



STAPELDUNGEON 1

In der alten Bergfestung Rabenfels haben sich Banditen eingenistet. Seit einigen Wochen schon hat man allerdings von dort nichts mehr gehört. Angeblich sind die Banditen auf den sagenhaften Schatz gestoßen, der in den Tiefen der Festung verborgen sein soll.

1: DIE BRÜCKE

Zwei Banditen (1 TW, 4 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 2 mal 1w6 mit Kurzbögen, 10 EP), bewachen die Brücke. Einer von ihnen hat eine kleine magische Glocke dabei, die klingt wie eine Kirchenglocke.

2: DAS TOR

Das Tor ist verschlossen. Auf den Wehrgängen sind keine weiteren Wachen zu sehen. Das Tor kann von einem Dieb oder mit einer Gesamtstärke von 25 geöffnet werden. Bei einem gewaltsamen Einbruch werden aber die Banditen im Hof (4) alarmiert.

3: DER BRUNNEN UND DER HOF

Im Hof ist allerlei Diebesgut zu finden. Dabei handelt es sich um verschiedene Handelswaren und im Gesamtwert von 2w6 mal 80 GM. Außerdem ziemlich viele Nahrungsmittel.

Der Brunnen wirkt sehr tief. Charaktere können sich damit direkt in die Wassergrotte (19) abseilen. Bei jedem Charakter, der sich abseilt besteht eine 2:6-Chance, dass das Seil reißt.

4: DAS BANDITENLAGER

Drei Banditen (1 TW, 4 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w6 mit Knüppeln, 10 EP), befinden sich außerhalb der Zelte und unterhalten sich laut über die "Expedition nach unten." Im großen Zelt schlafen zwei weitere Banditen. Dort befinden sich außerdem 4 Kurzbögen und 44 Pfeile, mit denen die Banditen sich bei Alarm bewaffnen können.

5: DAS GEFÄNGNIS

Die Tür zum Gefängnis ist nicht verschlossen. Drinnen führt eine Leiter auf die Wehrgänge. Im Käfig befindet sich ein Bandit namens Rollo (22, Glatze, kaum Zähne), der desertieren wollte. Die Banditen haben eine Kameradin namens Raya geopfert, um ein Tor in die tieferen Ebenen zu öffnen. Heraus kamen ein Haufen Untote. Rollo rennt bei der ersten Gelegenheit weg.

Die Kiste ist leer, auf dem Schreibtisch liegt ein Streitkolben + 1 (1w6+1 Schaden, Angriffsbonus 1).

6: STALL

In den Ställen befinden sich keine Tiere. In einem Heuhaufen können die Charaktere eine magische Nadel finden, die einmalig die maximalen Trefferpunkte eines Charakters um 1w4 erhöht, wenn er oder sie sich damit in den Finger sticht.

7: TREPPENHAUS

Zwei Schlafplätze befinden sich hier, diese sind jedoch verlassen. Am Kopfende einer Schlafstatt liegt eine kleine Kiste mit 4 Heiltränken, die jeweils 1w6+3 TP heilen können. Die Treppe führt nach 9.

8: DER WALD

Vom Wald aus können Charaktere problemlos auf die Wehrgänge klettern. Wenn sie nicht aufpassen, scheuchen sie dabei eine kleine Eule auf, die wütend so viel Lärm macht, dass die Banditen im Lager (4) alarmiert werden.



STAPELUNGEON I

9: VORKAMMER

Hinter der Tür im Norden (nach 11) ist lauter Kampf-
lärm zu hören. Ein bodentiefer, dunkelblauer Vorhang
mit einem goldenen, stilisierten Schädel verbirgt die
Tür nach 12. Die Tür nach 10 ist unverschlossen.

Im Südwesten des Raums steht die Statue eines Gargoy-
les, deren Blick den Charakteren zu folgen scheint.

10: SCHLAFSAAL

Unter einem der Betten findet sich ein paar **Schattenstie-
fel (Plus 20 Prozent auf Schleichen und Verstecken)**. Im
rechten Stiefel ist ein Schlüssel für Raum 13 versteckt.

Die Tür im Süden führt zu einem Toilettenzimmer. In
den uralten Schrank ist etwas eingeritzt: "Rollo war hier".
Im Schrank befindet sich ein erstaunlich kuscheliges
Handtuch.

Durch den (nicht entzündeten) Kamin kann man in die
Küche (14) krabbeln, wird dabei aber komplett mit Ruß
bedeckt. **Rettungswurf oder lautes Husten, was die
beiden Banditen in 14 alarmiert.**

11: SPEISEZIMMER

**Sechs Banditen (1 TW, 4 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden
1w6 mit Knüppeln, 10 EP) kämpfen gegen 3 Skelette (1
TW, 5 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w6 mit rostigen
Schwertern, 15 EP) und ein Riesenskelett (4 TW, 18 TP,
RK 5 (14), RW 13, Schaden 2 mal 1w6+1 mit Fäusten,
120 EP).**

Der Raum ist komplett verwüstet, einige Banditen und
Skelette liegen bereits leblos im Raum verstreut. **Die Tür
nach 15 steht offen. Die Tür nach 13 ist abgeschlos-
sen und kann nur mit dem Schlüssel aus 10 oder von
einem Dieb geöffnet werden.**

**Wenn die Charaktere das Ende des Kampfes abwar-
ten, fliehen die verbliebenen 2 Banditen aus der Festung
und der Skelettriase folgt ihnen. Alle anderen Kampf-
teilnehmer sind tot.**

12: WAFFENKAMMER

Uralte Waffen und Rüstungen sind verrostet und ver-
gammelt. Lediglich ein Schild + 1 (RK um 2 verbessert)
auf einem der Tische ist offenbar komplett unbeschä-
digt. Auf den Schild ist ein goldener Schädel aufgemalt.

Die Tür nach 13 ist abgeschlossen und kann nur von
einem Dieb oder dem Schlüssel aus Raum 10 geöffnet
werden.

13: LAGERRAUM

Neben Kisten voller vergammelter Nahrungsmittel be-
finden sich im Lagerraum **zwei kleine Schwarzpul-
verfässer mit Lunten**. Diese haben eine 2:6-Chance,
Blindgänger zu sein. Ansonsten verursachen sie 4w6
Schaden in 5 Meter Umkreis.

14: KÜCHE

Die Banditen Rocko (38, sehr groß und schlaksig) und
Leto (26, dunkle Haut, kräftig) streiten lauthals darüber,
ob sie ihren Kameraden in 11 zur Hilfe eilen oder die Tür
verrammeln sollten.

**Wenn die Charaktere aus Raum 11 kommen, haben
sie die Tür verrammelt, reagieren aber auf Stimmen
und lassen sich eventuell überreden, zu öffnen.**

**Im Schrank neben der Tür finden sich 2 Heiltränke, die
1w6+3 TP heilen.**

Ansonsten gibt es nur Küchenutensilien, ein paar Nah-
rungsmittel und ein kleines, halb leeres Bierfass.

15: SIEGELKAMMER

Ein zerstörtes Riesenskelett, ein zerstörtes "normales"
Skelett und drei tote Banditen liegen um einen Altar he-
rum, auf dem eine junge Frau geopfert wurde. Blut be-
findet sich in einer Opferschale. Das Tor zur Treppe nach
unten steht offen.

Einer der Banditen ist offenbar der Anführer und hat ein
Magisches Schwert + 1 (1w8 + 1 Schaden, Angriffsbonus
1) und eine Lederrüstung + 1 (RK 6 (13)) bei sich.



STAPELUNGGEON I

16: TREPPENHAUS

Beide Türen sind geschlossen. Aus Raum 18 ist leise Geigenmusik zu hören. Aus Raum 17 ein noch leiseres Summen.

17: FALLENRAUM

Wenn die Charaktere den Raum betreten, werden sie vom Schädel auf dem Boden angesprochen: "Achtung! Fallen!" Der Schädel gehört Orrin, dem ehemaligen Herren der Festung. Neben ihm liegt sein Körper. Er ist tausend mal durch die Flure gegangen und beim tausendsten Mal in seine eigene Falle getappt. **Orrins Körper trägt eine Lederrüstung + 2 (RK 5 (14)). In einer Tasche ist der Schlüssel für Raum 21.**

Die Tür nach 20 steht offen.

Bleiben die Charaktere nicht auf dem sicheren Weg, werden sie entweder von Speeren aus den Wänden durchbohrt (Rettungswurf oder 1w8 Schaden) oder von rotierenden Klingen zerteilt (2w6 Schaden, Rettungswurf für die Hälfte).

Orrin:

Orrin ist seit etwa 500 Jahren untot. Seit etwa 150 Jahren liegt er zerteilt in der Fallenkammer. Er ist des Untodes ein wenig überdrüssig und gelangweilt. Er hat einen etwas derben Sinn für Humor.

Orrin will, dass die Charaktere seinen Schädel und seinen Körper auf dem Thron auf der untersten Ebene (Raum 28) wieder zusammensetzen. Dafür warnt er sie vor Fallen und dergleichen.

Orrin will nicht, dass die Charaktere herausfinden, dass er einen Dämon beschworen hat, um unsterblich zu werden. Und er will auch nicht, dass sie den Zauber in der Beschwörungskammer (Raum 21) schwächen oder beenden.

18: DIE SCHLAFENDEN

Ein Skelett (1 TW, 5 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w4 mit Fäusten und Zähnen, 15 EP) spielt auf einer Geige. Zwei Riesenskelette (4 TW, 18 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 2 mal 1w6+1 mit Fäusten, 120 EP) liegen unbewegt auf steinernen Bahnen. Sie erwachen, wenn das Geigenspiel aufhört. Der Geigenspieler beachtet die Charaktere nicht.

Die magische Geige kann einmal am Tag den Zauber "Schlaf" gegen Untote wirken.

19: KAVERNE

Im Wasser lebt ein Höhlenkraken (8 Fangarme mit je 3TW, 11 TP, RK 7 (12), RW 14, 1w6 Schaden, Körper 5 TW, 24 TP, RK 5 (14), RW 14, kann Tinte verspritzen. Rettungswurf oder blind (Minus 4 auf Angriff. 740 EP).

An den Wänden der Höhle wachsen Kristalle, die schwaches Licht in 12 Meter Radius werfen.

Auf der Insel im Südosten liegen die sterblichen Überreste von Rittern. Scheinbar schon seit langer Zeit. Die Ausrüstung ist verrostet und verrottet. **Einer von Ihnen trägt aber einen unbeschädigten Plattenpanzer + 1 (RK 1 (18)) und das magische Kurzsword Tynesh (Schaden 1w6+2, Angriffsbonus 2, gewürfelte Sechsen beim Schaden explodieren, es darf also nochmal gewürfelt werden.)**

20: FALLENGANG

Im Gang befinden sich zwei recht gut verborgene Fallgruben, die 3 Meter tief sind und Eisenstacheln am Boden haben. Rettungswurf oder 1w6+2 Schaden.

Ein Teil der westlichen Wand ist eine Illusion (blau markiert) und kann einfach durchschritten werden. Wenn die Charaktere Orrin dabei haben, wird dieser unbeholfen versuchen, die Charaktere von der Wand abzulenken.

Die Tür nach 21 ist abgeschlossen. Sie kann nur mit Orrins Schlüssel oder von einem Dieb geöffnet werden. Die Tür nach 22 steht offen.

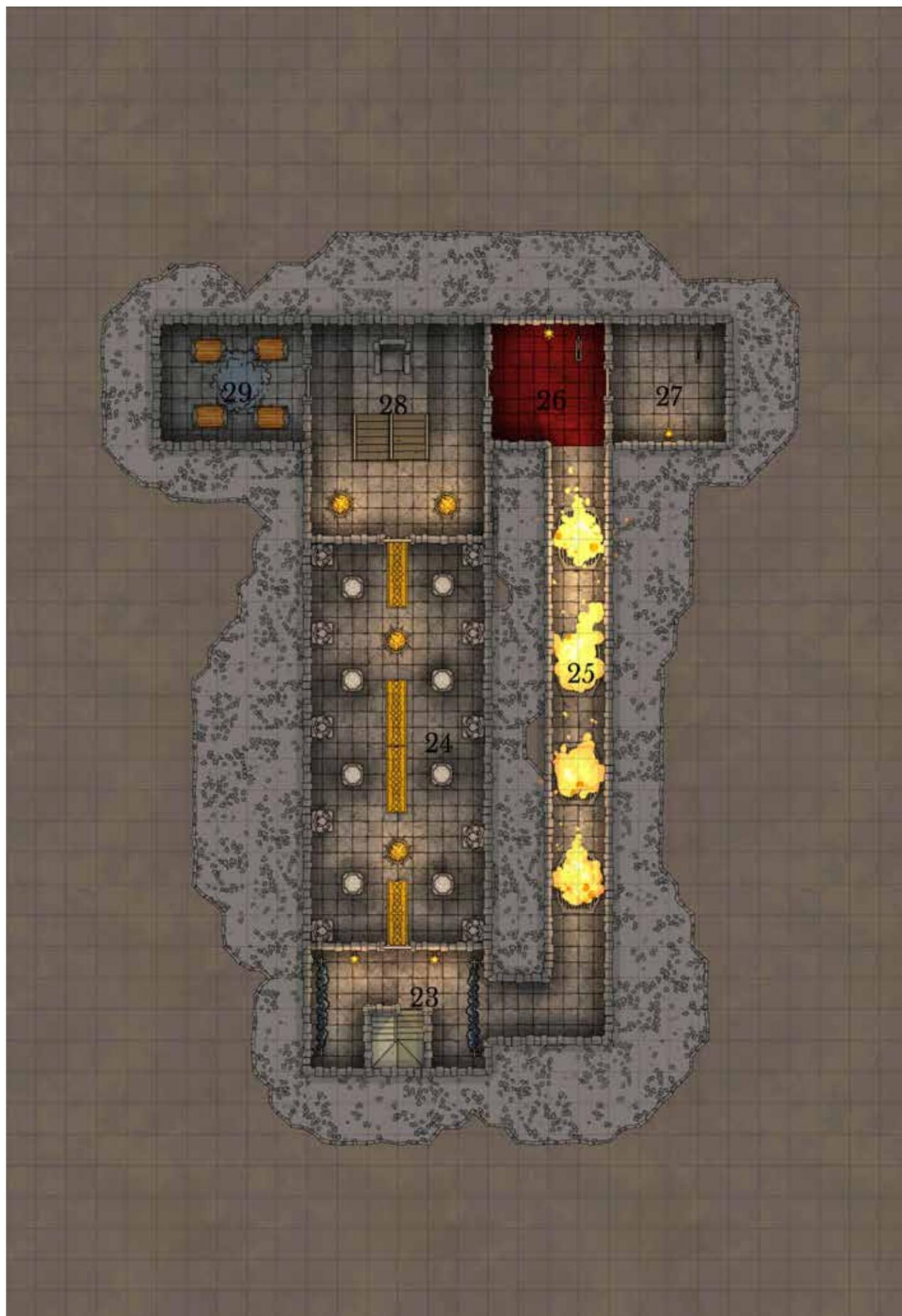
21: BESCHWÖRUNGSKAMMER

Zwei kleine, fliegende Teufelchen bewachen diesen Raum. (2 TW, 7 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 1w4 mit Fäusten und Zähnen, kann 3 mal Magisches Geschoss wirken (1w6 Schaden ohne Angriffswurf) 90 EP).

Auf dem Boden befindet sich ein gewaltiges magisches Symbol, scheinbar mit Blut gemalt, das immer noch frisch wirkt. Ebenso das Blut in den vier Opfergefäßen drumherum. **Jedes zerstörte Opfergefäß senkt die TW von Orrin und den Skeletten in Raum 24 um 1 und die TP um 4. Sind alle Opfergefäße zerstört, verschwinden alle Teufelchen und das magische Symbol. Das Symbol selbst lässt sich anders nicht entfernen.**

22: TREPPENHAUS

Der Raum ist bis auf die Treppe nach unten leer.



STAPELUNGEON I

23: TREPPENHAUS

Der Raum ist leer bis auf die Vorhänge an der westlichen und östlichen Wand. Aus dem Osten ist Hitze zu spüren. Hinter dem östlichen Vorhang ist eine Tür versteckt.

Beide Türen sind geschlossen aber nicht verschlossen.

24: DIE GROSSE HALLE

Die Halle ist von Statuen und Säulen gesäumt und wirkt sehr prachtvoll.

10 mächtige Skelettkrieger (5TW, 20 TP, RK 7 (12), RW 15, Schaden 1w6 mit rostigen Schwertern, EP 20 mal TW) gehen hier sofort zum Angriff über. Orrin kann sie in seinem derzeitigen Zustand nicht befehlen.

Haben die Charaktere Opferschalen in Raum 21 zerstört, haben die Skelette für jede zerstörte Schale 1 TW und 4 TP weniger.

25: DER FEUERGANG

In diesem schmalen Gang sind vier Gitter in den Boden eingelassen. In unregelmäßigen Abständen schlagen Feuersäulen mal aus einem, mal aus mehreren Gittern hervor. Am Ende des Ganges ist ein Hebel in Raum 26 zu sehen.

Ein Charakter hat bei jedem Gitter eine 3:6 Chance, dass die Flammensäule auslöst. Dann hilft immer noch ein Rettungswurf gegen die 1w8 Schaden.

26: DIE MAGNETKAMMER

Der Hebel schaltet die Flammengitter ab. Aber sobald er gezogen wird, ertönt kurz ein schriller Alarm. Die Teufelchen in Raum 27 lösen die Magnetfalle aus und greifen an. Die Türen nach 27 und 28 sind zu aber unverschlossen.

Die Magnetfalle: Sobald die Falle ausgelöst wird, springt ein sehr starker Magnet in der Decke an. Alle Metallteile werden mit unglaublicher Kraft nach oben gezogen. Das gilt auch für Charaktere in Metallrüstung. Diese brauchen 1w4 Kampfrunden, um sich aus ihren Rüstungen zu befreien und wieder auf den Boden zu kommen.

27: DIE MAGNETSTEUERUNG

Zwei kleine fliegende Teufelchen (2 TW, 7 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 1w4 mit Fäusten und Zähnen, kann 3 mal Magisches Geschoss wirken (1w6 Schaden ohne Angriffswurf) 90 EP) lauern hier.

Sie werden die Magnetfalle in Raum 26 mit dem Hebel in diesem Raum auslösen, sobald Alarm ertönt und dann angreifen. Ein weiteres Ziehen des Hebels in Raum 27 schaltet den Magneten ab.

28: THRONSAAL

Hier befindet sich Orrins Thron mit seinem Langschwert + 2 (1w8 + 2 Schaden, Angriffsbonus 2). Wenn die Charaktere Orrin wieder zusammensetzen, passiert eines der folgenden Dinge:

Die Charaktere waren sehr gemein zu Orrin: Er greift an. (7TW, 28 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 1w8+2, 600 EP).

Die Charaktere waren nett, aber haben die Opfergefäße in den Beschwörungskammern zerstört: Orrin fällt durch dieses tolle Abenteuer auf, wie langweilig die Ewigkeit als Untoter ist. Er möchte die Gruppe gern begleiten. (3 TW, 12 TP, RK 5(14), RW 15, Schaden 1w8+2, 200 EP).

Die Charaktere waren nett und die Opfergefäße sind intakt: Orrin bittet die Charaktere, ihn zu töten. Das tolle Abenteuer hat ihm gezeigt, wie langweilig die Ewigkeit als Untoter ist und er möchte so nicht weiterleben. Weigern sich die Charaktere, greift er an (Werte wie 7TW-Orrin).

Die Tür zur Schatzkammer ist unverschlossen.

29: SCHATZKAMMER

Ein kleines fliegendes Teufelchen (Werte wie Raum 27) versteckt sich in einer der Kisten. Darin befindet sich außerdem ein Stecken der Heilung, der 3 mal am Tag 2w6 TP heilen und insgesamt zwei Mal einen Verstorbenen wiedererwecken kann. Die Ladungen im Wiedererwecken regenerieren nicht.

In den drei anderen Kisten befinden sich jeweils Goldmünzen und Edelsteine im Wert von 2w6 mal 350 GM.