

# DUNGEON 2GO

Ein 1-NEIN, DIESMAL SOGAR 3-SEITEN-DUNGEON

NR20

# DIE RITTER VON DAMMENHALL

Ein DS-ABENTEUER VON C. KENNIG FÜR DIE STUFEN 9-12

Einst, im Nordwesten **Ancyryons**, ließ der einflußreiche **Gildenmeister Neiren** von **Celbras** die wunderschöne **Lady Norana** entführen, da er ihrer Schönheit nicht zu widerstehen vermochte.

Auf Geheiß von Neiren wurde ihrem Gemahl, dem vor Zorn nun rasenden **Lord von Dammenhall**, der Zugang zur Stadt verwehrt, der daraufhin den Pfaden der Tugend abschwor und einen blutigen Feldzug gegen das verhasste Celbras begann, dessen Handelszüge und umliegende Gehöfte er mit seinen Mannen überfiel, sollte man sein geliebtes, entführtes Weib nicht freilassen. Händler und Bauern litten bald stark unter dem Raubritter, immer mehr Stimmen wurden laut, Neiren solle Norana freigeben und dem Gildenmeister fiel es von Tag zu Tag schwerer, die Bürger zu beruhigen.

Zu dieser Zeit beschworen - unabhängig davon - Diener **Gallbracks** den schwarzen Tod in das belagerte Celbras:

Angen erkrankten und auch Lady Norana erlag nach nur wenigen Tagen der tödlichen Krankheit.

Aus Angst und Panik lockte man Raubritter Dammenhall und seine Getreuen, die für ihre Taten zudem hängen sollten, vor die Tore von Celbras, unter dem Vorwand, Lady Norana endlich freizugeben...

Als Dammenhall schließlich die Kutsche öffnete, in der die Tote Nordana "wartete", schlug man zu und stürzte sich auf ihn und seine Mannen. Zwar überlebten die wenigsten der überraschten Männer, doch gegen den vor Wut rasenden Dammenhall hatte man keine Chance.

Am Ende standen nur seine vier letzten Getreuen und Dammenhall selbst.

Als von den Stadtmauern brennender Pfeilregen auf sie niederprasselte und die Kutsche mit Noranas Leiche in Flammen aufging, flohen sie - doch Lord Dammenhall schwor den Bewohnern von Celbras ewige Rache. Selbst nach seinem Tod konnte er keinen Frieden finden und zwang seine vier Getreuen, Lorr zum Trotz, mit ihm als untote Ritter weiterhin das Land um Celbras zu plagen.

In unregelmäßigen Abständen gehen die Ritter seitdem immer wieder für einige Wochen oder Monate um, überfallen in dieser Zeit Reisende und Gehöfte nahe Celbras, wenn das schützende Sonnenlicht Helias untergegangen ist.

Zwar ist Gildenmeister Neiren schon vor über 100 Jahren als alter Mann gestorben, doch auch wenn die Lage von Dammenhall den Bürgern von Celbras bekannt ist, hat man es bis zum heutigen Tage nicht geschafft, dieser Bedrohung aus längst vergangenen Tagen Herr zu werden...

## ABENTEUERBEGINN

Auf der Reise durch **Ancyryon** - vorzugsweise nahe **Celbras** - werden die Charaktere gewarnt, dass sie in der Nacht nicht unter freiem Himmel bleiben sollten. Im Folgedialog erzählt man ihnen hinter vorgehaltener Hand von **Dammenhall** und seinen vier **Rittern der Nacht**, die gerade wieder umgehen. Und natürlich von ihren **sagenumwobenen Schätzen**...

## IN CELBRAS

Erkundigt man sich hier nach den Rittern von Dammenhall, kann man leicht in Erfahrung bringen, dass ihre alte Festung - von der natürlich nie jemand jemals zurückkehrte - sich in den **westlichen Ausläufern der Dyger-Berge** befindet: "Folgt einfach dem alten Pfad südlich der Stadt - er führt direkt nach Dammenhall."

## DIE GESCHICHTE VON IRWIN

Bei ihren Nachforschungen in Celbras wird früher oder später jemand den Charakteren gegenüber den Namen **Irwin** erwähnen:

„Ein alter Mann, er lebt heute am **Bettelsteig**. In seinen jungen Jahren zog er mit seinen Kameraden durch Ancyryon. Das waren Helden: Sie besiegten die Trolle vom Ochsenumpf, brachten den schwarzen Mottenoger zur Strecke und heilten das Land vom Einfluss der dunklen Druiden. Doch dann plagten Dammenhalls Ritter mal wieder die Nacht und so brachen Irwin und seine Gefährten vor 50 Jahren auf nach Dammenhall, um den wandelnden Toten den Garaus zu machen. Doch keiner dieser erfahrenen Recken kehrte zurück. Bis auf Irwin.

Aber er war nicht mehr der Alte - ein gebrochener Mann, der sich nie wieder von dem, was auch immer dort geschehen war, erholt hat.“

## DER ALTE IRWIN

Fragt man sich zu Irwins schäbiger Hütte am Bettelsteig durch, wird der alte Abenteurer die Charaktere erst mit seiner krächzenden Stimme hinein bitten, wenn ihm ein paar Münzen für ein paar Fragen versprochen werden. In seinem kargen Heim empfängt der durch sein fortgeschrittenes Alter schon lange erblindete, ehemalige Späher schließlich die Charaktere und erzählt ihnen, was damals geschah, als er sich mit seinen Gefährten aufmachte, das Land endlich von Lord Dammenhall und seinen Rittern der Nacht zu befreien:



„Wir erreichten nachmittags die Festung – ein klotziger, verfallener Wehrturm aus alter Zeit, umgeben von einer tiefen Schlucht und schwarzen, schützenden Mauern. Duster war der Himmel an jenem Tag, ein Sturm nahte. Rubak – die Erdenmutter sei seiner Seele gnädig – gelang es nach ein paar Versuchen, das alte Tor Kraft seiner Muskeln und einem Seilhaken krachend zu zerstören. Dann betraten wir diesen verfluchten Ort.“

„Die Festung ist nicht groß – ein einfacher Turm aus Stein, so schwarz wie die Seele eines Baarnisten, von der Zeit und den ewigen Winden schon lange zernagt. Unten dann, im Keller, kam es zu der schicksalhaften Begegnung.

Die vier Ritter – sie lagen dort. Aufgebahrt auf ihren Totenböcken, regungslos und mahnend. Ihr Schatz lag direkt vor uns, zum Greifen nah. Und was für ein Schatz es war – so etwas hatten wir alle noch nie gesehen. Abertausende von Münzen lagen dort, dazwischen Tränke, Ringe und andere Kostbarkeiten. Und Rubak griff zu...“

„Damit begann der Alptraum. Die toten Ritter erhoben sich aus ihrem unheiligen Schlaf und griffen Rubak an. Ich war vor Angst wie gelähmt, doch meine Gefährten eilten unserem Krieger zu Hilfe. Und während das fürchterliche Gemetzel begann, erschien weiter hinten, auf einem Thron aus kaltem Stein, der Geist des alten Dammenhall.“

„Meine Gefährten kämpften tapfer, doch gegen die scheinbar unerschöpfliche Kraft der Toten hatten sie auf Dauer keine Chance, zumal jeder Hieb ihrer verfluchten Waffen meinen Freunden das Leben auszusaugen schien. Rubak begann der Kampf in seinen besten Jahren, doch als er schließlich als Letzter starb, fiel er als Greis.“

„Mich verschonten die Ritter. Sie schienen mich gar nicht zu bemerken, als wäre ich unsichtbar für sie. Nachdem der letzte meiner Gefährten zu Boden gefallen war, knieten sich die Ritter über sie und saugten sie mit einer Berührung ihrer eiskalten Hände endgültig aus, bis sie vertrocknet waren und ihre Gebeine zu Staub zerfielen. Dann verschwand Lord Dammenhalls Geist wieder und die Vier legten sich zurück auf ihren Totenbahnen. Erst dann wagte ich mich zu bewegen. Und ich rannte. Ich rannte und ich rannte, während über mir am Himmel die Stürme wüteten.“

## DIE REISE NACH DAMMENHALL

Bevor die Charaktere sich nach Dammenhall aufmachen, sollte der SL vorab bei allen Dialogen mit NSC betonen, wie gefährlich die untoten Ritter sind, dass immer wieder mächtige Individuen dort scheiterten bzw. es blanker Selbstmord ist, sich nach Dammenhall zu begeben, auch wenn dort einer der größten Schätze Ancyrions wartet.

Zu Fuß benötigt man etwa 7 Stunden zur Festung, beritten entsprechend weniger Zeit.



Eventuelle Zufallsbegegnungen sollten nur stattfinden, wenn sie den Kategorien Monster, Ruine, Tiere, Wetter oder Wundersam angehören (siehe **Caera - RvC S.53**).

## 1. DIE RUINEN VON DAMMENHALL

Hinter einer 12m tiefen, engen Schlucht liegen die verwitterten, bröckelnden Mauern (3m hoch), die den eingefallenen Wehrturm (nur noch das Erdgeschöß ist intakt) umgeben – die alte Festung des Lords von Dammenhall.

**In der Nacht:**  
Bei 1-10 auf W20 erheben sich nach Sonnenuntergang alle fünf Ritter und verlassen den Keller.

Sie betreten den Hof, wo im Stall fünf schemenhafte Geisterrösser nun warten und reiten mit ihnen davon. Eindringlinge werden ignoriert, sofern sie sich passiv verhalten.

## 2. ZERSTÖRTES TOR

Vor 50 Jahren brachte der Krieger Rubak das Tor zu Fall, letzte Überreste sind im Wasser (dämpft keine Stürze) erkennbar. Es sollte ein leichtes sein, die 2m Distanz (die Geisterrösser der Ritter reiten über die Stelle hinweg) zu überspringen (**DS4 S.93**).

## 3. FESTUNGSHOF

Zwei Fässer enthalten (magisches) Wasser, das den Zauber **Körperexplosion** auf seinen Trinker wirkt (Q:15). Der **Brunnen** führt 12m ergebnislos in die Tiefe.

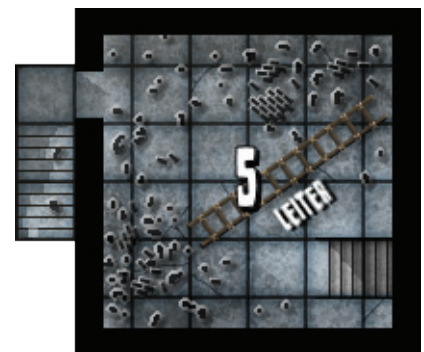
Wer um den Festungsturm läuft, entdeckt eine staubige, rote **Holztruhe**, auf der in verwitterter (Bemerken-Probe zum Entziffern – **DS4 S.89**), celbischer Keilschrift „Für Neiren“ steht.

Wird die (ansonsten leere) Truhe geöffnet, entspringt ihr ein schemenhafter, aufreizender **Nymphengeist** und bewegt sich zu ♥ (dabei die Initiative auslösend – **DS4 S.43**) auf nebenstehender Karte.

Jeder, der den Geist erblickt (in Gestalt des von ihm favorisierten Geschlechts) würfelt GEI+VE+Stufe, ansonsten „verfällt“ er der Gestalt für 5 Runden und läuft ihr wie in Trance hinterher, um schließlich bei ♥ in die Schlucht zu stürzen, wird man nicht festgehalten oder der Nymphengeist von einem Kameraden zerstört (♥:1 ♥:10 ♣ ♣).

## 4. STALLÜBERRESTE

Mit -1 auf Spuren lesen (**DS4 S.93**) entdeckt man die etwa einen Tag alten Spuren von 4 Rittern (Dammenhall selbst und die Geisterrösser hinterlassen keine Spuren).



## 5. FESTUNGSRUINE

Neben Mauerresten und Geröll liegt hier ein (magische) Leiter zwischen den verfallenen Wänden (diese sind noch 2-5m hoch) : Richtet jemand die Leiter auf und betritt zwei Sprossen, schießt die Leiter samt dem Kletternden 10+W20/2 m in die Höhe, wo sie schweben bleibt, bis sie nach 3W20 Minuten wieder zu Boden stürzt.





