

ZANTALUS

EIN WEIHNACHTLICHES ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 1-4

VON CHRISTIAN KENNIG

NEUE,
ÜBERARBEITETE
AUFLAGE

0,00 €

DS-SB-01

DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

FROME WEIHNACHT!

Jede Mittwinternacht stattet der weißbärtige, rotgerobte Zauberer Zantalus dem Dörfchen Heilwacht heimlich einen Besuch ab und legt Geschenke für die Kinder vor die Türen. Doch dieses Jahr...

EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Charaktere haben sich trotz der eisigen Jahreszeit für großzügige 50GM anheuern lassen, ein beinahe vergessenes Mittwintergeschenk für Händler Edvents Nichte in das eine Tagesreise entfernte Heilwacht zu bringen (kurz ausspielen). Nach Abgabe der Lieferung im verschneiten Heilwacht kehrt man in die Dorfschenke „Tannenhaus“ ein, wo man vor dem zu Bett gehen bei einem Freikrug Glühwein vom wundersamen Zantalus aus dem Wald hört, der in der heutigen Mittwinternacht heimlich wieder Kindergeschenke großzügig vor die Türen legen wird.

WICHTEL IN DER NACHT

Zantalus' kleine, koboldartige Helfer schleichen Hilfe suchend in dieser Nacht ins Dorf, wo sie mit ihren übernatürlichen Sinnen die „Helden“ orten und per Traum zu einem der SC Kontakt aufnehmen (vorzugsweise ein Elf oder ein gutmütiger Zauberwirker). Im Traum (was den Spielern zunächst nicht verraten werden sollte) erwacht der SC in seinem Bett - im „Tannenhaus“ - neben den anderen. Auf seiner Brust sitzen drei freundlich lächelnde, koboldartige Wichtel in grüner Kluft, von denen einer aufgeregt piepst: „Er ist wach! Jetzt wird alles gut!“

Da alles nur im Traum des auserwählten Charakters stattfindet, kann er die anderen SC nicht wecken („Sie können Dich nicht hören - hör uns besser zu!“), während die drei Wichtel ihm ihr Leid klagen:

„Meister Zantalus ist verschwunden. Und sein magischer Beutel! Bitte helft ihm - geht sofort schnell zurück, wo die Spuren an der Brücke noch warten. Zantalus wird es Euch großzügig danken, nur bitte helft!“

Ohne dass der Charakter noch etwas erwidern kann, erwacht er aus seinem Traum. Zwar fehlt von den Wichteln selbst jede Spur, doch auf der Bettdecke des Charakters liegt nun ein Beutel, gefüllt mit immer warmen Lebkuchenherzen (10 Stück pro Charakter).



MAGISCHER LEBKUCHEN

Der Verzehr eines der immer warmen Lebkuchen (zählt als eine Aktion) heilt W20 LK - auch über den eigentlichen Maximalwert hinaus! Solche überschüssigen LK verfallen allerdings mit einer Rate von 1LK pro Runde.

LOS, KOMMT JETZT!

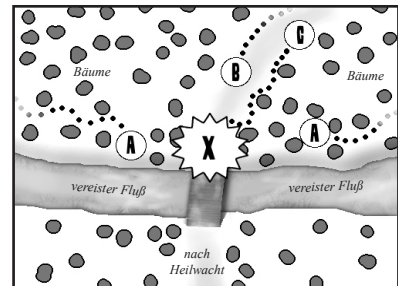
Der Charakter kann die anderen mit Hilfe des Beutels hoffentlich überzeugen, dass ihm tatsächlich drei nette Wichtel im Traum erschienen sind und ihn gebeten haben, Zantalus zu retten. Die in Aussicht gestellte, großzügige Belohnung, der Umstand, dass die Traumszene vor allen Spielern gespielt wurde und der Hinweis darauf, dass ein gemütliches Weihnachtsabenteuer gespielt wird, bei dem man sich mal nicht so haben soll, können notfalls - in dieser Reihenfolge - zwecks Überzeugung hinzugezogen werden ;)

SPUREN IM SCHNEE

Im von Innen verriegelten Gasthaus schlafen noch alle, leise geht es hinaus in die stille Nacht, wo es gerade wieder anfängt, dicke Schneeflocken zu schneien. Die von den Wichteln erwähnte Brücke (ca. 600m vor Heilwacht gelegen), haben die SC bereits bei ihrer heutigen Anreise überquert.

Bei der Brücke ist der Schnee aufgewühlt (X) und voller Fußspuren (siehe Karte):

Offenbar kamen zwei Gruppen (A) und lagen hier auf der Lauer, um dann einen einzelnen Reisenden (B) abzufangen. Schließlich führen alle Spuren (C) gemeinsam fort.



Charaktere können die einzelnen Spuren mit GEI+VE (Schnee +6) genauer untersuchen, um jeweils in Erfahrung zu bringen:

A: Je 2-4 gestiefelte Humanoide, deren weitere Spuren der jetzt starke Schneefall bereits verdeckt hat.

B: Ein gestiefler Humanoider.

C: Spuren von etwa einem halben Dutzend Humanoider, welche die Straße verließen und in den Wald marschierten. Ihre Spuren wird der Schnee bald verdecken.

X: Aufgewühlter Schnee wie von einem (unblutigen) Kampf. Unter einer Schneewehe liegt eine Rute:



ZANTALUS' RUTE

Die Rute ist magisch, wirkt aber nur gegen böse Kreaturen der Dunkelheit. Sie funktioniert wie eine Keule mit WB +5 und heilt ihren Träger jede Runde, in der er mit der Rute einen Feind schädigt, automatisch einen LK.

Letztendlich sollten die Charaktere sich spürten, **Spur C** zu folgen, denn schon bald wird der Schnee alle Stiefelspuren verdeckt haben.

WAS TATSÄCHLICH GESCHAH

Eine Gruppe von Wildorks hat hier bei der Brücke auf den Zauberer Zantalus gelauert, sich auf ihn gestürzt und ihn niedergeknüppelt (wobei er seine Rute verlor). Dann schnappten sie sich den alten Mann samt seinen magischen Leinensack und machten sich auf den Weg zu ihren Herrn und Meister, der sich schon freut, Zantalus und seinen Beutel endlich - nach all den langen Jahren - wiederzusehen...

DURCH DIE WINTERNACHT

Trotz des starken Schneefalls, welcher die Fußspuren schließlich gänzlich verdecken wird, werden die Charaktere kaum Mühe haben, dem Trupp zu folgen - alle paar Meter haben die Wildorks nämlich etwas fallen gelassen: Spielzeug!

Während ihres Marsches konnten sie nicht die Finger von Zantalus' magischen Beutel lassen, der scheinbar unendlich viel Spielzeug enthält - hölzerne Rasseln, strohgefüllte Puppen, geschnitzte Figuren, lederne Bälle usw.

Nach kurzer Begutachtung flogen die Sachen dann in den Schnee und man marschierte weiter.

Und so zieht sich eine Spur aus achtlos in die Gegend geworfenen Spielzeug durch den nächtlichen Wald und führt die SC zu ihrer Bestimmung...

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Es ist an der Zeit, etwas Licht in die ganze Angelegenheit zu bringen:

Zantalus' Eltern wurden Opfer des finsternen Schwarzmagiers Elezer, der jedoch das magische Potenzial ihres Kindes (Zantalus) erkannte und ihn am Leben ließ. Zantalus wuchs fortan bei Elezer auf und hatte eine fürchterliche Kindheit, in der er geschlagen und wie ein Tier gehalten wurde.

Von einer seiner Plünderungen brachte Elezer irgendwann einen magischen Beutel voller Spielzeug mit, der niemals leer wurde. Regelmäßig verspottete er damit den kleinen Zantalus, versprach ihm Spielzeug, dass er dann vor den Augen des eingeschüchterten Jungen lachend zerstörte - Schmähungen, die tiefe Narben in Zantalus' junger Seele hinterließen und die der angehende Zauberwinker niemals vergessen sollte.

Zantalus wurde älter und seine magischen Kräfte wuchsen. Schließlich floh ein erwachsener Zantalus irgendwann mit Elezers magischen Spielzeugbeutel in der Stille der Nacht, um ein neues, friedliches Leben zu beginnen.

Dennoch blieb Zantalus ein Einzelgänger - ein verschrobener Zauberer, der lieber wie ein Kind mit Spielzeug spielte (von dem er unendlich zu besitzen schien), statt am normalen Leben teilzunehmen.

Als er älter wurde und seine Beine es ihm schwer machten, weiter rastlos durch das Land zu reisen, entdeckte er eine versteckte Höhle nahe dem Dorfe Heilwacht, in der er sich fortan niederließ.

Nur einmal im Jahr - zur Mittwinternacht - kehrt er zurück in die "Zivilisation" und legt für den Nachwuchs von Heilwacht Spielzeug aus, auf das er selbst in seiner traurigen Kindheit immer verzichten musste.

Doch nun erfuhr Elezer - inzwischen ein alter, wirrer Greis, doch noch immer am Leben - von dem schenkenden Zauberer bei Heilwacht und beschloss, in der nächsten Mittwinternacht den ehemaligen Schüler und Beuteldieb wiederzusehen.

Mit seinen eingeschüchterten Wildorks nistete Elezer sich vor 2 Tagen in einer Burgruine ein, eine knappe Meile entfernt von Heilwacht, wo Zantalus nun gefangen gehalten wird und auf die späte, gestörte Rache seines einstigen Peinigers wartet...

BURG MISTELBERG

Vor rund 80 Jahren wütete die Pest in diesen Landen und machte auch vor den Bewohnern von Burg Mistelberg nicht halt. Die vom Volk gemiedene Ruine - es heißt, die Geister der Toten gehen hier um - ist daher in vergleichsweise guten Zustand.

Der Schwarzmagier Elezer betrat mit seinen Wildorks vor zwei Tagen das alte Gemäuer. Ohne die Ruine weiter zu erkunden, richtete er sich in den Kellergewölben ein und machte sich bereit für seine große Rache.

DIE BURGANLAGE

Mistelberg - Level 0

Etwa 50m vor der Burg, die in der Dunkelheit vor den Charakteren aufragt, endet die Spielzeugspur.

Sowohl die 3m hohen Mauern als auch die 6m hohen Türme und der Burgfried sind noch immer gut erhalten und heben sich dunkel gegen die weiße Schneelandschaft ab.

Bei Ankunft der Charaktere hat der Schnee auch die letzten Spuren verdeckt.

Sämtliche Türen im oberen Bereich der Burgranlage sind unverschlossen.

1. Tor: Vor Jahren aus ihrer Verankerung gebrochen, liegen die morschen Torflügel unter dem Schnee. Ein schwaches Licht - wie von einem Lagerfeuer (2) - scheint vom Innenhof durch die Toröffnung.

2. Wachposten: Zugeschnitten, in der Mitte des Burghofs, sitzt ein **Wildork** mit einer roten Mütze an einem Lagerfeuer (der Wärme wegen) und hält Wache.

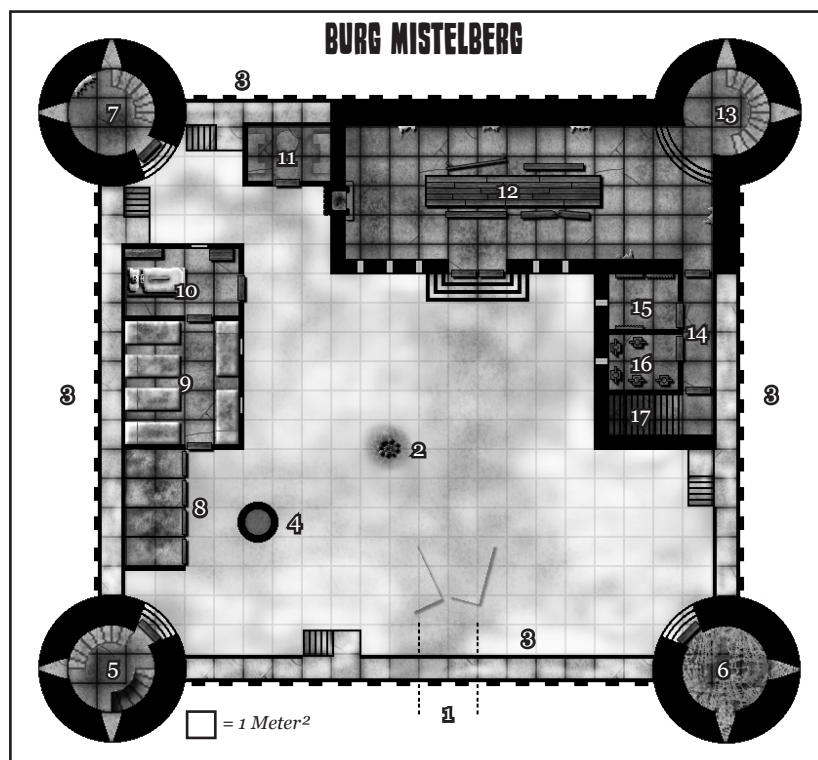
Der Wildork, welcher Zantalus' Mütze behalten und zum Spott aufgesetzt hat (siehe Bild), ist zu dumm, um zu fliehen und kann höchstens - mit dem Finger zum Burgfried zeigend - verraten, wohin Zantalus gebracht wurde.

Die rote Mütze von Zantalus gewährt ihren Träger +2 auf Zauberwechseln und +2 auf Zielzauber.



3. Burgmauer: Von Außen mit AGI+GE-6 zu erklimmen, kann man die 3m hohen, zinnenbewehrten Mauern vom Hof aus bequem über Steinstufen erreichen.

Einzig die Turm- und Burgfriedmauern sind 6m hoch und nicht weiter über den Wall begehbar.



DIE KELLER VON MISTELBERG

Mistelberg - Level 1

4. Brunnen: In etwa 5m Tiefe ist die Brunnenwand an einer Stelle eingebrochen und bietet Zugang zu den Kellergewölben der Burg (26d). Am Grunde des 10m tiefen Schachts kann man das Skelett eines Goblins finden, der hier vor einigen Jahren abstürzte. Bis auf einen Feuerstein in einem modrigen Beutel und einen morschen Astknüppel ist nichts bei der Leiche zu finden.

5. Südwestturm: Hätte der sich in Sicherheit wiegende Elezer sich die Mühe gemacht, diesen Turm zu betreten, hätte er vermutlich die Treppe bemerkt, die hinab in die Kellergewölbe (25) führt.

6. Südostturm: Das Innere des Turms ist von Spinnenweben übersät, die sich bis zur Decke erstrecken. Dahinter lauert eine **Monsterspinne** an der Decke auf unvorsichtige Opfer, um sich auf diese fallen zu lassen. Neben Fledermäusen baumelt die ausgesaugte Leiche eines Mannes in Wandererkluft samt Lederpanzer von der Decke, sein Kurzschwert liegt nutzlos am Boden. Brennt man die Fäden mit einer Fackel ab, erleidet die Spinne eventuell Schaden (Probenwert 10, keine Abwehr).

7. Nordwestturm: An einer Wand hängt ein fleckiger (und wertloser) Wandbehang. Wer die stellenweise bereits eingebrochene Aussichtsplattform oben betritt, bricht ein, wenn AGI+BE mißlingt, und kassiert 15 Schadenspunkte durch den Sturz (Abwehr würfeln).

8. Stall: Dieser alte, eingefallene Bretterverschlag ist bis auf ein rostiges Hufeisen in einer Ecke völlig leer. Das Hufeisen ist zwar nicht magisch, verleiht seinem Träger aber die Vorzüge des Talents *Glückspilz*.

9. Wachstube: In den sechs verfallenen Betten schlief einst die Wachmannschaft von Burg Mistelberg, welche bei Ausbruch der Pest allerdings das Weite suchte. Nichts wurde dabei von den Männern zurückgelassen.

10. Hauptmann Ransyr: Auf einem morschen Bett liegen hier die skelettierten Überreste des treuen Hauptmanns Ransyr, welcher trotz Pest seinen Posten nicht verlassen wollte und schließlich hier in seiner Kammer starb.

Sollte man sich etwas in dieser Kammer aneignen wollen, wird **Ransyrs Skelett** sich erheben und jeden im Umkreis angreifen! Noch immer trägt der tote Hauptmann seinen Kettenpanzer und noch immer ruht sein prächtiges Breitschwert "Zornhieb" (magisch +1) auf seiner Brust.

In einem muffigen Schrank hängen modrige Gewänder und ein kaputtes Stiefelpaar steht am Boden (im rechten der beiden Stiefel kann man einen Beutel mit 82GM finden - Ransyrs Ersparnisse).

Schließlich gibt es noch eine schwere Truhe, die 20x Verbandszeug, 11x Waffenpaste und sechs beschriftete Heiltränke (W20) enthält.

11. Schrein: Ein den Mächten des Lichts gewidmeter, leergeräumter Schrein. Glaubensanhänger, die hier 1x/Tag versuchen können, mit GEI+AU erfolgreich zu beten, erhalten W20 Heilung.

12. Der Burgsaal: Zerschlossene Wandteppiche, kaputte Bänke und eine staubige Tafel bestimmen das trostlose Bild. Wer mit GEI+VE im Staub nach Spuren sucht, entdeckt, dass erst kürzlich mehrere gestiefelte Humanoide hier Richtung 17 hin und her gelaufen sind.

13. Der Burgturm: Zahlreiche Fledermäuse haben sich im Schutz der Dunkelheit hier unter der Decke eingenistet. Zwar sind die Tiere ungefährlich, doch dürften sie jeden unachtsamen Treppenerklimmer einen gehörigen Schrecken einjagen, wenn sie plötzlich wie ein Wirbel ihn umflattern, bevor sie hinaus in die verschneite Nacht fliehen.

14. Nebentrakt: In dem Moment, in dem die Charaktere den Nebentrakt betreten, hören sie Schritte und Grunzgeräusche von 17 her: Elezer beginnt jetzt sein "Ritual" und hat seine **Wildorks** (2 pro SC) angewiesen, besser oben zu warten. Sollten die SC sich verbergen und die Orks auf den Hof gelangen, werden sie alarmiert sein, wenn ihr Kamerad (2) nicht mehr auf seinem Posten ist. Allerdings werden sie es nicht wagen, den zornigen Elezer bei seinem gefährlichen Ritual jetzt noch zu stören, sondern vorsichtig die Burganlage durchsuchen.

Sollten die Charaktere über den Brunnen (4) oder den Südostturm (5) in die Kellergewölbe gelangen, werden sie die Orks dagegen erst bei ihrer Rückkehr an die Oberfläche treffen.

15. Waffenkammer: Die einst gefüllten Waffenständer wurden leergeräumt und werden nun von einer dicken Staubschicht bedeckt. In einer Ecke lehnen noch 2 Speere an der Wand.

16. Rüstkammer: Bis auf Ransyrs (10) eingestaubten Plattenpanzer, der für Kriegszeiten vorgesehen war, sind die Rüstständer allesamt leer.

17. Breite Treppe: Diese Treppe führt hinab in die Keller von Mistelberg (18).

Alle Türen, außer bei 26, 27 & 32, sind unverschlossen.

18. Breite Treppe: Über diese breite Treppe gelangt man nach oben (17) in die Burg.

19. Bücherkeller: Schimmelbefallene Regalwände säumen die Wände, ihre zahlreichen Bücher sind schon seit Jahrzehnten dem Tintenpilz zum Opfer gefallen. Wer dennoch aufmerksam und mindestens W20 Minuten sucht (GEI+VE), findet in einem alten, blaupezeligen Folianten zwei unversehrte Schriftrollen mit den Zaubern *Magie identifizieren* und *Öffnen*.

20. Laborkeller: Vor über 200 Jahren lebte der letzte Alchimist auf Burg Mistelberg, dennoch blieb der alte Laborkeller stets erhalten. Unter Bergen von Staub findet man Werkzeuge wie Reagenzgläser, Kolben, Mörser & Stößel (alles zusammen 50GM wert und +1 auf alchemistische Experimente). Neben längst zerfallenen Notizen und Büchern stehen hier auch noch vier Phiole mit grüner Flüssigkeit (Schwebetrunk; Probenwert 20) und eine Flasche mit blauem Sirup (8x Zauberwechslertrunk; einen Kampf lang Zauber wechseln +10).

21. Korridor: Die Tür zu 27 ist verschlossen (Elezer hat den Riegel hinter den Orks vorgeschoben).

22. Vorratslager: Die Vorräte wurden bei der Evakuierung der Burg geplündert, was in den Kisten und Säcken übrig blieb, ist längst verrottet.

23. Bierkeller: Von dem Dutzend Fässern in der Wandnische sind nur noch 2 zur Hälfte mit inzwischen ungenießbarem Bier gefüllt. Hinter einem Fass lauern vier aggressive **Riesenratten**, die sich durch ein Rattenloch Zugang verschaffen.

24. Folterkammer: Verrottete Folterinstrumente und eine Streckbank sind noch gut erhalten.

25. Wachquartier: Neben einem staubigen Schemel und einer rostigen Pritsche hängt noch immer die stümperhafte Kohlezeichnung eines barbusigen Vollweibs an der Wand, daneben baumelt ein Schlüsselbund an einem Haken (öffnet die Türen bei 26, welche alle verschlossen sind).

26. Zellen: Eingangs- & Zellentüren sind verschlossen (Schlüsselbund bei 25; Aufbrechen -12). Nach Ransyrs' Tod (10) verhungerten die hier noch eingekerkerten sechs Straßenräuber, deren Geister nun lauernd nach Rache an den Lebenden dürsten.



Zelle a & b: In beiden Zellen liegen die losen Gebeine von jeweils drei Männern in schmutzigen Lumpen. Sobald die Charaktere mehr als eine 2 Runden bei **26** verweilen, krabbeln alle zwölf **Skeletthände** der Toten, sich von den Armen lösend, durch die Gitteröffnungen und greifen an!
Zelle c: Leer. Bei genauerer Untersuchung (GEI+VE) entdeckt man einen lockeren Stein in der Wand, hinter dem vor langer Zeit ein Gefangener einen kleinen Rubin (15GM) versteckte.
Zelle d: Leer. Die Wand zum Brunnenschacht (4) ist vor einigen Jahren eingestürzt.

27. Krankenkammern: Die Türen zu **21** und **28** sind von **27** bzw. **28** aus verriegelt. In den vier angrenzenden Kammern (**a-d**) wurden einst Kranke behandelt. In jeder Kammer stehen noch ein Schemel und ein rostiges Bettgestell. Bei **c** liegt eine luftversiegelte Vase unter dem Bett mit 10 Heilkräutern darin, bei **d** ist eine Schatulle mit 2x Schlafstaub (wirkt *Einschläfern* mit Probenwert 15 gegen ein beworfenes Ziel).
28. Altes Lager: In den modernsten Kisten und Truhe findet man insgesamt 240 Fackeln, 800 Pfeile, 40 mottenzerfressene Decken, und 10x 20m Seil. Bevor man allerdings weitergehen kann, hört man von **29** her den markerschütternden Schrei eines Mannes (Elezers Todesschrei - sein "Ritual" schlug soeben fehl), der durch ein trockenes Knacken abrupt beendet wird.

EIN FEHLGESCHLAGENES RITUAL

Elezer hatte für Zantalus einen interessanten Tod geplant: Ermordung durch Spielzeug. In den letzten Minuten vor seinem Tod war Elezer, erfahren im Umgang mit Konstrukten, damit beschäftigt, Spielzeug aus dem magischen Beutel mittels seiner Magie zu vergrößern und ihm anschließend arkane, tödliches Leben einzuhauchen. Leider etwas zu tödlich - nun ist Elezer Opfer seiner Schöpfung geworden, während die Spielzeuggolems in den kommenden Minuten versuchen werden, die Metalltüren zu Zantalus' Gefängnis aufzubrechen.

29. Elezer: In diesem leerstehenden Gewölbe liegt ein schmaler Greis (Elezer) mit langen, grauen Haaren in violetter Robe am Boden - sein Kopf ist um 180° nach hinten verdreht, sein Blick starr und leicht irritiert. Sowohl von **30** als auch **32** hört man rhythmisches, lautes Rummsen (die Spielzeuggolems, die sich gegen Metalltüren werfen). Nach spätestens 10 Runden werden sie die Charaktere von alleine bemerken. Elezer selbst hat eine Tragetasche bei sich, in der sich zwei rote Heiltränke (W20), zwei blaue Zauberwechslertränke und ein Schlüssel (für **32**) befinden. Eingerollt daneben befindet sich der magische Spielzeugbeutel sowie 42GM, 28SM und Trockenproviant für 4 Tage. Elezer trägt eine *Robe der Macht* (GEI +1), in seinem Gürtel steckt ein *Feuerlanzenzauberstab* (Zauber muss, sofern auch erlernt, nicht mehr aktiv sein, um gewirkt zu werden).

30. Trommel und Lebkuchen: Ein grotesker Anblick erwartet hier die Charaktere - eine etwa 1m durchmessende Trommel mit zwei Schlagstöcken und ein 2m großer Lebkuchenmann werfen sich hier grimmig gegen eine rostige Metalltür (den Schlüssel hat Elezer).

31. Nussknacker und Schiff: Entgegen allen Regeln der Logik sind hier ein 1,5m langes, über den Boden gleitendes Massivholzboot und ein Nussknacker in Gestalt eines Trolls damit beschäftigt, eine schwere Metalltür einzutreten (den Schlüssel hat Elezer).

32. Schatzkammer: Erst wenn Elezers Golems zerstört sind, kann man sich Zantalus widmen, der in der ehemaligen Schatzkammer der Burg am Boden liegt.

Der alte Zauberer ist noch immer bewusstlos - zu sehr haben die Orks ihm bei dem Überfall zugesetzt - und es bedarf schon einiger Heilung (notfalls helfen aber auch Ohrfeigen), um den rotgerobten Weißbart wieder wach zu bekommen.

GESTATTEN, ZANTALUS

Zantalus wirkt zunächst verwirrt und auch eingeschüchtert, erst wenn die SC erklären, dass sie keine Entführer, sondern von den Wichteln beauftragte Retter sind, wird er sich entspannen und von den SC hören wollen, was alles geschehen ist. Den Spielern sei es an dieser Stelle gegönnt, stolz von ihrer Befreiungsmission zu berichten und verdienten Ruhm zu ernten. Führt man Zantalus schließlich zu Elezer, wird der alte Zauberer sich erstmal setzen und "Nach all den Jahren..." murmeln. Fragt man, wer Elezer war, antwortet Zantalus: "Mein ehemaliger Lehrmeister. Der Spielzeugbeutel war einst sein..." Es liegt an der Neugier und dem Taktgefühl der SC, wieviel sie von der eigentlichen Geschichte noch erfahren werden, aber je mehr die Spieler vom Hintergrund verstehen, umso befriedigender wird das Abenteuer für sie am Ende sein. Nebenbei wird Zantalus natürlich nach seiner Mütze, seiner Rute und dem Spielzeugbeutel fragen, welche man ihm hoffentlich ohne Gegenwehr wieder aushändigen wird: Derzeit wirkt noch immer ein Zauber von Elezer auf Zantalus, der seine Magie unterdrückt - erst in den kommenden Stunden wird er wieder zaubern können. Zantalus ist also völlig wehrlos und den Charakteren theoretisch ausgeliefert.

ES IST NOCH NICHT VORBEI

Da Zantalus noch nicht wieder in der Lage ist, zu zaubern, kann er den Charakteren gegen weitere Feinde nicht beistehen - ganz im Gegenteil: Sollte es noch zu einer Begegnung mit den Wildorks kommen, bräuchte er den Schutz der Charaktere.

Doch Zantalus hat andere Sorgen: "Ich bin ein alter Mann und noch zu geschwächt. Bald graut der Morgen und ich werde es nicht schaffen, meine Mission zu erfüllen. Ihr habt viel heute Nacht für mich getan und es wird Euch noch gedankt werden, doch zunächst habe ich noch eine Bitte an Euch:

Nehmt den magischen Beutel - man muss nur reingreifen und schon hat man ein Spielzeug in der Hand. Geht zurück nach Heilwacht, bevor der Morgen graut, und verteilt für mich die Geschenke. Bis nach Hause werde ich es alleine schaffen, dank der Wichtel achtet mich der Wald - doch die Kinder, die könnt nur noch ihr glücklich machen. Enttäuscht sie nicht - nehmt den Sack und eilt nach Heilwacht, bevor der Morgen graut."

BESCHNERUNG

Es wäre wirklich eine gute Tat, wenn die SC seine Bitte nicht abschlagen und heimlich den "Zantalus" spielen würden.

Der Alte selbst kann noch nicht sagen, wie man sich zwecks Beutelübergabe und Belohnung wiedersehen wird ("Doch das bekommen wir schon hin...") und vermutlich gehen die SC nach der Verteilung der Geschenke erstmal schlafen, schließlich war es eine anstrengende Nacht.

DAS ENDE

Am nächsten Morgen wird der Beutel - egal wie aufmerksam vielleicht Wache gehalten wurde - verschwunden sein. Dafür trägt jeder nun eine kleine, rotspiegelnde Kugel an einer Lederschnur um den Hals.



ZANTALUS' KUGEL

Füllt einmalig alle LK ihres Trägers wieder auf, sollten diese auf Null oder niedriger sinken.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Jeder Charakter kann für das Abenteuer folgende Erfahrungspunkte erhalten:

Von Wichteln träumen.....	5EP
Brückenspurten richtig deuten.....	5EP
Rute finden.....	5EP
Wildorks still und leise ausschalten.....	2EP
Zantalus' Mützemitnehmen.....	2EP
Von oben Brunnenöffnungentdecken.....	2EP
Ransyrs Ruhe nicht stören.....	10EP
Zantalus befreien.....	15EP
Zantalus' Besitz aushändigen.....	10EP
Belohnung für nicht nötigerklären.....	10EP
Geschenke verteilen.....	5EP
Pro erforschter Nummer auf Karte.....	1EP
Gute Idee.....	5EP
Kampf.....(besiegte EP/Anzahl Kämpfender)EP	
Rollenspiel.....	0-50EP
Für das Abenteuer ansich.....	25EP

ZANTALUS

Ein weihnachtliches Abenteuer für Dungeonslayers

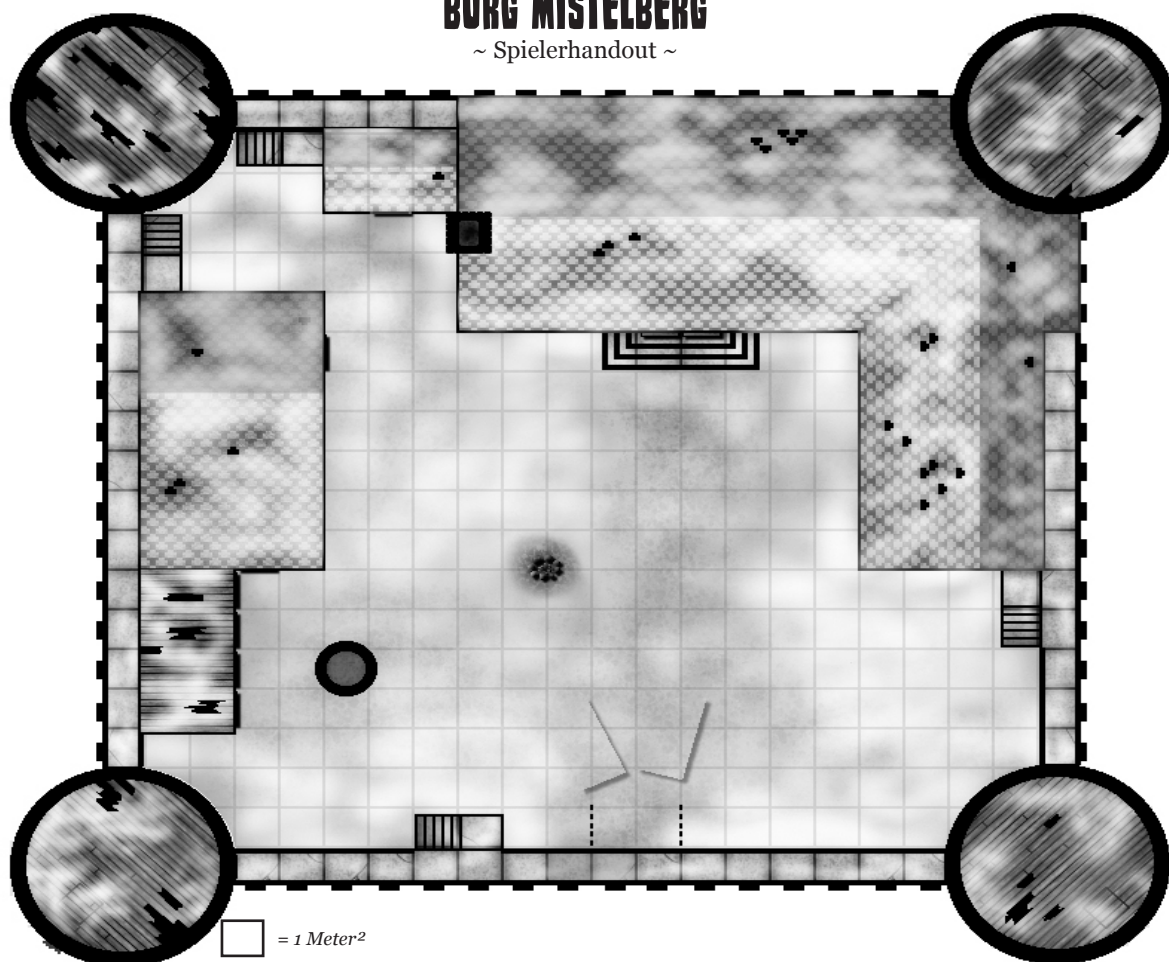
Text, Karten & Layout:
Christian Kennig

Cover:
Oliver Booms

©2008, 2009 Christian Kennig

BURG MISTELBERG

~ Spielerhandout ~



NSC-WERTE

DIE SPIELZEUGGOLEMS

MONSTERSPINNE

<u>Körper 6</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 1	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 2	Aura 0

Schlagen: 9 (7 + 2 Spinnenkiefer)
 Schießen: 10 (10 + 0 Netzflüssigkeit)
 Ausweichen: 12 (10 + 2 Spinnensinn)

Abwehr: 8
 Lebenskraft: 36 **EP: 80**
 Netzflüssigkeit: Wie Halt! mit Dauer W20Rd.

RANSYRS SKELETT

<u>Körper 8</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 2	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 12 (10 + 2 mit "Zornhieb")
 Ausweichen: 8 (10 - 2 Kettenpanzer)

Abwehr: 12 (10 + 2 Kettenpanzer)
 Lebenskraft: 20 **EP: 50**
 Klinge Zornhieb: Abwehr des Gegners -3

RIESENRATTEN

<u>Körper 4</u>	<u>Agilität 6</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 8 (6 + 2 Scharfe Hauer)
 Ausweichen: 13 (9 + 4 Flink)

Abwehr: 8 (4 + 4 Flink)
 Lebenskraft: 7 **EP: 29**

SKELETTHÄNDE

<u>Körper 6</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 0</u>
Stärke 3	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 0	Geschick 2	Aura 0

Schlagen: 10 (9 + 1 Krallen)
 Ausweichen: 14 (10 + 4 Flink)

Abwehr: 10 (6 + 4 Flink)
 Lebenskraft: 4 **EP: 26**

WILDORKS

<u>Körper 8</u>	<u>Agilität 6</u>	<u>Geist 2</u>
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 1
Härte 2	Geschick 1	Aura 0

Schlagen: 11 (10 + 1 Keule)
 Ausweichen: 8

Abwehr: 10
 Lebenskraft: 20 **EP: 45**

DER LEBKUCHENGOLEM

Der aus Teig bestehende Lebkuchengolem ist der schwächste der vier Endgegner. Er meidet den Nahkampf und spuckt lieber Zuckerbällchen, gleich seiner Augen und Knöpfe, auf seine Gegner. Wird der Lebkuchengolem zerstört, fällt das Teiggebilde zusammen. Der Krümelhaufen wirkt wie der "Magische Lebkuchen" (Seite 2), nur dass er abkühlt und seine Wirkung erlischt.

<u>Körper 4</u>	<u>Agilität 6</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 7 (6 + 1 Kuchenfaust)
 Schießen: 8 (6 + 2 Zuckerbällchen)
 Ausweichen: 9
 Abwehr: 4
 Lebenskraft: 28 **EP: 47**

NUSSKNACKERGOLEM

Der gut 2m große Nussknackergolem in Gestalt eines Trolls bewegt sich nur schwerfällig, doch sein tödlicher Kiefer kann ganze Köpfe zerbersten, also sollten die Charaktere ihn besser auf Distanz halten. Als Holzwesen steht dem Nussknackergolem keine Abwehr gegen Angriffe mit Feuer zu.

<u>Körper 8</u>	<u>Agilität 2</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 2	Bewegung 1	Verstand 0
Härte 2	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 14 (10 + 4 Knackkiefer)
 Ausweichen: 3
 Abwehr: 13 (10 + 3 Holzwesen)
 Lebenskraft: 40 **EP: 64**

SCHIFFCHENGOLEM

Das grob geschnitzte, klotzige Holzboot (Länge 1,5m) gleitet über den Boden und schießt mit seinen kleinen Holzkanonen Salven auf seinen Feinde. Diese Angriffsmethode nutzt es meist sogar im Nahkampf, da es ansonsten nur Gegner rammen kann. Als Holzwesen steht dem Schiffchengolem keine Abwehr gegen Angriffe mit Feuer zu.

<u>Körper 8</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 0	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 4	Geschick 2	Aura 0

Schlagen: 12 (8 + 4 Rammen)
 Schießen: 14 (10 + 4 Kanöchensalve)
 Ausweichen: 10
 Abwehr: 15 (12 + 3 Holzwesen)
 Lebenskraft: 44 **EP: 80**

TROMMELGOLEM

Diese etwa einen Meter durchmessende Trommel benutzt ihre beiden überdimensionalen Schlagstöcke sowohl als Beine, als auch als Arme, um damit nach den Charakteren zu schlagen. Aufgrund ihrer zerbrechlichen Konstruktion werden die Charaktere sie hoffentlich schnell ausschalten können.

<u>Körper 6</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 1</u>
Stärke 3	Bewegung 4	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 11 (9 + 2 Schlagstock)
 Ausweichen: 12
 Abwehr: 6
 Lebenskraft: 32 **EP: 57**

FROHE WEIHNACHT!

SCHNELL WIRBELST DU HERUM, BEISST BEHERZT IN DEN WARMEN, DUFTENDEN LEBKUCHEN UND VERPASST DABEI DEM NUSSKNACKER EINE MIT DER RUTE, DASS SEIN HOLZKOPF DURCH DIE GEGEND SEGELT, DOCH DAS BOOT HAT INZWISCHEN GEWENDET UND RICHTET LANGSAM SEINE KANONEN AUF DICH UND DEINE GEFÄHRTEN AUS! UND ALLES NUR WEGEN DIESEM ALTEN MANN, SEINEM BEUTEL UND DIESER DÄMLICHEN WICHTEL..!

WILLKOMMEN BEI ZANTALUS, EIN WEIHNACHTLICHES DUNGEONSPECIAL, BEI DEM ES GLÜHWEIN UND EINS AUF DIE MÜTZE FÜR UMSONST GIBT. SOLLTEST DU AN DEN BESINNlichen FEIERTAGEN* ETWAS LEERLAUF HABEN, TROMMEL DEINE LIEBEN ZUSAMMEN UND SPIEL MIT INHNEN EINFACH DRAUF LOS. ZANTALUS IST EIN KOMPLETTES ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER ERSTEN STUFE, VOLL MIT MONSTERN, DUNGEONGEKRABBEL UND WEIHNACHTLICHER BEUTE. FROMES FEST!

***: AUCH AN NORMALEN WERKTAGEN IST ZANTALUS OHNE EINSCHRÄNKUNGEN SPIELBAR!**

DUNGEONSLAYERS

DAS ALTMODISCHE ROLLENSPIEL MIT FALLEN, MONSTERN & SCHÄTZEN

DUNGEONSLAYERS IST EIN PEN-N-PAPER ROLLENSPIEL, BEI DEM DIE SPIELER AUF ALTMODISCHE ART & WEISE MONSTER SCHLAGTEN UND DUNGEONS AUSEINANDER NEHMEN. DAS SYSTEM VON DUNGEONSLAYERS IST SCHNELL UND LEICHT GESTALTET - KEINE 5 MINUTEN, SCHON IST EIN CHARAKTER FERTIG UND BEREIT FÜR SEINEN ERSTEN DUNGEONBESUCH.

ALSO REIN INS KETTENHEMD UND KLINGE ODER ZAUBERBUCH GEZÜCKT - DIE DUNGEONS, DIE WARTEN SCHON...



[HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.DE](http://www.dungeonslayers.de)