



EIN 1 SEITEN DUNGEON + 2 SEITEN HANDOUT

PURPURTRÄUME 1

# DIE KINDER DER SCHATTEN

EIN DS-ABENTEUER VON MAD\_EMINENZ FÜR DIE STUFE 1-4

**BESCHREIBUNG** Die Kinder der Schatten ist das Auftakt-Abenteuer zur Kampagne „Purpurträume“. Dieses Abenteuer kann aber auch unabhängig von der Kampagne gespielt werden. Der D2go ist im Wyndland in einer Stadt namens **Rokanok** angesiedelt, doch er kann natürlich in jeder größeren Stadt überall in Caera spielen. Eine nähere Beschreibung des Landes und der Stadt findet sich im Fanwerk-Regionalband **Wyndland – Ruf der Wölfe**. Am Ende des Abenteuers finden die SC 6 purpurne Tränke und einen Schuldschein, lasse diese Beute einfach weg, wenn dieser D2go als einzelnes Abenteuer gespielt werden soll. Optional könnten dann auch alle vermissten Kinder gefunden werden.

**ABENTEUERBEGINN** Das Abenteuer beginnt mit dem Hilfe-Gesuch einer jungen Frau namens „Delfe“. Sie ist die Leiterin eines Waisenhauses. Sie bittet die SC, ihr bei der Suche einiger vermisster **Waisenkinder** zu helfen. Sehr viel bezahlen kann sie zwar nicht (30 GM), doch stellt sie in Aussicht, dass die Stadtwache den SC noch etwas zahlen könnte (150 GM), wenn sie das Verschwinden der Waisenkinder aufklären. Sie hat in jüngster Vergangenheit, immer wieder in diesem Zusammenhang den Namen des Wirtshauses „Zur Wolfsfährte“ gehört und bittet die SC sich dort etwas umzusehen...

**DAS WIRTSHAUS ZUR WOLFSFÄHRTE** Das Wirtshaus hat einen kleinen, dunklen, aber gemütlichen Gastraum in dem ca. 30 Leute Platz finden. Die Kneipe ist meist überfüllt. Die Betreiber sind die Brüder **Jal und Mal Savo**, die sehr darauf bedacht sind, dass jeder Gast immer einen vollen Becher und eine mittelmäßige warme Mahlzeit bekommt. Ihr Met (1 Kupfer) erfreut sich in der Stadt äußerster Beliebtheit! Neben ihrer doch sehr lukrativen Kneipe sind die beiden glühende Anhänger des Schatten-Kultes und ihr Keller birgt ein dunkles Geheimnis. In dem Wirtshaus werden die SC Zeugen einer sehr dubiosen Unterhaltung zweier dunkel gewandeter Gestalten.

## ZUM VORLESEN ODER NACHERZÄHLEN

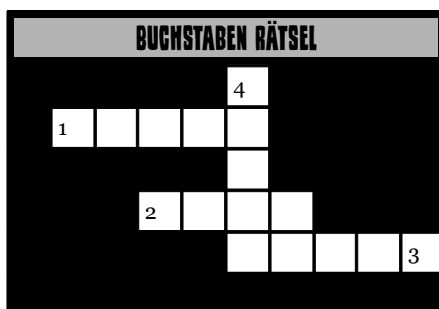
„Ich sag dir doch, wir müssen vorsichtiger sein! Sogar die Stadtwache hat mittlerweile einen Preis ausgeschrieben. Wir können nicht mehr einfach so das Fleisch abgreifen und schon gar nicht bei Tag! Wir müssen es den Meistern unverzüglich mitteilen, aber denk dran, dass wir die Lösung geändert haben.“

Daraufhin verschwinden die Gestalten in Richtung des Abortes und flüstern sich noch leise etwas zu (Bemerkungen Probe -4): „Der frische Fisch ist angekommen“.

**DIE TOILETTE** Gehen die SC den zwei Gestalten hinterher, sind sie wie vom Erdboden verschluckt. Mit **Bemerkungen** (TW 2 Bemerkungen + Diebeskunst) kann man erkennen, dass eine der Toiletten zur Seite geklappt werden kann. Dahinter verbirgt sich ein kleiner 2 Meter durchmessender Raum, in dessen Zentrum zwei Seile von oben nach unten laufen. Zieht man an einem der beiden Seile, fährt die Plattform A 20 Meter in die Tiefe.

**1. DER EMPFANG** In einer Ecke steht ein wuchtiger Schreibtisch, an dem eine seltsam angezogene Dame mit Hut sitzt. **Die Dame ist ein Zombie** (Werte im Handout), die in einem sehr schrillen mechanischem Tonfall die SC nach der Lösung fragt! (Bemerkungen + Wahrnehmung) Die **Lösung** ist „Der frische Fisch ist angekommen“. Wenn das Lösungswort nicht augenblicklich gesagt wird, betätigt sie einen Hebel und eine 3 Meter tiefe Fallgrube **B** öffnet sich (TW 4), dann springt der Zombie hinterher und greift die SC augenblicklich an. Der Boden der Grube ist mit Knochen übersät (BT 2B; 1D). Im Empfang befindet sich sonst noch eine Garderobe mit 20 Kult-Roben (angezogen -2 auf alles außer Talent Diener der Dunkelheit.)

**2. DER RAUM DER KETTEN** In diesem Raum hängen stachelige Ketten bei **C** von der Decke, die jeden, der keine Kultistenrobe trägt, festhalten (Ergreifen PW 15). Parallel öffnet sich in **D** ein kleiner Durchgang aus dem ein Schwarm untoter Ratten strömt und das festgehaltene Opfer angreifen. Um sich aus den Ketten zu befreien, benötigt man eine AGI+GE+ggf. Athletik-Probe. Um die doppelflügelige Tür **E** zu öffnen, müssen Fragen beantwortet werden und die jeweiligen Buchstaben gedrückt werden. Bei jedem Fehlversuch erscheint ein neuer Schwarm untoter Ratten aus **D**. Alternativ kann die Tür auch zerstört werden (ver.Tür PW 20, LK 50).

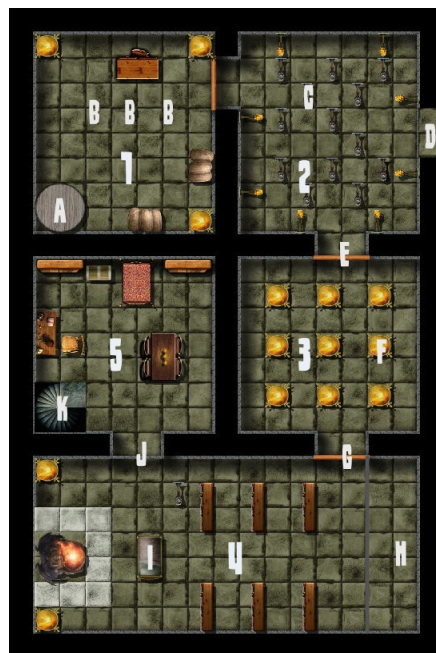


### Horizontal

- Sie ist der Tag (**Helia**)
- Zwischen dem Tag und der Nacht (**Lorr**)
- Nicht Tag (**Nacht**)

### Vertikal

- Lösung= **Baarn**



**3. DER RAUM DER 3X3 FEUERSCHALEN** In diesem Raum gibt es 9 Feuerschalen. Ziel ist es, dass alle 9 Schalen gleichzeitig brennen oder alle erloschen sind. Wenn eine Schale entzündet wird, entzündet sich die jeweils benachbarten Schalen. Wenn bereits eine benachbarte Schale brennt, erlischt sie (Siehe Handout zum Auslegen für die SC und als Übersicht für den SL). Wenn das Rätsel gelöst wurde, öffnet sich die Tür **G** (verstärkt, PW 20, LK 60). Mit jedem Versuch steigt die Temperatur im Raum und verursacht Schaden (1LP in der Runde eins, 2 LK in der zweiten Runde, usw.)

**4. RAUM DER SCHATTEN** In der großen Halle befinden sich jeweils 1 Kultist/SC und der Schattenpriester **Mal Savo**. Er opfert gerade auf dem Altar **I** eines der Kinder. Im Bereich **H** gibt es ein Gitterzaun, hinter dem noch 3 weitere Kinder der insgesamt 9 **verschwundenen Kinder** eingepfercht sind.

**Runde 1:** Alle Kultisten greifen die SC an.

**Runde 2:** Priester beschwört Skelett Nr.1

**Runde 5:** Priester beschwört Skelett Nr.2 und das Skelett Nr.1 explodiert (AW 15, abwehrbar, Radius 2m)

**Runde 8:** Skelett Nr. 2 explodiert und der Priester flüchtet durch **J** (Hebel zum Raum 5, TW 3) nach **K** in das Wirtshaus und flieht von dort aus mit seinem Bruder aus der Stadt.

**5. PRIVATZIMMER DER GEBRÜDER SAVO** BT 2M; 2X, Schriftrollen 4Z1; 2Z2, Ring 2ET1, 500GM. Optional für die Kampagne: 6 Flaschen purpurner Flüssigkeit und 1 Schuldschein.



# DIE KINDER DER SCHATTEN

NSC, RÄTSEL, GEGNER, HANDOUT

## ZOMBIE SEKRETÄRIN

KÖR:	13	AGI:	3	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

28	20	3	2,5	18	
----	----	---	-----	----	--

Angriff	Panzerung
Fäulnispranke (WB+2)	Merkt nichts (PA+2)

Beute:	BW 1B:4
GH:	10
GK:	no
EP:	78

## UNTOTER RATTENSCHWARM

KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

SCW	SCW	8	7,5	SCW	
-----	-----	---	-----	-----	--

Bewaffnung	Panzerung
-	-

Beute:	BW 1B:4
GH:	5
GK:	kl
EP:	98

## SCHATTEN-KULTIST

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

19	9	8	4	10	
----	---	---	---	----	--

Bewaffnung	Panzerung
Kurzsword (WB+1)	Kultisten Robe

Beute:	BW 1A:10; 1C
GH:	2
GK:	no
EP:	55

## SCHATTEN-PRIESTER

KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	7
ST:	0	BE:	0	VE:	5
HÄ:	0	GE:	6	AU:	1+1

15	6	8	5	6	12
----	---	---	---	---	----

Bewaffnung	Panzerung
Kultisten Dolch (WB+1)	runenbestickte Robe +1 Aura

13	Skelette erwecken, Schatten, Niesanfall, verwirren	74	Schattenpfeil
----	--	----	---------------

Beute:	BW 2C:17, BW 2T:15, Schattenamulett +1 Aura und +1 Zaubern wenn Diener der Dunkelheit, Kampfstab +1 Zielzauber
GH:	10
GK:	no
EP:	98

## KOPIERVORLAGEN

Bitte ausschneiden und den Spielern vorlegen

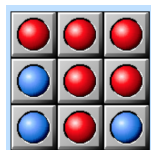
## BUCHSTABEN RÄTSEL

				4	
1					
	2				
					3

- Sie ist der Tag
- Zwischen Tag und Nacht
- Nicht Tag
- Lösung

## DER RAUM DER 3X3 FEUERSCHALEN

Ausgangssituation der Feuerschalen:



**Lösung:** jeweils die mit 1 markierten Felder müssen nacheinander entzündet werden.

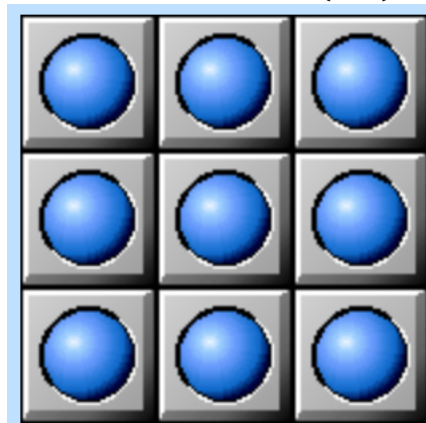
**Spielregeln:** Wird eine Schale angezündet, entzünden sich jeweils die benachbarten Schalen auch. **Nicht aber die Schale, die**

**diagonal zu der entzündeten Schale ist.**

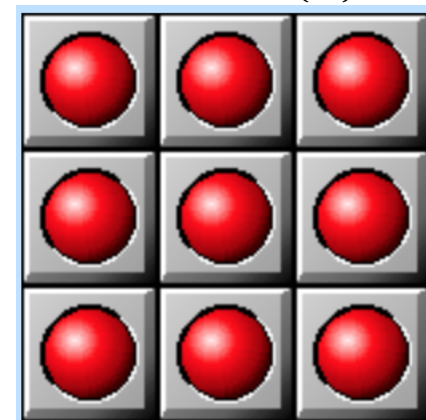
Dann wird anstatt eine blaues Blättchen ein rotes Blättchen ausgelegt. Brennt bereits eine benachbarte Schale, so erlischt sie! Also wird sie durch ein blaues Blättchen ersetzt. Ziel ist es, dass alle Schalen brennen **oder** alle Schalen erloschen sind!

Bitte einzeln ausschneiden und wie in der Ausgangssituation vor die Spieler legen!

**Schalen nicht entzündet (Blau)**



**Schalen entzündet (rot)**



**SCHULDSCHWEIN** Optional den Spielern vorlegen, wenn die Kampagne „Purpurträume“ gespielt wird!

## SCHULDSCHWEIN

Über 500 GM für die Auslieferung von 5 Kindern. Und einer weiteren Lieferung im folgenden Monat. Gebt sie diesmal einfach bei dem Orkstamm der BOK ab! Die wissen dann schon, was zu tun ist.

Ach, anbei die Tränke, die ich euch dazugelegt habe. Sie sollten in regelmäßigen Abständen dem alten Graumann in sein Met gegossen werden. Auf eine weiterhin so gute Zusammenarbeit.

Gez. ELK von der Purpurkralle



