

DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

DUNGEONSLAYERS
FANWERK



STEFAN BUSHUVEN



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

- SETTINGREGELN -

Regeln

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

LICHT

Große Teile des Dungeons sind unbeleuchtet. Pro erkundetes Level benötigen die Charaktere entweder 1 Fackel oder 1 Glühflechte. Laternen halten 3 Level. Der Lichtzauber im im GRW angegeben. In den Karten markiert ein „F“ eine Fackel und „K“ einen (unverrückbaren) Leuchtkristall. Schnelle Levelwechsel werden nicht berücksichtigt. Fackeln sind vor allem in den oberen Ebenen häufig, es lohnt sich also, sie zu sammeln.

NAHRUNG

Pro erkundetes Level benötigt ein Charakter eine Nahrungseinheit. Zu Beginn des Abenteuers sind die Charaktere relativ satt (5 Einheiten gespeist), können also 5 Level ohne Hunger erkunden. Schnelle Levelwechsel werden nicht gezählt. Trinkwasser ist in Grimmstein ausreichend vorhanden und wird daher nicht berücksichtigt. Hunger bewirkt pro 2 Level 1 Punkt Erschöpfung.

BEGLEITER

Später können Charaktere Begleiter (Tiere, Gefolgslute) haben, die jedoch pro Level ebenfalls 1 Portion Nahrung verbrauchen.

RESPAWN

Der verwunschene Kerker neigt dazu, dass erschlagene Monster dann und wann wieder auftauchen.

Betreten die SCs eine Region oder ein bereits vollständig oder zum Teil „abgearbeitetes“ Level, besteht die Chance, dass einige Monster sich erneut in diesem Level aufhalten.

Hierzu ist die **Respawnzahl** zu unterwürfeln. „Respawn 6: Ork“ gibt an, dass bei einem Wurf von 7-20 keine Monster respawned sind. Bei einem Wurf von 1 ein Ork, bei einem Wurf von 4 vier Orks. Die Lokalisation des Monsters ist vom SL abhängig.

RUHE UND RAST

Ruhe und Rast ist nur in gereinigten Levelabschnitten möglich (nächster Gegner weniger als 20 Meter entfernt). Jede Rast verbraucht 1 Portion Nahrung, ermöglicht aber Regeneration.

LEHRER UND MENTOREN

In den tieferen Ebenen stoßen die Charaktere auf Lehrer und Mentoren, die ihnen Zaubersprüche beibringen oder verkaufen sowie auf Mentoren, die sie in verschiedene Heldenklassen erheben können.

REGELWERK

Die Kampagne „Die Kerker von Grimmstein“ benutzt das DS 4.0 Regelwerk in der Spielwelt von Caera.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung erfolgt analog zu den Regeln in DS 4.0, AvC und RvC. Es sind alle Völker, Charakterklassen, Kulturen verfügbar.

AUSRÜSTUNG

Die Charaktere starten ohne Ausrüstung. Alle Gegenstände werden erst im Spiel erlangt.

MUNITION

In diesem Dungeon zählt jeder Pfeil, jedes Messer und jede Wurffaxt. Munition wird daher notiert. Nach überstandenem Kampf sind die Geschosse jedoch durchaus mehrfach verwendbar.

Würfeln Sie nach jedem Geschosseinsatz mit W20, ob das Projektil danach noch verwendbar ist.

| Projektil | Wiederverwendbar |
|------------|------------------|
| Bolzen | 1-18 |
| Pfeil | 1-15 |
| Wurfdolch | immer |
| Wurffaxt | immer |
| Speer | 1-19 |
| Wurfhammer | immer |
| Wurfmesser | 1-19 |
| Stein | immer |

ZAUBER

Jeder Zauberwirker startet mit einem Zauber seiner Wahl.

Im weiteren Spiel kann er Zauber nur von anderen Zauberkundigen, von Schriftrollen oder den Ahnengeistern erlernen.

TELEPORT UND CO.

Zauber, die eine Teleportation oder einen Dimensionswechsel herbeiführen, werden durch die mächtige Magie Grimmsteins direkt außer Kraft gesetzt. Es ist daher nur möglich, die Kerker auf natürlichem Weg zu verlassen.

Die Anrufung von Dämonen und Elementaren ist möglich, jedoch können auch sie die Gefangenen nicht aus dem Kerker herausbringen.

Die der Sprache mächtigen Wesen des Dungeons nutzen die Sprachen **Freiwort** und seltener **Blutwort** und **Schwarzunge**. Die Grimmwächter sprechen **Freiwort** und nutzen die **gemanische Schrift**, die Diener Kargoths sprechen **Blutwort** und nutzen die Schriftzeichen der nahezu vergessenen **Marogh Glyphen**.

KRÄUTER SUCHEN

In den Tiefen des Kerkers wachsen andere Kräuter als auf der Oberfläche Caeras. Zudem sind sie zwischen den Moosen, Pilzen und Flechten nicht immer eindeutig zu erkennen. Eine Kräutersuchen-Probe kann einmal pro Ebene von einem einzelnen Charakter abgelegt werden.

Bei einer gelungenen Probe (Gei + VE) findet er eine Portion der angegebenen Pflanzen:

W20

1 Dunkelschößling

Gift, erhöht für einen Schlag oder Schuss den WB um 5 gegen organische Wesen.

2 Eisenfraßspore

Senkt, auf eine Waffe aufgetragen, die PA eines Feindes um 8 für einen Kampf. Die Waffe ist danach jedoch ebenfalls verrostet/verfault.

3-4 Glühflechte

Leuchtet wie eine Fackel.

5-6 Kerkerdorn

Heilt bei Verzehr mit PW: 12

7 Faulpilz

Lähmungsgift, wenn auf einer Waffe aufgetragen. Gegner verliert 4 Initiative für den Rest des Kampfes, wenn „Gift Trotzen“ misslingt.

8-9 Caertoffel

Nahrungsknolle. Eine Nahrungseinheit.

10 Panzerflechte

Wird auf der Haut verteilt und gewährt PA +1 für 24h. Pro Stunde, die es getragen wird, richtet es aber 1 LK Schaden an

11-12 Tiefschimmelpilz

Pilzsaft erhöht Gift trotzen um 5 für 1 Stunde.

13-14 Manaflechte

Halbiert einmalig eine Zauberabklingzeit

15-16 Augenpilz

Gewährt für 1 Stunde Nachtsicht

17 Glückspilz

Verhindert den nächsten Patzer.

18 Glimmerkraut

Erhöht für 1 Kampf Zielzaubern um 5.

19 Jok-Wurzel

Erhöht HÄ um 2 für 1 Stunde.

20 Tief-Hyn

Beere belebt wieder ohne KÖR -1

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

- MÄCHTE VON GRIMMSTEIN -

hintergrund



DIE GRIMMWÄCHTER

Die Grimmwächter sind eine alte Kriegerelite, die sich der Bewachung von gefährlichen Gefangenen verschrieben hat.
Sie bewohnen Burg Grimmwacht oberhalb der Kerker von Grimmstein.

Ebenen: 5 bis +5
Einflussgebiet: 0,1,2 und +1 bis +5
Anführer: ?

ORKS VON KAR'ZAGOTH

Die Orks von Kar'zagoth stammen von orkischen Sklaven ab, die einst die Elfen in den Katakomben hielten. Heute bewohnen sie eine eigene kleine Stadt mit einer Minenareal. Die Bewohner Kar'zagoths sind klüger als übliche Orks

Ebenen: 4
Einflussgebiet: 4,5
Anführer: Orkkönig Maresh

TIEFHEIM

Die Menschen von Tiefheim sind den Orks von Kar'zagoth ein Begriff. Es kommt jedoch nur selten zu Begegnungen zwischen Bewohnern Tiefheims und Kar'zagoths. Die Tiefheimer sollen sich aus den Menschen zusammensetzen, die den Kerkern entkamen.

Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: Bürgermeister

SCHLANGENMENSCHEN

Man munkelt von Stämmen der Schlangenmenschen, die in den Tiefen der Kanäle weit unter Tiefheim hausen sollen.

Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: ?

DIE STEINELFEN

?
Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: Die Steinelfenkönigin

DIE GRIMMZWERGE

?
Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: Der Grimmzwergenfürst

KRIEGER DER TIEFE

?
Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: ?

DIE SCHATTENWACHE

?
Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: ?

DIE ALDEN ELFEN

Einst herrschten die Elfen in den Hallen unter Grimmstein. Mit ihrem Untergang kamen die Orks frei und gründeten Kar'Zagot. Außer Relikten und Anlagen sind keine Überbleibsel ihrer Zivilisation mehr übrig.

Ebenen: keine
Einflussgebiet: keines
Anführer: keiner

DIE FEEN DER PILZWELT

In den Kristallminen gibt es einen seltsamen Ort, ein Portal in die Pilzwelt...

Ebenen: keine
Einflussgebiet: keines
Anführer: keiner

DER GHUL

Der Ghul ist ein seltsames Wesen, welches in der Nähe von Myrt-Kristallen nach Seelen der Menschen giert. Seine Herkunft und seine Absichten sind unklar

Ebenen: Myrt-Kristall Minen
Einflussgebiet: Myrt Kristalle
Anführer: keiner

SUOPHAR

Der schwarze Höhlendrache lebt seit vielen Jahrhunderten in den Höhlen von Grimmstein und bewacht einen der Ausgänge. Sein messerscharfer Verstand und seine Krämerseele machen ihn zu einem gefährlichen Geschäftspartner.

Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: -

KARGOTH

Kargoth ist der Gott des Rechts, den die Grimmwächter und die Orks verehren.

Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: ?

FURIEL

Furiel ist der dämonische Widersacher Kargoths.

Ebenen: ?
Einflussgebiet: ?
Anführer: ?

DIE GEISTER

Die Geister der Verstorbenen wandeln durch die Katakomben und Hallen von Grimmstein. Die meisten halten sich völlig neutral, andere unterstützen die anderen Fraktionen.

Ebenen: jede
Einflussgebiet: keines
Anführer: keiner



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-KERKEREBENE-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 1

Hintergrund

Grimmstein ist das legendärste und mystischste Gefängnis Caeras. Seit Jahrhunderten werden hier die gefürchtetsten und skrupellosesten Verbrecher, aber auch unliebsame Adelige, Freidenker und Schwarzmagier eingekerkert und sich selbst überlassen.

Der Zugang zu Grimmstein liegt (durch mächtige Illusionsmagie getarnt) in der Wildnis. Seine genaue Position ist nur wenigen Herrschern und den obersten Priestern des Kontinents bekannt. Die **Grimmwächter**, eine geheime Gilde aus Kriegern und Judikatoren, streifen durch die Länder, sammeln Verbrecher ein und löschen mittels eines magischen Tranks deren Gedächtnis. Die caeraweite Karawane zieht dann einmal pro Jahr zum Fuße des Gebirges, wo sich der Eingang zum legendärsten und berüchtigsten Hochsicherheitsgefängnisses Caeras befindet. Die ihrer Erfahrungen beraubten Gefangenen werden ihrer Habseligkeiten entledigt und sich dann selbst überlassen. Wer den Ausgang des Gefängnisses erreicht, erlangt seine Freiheit zurück. Bislang gelang dies niemandem.

Die Kerker von Grimmstein ist eine Adaptation des Computerspiels „*Legend of Grimrock*“ (www.grimrock.net), besitzt jedoch eine eigene auf Caera angepasste Story.

Die Charaktere finden sich, bar jeder Erinnerung und auf Stufe 1, ohne jegliche Ausrüstung bis auf ein Lendentuch, in den Kerkern wieder. Ein großes Beben erschüttert den Komplex, öffnet abrupt die Türen und gibt den Gefangenen den Weg frei. Es liegt nun an den Spielern, dem Kerker zu entkommen und die Wachen, Kreaturen, Rätsel und Fallen des Komplexes zu überwinden.

Prolog

„Du erwachst. Das Gebäude bebzt. Staub und Asche rieseln von der Decke. Schreie sind zu hören. Deine Zellentür entriegelt sich schlagartig. Du bist frei. Genau wie andere Gefangene. Und auch wenn du, bar jeder Ausrüstung und Erinnerung, nicht genau weiß wo und wer du bist, du weißt nur, dass du von hier entkommen musst, wenn dir dein Leben lieb ist.“

1 - Nördlicher Zellenkomplex

In diesen 6 Zellen erwachen die Charaktere bar jeder Ausrüstung, Erinnerung und Erfahrung (Stufe 1). Zauberwirker besitzen 1 Zauberspruch. Im Westen befindet sich ein vergitterter Abort, der in unbekannte Tiefen führt (die Abwasserkanäle Ebene 8). Das Gitter kann nur mit KÖR+ST - 8 geöffnet werden.

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN - EBENE 1 (KERKERKOMPLEX)



2 - Wächterraum

In diesem Raum befinden sich 1/4SCs Hobgoblinwachen, die mit Knüppeln bewaffnet sind. Die ungerüsteten Wächter sind sehr aggressiv, jedoch durch einer Lobotomie der Herren von Grimmstein zu keiner Kommunikation fähig (Verstand 0). Werte siehe GRW. 115). Ein Wächter besitzt einen Schlüsselbund und 4 Portionen Nahrung

3 - Schlafraum

Der Schlafraum der Wächter. BW 1B:18

4 - Verbindungsgang

Wer hier auf der westlichen/linken Seite entlang geht (X), wird von einer Bolzenfalle mit Schießen 14 attackiert.

5 - Südlicher Zellenkomplex

Die Kerkertüren sind allesamt vom Gang aus verschlossen. Mit Hilfe des Schlüsselbundes des Wächters aus 2 können sie geöffnet werden.

Pro Zelle erfolgt ein Wurf mit W20: **1-5:** 1 Skelett **6-10:** toter Häfling, **11-12:** irre vor sich hin brabbelnder Häfling **13-19:** leer **20:** lobotomierte Hobgoblin

6 - Zwischenraum

Der von einer Dämonenstatue erleuchtete Zwischenraum ist zur Hälfte eingestürzt. Die Osttür kann durch den Schlüsselbund geöffnet werden. Die Berührung des Dämonenfeuers gibt VE +1 für diese Ebene.

7 - Gemeinschaftskerker

Der alte Kerker für über 20 Gefangene. Eine Treppe führt vom Keller des Kerkers zur Tür hoch. 6 unbewaffnete Skelette und 4 Zombies können über die Treppe nacheinander angreifen.

Im hinteren Teil des Kerkers liegen bei einem Toten ein Dolch +1 sowie ein Lederhelm +2 und eine Schriftrolle mit „Feuerball“.

8 - Folterkammer

In der Folterkammer befindet sich ein verrosteter Eisengolem (normale Werte, aber Laufen 1. In der Südostecke liegt ein erschlagener Folterknecht, der einen Dolch und einen Schlüssel (zu 9) bei sich trägt.

9 - Verbindungsgang

Der Verbindungsgang ist abgeriegelt und kann nur mit dem Schlüssel des Folterknechts betreten werden. Der Gang bietet Verbindung zu einer Treppe nach unten (westlich, verschlossen mit einem Rubin-Schlüssel) und einer Treppe nach oben (im Süden).

10 - Raum des Geistes

In diesem Raum wartete die blau schimmernde Seele der Abenteurerin Kaya, die hier einst starb. Sie wird die Charaktere durch den weiteren Teil des Dungeons begleiten.

„Willkommen, im Grimmstein. Dieser Ort hält nur Pein und Leid für euch bereit. Er wird beherrscht von Khargoth, dem Kind des Baarn. Doch wer das Labyrinth meistert, ist frei und wird reich belohnt werden. Geht nach oben, dort findet ihr den Rubinschlüssel, der euch in die Tiefen bringt!“. Kaya verblasst nach dieser Warnung und hinterlässt 1/SC Heiltränke.

Erfahrung

| | |
|---------------|-------|
| Für die Ebene | 50 EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |

Respawn

2: Hobgoblin
(lobotomiert)



EBENE 0 / GRIMMWACHTKELLER

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-GRIMMWACHTKELLER-

Stufe 1

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

ZU EBENE 1A



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN - EBENE 0 (GRIMMWACHTKELLER)



Ebene +1 (Burg Grimmwacht)



Ebene 0 (Kellerebene)



Ebene 1a
(Kristallhöhle)

Hintergrund

Die Charaktere gelangen über die Treppe in Ebene 01 in die über dieser gelegene Ebene 0. In dieser müssen die Charaktere den **Rubinschlüssel** für die Tür in Ebene 1 finden, um von dort in die Tiefen vorzudringen. Ebene 0 ist der untere Abschnitt der geheimen Ordensburg **Grimmwacht**. In dieser lebt der **Orden der Grimmwächter**, einer fanatischen Kriegersekte, die sich der Verehrung des Baarnohnes **Kargoth** verschrieben hat.

Über den **Schrein des Kargoth** (9) können die Charaktere zudem in die **Kristallhöhlen** gelangen, die einen (gefährlichen) Nebensauplatz eröffnen.

Beim Spielstart wird W20 einmal die Zeit (s.u) festgelegt, die den Aufenthaltsort der NSCs bestimmt.

1 – Raum der Läuterung (Start)

In diesem Raum wurden den befreiten Gefangenen die Fesseln abgenommen. Kettenstücke und Fesseln sind zuhauf zu finden. Die **Gehilfen des Kerkermeisters** sind bei 1-10 auf W20 hier anzutreffen.

2 – Buch der Namen

Das Buch enthält die Namen von über 10.000 Gefangenen. Die letzten Namen dürften den SCs gehören. Bei 11-20 auf W20 ist der **Kerkermeister** hier anwesend.

3 – Wachgang

Über den Wachgang patrouillieren im Uhrzeigersinn zwei **Eisengolems** (Laufen 3), die jeden angreifen, der näher als 3 Meter an sie heran kommt. Um die 2 zu umgehen bedarf es nur einigem Koordinationsvermögen.

4 – Pool des Vergessens

Wer von diesem Brunnen trinkt verliert alle EP und alle Erinnerung an sein Leben.

5 – Wohnung des Kerkermeisters

Hier ruht bei 1-10 auf W20 der **Kerkermeister**. Er besitzt einen Streitkolben und eine Lederpanzer. 4 Portionen Nahrung.

6 – Schreibkammer des Kargoth-Priesters

Bei 1-2 auf W20 ist hier der Kargothpriester anzutreffen. Im Schrank befinden sich 1W20/4 Schriftrollen (Beutetabelle Z:12).

7 – Schlafkammer

Die zwei **Gehilfen des Kerkermeisters** sind bei 11-20 auf W20 hier anzutreffen.

8 – Eisener Grüfte

Die Sarkophage enthalten die Überreste der Kargothpriester vergangener Zeiten. Sie greifen als **heroisches Skelett** an. BW:1A20.

9 – Schrein des Kargoth

Bei 3-15 auf W20 hält sich der **Kargothpriester** hier auf und greift die Charaktere an. Dabei kommen ihm die Skelette aus (8) zu Hilfe, vergehen aber, sobald des Priester tot ist.

Hinter einem Relief ist eine Geheimtür zu einer

Treppe in die Kristallhöhlen.

Der **Kargothpriester** besitzt den Rubinschlüssel für die westliche Tür [9] auf Ebene 1.

10 – Abgrund

In diese Grube werden tote Gefangene geworfen. Der Grund der Grube liegt in den unbekannten Tiefen Caeras...

11 – Raum der Wache

4 epische Eisengolems bewachen diesen Raum. Nur Angehörigen des Ordens ist die Passage gewährt. Die Treppe führt in die Burg (Ebene +1). Die Golems verlassen den Raum nicht.

12 – Folterraum

Im Folterraum erhalten die SCs eine Vision an ihre eigene Folterung, ihre Narben und Taten. Die Erinnerung kommt jedoch nicht zurück. Im Schreibtisch befindet sich BW: 1T:100

Die Gegner:

Kerkermeister: Söldner, RvC S. 46

Kerkergehilfe: Dorfmiliz RvC S.44

Skelette: GRW S.122

Eisengolems: GRW S.113

Kargothpriester: Shekz GRW S. 140, LK 14

Die Vision:

„Ketten. Erschöpfung. Brüllende Krieger in schwarzer Kleidung. Sengende Sonne. Ein Berg. Peitschen und Ketten. Getöse. Dämonensang. Ein Runentor. Dunkelheit. Schmerz! Man flößt dir Wasser ein. Dann wird es dunkel um Dich.“

Erfahrung

Für die Ebene

75EP

Pro Raum

1 EP

Gegner

EP/SC

Vision erhalten

25EP

Respawn

3: K'gehilfe



EBENE 1A / KRISTALLHÖHLEN

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

- KRISTALLHÖHLEN -

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 1-3

Die Kristallhöhlen

Die Höhlen sind eigentlich eine Mine, die den Ordenskriegern der Grimmwächter durch Sklavenarbeit hohe Erträge einbringt. Die 4 Sklaven schürfen unter Aufsicht durch einen Kerkermeister und einen Kristallgolem nach dem begehrten blauen *Myrt-Kristall*, der ansonsten nur in den Tiefen von Schimmerstein vorkommen soll. Die Höhlen besitzen im Südosten einen Stollen, der von seltsamen Pilzen überwuchert ist. Dieser ist ein Portal in die „Pilzwelt“, welche die SCs von vielen Stellen des Dungeons aufsuchen können.

Ebene 1a (Kristallhöhle)

Ebene 0
(Kellerebene)

1 – Lagerraum

Hier lagern die Kargothkultisten einige Säcke mit Nahrungsmitteln (20 Portionen), sowie zwei Kisten mit blau leuchtenden Myrt-Kristallen.

2 – Schlafraum der Sklaven

Hier ruhen immer 4 der 12 Sklaven aus der Mine in einem „8-Stunden-Schichtdienst“.

Alle 12 Sklaven (8 Menschen, 2 Elfen, 1 Zwerg, 1 Halbling) sind Gefangene wie die Charaktere, wurden aber für den Minendienst ausgewählt.

Ein „*Amulett der Herrschaft*“ um ihren Hals macht sie zu willlosen Dienern der Grimmwächter.

3 – Schlafraum des Wächters

Der Kerkermeister Olag schlaf hier. Er organisiert die Arbeit der Sklaven. Da er selbst schon viele Jahre hier unten ist, ist auch er degeneriert. Da ihm für ein Verbrechen die Zunge herausgeschnitten wurde, wird er den Charakteren nicht viel sagen können. Hinzu kommt, dass er bis zum Tod kämpft. Olag besitzt einen Kristall mit dem er den Wächtergolem der Mine aktivieren kann.

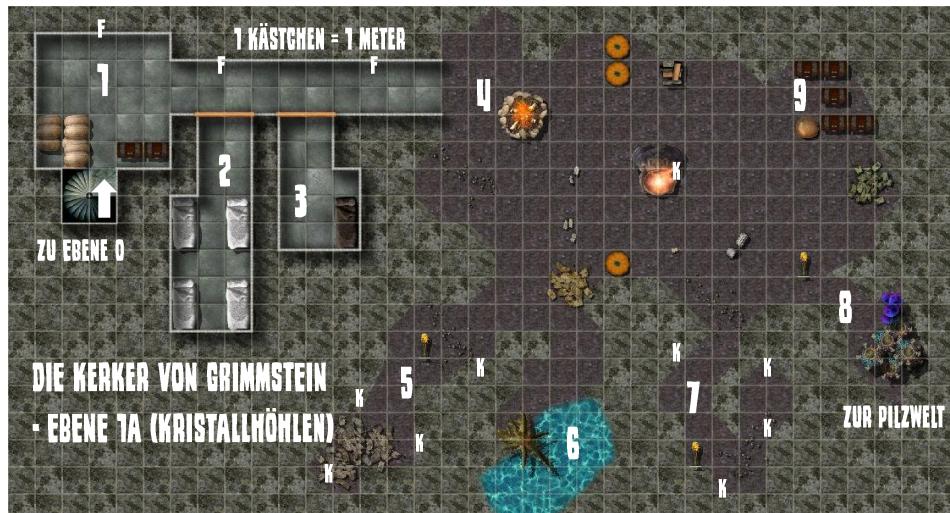
Zu seinen Habseligkeiten gehören BW 1A:15, 3B:15 und 2C:15.

Olag nutzt die Werte des Söldners (RvC S.46).

4 – Lagerfeuer

An dieser Stelle „brennt“ ein Lagerfeuer aus stark leuchtenden Myrt-Kristallen. Die Beute spendet Licht. Die Gefangenen ruhen hier manchmal aus.

In der Mitte der Mine steht der Kristallgolem (GRW S.114), ein Abbild des geflügelten Dämonen Kargoth. Er wird durch Olags Kristall aktiviert und gesteuert. Sollten die Charaktere den Kristall an sich nehmen können, können sie den Golem für ihren Kampf in dieser Ebene nutzen, bis er zerstört ist.



5 – Abbaustollen

Hier arbeiten die Sklaven und fördern den Kristall.

6 – Quelle

In diesem Stollen befindet sich eine kleine Frischwasserquelle. An ihrem Ufer können die Charaktere neben einer rotleuchtenden Kerkerlilie dem Führer-Geist Kaya begegnen.

„Diese Mine dient den Unbarmherzigen als Quell des Reichtums. Hunderte haben hier ihr Leben gelassen. Vergießt kein Blut, wenn ihr IHM nicht begegnen wollt.“

7 – Abbaustollen

Wie 5.

8 - Pilzstollen

Dieser Stollen beinhaltet viele grün leuchtende Pilze. Wird der *Pilzschlüssel* aus Tiefheim hier abgelegt, werden die SCs in die Pilzwelt (99a) teleportiert.

9 - Lager

Im Lager haben die Gefangenen das nötige Werkzeug: Spitzhaken, Schaufeln, Meißel, Hämmer.

An brauchbaren Waffen befinden sich hier einige Äxte (3), Kampfstäbe (2) und sogar ein Langschwert (1).

Weiterhin werden hier Edelmetallabfälle wie Silber, Gold, Platin und Mithril gelagert (BW:5A20).

Der Ghul

Wird in der Mine Blut vergossen (1LK) werden alle Myrt-Kristalle anfangen zu pulsieren. Pro weiterem LK wird das Pulsieren mehr und mehr. Pro Runde wird mit W20 gewürfelt, ob der Ghul in den Kristallminen erscheint. Ist der Wurf kleiner als die vergossenen LK, erscheint er bei 9 und wird kämpfen bis ein Leben genommen.

ist. Dann verschwindet er. Die Werte des Ghuls entsprechen einer Todesfee (GRW S.123), womit er nur durch Magie zu verletzen ist. Meistens hilft hier nur die Flucht.



Erfahrung

Für die Ebene

75EP

Pro Raum

1 EP

Gegner

EP/SC

Ghul überlebt

25EP

Respawn

1: Der Ghul



EBENE 2 - DIE TIEFEN KERKER

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-DIE TIEFEN KERKER-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 2-3

Die Tiefen Kerker

Die Tiefen Kerker dienen den Grimmwächter als Gefängnis für mächtige oder gefährliche Gefangene. Dies sind vier große Monstren, die in den Kammern 2-5 gehalten werden sowie vier humanoide und mittlerweile verstorbenen Zauberer in den Bleizellen (6-9). Die Ebene wird von einem **Knochengolem** patrouilliert, der umgangen oder überwunden werden muss, um die Ebene genauer zu untersuchen.

Das Level gewährt zudem Zugang zu den Asservatenkammern, in denen mächtige Artefakte gelagert werden, sowie zum Magazin, einer großen Waffenkammer

Alle Zellen werden durch einen Hebel an der gegenüberliegenden Wand der Tür geöffnet. .

Ebene 1 (Kerkerebene)



1- Gang

In diesem Gang patrouilliert gegen den Uhrzeigersinn mit Start auf „1*“ der **Knochengolem** (GRW S. 114), der einmal pro Woche vom **Kargothpriester** aus der Ebene +1 aufgesucht und mit neuer Energie versorgt wird. Pro Woche, die der Priester den Golem nicht aufsucht, schwindet dessen LK um 10. Der Golem hat nicht die Funktion, die ungleich mächtigeren Wesen in den Kammern bei einer Flucht aufzuhalten, sondern dient lediglich als Warnmechanismus. Wird er getötet oder verletzt, oder kommt ihm eine Person näher als 2 Meter, wird der **Kargothpriester** der Keller von Grimmwacht (so er noch lebt) davon erfahren und wird Gegenmaßnahmen einleiten. Da die Charaktere dem Kargothpriester den Schlüssel für die Ebene abgenommen haben, wird er vermutlich nicht mehr am Leben oder gefesselt sein, so dass nichts geschieht, wenn der Golem besiegt ist.

Zusätzlich gibt es einige **Blitzfallen** (Blitzsymbol) im Gang, die sehr gut getarnt sind (TW 8) und bei Betreten des Feldes mit PW20 angreifen. Folgen die SCs dem Golem können sie erahnen, dass auf einigen Steinplatten „etwas nicht stimmt“. Wird eine Blitzfalle ausgelöst, wird der Knochengolem sofort angreifen.

Sobald die Charaktere die Ebene betreten erscheint **Kaya** kurz und warnt die Flüchtlinge „**Hütet euch vor der Macht des Sturmes und tötet den Hüter der Ebene nicht zu früh. Sein Weg kann nützlich sein!**“



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN - EBENE 2 (TIEFE KERKER)

1 KÄSTCHEN = 1 METER

2 – Stasiszelle des Augenballs Oo'jogh

In dieser Zelle liegt das Gerippe des Augenballs Oo'jogh. Ein kristallendes Auge (**Das Kristallauge**) ist sehr gut erhalten und kann einen der Zauberer in 6-9 für kurze Zeit erwecken, um vom ihm Talente und Zauber zu lernen oder später eine Initiation in eine Heldenklasse zu erhalten. Die Abklingzeit des Kristallauges beträgt 24h. Der Einsatz bewirkt zudem 1 Punkt Erschöpfung beim Anwender.

3 – Stasiszelle der Medusa Shana'ha

Gefangen in einem Stasisfeld steht die Medusa Shana'ha (GRW S. 117). Das Feld (Wirkerrufe 20) kann nur durch **Magiebannen** aufgehoben werden. Spez. Beute im Feld: Langbogen mit Schütze +III

4 – Stasiszelle des Bundrakbärs

Hier ist der Bundrakbär gefangen (RvC S. 44). Spezielle Beute im Feld: Robe mit PA +2.

5 – Stasiszelle des Werwolfs

Hier ist ein in der Verwandlung befindlicher Werwolf (RvC. S. 48) eingesperrt. Spez. Beute Im Feld: Ring mit Glückspilz +II

6 – Bleizelle der Heilerin Ti-Lah.

Hier liegen die Überreste der Heilerin Ti-Lah. Wird sie erweckt, kann sie einmal pro Konsultation Heilersprüche bis Level 12 lehren. Zudem kann sie später eine Initiation in die Heldenklasse des **Kampfmönchs** bewirken.

7 – Bleizelle des Karn von Yog-Sothoth

Der tote Schwarzmagier lehrt Sprüche bis Stufe 12 und kann die Initiation in die Heldenklasse des Nekromanten ermöglichen.

8 – Kayas Bleizelle

Kayas Zelle. Bei Erweckung gibt sie den SCs den Knochenschlüssel für die Asservation, den sie dem Kargothpriester stahl.

9 – Bleizelle des Shadir ben Karasish

Meister Shadir lehrt Zauberersprüche bis Stufe 12 und ist ein Elementarist.

Erfahrung

| | |
|----------------------|-------|
| Für die Ebene | 75EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |
| Kristallauge genutzt | 25EP |

Respawn
1-2 Lebende
Rüstung



EBENE 2A - ASSERVATION

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-ASSERVATION-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 3-20



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN • EBENE 2A (ASSERVATION)

1 KÄSTCHEN = 1 METER

1 – Zugang

Die Wände sind mit uralten Runen verziert, die heute wohl niemand mehr entziffern kann.

2 – Wächterraum

Im Wächterraum halten sich stets 2 **heroische Skelette** auf, die die Asservatenkammer mit Langschwert, Schild, Kettenharnisch und Helm verteidigen. Die Skelette (GRW S. 122) erheben sich neu alle zehn Runden. Nur Kargothpriester werden nicht von ihnen angegriffen.

3 – Portalraum

Der Raum besitzt ein Portal, welches direkt in die Portalebene führt. Nur Träger des **Portalsteins** können den Teleporter nutzen.

4 – Zentralraum

Der Zentralraum besitzt drei Türen, die mit dem Gebein- (Westen), Rippen- (Osten) und Schädelsschlüssel (Süden) verschlossen sind. Der Zugang im Norden ist durch den Knochenschlüssel verschlossen. Im Raum steht eine Statue des Kargoth.

In den vier Wänden sind jeweils eine Nische untergebracht. Diese enthalten:

1 Kurzbogen +1 mit 3 Pfeilen, 1 Lederpanzer +1, einen Schutzring +1 und 1 Schriftrolle (Licht).

Wird einer der Gegenstände aus den Nischen genommen, füllt sich der Raum mit **Giftgas** nachdem sich alle Türen geschlossen haben. Das Gas greift pro Runde mit einem Schadenswert von 12 an. Der PW steigt pro Runde um 2 bis die Charaktere eine Kralle der Statue als Hebel entdecken und so die Falle außer Betrieb setzen. Wurde der Hebel zuvor betätigt, ist die Falle 20 Minuten ohne Funktion.

5 – Westliche Asservatenkammern

Diese Kammern sind aktuell mit dem **Gebeinschlüssel** verschlossen.

In der Kammer sind 8 Nischen mit einem Langbogen +1, der Rüstung Söldnerfreu, eine runenbestickte Feuerrobe, einem Schutzring +1, zwei Tränken (Tabelle T) und Kayas Schlangendolch (+2, +Hinterhältiger Angriff II).



7 – Südliche Asservatenkammern

Diese Kammern sind aktuell mit dem Schädelsschlüssel verschlossen.



6 – Östliche Asservatenkammern

Diese Kammern sind mit dem Rippenschlüssel verschlossen. In den Nischen befinden sich **Sternenmetall** (welches in Kar'Zagot an den Schmied übergeben werden kann, aber viel weiter in der Tiefe viel wertvoller wäre...) sowie ein Zauberstab mit Feuerstrahl, zwei Rucksäcke, die Fackel **Immerlicht** (bei F – wird leicht übersehen – Immerlicht spendet wie der Name schon sagt dauernd Licht, hat also keine Brenndauerbeschränkung) sowie die **Kettenrüstung von Durgar** Schwarzfels (+1 und Einsteker +II).

Erfahrung

| | |
|-------------------|-------|
| Nördliche Kammern | 25EP |
| Westliche Kammern | ? EP |
| Östliche Kammern | ? EP |
| Südliche Kammern | ? EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |

Respawn
Siehe (1)



EBENE 2B - DAS MAGAZIN

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-DAS MAGAZIN-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 3-4



1 KÄSTCHEN = 1 METER

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN - EBENE 2B (DAS MAGAZIN)

Ebene 2 (Tiefe Kerker)



Ebene 2b (Magazin)

Das Magazin

In der Zeit, als Burg Grimmwacht noch nicht bestand und andere Mächte in diesem Berg wohnten, wurden diese Hallen als Waffenlager genutzt. Die Grimmwächter übernahmen die Funktion der Ebene bis Burg Grimmwacht an der Oberfläche errichtet war. Seitdem die oberen Ebenen zu Kerkern umgestaltet wurden, ist das Lager nahezu verlassen. Auch wenn die wertvollsten Waffen und Rüstungen bereits beiseite geschafft wurden, mag es sein, dass die Charaktere hier noch fündig werden.

1 – Halle

Die große Waffenhalle mit dem pompösen Deckengemälde besitzt noch einige zerstörte Übungspuppen, Dreharme und Holzmänner. An der Wand stehen drei verfallene Schießscheiben. Zwei Pfeile und drei Bolzen sind hier noch verwendbar. Der Rest ist zu stark zerstört. **2 Lebende Rüstungen** (GRW S. 116) wachen hier und greifen jeden Eindringling an. Sie sind stark verrostet (Initiative -1, Laufen -2).

2 - Waffenlager

Im alten Waffenlager finden die SCs 100 GM sowie einen gut erhaltenen Säbel, einen Morgenstern, zwei Dolche, drei Speere und 2 Äxte. Die übrigen Waffen sind zu verfallen, um sie zu benutzen. Alle hier gefundenen Waffen zerbersten oder zersplittern beim ersten Einsatz. Eine Reparatur ist nicht möglich.

3 - Nahrungsmittelkeller

Von den Nahrungsmitteln ist nichts mehr erhalten.

4 - Ausrüstungsgegenstände

Auch hier ist außer einem Paar alter Stiefel nichts erhalten.

5-Rüstungslager

Die Rüstungen sind bis auf ein Kettenhemd, einen Metallhelm, zwei Metallschilde, und einen Plattenpanzer wert- und funktionslos.

Alle Rüstungen verlieren direkt beim ersten Treffer 1 PA. Erreicht eine Rüstung PA +0, zerfällt sie. Eine Reparatur ist nicht möglich.. Insgesamt können zudem noch 2 Pfeile und 2 Bolzen eingesammelt werden.

6 – Gang zur Arena

Der Gang ist mit Malereien und Fresken von Gladiatorenspielen und Kämpfen übersät. Zwei Kristallkugeln an der Decke erleuchten den Raum.

7 - Geheimgang

Der Geheimgang ist relativ schwierig zu finden. Drückt man die Augen eines Dämonenfreskos, gleitet die Wand zur Seite.

8 - Arena

Die Arena diente den Kämpfern und Besuchern des Magazins der Erprobung ihrer Waffen. An den zwei Spawn-Punkten (Raute) werden nach Betreten der Arena Gegner in der Anzahl der SCs generiert. Sind alle Gegner erschlagen kommt die zweite Welle usw. Die erste GH ist die der SCs, die zweite ist eine Stufe höher usw. Die Arena kann jeder Zeit verlassen werden. In diesem Fall lösen sich die Gegner in Luft auf.

Im Sand der Arena finden die SCs bei genauem Suchen das **Kurzschwert „Fang“** (+2 mit Ausweichen +II), die wohl einzige verwertbare Waffe des Magazins.

9-Zuschauerraum

Im Zuschauerraum folgte man einst den Kämpfern. Von hier sieht man den Griff von Fang sehr gut auch ohne Probe.

Erfahrung

Für die Ebene

50EP

Pro Raum

1 EP

Gegner

EP/SC

Geheimtür

10EP

Respawn

1-4: Lebende

Rüstung



EBENE 3 – ALTE GARNISON I

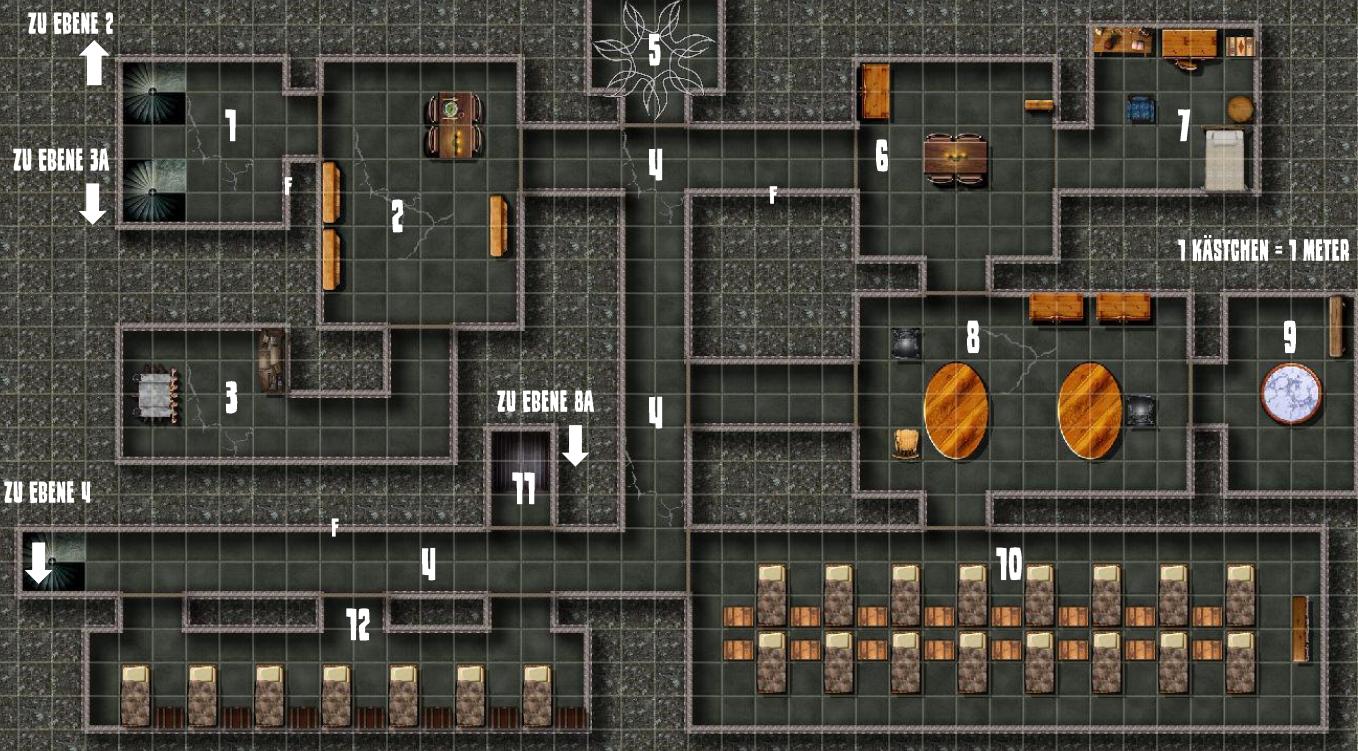
FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

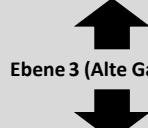
-ALTE GARNISON I-

Stufe 3-5

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN



Ebene 2 (Tiefe Kerker)



Ebene 3 (Alte Garnison I) → Ebene 3a Schmiede

Ebene 4 (Alte Garnison II)

Die alte Garnison

Als die Grimmwächter den Dungeon entdeckten und seine oberen Ebenen säuberten, nutzten sie die 1. - 4. Ebene als Garnison. Als Burg Grimmwacht erstanden war, wurden die oberen Ebenen zum Gefängnis, die 3. und 4. Ebene wurden aufgegeben. Die Geschichte der Grimmwächter ist in einem Buch in (7) niedergeschrieben. Diese Ebene wird heute von Rostasseln bewohnt, die ständig versuchen, in die Schmiede (3a) zu gelangen.

1-Treppenhaus

Führt in die Tiefen Kerker und die Schmiede. Die Tür zu (2) ist verbarrikadiert und kann nur von dieser Seite geöffnet werden.

2-Wachraum

Verwüsteter Wachraum. 1 **Rostassel**. (GRW S. 121). Alles Eisen ist vertilgt. Die Assel hungrig.

3-Kleiner Altar

Skelett eines Kargothpriesters. In der Kommode findet sich BW:2M7 sowie BW:4A20

4-Gang

Im gesamten Hauptgangsystem tummeln sich 2 **Rostasseln**.

5-Portalraum

Der Portalraum ist leer. Das magische Portal zur Portalebene (→99b) nur durch den Portalstein zu öffnen.

6-Aufenthaltsraum

Der Raum ist von Eisen gesäubert. Die verstärkte Holztür zu 7 ist verschlossen (SW 6).

7-Ruherraum des Kommandanten Odan Marr

Im verwüsteten Quartier des Kommandanten finden die SCs das alte Tagebuch sowie 250 GM und einen gut erhaltenen Lederpanzer und den Streitkolben Donnerschlag +1.

8-Speisesaal

Der verwüstete Saal wird von 3 Rostasseln bewohnt.

9-Küche

In der Küche lebt eine große Rostassel (heroisch).

10-Dormitorium der Grimmknappen

Der alte Schlafräum ist verlassen. 2 Rostasseln leben hier. In den Kisten befinden sich 7A:20, 10C:20 und 6D:20. Gegenstände aus Eisen

wurden bereits gefressen.

11-Abort

Der Abort führt auf die Abwasserebene (8), wenn das Gitter mit KÖR+ST -8 geöffnet werden kann.

12-Dormitorium der Grimmritter

Der Schlafraum enthält in seinen Kisten 10A20, und 10D:20. 2 **Rostasseln** leben hier. In einer Kiste finden die SCs unter einem doppelten Boden einen Eisenschlüssel – ein hier wertvolles Gut.

Die Rostasseln

Die Asseln lieben Eisen für ihr Leben gern. Sie werden bevorzugt Gegner mit Eisenrüstungen und -waffen angreifen. SCs können Asseln mit Nahrung auch durchaus ablenken.

Das Tagebuch des Odan Marr

Siehe Quelltext „Das Tagebuch des Odan Marr“

Erfahrung

| | |
|-------------------|-------|
| Für die Ebene | 150EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |
| Eisenschlüssel | 25EP |
| Tagebuch gefunden | 50 EP |

Respawn

1-3: Rostassel



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-DAS TAGEBUCH DES ODAN MARR-

hintergrund



Das Tagebuch

Das Buch beschreibt die Geschichte der Grimmwächter sowie Odan Marrs Aufstieg vom Grimmknappen zum Kommandanten des Ordens. Ebenfalls enthält es einige Informationen zum Kult des Kargoth und der Beschaffenheit der oberen Ebenen der Kerker von Grimmstein. Es ist in germanischer Sprache verfasst.

Die Grimmwächter

Der Orden der Grimmwächter wurde von der Königin Gomas im Jahr 117 GF in Vestrus, nun Vesrach, gegründet. Der Ritter *Iligod Gilear* wird zum ersten Kommandanten und reist zwei Jahrzehnte durch Caera, um gleichgesinnte zu finden. 245 GF erkunden die Grimmwächter unter Kommandantin *Zansara Thul* diesen Dungeon, säubern und restaurieren die oberen Ebenen und gründen so ihre Ordensburg.

267 GF wird der Kargothkult – der einzige Caeras – aufgrund einer Vision des Kommandanten *Zalasias Orkonnen* gegründet.

402 GF wird Burg Grimmwacht fertig gestellt. Die unteren Ebenen werden zu einem Gefängnis ausgebaut. Die Grimmwächter in der Folge mit der Aufgabe der Verwahrung der Gefangenen im Auftrag Gomas betraut.

405 GF endet das Tagebuch mit dem letzten Eintrag des Kommandanten. Die Grimmwächter haben das Dungeon nun völlig verlassen. Nur noch die Kargothpriester und die Gefangenewärter kommen in die Tiefen.

Die Organisation der Grimmwächter

Die Grimmwächter rekrutieren ihre Männer und Frauen aus passenden Gefangenen. Diese schwören dem Orden lebenslange Treue und konvertieren zum Kargoth-Glauben.

Grimmwächter beginnen als **Grimmknappen** und werden nach 3 Jahren zu **Grimmrittern** geschlagen. Erfahrene Grimmritter werden zu **Grimmführern** und der erfahreneste dieser Führer wird auf Lebenszeit zum **Kommandanten** gewählt.

Parallel hierzu können Grimmwächter den Weg der Kargothpriester einschlagen.

Die Grimmwächter führen das Wappen des Phoenix.

Der Kargothglauben

Die Grimmwächter verheeren **Kargoth** als den Herrn der Kerker, der Gerechtigkeit und der Läuterung. Kargoth liegt im ewigen Zwist mit seinem Bruder **Furiel**, einem freien Dämon.

Der Glaube an Kargoth wird durch Messen und Gebete sowie durch Opferungen begangen.

Größtes Opfer ist die Übergabe eines Gefangenen an den „Gott des Rechts“.

Die Portalkreise

Die Grimmwächter verstehen die Portalkreise nur als Ornamente. Es wird ihnen keine besondere Bedeutung beigemessen, Odan Marr vermutet jedoch einen magischen Reiseweg, dessen Zugang ihm aber versagt blieb.

Phoenixklaue in Thuls Grab

Das Schwert der ersten Grimmwächter liegt in Thuls Grab. Bis heute wählt die Waffe niemanden aus, sie tragen zu dürfen, so dass sie in Zansara Thuls Grab belassen wurde.

Erdbeben

Beben sind in Grimmstein häufig. Sie stammen von weit unten...

Lokalisation von Grimmwacht

Hierzu macht Odan Marr keine Angaben. Es wird aber deutlich, dass das Dungeon irgendwo in „Gorma“ liegen muss.

Der Trank des Vergessens

Jeder Gefangene wird mittels des Trankes seiner Vergangenheit beraubt, um so entweder ein Grimmwächter zu werden oder aber dem Tod durch Minenarbeit oder Opferung besser ins Auge sehen zu können.

Der Trank kommt aus einer Quelle in den Tiefen Myrt-Kristall Minen.

Der Schmied Ein

Ein verfügte über die Macht gefährliche und magische Metalle zu verarbeiten. Als Kommandant vertraute er den Eisenschlüssel zu den Schätzen des Schmieds seinem Ritter **Gharlog** an, der ihn für gewöhnlich in einem doppelten Boden seiner Truhe versteckte.

Kammer des Wissens

Diese alte Kammer mit ihren rätselhaften Ornamenten und Bildern gibt den Grimmwächtern seit jeher ein Rätsel auf.

Der Tempel des Unbekannten

Niemand weiß, was sich hier hinter verbirgt und niemand kommt von hier lebend zurück.

Die Katakombe

Beherbergen die sterblichen Überreste der Grimmwächter, die sich jedoch durchaus zu verteidigen wissen...



Der Ghul

Vor allem in der Nähe von Myrkristallen wird der Ghul häufig beobachtet. Er wird in den Aufzeichnungen als ungefährlich betrachtet, wenn man ihm ein Menschenleben (Das eines Gefangenen) anbietet. Die Herkunft des Ghuls ist den Grimmwächtern nicht bekannt.



EBENE 3A - SCHMIEDE

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-SCHMIEDE-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 3-5

Die Schmiede des Ein

„Ein“ war der letzte große Schmied der Grimmwächter vor der Fertigstellung Grimmwachts. Er fertigte die Waffen und Rüstungen der Grimmwächter und hütete zudem das Geheimnis um die Kristallklingen, mächtigen Waffen aus Myrt-Kristall. Als die Ebenen verlassen und umgebaut wurden, weigerte sich der alte Schmied und sicherte seine Schmiede mit einem Komplex aus Fallen und Rätseln. Meistern die SCs diese Aufgabe, sind sie demnächst gut ausgerüstet für ihren weiteren Weg. Jeder Raum besitzt einen Kristall an der Decke, der ausreichend Licht spendet.

1 – Eingangsbereich

Der Eingangsbereich ist auch der Zielort des Teleporters aus (8).

2 – Geheime Tür

Ein gormanischer Schriftzug in prägt diese Wand: „*Sein Werk ist für Kargoth*“.

Alle Lettern sind eindrückbar. Werden „e“, „i“ und „u“ gedrückt, öffnet sich die Wand. Den namen des Schmieds können die SCs aus *Odan Marrs Tagebuch* entnehmen.

3 – Das Gitter

Unter dem Gitter ist ein **Wasserelementar III** (GRW S. 112) eingesperrt, der Eindringlinge sofort angreift. Solange der Elementar lebt, ist die Tür im Osten versperrt (SW20).

Ebene 3 (Alte Garnison I)



Ebene 3a (Schmiede)

4 – Die falsche Waffenkammer

An der Wand hängen 4 Schwerter. Die Kiste ist leer. Wird die Kiste geöffnet (SW 2) werden die Waffen zu **Fliegenden Schwertern** (GRW S. 112).

5 – Die Statue

Diese aus Marmor bestehende Statue eines verummierten Mannes mit Flügeln (Furiel) feuert auf einen zufällig ausgewählten Eindringling pro Runde 2 Feuerstrahlen ab (Schießen 28). Sie selbst hat LK 400 und Abwehr 40.

6 – Der Raum der Feuer

Dieser verrußte Raum wird sofort unter Feuer gesetzt (wie Feuerball mit Spruchzauberei 25), wenn er betreten wird

7 – Springer-Spiele

An der Tür zum Raum hängt ein Schild „Stehe links und bewege dich wie jemand, der im Schatten eines Turms steht! Komme rechts vor der anderen Tür an und du lebst!“.



Gemeint ist das auch in Caera bekannte **Schachspiel** und damit die Figur, die neben dem Turm steht: der **Springer**.

Die SCs starten links vor der Tür und springen wie ein Schach Springer von A zu E. Und es geschieht nichts.

Betreten sie ein anderes Feld, schießt eine nicht abwehrbare Lanze aus dem Maul der Dämonenratze am Boden (Schlagen 25).

8 – Roter Reporter

Auf dem Boden ist ein Podest angebracht über dem ein blutroter glitzernder Nebel hängt. Die Passage des Teleporters verursacht PW20 Schaden und bringt die SCs zu (1) zurück.

9 – Blauer Reporter

Der blaue Reporter ermöglicht einen Weg zwischen Schmiede und dem Aufgang nach Oben.

10 – Wohnstatt des Schmieds

Hier lebte der Schmied Ein, der auch nach Umzug nach Grimmwacht noch häufig hierher kam und auch hier verstarb.

Im Schrank befinden sich zwei Tränke (2T:80). Sowie [SC] mal normale Kleidung, [SC] paar Stiefel und ein (nichtmagischer) Wanderstab.

11 – Schlafzimmer des Schmieds

Hier starb Ein. Sein Skelett liegt auf dem Bett. Neben dem Bett ruht sein Schmiedehammer „**Malmir**“. Er selbst trägt noch einen Schutzring +1. Ein ist durch das Kristallauge erweckbar und kann SCs später in die Heldenklasse des

„**Waffenmeisters**“ führen, wenn es den SCs gelingt, ihn für ihre Sache zu gewinnen. Vorher wird er sie als Kargothgläubiger Grimmwächter kaum beachten. Ein wird sich erst dann auf die

Seite der SCs stellen, sobald sie wissen, was sie in den untersten Ebenen der Kerker erwarten ...

Es kommt jedoch zum **Geisterstreit** (siehe unten).

12 – Die Schmiede

In der Schmiede lagern noch manche Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Darunter 20 Pfeile, 2 Kurzschwerter, 2 Langschwerter, 2 Kriegsäxte, 1 Bihänder, 1 Dolch, 1 Schlachtgeißel, 4 Speere, 1 Streitaxt, 1 Hellebarde und 2 Hämmer. An Rüstungen 2 Kettenpanzer, 2 Lederpanzer, 1 Plattenpanzer, 2 Metallschilder, 1 Turmschild, 2 Metallhelme, je einmal Arm- und Beinschienen für Plattenrüstung. Ein besitzt keine Fernkampfwaffen.

Die SCs können die Schmiede auch selbst nutzen, um hier Waffen herzustellen oder zu modifizieren.

Der Geisterstreit

Sobald die SCs Ein mittels des **Kristallauges** herbeirufen, wird auch **Kayas** Geist erscheinen. Beide Geister streiten heftig miteinander. Kaya versucht den Schmied zur Vernunft zu bringen und erklärt, dass er einen finsternen Gott diene. Nachdem Kaya (kurzzeitig) vom Schmied in einem Geisterkampf besiegt wird und verschwindet, offenbart der Schmied, dass sich die SCs wohl dem Zwist anschließen müssen und entweder dem Gott **Kargoth** oder dem Dämon **Furiel** dienen müssten. Wahre Neutralität sei selten und Verachtenswert.

(Siehe hierzu Cutszene 1)

Erfahrung

| | |
|---------------|--------|
| Für die Ebene | 125EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |
| Rätsel gelöst | 25EP |
| Geisterstreit | 100 EP |

Respawn

Kein



EBENE 3A - SCHMIEDE · CUTSCENE 1

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

·DER GEISTERSTREIT·

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

CUTSCENE



DER GEIST DES SCHMIED BEGINNT SCHÖN ZU VERBLASSEN, ALS IHR URPLÖTZLICH KAYAS BLAUDURCHSHEINENDES ANLITZ AUS DER WAND TRITT. „WAS WILLST DU, ATTENTÄTERIN?“ „RACHE FÜR DIE, DIE HIER UNTEN IM NAMEN EINES FALSCHEN GOTTES STARBEN!“ DER SCHMIED DREHT SICH ZU EUCH: „HALTET EUCH HERAUS AUS UNSEREM ZWIST. IHR WERDET EUCH NOCH FRÜH GENUG FÜR EINE SEITE ENTSCHEIDEN MÜSSEN!“. DANACH GREIFT DER SCHMIED KAYA AN. BLAUGLEISSENDES LICHT UMFAßGT DIE ZWEI GEISTER, DER EINE MIT EINEM IN NEBEL GEHÜLLTEM HAMMER, DIE ANDERE MIT ZWEI GELBLEISSENDEN DOLCHEN BEWAFFNET. DAS LICHT BLENDET EUCH. UND MIT EINEM MAL IST ES RUHIG. BEIDE GEISTER SIND VERSCHWUNDEN. ABER IHR HÖRT NOCH EINMAL DIE STIMME DES SCHMIEDS: IHR WERDET EUCH FÜR EINE SEITE ENTSCHEIDEN MÜSSEN...



EBENE 4 - ALTE GARNISON II

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-ALTE GARNISON II-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 4-7



Ebene 3 (Alte Garnison I)



Ebene 4 (Alte Garnison II)



Ebene 4a
(Orkpassage)

Ebene 5 (Kargothschrein)

Die Alte Garnison II

Der untere Teil der Garnison wird heute von Orks bewohnt, die die Ebene aber aufgrund der Rostasseln, Bindung ihrer Kräfte andernorts und der Weisung ihrer Schamanin nicht nach oben oder unten verlassen. Sie nutzen die Ebene als Zugangsweg zum Tempel des Kargoth (Ebene 5), den auch die Orks verehren. Da ihr Reich über die Abwasserkanäle (Ebene 8) Anschluss an die tieferen Ebenen (8 und tiefer) hat, haben sie keinen Grund die Ebenen direkt unter Grimmwacht (1-7) zu annexieren. Um einen Übergriff der Grimmwächter oder der Leute von Tiefheim zu verhindern, haben sie aber einige Kargoloths in dieser Ebene stationiert.

1 – Zentralraum

Hier alten 2 **Kargoloths** Wache.

2 – Zellen der Akolythen

Akolythen der Grimmwächter wurden hier untergebracht. Die Zellen sind geplündert. 2/SC **Orks** (GRW S. 118) halten sich hier auf.

3 – Gefluteter Kultraum

Im Wasser lebt eine **Hydra** (GRW S. 116).

4 – Raum des Quartiermeisters

Geplündert, nun Heimstatt des Orkanführers **Frakz** (heroischer Ork).

5 – Raum des Schriftführers

Geplündert. Enthält aber noch 3 verwertbare Folianten: Krautwerk, Scripta magica und Mana Liqua (RvC. S. 31) sowie drei Schrifttrollen (Feuerlanze, Frostwaffe, Heilendes Licht).

6 – Raum des Rüstmeisters

Völlig zerstört und verwüstet. In einem Geheimfach in der Wand sind 200 GM.

7 – Alte Schreibkammer

Heimstatt des Kargoloths **Gadrako** (heroisch). Der **Gebeinschlüssel** für Ebene 2a liegt in dem zerstörten Schreibpult.

8 – Durchbruch

Hier geht's in die Tiefen des Ork-Bereichs.

9 – Höhle der Wächter

1 **Ork** pro SC und 1 **Kargoloths**.

10 – Verlassenes Lager

Ein verlassenes Lager der Orks.

11 – Lager des Schamanen

Ein minderer **Orkschamane** (Werte wie Shekz GRW S.140 aber heroisch) versucht die Kargoloths aus 12 zur Unterstützung zu gewinnen.

12 Kargolothpferch

Drei aggressive **Kargoloths** (Schlagen +1) sind hier eingesperrt.

Die Höhlentrolle (Kargoloths)

Kargoloths sind zyklopähafte Kreuzungen aus Trollen und Schlangenmenschen denen das Blut Kargoths zu trinken gegeben wurde.

Sie dienen den Kargoth-Schamanen der Orks und sind sehr starke, wenn auch dumme, Kämpfer und Wächter.

Sie werden aus Trollen gezüchtet, die das Blut des Kargoth zu trinken bekommen.

Kargoloths sind dumm, gefräßig und grausam. Sie dienen nur Kargothpriestern sowie den Elitekämpfern der Orks.

KARGOLOTHS

| | | | | | |
|------|----|------|-----|------|------|
| KÖR: | 12 | AGI: | 6 | GEI: | 3 |
| ST: | 6 | BE: | 2 | VE: | 0 |
| HÄ: | 6 | GE: | 1 | AU: | 0 |
| LK | AB | INI | LAU | Nah | Fern |

56 18+3 8 6 21 -

BEWAFFNUNG

Axt (WB +3) Echsenhaut (PA +3)

| | |
|------------|---|
| Nachtsicht | Kann bei einem Mindestmaß an Licht sehen wie am Tag |
|------------|---|

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Natürliche Panzerung | PA +3, nicht reduzierbar |
|----------------------|--------------------------|

| | |
|--------------|---|
| Sturmangriff | Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen |
|--------------|---|

| | |
|-------|----------|
| Beute | BW 3B:16 |
|-------|----------|

| | | | | | |
|-----|---|-----|----|-----|-----|
| GH: | 5 | GK: | gr | EP: | 141 |
|-----|---|-----|----|-----|-----|

Erfahrung

| | |
|---------------|-------|
| Für die Ebene | 150EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |

Respawn

1-3: Ork



EBENE 4A - DIE ORKPASSAGE

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-DIE ORKPASSAGE-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 5-8

Die Orkpassage

Die Passage ist ein von den Orks vor langer Zeit gegrabener Tunnel, der ihre Stadt in den Höhlen unter Grimmstein mit der alten Garnison und damit dem Kargothtempel (wo das Blut des Kargoth geschöpft wird) verbindet. Da den Orks aufgrund der Grimmwächter und des Ghuls die Einnahme des Tempels unmöglich war, eroberten sie stattdessen nur Teile der alten Garnison (die Kargothpriester der Grimmwächter können mittels des Portalsteins in den Tempel). Die Orkpassage ist eine zweite Verteidigungslinie, für den Fall, dass die Grimmwächter sie dennoch angreifen wollen. Die Passage wird von dem Ork **Grullbruz** und seinen Männern bewacht. Ein friedliches Auskommen mit diesen (selbst für Orks asozialen) Wächtern ist ohne Magie kaum möglich.

1 – Kayas Warnung

Hier erscheint Kaya und warnt die SCs, dass sie nun Grimmstein verlassen und sie ihnen nun nicht mehr helfen kann.

Ebene 4 (Alte Garnison II)



2 – Fallgruben

Die mit Pfählen gespickten 3 Meter tiefen Fallgruben sind nur schwierig zu erkennen (TW 3).

3 – Verschanzung

Hinter den starken Holzbohlen wartet immer 1 **Orkwächter** mit einem Kurzbogen, der durch die Bohlen Feinde unter Beschuss nimmt und nach 2 Runden Verstärkung aus (8) erhält.

4 – Brüchige Mauer (ZERSTÖRBAR)

Bei genauer Untersuchung kann diese Mauer als Einsturzgefährdet erkannt werden. Auf diese Weise können die Verschanzungen umgangen werden.

5 – Fallgrube mit Schützen

An dieser Fallgrube stehen normalerweise 2 Orks und versuchen Angreifer in die getarnte Fallgrube zu locken. Haben die SCs sie überwunden, fliehen die Wachen nach (6) und senken die Palisade ab.

6 – Palisadenwachraum

Die Palisaden können mit KÖR+ST -4 angehoben werden. Im Raum wachen die 2 Orks von (5).



7 – Feuerraum

Hier schwelt ein Lagerfeuer, an dem der normalerweise **Grullbruz** (epischer Ork) wacht. So er noch nicht zu anderen Kämpfen geeilt ist, wird der tunbe Ork, die SCs sofort angreifen. Er erhält Hilfe aus 6, 9.

8 – Wachraum

Hier ruhen 2 Orks.

Die Wand ist voller orkischer Schriftzüge und Malereien, die Orks beim Trinken eines heiligen Getränkes zeigen. Diese Orks werden dann größter und kräftiger dargestellt (Das Blut des Kargoth).

9 – Wachraum

Auch hier ruhen 3 Orks.

10 – Grag

Hier wacht **Grag**, ein heroischer **Kargoth**, angeketett an den Fels und ständig furchtbar wütend. Bei Ankunft der SCs nagt er gerade an einem Ogerknochen. In einer Amphore befinden sich Snacks in Form von Baby-Augenbällen.

Nach dem Tod Grags hören die SCs ein seltsames dunkles Wispern, das aus seinem kochendem Blut zu stammen scheint.

Unter dem zerstörten Teppich befindet sich eine kleine Truhe mit 200 GM, sowie drei Tränken (BW: T100).

11 – Treppe nach Kar'zagoth

Diese Treppe führt in die Tiefen nach Kar'Zagoth, der unterirdische Stadt der Orks von Grimmstein. Die Wände der Wendeltreppe sind voller Orkrunen und uralter schamanistischer Symbole.



Erfahrung

| | |
|---------------|-------|
| Für die Ebene | 150EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |

Respawn

1-5: Ork



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-KAR' ZAGOTH-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 5-8



Kar'zagoth

Die tiefe Stadt der Orks entstand in der Zeit als noch die Elfen über Grimmstein herrschten. Sie nutzten die Orks als Sklaven. Doch als **Kargoth** und **Furiel** in die Tiefen des Kerker gebannt wurden, wurden die Orks von Kargoths Blut erfasst. Ihr Aufstand streckte die letzten Elfen nieder. Furiels Sicherungsmaßnahmen der tiefen Ebenen verhindern jedoch bis heute, dass die Orks Kargoth befreien.

In den vielen Jahren wuchs die Stadt der Orks, genau wie das junge **Tieftor** (Ebene 7) und sie etablierten eine eigene Kultur und dehnten ihr „Imperium“ immer weiter unter den Berg aus.

Die in einer riesigen Höhle gelegene Stadt besteht aus mehreren Stadtteilen und hat verschiedene Zugänge zu weiteren Bereichen Grimmsteins. In der Stadt befinden sich mehr als 170 Orks sowie bis zu 20 Kargoloths und 30 Sklaven (Reinigungsdienste, Botendienste, Mine, Träger usw.). Alle Einwohner sprechen **Schwarzzunge** sowie einige Brocken **Freiwort**.

Wie kommen wir in die Stadt?

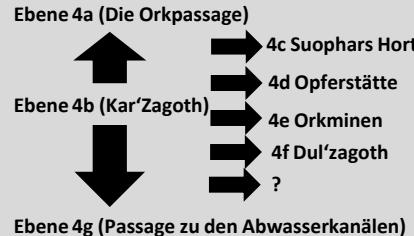
Neben einem Frontalangriff können die SCs sich den Orks als „würdig“ erweisen, wenn sie den Basiliken bei (1) besiegt haben.

Orkhauptmann Tograkka wird ihnen Einlass gewähren, wenn sie z.B.

-Aus dem Tempel (Ebene 5) Blut des Kargoth den Orks zum Geschenk machen.

-Sie zu einem Zweikampf mit einem Kargoloth fordern. (Preis: Eintritt oder Gefangenennahme).

-Einen Diplomatenbrief aus Tieftor bei sich tragen.



Es gibt natürlich noch weitere Alternativen (Bezauberung, Bestechung usw.), die die SCs vielleicht in Tieftor finden.

Haben sich die SCs in Questen bewährt (z.B. in Ebene 4c/d), werden sie dem **Orkkönig Maresh** vorgeführt, der für sie ein „interessantes“ Angebot hat (Siehe Cutscene 2).

1 - Vorplatz

Auf dem Vorplatz zur Orkstadt geht ein Basilisk (GRW S107) um, der aus Ebene 4H stammt. Besiegen die SCs das Ungeheuer, können sie mit den Orks erstmals kommunizieren, erhalten aber noch keinen Einlass.

2 - Wachmauer

Eine vier Meter hohe Mauer mit Dornen, Sporen und Wachtürmen. **8 Orks** (Davon 2 Anführer) halten hier stets wache. Ein **Kargoloth** bedient das Tor.

3 - Kräuterhändler Balrak

Hier können die SCs Kräuter ver- und ankaufen.

4 - Nahrungshändlerin Uk'Shath

Hier können die SCs Lebensmittel ver- und ankaufen.

5 - Der Gnom-Alchemist Ullim

Der verrückte Ullim ist ein Alchemist.

6 - Schmied Krallog

Der Waffenschmied Krallog ist ein intelligenter Kargoloth.

7 - Haus von König Maresh

Dies werden sie erst betreten können, wenn die SCs würdig sind und entweder den Höhlendrachen überwunden oder die Opferstätte bereinigt haben.

8 - Rüstungsmacherin Treshsha

Hier gibt es Rüstungen verschiedenster Art.

9 - Kargoth-Weihestätte

Die Kultstätte gewährt über 2 Treppen Zugang zu 4d und 4c. Der **Schamane Jahzkok** bittet die SCs, entweder den Drachen zu töten oder aber die entweihte Opferstätte von Untoten zu befreien. Bei Gelingen werden die SCs zu Maresh vorgelassen.

10 - Holzlager

Im Holzlager arbeiten Sklaven unter dem heroischen Okr Dogak.

11 - Tor nach Dul'zagoth

Hier werden die Sklaven abgeholt und in die Mine oder

ihren Arbeitsstätten gebracht.

12 - Unterirdischer See

Der See ist seicht, bietet aber allen Trinkwasser.

Wenn die SCs Kar'zagoth nicht ausräuchern, können sie hier zum einen Informationen und Erfahrung sammeln. Zum anderen können sie sich auch die Orks zu wertvollen Verbündeten machen und verschiedene Abenteuer erleben.

Dennoch: Kar' Zagoth ist fremdartig und gefährlich. Also Vorsicht !





DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-KAR' ZAGOOTH-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 5-8

Gerüchte und Informationen in Kar'zagoth

- Die Stadt ist uralt und wurde von den Orks erbaut, die sich gegen die Elfen erhoben
- Die Orks erhoben sich unter der Führung von **Zork**, der vom Geiste Kargoths besetzt war.
- Die meisten Sklaven sind Streuner aus den oberen Ebenen. Irgendwie gehen die nie aus.
- Der Tempel des Kargoth in der Ebene unter der Garnison wird nur von Schamanen betreten
- Dort wird das Blut des Kargoth gewonnen und dort werden aus Orks und anderen Wesen Kargoloths
- Außerhalb der Stadt leben die Erinnerungslosen der oberen Ebenen und die Menschen von Tiefheim.
- Tiefer kann man neben anderen Monstern auch auf Elfen und Diener seltsamer Götter treffen.
- Die tiefen Ebenen (jenseits der Kanäle) sind aber tabu.
- Mit dem Orkchef kann man nur reden, wenn man seiner würdig ist
- Im Schrein gibt es Probleme in der Kultstätte sowie mit einem lästigen Drachen
- Viele Bewohner in Kar'zagoth haben Dinge zu erledigen, macht euch nützlich.

Questen

Viele Bewohner Kar'zagoths bieten den SCs Questen mit entsprechenden Belohnungen an.

Lehrmeister

Tograkka kann den Charakteren als Lehrmeister für den „**Berserker**“ dienen. Dies allerdings nur, wenn man ihm „Kargoths Blut“ aus dem Tempel (Ebene 5) besorgt.

Jahzok ist ein **Dämonologe** und kann einen Zauberwirker in diese Heldenklasse erheben.

Entsatz

Aus den Reihen der Sklaven und der anderen Bewohner kann die Gruppe „Totalausfälle“ erneut rekrutieren.

Erfahrung

| | |
|---------------|-------|
| Für die Ebene | 200EP |
| Pro Raum | 1 EP |
| Gegner | EP/SC |

Respawn

1-10: Ork

Queste 1

Siehe Cutszene 1

| | |
|---------------|--|
| Auftraggeber: | Orkkönig Maresh |
| EP: | 8000 EP |
| Lohn: | Unterstützung der Orks freier Zugang zu Orkgebiet keine Angriffe durch Orks und Kargoloths |
| Bemerkungen: | - |

Der Orkvertrag

Queste 2

Sternenmetall

Es heißt, dass es in den oberen Ebenen seltenes Sternenmetall geben soll. Bringt mir etwas und ihr werdet reich belohnt.

| | |
|---------------|--|
| Auftraggeber: | Schmied Krallog |
| EP: | 75 EP |
| Lohn: | Streitaxt +1, Schutzring +1 |
| Bemerkungen: | Das Sternenmetall befindet sich auf Ebene 2a (Asservation) |

Queste 3

Rattenjagd

Man hat ein Problem in Kar'zagoth. Nachts kommt von irgendwo eine Riesenratte hervor, die Beute und Lagerbestände vertilgt und Orks angreift. Wer sie erlegt erhält 20 GM.

| | |
|---------------|--|
| Auftraggeber: | Die Obrigkeit, Infomration von jedem Einwohner zu bekommen |
| EP: | 25EP + EP der Ratte |
| Lohn: | 20 GM |
| Bemerkungen: | Die epische Riesenratte lebt bei 10 in einer Wandaushöhlung und geht „nachts“ auf Beutezug |

Queste 4

Orkisch Wasser

Der Alchemist braucht einige Kräuter, die die SCs vielleicht schon gesammelt haben. Darunter eine Caertoffel, 2 Panzerflechten, 1 Augenpilz, 2 Jok-Wurzeln und Glimmerpilz.

| | |
|---------------|--|
| Auftraggeber: | Der Gnom Alchemist Ullim |
| EP: | 100 EP |
| Lohn: | Trank der Götter-Weisheit (GEI dauerhaft +1) |

Queste 5

Eine Frage der Ehre

Der epische Ork Blaggash fordert dauernd Personen zum Zweikampf heraus. So auch die SCs

| | |
|---------------|----------|
| Auftraggeber: | Blaggash |
| EP: | 100 EP |
| Lohn: | 100 GM |

Queste 6

Totenfeuer

Der Schamane Jahzok bittet die SCs die von einem Dämon besessene Opferstätte zu reinigen.

| | |
|---------------|--|
| Auftraggeber: | Jahzok |
| EP: | 250 EP |
| Lohn: | Zugang zu Orkkönig Maresh sowie der Rippenschlüssel zu 2a |

Queste 7

Suophor

Der Drache Suophor erpresst die Orks seit langem. Diese wollen ein Ende seines Terrors (4c)

| | |
|---------------|---------------------------------------|
| Auftraggeber: | Jahzok, Maresh, Krallog oder Tograkka |
| EP: | speziell |
| Lohn: | Zugang zu Orkkönig Maresh |

Queste 8

Kargoths Stachel

In den Tiefen des Dungeons liegt „Kargoths Stachel“, eine mächtige Waffe, die die Orks einst verloren

| | |
|---------------|---------------------------------------|
| Auftraggeber: | Jahzok, Maresh, Krallog oder Tograkka |
| EP: | 1000 EP |
| Lohn: | Schlüssel zu Furiels Grab |



DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-DER ORKVERTRAG-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUEN

CUTSCENE

DER DURCH ORK- UND MENSCHENMÄDCHEN UMGARNTEN GRAUE ORKKÖNIG MUSTERT EUCH MIT SEINEN GELBEN AUGEN. „IHR SEID WEITER GEKOMMEN, ALS VIELE VOR EUCH. IHR HABT GEZEIGT, DASS MENSCHEN NÜTZLICHER SIND ALS NUR ALS SKLAVEN. DOCH VIELE ORKS VERSTEHEN DAS NICHT. WIR KÄMPFEN HIER UNTEN SCHON VIEL ZU LANGE GEGEN DIE ANDEREN VÖLKER GRIMMSTEINS, WÄHREND WIR DURCH MONSTER UND DÄMONEN WEITER GESCHWÄCHT UND BALD AUSGELÖSCHT SEIN WERDEN. NEHM'T DIESEN VERTRAG UND BRINGT IHN ZUM BÜRGERMEISTER TIEFHEIMS, ZUR KÖNIGIN DER STEINELFEN, ZUM FÜRSTEN DER GRIMMZWERGE, ZUM HOHEPRIESTER DER SCHLANGEMENSCHEN UND ZUM ANFÜHRER DER TIEFEN KRIEGER. SIE SÖLLEN IHN UNTERZEICHNEN. ICH WÜNSCHE MIR FRIEDEN UND HANDEL MIT IHNEN. NUR GEMEINSAM KÖNNEN WIR DAS ÜBEL IN DER TIEFE IM ZAUM HALTEN UND ÜBERLEBEN.“

MARESH LASST SICH AUF EINIGE FELLE FALLEN UND HEBT EINEN KRUG MIT WEIN. SEIN BLICK SCHWEIFT ZU SEINEN BERATERN, DIE TEILS UNGLÄUBIG UND TEILS ANERKENNEND ZU IHM HERAB UND DANN ZU EUCH HINÜBER BLICKEN.

EIN UNGEWÖHNLICHER AUFTAG ERWARTET EUCH.



EBENE 4C/H0 - SUOPHARS HORT

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-SUOPHARS HORT-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 5-8

Suophars Hort

Der Hort des Drachen *Suophar* wird über ein verschlungenes Tunnelsystem von Kar'Zagoth aus erreicht.

Der alte Höhlendrache lebt in der Kaverne, die über einen hohen Kaminschacht mit der Außenwelt verbunden ist. In den oberen Ebenen seines Hortes (die nur über den Luftweg oder extreme Kletterkünste erreicht werden können), „lagert“ er Gefangene und Schätze, während sein Hauptlager auf der Ebene 4c ist.

Hier ist der Höhlendrache in der Regel auch anzutreffen, wenn er nicht auf Jagd ist.

Die Außenwelt

Die Höhle mit den „*Hortebenen*“ darüber kann den SCs als Fluchtweg dienen, allerdings ist ein Erklettern der Wände sehr schwierig (+8) und bei Misslingen mit einem Sturz aus größerer Höhe (bis zu 50 Meter) verbunden.

Günstiger ist hier ein Flugzauber, den die SCs erst ab einem bestimmten Zeitpunkt beherrschen werden.

Hinzu kommt, das Suophar seinen Hort vor allen Eindringlingen verteidigt.

Der Drache Suophar

Genau wie die Orks von Kar'zagoth, die Menschen von Tiefheim, Die Schlangemenschen, den Steinelfen und den Kriegern der Tiefe stellt Suophar eine eigene Machtgruppe in den Tiefen von Grimmstein dar.

Er hasst die Orks, die ihm jedoch zu Diensten sind, auf der anderen Seite aber seinen Tod wollen.

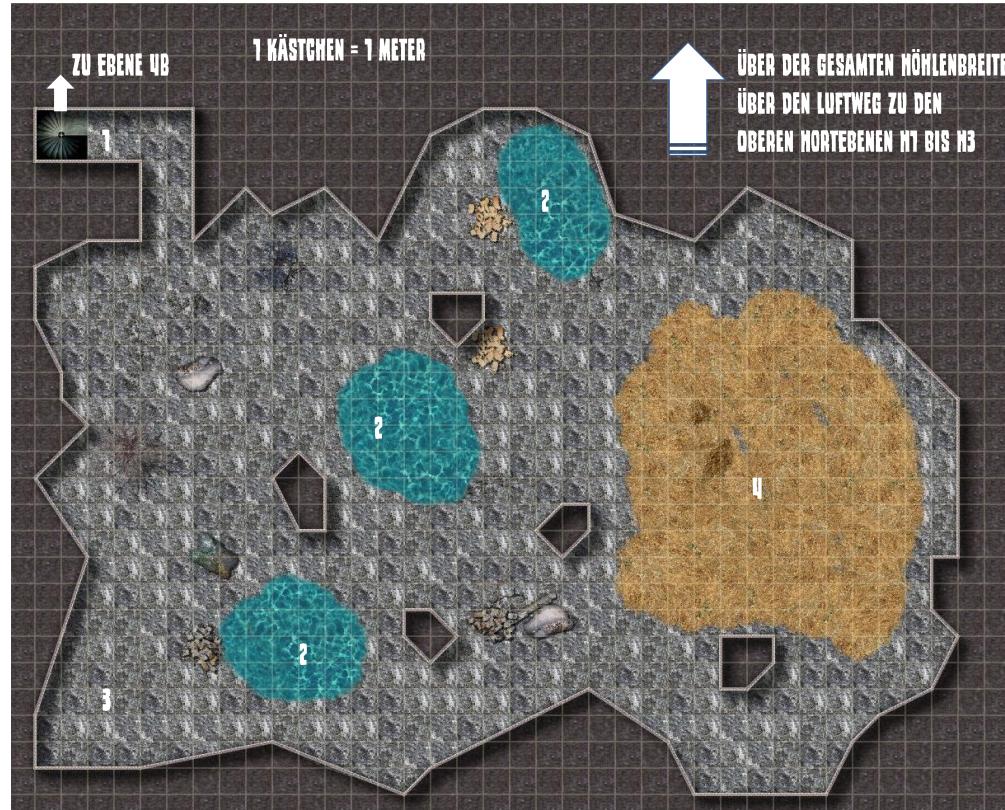
Der erblindete (aber durch Magie sehähige) Drache ist ein meisterhafter Intrigant und kann für die Charaktere ein mächtiger Widersacher oder Verbündeter sein. Sein Ziel ist die Unterjochung der anderen Fraktionen, wozu er jedoch Druckmittel benötigt.

So die SCs ihn nicht direkt angreifen (*heroischer erwachsener Drache*, GRW S.109), können die SCs mit dem schwanzgeschuppten Wesen in Verhandlung treten, so sie vor ihm niederknien und ihm ihre Dienste anbieten.

In diesem Fall wird er die SCs verschonen und ihnen Aufträge zuteilen.

Respawn
Nein

Erfahrung
Für die Ebene 100 EP
Gegner EP/SC



Suophars Hort

- 1 – Treppe nach Kar Zagoth
- 2 – Pfützen
- 3 – Gerippehaufen
- 4 – Lager /Goldhaufen

Begegnung mit Suophar

„Die Höhle ist gewaltig. Tageslicht strömt über einen hohen Kaminschacht in die Kaverne und bringt die Regenpfützen am Boden zum Schimmern. Vor euch liegt auf einem Berg aus Gold und Edelsteinen der massige Leib eines schwarzen Drachen. Seine blinden Augen starren euch an, sein Atem geht schwer. Dann dröhnt es durch euren Kopf:

KNIET NIEDER, GEWÜRM !
KNIE NIEDER VOR SUOPHAR !“

Kniene die SCs nicht nieder, kommt es zum Kampf.

Ebene 4b
(Kar Zagoth) Hort Ebene 1
↑ ↑
Ebene 4c /H0 (Suophars Hort)



EBENE 4G/H0 – SUOPHARS AUFGABEN

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-SUOPHARS AUFGABEN

Stufe 5-20

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN



Suophars Aufgaben

Knien die SCs vor Suophar nieder, wird der Drache sie prüfen und beschnuppern. Danach kommt er zu dem Ergebnis, dass sie würdig sind, ihm zu dienen.

Der alte Drache ist ein zäher Verhandlungspartner. Er schließt Geschäfte nur nach Abwägung und harten Verhandlungen ab.

Wird es ihm zu bunt, frisst er kurzerhand sein Gegenüber.

Suophar kennt den Aufbau der Ebenen, verrät den SCs aber nur etwas, wenn er etwas anderes im Gegenzug erhält.

Enttäuschen die SCs den Drachen, hat er immerhin etwas zu essen.

Queste 9 Druckmittel

Der Drache verlangt ein Druckmittel von jeder Fraktion Grimmsteins:

Die Tochter des Orkkönigs, die Krone der Steinelfenkönigin, den Priesterstab der Schlangenmenschen, den Komtur der Grimmwächter, die Kristallkugel der Tiefen Krieger und den Bürgermeister Tiefheims sowie das Runenbuch der Grimmzwerge

EP: 1000 EP pro Druckmittel

Lohn: Ein Flug an die Oberfläche sowie 10.000 GM

Queste 10 Drachenspaß

Gelingt es den Charakteren den alten Drachen zu erheitern, wird er ihnen Ausrüstung und Waffen aus seinem Hort zuteilen (Wahl des Spielleiters, je nach Originalität)

EP: 100 EP

Lohn: siehe oben

Queste 11 Alte Knochen

In der Tiefe ruht Suophars Vater Surchur. Suophar wünscht die Knochenasche in seinem Besitz

EP: 2500 EP

Lohn: siehe oben



EBENE 4D - OPFERSTÄTTE

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-OPFERSTÄTTE-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 5-10

Die Opferstätte

Die Opferstätte der Orks gilt ihrem Gott Kargoth. Hier werden unter strenger Aufsicht der Orkschamanen und der orkischen Kargothpriester orkische und menschliche Opfer dargebracht, aber auch „normale“ Dienste an Kargoth verrichtet.

Vor einigen Monaten kam es jedoch zu einem Ritualfehler, der über zwanzig Gläubigen und allen Orkpriestern in diesem Schrein das Leben kostete. Der **Dämon Gholazul** aus der Höllenwelt trat hervor und besetzte seitdem diesen Ort.

Der Dämon selbst ist sehr manifest und kaum zu besiegen. Nur wenn man die **Beschwörungsrunen** entfernt, die ihm Kraft und Schutz gewähren, besteht die Möglichkeit, das Wesen zu vernichten und in seine Welt zurückzuschicken.

Die Bindung an die Runen, sollte die SCs auch darauf bringen, dass es keineswegs ein Unfall war, der den Dämon hierher brachte.

Erklären die SCs dies dem Schamanen **Jahzok** in Kar'zagot, wird er weitere Nachforschungen anstellen, um den Verursacher zu finden (Questen 12-14).

Gholazul

Gholazul ist ein geflügelter **Kampfdämon**, (GRW S.107) der seine Kraft aus 4 Runen (A-D) schöpft. Werden die Runen abgewaschen oder anderweitig zerstört, verliert der Dämon die Fähigkeit, bis er letztendlich verwundbar und zu besiegen ist.

A Rune der Unverwundbarkeit

Solange diese Rune aktiv ist, ist das Dämon mit physischen Waffen nicht zu verletzen

B Rune der Antimagie

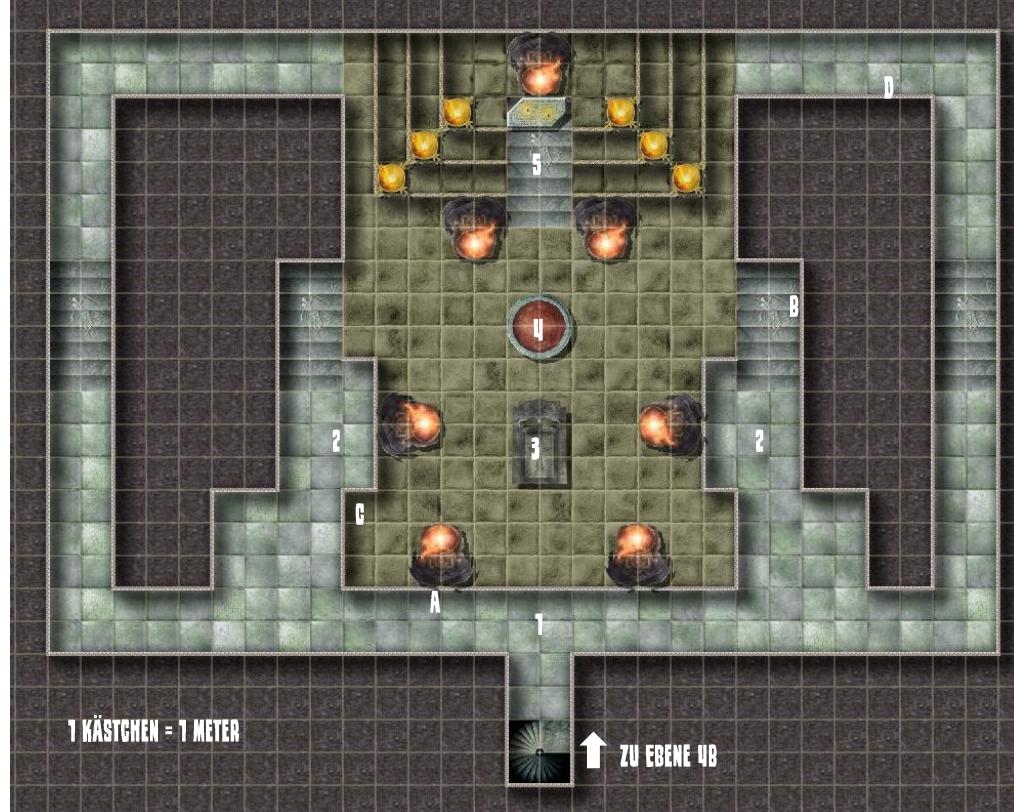
Schützt den Dämon vor Zauberei jeder Art.

C Rune der Lebenskraft

Gewährt dem Dämon 200 zusätzliche Lebenspunkte

D Rune des Teleports

Solange diese Rune aktiv ist, kann sich der Dämon statt zu laufen, zu einem anderen Feld der Ebene teleportieren. Danach ist seine Aktion jedoch beendet.



1 Gang mit Leichen

Hier liegen Dutzende von toten Orks

2 Empore

Auch sind viele tote Orks

3 Leerer Schrein

Der leere Schrein des Orkhelden Grumbak

4 Blutbrunnen (aktuell leer)

Hier wurde Opferblut gespeichert

5 Altar

Gholazul erscheint, sobald die SCs den Kultraum betreten bei (5) und wird sofort angreifen.

Sobald er zerstört ist, hinterlässt er den **Armreif des Xoth** (Setgegenstand).

Ansonsten bietet die Ebene keine besonderen Schätze.

Respawn
1-5:
niederer
Dämon

Erfahrung
Für die Ebene 200 EP
Gegner EP/SC
Rune zerstört 50 EP

Queste 12

Suche nach der Dämonentinte

Jahzok entsendet die SCs zum Alchemisten Ullim und nach Tiefeim, um hinter das Rezept der Tinte zu kommen. Ullim weiß nichts über die Tinte.

EP: 250EP
Lohn: 200 GM, 2 Heiltränke

Queste 13

Herr des Blutwurz

Das Rezept offenbart, dass jemand aus Dul'zagot dahinter steckt. Die SCs sollen dort denjenigen aufzufinden, der über die Fähigkeit verfügt, Blutwurz zu ernten (Gelehrter Gaius)

EP: 100EP
Lohn: 2 große Heiltränke

Queste 14

Die wahre Intrige

Nachdem Gaius gefunden ist, erklärt er, dass Ullim hinter der Sache steckt. Die SCs sollen ihn mit Jahzok zur Rede stellen. Dabei kommen sie dahinter, dass Ullim selbst ein **heroischer Kampfdämon** ist, der von den Kriegern der Tiefe beschworen wurde. Nach dem Kampf ist Ullim selbstverständlich als Alchemist nicht mehr verfügbar.

EP: 500 EP
Lohn: Freier Zugang zu allen Ebenen der Orkstadt
Amulett des Xoth (Setgegenstand)



EBENE 4E - ORKMINEN

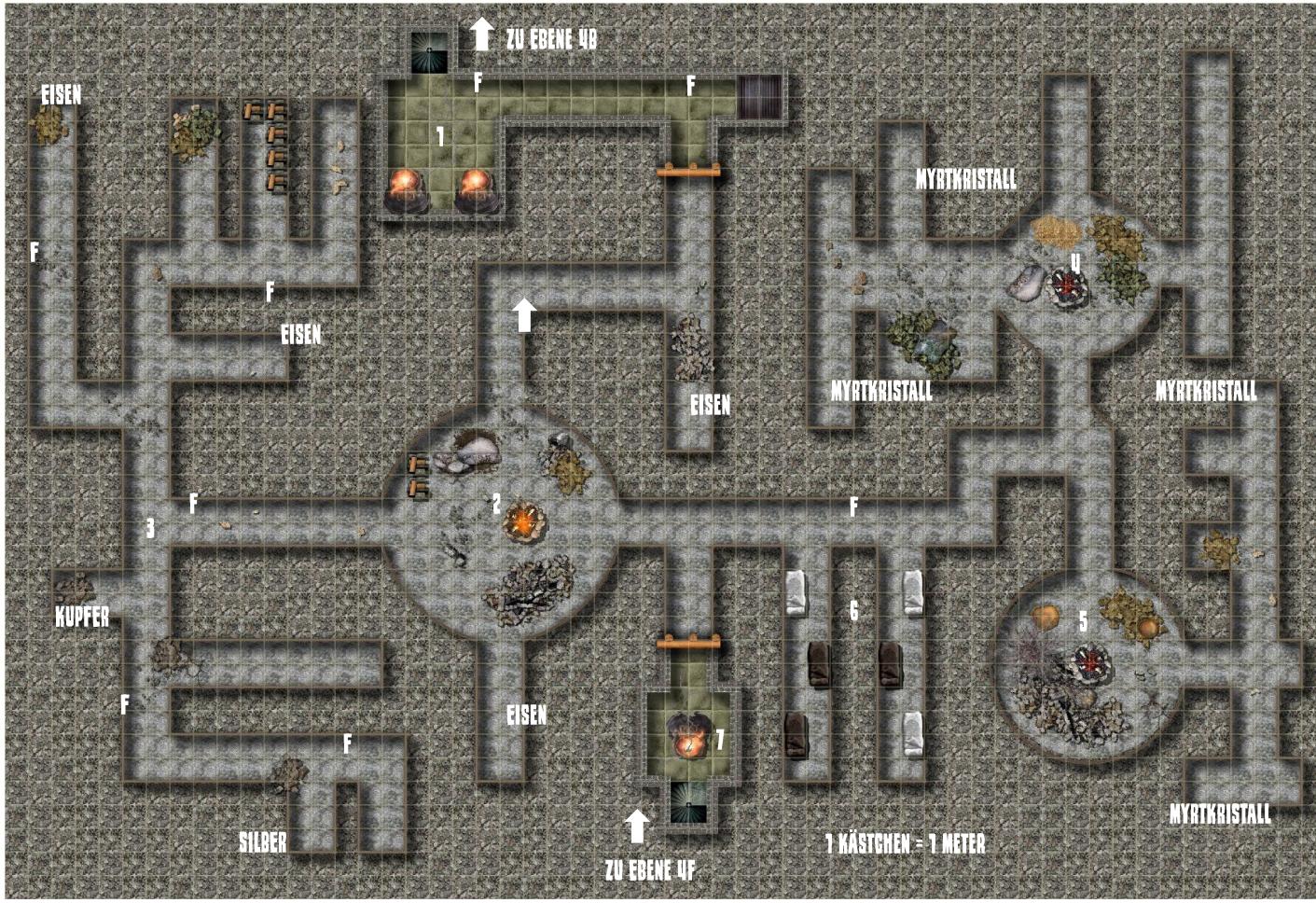
FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-ORKMINEN-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 6-9



Die Orkminen

Unter Kar'zagoth befinden sich die Minen der Orks, in denen vor allem menschliche Sklaven aus Dul'zagoth ihr Dasein fristen und Metalle und Edelsteine abbauen.

Im Osten der Minen werden zudem Myrt-Kristalle gefunden, allerdings hat das regelmäßige Auftauchen des **Ghuls** die Arbeiten in diesen Bereichen der Stollen fast zum Erliegen gebracht.

Die SCs werden die Minen wahrscheinlich nur dann zu Gesicht bekommen, wenn sie selbst Sklaven der Orks geworden sind.

1 – Zugang zu Kar'zagoth

Zwei Orks und eine Kargoloth bewachen den Zugang zu Kar'zagoth. Ein Gitter im Osten führt zu den Abwasserkanälen in der Tiefe.

2 – Zentrale Halle

In der Zentralhalle werden die Erzbrocken gelagert, gereinigt und für den Abtransport zur Schmiede vorbereitet. Zwei Orks (Darunter Mel) halten hier über die 4 Sklaven Wache.

3 – Westliche Stollen

Hier arbeiten 10 Sklaven unter der Aufsicht von zwei Orks. Silber, Kupfer und Eisen werden hier gefördert.

4 – Nordöstliche Stollen

Diese Stollen sind aufgegeben worden. Hier hausen drei Monsterspinnen (GRW S.117).

5 – Südöstliche Stollen

Die blau leuchtenden Stollen sind voller Myrt-Kristalle. Werden diese abgebaut, erscheint der **Ghul** (siehe Ebene 1A) und kämpft, bis ein Leben genommen und sein Durst gestillt ist.

6 -Schlafplätze

Hier ruhen stets 6 Sklaven unter Aufsicht eines Orks.

7 – Nach Dul'zagoth

Dieser Weg führt nach Dul'zagoth. Der Raum wird von einem Kargoloth bewacht. Einmal pro Tag erfolgt der Schichtwechsel der 20 Sklaven, die in der Mine arbeiten .

Besondere Personen

Die SCs können in dieser Ebene nicht viel bewerkstelligen, wenn sie nicht selbst von hier entfliehen müssen. Sind sie auf der Suche nach NSCs aus Dul'zagoth, können sie sie hier auffinden.

Einige andere besondere Person ist der Ork Mel (heroisch), der den SCs einige Informationen über die Gebiete der Orks geben kann.

Respawn
1-4: Ork

Erfahrung
Für die Ebene 100EP
Gegner EP/SC



EBENE 4E - DUL'ZAGOTH

FANWERK

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

-DUL'ZAGOTH-

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Stufe 5-10



1 KÄSTCHEN = 1 METER

Dul'zagoth

Dul'zagoth ist die Stadt der Sklaven und Leibeigenen der Orks, die ihr Dasein in der Isolation der Orkminen (4e) fristen. Immer wenn die Orks Gefangene machen, werden diese hierher gebracht und interniert. Viele der Bewohner Dul'zagoths sind daher Gefangene wie die SCs selbst, die es jedoch nicht schafften, sich einen Namen bei den Orks zu machen.

Alternativ ist es auch möglich, dass die Charaktere selbst von den Orks gefangen und hierher verschleppt wurden. Nun müssen sie sich in den Minen einen Namen machen und beweisen, dass sie es wert sind, in die Stadt von Kar'zagoth eingelassen werden zu dürfen.

Aktuell leben etwa 80 Gefangene in der Stadt. 20 von ihnen sind stets in den Minen, weitere 20 sind als Haussklaven in Kar'zagoth anzutreffen.

Aus diesen Gefangenen lassen sich übrigens problemlos neue SCs für die Gruppe rekrutieren.

Eine weitere Alternative ist es, dass die Spieler nach dem Ableben ihrer Gruppe hier eine neue Gruppe gründen und erst einmal aus Dul'zagoth freikommen müssen.

Die Stadt bietet keine Monster oder Schätze, dafür aber viele Interaktionsmöglichkeiten.

1 – Magischer Brunnen

Ein magischer Brunnen, dessen Wasser einmal pro Tag „Genesung“ ermöglicht. Die Aktivierung des Wassers erfolgt über einen Segensspruch Helias.

2 – Zelt des Gaius

N diesem Zelt lebt der **Gelehrte Gaius**, der als Anführer der Sklaven und damit als Vermittler zu den Orks gilt. Von ihm können die SCs viel über die Orkstadt erfahren. Gaius spielt zudem eine Rolle in den Ermittlungen um den Verrat in Kar'zagoth.

3 – Platz des Furiel

Die engelhafte Statue des Furiel wacht hier.

4 – Lagerplatz

An diesem Lagerplatz treiben sich häufig die Neuankömmlinge herum.

5 – Siedlungsplatz

Die „höherrangigen“ Sklave leben am Siedlungsplatz.

6 – Zelt von Shamallah

Hier lebt Shamallah, eine Priesterin der Helia, die partiell ihre Erinnerung zurückgerlangt hat. Shamallah kann Heilersprüche bis Stufe 7 anwenden.

7 – Zelt von Korog

Hier lebt Korog, ein pazifistischer Kargoloth der Kargoth und den Orks entsagt und dafür verbannt wurde.

wurde.

Korog kann den SCs viele Informationen über die Orks und die Tunnel geben.

Queste 15

Raus hier!

Die SCs wurden (wie auch immer) versklavt und in Dul'zagoth interniert. Ihr Ziel ist nur die Flucht, oder aber die Erlangung von Aufmerksamkeit. Dies kann z.B. über die Tötung der Spinnen in den Orkminen oder die Bergung von Myrt-Kristall erfolgen. Haben sie sich Bei Mel einen Namen gemacht, dürfen sie Kar'zagoth bereisen und dort Questen annehmen.

EP: 1000 EP

Lohn: Die „Freiheit“

Queste 16

Freiheit

Sind die SCs frei und dürfen die Ebene besuchen, wird **Gaius** sie bitten, die Steinelfen oder Grimmzwerge aufzusuchen. Er hat gehört, dass diese über mechanisches Arbeitsgerät verfügen. Wenn die Orks darüber verfügten, würden die Bewohner Dul'zagoths frei sein und gehen dürfen.

EP: 1500 EP

Lohn: Ewiger Dank...

Queste 17

Heilung für die Kinder

Die Kinder der Sklaven leiden an einer seltsamen Seuche, die die meisten umbringt. Shamallah benötigt 10 Portionen Kerkerdorn, um sie zu heilen.

EP: 250 EP

Lohn: Zugang zum Brunnen (1)

Queste 18

Korogs Wunsch

Korog wünscht sich 10 Schriftrollen aus der Bibliothek des Kargoth Tempels. Danach ist er (neugierig und abenteuerlustig) bereit, die SCs zu begleiten. (Werte wie Kargoloth)

EP: 500EP

Lohn: Begleiter

Queste 19

Jandris Nachricht

Die Sklavin Jandris stammt aus Tiefheim und möchte, dass die SCs eine Nachricht zu ihrer Familie überbringen.

EP: 100 EP

Lohn: Armreif des Bogners

Queste 20

Exodus

Sind die Sklaven frei, bittet gaius die SCs sie durch den Dungeon nach Tiefheim zu eskortieren.

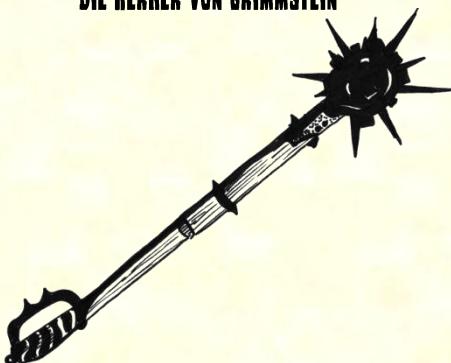
EP: 500 EP

Lohn: Schädelsschlüssel

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



STREITKOLBEN DONNERSCHLAG (+2)

| | |
|-------------|-------------------|
| WB: | +3 |
| GA: | -2 |
| Initiative: | +2 |
| Talente: | Brutaler Hieb +II |

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



KURZSCHWERT FANG (+2)

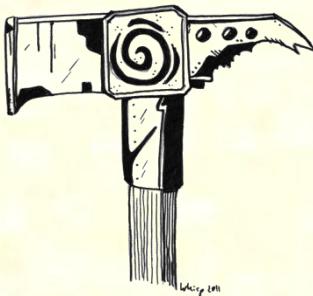
| | |
|-------------|----------------|
| WB: | +3 |
| GA: | -2 |
| Initiative: | +2 |
| Talente: | Ausweichen +II |

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



STREITHAMMER MALMIR (+2)

| | |
|-------------|------------------------|
| WB: | +5 |
| GA: | -2 |
| Initiative: | -2 |
| Talente: | Handwerk (Schmied)+III |

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



KAYAS DOLCH (+2)

| | |
|-------------|-----------------------|
| WB: | +3 |
| GA: | -2 |
| Initiative: | +2 |
| Talente: | Hinterh. Angriff +III |

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



IMMERLICHT

Die Fackel brennt ewig, ist nicht lösbar und leuchtet auch unter Wasser. Sie ist jedoch nicht heiß und verursacht keinen Feuerschaden

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



ARMREIF DES XOTH

Pro Setgegenstand aus „Xoth's Mantel“ erhöht der Armreif die Abwehr um 1.

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



DURGARS KETTENHEMD

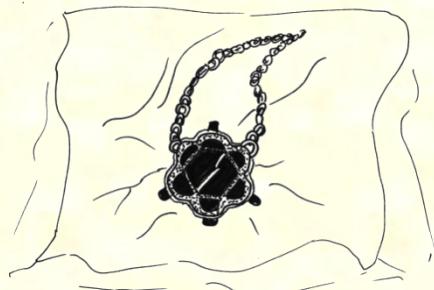
Durgars Kettenhemd
PA +1
INI +1
Einsteker +II

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN



AMULETT DES XOTH

Pro Setgegenstand aus „Xoth's Mantel“ erhöht das Amulett Zielzaubern um 1

DUNGEONSLAYERS
FANWERK