

Das Teufelsgedärm

Unter einem rauen, blauen Himmel liegt ein massiver roter Sandsteinfelsen. Aus Ritzen im Fels dringt beständig Vulkandampf und so erinnert es von der Form an einen riesigen Hügel dampfender Gedärme, der mitten in den Ödlanden ausgespien wurde.

In den letzten Monaten gab es in der nahen Stadt Langfarm einige Fälle von blutleer aufgefundenen Vieh und jüngst werden einige Einwohner vermisst. Sowohl humanoide als auch hundartige Spuren führten ins Brachland und zum Teufelsgedärm.

Begegnungen am Teufelsgedärm

1. W6 wilde Hunde
2. Warnende Piktogramme in den Stein geritzt
3. Ein Geist bei Tageslicht
4. W6 Riesenratten, die sich vor der Nase der SC rausgraben
5. W6 Bussarde (Adler)
6. Böser Steinaltar mit frischen Knochen und Blutspuren

Umherstreifende Monster (im Teufelsgedärm)

1. W6 Chupacabras (haarlose Vampirhunde, die einem die Stärke aus den Knochen ziehen)
2. W3 Klapperschlangen (große Giftschlangen)
3. Ein Staubteufel (kleiner Erdelementar)

4. Zombieartige Kreaturen aus Eingeweiden (Kanopen-Zombies, s.u.)
5. W4 Grabräuber-Vampirvasallen (s.u.)
6. W8 Skelette

1. Eingang - In einer flachen Senke liegt der Eingang ins Teufelsgedärm. Stinkende Gaswolken wabbern am Grund. Die Felsoberfläche hat keine Mulden zum Klettern und fühlt sich glatt an. Ein sandiger Pfad führt verstopft von Gestrüpp am Fuß des Berges hinein. Die trockene Vegetation scheint nach den Waden der Abenteurer zu greifen, sollten sie hindurchgehen.

2. Niedere Hallen - Die unteren Teile dieses Komplexes sind rechtwinkelig in den Stein geschnitten und die Begräbnisrunen hier wurden verunstaltet. Das Analysieren der Runen gibt preis, dass der Fels einst als heilige Begräbnisstätte genutzt wurde.

3. Bussardnest - Offen zum Himmel beinhaltet der Raum verschiedene Nester. W6 **Bussarde** sowie verschiedener glänzende Sachen wie *Juwelen* und Glas.

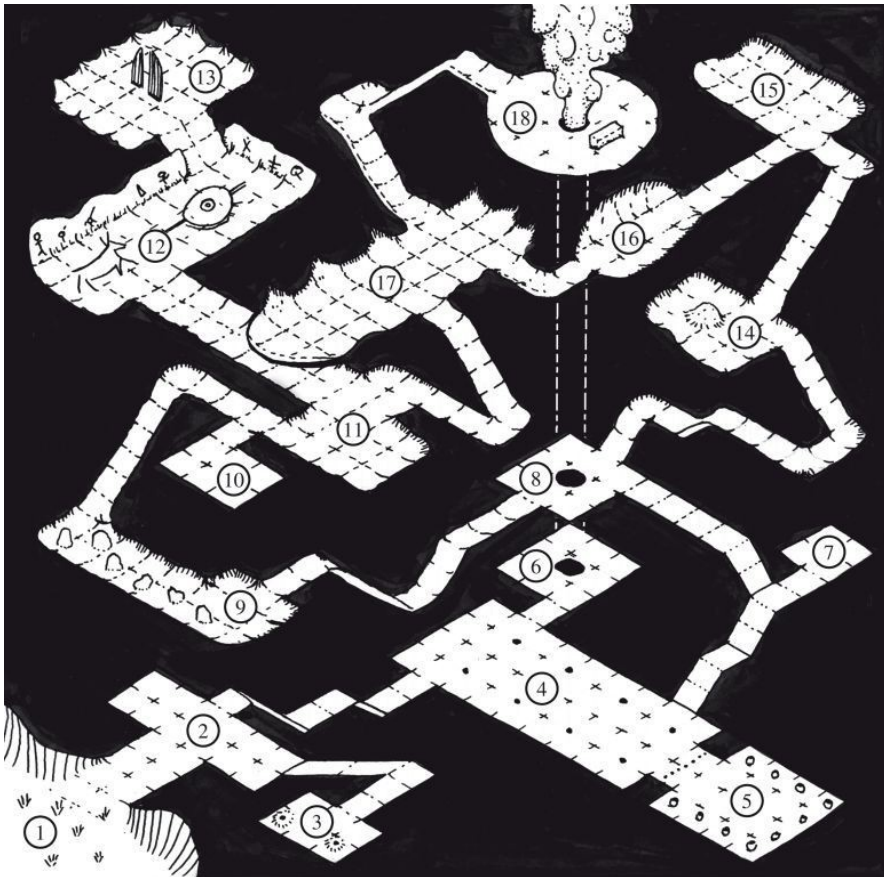
4. Grabkammer - Einst eine große Säulenhalle für Grabzeremonien ist es nun das Lager für W8 **Chupacabras**. 2 *Heiltränke* können am Leib eines Wanderpriesters gefunden werden, welcher zwischen anderen Leichen liegt.

5. Präparierte Tote - Hinter einem schwarzen Eisentor liegt eine Grabkammer gefüllt mit großen Krügen, genannt Kanopen, in dem man die Eingeweide der Toten füllt. Jede ist oben mit einem dünnen Goldring verschlossen. Einige sind mit *wertvollem Weihrauch* oder *Silber* gefüllt. Wenn auch nur ein Verschluss gebrochen wird, brechen insgesamt 12 **Kanopenzombies** hervor und greifen an.

6. Gasschlot - In diesem quadratischen Raum befindet sich ein exakt kreisrundes Loch im Boden, woraus ein Schwall erstickenden Dampfes in ein exakt gleiches Loch in der Decke strömt. Gelbe Schwefelringe befinden sich am Boden. Nimmt der Gasstrom langsam ab?

7. Entflohende Städterin - Eine junge Stadtbewohnerin ist ihren Entführern entkommen und verbirgt sich unter einen Haufen verrottender Maissäcke. Sie ist die Tochter des Bürgermeisters von Langfarm.

8. Gasschlot-Zwischengeschoss - Dieser schmale, verdamnte Raum hat ebenfalls kreisrunde Löcher in Decke und Boden, um das Vulkangas von unten nach oben



durchzulassen, allerdings hängt das Gas besonders dick in diesem Raum. Es gibt ein funkelndes Licht von weiter oben aus dem Schacht, welches im Rauch tanzt. Rettungswurf gegen Halluzinationen.

9. Oberen Gänge – Die oberen Gänge durch den Fels sind unbearbeitet und es fühlt sich verstörend an sich hindurchzubewegen, als würde man durch die Innereien einer riesigen Bestie schreiten. Die gerippte Halle ist übersät mit rauen Steinen, die vage an hockende und sitzende Teufel erinnern. Mittendrin lauert ein **Klippengargoyle** versteckt in dieser Szenerie.

10. Hinterhalt der Vampirvasallen – W6 **ehemalige Grabräuber**, die von einem Vampir versklavt wurden, warten in diesem Raum, um Abenteurer im Nachbarraum zu überfallen. Sie tragen *silberne Armreife*.

11. Gefangene Städter – W10 Städter sind in hölzerne Käfige gesperrt, die Hälfte von ihnen ausgesaugt und tot. Der Rest dürfte auf sich aufmerksam machen, wenn sie potentielle Retter sehen, was möglicherweise die Harpien (17.) oberhalb alarmiert.

12. Antike Galerie – Zahlreiche komplizierte Malereien in schwarz, ocker und braun erzählen die Geschichte längst vergessener Zivilisationen und ihrem fortschrittlichem Wissen. Eine Woche des Studiums kann ein W3 *neue Zauber* inspirieren..

13. Windkammer – Diese hohe Kammer ist von zahlreichen Löchern durchzogen, öffnet den Fels zur Umgegend und sorgt für eine starke Entlüftung. Der Höhenwind bläst durch die Kammer und pfeift durch ein kleinen *türkisen Rahmen*, welcher zwischen zwei freistehenden Steintüren hängt. Der Rahmen ist schlicht an zwei Haken aufgehängt, wenn man ihn aber berührt, erscheinen durch ihn W3 **Staubteufel** und greifen an. Der Rahmen kann W3 Staubteufel herbeirufen, so man ihn kontrolliert.

14. Kojoten-köpfiger Dschinn – Auf einem Haufen schöner Kuhfelle sitzt ein trickreicher **Dschinn** mit dem Kopf eines Kojoten. Er ist ziemlich freundlich und wird jegliche Frage beantworten, die man ihm stellt, wenn er mit Gold oder Juwelen bezahlt wird. All seine Antworten sind Lügen. Sind die Abenteurer höflich, sind seine Lügen offensichtlich, das genaue Gegenteil der Wahrheit und leicht zu durchschauen. Wenn die Gruppe sich unhöflich verhält, sind seine Lügen nicht hilfreich. Wenn er angegriffen wird, könnte er kämpfen oder in einem Luftwirbel verschwinden. Seine gesammelten Schätze liegen unter dem Fellhaufens.

15. Müll – Eine Patrouille **Umherstreifende Monster (Wurf)**.

16. Halle der Wahrsagung – Lumineszierendes Flechten bedeckt die Oberfläche dieser zylindrischen

Halle, die Bilder aus Licht zeigen, die bis zu 150 km weit vom Felsen weg sind über eine telepathische Verbindung mit anderen Flechten der umliegenden Gegend verbunden. Ein Abenteurer muss nur an eine Richtung denken, allerdings funktioniert dies nur mit einem Seher gleichzeitig. Ist mehr als ein Nutznießer in der Halle, werden die Bilder verschwommen und kommen aus der unmittelbaren Gegend.

17. Die Drei Mütter - Ein Trio alter **Harpien** sind die Leibwächter des Vampires. Sie wurden von ihm vor einiger Zeit verzaubert und sprechen von ihm, als wären sie seine Mütter. Sie könnten die SC kommen sehen und daraufhin anfangen in ihrer Kammer zu singen. Alle sind behängt mit protzigen, völlig unpassenden Juwelen.

18. Observatorium – Diese runde Kammer ist zum Himmel hin offen und hat eine Vielzahl eingeritzter Markierungen und Kreislinien, um Sternen und der Sonne zu folgen. Wie auch immer, die Wolken giftigen Dampfes aus dem Gasschlot blockt die Sonne und vernebelt die Sterne (der Schlot ist heutzutage aktiver als einst). Der Vampir hat kühnerweise seinen Sarg hier unter einem zerschlagenem, aber dennoch feinem Stoffdach, welches vor Licht wie Regen schützt, untergebracht. Er ist wie ein menschlicher Adelige gekleidet mit einem wertvollen *Federumhang* und einigen *Halsketten*. Er benutzt eine zufällig zu bestimmende *magische Waffe* und ein Teil *magischer Rüstung*. Die Gaswolke schützt den Vampir vor Sonnenlicht und er könnte den Schacht hinunterfliehen, sollte es nötig sein. Außerdem kann er so die Abenteurer tiefer im Berg überraschen, wenn sie ihn stören. Sein Sarg beherbergt ein Bett aus *Gold*, zahlreiche *Tränke* und Zauberbücher.

Lizensiert unter Creative Commons.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Spielt es und habt Spaß damit!

Von Greengoat - <http://studiogreengoat.wordpress.com/>

Gewinner des Preises „Best Theme“ beim OPC 2012

Übersetzt von Greifenklaue –

<http://greifenklaue.wordpress.com>

ErgänzendeHinweise:

- Kanopen: altägyptische Grabgefäße, in denen die Eingeweide separat beigesetzt wurden

→ <http://de.wikipedia.org/wiki/Kanopen>

- „Die drei ??? und der Teufelsberg“ hören und das Stöhnen übernehmen (z.B. in Raum 13)