

# DUNGEON 2G0

EIN 1-SEITEN-DUNGEON

NO72

# DER SCHATZ DER BANNTERRA

EIN DS-ABENTEUER VON G. KENNIG FÜR DIE STUFEN 9-12

Ein Pergament mit den Koordinaten einer Insel und einem Reim soll zum Schatz der *Bannterra* führen. Angeheuert (10% des Schatzes/Kopf) - oder auf Eigeninitiative - gehen die SC an Land, um den Schatz der *Bannterra* auf der Tropeninsel zu finden.

Nördlich finde den süßen Wein und kehre zurück zu seinem Heim.

Beim gesunkenen Schiff im grünen Meer, wartet am Morgen hinter Fels der Redsame schon sehr.

Schließlich auf, zum Rand der Wellen aus Stein, halte aber von nun an trocken Deine Bein.

Dann hoch zur Treppe ohne Ende, nur Mundgold durchdringt Wände.

Doch nur ein Sklave kann bergen den Schatz, sonst wütet die Katz

**Hinweis:** Wird zuvor *Die Fracht der Bannterra (D2G4)* gespielt, kann das Pergament beispielsweise aus der Hutkrempe des Kapitäns ragen.

**BEDEUTUNG DES REIMS**

Der Reim besagt, man soll vom See im Norden (*Nördlich finde den süßen Wein...*) stromaufwärts (...*kehre zurück zu seinem Heim...*) ziehen. Bei der schiffsheckähnlichen Felsformation im Zentrum der Insel (*Beim gesunkenen Schiff im grünen Meer...*), wartet in einer Höhle im Osten (...*am Morgen...*) hinter Felsen der Redsame. Danach geht es zu den gewellten Bergen im Süden (...*Wellen aus Stein...*), zum Ostrand, nicht über den Fluß (...*halte trocken Deine Bein*).

**AUF DER INSEL**

Ein Hexfeld entspricht 1 Meile. Wird ein Feld mit einem Symbol erstmalig betreten, kommt es zu einer Zufallsbegegnung auf nebenstehender Tabelle. Der Fluß ist verschieden (5+W20/2)m breit und bis zu 5m tief. Bei jeder Flußüberquerung kommt es bei 1-10 auf W20 zu einer zufälligen Begegnung *Tiere (Ufer/Fluß)*.

**DORF** Zwei verfeindete Eingeborenensämme (alles **Kannibalen**) leben auf der Insel. Jedes Dorf besteht auf 15+W20/2 runden Bambushütten mit jeweils 1 Mann, 1 Frau und 1 oder 2 Kindern. Nur die Männer werden kämpfen. Pro 5 Hütten kann man neben wertlosen Alltagsgegenständen W20/2 Heilkräuter finden.



**HÖHLE** Schon von Weitem sieht man die Felsformation, die wie das Heck eines *gesunkenen Schiffes* aus dem Bäumen ragt. Ein eigentlich gut sichtbarer Höhleneingang an der steilen Ostwand wird ab 10m Entfernung vom Dickicht verborgen, man findet ihn also nur, wenn man auch nahe genug den Fels umrundet.



(kombinierte ST von 15 nötig) **FELSEN** (Wahrnehmung: Anderes Gestein als das der Höhle) ein Piratenskelett mit goldenem Schlüssel - im Mund versteckt - liegt (...*der Redsame hinter Fels...*).

**SCHATZ** An den östlichen, steilen Ausläufern der wellenförmigen Berge ist sehr leicht (Wahrnehmung+4) die *Treppe ohne Ende* auszumachen - natürliche, schmale Stufen führen etwa 12m an der steilen Wand empor und enden dort einfach. Wer hier sucht, findet in Kniehöhe eine Öffnung, in die der Schlüssel passt (...*Mundgold durchdringt Wände...*). Wird er gedreht, versinkt knirschend eine 2m<sup>2</sup> große Öffnung (mag.) im Boden (geht nur nach W20/2 h - von alleine - wieder zu).

Dahinter liegt nach 8m Tunnel der uralte Tempel eines Pantherkults, den die Männer der *Bannterra* einst fanden, seinen Mechanismus durchschauten und ihn fortan als Schatzkammer mißbrauchten. Pro Stunde 1-X auf W20 (X=h, die Tempel geöffnet), dass Eingeborene (4/SC) die Öffnung bemerken und nun anschleichen.



Nur wer gebückt - stets in Richtung des (heroischen) Steinpanthers blickend - den kreisrunden Bereich waffenlos betritt bzw. verlässt, kann Schätze entnehmen, ohne dass die Katze erwacht und jeden angreift.

**DER SCHATZ DER BANNTERRA**  
 2000GM/SC, 3000SM/SC, 4000KM/SC, W20 Edelsteine/SC im Wert von je W20x20GM, mag. Krumsäbel +2, mag. Dolch +3, mag. Lederpanzer +3, schwarze Stiefel (permanent Wasser wandeln), mag. Goldohrning (akustische Wahrnehmung +2), 1 Wiederbelebungsstrank, 14 Heiltränke, 10 Abklingtränke, 1 Miniaturkanonenkugel/SC (Werfen: Feuerball), Silberring (VE+1), Opalring (Abklingen -1), mag. Augenklappe (gleichet Malus durch Einäugigkeit aus), mag. Piratenhut (Schiff lenken +2), magisch sich füllende Rumbuddel (Abkling 1 Tag)

NSC	LK	Abwehr	Angriff	EP
Affe	6	2	11 Nuss	23
Alligator	81	19	22	119
Eingeborener	20	10	11/11 Speer*	69
Gorilla	48	15	18	97
Panther	29	9	14	65
Pantherstatue	163	20	19	413
Piranas	abwehrlos Schlagen 20/Rd.			**
Riesenschlange	46	14	16***	101

\*: Bei 1. Treffer, falls dieser Schaden verursacht, KÖR+HÄ, sonst eingeschläfert  
 \*\*: 1EP pro erhaltenen Schaden \*\*\*: Biss: KÖR+HÄ sonst W20 Rd. 1 Schaden

W20	Eingeborene	Tiere (Ufer/Fluß)	Tiere (Dschungel)
1-5	Spuren von Eingeborenen	1 hungriger Alligator/SC	2 Panther/SC
6-10	1 Eingeborener verfolgt SC	1 Riesenschlange im Wasser	1 aggressiver Gorilla
11-15	2 Eingeborene/SC	1 Kokosnüsse werfender Affe	1 Riesenschlange auf Baum
16-20	3 Eingeborene/SC	1 Piranaschwarm	1 Monsterspinne/SC

Wird eine Begegnung abermals gewürfelt, entfällt sie und nichts geschieht.

EP: Pro Hex 5EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Reimrätsel persönlich lösen 15EP; Sklavenrätsellöser 100EP; Für Abenteuer 100EP