

DUNGEON 2GO

DIE TROLLBRUT VOM TALBACH

EIN DS-ABENTEUER VON C. KENNIG FÜR DIE STUFEN 5-8

Die Trollbrut vom Talbach eignet sich dazu, während oder nach **Die Katakomben des Nekromanten** gespielt zu werden.

Eine Trollbande aus den Drachenbergen hat sich unbemerkt in einer Höhle am Talbach - keine zwei Kilometer stromaufwärts von Crimlak - niedergelassen.

Die Charakter erhalten in Crimlak den Auftrag (beispielsweise durch Grum oder Gernot Breuker) nach fünf verschollenen zwergischen Minenarbeitern zu suchen, die seit 3 Tagen vermisst werden (pro gefundenem Zwerg ist man bereit, bis zu 20GM den Charakteren zu zahlen).

1. KIESBETTUFER Auf der Crimlaker Uferseite steckt hier wie ein Warnschild ein abgerissener Zwergenschädel (X) auf einem Holzspieß im knirschenden Kies.
Bemerken-Probe +4, um die weiteren Schädel und den Höhleneingang (3) jetzt schon zu entdecken.

2. TRITTSTEINE Das kalte, klare Wasser des Talbachs ist nur knietief, aber wer den trockenen Gang über die Steine bevorzugt, würfelt **AGI+BE+Akrobat**, sonst rutscht er aus und klatscht komplett ins eisige Nass.

3. HÖHLENEINGANG Die Schädel (X) der restlichen vier Zwerge stecken hier warnend auf Holzspießen.

Bemerken-Probe (Zwerge & Elfen +4), um den Trollgeruch aus dem Inneren wahrzunehmen.

4. ZUFLUSS Kaltes Quellwasser plätschert hier aus einer niedrigen, flachen Tunnelöffnung, durch die man sich unter Wasser zu 6 durchzwängen kann.

Menschen und Zwerge, die dies in Ketten- bzw. Plattenpanzer wagen, würfeln **AGI+BE**, sonst bleiben sie stecken (siehe **Ertrinken**), können aber jede Runde erneut versuchen, sich zu befreien.

5. WOHNNÖHLE Diese muffige, spärlich vom Schein eines Feuers erhellte Höhle ist neuerdings das Heim von vier Trollen, von denen **drei Trolle** gerade anwesend sind! Drei Fässer beinhalten die angestagten, unsauber zertrennten Reste der fünf Zwerge sowie eines Keilers.

Kommt es zum Kampf würfeln der vierte Troll bei 6, der Goblin bei 7 und der Alttroll bei 8 jede Runde eine Bemerken-Probe. Der alarmierte Goblin rennt zum Alttroll und steigt auf dessen Schultern, bevor beide im Verbund angreifen.

6. GROTTE Sollte Kampflärm ihn nicht fortgelockt haben, ist hier ein Troll mit Trinken beschäftigt (und kann mit einer einmaligen, vergleichenden **KÖR+ST**-Probe in das Wasser geschubst werden, wo der rutschige Grottenboden Angriffe und Abwehr um 2 mindert).

7. SCHAMANENNÖHLE Hier lebt der Goblin **Skanda** (verwende das Profil des Goblins Shekz aus FdU im DS4-Regelwerk S. 140), der im Kampf von den Schultern des Alttrolls aus Gegner - wie die verschollenen Zwerge - bevorzugt einschläfert.

Eine violette Schlafdecke (Skandas ganzer Stolz) gewährt 24h lang, sofern man unter ihr die letzte Nacht verbrachte, +4 auf die nächsten **W20/2** Zauber wechseln Proben. In einer grünen Holztruhe befinden sich zwei Heiltränke, vier Abklingtränke, Karten des Schummlers und eine Kristallkugel.

8. NÖHLE DES ALTTROLLS Der hier hausende, langhaarige Troll ist nicht nur uralte, sondern auch noch ein heroisches Exemplar seiner Art (☉: 120, ☽: 24, ☼: 24, 1310EP), das äußerst gefährlich ist.

Eines der Fässer ist randvoll gefüllt mit Wasser (unten auf dem dunklen Boden liegt eine Kupfermünze), das zweite voller Tierknochen.

Zwei große Lagerkisten enthalten zwergischen Zwieback, von dem die Trolle kaum etwas verzehrt haben.

In einer großen Truhe hat der Alttroll alles gesammelt, was er irgendwie als wertvoll betrachtet:

- 1 rostiger Helm
 - 17 alte, teilweise abgebrochene Klingenswaffen (darunter befindet sich ein mag. Kurzschwert +3 mit Einstecker +II)
 - zahlreiche blutige Lumpen
 - 4 Schrauben
 - ein bodenloser Eimer
 - ein kleines Pferd aus Alabaster, das sich für **W20h** (Abkling 1 Tag) in ein leibhaftiges, getreues Schimmerross verwandelt, wenn der Reitwillige es mit seinem Blut (min. 1LK) einreibt.
 - 1 Horn (der Zauber Schweig ist eingebettet)
 - 2 silberne Tränke (gewähren 1 TP gratis)
 - eine Ring, der die LK des Trägers um 50% erhöht
- 427 GM, 8214 SM und 420 KM

