

DUNGEON 2GO

DER GEIST DER SPUKMINE

Ein DS-Abenteuer von D. Filiplik für die Stufen 5-8

Der Geist der Spukmine eignet sich dazu, vor oder während Die Katakomben des Nekromanten gespielt zu werden. Die Quelleninformationen aus Die Minen von Crimlak bzw. dem kostenlosen Download Crimlak und das Dreiental widmen sich den Minen des Dreientals.

Der alte Gerren war der Letzte, der blieb, als die Silbermine aufgegeben wurde, und schürfte hier noch bis ans Ende seiner Tage. Zuletzt kam er gar nicht mehr an die Oberfläche, wurde wirr und hütete nur noch eifersüchtig sein angebliches Silber sowie seine Mine. Er starb einsam, aber sein verrückter Geist spukt noch immer hier und ist Teil der Mine geworden.

Doch in Crimlaks Gasthäusern hält sich hartnäckig das Gerücht, man müsse nur dem alten Gerren und seiner tückischen Mine die Stirn bieten und kann dann den größten Silberschatz des Dreientals nach Hause tragen kann, was immer wieder Abenteurer zur alten Spukmine lockt.

AUF ZUR SPUKMINNE

Bei der sogenannten "Spukmine" handelt es sich um Mine VII im Südwesten des Dreientals, am Rand der Schweigsamen Öden.



1. EINGANG UND AUFZUGSSCHACHT Abschüssiger Stollen führt zu einem 30m tiefen Schacht, Reste eines Aufzugs liegen am Grund. Ein altes, zurückgelassenes Seil (Klettern +8) von Abenteurern ist hier noch immer verankert (grobe Steinmauer Klettern +2). Ein **giftiger Pilz** (Bemerken -2) hat sich auf halber Höhe an den Wänden ausgebreitet, kann aber umklettert werden (einmalig mit Klettern -4), sonst Gift trotzen, oder alle Attribute -1 durch berührte und eingeatmete Sporen für 10-KÖR Tage).

2. LAGERBEREICH Alte Kisten, Karren und rostiges Werkzeug. Bemerken-Probe: An einer Stelle lockerer Boden. Betritt ein SC das Areal, tut sich im Boden ein riesiges Maul auf (Fallgrube 3m, die Zähne verursachen abwehrlosen Schaden mit PW: 10). Hinausklettern (Klettern +0) ohne Hilfe -2, ohne Ausrüstung aufzugeben -2.

3. KAPUTTER AUFZUG Gewinde verrostet. Kann bei GEI+VE+Handwerk mit Ersatzteilen von 1 (unten) repariert werden. Alternativ in 100m tiefen Schacht abseilen.

4. EHEMALIGES WOHN- & SCHLAFQUARTIER W20 Silberklumpen (je W20KM) liegen überall verteilt. **Spitzhacken & Hämmer** (Anzahl = SC+1) greifen plötzlich fliegend an (wie *Fliegendes Schwert*).

5. ERZTRUHEN 15 Kisten mit Silbererz (jeweils W20 x 10GM wert), können (PW: 10) beseelte **Monstertruhen** sein (mit ♡: 23, ☹: 15, ⚙: 6, 🗡: 4, 🗝: 16 (GA:-4), 🗡🗝🗡, EP: 140) sein. Greifen beim Hineinlangen erstmalig an, restliche Monstertruhen schließen sich Kampf an.

6. LUFTSCHACHT & STÄLLE Charaktere +3 **untote Grubenponies** (wie Schimmerross).

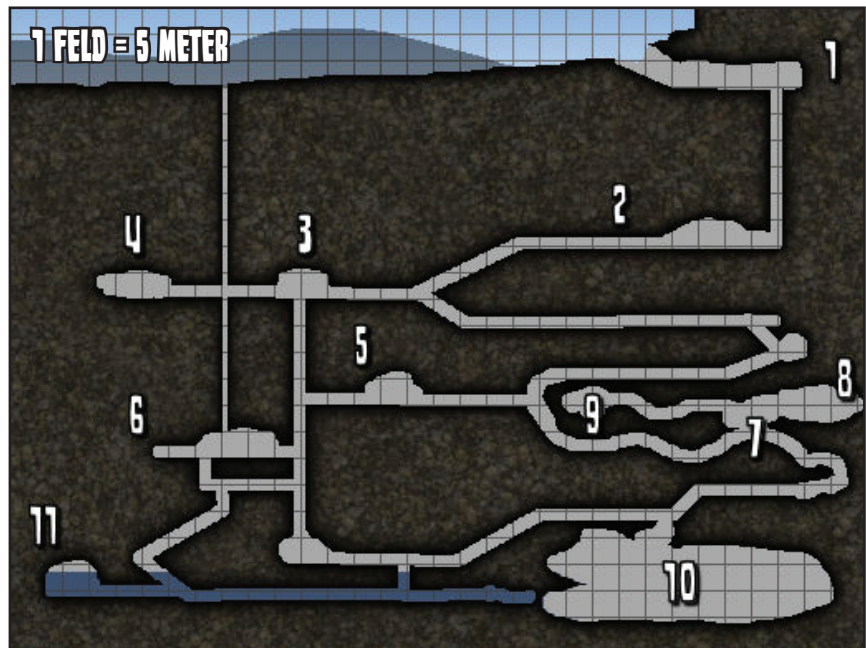
7. DECKENEINBRUCH Loch in der 5m hohen Decke kann Zugang zu 8 und 9 ermöglichen.

8. ERZHÖHLE Pro W20 Mannstunden Arbeit kann hier immer noch Silbererz im Wert von 1W20/2 KM abgebaut werden.

9. SPINNENHÖHLE Voller Spinnweben (*eine Monsterspinne* lauert an der Decke).

10. GROSSE HÖHLE Boden oberhalb der Höhle eingestürzt, so dass sie durch die Decke betretbar ist. Stalagmiten/Stalagtiten. Die auf der Karte linke Wand ist rissig und feucht von Rinnsalen. GEI+VE+Bildung, um zu erkennen, dass so der geflutete Gang (zu 11) entwässert werden kann. Wand beschädigen (♡: 10, ☹: 10) flutet augenblicklich bis zu 6m, ungesicherte SC erleiden durch trümmerdurchsetzte Flutwelle 15 abwehrbare Schadenspunkte.

11. GERRENS SCHATZHÖHLE Der alte Gerren hat seine Besitztümer hier hin geschafft. Nach seinem Tod wurden die Höhle und der tiefe Stollen durch einen Wassereinbruch geflutet. Die Höhle kann tauchend erreicht oder normal betreten werden, falls das Wasser abgelassen wurde (siehe 10). Hier ist Silbererz im Wert von 2852 GM, drei Flaschen Brantwein (je 2SM) und eine magische Spitzhacke (wie Axt) +2 sowie ein menschliches Skelett (Gerren). Wird hier etwas angerührt, erweckt dies **Gerrens heroischen Schatten** (♡: 125, ☹: 25, 🗝: 20, EP: 452), der die SC rücksichtslos angreift. Nach zwei Runden brechen **zwei Silberspuke** (Werte wie Gargoyle, keine Trophäe, hinterlassen dafür Silberklumpen im Wert von W20 GM) aus der Wand und schließen sich dem Schatten an.



EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Aufzug repariert 20EP; Höhle entflutet 10EP; In Flut gestanden 25EP; Schatz 100EP; Für das Abenteuer je 100EP