

# DUNGEON 260

# DIE GRUFT DES SCHRECKENS

EIN DS-ABENTEUER VON G. KENNIG FÜR DIE STUFEN 13-16

Ausgesandt, den vermissten, nicht heimgekehrten Zwergenforscher Carta zu finden, erreicht man - nach Meilen durch die trockene Wüste - das Ziel: Die alte Pyramide, angeblich Grab des Wüstenkönigs Remnaton II. Neben Carta's Zeltlager samt wenigen Habseligkeiten, verfaulten Proviant und archäologischen Notizen, entdeckt man auf halber Höhe der 50m hohen Pyramide eine Öffnung - fand Carta den Eingang zur Gruft des Pharaos?

**1. EINGANGSKAMMER** Hieroglyphen an den Wänden. In der Raummitte liegt der seit Wochen tote Carta, aufgespießt von zwei Speerfallen zu beiden Seiten.

**2. FALLTÜR** Darunter 4m tiefe Grube mit 2 Schlangenschwärmen.

### SCHLANGENSCHWARM

Ein Schwarm wird als ein einzelner Gegner behandelt, der Schwarmwert (SW) entspricht seiner aktuellen Schlangenzahl/10 (zu Beginn und max. 200 Schlangen pro Schwarm = SW 20). Pro 1 LK Schaden sterben 10 Schlangen (= SW -1). Schwärme können Schlangen an benachbarte Schwärme abgeben und ihr eigenes sowie jedes benachbarte Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlägen-Wert).

**Schlagen/Abwehr/LK: aktueller Schwarmwert**  
Ein ganzer SW20-Schwarm ist 60EP wert

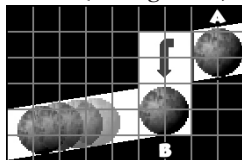
**3. GRAB DER KÖNIGIN** versiegelt (Öffnen mit KÖR+ST-8); mumifizierte Königin liegt hier samt Grabschmuck (8 Teile zu je W20x10 GM), welcher mit Gift präpariert wurde, das bei Hautkontakt Probe auf KÖR+HÄ erfordert, sonst erhält man W20 Rd. lang abwehrlosen Schaden (Probenwert 13) pro Runde. Hinter Geheimtür Totengottschrein mit einem Wiederbelebungsstrank.

**4. SCHÜTZENHALLE** 7 Bogenschützenstatuen werden durch Betreten der magischen Auslöser (auf Karte grau markiert) aktiviert und greifen an.

SCHÜTZENSTATUEN					
Schlagen:	12 (8 + Steinpranke 4)				
Schiessen:	18 (Statuenpfeil Gegnerabwehr -4)				
Abwehr:	17	LK:	18	EP:	135
Geistesimmun (gegen <i>Einschläfern</i> etc.)					

**5. LEIBWÄCHTER** Zwei Mumien auf Podesten, dahinter Steinquader mit 2 Vasen (Urnen). **2 Tempelkriegergeister** erscheinen und greifen an (Schlagen 30; Laufen 6m; keine Abwehr/LK: Nur durch Urnenausschütten vernichtbar; können nur bis 15m von Urnen weg)

**6. TODESGANG** Abschüssig; niedrigere Decke; **Druckauslöser** bei C, D & E (Entdecken -4) öffnet A, woraufhin rollenförmige **Steinwalze** auf B kracht (Schlagen 80; keine Abwehr):



Rollt in den Folgerunden, über C und D bis nach E (Überrollen: Schlagen 80; keine Abwehr), wo sie Öffnungen zu 7 & 8 blockiert (Abwehr 50; LK 500).

**7. SCHLANGENRAUM** 14 Schlangenschwärme in 1m tiefer Grube. Podest mit Opal (1000GM; noch magisch) auf Steinquader zwischen 2 Schakalstatuen (3m). Opal entfernen löst magisch eine Falle aus, die den 5m langen Steinsteig bei Tür in 1 Rd absinken lässt. Wand zu 8 (Wahrnehmungs-Probe) brüchig an einer Stelle. Abwehr 30; LK 100; Statue dagegen kippen: Durchbrochen.

**8. KRIEGERHALLE** 25 Skelette in Nischen greifen an, sobald jemand magisch Bodenplatte berührt. Meiden, deren dünn versiegelte Spießöffnungen man unter dem Staub nur mit erfragter Wahrnehmungs-Probe -2 (aktionsfrei) bemerkt. Auf stehen: pro Rd. raus- und reinschnellende Spieße: 9 x Schlägen 20 (-AGI, wenn Spießfalle bereits bekannt); Abwehr/2.

**9. GESTAPELTE SCHLANGEN** 4 Schlangenschwärme begraben den Türöffner.

**10. GRUBE** 7m breit, ab 4m Tiefe mit 42 Schlangenschwärmen gefüllt.

**11. REMNATON'S GRUFT** Goldener Streitwagen (unfahrbar; Materialwert 2500GM; Sammler zahlt bis zu 8000GM), zu Staub zerfallenes Festmahl, 6 Vasen mit 400xHeilkraut (nur in einer nicht vertrocknet). Sarkophag

(darin Teleportationsring; 8x 4W20 Heilränke, mag. +3 Krummschwert (*Verletzen I; Schattenlanze*), mag. +3 Langbogen (*Fieser Schuß I*), mag. +3 Dolch, Flammenkette (*Feuermagier +III*); Heilstecken (*Fürsorger +III*); 4000GM) öffnen weckt **Remnaton**:

REMNATON - EPISCHER BEGNER			
KÖR 12 (3/3)	AGI 12 (3/3)	GEI 12 (3/3)	
Schlagen: 21 (15 + 6 Fäulnispranken; Abwehr -6)			
Schießen: 20 (15 + 5 Sandstrahlodem)			
Abwehr: 30 (15 + 15 Totenaura GEI+AU)			
Lebenskraft: 250 (episch x10)		EP: 852 (episch x2)	
Geistesimmun; Mehrere Angriffe: 2 Pranken oder Sandstrahlodem; Fäulnispranken: Bei Schaden KÖR+HÄ, sonst KÖR-1 (W20h); Wenn KÖR 0 -> tot; Sandstrahlodem blendet bei Schaden 3 Runden; Feueranfällig; Feuerschaden wird verdoppelt;			

