CC BY NC SA

DUNGEON 2GO

EIN 3-SEITEN-DUNGEON MIT MAGISCHEN SPINNEN

DURCHS SPINNENLOCH

EIN DUNGEON2GO VON ZAUBERLEHRLING FÜR DIE STUFEN 2-4

Die Helden haben es eilig von A nach B zu gelangen, da kommt ihnen die Abkürzung gerade recht. Diese Abkürzung führt durch eine Höhle mit dem klingenden Namen „Spinnenloch“, doch das sollte sie nicht wirklich beunruhigen – wer hat schon Angst vor ein paar Spinnen?

1 EINGANGSBEREICH – Der Eingangsbereich ist ein breiter Tunnel, der sich immer weiter verzweigt. Einer der Gänge ist mit einem klebrigen Netz verschlossen (Richtung Raum 2) – um das Netz zu zerstören wird ein erfolgreicher „Schlagen“-Angriff mit einer Klingenwaffe benötigt – das Netz selbst hat keine Abwehr, bei einem Patzer verfängt sich die Waffe im Netz und kann nur mit einem „Kraftakt“ (KÖR+ST) befreit werden. Beim Verwenden einer Fackel entfällt der „Schlagen“-Angriff.

An einigen Stellen des Raumes (□ und ◇ im Plan) erscheinen und verschwinden von Zeit zu Zeit Netze. Das ist mit einer Bemerken-Probe (GEI+VE bzw. 8) zu erkennen.

Die Netze, die mit □ markiert sind, erscheinen zu Beginn der Initiative einer „geraden“ Runde und verschwinden zu Beginn einer „ungeraden“ Runde. Bei Netzen mit ◇ ist es umgekehrt.

Steht ein Charakter auf einem Feld auf dem ein Netz erscheint ist sein Laufen-Wert auf 0 reduziert und er erhält -2 auf alle Proben, die mit Bewegung zu tun haben (auch Schlagen, Abwehr und Zaubern aller Art). Dies gilt solange ihm oder einem Kameraden kein Kraftakt gelingt (Werkzeuge, Waffen etc. geben Boni). Das Netz verschwindet in diesem Fall nicht am Beginn der nächsten Runde.

Sollte ein Charakter in einem Netz gefangen sein erscheinen zu Beginn der nächsten Runde Anzahl Charaktere/2 „Schlüpflinge“ aus Richtung Raum 6 an Wand und Decke und greift die Gruppe an (sh. auch Raum 6).

2 VORRATSKAMMER – Die Wände und Nischen sind mit Netzen bedeckt, von Tropfsteinen tropfen von Zeit zu Zeit dicke Wassertropfen, ein leichter Duft nach Verwesung und Verfall liegt in der Luft.

Bei genauer Begutachtung fallen Beulen und Taschen auf, die offensichtlich verschiedene Beutetiere beinhalten. Sollte die Gruppe beschließen genauer nachzusehen und die Beute aus ihren Netzen lösen, dann fallen ihnen sowohl Tiere als auch Humanoide in unterschiedlichen Zuständen der Verwesung entgegen – möglicherweise atmet das eine oder andere Wesen sogar noch sehr flach, wirkt aber betäubt.

Sollte die Gruppe den Raum eingehend untersuchen (Bemerken-Probe -4 wegen Dunkelheit) findet sie Gegenstände von unglücklichen Opfern (BT 2B, 2C, 2M).

3 UNTERER GANG – Nachdem das letzte Netz zerschnitten ist befinden sich die Charaktere in einem stockdunklen Gang – hier kann man seine Hand nicht vor Augen sehen. Eine Bemerken-Probe (GEI+VE, bzw. 8) lässt sie einen leichten Luftzug spüren.

Es befinden sich einige sehr glitschige Stellen zwischen den spitzen Steinen im Gang – jeder Charakter muss eine Geschicklichkeitsprobe (AGI+GE) machen um nicht auszurutschen. Sollte die Probe nicht gelingen erhält der Charakter Sturzschaden (3x Sturztiefe) wie aus 1 m (kann nicht abgewehrt werden).

4 SACKGASSE – Der lange dunkle Gang endet in einer Sackgasse. Bei einer erfolgreichen Bemerken-Probe (Fackel +4) können die Helden herausfinden, dass ein Luftzug von einem riesigen Schutthaufen aus geht. Haben die Charaktere genug Licht oder Dunkelsicht, können sie erkennen, dass dieser offenbar durch einen kleinen Einsturz verursacht wurde und der Gang dahinter weitergeht. Der Schutt kann mit zwei erfolgreichen Kraftakt (KÖR+ST) Proben entfernt werden (weiter bei 5).

Erkunden die Charaktere die Sackgasse , dann könnte ihnen an einer Stelle ein Loch in etwa 3 Meter Höhe auffallen.

Durch dieses Loch kann man nach oben in einen anderen Gang klettern – sollte eine entsprechende Probe gelingen (weiter bei 7).

5 HAUPTKAMMER – In diesem Raum liegen oder hängen – unsichtbar – 1-2 Brutmütter und lauern auf die Eindringlinge, die ihre Brut gestört haben. Sollten die Eindringlinge kein Licht haben besteht die Möglichkeit sich mittels Schleichen-Proben (Malus: -4) an der Brutmutter vorbeizuschleichen.

Von der Hauptkammer führen mehrere Gänge weg – die meisten davon Sackgassen, während einer zum südlichen Höhlenausgang führt (wobei „südlich“ hier nur im Bezug zur Karte gemeint ist – die Orientierung der Karte ist natürlich abhängig von den eigenen Anforderungen).

Auch zu erkennen ist, dass der Raum offenbar nach oben hin weitergeht – ein großes Loch ist in der Decke (nach 7).

6 SPIELZIMMER – Hier im Revier der noch nicht ausgewachsenen Jungspinnen tummeln sich, wenn die Charaktere Raum (1) betreten, Anzahl gleich der Spielercharaktere „Schlüpflinge“.

Sollten die Charaktere sich in den Netzen im Eingangsbereich (1) verheddern dann macht sich die Hälfte der Spinnen auf in den Eingangsbereich. Wird ein Schlüpfling schwer verletzt flüchtet er ebenfalls hierher.

7 OBERER GANG UND KRABBELSTUBE – Der obere Gang ist dunkel und sehr niedrig. Er wird nach einigen Metern etwas weiter und endet in einem kleinen Raum, dessen Boden nicht vorhanden ist -ein riesiges Loch klafft nach unten und macht den Blick in einen noch größeren Raum (5) frei. Ein schmaler Steg führt um das Loch.

An der anderen Seite geht noch ein Gang weiter, der in einem kleinen Raum endet. Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit befinden sich hier gerade 2 Schlüpflinge und fressen bei den Netzen, die hier ebenfalls eine der Wände bedecken.

Sollten die Charaktere die Netze untersuchen finden sie wiederum Reste von Vorräten (BT 1A, 2B).

Mit Hilfe einer Bemerken-Probe -4 hören die Charaktere ein Pulsieren – offenbar aus einem weiteren Raum (8) hinter einer (relativ dünnen) Steinwand. Sie können auch durch „Magie entdecken“ Probe die Eier spüren und so Raum 8 entdecken.

8 BRUTKAMMER – Eine eigentlich vom Rest der Höhle nicht zugängliche Kammer beinhaltet 3 große Spinneneier, die langsam pulsieren.

Ein solches Ei hat einen Abwehr-Wert von 10 und LK von 10, ist aber unzerstört manchen Händlern bis zu 200 GM Wert. Um das zu wissen ist eine Probe GEI+VE+WG: Magische Tiere notwendig.

Um in die Kammer zu gelangen (sollten sie irgendwie davon erfahren) müssen die Charaktere entweder die Wand von Raum 7 irgendwie zerstören (macht Lärm und würde auf alle Fälle die Brutmutter aus Raum 5 herbeilocken) oder einen Zauber wie „Wandöffnung“ verwenden.

Die Brutmutter hat einige besondere Leckerbissen hier abgelegt (BT 2M, 1Z, 1G).

ERFAHRUNGSPUNKTE & BEUTE

- Gegner: EP/SC
- Je Raum jeder: 5 EP
- Netz zerstört: 2 EP
- Raum 4: Schutt geräumt 10 EP
- Raum 4: Weg über (7) gewählt 15 EP
- Raum 8: Entdeckt und betreten 20 EP
- Raum 8: Eier nicht zerstört 5 EP/Ei

Die Beutetabellen sind bei den einzelnen Räumen angegeben. Der Körper einer Brutmutter könnte mit dem richtigen Wissen (Magische Tiere) und Werkzeugen ausgenommen und die Teile interessierten Händlern verkauft werden (Gift: 20 GM/Fläschchen, Augen: 5 GM/Stück, Panzer: 35 GM/Kilo). Leichen von Schlüpflingen sind wertlos.

LIZENZ

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Abenteuer für **Dungeonslayers © Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE** veröffentlicht.

Die **Karte** wurde mit https://dungeonscrawl.com/ erstellt und beschriftet und steht unter der Lizenz **CC BY-NC-SA 3.0 DE**.

The **spider-picture** was published by wikimedia commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spider_Strikes_v1n1_i01.png and is licensed under **public domain**.

DIMENSIONSSPINNEN – Dimensionsspinnen leben auf zwei unterschiedlichen Daseinsebenen, zwischen denen die ausgewachsenen Exemplare beliebig wechseln können. Brutmütter der Dimensionsspinnen brüten sehr oft gemeinsam mit Partnerinnen in „unserer“ Welt. Es wird angenommen, dass die „andere“ Dimension noch bedeutend gefährlicher für die nicht ausgewachsenen Schlüpflinge ist.

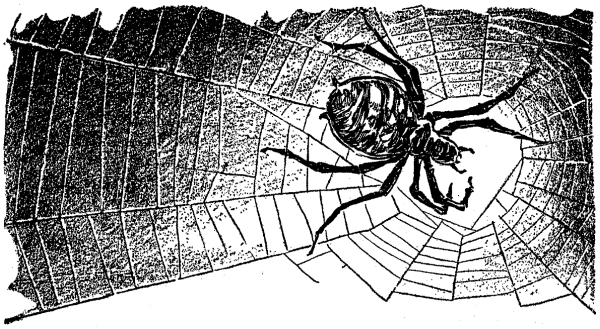
Häufig finden sich in Brutspinnen-Kolonien Räume, die scheinbar keine Verbindung zu anderen Räumen haben. Experten vermuten, dass Dimensionsspinnen für kurze Strecken Teleport-Fähigkeiten haben, weshalb keine Gänge notwendig sind.

Auch die Jagdtaktik der Spinnen ist an das Wechseln zwischen den Ebenen angepasst, denn ihre Fangnetze „pendeln“ zwischen den Sphären um da wie dort Beute zu fangen. So manches Opfer hat sich trotz größter Vorsicht plötzlich und unvermittelt in klebrigen Fäden, die „aus dem Nichts“ erschienen sind, wiedergefunden. Sobald ein Netz ein Opfer gefangen hat, hält es dieses fest und verschwindet nicht wieder. Dafür bekommt das Opfer ziemlich sicher bald Besuch vom Besitzer des Netzes.

DANKSAGUNG

Ich bedanke mich ganz herzlich bei ThomasMüller und Uisge Beatha für Anmerkungen & Korrekturen!

Ich bedanke mich auch bei der Forenrunde „Helden von Faradonst“ fürs „Testspielen“.



DIMENSIONSSPINNE (BRUTMUTTER)

KÖR:	11	AGI:	8	GEI:	1
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	6

78	17	11	8	15	14

Bewaffnung	Panzerung
Netzflüssigkeit (FK+2), Spinnenbiss (WB+2, GA-2)	Chitinschale (PA+1)

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen- Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kamprunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Zauber - Anmerkungen: Die Dimensionsspinne kann Zauber nur auf sich selbst wirken.

Zauber - Flackern: Dieser Zauber entspricht nicht ganz dem Zauber "Flackern" aus dem GRW. Bei erfolgreicher Probe wird der Abwehrwert um AU/2 erhöht (statt um GEI/2).

Zauber - Versetzen (auto): Die Dimensionsspinne kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe den Zauber "Versetzen" wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin).

7 Flackern (+9), Versetzen (auto), Unsichtbarkeit (+6) 5

GH:	11	GK:	gr	EP:	221

DIMENSIONSSPINNE (SCHLÜPFLING)

KÖR:	6	AGI:	2	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	4

14	10	5	3	9	6

Bewaffnung	Panzerung
Netzflüssigkeit (FK+2), Spinnenbiss (WB+2, GA-2)	Chitinschale (PA+1)

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen- Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kamprunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

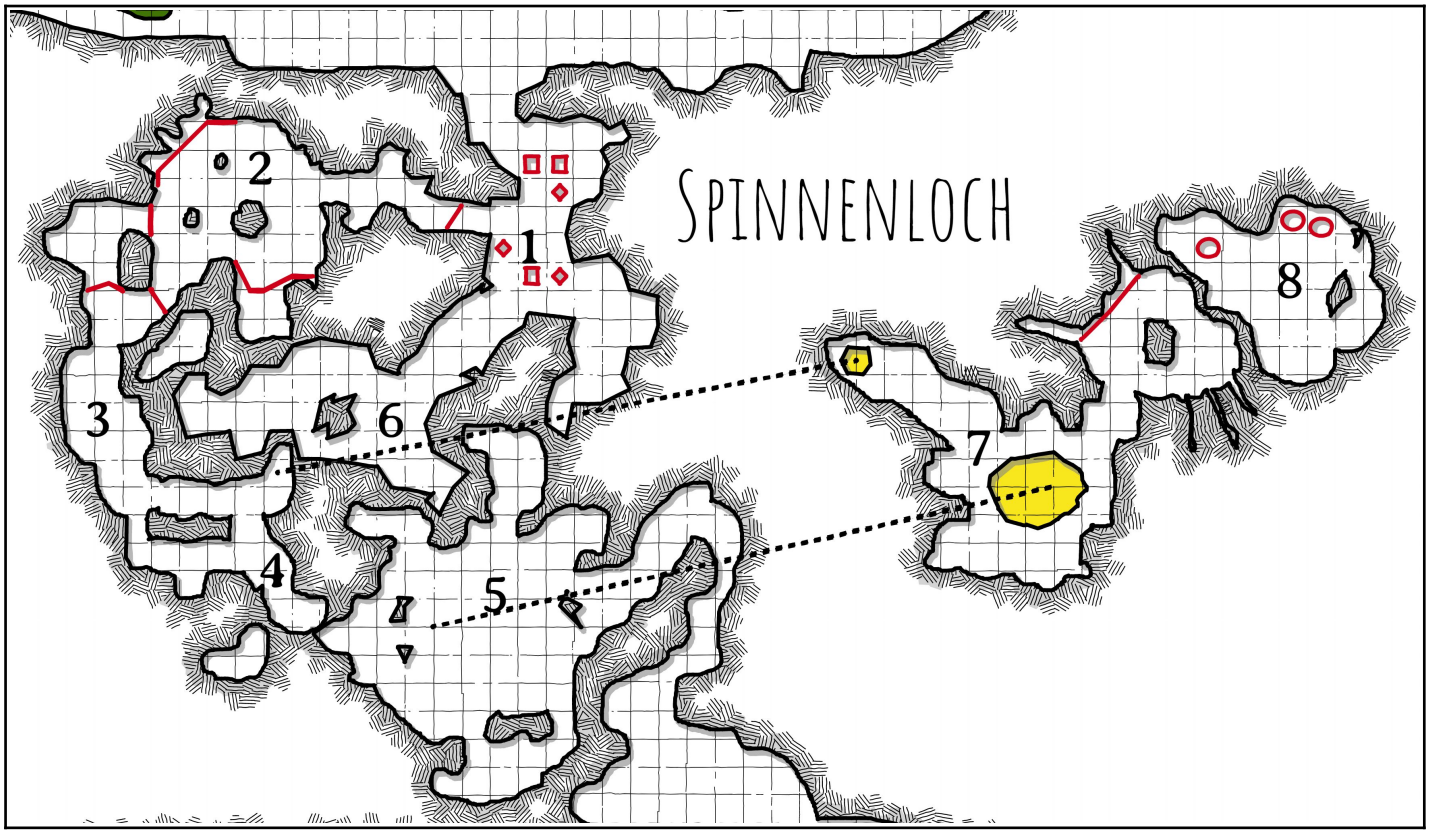
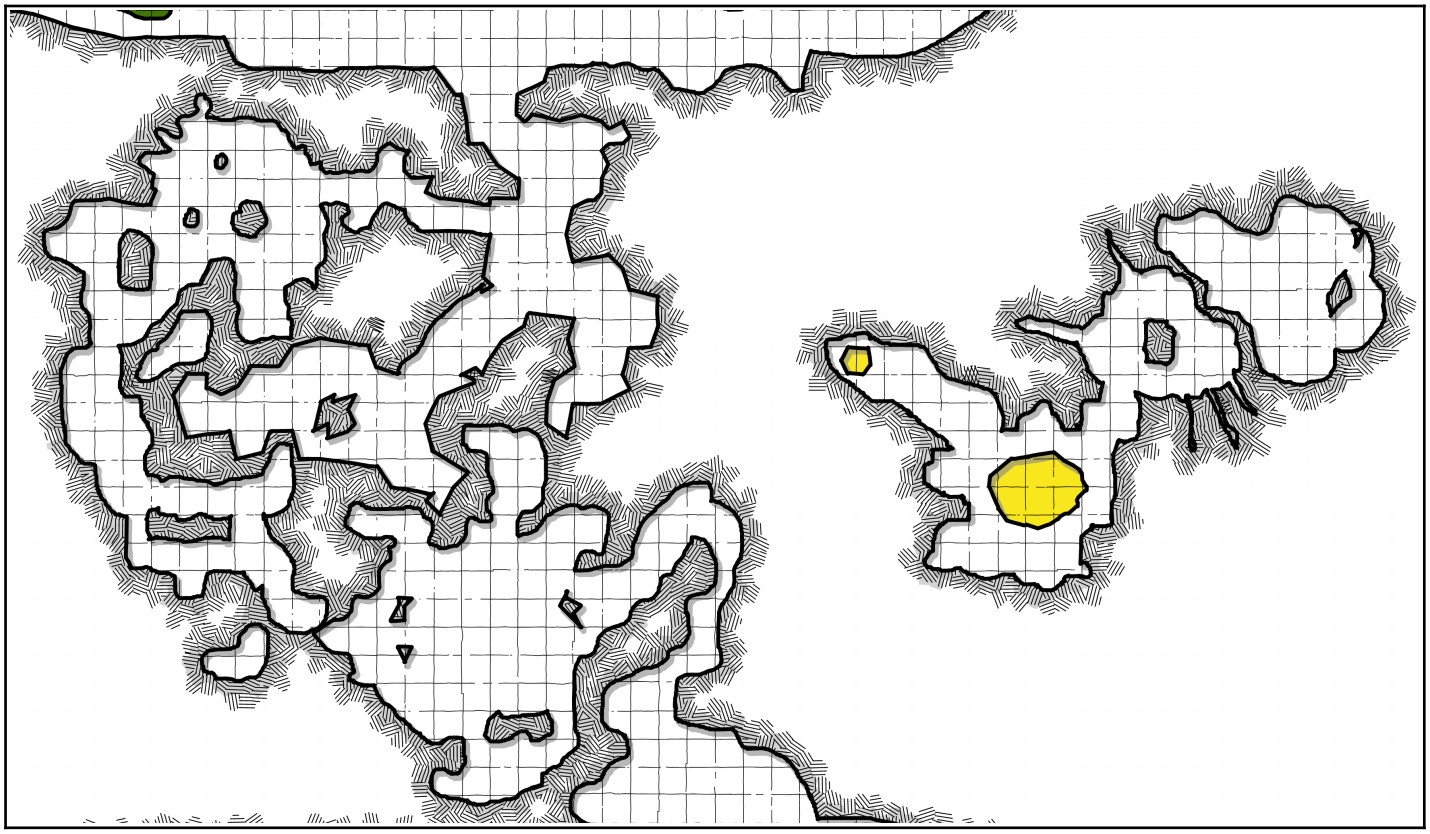
Zauber - Anmerkungen: Die Dimensionsspinne kann Zauber nur auf sich selbst wirken.

Zauber - Flackern: Dieser Zauber entspricht nicht ganz dem Zauber "Flackern" aus dem GRW. Bei erfolgreicher Probe wird der Abwehrwert um AU/2 erhöht (statt um GEI/2).

Zauber - Versetzen (auto): Die Dimensionsspinne kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe den Zauber "Versetzen" wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin).

5 Flackern (+9), Versetzen (auto) 3

GH:	6	GK:	kl	EP:	127

Anmerkung: Dimensionsspinnen können innerhalb ihres Baus den Zauber „Versetzen“ auch bei nicht vorhandener Sichtlinie einsetzen.

- Der Eingang sollte immer bei Raum 1 sein – auch wenn die Höhle im Spiel anders orientiert ist (z.B. Ost → West)
- Die Räume 7 und 8 befinden sich „über“ dem anderen Bereich und sind nur in der Karte „daneben“ dargestellt.
- Gelb sind jene Bereich markiert, die „Löcher im Boden“ darstellen, die Linien zeigen wo diese Löcher in etwa hinführen.
- Rote Quadrate/Diamanten sind die Positionen der Netze (sh. Beschreibung Raum 1)
- Rote Linien in den Räumen 1, 2, 3 und 7 sind Netze, die Bereiche abtrennen – diese können zerstört werden.
- Rote Kreise stellen Gelege dar.