

# DUNGEON 260

Ein 7-Seiten-Dungeon

NO2

# Das Grab des Hexenkönigs

Ein DS-Abenteuer von C. Kennig für die Stufen 5-8

Man folgt einer gefundenen Karte oder entdeckt zufällig in einer Höhle das mit Fallen gespickte Grab des Hexenkönigs Vundraziel, dem seine Getreuen ins gemauerte Grab folgten.

**DIE HÖHLEN** Vor Regen Schutz suchend oder auf gezielter Grabsuche endet man in einem kleinen Höhlenkomplex, es riecht muffig. In der ersten Kammer liegen zwei Zwergenskelette mit Spitzhacken & W20SM. In der zweiten Höhle ist ein (nun wütender) **Bär**, eine zugemauerte Öffnung (freilegen dauert 20 Mannsstunden; ohne Werkzeug x3) ist an einer Wand deutlich erkennbar.

**1. EINGANGSHALLE** Zwei staubige, schwarze, magische **Ritterrüstungen** (Ⓜ) mit Langschwert und Schild wachen hier stumm. Beide greifen an (Schlagen 14; Abwehr 16, LK 25), sobald man sie berührt oder 2 SC gleichzeitig in Bereich A stehen. Besiegt, erlischt ihre Magie, Waffen und Rüstungen sind aber normal trag- & verkaufbar.

**2. HEXENGRÜFTE** In a-d liegen jeweils fünf langhaarige **Frauenskelette** in grauen Leichenhemden. Greifen gemeinsam an, wenn man ihnen Schaden zufügt oder Vundraziel sie ruft (siehe 9).

**3. HALLE Rüstungen** (Ⓜ) greifen an, sobald man sie berührt oder 2 SC gleichzeitig in Bereich B stehen. Sobald 1 SC Bereich C betritt öffnet sich hier eine Falltür (3m; Sturzschaden 9; vier Speere mit Schlägen 9).

**4. VORHALLE** Runenverzierte Messingtür zu 9. ist magisch und lässt sich nicht öffnen. Weiße und schwarze Brennschale hier. Verbrennt man in ihnen gleichzeitig einen Scheit Weißfichte bzw. Schwarzulme öffnen sich knirschend die Doppelflügel zu 9.

**5. WEISSE HALLE** Weiße, abgeblätterte Farbe überall an den Mauern und den 1m<sup>2</sup> Bodenfliesen (Fliese betreten: W20 Heilung, 1 Jahr Abklingzeit).

**6. SCHWARZE HALLE** Rußgeschwärzte Wände und 1m<sup>2</sup> Bodenfliesen (Fliese betreten: W20 Schaden, 1 Tag Abklingzeit).

**7. KAMMER DER WEISSFICHTE** Druckplatten im Gang lösen (einmalig) Fallen aus. D ist eine 6m Fallgrube, durch Wassereinbruch halb mit brackigen Wasser gefüllt (Sturz ungefährlich). E und F lösen seitwärts bzw. von oben Speerfallen aus (je 2 Angriffe Schlägen 12). Die abschließenden Kammer ist bis auf eine Steinschale, in der Holzscheite aus Weissfichte liegen, leer.

**8. KAMMER DER SCHWARZULME** Die Kammer ist bis auf eine Steinschale voller Holzscheite aus Schwarzulme leer.

**9. VUNDRAZIELS KAMMER** Auf (über Treppe erreichbar) 2m hohen Podest sitzt Vundraziels Skelett samt Leichentuch und staubiger Krone (60GM) auf einem Holzthron. Regungsloses Skelett angreifen ruft Vundraziels Schatten. Sobald man 9 betritt, hört man eine dunkle, hallende Stimme rufen:

*“Warum stört ihr mich in meinem Grab?”*

Schweigen oder Bedrohen führt zu einer letzten Warnung, ansonsten siehe *“Kampf mit Vundraziel”*. Halbherzige Antworten lassen abermals die Stimme erschallen:

*“Ihr wollt mich bestehen, doch nur Tod ist hier.”*

Es kommt zum *Kampf mit Vundraziel*, sollte man spätestens jetzt nicht ehrlich oder überzeugend argumentieren, worauf die Stimme nämlich sofort antwortet:

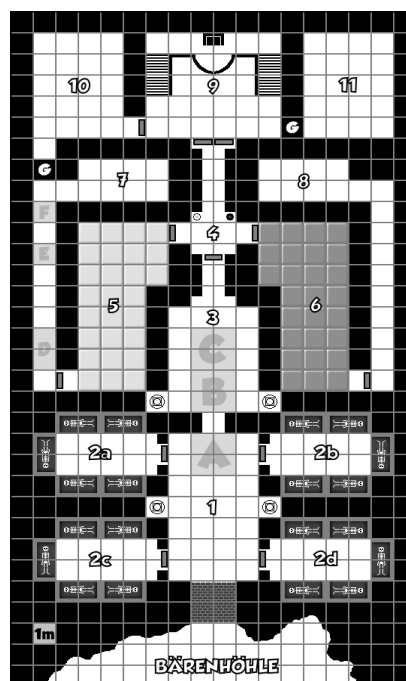
*“Eure Worte retten Euch. Jeder nehme sich eine Sache von meinem Schatze (Tür zu 10 öffnet sich wie von Geisterhand) und möge danach unbehelligt ziehen.”*

Wenn die Charaktere ihre tödliche Belohnung holen, ruft Vundraziel seine Hexen und ist kampfbereit.

## KAMPF MIT VUNDRAZIEL

Vundraziels Schatten erscheint und greift an, gleichzeitig erheben sich - sofern nicht vernichtet - die Skelette bei 2 und rennen Vundraziel zu Hilfe (treffen bei 9 am Ende der 3. Kampfrunde ein). Um den Schatten zu vernichten, sollte man einfach die sterblichen Überreste zerhacken. Ist Vundraziel so oder so vernichtet, verfallen auch - wie er - die Hexenskelette zu Staub.

VUNDRAZIELS SCHATTEN	
Schlagen:	20 (jeder Schlag alter zudem 1 Jahr)
Abwehr:	25 (nur durch Magie verletzbar)
Abwehr II:	8 (sterbl. Überreste normal verletzbar)
Lebenskraft:	40
EP:	193



**10. FALSCHER SCHATZKAMMER** Hier 4 rote, 6 gelbe, 2 klare & 2 violette Tränke (alles Gift 20). 4 Langschwerter (greifen bei Berührung fliegend an mit Schlägen 14, Abwehr 10, 15LK), ein Visierhelm (aufgesetzt zerdrückt er mit W20 abwehrlosen Schaden pro Rd. den Schädel) und ein Schild (Halteriemen ziehen so fest an, dass Arm/Rd. Schaden mit Schlägen 16 erleidet, KÖR+ST-4 zum Entfernen).

**11. SCHATZKAMMER** Vier als Deckenschmuck getarnte **Gargyle** greifen Eindringlinge an. Hier lagern in Kisten und Truhen 558GM, 227SM, 798KM, 6 Heiltränke, 2 Abklingtränke, 1 Fliegentrunk, Schriftrollen *Halt!*, *Inferno*, *Öffnen*, *Reinigen*, *Schutz*, *Elfenstiefel*, Zauberstab *“Feuerstrahl”*, Langschwert mag. +1, mag. leichte Armbrust +1, Schutzring +1, Plattenhelm +1.