

DUNGEON 260

EIN 1-SEITEN-DUNGEON

NO9

DIE HERRIN VOM SPINNENBERG

EIN DS-ABENTEUER VON C. KENNIG FÜR DIE STUFEN 1-4

Eine Goblinbande macht die Gegend unsicher: "Mindesten ein Dutzend dieser Biester. Man vermutet, sie haben irgendwo in den Wäldern rund um den Spinnenberg ihr Lager aufgeschlagen. 200 Gold hat man inzwischen auf sie ausgesetzt."

Die räuberischen Goblins haben ihr Lager in einer Höhle am Fuß des knapp 400m hohen Spinnenberges aufgeschlagen, der vom knapp 2km durchmessenden Spinnenwald umgeben ist.

1. HÖMLENEINGANG Aus der Ferne nur mit einer Wahrnehmungs-Probe zu entdecken, befindet sich hier der Eingang zu einem alten Höhlensystem. Zahlreiche Goblinspuren können vor der Höhle entdeckt werden.

2. WACHPOSTEN Zwei sich gerade zankende Goblins wachen hier unaufmerksam.

3. DURCHGANGSNÖHLE Diese staubige Höhle ist frei von Spuren. Tunnel (9) ist von dicken, schweren Spinnenweben verhängen.

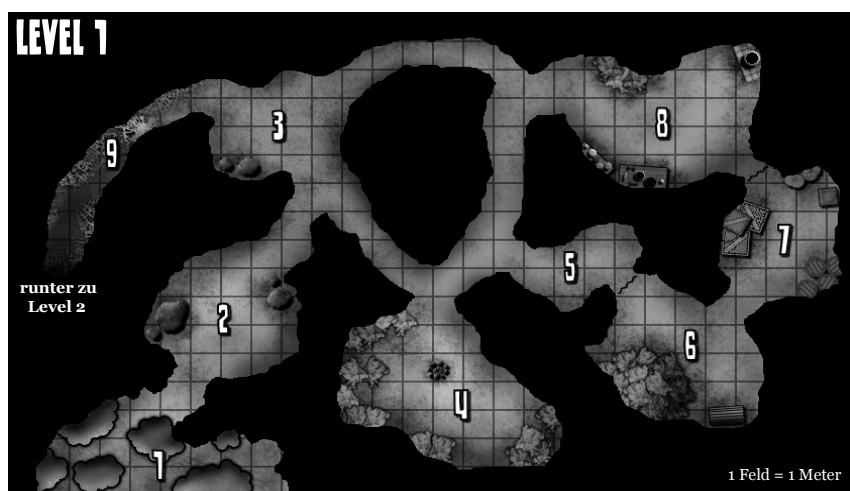
4. GOBLINHÖHLE Hier ruhen auf löchrigen Fellen sich 2+1/SC Goblins aus.

5. VORRAUM Von hinter einem dreckigen Vorhang (6) hört man einen Goblin lautstark meckern. Der faustgroße Kopf einer Elfenstatue liegt außerdem am Boden.

6. HÄUPTLING Hier schimpft von seinem Fellberg aus gerade der **Goblinhäuptling** mit zwei seiner Untergebenen. Er trägt einen Schlüssel um den Hals, mit der sich seine fallengesicherte Schatztruhe (Giftnadelfalle 15) öffnen lässt. Darin befinden sich 118GM, 276SM, 412KM, 2 rote Heiltränke, 1 blauer Zauberwechslertrank, ein elfischer Köcher (aus ihm gezogenen Pfeile 1Rd. magisch Schießen +1), mag. Schutzring +1, ein mag. Langschwert +1 und ein magischer Hörnerhelm +1 (alles dem Goblin zu groß).

7. LAGERRAUM 12 Kornsäcke (je 5GM), 28 bunte Stoffballen (je W20 SM), eine Kiste mit elfischen Wein (12 Flaschen zu je 1GM), 8 20l-Fässer Bier (je 15SM), 20+W20 Pfannen und Töpfe (je W20KM), 14 Messer, 2 Kurzschwerter, 4 zerdellte Plattenhelme. und eine 1m hohe, kopflose Elfenstatue.

8. SCHAMANE Hier haust der **Schamane** des Stammes. Im Regal stehen 2 rote Heiltränke, 2 grüne Schwebetränke und 2 lila Abklingtränke sowie Schriftrollen mit den Zaubern *Giftschutz*, *Magie identifizieren*, *Lichtpfeil* und *Vertreiben* in einer reichverzierten Holzschatulle (1GM).



Auf einem Tisch liegt zwischen schmutzigen Schalen eine Blechdose mit 6 schwarzen, bitteren Pastillen (gewähren für die Dauer eines Kampfes +1 auf alles). Im Kessel dampft eine übelriechende Insektensuppe.

9. TUNNEL Voll staubiger Spinnenweben.

10. SPINNENHÖHLE Diese stinkende Höhle ist mit Spinnenweben übersät. Verborgener im Schatten lauert in 3m Höhe eine **Monsterspinne** an der Decke auf Beute (Herabfallen wie Schlagen +12).

11. SPEISEKAMMER Hier liegen eingewebt und ausgetrocknet ein Goblin (hat W20KM) und vier Wasserratten zwischen unzähligen Knochen (von Kleintieren und Zwerg).

12. GROTTENGEWIRR Kaltes Wasser (1m tief).

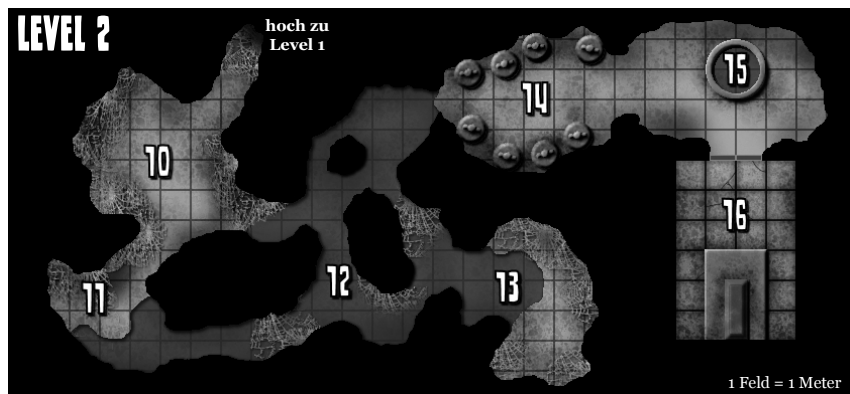
13. SPINNEN Zwei Monsterspinnen greifen an, sobald man den Bereich betritt oder sich außer Sicht entfernt (klettern dann an Grottendecken (1m über der Wasseroberfläche) hinterher.

14. STATUEN Tonstatuen von Wolfsmenschen. Im Inneren befindet sich je ein menschliches Skelett mit einer modrigen Wolfsschädelmaske. Alle 8 greifen an (den Ton zerberstend), wenn eine Statue beschädigt wird oder die "Herrin" erwacht.

15. BRUNNENRAUM Steinbrunnen mit Relief einer auf Spinne reitenden Hexe und ihrem Wolfsmenschengefolge in einem Wald vor einem einzelnen Berg. Drückt man die Reiterin, öffnet sich die magisch versiegelte Tür zu 16, auf der eingraviert steht: "Hier ruht die Herrin. Nur ihr Geheiß lässt ein."

16. GRAB DER HERRIN Steinsarg öffnen läßt langhaariges Frauenskelett angreifen (Skelette von 14 kommen dazu, sofern noch nicht bezwungen). Im Sarg 298GM, 814SM, mag. Dolch +1, schwarze Perlenkette (AU+1), Zauberstab (Feuerstrahl), eine mag. Goldkette (LK+4) und Schutzring +2.

Häuptling: Heroisch; Schlagen 14 (Kurzschwert), Abwehr 10 (Kettenhemdchen), LK 45, 144 EP
Schamane: Zielzaubern 12, LK 9, Feuerstrahl, 33EP



EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Tür zur Herrin öffnen 10EP; Beute aushändigen 15EP; Für das Abenteuer 25EP