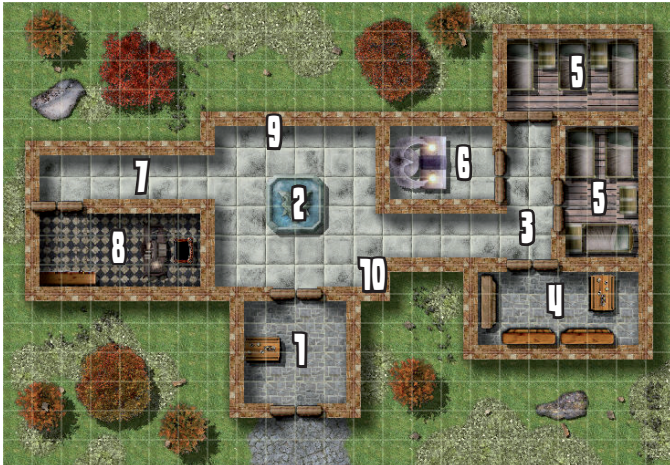


DUNGEON 2GO

EIN 1-SEITEN DUNGEON

DAS GEHEIMNIS DER GOBLINBURG

EIN DS-ABENTEUER VON SPHÄRENWANDERER FÜR DIE STUFEN 1-4



Völlig überraschend kam eine Gruppe von Goblins, die von einigen Hobgoblins angeführt werden, aus dem Nichts und besetzte die kleine Festung des örtlichen Dorfes. Von dem Herrscher fehlt seitdem jegliche Spur. Nun werden Helden gesucht, die die Eindringlinge vertreiben.

ERDGESCHOSS

1. WACHRAUM Hinter dem Tor, das die Monster nicht abgeschlossen haben, sitzen 3 Goblins/2SC an einem Tisch und halten Wache. Sie haben einen Schlüssel bei sich (für Raum 6).

2. BRUNNEN In einem großen Raum finden sich 4 Büsten an einem Brunnen, die die Ahnen des Burgherren darstellen. Dreht man sie in südliche Richtung, öffnet sich Geheimtür (9). Dreht man sie in nördliche Richtung, öffnet sich Geheimtür (10).

3. DIENERGANG Hier haben die Goblins eine Speerfalle (TW: 0, Schlagen 15) angebracht.

4. KÜCHE 1 Goblin/SC plündern gerade schmatzend die Vorräte der Burg.

5. SCHLAFSAAL Die Dienerschlafräume sind verlassen (jeweils 5W20SM & BW 4D15)

6. SCHREIN Hinter einer verschlossenen Tür (Schlüssel hat einer der Goblins aus (1)) versteckt sich ein verängstigter Diener, der bei der Lösung des Rätsels aus (3) helfen kann. Er sagt, sein vergesslicher Herr habe öfter die Worte „Verneigt euch vor meiner Herkunft und steigt in höchste Höhen“ vor sich hergemurmelt. Er weiß auch, dass eine Geheimtür in das obere Geschoss führt. Zudem besitzt er einen Kompass, den er den SCs für die Rettung überlässt.

7. ANNENGALERIE Die Ahnengalerie ist mit einer Giftnadelfalle gesichert (TW: 4, 20 Schaden). Die Gesichter auf den Bildern scheinen allesamt Südländern zu gehören - die südländischen Namen erhärten den Verdacht.

8. AUDIENZZIMMER Ein Hobgoblin sitzt Pfeife rauchend hinter dem schweren Schreibtisch. Hier finden sich Schreibzeug und ein Regal voller Bücher (3 Schriftrollen)

9. GE HEIMTREPP Führt nach oben.

10. GE HEIMTREPP Führt nach unten.

OBERGESSCHOSS

11. VORRAUM 3 Goblins/2SC werfen gelangweilt Steinchen gegen eine Wand, während sie darauf warten, endlich mit dem Baden an der Reihe zu sein.

12. ARBEITSZIMMER In einer Schublade (Giftnadelfalle, TW: 2, PW: 15) liegen der Schlüssel zu (15), 1 Heiltrank, 3 Schriftrollen (BT: Z) und ein Dolch+1. BW: 2D15.

13. SCHLAFZIMMER 1 Goblin/SC springt auf dem Bett herum. BW: 2D16.

14. WASCHRAUM 1 Hobgoblin/2SC nehmen gerade ein Bad, ihre Waffen stehen an der Wand.

15. SCHATZKAMMER Die Tür zu dieser Kammer ist verschlossen, mit dem Schlüssel aus (12) ist das Öffnen kein Problem. Hier liegt in einer Kiste neben 200 GM der Flegel+1 (+2 gegen Orks, Goblins und Hobgoblins) „Kampfbereit“ (Freiaktion Waffe ziehen). Auf dem Flegel steht: „Verleugnet meine Herkunft und geht unter die Erde“

KELLER

16. LAGER An einem großen Tisch keifen sich ein kräftiger Hobgoblin (Anführer) und seine Untergebenen an - sie scheinen etwas zu beraten, allerdings in einer unverständlichen Sprache. Es sind neben ihm 3 Goblins/2SC und 1 Hobgoblin/2SC im Raum. Wenn es zum Kampf kommt, unterstützen weitere 3 Goblins/2SC aus Raum (17) nach 4 Runden ihre Gefährten.

17. RÜSTKAMMER In Kisten und Truhen finden sich insgesamt 120 GM, ein Waffenweihtrank, 5 Hellebarden, 2 Kurzbögen, 3 Lederrüstungen, 1 Lederrüstung+1 und 3 Helme. Zudem liegt ein zerknittertes Schriftstück am Boden, das eine krakelige Frauenhandschrift trägt: „*Das habt ihr nun davon, hochmütiger Tor, eine arme alte Frau so kaltherzig fortzuschicken! Einen hässlichen Goblin habt ihr mich geschimpft, also sollt Ihr einer sein! Und eure undankbaren Diener werden euch nicht helfen können!*“

EP: Pro Raum 1EP; (besiegte Gegner EP/ SC)
EP; Geheimnis gelüftet: 20 EP, Für das Abenteuer 25 EP

