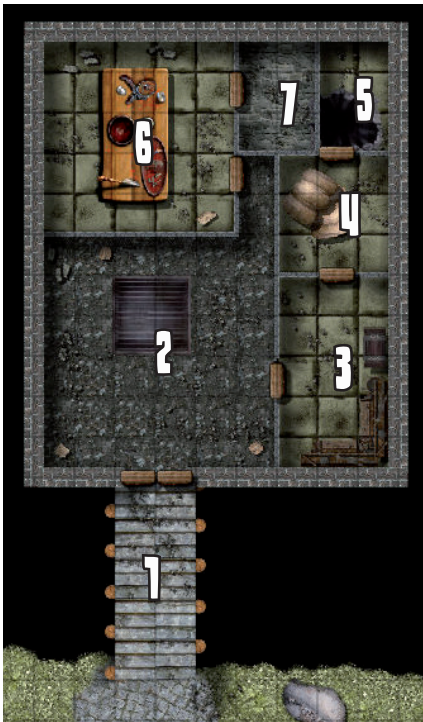


MINIDUNGEONS 2GO

Eine Sammlung von kleinen Dungeons für Zwischendurch. Die Anführer der jeweiligen Dungeons haben Abwehr+2, Angriff +2, Lebenskraft x2 und EP x2.



1. DER KINDERFRESSER

ÜBERSICHT: Im Dorf, durch das die SC reisen, wurden Orks gesichtet, die des nachts Kinder entführen und in die Berge verschleppen. Ihr Anführer Nazak Blutfaust ist ein bekannter Schlächter - es heißt, er suche die Unsterblichkeit, indem er Tinkturen aus Kindern herstellt. Sein orkisches Kriegsfort liegt in bergigem Gebiet.

1. HÄNGEBRÜCKE Der Eingang zum Fort führt über eine schmale, wackelige Hängebrücke, von der man schnell herunterfallen kann. (AGI+BE, sonst 12 Sturzschaden) Zwischen den Brettern hat sich ein Zieltrank eingeklemmt.

2. INNENHOF Im Hof des Forts findet sich ein von 1 Goblin/SC bewachter Käfig, in dem die Amme einiger der Kinder gefangen gehalten wird. Sie wird bei Befreiung in der Nähe des Forts warten und kann Hilfe anbieten (Heiltrank).

3. WAFFENKAMMER In diesem Bereich befindet sich eine Waffenkammer, die 4 Speere, 4 Helme und 4 Lederrüstungen enthält.

EINE DUNGEON-SAMMLUNG

MEIN HALBES DUTZEND MINIDUNGEONS

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

4. OGERRAUM Im Raum hinter der Waffenkammer döst ein Oger vor sich hin, hinter dem sich eine weitere Tür befindet.

5. FALLGRUBE Die Tür hinter dem Oger führt jedoch nur in eine Fallgrube (Bemerken -2, um nicht 4m tief auf Stacheln zu fallen und 18 Schaden zu erhalten), an deren Ende ein Käfig auf die SC wartet. Eine Glocke befindet sich unten, die läutet und die Orks bei (6) alarmiert, wenn jemand hinunterfällt.

6. SPEISESAAL Der Gang zum Speisesaal liegt in einer Nische des Hofes verborgen (Bemerken+0). Diese führt zu einer großen Halle, in der Nazak Blutfaust gerade mit seinen Untergebenen (1 Ork/SC und 1 Goblin/SC, die Waffen der Gegner liegen an den Tisch gelehnt und müssen erst eingesammelt werden) am Tisch sitzt und ein Festessen veranstaltet. Eine schwere Gittertür führt weiter in einen Raum, in dem man die schemenhaften Umrisse von Kindern erkennen kann. Nazak besitzt den Schlüssel zu (7) und 77 GM.

7 KERKER Alles läuft glatt. Die Kinder können gerettet werden und danken es den Helden mit einem Stück Draht in Herzform und 11 GM, die sie den Orks gestohlen haben.

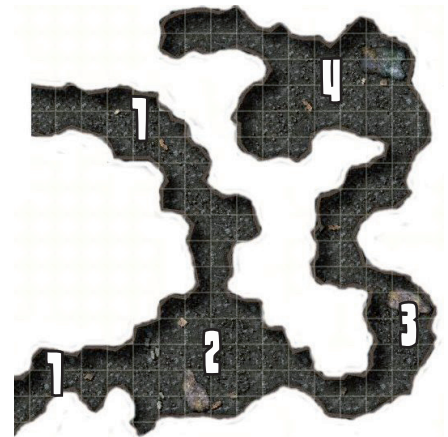
2. DIEBISCHE ELSTERN

ÜBERSICHT: In letzter Zeit tauchten immer wieder Kobolde in der Nacht auf, die in Häuser einbrachen und alles stahlen, was glitzert hat. Der Koboldstamm bewohnt eine Reihe von Erdlöchern in der Nähe des Dorfes.

1. EINGÄNGE Die 2 Erdlöcher, die die Eingänge zu Bereich 2 bilden, sind beide mit Speerfallen (TW 2, Schlagen 18) gesichert. An einem der Speere hängt jedoch ein besonderer Fund: eine Kontrollieren-Schriftrolle.

2. WACHNHÖLE 2 Kobolde/SC befinden sich in der ersten Höhle. Wenn sie zu unterliegen drohen, flehen sie um Gnade und warnen die SC vor dem magischen Schwert im nächsten Raum (3). Dann fliehen sie und lassen ihren ledernen Würfelbecher (10 SM) zurück.

3. SCHWERTSTOLLEN In dieser Höhle steckt ein schimmerndes Schwert in der Wand, das mit „Koboldschlächter“ beschriftet ist (Langschwert+1). Zieht man es heraus und agiert dabei nicht geschickt genug (AGI+GE-4), stürzt der Stollen innerhalb von 3 Runden zusammen und begräbt alle Insassen. Eine Kette (11 SM) findet sich unter einem Erdhaufen.

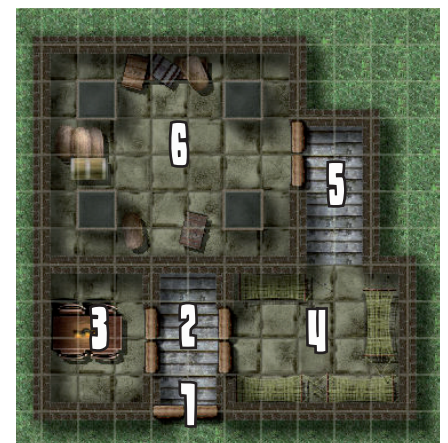


4. SCHAMANENHÖHLE In einer großen Erdhöhle befindet sich der Koboldschamane mit 2 Kobolden/SC und seinem Haustier: einer Rosstassel. Während des Kampfes versucht einer der Kobolde den Koboldschlächter (3) in einer Selbstmordmission aus der Wand zu ziehen. Der Schamane kann mit seiner Magie seine Untergebenen vor dem Erdrutsch schützen. 1 glitzernder Schrumpfkopf, 31 GM und ein Speer +1 sind das Raubgut der Kobolde.

3. FRESSEN FÜR DIE EISENWÄNDE

ÜBERSICHT: Nahrungsmitteldiebstähle bringen ein Dorf an den Rande des Hungertods. Die Söldnergruppe „Die Eisenwände“ ist dafür verantwortlich. Ihr Hauptmann Brom ist ein dümmlicher Fettwanst, der auch unmoralischste Aufträge annimmt. Sie befinden sich in der Ruine einer kleinen Orkfestung in einem lichten Wald.

1. EINGANG Später der Söldnergruppe (1Söldner/2SC) behalten den Eingang zur Ruine.



ne in den Büschen verborgen im Auge. Zudem ist der Eingang gut hinter dichtem Laubwerk verborgen (Jede Minute 1 Suchen-Probe-4).

2. GANG Türen führen nach (3) und (4).

3. WACHRAUM Vom ersten Gang führt ein kleiner, gerade unbesetzter Wachraum ab, in dem einer der Söldner seine Waffe liegen gelassen hat - einen Bihänder+1.

4. AUFENTHALTSRAUM Hier dösen 1 Söldner/2SC in Hängematten und schrecken auf, wenn die SC eintreten. Sie werden versuchen zu fliehen und wenn das nicht gelingt, kämpfen. 16 GM, 1 Heiltrank & Waffenweih lassen sich in den hier verstreuten Truhen finden.

5. GANG Öffnet man die Tür im nächsten Gang, die zu (6) führt, so stürzt sofort der Türrahmen zusammen und blockiert den Weg. Zudem bricht der Gang selbst auseinander und erfordert eine schnelle Flucht zu (4) (AGI+BE, sonst 1W20 abwehrloser Schaden). Jedoch öffnet sich durch die Erschütterung eine weitere Öffnung nach (6), im Gang (2).

5. LAGERRAUM Hier schwatzen Brom und seine Gefolgsleute auf Kisten voller Essen und lassen es sich gut gehen. Der Söldnerführer hat 1 Söldner/2SC und 1 Hobgoblin/2SC bei sich. Die Söldner sind allesamt in Plattenpanzer gerüstet, die Hobgoblins jedoch nicht. Es finden sich 78 GM, 53 SM, ein andauernder Heiltrank und 5 Heilkräuter in den Taschen der Söldner. Zudem hat Brom einen Brief bei sich, der von einem örtlichen Kaufmann an ihn adressiert ist. Der Kaufmann - der zufällig mit Nahrung handelt - beauftragt ihn in dem Brief zu den Nahrungsmitteldiebstählen.

4. EINE WAHRE GOLDGRUBE?

ÜBERSICHT: Der Bürgermeister eines Dorfes wurde vom gierigen Hobgoblin Krog und seinen Leuten entführt, die ein Erpresserschreiben zurückgelassen haben. Sie fordern 200 Goldmünzen, die das Dorf nicht aufbringen kann. Die Goblins haben sich in einer nahe gelegenen, lange versiegelten Goldmine niedergelassen, die sich zufälligerweise direkt unter



dem Haus des Bürgermeisters befindet. Das Dorf entstand damals um diese Mine, die verschlossen wurde, als sie versiegt ist. Seitdem residiert der jeweilige Herrscher des Orts in dem darauf erbauten Gebäude.

1. KELLER DES BÜRGERMEISTERS Um Eindringlinge fernzuhalten, ist der Überbringer der Lösegeldforderung im Keller des Bürgermeisters untergebracht: ein Troll!

2. BRÜCHIGER STOLLEN Der Minenstollen, durch den der weitere Weg führt, ist einsturzgefährdet: Hin und wieder fallen Felsbrocken auf die SC herab (2 x Schlagen 20). Ein Trank (Gift, PW 20, keine Abwehr) liegt auf dem Boden, den der Bürgermeister bei der Entführung verlor.

3. LORE In der ersten Höhle der Mine findet sich eine Lore, die noch immer mit Sprengstoff gefüllt ist. Dieser geht jedoch in einem ungünstigen Augenblick hoch (siehe (4)).

4. KROGS HÖHLE In der nächsten Höhle hat sich Krog mit seinen Leuten verschanzt (1 Hobgoblin/2SC und 2 Goblins/SC). Wenn der Kampf startet, wird der Raum durch die Explosion der Minenlore in viele Teile geteilt und Löcher öffnen sich im Boden (Jede Runde AGI+BE+4, sonst stürzt man). Der Anführer besitzt einen Schlüssel für den Gefängnisstollen.

5. GEFÄNGNISSTOLLEN Hier liegt der Bürgermeister, gefesselt und geknebelt. Zum Dank für die Rettung überlässt er den SC eine Brosche (28 GM), 50GM und einen großen Heiltrank.

5. FANGT SIE WIEDER EIN!

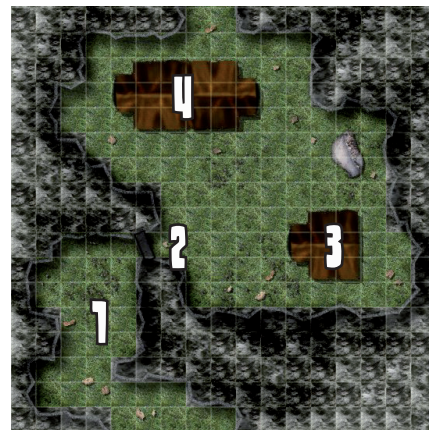
ÜBERSICHT: Ein Gefangenentransport wurde überfallen, die Wächter ermordet und die Häftlinge befreit. Sie haben sich zu großen Teilen dem „Wildem Haufen“ angeschlossen, einer Räuberbande, die vom bekannten Dieb Tjeko angeführt wird. Das Zeltlager des Haufens liegt in einer unpässlichen Schlucht.

1. EINGANG 1 Strauchdieb/SC bewacht den engen Eingang zur Schlucht. Sie spielen allerdings gerade mit einem Sack bunter Murmeln.

2. DAS TOR Die Schlucht ist mit einem alten eisernen Tor verschlossen, das einen Sehschlitze hat. Man könnte hindurchkommen, indem man einen toten oder erpressten Strauchdieb davorhält, den Türwächter durch den Schlitz bedroht oder anderweitig zwingt. Der Wächter ist nicht so arm, wie die bisherigen Diebe - er besitzt immerhin Goldzähne (5 GM)

3. GEFANGENENZELT 1 Strauchdieb/SC bewacht das erste Zelt in der Schlucht, in dem sich ein Häftling befindet. Es handelt sich um einen Gecken, der wegen Betrugs eingesperrt wurde und nicht mit den Strauchdieben kooperieren will. Er verlangt zurück ins Gefängnis gebracht zu werden, da seine Haft fast vorbei ist. Dafür bietet dafür den Besitz, den er verstecken konnte: einen Heiltrank.

4. PRACHTZELT Das zweite Zelt ist ein großes Prachtzelt mit 2 Kammern. In der ersten spielen 1 Strauchdieb/SC und 1 Wegelagerer/2SC ein Würfelspiel. In der zweiten schmiedet Tjeko seine Pläne, der sofort fliehen wird, wenn er den Angriff bemerkt. Er gibt Fersengeld: einen Ring (15 GM). Im Zelt Tjekos



befindet sich eine Truhe, in der sein bisheriges Beutegut gelagert ist: 3 Tränke (BT:T), 56 GM und 2 Schriftrollen (BT:Z).

6. WAHNFRIEDS GRAB

ÜBERSICHT: Der Bürgermeister und seine Familie wurden brutal von einer Horde Untoter geschlachtet, die dem Grab von Ritter Wahnfried und seinen Untergebenen entstiegen sind. Wahnfried war zu Lebzeiten ein gläubiger, aber leicht fanatischer und paranoider Mann.

1. EINGANGSHALLE Dicke, bläulich glänzende Käfer wuseln hier und den Gang entlang auf dem Boden herum. AGI+BE+6 alle 5m, um nicht auf sie zu treten und lautes Knacken zu verursachen, das mit (jeweils) PW: 8 alle Skelette einer Crypta (2) wecken wird.

2. CRYPTEN Hier liegen jeweils 1 Skelett/SC, die sich erheben und kämpfen werden, wenn Käfer zertreten (1), die Tür zu ihrer jeweiligen Crypta geöffnet, das Artefakt aus (3) entwendet oder die Grabkammer (5) erreicht wird. Je Raum Grabbeigaben im Wert von 21 GM.

3. STATUENRAUM Auf einer von einer Statue gehaltenen Schale liegt der güldene Streithammer+1 „Untotenbann“. Es ist ein verfluchtes Artefakt, das auf den Träger „Blenden“ mit Zaubern: 20 wirkt, wenn dieser einen Untoten angreift.

4. SÄULENFALLEN Je eine Säule beherrscht diese Räume, die ein kleines Fach aufweisen, in dem Edelsteine im Wert von 2W20 GM liegen. Nimmt man diese an sich, stürzt die Säule zusammen (TW:4, PW:10+W20)

5. GRABKAMMER Der tote Wahnfried und seine engsten Getreuen (2/3SC) stehen hier um ein Becken mit brackigem Wasser versammelt (Werte wie Lebende Rüstungen). Angegriffen werden sie kämpfen, andernfalls versucht der Ritter den SC das Becken zu zeigen, in dem der Bürgermeister bei dunklen Ritualen zu sehen ist. Hier finden sich ein Kettenpanzer+2, 3 Schriftrollen (BT:Z) und 87 GM.

