

DUNGEON 260

Ein 1-Seiten-Dungeon

№11

DIE KÖNIGIN VOM DUNKELSTROM

Ein Dungeonslayers-Abenteuer von Bob Bretz für die Stufen 1-4

Kartographiert und Übersetzt von Christian Kennig

Dieser Dungeon ist der Unterschlupf einer abscheulichen Gorgone, einer Frau mit Schlangenhaaren, deren Blick jedes Lebewesen in Stein zu verwandeln vermag. Ihre Höhle, fern jeglicher Zivilisation, besteht aus einem Netzwerk aus Tunneln und einem unterirdischen Fluss nahe dem Eingang. Direkt vor dem Höhleneingang stehen mehrere Statuen von Menschen und anderen Kreaturen in verschiedenen Posen des Entsetzens und mit schreckverzerrten Gesichtern - ohne Zweifel die Opfer des Gorgonenblicks.

1. WACHPOSTEN Diese Höhlenkammer mit einem kleinen Tümpel dient **zwei Hobgoblins** (*Monster Mash*, S. 2) als Wohn- und auch als Wachposten. Wenn man sie verhört, erfährt man, dass niemand, der die Höhle betrat, je wiederkehrte und sie auch noch nie der "Königin" persönlich gegenüber standen. Sie sollen lediglich gefangene Tiere zur Brücke (2) bringen und dann schnell wieder verschwinden. Gelegentlich hören sie schreckliche Schreie aus der Höhle.

2. NATÜRLICHE BRÜCKE Wer mehr als zwei Runden auf oder in der Nähe der Brücke steht, wird von einem **schleimigen Monster** angegriffen, dass unter der Wasseroberfläche lauert (siehe *Ocker Blob - Klein/Ochre Blob - Small*, *Monster Mash*, S. 3).

3. LAGERRAUM Die Gorgone lagert hier Vorräte und Gebrauchsgegenstände aller Art, nichts ist jedoch noch groß von Wert. Wer hier erfolgreich sucht findet eine Anzahl Goldmünzen gleich dem Wurfresultat (bis zu einem Maximum von 22GM).

4. TREPPE Eine Speerfalle (Schlagen 15) lauert hier auf unvorsichtige Charaktere.

5. WACHHUND Ein **Dämonenhund** (siehe *Demon Dog*, *Monster Mash*, S. 2) ist hier an einer langen Kette (siehe *Karte*) an die Wand gebunden.

6. SPEISEKAMMER Hier knabbern gerade **4 Ratten pro SC** an madigem Fleisch, mit dem die Gorgone den Wachhund (5) füttert.

7. FALLE An der gegenüberliegenden Wand steht eine kleine (leere) Truhe auf einer Falltür (5m tief mit Speer PW: 15 am Boden), die nach unten klappt, sobald sie jemand betritt.

8. SCHLAFGEMACH DER KÖNIGIN Hier lebt die bössartige **Königin vom Dunkelstrom** (siehe *Medusa, Monster Mash*, S. 3). Falls der Wachhund (5) bellte oder kämpfte, ist sie gewarnt und wird versuchen, die Charaktere zu überraschen, ansonsten ist sie völlig ahnungslos.

9. SCHATZKAMMER DER KÖNIGIN Drei Truhen enthalten insgesamt 200GM, 200SM, 10 Schmuckstücke (je 50GM) und 5 Tränke (3 Heil- und 2 Abklingtränke). Eine vierte Truhe steht versteckt in einer Nebennische und enthält ein *mag. Schwert +2* und einen *Mantel der Unsichtbarkeit* (wie *Unsichtbarkeit*; PW: 15; 1x/Tag für Trägerstufe in Minuten).

10. NISCHE Ganz am Ende, in die tiefste Nische geklemmt, steckt eine Schatulle mit 5 Tränken, die versteinerte Geschöpfe wieder zurückverwandeln. Die Gorgone besitzt sie, um ihre Opfer abermals zu befragen oder zu quälen. Sobald man die Schatulle entfernt, wird eine Falle ausgelöst: **2 Feuerstrahlen** (Zielzaubern 20) schießen aus zwei kleineren Spalten (ein verborgener Schalter am Eingang deaktiviert sie).

11. GEFÄNGNIS Hier stehen vier menschliche Statuen. Nach zwei Runden setzen sich 2 von ihnen plötzlich in Bewegung und greifen an (Werte wie **Steingolem**).

12. GEFÄNGNIS Hier stehen vier elfische Statuen. Nach zwei Runden setzen sich 2 von ihnen plötzlich in Bewegung und greifen an (Werte wie **Steingolem**).

13. MÜLLHALDE Dieses Wasserbecken ist die Müllhalde der Königin. Jeder SC würfelt KÖR+TO, damit ihm von dem fauligen Geruch nicht übel wird (kein Spieleffekt). Es gibt einen **Kreischpilz**, der aus der hinteren Wand wächst (siehe *Screaming Fungus*, *Monster Mash*, S. 4).



EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Pro zurückverwandelter Versteinerungsopfer 25EP; Für das Abenteuer 25EP