

„Ab in den Dungeon“-Wettbewerb: Die Spinnenhöhle

Ein Dungeon von Jan Kirchdörfer (Leachlain ay Almhuin)

Vorbemerkung:

In dem nachfolgend beschriebenen Höhlensystem lebte bis vor zwanzig Jahren ein kleiner Koboldstamm unter Führung eines Koboldschamanen. Bei einem ihrer letzten Raubzüge erbeuteten sie ein Buch, das die Beschwörung eines Spinnendämons beschreibt. Der Koboldschamane probierte die Beschwörung, nicht wissend, worum es sich dabei handelte. Die Beschwörung schlug fehl und lockte stattdessen einige Riesenspinnen an, die sich über den Stamm hermachten und diesen niedermachten. Der Schamane selbst wurde durch einen Spinnendämon, der aus dem Buch heraus ihn angriff, getötet und wandert seither als Spuk in der Höhle seines Todes herum. Seitdem leben die Spinnen bzw. ihre Nachkommen in der Höhle. Halten sich Abenteurer länger als fünf Minuten in einer Höhle auf, kommen die Spinnen aus der benachbarten Höhle (Dauer 1W6 Runden) und greifen die Abenteurer an. In diesem Fall befindet sich in der Höhle, aus der sie gekommen sind, keine Spinnen mehr. Gehen die Abenteurer weiter, bevor die Spinnen die Höhle erreichen, kehren diese wieder in ihre Höhle zurück.

Außer den Schätzen sind alle Waffen, Lebensmittel oder Heiltränke verrottet oder zerstört. Neben Koboldknochen lassen sich dementsprechend verrottete Keulen, Bögen, Speere und Holzschilde finden. Die Speer- und Pfeilspitzen sind nicht mehr zu gebrauchen.

① Eingang der Höhle

Ein etwa drei Meter breiter und vier Meter langer Gang stößt auf einen zwei Meter breiten Quergang, der links nach weiteren zwei Metern in die ehemalige Wohn- und Wachhöhle des Koboldstammes ② führt. Nach rechts geht er vier Meter weiter bis er an eine weitere Kreuzung kommt, von der aus man nach ⑥, ⑦ und ⑧ gelangt. Bereits im Eingang kann man einen modrigen Geruch wahrnehmen.

② Ehemalige Wohn- und Wachhöhle

Diese sechs Meter tiefe und acht Meter große Raum diente früher den Kriegern des Koboldstammes als Wohn- und Wachraum. Gegenüber vom Eingang zu diesem Höhlenraum führt ein Gang ③ weiter. Davor liegen Knochen auf dem Boden und im Gang kann man einige Pilze erkennen, die am Boden wachsen. Hierbei handelt es sich um Sporenpilze, die bei ein Meter Annäherung ihre Sporen verschießen (*Sporenangriff+12*). Wird ein Abenteurer schwer getroffen und ein **PW:Gifttoleranz** misslingt, leidet die Person unter Juckreiz für die Dauer von **1W6** Minuten, der ihm einen Malus von **-2** auf alle **EW** und **WW** einbringt. Rechts in der Höhle lauern zwei Riesenspinnen, die eintretenden Abenteurer sofort angreifen. Rechts in der Ecke befinden sich noch einige Knochenhaufen und ein menschliches Skelett. Hier lassen sich zwei Beutel mit **2W20** Goldmünzen.

Riesenspinne (Spinnentiere) Grad 4

14 LP, 30 AP – KR – St 60, Gw 60, B24

Angriff: Biss+8 (1W6 & 3W6-Gift, Virulenz+0, 2W6×10 Sekunden) – Raufen+6 (1W6-2),

Abwehr+11; **Resistenz**+12/14

③ Gang

Ein vierzehn Meter langer und zwei Meter breiter Gang führt nach rechts. Direkt nach der Biegung an der linken Wand befindet sich wieder eine kleine Sporenpilzkolonie, eine weitere nach weiteren fünf Metern an der rechten Wand. Am Ende des Ganges, bevor er nach rechts abbiegt, ist eine weitere Pilzkolonie an der Wand. Diese verschießt ihre Sporen, sobald sich jemand auf zwei Meter nähert (*Sporenangriff+12, Lähmung* für 1W6 Minuten). Nach der Biegung wird der Gang breiter und die Abenteurer gelangen in die ehemalige Schlafhöhle des Koboldschamanen ④.

④ Ehemalige Schlafhöhle des Schamanen

In diesem Höhlenabschnitt hat früher der Schamane des Koboldstammes gelebt und seine Pilzzucht betrieben. Links am Zugang befindet sich eine kleine Berserkerpilzkolonie. Dahinter im Raum ist an der rechten Wand ein

„Ab in den Dungeon“-Wettbewerb: Die Spinnenhöhle

Ein Dungeon von Jan Kirchdörfer (Leachlain ay Almhuin)

Knochenhaufen, der mit Spinnenfäden überzogen ist. Links an der Wand ist eine weitere große Pilzkolonie. Von dieser geht für die Abenteurer keine Gefahr aus, da aus ihnen eine kräftigende Suppe (**EW:Heilkunde**, Krafttrunk **2W6**) gebraut werden kann. Insgesamt befinden sich Pilze für zehn Rationen hier. Davor liegen die Knochenüberreste des Schamanen. An der Stirnseite der Höhle ist ein zwei Meter breiter und etwa 1 Meter hoher Tunnel (5).

5 Niedriger Übergang

Der zwei Meter lange Tunnel kann nur kriechender Weise durchquert werden und führt nach (8).

6 Ehemalige Wohnhöhle

Wenden sich die Abenteurer am Eingang nach rechts, dann kommen sie nach vier Metern an eine Kreuzung. Von hier aus können sie links in die Höhle (8), geradeaus nach weiteren vier Metern in die Höhle (7) oder nach rechts in die Höhle (6) gelangen. In dieser Höhle liegen die Knochenüberreste von etwa zehn Kobolden. Hier befinden sich darüber hinaus zwei Riesenspinnen (Werte siehe (2)), die eintretende Abenteurer sofort angreifen. An der Wand sind einige Säcke mit Goldmünzen (**4W20** × **100** +**200**) und ein magisches Langschwert (+1/+1).

7 Ehemalige Vorrats- und Schatzhöhle

In dieser Höhle befindet sich eine erfahrene alte Spinne, die die Abenteurer sofort angreift. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand liegen einige Koboldknochen und ein Schatz. Dieser besteht aus Schmuckgegenständen (Pokale, Ketten, Ringe, etc.) im Wert von 2000 Goldstücken, zwei Spruchrollen (Stufe 6, Wahl des SL), einem magischen Kriegshammer (+1/+1) und einem magischen Schild (Gegner erhalten -1 auf ihren **EW:Angriff**, *Blenden*, **ABW 20**, Schlüsselwort nach Wahl des SL, z.B. *Zornal*).

Erfahrene Riesenspinne (Spinnentiere) **Grad 6**

14 LP, 37 AP – KR – St 80, Gw 60, B24

Angriff: Biss+9 (1W6+1 & 3W6-Gift, Virulenz+0, 2W6×10 Sekunden) – Raufen+7 (1W6-1),

Abwehr+13; **Resistenz**+12/15

8 Altarhöhle

In dieser Höhle befindet sich an der Stirnwand ein Altar, auf dem ein aufgeschlagenes Buch (*Aura finster*) liegt. Vor dem Altar liegt das Skelett eines Kobolds, an dessen Hand noch ein *Ring der Trollstärke* (**ABW 10**, erhöht die Stärke des Trägers für 10 Minuten um 30 Punkte auch über das Rassenmaximum hinaus, Schadenswert erhöht sich +2). Links und rechts neben dem Altar sind zwei Masken angebracht, die früher wohl einmal fürchterlich aussahen, jetzt aber weitestgehend zerfallen sind. Aus dem Skelett materialisiert sich der Spuk, sobald die Abenteurer diese Höhle betreten. Daneben befinden sich noch drei Riesenspinnen (Werte siehe (2)), die die Abenteurer angreifen, während der Spuk materialisiert.

Spuk (Geisterwesen) **Grad 10**

* LP, 40 AP – LR – St 100, Gw 40, B18

Angriff: Klaue+9 (1W6+1) oder Waffe+9 (1W6+5) – Raufen+7 (1W6-1),

Abwehr+14; **Resistenz**+14/14

„Ab in den Dungeon“-Wettbewerb: Die Spinnenhöhle

Ein Dungeon von Jan Kirchdörfer (Leachlain ay Almhuin)

