



Ein 3-Seiten-Dungeon

# DIE VERLASSENE HÜTTE IM SPINNENSUMPF

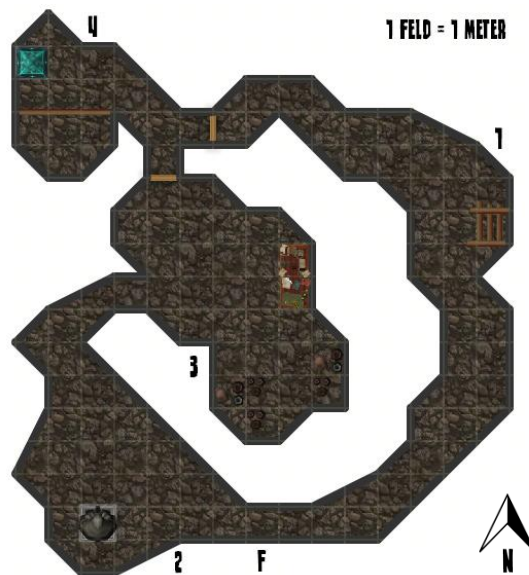
Ein DS-Abenteuer von Agonira für die Stufen 1-4



*Die verlassene Hütte im Spinnensumpf ist dazu gedacht, zwischen dem auf der **Insel der Stürme** (siehe **Insel2Go Die Insel der Stürme**) gelegenen **Dungeon2Go Der Turm des Sturmrufers** und dem **Szenario2Go Die Pilgerreise zu Hefrachs Thron** gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon gespielt und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.*

## HINTERGRUND

Tief versteckt im Spinnensumpf liegt die Hütte eines sturmelfischen Einsiedlers, der sich vor vielen Jahrhunderten von seinen Mitelfen sowie Hefrach abwandte und zum Baarnisten konvertierte. Fernab der coladrischen Zivilisation und verborgen vor den Augen Hefrachs forschte er an einem Rückweg nach Caera, um dort Gleichgesinnte zu finden und seinem tristen Einzelgängerdasein zu entfliehen. Tatsächlich hat er nach etlichen Dekaden und zahllosen Fehlschlägen ein Artefakt – das „Ebenenprisma“ – erschaffen können, welches die Dimensionsbarrieren zwischen Valen Coladris und Caera aufweichen könnte, dass ein Übertritt für kurze Zeit möglich wäre. Doch dazu muss das Artefakt zunächst mit Hefrachs elektrischer Kraft aufgeladen werden. Der Versuch, die notwendige Energie mithilfe von Funkenfiepern – elektrisch höchst aktiven Nagetieren – im eigenen Keller zu erzeugen, schlug jedoch fehl. Der Einsiedler sah seine einzige Alternative zur Aufladung des Artefakts in einer Pilgerreise zu Hefrachs Thron – und sich damit einer unlösbaren Aufgabe gegenübergestellt: Hatte er doch



Hefrachs Zorn für immer auf sich geladen, als er ihm den Rücken kehrte, um fortan Baarn zu dienen. Schließlich fiel er dem Wahnsinn anheim und beging aufgrund der schieren Verzweiflung im Laufe der letzten Woche irgendwo im Sumpf Selbstmord.

## ABENTEUERBEGINN

Im **Turm des Sturmrufers** kann ein Hinweis gefunden werden, der die SC auf die Forschungen des Einsiedlers aufmerksam macht. Außerdem könnten sie in Valen Coladris Gerüchte über den Einsiedler gehört haben (siehe **Gerüchertetabelle** im **City2Go Valen Coladris**, **S. 10**). Die SC könnten aber auch durch Zufall im Spinnensumpf auf die verlassene Hütte treffen, weil sie bspw. den Auftrag haben, dort eine vermisste Person zu suchen oder auch ein seltenes Kraut zu besorgen. Auch Eigeninteresse an dem Sumpfbereich könnte bestehen, sofern sich ein Kräuterkundiger unter den Helden befindet oder ein Arachnophobiker seiner Angst mit einer Konfrontationstherapie begegnen möchte ;-).

## DER SPINNENSUMPF

Der Spinnensumpf kann ein gefährlicher Ort für unerfahrene Heldengruppen sein. Für Zufallsbegegnungen wird die **Begegnungstabelle C: Spinnensumpf** im **Insel2Go Die Insel der Stürme (S. 7)** verwendet. **Für jede Stunde**, die sich die Gruppe im Sumpf aufhält, wird außerdem einmal auf folgender Tabelle gewürfelt:

W20	ERWEITERTE BEGEGNUNGSTABELLE SPINNENSUMPF
1	Der Einsiedler, der sich an einem Baum erhängt hat. Bestatten die SC ihn ordentlich, erleichtern sie sich den Endkampf. Für Beute siehe „Die Beute“ (S. 3).
2-5	Die verlassene Hütte (siehe unten) wird gefunden.
6-8	Ein Torfstecher, dessen Lastendonnervogel im Sumpf feststeckt. Zwei Kraftakt-Proben -2 und ±0 nötig, um ihn zu befreien. Seil gibt einen Bonus von +4. Für die Rettung verschenkt der Torfstecher 1/SC Heiltränke.
9-10	In den Bäumen hängt eine zerfledderte Leiche (Beute: 1x Aensenflieh, 5x Lynzblatt, 2x Manablatt, 2x Uwyd, 1x Reinblut und 1x Revyd). Sie wird von einer kleinen Monsterspinne (GRW S. 128) bewacht.
11-12	In einiger Entfernung spielt ein Luftelementar I mit einem Erdelementar I (GRW S. 110-111).
13-17	Ein paar Irrlichter locken die SC tiefer in den Sumpf. GEI+AU, sonst nächster Tabellenwurf mit <b>Modifikator +5</b> .
18-19	Eine verlassen wirkende Hütte, die von 1/SC Echsenmenschen (GRW S. 109) bewohnt wird. In der Hütte können 3B:14 und der zum <b>Harnisch des Himmelsdonners</b> gehörige <b>Gehärtete Lederpanzer +1</b> (siehe Insel2Go <i>Die Insel der Stürme, S. 3</i> ) gefunden werden.
20	Eine Spinnenhöhle. 1/SC kleine Monsterspinnen und 1 Monsterspinne (GRW S. 128 und 117).
21	1 Moorstelzer (RvC S. 46) stetzt vorbei.
22+	Plötzlich fällt den SC auf, dass unter der Wasseroberfläche dutzende silberne Helme schimmern, die zu seit langem hier liegenden Wasserleichen einer unbekanntenen Armee gehören. Bei Störung der Totenruhe löst sich innerhalb von 3 Runden ein Moorgeist (wie Geist, GRW S. 113 mit Laufen 3) aus der Moorleiche.

## DIE VERLASSENE HÜTTE

Die Behausung des Einsiedlers wirkt von außen stark vernachlässigt und die klapprigen Holzbalken zeigen deutliche Moderspuren. Das löchrige Dach ist mit einer dicken Schicht Moos bewachsen und die Luft in der Hütte müffelt abgestanden und faulig. Dennoch wirkt der einzige oberirdische Wohnraum sehr ordentlich und aufgeräumt: Das Bett ist gemacht und alles scheint an seinem angestammten Platz zu sein – lediglich der abgenutzte Teppich ist aufgewühlt (Bemerk-Probe +2), sodass die am Fußende des Bettes befindliche Klappe in den Keller nicht mehr ganz bedeckt ist (eine kleine Monsterspinne auf Jagd hat in einem Anfall unübertroffener Intelligenz geschafft, die Klappe zu öffnen und hinunterzuschlüpfen – dabei hat sie einen Fuß verloren, der noch neben der Klappe liegt, Bemerk-Probe). Wer den Raum durchsucht, findet **2x Lynzblatt** und **3C:10**.

## 1. NATÜRLICHER TUNNEL

Die SC erreichen die natürlich entstandene Felshöhle über eine steile Holzterrasse. Es riecht nach Verwesung und Schimmel. Eine **kleine Monsterspinne** (GRW S. 128) macht sich gerade an der Tür nach **4** zu schaffen, da sie die Funkenfieber dahinter wittert. Sie ist sehr hungrig und daher abgelenkt, sodass sie auf Bemerk-Proben gegen Schleichen-Proben der SC einen Abzug von -2 erhält. Die morsche Holztür ist von der anderen Seite verriegelt, kann aber mit einer Kraftakt-Probe +2 aufgebrochen werden. An der Tür stehend kann man mit einer Bemerk-Probe außerdem das Fiepen der eingesperrten Nagetiere hören. Der Tunnel zu **2** ist mit einer **Giftnadelfalle (F)** (TW: 2, PW: 10) gesichert.

## 2. BAARNSCHREIN

An einem sorgsam, aber nicht besonders kunstvoll aus dem Stein gehauenen Baarnschrein (Wissen-Probe -2) huldigte der Einsiedler in dieser natürlichen Grotte noch vor Kurzem seinem Gott. Einige bereits verwesende Tierkadaver von Kaninchen, Ratten und Ähnlichem sowie **3A:10** liegen der Statue als Opfergaben zu Füßen. Die Zerstörung des Altars (LK 20, Abwehr 20) bringt jedem SC für 24h einen Bonus von +1 auf alle Proben.

## 3. ARBEITSZIMMER

Hier liegen auf einem Schreibtisch allerhand **Schriftstücke und Manuskripte** aus den frühen Tagen des Einsiedlers, welche aber teilweise derart mit späteren Erkenntnissen bekritzelt sind, dass der ursprüngliche Inhalt nur noch sehr schwer bis gar nicht lesbar ist. Kurzfristige Studien fördern mit einer Suchen-Probe +Bildung (2) folgende Erkenntnisse je nach geschafftem Modifikator zutage (vorangegangene Informationen jeweils inklusive):

MOD.	ERKENNTNISSE AUS DEN UNTERLAGEN
±0	Valen Coladris und Caera liegen auf zwei unterschiedlichen Dimensionsebenen.
-2	Ein Artefakt namens Ebenenprisma kann die Grenzen zwischen den Ebenen für einige Zeit aufweichen.
-4	Das Ebenenprisma muss mit elektrischer Energie aufgeladen werden.
-6	Nur ein direkter Blitz auf der Spitze von Hefrachs Thron kann genügend Energie liefern.












Intensive Studien der Unterlagen offenbaren den baarnistischen Hintergrund des Einsiedlers sowie nach mindestens 10-VE Stunden seine Einsichten zur Dimensionsforschung über Valen Coladris (alle Erkenntnisse) und verleihen WG: Ebenenwissen +I, aber auch Diener der Dunkelheit +I, wenn nicht GEI+VE+Diener des Lichts (3) gelingt. Wer den Raum durchsucht, findet außerdem **zwei Schriftrollen von Tabelle Z1** und **eine von Z2**.

## 4. ARTEFAKTRAUM MIT FUNKENFIEPERN

Hier liegt das **Ebenenprisma** – eine etwa 2kg schwere, klare Glaskugel – auf einem steinernen Podest. Die Magie des Artefakts kann sehr leicht erspürt (GEI+AU+4), aber nur äußerst schwer identifiziert werden (GEI+VE-8). Erfolg: Es kann elektrische Energie von Blitzen aufnehmen und im aufgeladenen Zustand als Energieträger für ein Dimensionsportal dienen. In einem abgezaunten Bereich sind **2/SC abgemagerte Funkenfieber** gefangen, die aufgereggt fiepen und sich ans Gatter drängen, wenn die SC hereinkommen. **Zwei weitere Funkenfieber** (ein Pärchen) sitzen im hintersten Teil des Geheges dicht an der Wand und sind weniger erfreut über die SC. Mit einer Wissen-Probe kann man sich Erinnerungen aus Kindheitstagen ins Gedächtnis rufen, je nach geschafftem Modifikator (vorangegangene Informationen jeweils inklusive):

MOD.	ERINNERUNGEN ÜBER FUNKENFIEPER
±0	Diese korngelben, schwarz gestreiften Nagetiere können aus ihren roten Wangendrüsen Blitze absondern.
-2	Funkenfieber selbst sind immun gegen Blitzschaden.
-4	Mehrere Funkenfieber gemeinsam können untereinander eine regelrechte Kettenreaktion erzeugen.

Lassen die SC die Nager frei, so flüchten diese schnurstracks Richtung **2** nach draußen (in der Westwand neben der Baarnstatue ist eine kleine Nische, die gerade groß genug für die Funkenfieper ist und nach draußen führt) und greifen nur an, wenn sie ihrerseits angegriffen werden. Das Nagerpärchen aus der Gehegecke greift aber auf jeden Fall an.

FUNKENFIEPER		
<b>KÖR:</b> 3	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 4
ST: 0	BE: 4	VE: 0
HÄ: 0	GE: 5	AU: 0
		
		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Scharfe Zähne (WB+2)		-
	<b>Zauber:</b> <i>Blitz, Kettenblitz</i> (springt auch auf andere Funkenfieper über, siehe dazu <b>Geladen</b> )	
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
	<b>Geladen:</b> Ist immun gegen jegliche Art von Blitzschaden. Laufende Abklingzeiten von Zaubern werden durch eintreffenden Blitzschaden auf 0 gesetzt.	
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.	
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 89

Idee zum Funkenfieper mit freundlicher Genehmigung von Affendämon Tzu (<http://clawdeenspielt.de/?p=1114>).

## DER ENDKAMPF

Gerade, als die SC die unterirdische Höhle wieder verlassen wollen, kommt der Einsiedler in Gestalt eines **Zombies** (GRW S. 125) zur Tür der Hütte herein und greift sofort an. Sollten die SC die erhängte Leiche des Einsiedlers zuvor im Sumpf gefunden und ordentlich bestattet haben, hat er nur noch 50% LK und ist erdverschmiert. Der Zombie prügelt stumpf auf den artefakttragenden SC ein und stößt über jeweils zwei Runden ein lang gezogenes und dumpfes Stöhnen „Eeeebeneeeeeen... preeeeeeeeeeesmaaaaa“ aus. Sollten die SC zu unterliegen drohen, kommen ihnen innerhalb einer Runde die eventuell geretteten Funkenfieper zu Hilfe. Diese können allerdings nur ihre Zähne sowie *Blitz* mit der normalen Abklingzeit einsetzen, da sie für *Kettenblitz* zu ausgehungert sind. Fliehen die SC aus dem Kampf, so fliehen auch die Funkenfieper und der Einsiedlerzombie läuft planlos in seiner Hütte auf und ab, da er unfähig ist, die Klappe zum Keller zu öffnen. Auch die nachträgliche Bestattung des Zombieleichnams gewährt die Bestattungs-EP.



Abbildung von **shiprock**: „Zombie Knight“ (<http://shiprock.deviantart.com/art/Zombie-Knight-514357626>) unter CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

## DIE BEUTE

Der Einsiedler trägt einen von drei **magischen Ringen** bei sich, die einst berühmten Sturmrufern gehörten (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 3). Durchsuchen die SC ihn, wird ausgewürfelt, welchen der drei Ringe sie finden (jeder Ring kann nur einmal gefunden werden):

W20	BEUTE DES EINSIEDLERS
1-6	Tornado
7-13	Hurrikan
14-20	Zyklon

## DAS ENDE ... ODER ERST DER ANFANG?

Das gefundene Artefakt wird die SC hoffentlich dazu veranlassen, den wirren Manuskripten des Einsiedlers Beachtung zu schenken, sofern sie diese noch nicht untersucht haben. Eine Analyse des Artefakts durch einen Spezialisten in Valen Coladris ergibt lediglich, dass es sich um den Träger einer irgendwie gearteten Energie handelt. Nur mit WG: Ebenenwissen erkennt man mit einer Wissen-Probe, dass es sich um Dimensionsmagie handeln muss. Den SC könnten auch folgende atypische Eigenschaften der Glaskugel auffallen:

- Sie spiegelt nicht verkehrt herum (Bemerken-Probe).
- Bei Gewitter oder Blitzen summt sie leise.
- Sie zieht Blitze an (bspw. auch von Blitzzaubern).
- Wenn sie mit Blitzen in Berührung kommt, tanzen diese kurz auf ihrer Oberfläche und werden ins Innere gesogen. Dann zeigt die Glaskugel kurzzeitig verschwommen ein anderes Bild: Eine weit entfernt scheinende Welt, fremd und doch irgendwie vertraut...

**EP:** Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Torfstecher helfen 10EP; Irrlichtern widerstehen 10EP; Moorleichen finden 10EP; Leichnam bestatten je 15EP; Schrein vernichten 15EP; Funkenfieper befreien 15EP; Artefakt verstehen 10EP; Für das Abenteuer 25EP