

QUICK & DIRTY DUNGEON 2

Als Tuch- und Farbhändler Ortwin vor 6 Monaten von Goblins überfallen wurde, musste er schnell reagieren. Er rettete zwar sein Leben aber brachte sich in eine ziemlich heikle Situation.

1: HÖHLENEINGANG

Im hinteren Teil der Höhle sind zwei große Hunde (2TW, 7 TP, RK 9 (10), RW 16, Schaden 1w4+2. 15 EP) an einen Pfosten angeleint. Wenn sie nicht leise ausgeschaltet oder abgelenkt werden, rufen sie mit Ihrem Gebell die Goblinwachen aus Raum 2 herbei.

2: DER WACHRAUM

8 Goblinwächter (1TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w6 mit Speeren und Steinschleudern 5 EP) üben in diesem Raum den Kampf gegen zwei Strohuppen, denen sehr krude und irgendwie beleidigend menschliche Gesichter aufgemalt wurden.

3: DAS LAGER

In dem Lagerraum findet sich der Karren von Ortwin mit einigen Tuchen und Stoffen. Außerdem andere Beute aber nichts besonders wertvolles. Das meiste vermodert, weil der Raum halb unter Wasser steht.

Ein kleines Fass mit Schwarzpulver und Lunte scheint intakt und hat eine 3:6 Chance zu funktionieren und 4w6 Schaden in 15 Meter Umkreis anzurichten.

Durch einen unterdischen Wassertunnel kann in Raum 4 geschwommen werden. Um nicht in Panik zu geraten, braucht es einen Rettungswurf. Wer in Panik gerät, schwimmt zurück und erleidet 1w4 Schaden.

4: PILZZUCHT

Zwei ältliche Goblins (1TW, 1 TP, RK 9 (10), RW 17, Schaden 1w3 mit Fäusten und Zähnen), die keine echte Gegenwehr leisten können, kümmern sich hier um verschiedene Pilze, die wohl als Nahrung dienen. Von jedem Pilz können 1w4 Exemplare geerntet werden.

Roter Pilz	Löst beängstigende Halluzinationen aus, heilt aber 4 TP
Brauner Pilz	3 Runden lang 1w4 Giftschaden
Blauer Pilz	Schmeckt unglaublich lecker
Gelber Pilz	Macht für 10 Minuten unsichtbar und dann 4 Stunden lang die Haare hellgrün.

5: GOBLINLAGER

Rund um ein Lagerfeuer sind Schlafstätten errichtet. Hier lagern die 14 sehr alten und sehr jungen Goblins, die sich kaum richtig verteidigen können. (1TW, 1 TP, RK 9 (10), RW 17, Schaden 1w3 mit Fäusten und Zähnen). Die Wächter aus Raum 2 wollen vermeiden, dass die unbewaffneten Goblins irgendwelchen Schaden erleiden.

6: THRONSAAL

Im hinteren Teil des Raums sitzt auf einem Thron der Händler Ortwin. Er hat sich geradezu lächerlich schlecht mit grüner Farbe als viel zu großer Goblin getarnt und wird von den anderen Goblins als "Großer Grork" verehrt. Er wird von zwei Goblinwachen bewacht (Werte wie in Raum 2). Zu Füßen des Throns liegen Gold und Edelsteine im Wert von 3w6 mal 300 GM.

Ortwin hat panische Angst vor den Goblins und traut sich nicht, wegzulaufen. In unbeobachteten Momenten hat er versucht, einen Fluchttunnel zu graben, der aber in eine verschüttete Krypta führte. Davor hat er noch mehr Angst. Den Gang hat er mit einem großen Wandteppich versteckt.

7: KRYPTA

Ortwin hat aus Versehen die Krypta freigelegt und dabei zwei Ghule (2 TW, 9 TP, RK 6 (13), RW 16, Schaden 1w3 + bei gescheitertem RW Lähmung für 1w4 Runden, 30 EP) geweckt, die aus ihren Sarkophagen steigen, sobald jemand die Krypta betritt.

In einem Sarkophag findet sich eine Lederrüstung der Nacht +2 (RK 5 (14) und +20 Prozent auf Schleichen und Verstecken).

