

## Q&D DUNGEON 3

Eine Familie von Ogern macht die Gegend unsicher. Es braucht mutige Abenteurer, um die Menschenfresser zu beseitigen.

### 1: DER HÖHLENEINGANG

Obwohl der Höhleneingang natürlichen Ursprungs zu sein scheint, ist finden sich Reste von uraltem Mauerwerk. **Darauf ist in zwergischen Runen eingraviert: "Alle Augen auf das Ziel gerichtet".**

**Von hier sind die drei Statuen auf dem Plateau (2) gerade so zu erkennen.** Das Plateau neben dem Eingang liegt in etwa drei Metern Höhe. Die Wand ist nackter Fels.

### 2: DAS PLATEAU

Drei Statuen von Zwergenkriegern blicken Richtung Süden. **Sie können auf ihren Sockeln gedreht werden.** Wenn alle Zwergenstatuen auf die Tür zu (3) schauen, öffnet sich das schwere Eisentor, das mit anderen Mitteln nicht zu öffnen ist.

### 3: DER EINGESTÜRZTE SAAL

Dies muss vor hunderten von Jahren einmal ziemlich beeindruckend ausgesehen haben. Je vier Statuen standen offenbar mal rechts und links Spalier, sind aber zerstört. Wände und Decke sind eingestürzt.

**Von hier aus kann man das Lager der Oger (6) sehen.** Zwei von Ihnen schlafen auf den Haufen aus Stroh und Fellen direkt unter der Felswand. Sollten die Charaktere Schutt auf sie stürzen lassen, richtet dies 3w6 Schaden an. Lärm alarmiert die Oger.

### 4: DIE BRÜCKE

Eine Schlucht von unüberschaubarer Tiefe durchzieht die Höhle. Ein Sturz bedeutet den sicheren Tod. Von hier können Charaktere die beiden schlafenden Oger auf den Lagern aus Stroh und Fell sehen.

Eine primitive aber offensichtlich stabile Hängebrücke aus Seilen und Brettern ist über die Schlucht gespannt. **An einem der Seile hängt ein kleine Glocke.** Wenn Charaktere sich über die Brücke bewegen, läutet das Glöckchen. Wird dies zu laut, werden alle drei Oger in (6) alarmiert.

### 5: DER TEICH

Das Wasser im etwa einen Meter tiefen Teich riecht extrem faulig. Von hier kann man den Käfig und den dritten Oger in (6) sehen. **Wollen Charaktere durch den Teich waten, müssen sie einen Rettungswurf bestehen oder**

**lautstark würgen und husten, womit sie mindestens den Oger am Käfig alarmieren.**

### 6: OGERHÖHLE

Insgesamt **drei Oger (4 TW, 25 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 2 mal 1w6 mit Fäusten oder 1 mal 1w6 mit Wurfgeschossen, 120 EP)** halten sich hier auf.

Zwei Oger schlafen auf den Lagern aus Fell und Stroh einige Meter hinter der Brücke. Der dritte Oger quält die gefangene **Schatzsucherin Lika (42, ausgemergelt, struppiges braunes Haar)**, die im Käfig in der nordwestlichen Ecke gefangen ist.

Direkt neben dem Käfig findet sich eine **eiserne, abgeschlossene Tür** und der Fels wirkt fachmännisch bearbeitet. Im Rahmen um die Tür herum befinden sich **vier Plaketten von Zwergengesichtern im Profil, die alle nach oben ausgerichtet sind.** Die Plaketten lassen sich drehen. Wenn alle Gesichter auf die Tür gerichtet sind, öffnet sich das Schloss.

Im Osten befindet sich ein primitives Gatter, in dem **8 Höhlenschweine (1 Tw, 4 TP, RK 9 (10), RW 17, Schaden 1w4, 10 EP)** verschiedenste Essensreste verspeisen. Wird das Gatter geöffnet, drehen die Schweine durch. Die Gefangene Lika weiß nicht, warum die Oger sie am Leben ließen. Sie wollte den **Schatz des alten Zwergenhelden Kondrasch** suchen. Eine Karte führte sie her.

### 7: VORKAMMER

Eine Tür führt nach Norden. An der rechten Wand stehen drei Sarkophage in Zwergengröße. Im rechten und linken stecken jeweils ein **Zombiezwerg, der sofort angreift. (2TW, 11 TP, RK 7 (12), RW 15, Schaden 1w4+2 mit magischen Streithämmern +1, 60 EP)**. Der mittlere Sarkophag verbirgt einen geheimen Zugang zum Gang (10), der gefahrlos in die Krypta (9) führt.

### 8: DIE ARENA

Eine große Bronzekugel liegt in der Mitte des Raumes. Je zwei Sarkophage stehen an den seitlichen Wänden. Wenn ein Charakter den Raum zur Hälfte durchquert, versiegeln sich die Türen und die Kugel entrollt sich zu einem **riesigen Uhrwerk-Skorpion (4TW, 21 TP, RK 3 (16), RW 12, 1w6+2 Schaden, 420 EP, Rettungswurf oder Lähmung für 1w4 Runden)**, der sofort angreift. **In Runde drei kommen vier Zombiezwerge (Werte wie in Raum 7) aus den Sarkophagen.** Die Türen öffnen sich, wenn der Skorpion besiegt ist.

### 9: DIE KRYPTA

Im Sarkophag von Kondrasch befinden sich dessen Überreste, Gold und Edelsteine im Wert von **4w6 mal 300 GM, ein Kettenhemd +3 (RK 2 (17)) und eine Wurfaxt + 2 (1w6 + 2 Schaden, kehrt zum Werfer zurück)**.

