

Die Goblin- höhle

ein 7-SEITEN-
ABENTEUER

EIN DS-SOLO-
ABENTEUER VON „Tim
Martin Engels“ FÜR DIE
STUFEN 1-3

EINLEITUNG

Willkommen in Caera, einem Land voller Abenteuer und Gefahren! In diesem Abenteuer wirst du mit deinen Held:innen eine Goblinhöhle nach und nach erkunden. Das Spiel ist so ausgelegt, dass du vollkommen alleine spielen kannst und der Dungeon sich von selbst aufbaut. Durch das Zufallsprinzip ist der Dungeon auch im wiederholten Spiel jedes Mal völlig neu und anders. Aber genug der Vorrede, es ist Zeit Goblins zu jagen.

Es ist eine dunkle und stürmische Nacht, als sich eine Gruppe von mutigen Held:innen auf den Weg macht, um eine räuberische Goblinbande zu besiegen. Die Goblins haben in der letzten Zeit mehrere Überfälle auf Dörfer und Reisende verübt, und die Held:innen haben beschlossen, sie zu stoppen.

Nach vielen Stunden des Wanderns und der Suche finden sie schließlich die Höhle der Goblins. Sie ist tief in den Bergen verborgen und schwer zu erreichen, aber die Held:innen lassen sich nicht abschrecken. Mit gezogenen Waffen und Fackeln bewaffnet, machen sie sich auf den Weg in die Höhle.

Die Dunkelheit umgibt sie, als sie sich tiefer in die Höhle vorwagen. Der Boden ist uneben und rutschig, und das Echo ihrer Schritte hallt von den Wänden wider. Die Held:innen sind gespannt und aufgeregt, was sie wohl in der Höhle erwarten würde. Sie wissen, dass es gefährlich sein wird, aber sie sind entschlossen, die Goblins zu besiegen und die Freien Lande von Caera zu verteidigen.

DIE REGELN

1. Erstelle eine Held:innengruppe bestehend aus 3 Charakteren entsprechend der Regeln aus DS 4.0 Basisbox oder FirstSlay!
2. Würfle auf die Raumanzahl des Dungeons. Der Eingang wird, im Gegensatz zur späteren EP-Vergabe, hier nicht als Raum gewertet.
3. Deine Held:innen können nach jedem erfolgreich bespielten Raum eine Erholphase oder eine Herstellungssequenz ausspielen.
4. Würfle auf die Tabelle Dungeoneingänge, übertrage den ausgewürfelten Eingang auf deinen Blankoplan und würfle anschließend auf Ereignis Räume, spiele diese dann aus. Jedes Kästchen gilt als 1m².
5. Entscheide dich für eine Richtung und würfle 3 mal hintereinander. Das erste Ergebnis zeigt an ob sich ein Gang oder Raum anfügt, das zweite Ergebnis zeigt die Art und das dritte Ergebnis das Ereignis an.
6. Zeichne den neuen Dungeonbereich an den bestehenden Dungeon an. Spiele anschließend das Ereignis aus. Anschließend wiederholst du die

die Punkte 5 und 6, bis du die maximale Anzahl an Räumen erreicht hast. Beachte aber unbedingt noch die folgenden Punkte. Die geforderten Proben müssen in der Regel immer nur von einem Mitglied der Gruppe bestanden werden, können aber von jedem versucht werden.

7. Jedes Mal, wenn du einen bereits Erkundeten Raum betrittst musst du auf die Tabelle Erkundete Räume würfeln.
8. Es gibt einige Varianten, die Eintreten können:
 - a. Du hast die maximale Raumanzahl erfüllt → Alle noch offenen Gänge werden als Sackgassen und Raumnischen betrachtet)
 - b. Die maximale Raumauswahl konnte nicht erreicht werden, da keine offenen

Gänge mehr existieren → Im Raum mit der größten Entfernung zum Eingang öffnet sich plötzlich eine Geheimtür.

- c. Ein ausgewürfelter Raum passt nicht mehr auf das Blatt oder in den Dungeon. → Es darf eine freie Sonderform gezeichnet werden.
9. Der Dungeon endet, wenn die Held:innen Tod, aus dem Dungeon geflohen sind, oder der Dungeonherrscher getötet wurde. Sollte der Dungeonherrscher auch im letzten Raum nicht aufgetaucht sein, so erwartet er die Held:innen im Ersten Raum nach dem Eingang mit einem wütenden Brüllen, als er heim kommt und den Hausfriedensbruch bemerkt.

DAS SPIEL

1. DIE RAUMANZAHL

W20	Raumanzahl
1-4	3
5-16	5
17-20	7

3. GANG ODER RAUM?

W20	Gang oder Raum?
1-7	Gang
8-20	Raum

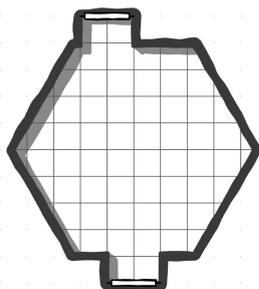
4. EINGÄNGE

Die Held:innen stehen vor einem dunklen Höhleneingang. Der erste Raum ist spärlich beleuchtet, nur die flackernden Fackeln werfen schwaches Licht in die Dunkelheit. Die Luft ist feucht und modrig, und es riecht nach Verfall und Staub.

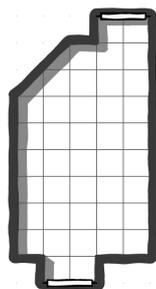
Die Held:innen können ein leises Tropfen von Wasser und das Rauschen von Wind in der Ferne hören. Der Raum ist voller Schatten und versteckter Ecken, und es ist schwer zu sagen, was sich in der Dunkelheit verbirgt.

Langsam und vorsichtig schreiten die Held:innen in den Raum, ihre Waffen bereit. Sie wissen, dass sie sich in einer gefährlichen Umgebung befinden und dass sie jederzeit angegriffen werden könnten. Sie tasten sich durch den Raum, ihre Sinne gespannt auf jede mögliche Bedrohung.

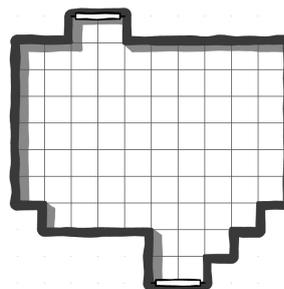
Plötzlich hören sie ein lautes Knurren, gefolgt von einem Rascheln in den Schatten. Etwas bewegt sich im Dunkeln, und die Helden ziehen ihre Waffen. Sie sind bereit für den Kampf.



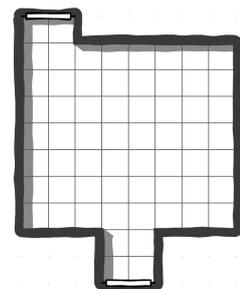
1-5



6-12



13-17



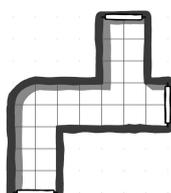
18-20

5. GÄNGE

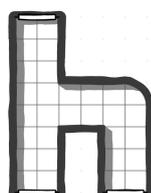
Die Gänge in der Höhle der Goblins sind eng, nur 1-2 Meter breit und uneben mit Felsspalten und Stalaktiten übersehen. Der Boden ist mit Steinen und Kieselsteinen bedeckt, was das Gehen schwierig macht. Es gibt keine Fenster oder Tageslichtquellen, so dass alles von den Fackeln der Held:innen beleuchtet wird. Es riecht modrig, hier und da liegen Knochen und Abfälle der Goblins in den Ecken.



1-5



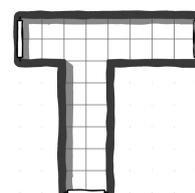
6-10



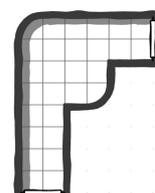
11-13



14-16



17-18



19-20

6. EREIGNISSE GÄNGE

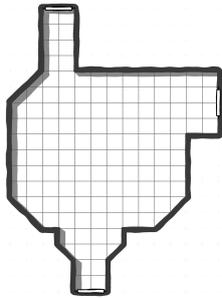
W20	Ereignis	Probe	Erfolg/Misserfolg
1-9	Ereignislos	Bemerken	1A:10
10-12	Eine Barrikade aus Brettern und Schutt versperrt euch den Weg.	Kraftakt Sammelprobe: 15 Strukturpunkte müssen überschritten werden um die Barrikade einzureißen	Weg ist frei/ Die Held:innen müssen in den Vorraum zurückkehren, bevor sie es erneut versuchen können.
13-15	Eine massive aber etwas rostige Gittertür versperrt den Weg	Schlösser Öffnen SW 2 (die Probe ist um 2 erschwert)	Weg ist frei/ Die Held:innen müssen in den Vorraum zurückkehren, bevor sie es erneut versuchen können.
16-17	Eine Speerfalle ist so ausgerichtet, dass sie Quer durch den Gang mehrere Speere abfeuert.	Bemerken	Die Falle löst nicht aus./ Die Falle löst aus WB 15 auf die Held:innen.
18-19	Fallgrube	Bemerken+2 + Springen	Der Weg ist frei, Rückweg muss wieder gesprungen werden./ 9 Sturzschaden gegen Abwehr würfeln. Anschließend können die Held:innen die Grube verlassen.
20	Sonstiges	Bemerken + Schrift entziffern	Zeichnungen an der Wand geben Hinweise auf die Fallen in den Gängen. Jede weitere Bemerkenprobe auf Fallen in Gängen +6

7. RÄUME

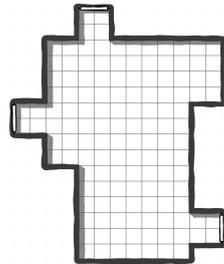
Die unheimliche Atmosphäre in der Goblinhöhle wird verstärkt durch die düsteren Ecken und schummrigen Lichter, die nur wenig von der Dunkelheit ablenken. Die Räume sind unregelmäßig und rau, mit natürlichen Felsen, die mit grob geschlagenen Mauern kombiniert wurden. Die Luft ist feucht und stickig, mit einem muffigen Geruch, der die Held:innen an Verfall und Schimmel erinnert.

Manchmal scheint es, als ob der Dungeon ein Eigenleben führt, mit Geräuschen, die aus tieferen Bereichen zu kommen scheinen, aber keine offensichtliche Quelle haben. Dies lässt die Held:innen nervös und auf der Hut sein, da es schwer zu sagen ist, ob es sich um echte Bedrohungen handelt oder nur um ihre Einbildung.

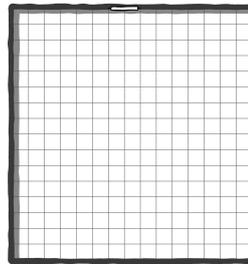
Die Held:innen müssen sich in diesem unheimlichen und feindlichen Umfeld zurechtfinden, und jeder Schritt kann potenziell gefährlich sein. Die Räume sind oft chaotisch und unordentlich, und es gibt keine klaren Anhaltspunkte, um den richtigen Weg zu finden.



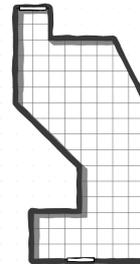
1-4



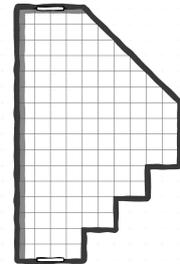
5-8



9-12



13-16



16-20

8. EREIGNISSE RÄUME

W20	Ereignis	Probe	Erfolg/Misserfolg
1-5	Ereignislos	Bemerken	BW 1A:15
6-10	5 Ratten waren gerade dabei kleine Knochen abzunagen. Beim Anblick der Held:innen stürzen sie sich unvermittelt auf sie.	Kampf	BW 1A:10/ Tod oder geflohen.
11-15	Eine Gruppe von 4 Goblins sitzt um einen schäbigen Tisch. Sie essen, trinken und scheinen Beute zu zählen, sowie ihre Waffen zu schärfen.	Schleichen + Kampf	Jede/r Held:in mit bestandener Schleichenprobe darf eine Attacke gegen die Halbe Abwehr der Gegner werfen, bevor die eigentliche Initiativphase den Kampf einleitet; Sieg im Kampf: BW 2B:15/ Tod oder geflohen.
16	Archaische Küche	Bemerken+2, sowie auf Proben	BW 2B:15

		Handwerk und Wissensgebiet +3 möglich.	
17-19	In diesem Raum schläft ein kleines Rudel Wölfe (3 Tiere), die wohl von den Goblins als Reittiere verwendet werden. Darauf deuten zumindest ein paar Sättel an den Wänden. Ein Goblin sitzt auf einem Schemel und döst ebenfalls.	Schleichen+2/Kampf	Jede/r Held:in mit bestandener Schleichenprobe darf eine Attacke gegen die Halbe Abwehr der Gegner werfen, bevor die eigentliche Initiativphase den Kampf einleitet; Sieg im Kampf: BW 1B:10 2A:20/ Tod oder geflohen.
20	Der Dungeonherrscher (lies den Abschnitt Dungeonherrscher) ist gerade dabei seine erbeuteten Schätze zu bestaunen. Beim Betreten des Raums brüllt er voller Wut auf und stürmt auf die Held:innen zu.	Kampf	Siehe Abschnitt Dungeonherrscher

9. EREIGNISSE ERKUNDETE RÄUME

W20	Ereignis	Probe	Erfolg/Misserfolg
1-12	Ereignislos	-	-
13-20	5 niedere Dungeonbewohner sind dabei den Raum nach Essbarem zu durchsuchen. Sie greifen sofort die Held:innen an. Ungerade Ergebnisse Ratten, gerades Würfelergebnis Höhlenspinnen.	Kampf	-

10. Erholphasen und Herstellungssequenzen

Die archaische Kochstelle in der Höhle ist einfach, aber funktional. Sie besteht aus einem flachen Stein, der auf vier Felsen ruht, die als Beine dienen. Über der Kochstelle hängt ein Gitterrost. Es riecht nach kalten Essensresten und ein dreckiger Krug liegt neben der Arbeitsplatte.

Die Helden nutzen Holz und trockene Zweige als Brennmaterial, welches sie aufgehäuft in einer Ecke finden. Obwohl die Kochstelle einfach ist, erfüllt sie ihre Funktion. Sie gibt den Helden die Möglichkeit, Essen zu kochen und sich zu stärken, sowie Tränke zu brauen und Salben herzustellen bevor sie sich erneut den Gefahren des Dungeons stellen müssen. Die Herstellung von Tränken und Salben ist in der archaischen Küche um 3 Punkte erleichtert.

Eine Erholphase kann nur nach dem Ausspielen eines Ereignisses in einem Raum ausgespielt werden. In dieser Phase ruhen sich die Held:innen für mindestens 4 Stunden aus. Dadurch regenerieren sie ¼ ihrer maximalen LK. Eine Heldin mit bspw. maximal 17 LK regeneriert in den 4 Stunden 4LK zusätzlich zu den Verschnaufregeln (1/2 durch letzten Kampf verlorene LK wenige Minuten nach dem Kampf).

Die Herstellungssequenz kann ebenfalls nur nach dem Ausspielen eines Ereignisses in einem Raum ausgespielt werden. Außerdem muss der Raum entsprechend geeignet sein. Bspw. können Tränke etc. nur in einer Küche oder Labor gebraut, Waffen und Rüstungen nur in einer Werkstatt oder Schmiede hergestellt werden.

DIE DUNGEONBEWOHNER

DIE RATTEN

Die Ratten der Goblinhöhle sind deutlich größer als gewöhnliche irdische Ratten und können fast 30cm groß sein. Ihr Körper ist muskulöser und kräftiger. Ihr Fell ist rötlich-braun und oft schmutzig oder verfilzt. Ihre Augen sind klein und glänzend und ihre Zähne sind sehr scharf und lang. Diese Ratten sind äußerst aggressiv und können sich auch gegen größere Tiere oder Menschen behaupten. Sie sind oft in Gruppen unterwegs und greifen an, wenn sie sich bedroht fühlen oder hungrig sind. Ihr Angriff kann sehr schmerzhaft sein. Ihr schrilles Fiepen dringt den Held:innen bis ins Mark.

Da Ratten der Größenkategorie (GK) winzig zugeordnet sind, sind Angriffe gegen sie um 4 Punkte erschwert.

RATTE					
KÖR:	2	AGI:	4	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0
LK	Abw	Ini	Lauf	Schl	Schi
3	2	6	3	4	-
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne WB+1			-		
Dunkelsicht					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angeriff mit seiner Wagge gegen die patzende Kreatur.					
GH:	1	GK:	wi	EP:	26

DIE HÖHLENSPINNEN

Die Höhlenspinne ist eine unheimliche Kreatur, die fast einen halben Meter groß ist. Ihr Körper ist mit schwarzem Haar bedeckt, und ihre langen Beine sind dünn und behaart. Ihre Augen funkeln in der Dunkelheit, und ihre Klauen sind scharf und tödlich. Schnappend klacken ihre Kieferzangen, bereit die Held:innen damit zu beißen.

Höhlenspinnen gehören der Größenkategorie klein an. Angriffe gegen sie sind um 2 Punkte erschwert.

HÖHLENSPINNE					
KÖR:	2	AGI:	5	GEI:	1
ST:	1	BE:	1	VE:	0
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0
LK	Abw	Ini	Lauf	Schl	Schi
4	1	6	5	6	-
Bewaffnung			Panzerung		
Kieferzangen WB+1			-		
Nachtsicht					
Natürliche Waffen					
Sturmangriff: Distanz in Laufen möglich, dann Schlagen + KÖR als einmaliger Angriff.					
GH:	1	GK:	kl	EP:	32

DIE GOBLINS

Goblins sind kleine, humanoide Kreaturen mit gelblicher oder olivgrüner Haut, Warzen und spitzen Ohren. Sie sind listig und böse und leben oft in Höhlen. Sie verwenden selbstgemachte Waffen wie Keulen und Pfeil und Bogen, sowie erbeutete Eisenwaffen. Sie sind schnell und geschickt, und ihre Angriffe sind chaotisch und unorganisiert, aber gefährlich. Die Held:innen stehen dem wilden Angriff gegenüber, und es erfordert Geschick und Schnelligkeit, um gegen die Goblins zu bestehen.

GOBLIN					
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	3
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
LK	Abw	Ini	Lauf	Schl	Schi
8	7	9	4,5	7	9
Bewaffnung			Panzerung		
Dolch oder Knüppel WB +0, Stein zum Werfen WB+0			Lederlumpen PA+1		
Nachtsicht					
Wesen der Dunkelheit					
GH:	1	GK:	kl	EP:	42

DIE WÖLFE

Die wilden, wargähnlichen Wölfe sind groß und muskulös, mit zottigem grauen oder braunen Fell und gelben Augen, die voller Wut und Wildheit funkeln. Ihre Zähne sind lang und scharf, und ihre Klauen sind stark und kräftig. Ihr beißender Raubtiergeruch hängt schwer in der Luft. Wenn sie sich auf die Held:innen stürzen ist dies eine Mischung aus wildem Knurren, Zähnefleischen und um sich schlagenden Krallen.

WOLF					
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
LK	Abw	Ini	Lauf	Schl	Schi
10	5	10	6	7	-
Bewaffnung			Panzerung		
Reißzähne WB+1 GA-2			Wolfspelz PA+1		
Nachtsicht					
Natürliche Waffen					
Sturmangriff: Distanz in Laufen möglich, dann Schlagen + KÖR als einmaliger Angriff.					
GH:	1	GK:	no	EP:	42

DER DUNGEONHERRSCHER

Würfel 1W20

1-10 Der Hobgoblin

Der Hobgoblin ist ein furchterregendes Wesen mit einer Größe von fast zwei Metern und einer breiten, muskulösen Statur. Seine Haut ist von einer dunklen, grünlichen Farbe und seine Augen leuchten rot wie Kohlenfeuer. Einige seiner Zähne sind scharf wie Messer und ragen bedrohlich aus seinem Maul heraus. Seine Kleidung besteht aus schmutzigen, zerrissenen Lederfetzen, die an einigen Stellen mit Kettenpanzern verstärkt sind. An seinem Gürtel hängen rostige Waffen und Werkzeuge, darunter ein gezacktes Schwert, ein zerbeulter Schild und ein paar scharfe Dolche.

Als er die Gruppe von Held:innen erblickt, brüllt er wild und stürmt mit schnellen Schritten auf sie zu. Seine Augen leuchten vor Wut und seine Muskeln zucken vor Anspannung. Er schlägt mit seinem Schwert wild um sich und lässt einen schrillen Schrei hören, der die Ohren der Held:innen betäubt. Sein Körper ist von einer unheimlichen Kraft durchdrungen, die es ihm ermöglicht, mächtige Schläge auszuteilen und sich schnell zu bewegen. Die Held:innen müssen all ihre Kräfte mobilisieren, um gegen den wütenden Dungeonherrscher zu bestehen und zu überleben.

HOBGOBLIN					
KÖR:	11	AGI:	6	GEI:	3
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
LK	Abw	Ini	Lauf	Schl	Schi
24	18	5+1	3,5	15	10
Bewaffnung			Panzerung		
Langschwert WB+2 Kurbogen WB+1, Ini+1			Rostiger, löchriger Kettenpanzer PA+1, Ini-1		
Nachtsicht					
Wesen der Dunkelheit					
GH:	4	GK:	no	EP:	71

11-20 Die Orkzwillinge

Die Ork-Zwillinge sind massige und muskulöse Kreaturen, die den Dungeon beherrschen. Ihre Haut ist grünlich bis schwarz und ihre Gesichter sind von wilden Narben und tätowierten Zeichen gezeichnet. Sie stürzen sich mit wütendem Gebrüll und

Grunzlauten auf die Gruppe von Helden. Die vorstehenden Hauer ihrer Unterkiefer triefen vor Geifer. In ihren Händen halten sie Speere und an ihren Gürteln baumeln erbeutete Schwerter. Sie kämpfen mit schier unzählbarer Wildheit. Die Held:innen müssen all ihr Geschick aufwenden, wenn sie die Dungeonherrscher besiegen wollen.

Wird der Dungeonherrscher besiegt, findet die Gruppe an Beute einen Sack voll Gold (2W20 GM), ein Kettenhemd PA+1, Ini-1; ein Langschwert, einen Kurzbogen, einmal Lederschiene und darf auf 2B: 20 würfeln.

ORK					
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	2
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
LK	Abw	Ini	Lauf	Schl	Schi
23	14	7	4	13	10
Bewaffnung			Panzerung		
Langschwert WB+2 Speer WB+1			Rostiger, löchriger Kettenpanzer PA+1, Ini-1		
Nachtsicht					
Wesen der Dunkelheit					
GH:	2	GK:	no	EP:	63

BEUTETABELLEN

Beutetabelle A		
W20	Beute	Wert in KM
1-2	Fellfetzen	10
3-4	Zwei schrumpelige Äpfel	3
5-6	Zutaten für 3 Heilsalben je 1W20/2 LK	450
7-8	Zwei Würfel	5
9-10	Kette aus Knochen	10
11-12	Fleckige Decke	20
13-14	Zutaten für 2 Heiltränke 1W20 LK	800
15-16	W20 Kupfermünzen	-
17-18	2W20 Kupfermünzen	-
19-20	3W20 Kupfermünzen	-

Beutetabelle B		
W20	Beute	Wert in SM
1-2	Feuerstein und Zunder	2
3-4	2W20 Silbermünzen	-
5-6	Ein Heilkraut	10
7-8	Ein Dolch	20
9-10	Lederschiene	40
11-12	Axt	60
13-14	3W20 Silbermünzen	-
15-16	Laterne	50
17-18	Heiltrank W20LK	100
19-20	Breitschwert	80-

Regelalternativen/-ergänzungen

- Um Kämpfe übersichtlicher abzuhandeln können für die Gruppen jeweils die Initiativen als Mittelwert ermittelt werden. So handeln die Gruppen einfach abwechselnd.
- Um in einem kleinen Raum die Hit-and-Run-Taktik einzusetzen wird der Laufenwert vom Laufenden von dem Schlagenden des Verfolgenden abgezogen. Bsp.: Der Hobgoblin jagt die Elfenspäherin durch den Raum. Da sie erheblich schneller als der Hobgoblin ist würde er sie kaum einholen können. Im Dungeon kann er allerdings in die Enge treiben und Wege abschneiden. Sein Schlagwert von 15 reduziert sich also um den Laufenwert (4,5) der Elfe auf 10.

SCHLUSS

Die Held:innen atmen tief durch, als sie den Dungeonherrscher besiegt haben und die Goblinhöhle hinter sich lassen. Sie sind erschöpft, aber auch erleichtert, dass sie überlebt haben. Sie machen sich auf den Weg zurück durch die dunklen und labyrinthartigen Gänge der Höhle, vorbei an den Überresten der Goblinwachen, die sie besiegt haben.

Als sie das Ende des Tunnels erreichen, sieht der Himmel draußen grau und bedeckt aus. Sie treten ins Freie und spüren den kühlen Wind auf ihren Gesichtern. Die Luft riecht nach feuchtem Gras und nasser Erde. Die Held:innen ziehen ihre Mäntel enger um sich und machen sich auf den Weg zurück in die Stadt.

Auf dem Weg diskutieren sie leise darüber, was sie als nächstes tun werden und wie sie ihre Verletzungen behandeln können. Aber sie sind auch erleichtert und stolz auf sich, dass sie die Goblinhöhle überlebt und den Dungeonherrscher besiegt haben. Sie wissen, dass sie eine große Herausforderung gemeistert haben und dass sie gestärkt daraus hervorgehen werden. Caera wird für diese Held:innen wohl noch einige Abenteuer bereit haben.

Letztlich noch die Vergabe der Erfahrungspunkte. Die gesamten EP des Dungeons werden mit Hilfe der untenstehenden Tabelle ermittelt. Anschließend werden die gesamten EP zu gleichen Teilen auf die überlebenden Held:innen aufgeteilt.

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf	(besiegte NSC)EP
Pro durchquerten Gang.....	10EP
Pro erkundeten Raum.....	20EP
Für das Abenteuer.....	25EP

Anmerkung für weitere Solo-Dungeon2Go

Dieses Solo-Dungeon soll nur der erste Schritt einer Reihe sein. Geplant ist es noch jede Menge weiterer zu erstellen. Für einen einfachen Einstieg in das Bespielen des Solo-Dungeongenerator wurde ein klassisches Fantasysetting ohne dungeonabhängiger Regeln erstellt. Die folgende Liste soll einen Ausblick auf weitere Erscheinungen geben aber auch Dungeonbauer:innen und jene die es werden wollen inspirieren. Außerdem sei an dieser Stelle nochmal klar der Tipp gegeben, die Dungeons können ja auch von einem Spielleiter mit Gruppe schnell gespielt werden. Zusammen macht es ja doch am meisten Spaß.

- Die Pyramide der Mumienfürsten – ein Dungeon, der je nach Größe 3-5 Ebenen hat, die sich nach oben verkleinern. Dungeonspezifische Regeln könnten Falltüren in untere Ebenen etc. (Leiterspiel) sein.
- Die Verliese des Nekromanten – ein Horror-Zombie-Setting.
- Im Reich des Rattengottes – Dungeon, bestehend fast nur aus Kanalaröhren. Vielleicht müssen die Helden gar nicht das Nest Ausrotten, sondern haben den Auftrag alle offenen Gänge zu verschließen (Handwerksproben etc.) Kampf auf Zeit und wie lange hält es die Gruppe aus. Ggf. ein Counter für die nächste Rattenwelle.
- Der Turm der Magier – ein Dungeon, der immer auf der gleichen Grundfläche weiter nach oben wächst mit reichlich magischen Wesen und Fallen, Hexen, die durch die Fenster eingeflogen kommen etc.
- Der Echsentempel von Sha'zur – Eine Tempelanlage mit jede Menge Fallen. Die Helden über ihren Laufenerfolg schnell genug das Ende von Gängen erreichen, da sie sonst von einer riesigen Steinkugel überrollt werden.
- Die Raubritterburg – Klassisches Setting mit viel Platz für edle Taten, wilde Drachen und Prinzen die gerettet werden wollen.
- Die Sümpfe des Grauens – Es gibt keine Wände, sondern Sumpf und Wasser als Begrenzung. Viel Schlickmonster und humanoide Froschmonster lauern hier. Sonderregeln für Kämpfe im Wasser oder stetige Fortbewegung um nicht einzusinken.
- Auf dem Schiff von Kapitän Rostbart – Ein Enterszenario mit reichlich Platz für Seemannsgarn



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International