

1W10 Dinge im Netz der Riesenspinne

1. Ein Packesel mit Beute im Wert von 5W20 GM, aus einem Grabraub.
2. Ein Grabräuber, der all sein Hab und Gut auf seinen Packesel gepackt hat,
3. Kokon mit 1W1.000 kleinen, hungrigen Babyspinnen, so groß wie ein Handteller, mit langen, haarigen Beinen und weißen Augen.
4. Ein verwester Ritter mit seinem ausgesaugten Pferd. Silberschwert und edles Schild noch in der Hand. Bei der kleinsten Berührung klettern 1W10 dürre Spinnen, so groß wie Katzen aus dem Helm des Ritters und greifen an.
5. Eine Pilgerfamilie mitsamt ihren Schafen, Ziegen und ihrer Kutsche. Das heilige Buch ihres Glaubens noch immer in der Kutsche, mitsamt den Spenden ihres Dorfes, immerhin 3W20 Goldmünzen. Das Spinnengift hat die Familie (2 Erwachsene und 4 Kinder) zu schrecklichen Spinnenmutationen gemacht mit schleimigem Maul und acht Augen (Werte wie Ghoule).
6. Einige abgemagerte Zwerge und ein Halbling. Wer den Halbling genauer untersucht, findet einen Unsichtbarkeitsring, aber das lockt 1W6 Riesenspinnen an, die sich in ihrer Spinnensprache unterhalten.
7. Ein gewaltiger Riese wurde hier eingesponnen. Überall in und auf seinem Körper leben Spinnen und kleben gewaltige Kokons. Der Riese besitzt aber an seinem kleinen Finger einen magischen Gürtel, der einen Konstitutions-Bonus von +4 verleiht. Versucht man ihn abzuziehen, bewegt sich der Riese und 1W10 Riesenspinnen wühlen sich durch die Fellkleidung auf der Suche nach neuen Opfern.
8. Die Spinnenkönigin lebt in diesem Netz. Sie freut sich über Gesellschaft und lockt die Charaktere mit frischem Wasser und gutem Wein. Sie möchte wirklich nur gute Unterhaltung, doch wenn sie sich langweilt, frisst sie die Charaktere, was eine Charisma-Probe verhindern kann.
9. Eine Abenteurergruppe mit einem Schwert +1, einem Zauberstab, der viermal pro Tag Licht zaubern kann, einem Langbogen +1 und einem Schutzring +1. Das

einziges Problem ist, dass die Magierin der Gruppe von den Spinnen kontrolliert wird.

10. Eine Harpyie, die sich verzweifelt zu befreien sucht. Sie bietet einen Handel an, denn sie weiß, wo sich ein Schatz befindet. Die Gruppe hat 1W6 Runden Zeit, zu entscheiden, dann wird die Harpyie von der Spinne gefressen.