

DUNGEON 260

DIE KANAL RATTEN

EIN DS ABENTEUER VON DANIEL „KAJAEI“ VALEE FÜR DIE STUFEN 1-4

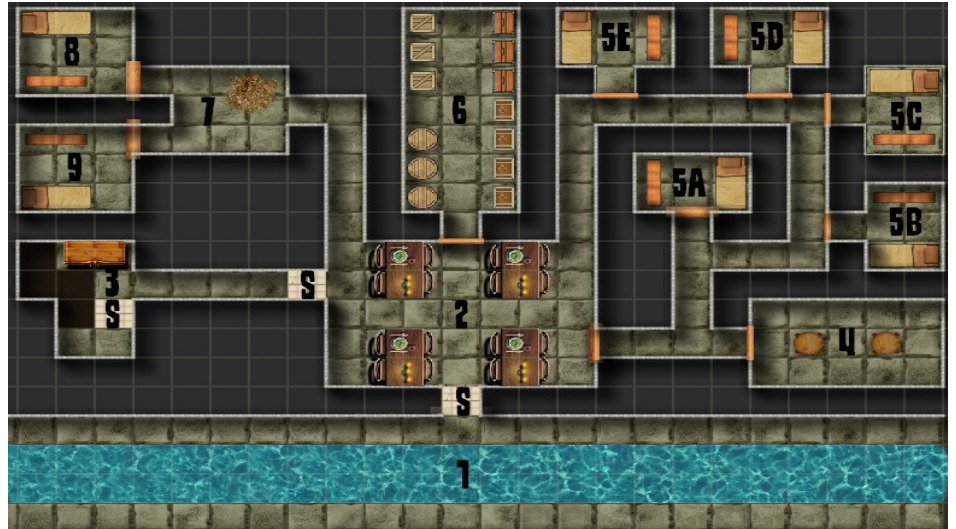
Eine ortsansässige Diebsgilde, die sich selbst die Kanalratten nennt, verursacht einer kleinen Stadt eine Menge Probleme, so dass eine Belohnung von 100 GM für diejenigen ausgesetzt wurde, die dieser Gilde das Handwerk legen.

1 ABWASSERKANAL Während die SC nach der Geheimtür suchen, schrecken sie drei Ratten und eine Riesenratte auf, die sofort angreifen. (s. GRW S. 119/120)

2 VERSAMMLUNGSRAUM, der gleichzeitig als Kantine genutzt wird. Die Tür zum Zimmer 6 ist verschlossen. Der Geheimgang, der zu Raum 3 führt, ist leicht zu finden (+2).

3 GEHEIMRAUM Tritt einer der SC auf die Druckplatte im Boden, gleitet eine schwere Steintür aus der Wand und verschließt den Ausgang. Sofort greifen (SCx3) Ratten in drei getrennten Angriffswellen die Eingeschlossenen an. Das Öffnen der schweren Steintür erfordert eine KÖR+ST-4 Probe.

4 TRAININGSRAUM Hier erlernen die Diebe ihre Fähigkeiten. Es gibt ein paar Trainingspuppen mit Glocken an ihren Taschen. Das Durchsuchen einer Puppe erfordert eine Probe auf Taschendiebstahl (AGI+GE) um eine Alarmierung der Diebe in Raum 5a zu vermeiden. Ein Erfolg fördert Schmuck im Wert von 2W20 GM zu Tage.



5 QUARTIERE

5 A: In diesem Raum hält sich ein Dieb auf. (Alle Diebe haben Werte wie die Komplizen s. GRW S. 133)

5 B: Dieser Raum ist leer.

5 C: Die Spieler finden 2 Heiltränke und eine Dosis Schlafstaub.

5 D: In diesem Raum ist ein Dieb.

5 E: Der Dieb in diesem Raum hat einen Smaragdschlüssel (einmal alle 24h kann man damit den Zauber *Öffnen* auf ein Schloss wirken) und Elfenstiefel (Laufen +1).

6 SCHATZ- UND RÜSTUNGSKAMMER Diese Tür ist verschlossen. Es gibt eine Vielzahl von offensichtlich gestohlenen Kunstwerken im Wert von insgesamt 500 GM. In 3 Truhen, die jeweils durch eine Giftnadel Falle (GRW S. 84) geschützt sind, finden die Spieler 205 GM, 316 SM, 2 Dolche +1, eine leichte Armbrust, 2 paar Lederrüstungen (Wams, Arm- und Beinschienen), ein Abklingtrank, 2 Heiltränke (einer von ihnen ist aber alt und hat seine Wirkung

verloren: er heilt nur 1-10 LK und 2 Stufe 1 Zauberschriftrollen.

7 VORRAUM Hier wacht ein großer Wolfshund (siehe Werte Wolf wie GRW S. 125).

8 ZWEITER ANFÜHRER Dies ist das Zimmer des zweiten Anführers. Werte wie Harringer (GRW S. 133)

9 GILDENANFÜHRER Diese Tür ist magisch verschlossen. Hier befindet sich das Zimmer des Gildenanführers und seinem Haustier, einer Riesenratte. Die Spieler finden 1 Abklingtrank, 1 Zauberwechselltrank, 1 Heiltrank, 1 Stufe 2 Zauberspruchrolle, 1 Ring (magisches Schloss) und den Schlüssel zu Raum 6. Werte wie Ritter Wilbert (GRW S. 133).

EP: pro Zimmer 1 EP, Kampf (besiegt EP / PC) EP, Rollenspiel 0-20 EP, Anführer der Zunft ausschalten 15 EP, Rückgabe der gestohlenen Kunstwerke 15 EP
Dungeonslayers ist (c) Christian Kennig und wird unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.
Übersetzung & Layout: Siegfried "Sico72" Cordes
Lektorat: Ingo „Greifenklaue“ Schulze