DUNGEON 2GO

EIN 1-SEITEN-DUNGEON №13

DIE DIEBE VOM DÄMMERWALD

EIN DS-ABENTEUER VON C. KENNIG FÜR DIE STUFEN 1-4

Immer häufiger kommt es an der Straße entlang des Dämmerwaldes zu Überfällen. Auf die vermutlich ein halbes Dutzend große Bande ist eine Belohnung von 50 Goldmünzen pro Kopf ausgesetzt. Man empfiehlt den Charakteren zum Pelzzacken zu ziehen, einer steilen, begehbaren Felsspitze inmitten des weiträumigen Dämmerwaldes, da sie von hier das gesamte Areal gut überblicken können und so vielleicht einen Anhaltspunkt finden.

WO SIND DIE RÄUBER?

Am Pelzzacken natürlich, denn von hier sieht man früh neue Opfer auf der fernen Straße anreisen. Ein Teil der Bande ist immer auf der Spitze (Wachwechsel alle 8 Stunden), der Rest unten in einer Höhle.

ÜBERRASCHUNG AM RANDE

Die Räuber teilen sich - in aller Vorsicht - den Höhlenkomplex unter dem Pelzzacken mit einem Bären in der Nebenhöhle, von wo es einen Zugang zum Räuberbereich gibt, der für das Tier allerdings zu eng ist.

DER PELZZACKEN

Diese kahle Felsnadel, 2 Kilometer nördlich mitten im Wald gelegen, ragt etwa 30m hoch über dem Blätterdach empor.

Eine natürliche Rampe (1-2m breit) windet sich um den Felsen herum, hinauf zur Spitze des Pelzzackens. Am Grund des Felsens befinden sich zwei Höhleneingänge (**1** und **2**), die durch das Unterholz erst ab 20m zu sehen sind.

DIE HÖHLEN

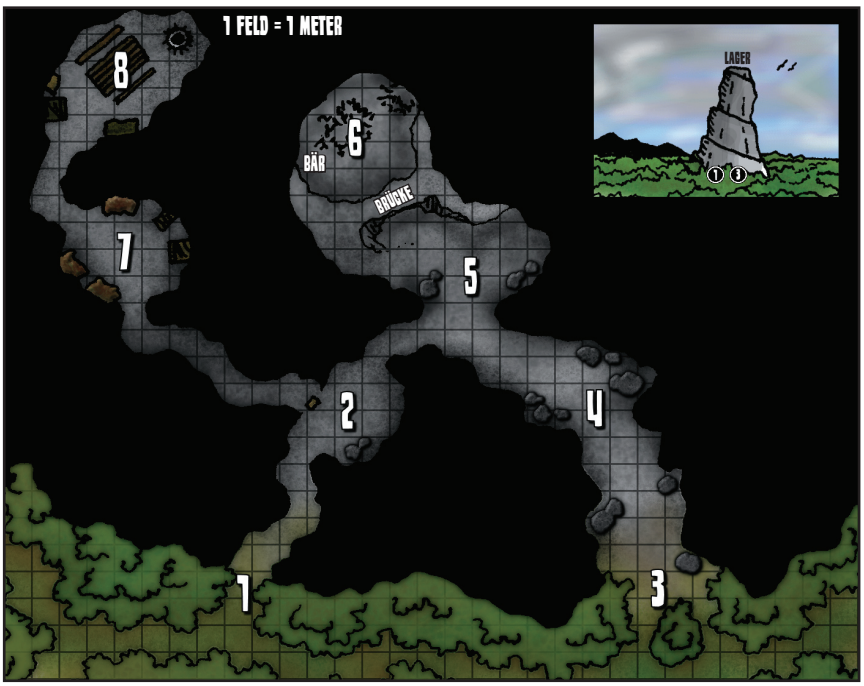
1. SCHMALER EINGANG Ein natürlicher Tunnel windet sich in die Dunkelheit. Wer erfolgreich Spuren liest, findet unzählige Stiefelabdrücke der Diebe, die schon über längere Zeit hier ein- und ausgehen.

2. TÜR Eine sehr alte, morsche Holztür, wo - hier für jeden klar erkennbar - die Spuren herkommen/hinführen.

3. BREITER EINGANG Ein breiter Höhleneingang führt in einen zugigen Tunnel. Wer hier erfolgreich nach Spuren sucht, findet die Abdrücke eines großen Bären.

4. TUNNEL Das Skelett eines unvorsichtigen Diebs in zerfetzem Lederpanzer liegt hier neben seinem Kurzschwert.

5. GROSSE HÖHLE Es riecht hier extrem muffig (Wahrnehmungs-Probe; Späher +3: ein Bär), eine natürliche Steinbrücke überspannt in 3m Höhe die Höhle.



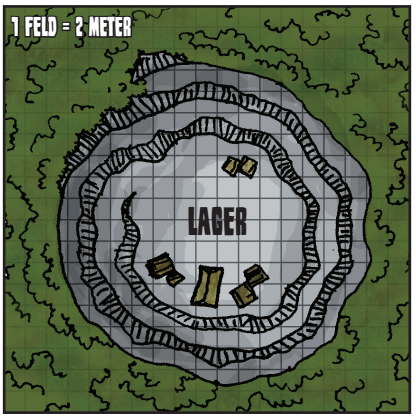
6. BÄRENLAGER Im hinteren Höhlenteil befindet sich ein hungriger **Bär**, der auf Eindringlinge losgeht, sobald diese unter- oder oberhalb der Brücke auftauchen.

7. NEBENHÖHLE Hier liegen Decken und Felle ungeordnet herum, von **8** her hört man die Diebe einen "Hund" auslachen. 1 Bierfass und 1 Kiste mit Dörrfleisch stehen hier.

8. DIEBESHÖHLE Hier essen **pro SC 2 Diebe** sowie Anführer **Tarok** (Schlagen13/53 EP) Wildschwein, welches über einer Feuerstelle unter einem Rauchabzug brutzelt. Ihr Gefangener - der beleibte, eingeschüchterte Kaufmann Henrok - muss auf allen Vieren für sie den Hund spielen und Männchen machen, während sie ihm Reste hinwerfen. Neben einer Kiste mit 24 verschiedenen Stoffballen (je W20 SM) steht hier eine Eichentruhe mit der Diebesbeute: 458 GM, 2088 SM, 4212 KM, 4 Heiltränke, 1 Schwebetrank, 1 großer Heiltrank, Zauberwechslertrank, Schriftrolle mit *Einschläfern*, *Öffnen* und *Schattenpfeil*.

AUF DEM PELZZACKEN

Nur durch Zufall bzw. wenn die Charaktere beim Aufstieg Lärm machen, besteht eine Chance von 1-6 auf W20, dass die **Diebe (1/SC)** oben auf der Spitze aufmerksam werden und runter (+1) schießen.



Neben leeren Kisten ist hier noch ein Zelt mit 28x Wegbrot, einem Kletterseil (20m), 1 Blendlaterne und Öl sowie 2 Heiltränken.

DIE RÄUBER (51 EP)

LK	Abwehr	Initiative	Laufen	Schlagen	Schießen
20	12	8	5	10	11

Jeder besitzt Kurzschwert & -bogen, Lederpanzer, W20SM; Tarok mag. Langschwert +1

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Bären verschonen je 15EP; Beute aushändigen je 15EP; Henrok retten je 15EP/je 50GM; Abenteuer je 25EP