

DUNGEON 260

DIE FRACHT DER BANNTERRA

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

Das Schiff wurde im nächtlichen Sturm gegen ein Riff bei der Leuchtturminsel geschmettert, doch gerade als im Morgengrauen die Rettungsboote auslaufen wollen, hört man einen unnatürlichen Schrei vom Wrack (SC mit Jäger I+ und Dschungelerfahrung vermuten einen Riesenaffen). Mutige Helden sind gefragt, dem unheimlichen Gebrüll nachzugehen.

TAUCHEN

SC kann KÖR+HÄ Rd. die Luft anhalten (Schwimmen: Laufen/2), danach Probe/Rd, sonst jede Rd. Angriff (zu Beginn mit 6; +2/weiterer Rd.; Abwehr ohne PA).

1. AN DECK Schiff mitgenommen und in Schiefelage, Mast gebrochen (darunter 1 erschlagener Matrose mit Dolch und W20KM). Frachtluke zu **3.** unverschlossen. Von hier sieht man 2 Matrosenleichen (mit eingeschlagenen Schädeln) ein Stück entfernt treiben.

2. KAPITÄNS KAJÜTE Schreibtisch (in Schublade zerbrochene und zwei noch intakte Wasseratmungstränke (W20oh)), Wandbehänge, Bett, Kissen, Decken, 4 Flaschen Elfenwein (je 10GM) und Karten & Logbuch (Tinte zerlaufen) haben den Kapitän unter sich begraben, der einen Schlüssel (siehe **3.**), ein mag. Langschwert +1, einen Schutzring +1, einen goldenen Ohrring (Wahrnehmung +1) und einen federgeschmückten Krempenhut (Verhandeln +1) noch bei sich hat.

3. FRACHTRAUM Alles heckwärts gerutscht und durchnässt: 28 Sack Korn, 14 Fässer Rum (5l je 1GM), 12 Krumsäbel aus dem Süden, Truhe mit 20 Goldbarren (je 20GM), 50 Fässer Bier (5l je 8SM) und ein von innen mit unglaublichen Kräften aufgebrochener 3x2x1m Käfig (der inzwischen nutzlose Schlüssel ist bei **2.**). Tür zu **5.** nach 4 Mannsstunden Arbeit freilegbar.

4. KOMBÜSE Maat liegt mit vom Sturz gebrochenem Genick zwischen Töpfen, Pfannen und Vorräten, darunter 12x Heikraut und Gewürze (8GM wert).

5. MANNSCHAFTSKABINE Ein Tintenkraken sieht seine Mahlzeit (4 unter der Decke treibende Matrosenleichen) bedroht und greift Eindringlinge an.

DER LEUCHTTURM Der aus dem Schiffskäfig entflohene Riesenaffe schaffte es auf die Leuchtturminsel. Er kletterte außen hoch und zerschmetterte ein Fenster der Leuchtfeuerkammer (C), wobei er sich am Glas schnitt (der Schrei, den man am Morgen hörte). Rasend vor Wut und Schmerz sprang er das Treppenhaus (B) hinab, erschlug den alten Leuchtturmwärter und verwüstete dessen Wohnetage (A). Die Turmtür ist verriegelt. Der Riesenaffe sollte nicht gleich entdeckt werden - da er schnell klettert und das Fenster offen ist, kann kurz etwas Katz-und-Maus gespielt werden, bevor er dann plötzlich angreift.

TINTENKRAKEN

KÖR 12 (3/3)	AGI 6 (3/0)	GEI 0 (0/0)
<i>Schlagen:</i> 17 (15 + 2 Fangarm)		
<i>Abwehr:</i> 15 (15 + 0)		
<i>Lebenskraft:</i> 50		EP: 144

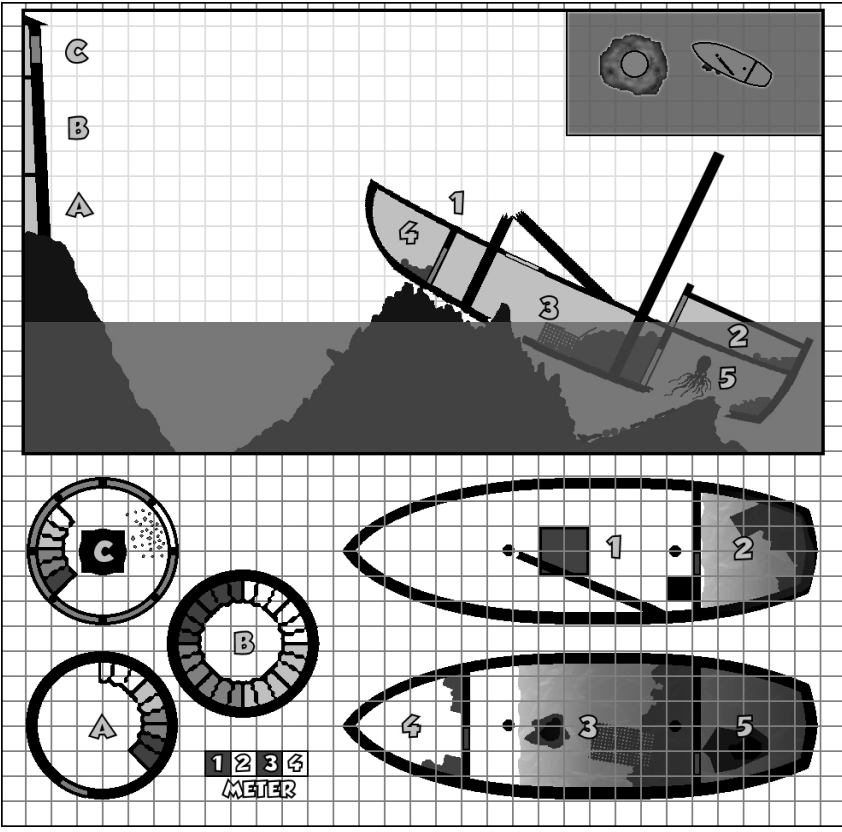
Mehrere Angriffe: 6 4m Fangarme (greifen alle einzeln pro Rd. an; werden durch Immersieg abgetrennt); Umschlingen: Bei Immersieg Opfer umschlingen -> AGI+ST zum Befreien, sonst W20 Schaden/Rd. (Abwehr ohne PA); Tintenwolke: Alle W20 Rd. möglich (1 Aktion) -> in r=W20/2 keine Sicht

RIESENAFFE

KÖR 12 (4/2)	AGI 12 (4/2)	GEI 0 (0/0)
<i>Schlagen:</i> 18 (16 + 2 Pranke)		
<i>Ausweichen:</i> 14 (16 - 2 Groß)		
<i>Abwehr:</i> 15 (14 + 1 Dickhäuter)		
<i>Lebenskraft:</i> 48		EP: 97

Kletterläufer: Kletternd problemlos so schnell bewegen wie laufen

Die Stadt beansprucht 90% der Fracht für sich.



EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Fracht bergen 20EP; Fracht erfolgr. unterschlagen 1EP/20GM ; Für Abenteuer 15EP