



EIN EIN RAUM DUNGEON

„WEINCHTSSPEZIAL“

HILFE!

ICH HAB DIE SC GESCHRUMPT

DUNGEONSLAYER-ABENTEUER VON „MAD_EMINENZ“ FÜR DIE STUFEN 5-7

Dieser D2Go ist universell einsetzbar. Er kann in jedem beliebigen Dungeon oder Setting als kleines zwischen Szenario eingebaut werden. Ziel des D2Go ist es: Von einem Ende des Raumes zum anderen zu gelangen. Auf dem Weg machen die SC allerlei seltsame Begegnungen aus einer gänzlich neuen Perspektive.

ZUSAMMENFASSUNG Über eine Wendeltreppe (dies kann auch eine Tür sein) gelangt man in einen Raum, in dem geschäftiges Treiben herrscht. Pfannen zischen, Suppen köcheln, es wird gehackt und geschnitten und es riecht nach Essen. Es wäre zu schön, jetzt etwas deftiges zu essen. Doch je weiter man die Wendeltreppe nach unten steigt, um so größer erscheinen die Treppenstufen und die Küche. Die letzten Stufen muss man förmlich herunterklettern, so tief hinunter reichen sie.

Während die SC diesen Raum betreten schrumpfen sie auf ein Hundertstel ihrer ursprünglichen Größe. Wenn also ein SC 1,8 Meter groß war, ist er jetzt nur noch 1,8 cm groß. Was bedeutet, dass der Raum, der ursprünglich 8 mal 8 Meter groß war, nun 800 Meter auf 800 Meter misst. Die Küchenzeile am Rande des Raumes ist zu einem Gebirge angewachsen. In der Mitte des Raumes thront der Herd, so hoch wie eine Kathedrale, die sich in den Himmel schraubt. Die Esse in einer Ecke des Raumes ist ein riesiges, alles verzehrendes Höllenfeuer. Zwei zweihundert Meter hohe Riesen (Der Koch und der Küchengehilfe) laufen in dieser Halle umher, und bei jedem ihrer Schritte bebt die Erde so gewaltig, dass es die SC fast von den Beinen reißt.

Die Aufgabe in diesem D2go ist es, das andere Ende des Raumes zu erreichen. Sobald man die Treppe nach unten läuft, werden die SC wieder normal groß. Doch den Raum zu passieren, ist angesichts der Gefahren, die auf dem Weg lauern, nicht allzu leicht. Kampfeslustigen Ameisen, herunterfallende Küchenutensilien, elefantengroße, blutrünstige Mäuse und ein hinterlistiger Küchenjunge, der sein Schabernack mit den SC treibt, sind nur einige der Probleme.

BEWEGUNG UND ZEIT INNERHALB DER KÜCHE:

Um ein Feld zu durchwandern braucht es 2 Minuten, das heißt, um die andere Seite

der Küche zu erreichen braucht es ca. 20-25 Minuten. Alle Möbel innerhalb der Küche sind 50 bis 100 Meter hoch und nicht ohne schwere Kletterausrüstung besteigbar. Es ist möglich sich unter den Schränken und Tischen entlang zu bewegen.

DIE EREIGNISSE: Alle Ereignisse in der Küche werden entweder nacheinander oder je nach Situation abgehandelt. Kein Ereignis darf zweimal vorkommen. Optional können die Ereignisse auch mit einem W20/2 ausgewürfelt werden.

1.DER KÜCHENGEBILDE Alle SC müssen eine sehr leichte Verstecken-Probe würfeln. Misslingt diese, so versucht der Küchenjunge einen zufällig ermittelten SC einzufangen. Nur mit einer weiteren schweren Probe auf Verstecken oder mittels dem Talent Ausweichen kann man entkommen. Sollte dies alles nicht gelingen, so umwickelt der Junge den SC mit einem Garn und legt ihn vor das Mäuseloch. Werden der/die SC nicht nach 30 Minuten befreit oder können sich selbst befreien (KÖR+GE alle 5 Minuten), so kommt eine Maus aus dem Loch, schnappt sich den /die SC und zerrt ihn in den Bau. Dort werden die SC von der Mäusefamilie (6 Riesenratten) aufgefüttert. Was das sich Ende für die SC bedeutet könnte.

2.DAS KÜCHENMESSER Ein dickes Küchenmesser fällt herunter und trifft mit PW 8 einen zufälligen SC. Schlagen 50, abwehrbar.

3.AMEISENALARM! Eine Gruppe von 2W20 Ameisen (wie Schwarm GRW. 122) greift die Spieler an.

4.DIE ALLWISSENDE MÜLLHALDE In einer Ecke liegt ein riesiger Müllhaufen, der auf einmal zu den SC spricht! Wenn die SC die Geduld haben 2W20 Minuten den Weisheiten des Müllhaufens zu lauschen, so erhalten sie W20 Stunden lang +1 auf GEI und VE.

5.SPINNE AM MORGEN! SC-Anzahl an Monsterspinnen (GRW. S. 117) greifen die SC an.

6.HEISSE SUPPE GEFÄLLIG? Der ungeschickte Küchengehilfe verschüttet etwas heiße Suppe. Probe auf Athletik oder Ausweichen. Wenn der Wurf misslingt bekommt



der SC 2W20 abwehrbaren Schaden/Runde, die er in der heißen Suppe verweilt. (Probe AGI+BE)

7.BEI HELLA DAS ESSEN BRENT AN! Der Koch rennt aufgeregt zur Esse um das Fleisch vom Feuer zu nehmen. Dabei besteht eine PW 6 Chance das er aus die SC tritt. Athletik-Probe -2 sonst Zerstampfen Schaden 3W20 nicht abwehrbar.

8. DER SCHATZ Die SC finden unter einem Tisch eine riesige 2 Meter durchmessende Goldmünze (Wert 10.000 GM) Sie kann bis zum Ausgang gezerzt werden, wenn die SC bei einer Stärkeprobe einen Gesamtwert von 38 erreichen. Die Bewegung mit der Münze braucht dann allerdings 4 mal so lange. Also 8 bis 10 Minuten pro Feld. Sollten die SC die Wendeltreppe erreichen und wieder größer werden besteht eine Chance von PW 1, dass die Münze mitwächst. Ansonsten halten sie einfach eine Goldmünze in der Hand.

9.DIE KÜCHENMAUS Eine riesige monströse Küchenmaus greift die SC an. Werte wie heroische Riesenratte (GRW. S. 120).

10.EINMAL NASS AUFWISCHEN! Der Küchenjunge kippt einen Eimer Putzwasser aus, um nass aufzuwischen. Die SC müssen eine Schwimmen-Probe bestehen, sonst drohen sie zu ertrinken (GRW. S. 84). Sie werden zudem auf ein zufälliges Feld gespült, welches W20/2 Felder entfernt ist. Sollte dort eine Wand oder ein Gegenstand im Weg sein, so werden sie an diesem vorbei gespült auf das nächste freie Feld.

EP: Pro Feld 1EP, je Kampf (besiegte EP/SC) EP, 15EP Weisheiten Allwissende Müllhalde ertragen, 20 EP Küchenjunge entkommen, je 20 EP Gold gerettet, Küchenmesser überlebt, Suppe überlebt, 50EP für das Abenteuer, 10-50 EP für Rollenspiel