

DUNGEON 260

EIN 7-SEITEN-DUNGEON

NO7

DIE RÄUBER VOM LYRKENFENN

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

HÖRET, HÖRET!

Mutige Helden gesucht, denn Belgor und seine brutalen Mannen plagen das Land!

200 GOLD

für das Ausrotten der Räuberbande, die ihren Unterschlupf irgendwo im gefährlichen Sumpfbiet Lyrkenfenn haben muss.

Nach Begegnungen/Hindernissen im Sumpf findet man auf einer felsigen Anhöhe eine Turmruine, von der nur noch das Erdgeschoß steht. Fußspuren deutlich erkennbar (GEI+VE+6) neben unzähligen frischen Feuerstellen samt Essensresten. Unter mit Flachs und Moos getarnter Luke (mit GEI+VE+2 entdeckbar) führt eine Treppe hinab.

1. WAGHRAUM An einem Tisch, auf dem 4 Weinflaschen stehen (nur 1 noch voll; 1GM) schnarchen zwei betrunkene Räuber auf ihren Stühlen.

2. LEERER RAUM Ein Apfel liegt am Boden.

3. LAGER Hier lagern die Räuber 4x 10m Seil, 2 Laternen, 8x Lampenöl, 1 Eimer, 12x Waffenpaste in einer Holzschatulle, 14 Kurz-, 9 Langschwerter, 12 Dolche.

4. FÄSSER Hier stehen 4 Bier- (je 5GM) und 2 Weinfässer (je 10GM). Auf einem Fass liegt ein Brecheisen (1GM).

5. HUNDEKAMMER In dieser (von außen verriegelten) strohgefüllten Kammer halten die Räuber vier Bluthunde (wie Wölfe). Betreten SC den Gang vor der Tür, fangen die Tiere nach einer halben Minute (6Krd.) zu bellen an.

6. KARTENSPIEL An fleckigen, wackeligen Holztisch sitzen Räuber (1/SC) und spielen Karten. Jeder hat W20KM, einer außerdem 2 sechsseitige Würfel.

7. LEERER RAUM Von Dieben nicht genutzt.

8. VERNAGELTE TÜR (haben Räuber kürzlich gemacht), dahinter alter Schrein einer dunklen Gottheit (errichtet von den Erbauern des Turmes), flankiert von zwei Gargylen (greifen jeden im Raum an - nicht jedoch außerhalb), getrocknetes (Räuber)Blut am Boden.

9. VORRÄTE Hier 6 Säcke Mehl, 2 Kisten (je W20 Äpfel), Sack Linsen, Sack Erbsen, an Decke 8x Schinken/Wurst.

10. BELGOR'S KAMMER (verschlossen) Belgor schläft auf Decken, Eisentruhe (Belgor trägt Schlüssel) enthält 414KM, 313SM, 618GM, 2 Heiltränke, Kriegshorn.

11. GEFANGENE Zwei geschundene, gefesselte junge Frauen (Überfallopfer) auf Fellen (8xW20SM). Heim bringen zu Familien gibt 40GM bzw. 6GM.

12. SCHLAFRAUM Strohaufen und insgesamt 12 Decken. 1 Räuber/SC hier, davon Hälfte wach. Jeder W20KM, einer hat Ring (12GM) im Stiefel.

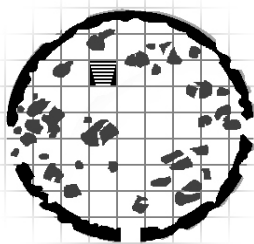
13. FALLGRUBE Mehr als 2 SC hier: Mittig öffnet sich 2x2m Grube (4m tief).

14. ALTES LABOR Tisch mit staubigen Alchimistenwerkzeug (50GM), rußgeschwärzten Schutzring +1 & 20 rote Pillen (Heilwert je 15) in einer kleinen Messingdose zwergischer Machart. Pentagramm am Boden (Betreten: W20/2 Jahre Alterung inkl. Bart- und Nagelwuchs).

15. SCHATZKAMMER In Truhe (Nadelfalle mit Gift 20) 2 Heiltränke, 1 Schwebetränk, mag. Krummdolch +1, 6 mag. Pfeilen (bei Aufprall Feuerball), 18 Goldbarren (je 20GM) und Schriftrolle mit Einschläfern, 2x Halt! und Schweben.

RÄUBER/BELGOR

Körper 8	Agilität 8	Geist 2
St 2/4 Hä 2	Be 2 Ge 2	Ve 1 Au 0
Schlagen:	12/14 (10/12 + 2 Langschwert)	
Schießen:	11 (10 + 1 Kurzbogen)	
Ausweichen:	9/8	
Abwehr:	11/12 (+1 Leder/+2 Kette)	
Lebenskraft:	20/26	EP: 55/63



G = Geheimtür (Räubern nicht bekannt)

1 2 3 4
METER

