

QUICK & DIRTY DUNGEON I

In diesem alten Gemäuer liegt ein total wichtiger Gegenstand für eine Kampagne. Die schwere Eingangstür wurde aufgebrochen.

1: STATUENRAUM

Der Geruch von verbranntem Fleisch liegt schneidend in der Luft.

Vier Statuen von Drachen in verschiedenen Posen stehen in diesem Raum. Ihr Blick ist zur Mitte des Raumes gerichtet. Dort liegt ein **verbrannter Leichnam**. Auch an den Vorderseiten der Statuen sind Rußspuren zu sehen.

Die Tür, die Vis-a-vis des Eingangs liegt, ist halb geöffnet, Stimmen sind von hinter der Tür zu hören.

Wenn Charaktere zwischen den Statuen entlanggehen, spucken diese Feuer. Das verursacht 4w6 Schaden, Rettungswurf für die Hälfte.

Um sicher durch den Raum zu gelangen, muss man **hinter den Statuen entlang gehen** und nicht gerade durch.

2: EIN SCHATZRAUM

Die drei Banditen Zecke (groß, glatzköpfig, aufbrausend), Rollo (klein, dick, verfallene Zähne) und Elmo (sehr dünn, nervös, stottert) alle (1TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w6. 15 EP) versuchen gerade, das runde Fallgitter aufzuhebeln, das den Zugang zu einer Truhe versperrt.

Im Norden befindet sich eine geschlossene aber nicht verschlossene Tür.

Rund um das Fallgitter und die Truhe befinden sich sechs erhabene Bodenplatten. Auf **jeder dieser Platten muss sich ein Gewicht von mindestens 50 Kilogramm befinden, damit das Fallgitter in die Decke fährt und den Weg zur Truhe freigibt.**

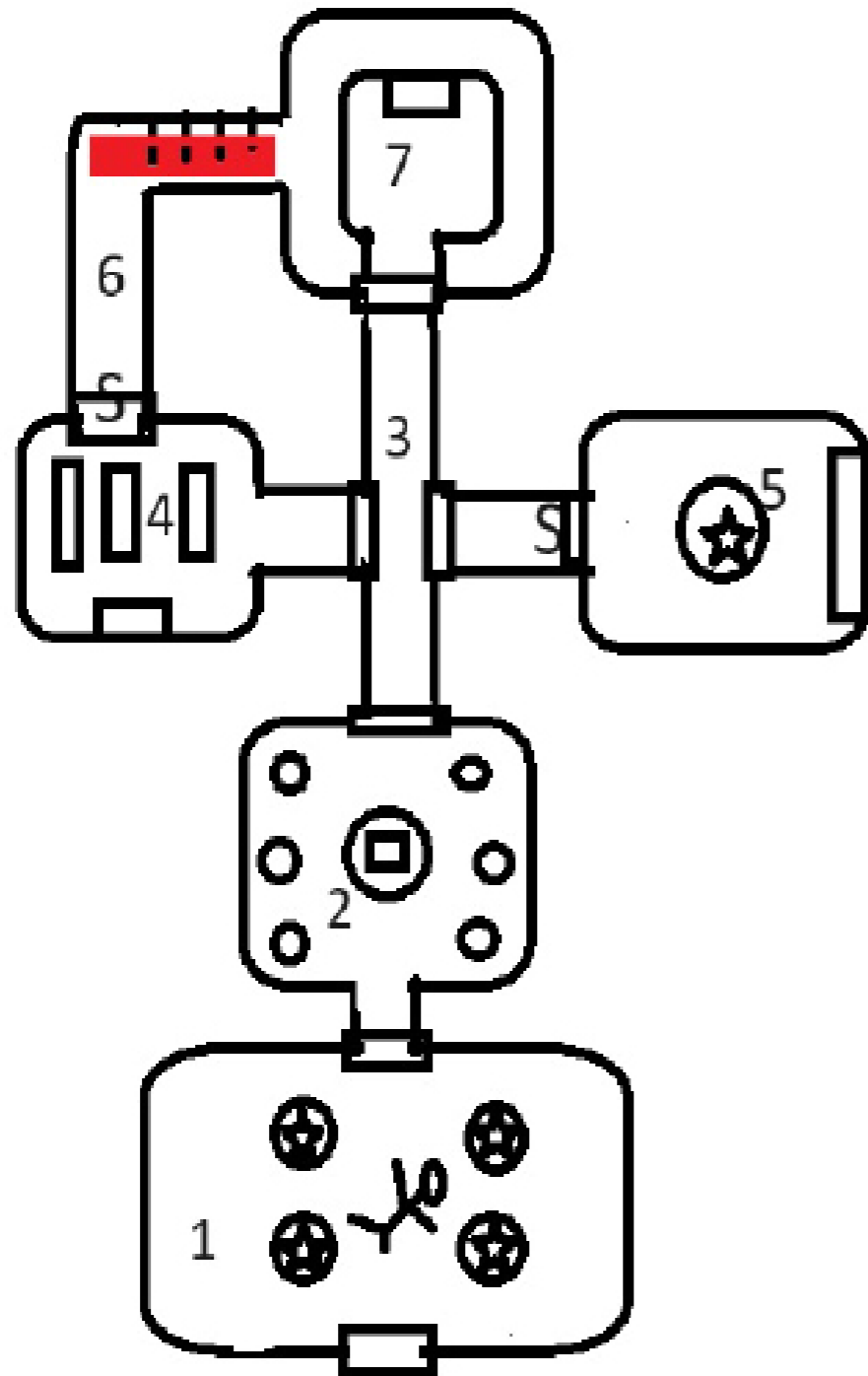
Die Banditen verlangen für eventuelle Hilfe mindestens die Hälfte der Schätze im Dungeon.

In der Truhe befinden sich 2w6 mal 300 Goldmünzen und eine Kupferscheibe mit einem eingravierten Krakensymbol.

3: DER GANG

Drei Türen gehen von diesem Gang ab. Von der Decke tropft 1w4 blauer Schleim, der sofort zum Angriff übergeht. (1TW, 2 TP, RK 9 (10), RW 18, Schaden 1w4. 5 EP. Wird der Schleim mit Klingenswaffen "getötet", teilt er sich in zwei neue Schleime auf).

Die schwere Eisentür im Norden ist abgeschlossen und kann mit der Kupferscheibe aus Raum 2 oder von einem Dieb geöffnet werden.



4: BIBLIOTHEK

In den steinernen Regalen finden sich vermoderte Bücher aber auch 1w4 Schriftrollen des 2. Zaubergades und 1w4 Schriftrollen des 3. Zaubergades.

In einer Truhe im Süden finden sich 3w6 mal 100 Goldmünzen. **Falls die Banditen aus Raum 2 noch am Leben sind, werden sie hier den kompletten Schatz verlangen und damit abhauen oder kämpfen.**

An der Wand im Norden hängt eine bronzene Plakette. Auf ihr steht "Deine Augen betrügen dich. Hüte dich vor dem sechsten Schritt". **Ein Teil der Wand ist eine Illusion, die man einfach in Gang 6 durchschreiten kann.**

5: GOLEMRAUM

Hinter der Tür, die von Gang 3 abgeht, scheint nach einem kurzen Gang eine massive Wand zu sein. Eine Illusion, sie kann einfach durchschritten werden.

Mitten in Raum 5 steht ein inaktiver, halbfertiger Lehmgolem mit einem Arm, dümmlichem Gesicht und unterschiedlich langen Beinen (5TW, 24 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 1w8, 200 EP)

Auf einem steinernen Tisch hinter dem Golem liegen verschiedene Bildhauerwerkzeuge und ein Helm, mit dem der Golem gesteuert werden kann. Dafür ist Konzentration nötig, im Kampf kann also entweder der Helmträger ODER der Golem agieren.

6: GEHEIMGANG

Nach der Biegung führt eine Treppe mit 9 Stufen nach oben auf eine Balustrade in Raum 7. **Wird die sechste Stufe betreten, klappen die Stufen zu einer Rutsche ein und am Fuß der Treppe öffnet sich eine 3 Meter tiefe Fallgrube mit Stahlspitzen. (3w6 Schaden, Rettungswurf für die Hälfte).**

7: BOSSRAUM

Im unteren Teil des Raumes befindet sich ein gewaltiger blauer Schleim (6 TW, 30 TP, RK 7 (12), RW 12, Schaden 1w6, 500 EP). Wird der Schleim mit Klingenswaffen "getötet", teilt er sich in zwei neue Schleime auf. Außerdem sondert er am Anfang jeder Kampfunde 1w4 kleine blaue Schleime (Werte wie in Raum 3) ab). Falls der Schleim von der Balustrade angegriffen wird, braucht er 3 Kampfunden, um die Wand hochzuschleimen.

In der Truhe im Bossraum befindet sich ein total wichtiger Gegenstand für eine Kampagne.