

ABENTEUER

Die hier vorgestellten drei Abenteuer sind alle an jeweils einem Spielabend gut zu schaffen. Neben dem für das neue **Dungeonslayers** überarbeiteten "Herr der Ratten" gibt es auch ein rollenspiellastigeres Reiseabenteuer und abschließend die äußerst tödliche "Festung des Unheils".

DIE CAERA KAMPAGNE

Wer gleich richtig loslegen will, spielt die drei Abenteuer am besten nacheinander in Folge - der ideale Auftakt für eine eigene Kampagne in der Welt von Caera, dem klassischen **Dungeonslayers**-Setting.

Der Spielleiter sollte sich vorab mit den Informationen über Caera vertraut machen, speziell die Abschnitte über die *Tannhügel* sowie die Gemeinden *Westheim* und *Cendor* (siehe Seite 144).

Nach dieser dreiteiligen Mini-Kampagne sollten die Charaktere die fünfte Stufe erreicht haben und sich in der Tannhügelregion schon einen gewissen Ruf erarbeitet haben.

Im Folgenden gibt es ein paar Hinweise, woher die Charaktere der Spieler stammen könnten. Zudem gibt es einige Vorschläge für Motivationen und Hintergründe, um die Charaktere besser einzubinden.

ELFISCHE CHARAKTERE

Zwar können elfische Charaktere natürlich aus den kühlen Wäldern des Hynrur stammen, allerdings ist dieser Ort für einen noch unerfahrenen Elfen zu weit vom Kampagnenauftritt entfernt, weshalb Dynamere als glaubhaftere Heimat empfohlen wird.

MENSCHLICHE CHARAKTERE

Diese sollten aus dem Gebiet zwischen *Volten* und der *Kornheide* stammen, gut passen würde eines der Gehöfte nahe *Westheim* oder dem *Lennfelder Tal*.

ZWERGISCHE CHARAKTERE

Zwerge können von überall aus der Gegend am Langstrom kommen, vielleicht stammen sie ursprünglich sogar direkt aus Eisenhall, wo sie jedoch schon länger nicht mehr gewesen sein sollten.

MOTIVATIONEN & HINTERGRÜNDE

Die Kampagne beginnt in der Stadt *Westheim* und führt im Verlauf der Handlung nach Norden in die *Tannhügel*, weshalb es praktisch ist, den Charakteren gleich einen Grund zu geben, warum sie in diese Richtung wollen:

Vielleicht hat einer der Charaktere unter den Bewohnern *Cendors* (siehe Seite 144) einen Freund, dem er einen Besuch abstatten will. Ein anderer Charakter könnte beauftragt sein, einen Brief jemanden dort zu überbringen.

Ein Elf könnte einfach von Neugier getrieben sein oder gehört haben, dass offenbar Orkbanden den *Dämmerwald* unsicher machen sollen.

Menschliche Heliapriester (die Göttin des Lichts) könnten im Auftrag des *Westheimer Tempels* mit einer Botschaft zu Heilerin *Arla* unterwegs sein, während ein Krieger von dem Schmiedekünsten der Gebrüder *Rotbart* gehört haben könnte. Zwerge kann es einfach nach *Eisenhall* ziehen, um Verwandten einen Besuch abzustatten oder die *Sieben Hallen* aus *Stein* zu sehen.

ABENTEUER 1:
HERR DER RATTEN
FÜR 2+ CHARAKTERE DER 1. STUFE

Vor langer Zeit terrorisierten Kultisten des Rattengottes *Snarrk'Izz* das Land.

Dort, wo sich heute die kleine Siedlung Barringen befindet, unterhielten seine Diener einst eine Tempelanlage mit einem unterirdischen Schrein.

Von hier aus planten sie ihre Überfälle auf das Umland und griffen mordend und plündernd kleine, ungeschützte Siedlungen an.

Doch schließlich griffen die Mächte des Lichts ein und es kam mit Templern Helias, der Göttin des Lichts, zu einer blutigen Schlacht, bei der der Tempel dem Erdboden gleichgemacht und der Kult bis auf den letzten Mann vernichtet wurde.

Der Schrein indes blieb unversehrt und jetzt - Jahrhunderte später - haben ihn ein paar Ratten zufällig aufgespürt, beginnen zu wachsen und mehrten sich...

ABENTEUERBEGINN

Die Charaktere kehren - noch getrennt oder bereits gemeinsam - nach und nach in einem kleinen, aber beschaulichen Gasthaus in Barringen ein.

Die Charaktere sind und bleiben die einzigen Gäste an diesem Abend.

Der Wirt des Gasthauses - Brempen - hat ein Problem: Ihm sind seine Bier- und Weinvorräte in der Schankstube ausgegangen und der Weg zum Nachschub ist "versperrt".

Spätestens, wenn der zuletzt eingetroffene Charakter auch ein Bier oder Wein bestellen will, beginnt Wirt Brempen nervös herumschreien, Zeit zu schinden und sogar vorzuschlagen, doch lieber leckeren Stallkäse zu kosten, den man aber "natürlich nur mit Wasser oder Milch zu sich nimmt".

Früher oder später wird Brempen jedoch mit der Wahrheit rausrücken müssen:

"Es ist mir wirklich sehr peinlich, doch ich komme an mein Bier und meinen Wein nicht mehr heran. Um ehrlich zu sein - ich könnte Eure diskrete Hilfe gebrauchen."

"In meinem Keller scheint es ein Rattennest zu geben. Das kommt ja in den besten Haushalten vor, aber diese Biester sind mehr als aggressiv: Gestern Abend wurde mein Knecht beim Bier holen von ihnen angefallen - das ist kein Zustand."

"Jedenfalls gehen mir jetzt meine Vorräte hier oben aus. Wenn ihr Euch vielleicht diskret der Sache annehmen könntet, wäre ich Euch sehr dankbar - pro Ratte würde ich Euch 1 ganzes Silber zahlen. Bitte - würdet Ihr mir helfen?"

DER KELLER

Die vom Schrein wie magisch angezogenen Ratten haben sich hier unten durch alte Steinwände genagt und knapp 1m hohe Tunnel zum Gewölbe des Rattenkults gegraben.

1. EINGANG

Eine steile Kellertreppe führt hinab in die Dunkelheit, von wo man Gequieke hören kann (Bemerken-Probe).

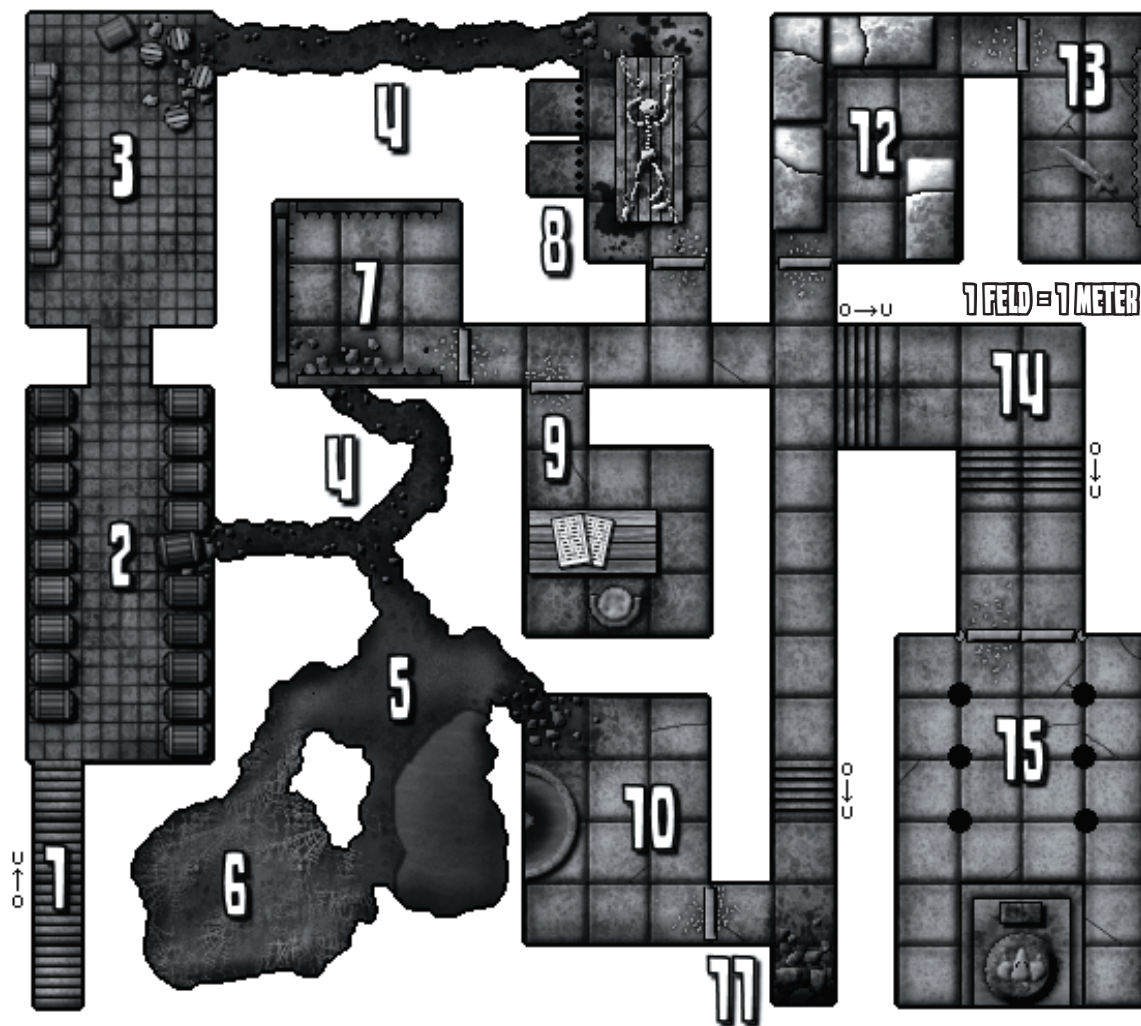
2. BIERKELLER

Zwischen den großen Fässern wuselt eine Ratte pro Charakter umher.

Wer den Raum näher inspiziert (Suchen-Probe), findet hinter einem der Fässer eine etwa 1m hohe Öffnung.

3. WEINKELLER

Pro 2 Charaktere trifft man hier eine **Riesenratte** an. Eine ähnliche Tunnelöffnung wie bei 2 kann sehr leicht (+4) in einer Ecke entdeckt werden.



DIE TUNNEL

4. TUNNEL

Die immer größer gewordenen Ratten haben sich durch das lose Erdreich gegraben und dabei etwa 1m hohe Tunnel geschaffen, durch die man nur auf allen Vieren kommt.

5. TÜMPEL

Der Tunnel endet hier in einer etwa 2m hohen, natürlichen Grotte. Neben einem Tümpel liegen vier in Spinnenfäden eingesponnene Riesenratten.

6. SPINNENNEST

Eine *kleine Monsterspinne* (siehe rechts) krabbelte einst durch eine inzwischen viel zu kleine Öffnung hier hinein (sie kann sich also nur bei 5 oder 6 aufhalten). Eingesponnene Ratten hängen in ihrem Nest.

<div> KLEINE MONSTERSPINNE</div>			
KÖR:	10	AGI:	7
ST:	2	BE:	2
HÄ:	1	GE:	4
		GEI:	1
		VE:	0
		AU:	0
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Spinnenbiss (WB+1; GA-1)		Dicke Spinnenhaut (PA+1)	
Netzflüssigkeit (WB+1)			
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:10)		
GH:	6	GK:	no
		EP:	107

DIE KAMMERN DER RATTE

Dies sind die Überreste der alten Kelleranlagen unterhalb des zerstörten Turms - hier lebten einst die Kultisten. Keine der Türen ist verschlossen, in jede ist ein etwa 80cm hohes Rattenloch genagt.

7. UMKLEIDEKAMMER

An Wandhaken hängen noch (Charakteranzahl +1) schwarze, magische Roben: Wer solch eine Robe trägt, wird von Ratten nicht angegriffen (wohl aber von Riesenratten).

8. FOLTERKAMMER

Ein menschliches **Skelett**, das angreift, wenn es berührt wird, liegt noch immer auf der Streckbank. Die beiden Zellen sind leer und unverschlossen.

9. ARBEITSZIMMER

In diesem Arbeitszimmer hat sich eine dicke Schicht Staub über Stuhl, Tisch, Federkiel und (ausgetrocknetes) Tintenglas gelegt, so dass man die auf der Tischplatte liegenden Pergamente mit bloßem Auge nur mit -8 bemerkt. Neben krakeligen Notizen in einer längst vergessenen Sprache befinden sich hier 2 Schriftrollen (2x Beutetabelle Z1).

10. WASCHRAUM

In einer Zisterne mit dunklem Wasser liegt ein einzelner Ring (2GM).

11. EINSTURZSTELLE

Als bei dem Angriff der Paladine des Lichts alles einstürzte, brach der Tempel bis zu dieser Stelle ein.

Wer das Geröll durchsucht, kann ein zertrümmertes, menschliches Skelett in verrosteter Rüstung bergen, das noch immer ein magisches Kurzschwert +1 umklammert hält (sich aber dennoch nicht mehr regen wird).

Das Schwert, die Rüstung und einen silbernen Kettenanhänger (1GM) ziert ein kleines Sonnensymbol - Zeichen der Mächte des Lichts.

12. SCHLAFRAUM

Zwischen 6 moderigen Bettresten sitzen pro Charakter 2 Riesenratten. Unter einem Kopfkissen liegt eine Metallphiole (Heiltrank).

13. WAFFENKAMMER

Lediglich ein Helm, zwei Langschwerter und ein Metallschild liegen noch in diesem Raum.

14. GANG DER RATTEN

Fresken des Rattengottes verzieren den tiefer hinab führenden Gang, der schließlich vor einer doppelflügeligen Holztür endet. Auch hier haben sich die Ratten und Riesenratten durchgenagt und unregelmäßige Öffnungen hinterlassen.

15. SCHREIN DES SNARRK'IZZ

Eine 2m hohe Rattenstatue steht vor einem Steinaltar, in Wahrheit ein **Lehmgolem**, der den Herr der Ratten darstellen soll und der bei einer Bedrohung oder Schändung des Schreins angreift.

Pro Charakter scharen sich hier **zwei Riesenratten** um die Statue.

Wird der Steinaltar mit entsprechendem Werkzeug zertrümmert (LK 20; Abwehr: 25), wird die Macht und Energie des Schreins endgültig gebrochen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

ProRaum.....	1EP
Kampf.....(besiegteEP/SC)EP	
Rollenspiel.....	0-20 EP
Schrein vernichten.....	15EP
Für das Abenteuer.....	45EP