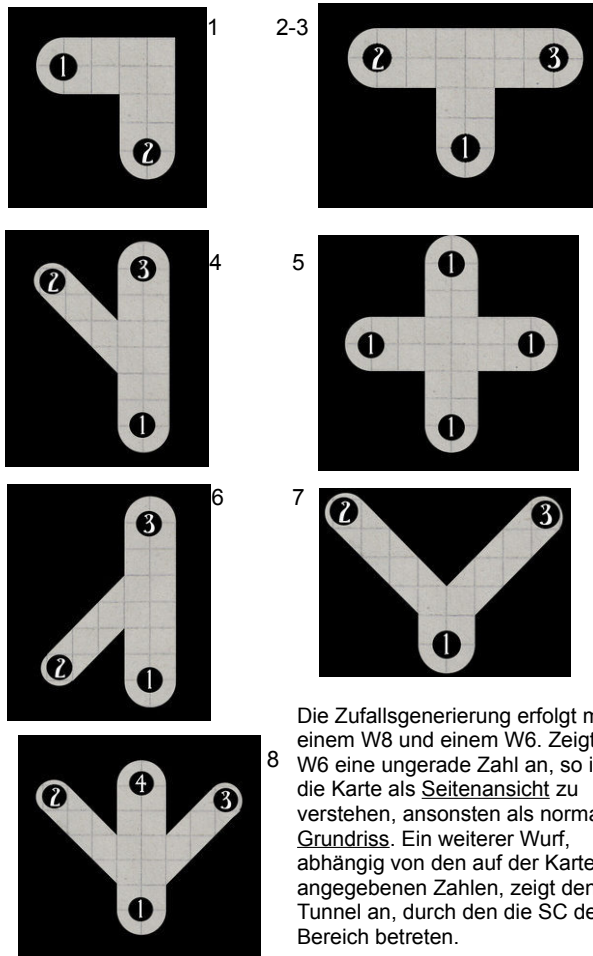


DIE ALPTRAUMTUNNEL ein WOPC Beitrag von [Rorschachhamster](#) aka Christian Sturke

Unter den Strassen der Stadt der Träume, ob nun tief in den Eingeweidern der Erde oder direkt unter brüchigem Kopfsteinpflaster, ziehen sich unzählige Stollen, Kloaken, Gruben, Gänge, Abflüsse, Unterführungen, Schächte, Minen, Abwasserkanäle und Senklöcher dahin. Dies sind die Alptraumtunnel, oft genug Schlupfloch für die Ärmsten der Armen sowie Revolutionäre, gildenfreie Schurken oder schreckliche Monster, Menschlich oder nicht, die sich von den Erstgenannten nähren, ob nun im übertragenen Sinne oder auch ganz konkret.



Die Zufallsgenerierung erfolgt mit einem W8 und einem W6. Zeigt der W6 eine ungerade Zahl an, so ist die Karte als Seitenansicht zu verstehen, ansonsten als normaler Grundriss. Ein weiterer Wurf, abhängig von den auf der Karte angegebenen Zahlen, zeigt den Tunnel an, durch den die SC den Bereich betreten.

W10	Tunnel Horizontal	Schräg	Vertikal
1	Tonnengewölbe	Treppenstufen	Mit Wendeltreppe
2	Unregelmäßig	Treppe links & rechts	Mit Seil/Kette
3	Sehr Flach	Riesentreppe	Mit Kletterhaken
4	Sehr Hoch	Schmieriger Boden	Glatte Wände
5	Dreieckig	Mit Handlauf	Brüchige Wände
6	Sandiger Boden		Steigeisen
7	Mit Rinne in der Mitte		Wasserfall
8	Rund		
9	Mit metallverkleideten Wänden		
10	Mit Rohrleitungen		

W6	Mauerwerk & Gestein
1	2* 1W4 +1 auf dieser Tabelle, gemischt
2	Fels 1 Behauen 2 Natürlich 3 Gemauert
3	Marmor 1 Zerschlagen 2 Reste 3 Verfügt
4	Sandstein 1 mit Säulen 2 Gemäuer 3 Grob
5	Ziegelwerk 1 Unregelmäßig 2 Sauber 3 Zerfallend
6	Erde & Geröll 1 Abgestützt 2 Lose 3 Gegraben

W8	Fließendes „Wasser“
1	Abwasser 1 Krankheitserregend 2 Blut 3 Kotze
2	Abwasser, 1 Waschlauge 2 Essensreste 3 Leiche
3	Abwasser, Normal (Ein bißchen von allem oben)
4	Chemiepampe 1 Glühend 2 Giftig 3 Mutagen
5	Quellwasser 1 Klar 2 Trüb 3 Heiß 4 Verdreckt
6	Salzwasser 1 Frisch 2 Alt 3 hoher Salzgehalt
7	Öl, 1 Ausgasend 2 Schwer- 3. Lampen- 4 Benzin
8	Zähe Masse 1 Schleim 2 Schlamm 3 Schlick

Einfach mit 1W4, 3W6 (einen für den W3, einen für die

Karte), 2W8,W10,W12 und W20 würfeln – die Begegnungen	
W12	Interessengruppen und Begegnungen
1	Alchemist des Rates (siehe WOPC2014)
2	Schmuggler 1 Sklaven 2 Drogen 3 Literatur
3	Straßenkinder 1 Kannibalen 2 Bettler 3 Spione
4	Wurmreiter 1 Barbaren 2 Edle 3 Räuber
5	Gilde d. Kanalarbeiter 1 Wegzoll 2 hilfreich 3 panisch
6	Geheimdienstspion 1 hilfreich 2 misstrauisch 3 tot
7	Adeliger 1 Feiernd 2 Verirrt 3 Entführt 4 Tollkühn
8	Bewohner 1 Arme 2 Echsenwesen 3 Neanderthaler
9	Forscher 1 Historiker 2 Schatzjäger 3 Kartographen
10	Riesenalbinofauna 1 Ratten 2 Krokodile 3 Kakerlaken
11	Ghule 1 Zivilisiert 2 Fast Zombies 3 „Arabisch“
12	2 * 1W10+1 Würfeln, Untertabelle des 2. benutzen

durch W12 sollten nur ab & zu benutzt werden, je nachdem.

W20	Besonderes	W20	Besonderes	W3	Tür ist
1	Fallgatter	11	Hebel/Rad	1	offen
2	Gitter	12	Keller	2	zu
3	Gittertür	13	Halle	3	verschlossen
4	Luftzug	14	Kriechgang	W4	Feuchte
5	Geruch	15	Lampen	1	Trocken
6	Eisenpforte	16	Fackelhalter	2	mit Pfützen
7	Eisentür	17	Pfeile	3	Rinnsal
8	Holztür	18	Ossarium	4	Tiefes Wasser
9	Straßenschild	19	Spinnennetze		
10	Graffiti	20	Wandbilder		

Viel Spaß beim Erforschen der Tiefen! ;)

Veröffentlicht unter [CC BY-NC-ND](#)

Inspiration: <https://www.youtube.com/watch?v=O3ufzGxfW6Y>