

# 1W10 sonderbare Grabmäler

Wir alle kennen das **Grabmal der Vernichtung**. Aber welche Gefahren lauern auf ahnungslose Abenteuer im ...

## 1 - Grabmal der Verdichtung

Diese von Goblins und anderem Kropfzeug bewohnte Gruft wurde einst von Riesen errichtet, die eigentlich nur einen magischen Müllschlucker mit Schrottpresse im Sinn hatten. Jeder tote Körper im Dungeon sorgt dafür, dass die Wände näher zusammenrücken, bis schließlich alle unglücklichen Bewohner zerquetscht werden. Nur Gallertwürfel scheinen von diesem Effekt nicht betroffen zu sein.

## 2 - Grabmal der Verrichtung

Manche Dungeons mögen zu wenige Klosetts haben, dieser hat gleich 12 (plus ein verstecktes). Über den Rachefluch, der über die unglücklichen Archäologen hereinbrach, die den hier ruhenden Sarkophag der Kaisermumie öffneten reden die Gelehrten nicht gerne.

## 3 - Grabmal der Verpflichtung

Hier haust (mindestens) ein ruheloser Geist, der die Eindringlinge erst wieder gehen lässt, wenn sie einen heiligen Eid geschworen haben, die Aufgabe zu vollbringen, die der Geist im Leben nicht mehr abschließen konnte.

## 4 - Grabmal der Verwichtung

Hier ruht ein Gnomenrebell, der sich die Umverteilung von Gütern auf die Fahne geschrieben hatte. Gegenstände im Inneren dieses Dungeons wechseln scheinbar willkürlich ihre Besitzer. Das ist nur ein kleines Ärgernis, wenn es innerhalb der Gruppe geschieht, aber kann wirklich bizarr werden, wenn es zwischen Helden und Gegnern passiert.

## 5 - Grabmal der Verniedlichung

Gleich im Eingangsbereich werden die Charaktere auf Daumengröße geschrumpft und von einer Horde flauschiger Kätzlein in ein Puppenhäuschen gejagt, wo sie sich dann vor Fallbeilerchen, Giftpfeilerchen, Zombienchen, Chibi-Skeletten, Minimumien und extraplanaren Gehirnfresserchen in acht nehmen müssen.

## 6 - Grabmal der Verzichtung

Gewaltige Schatzhorte verschiedenster Reichtümer quellen hier aus jedem Raum. Leider lauert dort auch eine unsichtbare (vielleicht auch unbesiegbare) Bestie, auf unermüdlicher Jagd durch die Hallen rast. Sie hetzt immer den Charakter, der am meisten Münzen bei sich trägt und hat bisher noch niemanden entkommen lassen.

### **7 - Grabmal der Verschlichtung**

Das Grabmal des Fürsten Fridolin, des Einfältigen. Ein Fluch überkommt jeden, der dieses Grabmal betritt, denn im Verlauf der nächsten Stunde fällt sein IQ auf den eines Eichhörnchens. Die meisten Opfer finden sich vor einer deutlich aufgemalten Tür, die sie auf mannigfaltige Art zu öffnen versuchen. Zunächst mit Geschick und Magie, später mittels heftigem Dagegenlaufen. Barbaren scheinen von diesem Fluch verschont zu werden.

### **8 - Grabmal der Vergichtung**

Ein Altenheim für gealterte Helden. Hier wärmen sie die müden Knochen am Feuer und erzählen von vergangenen Abenteuern. Praktischerweise können die Veteranen dann auch gleich hier begraben werden.

### **9 - Grabmal der Vergewichtung**

Hierbei handelt es sich um das Grabmal des großen Poetenkaisers Hai Tsung Kui, der anlässlich des Baus ein 99-strophiges Gedicht verfasste, dessen Vergewichtung man genau kennen muss, um zu wissen, wie man die verschiedenen Bodenplatten belasten darf um die Terrakottagolems nicht zu wecken.

### **10 - Grabmal der Verkehrsrichtung**

Wer den Schildern mit der vorgeschriebenen Verkehrsrichtung folgt, landet unweigerlich in der falschen Grabkammer (die mit dem Feuerelementar im Sarkophag). Nur wer weiß, dass der Architekt des Grabmals ein rechtslenkender Wagenlenker von der Insel war, ahnt, dass man alle Bewegungen genau entgegen der eigentlich richtigen Richtung machen muss.