

1W24 Überraschungen hinter Türen

Ein Adventsdungeon

Es gibt einen vergessenen Ort in der dunklen Einsamkeit der eisigen Hochebene von Tleng, der von unbekanntem Erbauern senkrecht in die Tiefe des Felsens getrieben wurde. Nur einige groteske Hütten und Türme aus zyklischen schwarzen Steinquadern künden an der Oberfläche von seiner Existenz, der größte Teil der Behausungen liegt in Höhlen, Kammern, Gängen und Kavernen darunter.

Jede dieser Behausungen weist eine Tür auf, die für Menschen gerade etwas zu klein scheint und neben seltsamen, an vielarmige Sterne mit Tentakeln und unendlich verzweigte Schneekristalle erinnernde Reliefs mit jeweils einer einzelnen, fremdartigen Rune versehen ist. Kundige können diese Runen als die Zahlen 1 bis 24 entziffern, doch kündigt jede einzelne auch von der bodenlosen Gleichgültigkeit des Universums sowie einer unbegreiflichen Anzahl möglicher Nachkommastellen...

1. Hinter dieser unterirdischen Tür wohnt ein weißbärtiger Feuerhalbriese. Seine riesige Doppelaxt wird nur noch von dem großen Leinensack überragt, den er immerzu mit sich herumschleppt und in dem sich manchmal etwas zu bewegen scheint. Die Tür ist für seine Gefährtin, die meistens in ihrer Verwandlung als Polarfüchsin unterwegs ist. Er selbst benutzt den geräumigen Kamin als Ein- und Ausstieg zur Oberwelt (er ist halt feuerfest).

2. Eine Horde grässlich ungestalteter Feenwichtel springt zu den atonalen Klängen einer dreifachen Nasenflöte zeternd und keckernd um eine Druckpresse, die wieder einmal repariert werden muss. „Schneller, schneller,“ schreien sie, „das Werk muss noch vor dem Julfest bereit sein!“

3. Hier residiert der überraschend würdevolle König der Wichtel inmitten einer ungeahnten Pracht aus Feengold und Elfenbein. Es mangelt ihm an nichts, doch er wird nicht müde, sich über die Sklavenarbeit seiner Untergebenen zu beschweren, die ja nur seinetwegen hier sind. Auf die Frage, warum er nicht

einfach abreist, verweist er auf die Kälte und die allgemein eher schlechten Reisebedingungen auf der von Dämonen heimgesuchten Hochebene von Tleng.

4. Dies ist die Höhle von Hruparecht, dem schwarzalbischen Diener des Halbfeuerriesen. Er ist ein begabter Nekromant, obwohl sein Beschwörerstab wie eine gewöhnliche Haselnussrute aussieht. Allenthalben in seiner Höhle finden sich präparierte, mumifizierte und nicht immer gänzlich friedvoll ruhende Teile einstiger Lebewesen, einschließlich einiger Gläser mit neugierigen Monsteraugen.

5. In dieser komfortablen Kaverne lebt ein gewaltiger Höhlendrache, der als Ei von den Wichteln hierhergebracht und ausgebrütet wurde. Er wird regelmäßig mit vermessenen, überheblichen Helden gefüttert, kann aber lange Jahre ohne einen Bissen auskommen. Ansonsten ist er intelligent und unterhaltsam, hat allerdings eine ausgesprochene Abneigung gegen die bloße Vorstellung weiter Freiräume. Erzählungen von der dunklen Ebene unter dem Sternenhimmel vor seiner Tür lassen ihn vor Angst erschauern.

6. Die Tür öffnet sich auf eine Wand mit dem Halbrelied einer dämonischen Fratze, deren zähnestarrendes Maul ein kreisrundes Loch undurchdringlicher Schwärze bildet. Wer es wagt, seine Hand hineinzustecken, bekommt eine Art Kugel zu fassen, die kurz darauf zu leben beginnt, hunderte ätherischer Tentakel entfaltet und auf Augenhöhe der Charaktere schwebt. Sie hat ein Gesicht, das der Dämonenfratze gleicht und eröffnet dem Charakter, dass sie ihm drei Antworten auf seine Fragen geben wird, was immer diese sein mögen. Eine davon wird jedoch eine Lüge sein.

7. Dieses Türchen ist ein Portal ins Äußere Nichts. Wird es geöffnet, entsteht ein Sog, stark wie eine Sturmböe. Menschengroße Wesen können wegen des geringen Durchmessers der Tür nicht einfach in einem Stück hineingezogen werden. Doch auch wer sich noch festhalten kann, läuft Gefahr, in den endlosen Abgrund mit seinen grauenhaften Zerrbildern hinabzustrarren, statt den Blick abzuwenden (Rettungswurf). Wer dies tut, dessen Seele wird auf immer im Äußeren Nichts gefangen bleiben, auch wenn sein Körper gerettet wird.

8. Diese Tür führt zu einem Spiegelkabinett, das den Betrachter in vielen möglichen Szenarien zeigt, zu der sein momentaner Lebenswandel, seine Gesinnung und seine Sicht auf die Welt führen können; vom Kriegerkönig zur

Zauberfürstin zu Krüppel und Bettlerin, zu Asche und Staub.

9. In dieser Grotte befindet sich eine Art Sumpf, aus dessen Mitte eine Felseninsel ragt. Auf ihr steht eine messingbeschlagene Holztruhe. Wer den Morast durchwaten will, bemerkt bald, dass er aus Schokolade besteht, die jedoch ebenso boden- und gnadenlos sein kann wie jeder Dämonensumpf. Haben die Charaktere einen Weg hinüber gefunden, müssen sie die drei hochkomplizierten Schlösser der Truhe öffnen, um an den Schatz zu kommen. Zerschlagen sie stattdessen die Truhe, ergießt sich eine überwältigende Schokoladenflut in die Höhle. Der Schatz besteht aus 3W20 mit echtem Gold umwickelten Schokoladenmünzen sowie 1W6 diamantförmigen Zuckersteinen, die sich für insgesamt 1W20 Goldmünzen verkaufen lassen. Außerdem befindet sich eine magische Zahnbürste in der Truhe, die aus Holz und Monsterborsten gefertigt ist und bis Mitternacht zu einem makellosen Lächeln verhilft, ungeachtet des tatsächlichen Dentalzustands.

10. Öffnet man dieses kleine Tor, wird man - wenn man nicht aufpasst - von einem Windsog hinein- und durch einen engen Korridor zum Licht am Ende des Tunnels gezogen. Was dann passiert, ist wunderbar.

11. Hinter dieser kleinen Tür befindet sich nur ein Postkasten. Wirft man einen mit seinem innigsten Wunsch beschriebenen Zettel ein, geht dieser zur Wintersonnenwende in Erfüllung, wenn man von guter Gesinnung ist. Ist man hingegen von böser Gesinnung, macht ein großes humanoides Wesen mit zotteligem Fell, einer dämonischen Fratze und Widderhörnern Jagd auf einen und treibt einem mit Gewalt die böse Gesinnung aus.

12. Diese Tür gibt den Blick auf eine weitläufige, sonnendurchflutete Hügellandschaft frei. Die Luft ist warm und Vögel singen fröhlich; die Wiesen sind von einem satten Grün und voller bunter Blumen. Ein Weg windet sich zwischen den Hügeln entlang und ganz in der Ferne ist eine Musik zu hören, wie man sie vielleicht auf einem Dorffest zum Tanz spielen würde. Besonders sensible Charaktere - wie Elfen oder andere, denen ein Intelligenzwurf mit Schwierigkeit 15 gelingt, bekommen aber ein sehr ungutes Gefühl, dass es sich hier um eine perfide Falle handeln könnte...

13. Drei Geister weilen hinter dieser Tür. Sie beantworten genau eine Frage zur Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft eines der Charaktere.

14. Der Pfad zur Stadt der ewigen Treppe. Hinter dieser Tür offenbart sich ein niedriger in den Fels gehauener Gang der nach ca 10 Fuß zu einem zwei Ellen hohen und zwei Ellen breiten Tunnel schrumpft und sich wie eine kräuselnde Schlange ca 10 weitere Fuß in den Untergrund führt. Dort führt er scheinbar parallel zur Hochebene, aber in Wirklichkeit unmerklich abschüssig meilenweit in die Tiefe. Wer es einerseits schafft, vor Klaustrophobie nicht wahnsinnig zu werden und sich andererseits an den Überresten der glücklosen Vorgänger vorbeiquetschen kann, kommt nach einer nicht nur gefühlten Ewigkeit an eine weitere Tür, durch die man auf die Stufe 854 der Ewigen Treppe gelangt, kurz unterhalb der [gleichnamigen Stadt](#).

15. Die Tür öffnet sich in einen geschlungenen, feuchten Gang mit einem eigentümlichen, fauligen Geruch. Rund um den Rahmen des Portales... sind das etwa... Zähne? Ist das da vorn eine Zunge?

16. Wer durch dieses kleine Tor schlüpft, kommt bei Tor 21 wieder raus.

17. Der Blick hinter die Kulissen. Alles scheinen Holzwände und verrückbare Module zu sein. Fusel und übergroße Krümel liegen im Weg und locken grausiges Ungeziefer an. Aber wenn man sich gemeinsam gegen sie Wände stemmt könnte man die Gängelung zu seinen Gunsten verschieben.

18. In diesem Rundbau an der Oberfläche befindet sich der Feenwichtel-Versanddienst. Die Hochebene von Tleng ist für ihre unbegreiflichen Artefakte und blasphemischen Spielsachen bekannt - Hinterlassenschaften einer uralten, dämonischen Kultur - was das Interesse vieler dunkler Magier und Hobbybeschwörer erweckt hat. Der Feuerhalbriese hat daraus ein Versandgeschäft gemacht, da man als vielbeschäftigter Nekromant ja nicht immer winterfest und reisefreudig ist. Seine Feenwichtel bewältigen auch große Strecken im Nu (wobei sie das Fünffache ihres Gewichts mitschleppen können) und zur Auslieferung an besondere Kunden gibt es ein Schlittengespann mit 2W6 Schneewargen. Die auf sonderbare Namen wie Thandarr, Blitzwulf, Schreckenzahn und Hellrot Skarnose hören (Letzteres, seit seine Nase von einem brennenden Tannenzapfen getroffen wurde).

19. Ihr kommt in einen langen Gang, dessen Ende zunächst nicht zu erblicken ist. Von vorne hört ihr in regelmäßigen Abständen ein gewaltiges Knallen, aber noch könnt ihr nicht erkennen, was dieses Geräusch erzeugt. Links und rechts befinden

sich zwei schier endlose Reihen hölzerner Figuren, aus deren Mündern Rauch steigt. Einige sind gekleidet wie Handwerker, andere tragen Laternen und wieder andere sind bewaffnet mit Hellebarden, Bögen und Schwertern. Ihr habt immer wieder das Gefühl, dass sich die Figuren bewegen, könnt es aber nicht ganz eindeutig sagen. Schließlich seid ihr weit genug vorgedrungen, um zu sehen, was das gewaltige Knallgeräusch verursacht. Ein riesiger mechanischer Kopf mit starren Augen befindet sich am Ende des Ganges, dessen Maul regelmäßig mit voller Gewalt nach oben zuschnappt. Wenn jemand nah genug vor dem Kopf steht, fangen die Figuren an, ihn in die Richtung des Mauls zu drängen. Nur wer es schafft, es mit mehreren verkeilten Holzfiguren lahmzulegen, kommt frei und erhält als Belohnung von den restlichen Figuren entweder einen wertvollen Diamanten oder eine überaus robuste Waffe bzw. Rüstung.

20. Hinter diesem Türchen befindet sich eine riesige, glitzernde Kristalhöhle, in deren Zentrum, auf der Spitze einer Felsennadel, ein gleißender Stern erstrahlt. Kurz nachdem die Charaktere die Höhle betreten haben, erhebt sich ein Eissturm, der das Innere dieser gigantischen Schneekugel durcheinanderwirbelt und immer heftiger wird, je tiefer sie in die Höhle eindringen. Wer den Stern trotzdem erreicht, kann in seinem weißen Feuer baden, was bei jedem Charakter und jedem Gegenstand genau einmal alle negativen Effekte, einschließlich aller Flüche, Krankheiten und Gifte, beseitigt. Chaotische Charaktere laufen allerdings Gefahr, dabei gleich ganz vom Feuer aufgezehrt zu werden. Versucht jemand, den Stern mitzunehmen oder zu zerstören, ruft das einen nahezu unbesiegbaren Eisdrachen aus dem Äther.

21. Wer durch diese Tür schlüpft, kommt bei 1 bis 16 auf W24 zum Türchen Nummer 16 wieder heraus, bleibt bei 17 bis 23 jedoch schwerelos im Hyperraum stecken. Nur stärkste Magie, die Raum und Zeit überwindet, kann ihn jetzt noch retten. Da es hier keine atembare Luft gibt, bleibt nur etwa eine Minute Hyperraumzeit, bevor dem Charakter die Luft ausgeht, das entspricht allerdings etwa 1W6 Wochen der Zeit im Normalraum. Bei einer 24 geschieht desgleichen, allerdings ist ein wohlwollender Magier mit einem *Zauber der Unendlichen Unwahrscheinlichkeit* just in diesem Moment zur Stelle.

22. Bevor ihr die Türklinke drücken könnt, öffnet ein distinguiertes Gnom mit Nickelbrille und dramatischem Umhang die Tür und mustert euch forsch von unten herauf. Scheldrik von Mornenghast (seit über 200 Jahren ein überaus fähiger und zuverlässiger Gnomenvampir) ist der Verwalter und

Beschaffungsexperte des Dungeons und in seinem Lager betreibt er einen kleinen Laden für Abenteurerbedarf, in den er euch zum „Umschauen, Aber Nichts Anfassen (außer zum kaufen)“ einlädt. Unter anderem vertreibt er eine alte Karte der hiesigen Räumlichkeiten. Wer den überhöhten Preis bezahlt, findet in deren Fußnoten vage Bemerkungen über „mindestens einen Geheimraum“ sowie den „Verborgenen Herrscher“ des Dungeons. Er selbst bestreitet jedoch jedes Wissen über solche Dinge.

23. Über dieser Tür sind im Halbkreis Schriftzeichen eingelassen, die sich als „ACHTUNG: Monsterlabyrinth“ entziffern lassen. Öffnet man sie, steht man in einem Verteilerraum, von dem 1W6+4 verwinkelte Gänge (auch durch Decke und Boden) kreuz und quer abgehen. Außerdem steht hier ein Wegweiser mit ebensovielen Pfeilen, die mit seltsamen Beschriftungen versehen sind, z.B. „Giftige Gärten der Älteren Nacht“, „Brunnen der Grauenhaften Rächlerin“, „Wasserklosett der Waldteufel“ und „Höhle der Verfütterung“. Leises Schnauben, Muhen, Zischen, Zirpen, Flattern, Krächzen, Trippeln und Gleiten ist aus den Gängen zu vernehmen - es handelt sich jedoch größtenteils um verzauberte Windbeutel, die diese Geräusche wie Aufnahmen abspielen: jemand will damit offenbar Erkundungswillige davon abbringen, das Labyrinth zu betreten.

24. In dieser gewaltigen Kaverne befindet sich ein unterirdischer See, der von heißen Quellen gespeist wird. Irrlichter und phosphoreszierende Pilze sorgen für ein bleiches Licht, Nebelschwaden steigen vom Wasser herauf. Hinter einem nahegelegenen Hochsitz aus Bergkristall beginnt ein nebelerfülltes Tal, das von einem Wald aus riesigen (und überaus beweglichen) Nachtschattengewächsen erfüllt ist. Wenn man den seltsamen Hochsitz besteigt, kann man tief im Innern der Kaverne gerade noch einen Hügel mit einer grotesken Hütte aus dem Wald ragen sehen. Offenbar ist dort eine Gesellschaft im Gange, die Fenster sind hell erleuchtet und Fetzen eines feierlichen Gesangs sind zu hören. Dies ist das dunkle Herz des Dungeons, das Reich des Verborgenen Herrschers. Was werdet ihr wohl finden, wenn ihr es schafft, den Nachtschattenwald zu bezwingen?

Autoren: Pixellance, Huhn, Moonmoth, Dr Gonzo, Daicorion, Piaget, Tegres

Das obige „Adventsdungeon“ ist bei der Drachenzwinge als Teil ihres 2019er [Adventskalender-Gemeinschaftsprojektes](#) erschienen. Vielen Dank an Huhn, die uns im Discord auf die Aktion hingewiesen hat.

Zusammen mit der Drachenzwinge-Community und im Namen des System-Matters-Teams wünschen wir allen, die dies lesen, allen Mitautoren, Redakteuren, Korrekturlesern, Mitgestaltern, Fans und Unterstützern einen gelassenen Restadvent, erholsame Feiertage und ein frohes Weihnachtsfest!