1W20 Fallen im Dungeon

Idee: McBlavak

Autor:innen: McBlavak, Nicrey, Shamae, Wurmel, pan narrans, Pixellance, Ossy, droesig, QuantizedFields, nEw bEE

1. Würgeranken

Beschreibung: Armdicke dunkle Ranken, die an Wänden entlang wachsen und von Decken herabhängen. Sie sind mit fingerlangen hohlen Dornen gespickt.

Hinweis: Knochen und Körper vorangegangener Opfer hängen in dicht verflochtenen Pflanzenbündeln.

Effekt: Werden die Ranken berührt, schlingen sie sich um ihr Ziel und ziehen es an sich. Dornen bohren sich durch Haut und Fleisch, während die Pflanze ihr Opfer langsam erwürgt.

2. Die horizontale Fallgrube

Beschreibung: Eine T-Kreuzung, wo keine sein sollte. Der eine Wege der links abgeht endet bald in einer Sackgasse und die hinterste Wand des Ganges ist mit Speißen bedeckt.

Hinweise:

- Ein knorriger langer Holzstab liegt quer über dem abgehenden Eingang auf etwa der Hälfte der Höhe in der Luft. Keine sichtbare Halterung, außer den Kontaktpunkten zum Eingangsrahmen, ist zu erkennen. Von dem Stab aus flattert ein Stück Stoff, das sich im Holz verfangen hat, im 90 Grad Winkel zum Boden in den Gang hinein.

- In der Mitte der Kreuzung an Boden und Decke, sowie als Linie direkt vor Beginn und Ende der Kreuzung am Boden, sind magische glühende Runen eingezeichnet.

- Auf der anderen Seite lehnt ein breites langes Holzbrett an der Wand.

Effekt: Wer die Kreuzung betritt stellt fest, dass die Schwerkraft hier um 90° gedreht ist und fällt zur Seite in den speißbestückten Gange.

3. Der Gang wird durch eine 5 Meter lange Grube unterbrochen. Ein Boden ist nicht sichtbar. Von der Decke hängen zahlreiche Ketten, die dazu einladen über die Grube zu schwingen. Bei genauerem hinsehen, kann man außerdem zahlreiche Speere an der Decke entdecken. Sollte eine Kette belastet werden, wird diese durch einen Mechanismus blitzschnell nach oben gezogen.

4. Ein runder Raum ohne sichtbaren Ausgang. Sobald eine Druckplatte in der Mitte betreten wird, senkt sich die Decke stetig ab. Der äußere Rand des Fußbodens ist auffällig abgesenkt und weist andere Fliesen auf als die Mitte. Die Gruppe muss gemeinsam auf diesem Rand laufen, um einen Mechanismus in Gang zu setzen, der den äußeren Rand nach unten schraubt.

5. Zwei Räume nicht weit von einander entfernt:

Einer bedeckt mit Pilzen, die stinkende Sporen aufwirbeln, die sich an Füße und Beine festsetzen, sollte man diese zertreten.

Ein zweiter mit Löchern in den Wänden die von eigentlich friedlichen, aber giftigen Echsen bewohnt werden, die nichts aggressiver macht, als der Gestank der Sporen.

6. Die Heulboje

Beschreibung: In einem engen Gang versperrt eine Truhe von beträchtlicher Größe den Weg. Sie ist randvoll gefüllt mit Kupfermünzen, die absolut identisch aussehen.

Hinweis: Wer würde schon einen Schatz so leicht zugänglich positionieren?

Effekt: Eine der hundert von Münzen ist verflucht. Diese Heulboje grölt zotige Lieder, macht anzügliche Scherze und tut alles Notwendige, um den Schatzräuber:innen auf die Nerven zu gehen. Mit ihrem lautstarken Krakeelen verrät sie ständig die Position der Abenteurer:innen im Dungeon und bringt auch noch Unglück.

7. Die Schwarze Schwelle,

Beschreibung: Im Gang ist eine leicht erhöhte Schwelle aus Obsidianstein eingelassen. Hinter ihr liegen gehäuft Knochen von Kleingetier wie Nager oder Schlangen in unterschiedlichen Stadien der Verwesung.

Effekt: Tritt man über die Schwelle, verliert man 1W8 Jahre seines Lebens.

8. Die 4 Wächter

Beschreibung: Aus 4 Richtungen führen Stufen zu einem erhöhten Podest auf dessen Mitte ein Gegenstand liegt. 4 große Wächterstatuen mit großen Hellebarden stehen am unteren Ende der Stufen.

Hinweis: Das Podest weist Rillen auf, die mit Position und Form der Hellebardenklingen übereinstimmen. Eine der Hellebarden ist ein wenig nach unten geneigt, und scheint von irgendwas blockiert zu sein. Der Gegenstand befindet sich leicht erhöht.

Effekt: Nimmt man den Gegenstand weg, schmettern die Hellebarden nach unten.

9. Der Blutbrunnen

Beschreibung: Raum mit 4 Zugängen die sternförmig auf einen großen Brunnen zuführen. Der Brunnen ist flach, 4 Gargoylefiguren bilden den Brunnen.

Hinweis: Der Brunnen hat keinen Ablauf und es steht kein Wasser im Becken, die Gargoyle halten Waffen in den Händen und weisen Verletzungen auf.

Effekt: Der Brunnen ist sowohl Geheimtür als auch Falle. Wenn man den Brunnen untersucht, fangen die Figuren an zu reden und stellen ein Rätsel die mit ihren Verletzungen etwas zu tun haben. Sobald sie ihr Rätsel gesagt haben, schießt „Blut“ aus den Mäulern und Verletzungen und füllen den Raum schnell bis zur Decke. Nur wenn die Waffen in die Verletzungen gesteckt werden, geht der Geheimgang auf und die Falle ist deaktiviert..

10. Der falsche Geheimgang

Beschreibung: Eine T-Kreuzung mit zwei abgehenden Wegen. Beide Wege führen nach kurzer Zeit zusammen und bilden eine Schleife. Wo die beiden Wege sich treffen, befindet sich ein Hebel an der Wand. Neben dem Hebel ist eine rudimentäre Zeichnung an die Wand gekritzelt, die darauf schließen lässt, dass bei Hebeldrücken, ein Geheimgang neben dem Hebel aufgeht.

Hinweise: Wo die Geheimwand sein sollte, gibt es allerdings keinerlei Spuren davon. Unter der Zeichnung sieht man ganz leicht noch Überreste einer vergangenen Kohleschrift. Mit gutem Auge und etwas Rätseln kann man „Sackgasse! Nicht drücken!“ oder ähnliches entziffern.

Am Eingang der T-Kreuzung gibt es am Boden Schleifspuren und die eine Seite der Wand sieht seltsam aus.

Effekt: Wenn der Hebel gedrückt wird, hört man lautes Schaben von Stein auf Stein und es schiebt sich eine Zwischenwand vor den Gang der T-Kreuzung, aus dem sie kamen, was vom Hebel aber nicht ersichtlich ist. Die Helden sind jetzt in der Schleife gefangen und aus kleinen Gucklöchern in der Decke hört man nach einiger Zeit die Bewohner, wie sie sich über ihren Fang freuen.

11. Der Schredder

Beschreibung: Die seltsam flache Wendeltreppe wurde aus Metall gefertigt. Der Steher in der Mitte ist nach jedem Segment geteilt und die einzelnen Stufen liegen außen auf einer in die Wand eingearbeiteten Nut auf. Auf beiden Seiten ein Handlauf.

Hinweise:

- Jede zweite Stufe ist auf der Vorderseite seltsam zugeschliffen. Sieht man nach oben, kann man bemerken, dass die anderen Stufen auf der Rückseite ebenfalls zugeschliffen wurden.
- Die Treppe ist schmierig.
- Überall sind verrottete Überreste zu sehen.
- Der stechende Geruch nach Tod.
- Kratzer auf den einzelnen Stufen und ausgebrochenen Kanten.
- Der Turm verfügt außen über ein Wasserrad und einen Zugang zum Wasser.

Effekt: Wird die Falle aktiviert, drehen sich die Stufen nach hinten, um eine Fläche Wand zu bilden. Jede zweite Stufe dreht sich weiter, sodass sich eine Leiter bildet.

Wird der Mechanismus nicht gestoppt, bilden die Stufen, welche sich durchgedreht haben, mit den starren Stufen einen Schredder.

12. Eulenbären

Beschreibung: Ein Raum voller Schriftrollen, die zerknüllt am Boden liegen. Gerade als unsere Abenteurer in der Mitte des Raumes stehen fängt eine an zu brennen. Bald wird sie die anderen entfachen. Schnelles handeln ist gefragt. Eingewickelt in dieser Schriftrolle ist Eulenbärenkot und wartet auf den Abenteurer der das Feuer austritt.

Effekt: Naja, das Schuhwerk ist unbrauchbar oder der Eindruck, den man bei anderen hinterlässt ist nachhaltig geruchsvoll.

13. Die Runen der Zeit

Beschreibung: Ein Gang oder Raum ist verziert mit etlichen ultraviolett flackernden Runen. Es ist schier unmöglich zu sagen wo eine Rune aufhört und die andere beginnt; es ist eine anziehende Tapiserie welche sich wie eine optische Illusion immer weiter nach vorn bewegt oder „fließt“.

Hinweise: Mehrere Skelette sind im Gang zu sehen samt Ausrüstung und Schätze. Manche liegen auf dem Boden, andere haben sich in ihrer Verzweiflung zusammengeballt. Der Umriss jedes Skeletts scheint mit den Runen immer weiter nach vorn zu fließen und ihre Augen leuchten mit der gleichen ultravioletten Aura.

Effekt: Der Gang ist effektiv unendlich lang und wirkt wie ein Spinnennetz, in dem man stecken bleibt. Hat man den Gang erstmals betreten bewegt man sich kaum mehr von der Stelle. Zwar hat man weiterhin die Illusion, dass man sich in eine Richtung bewegt, aber man kann den Gang nicht entkommen. Menschen

außerhalb des Gangs oder Raumes können mithilfe von Seil oder Zauber jemanden befreien. Magie von innerhalb des Gangs wird als zerstörerische Kraft zurück auf den Zauberer gerichtet.

14. Der schwarze Raum

Beschreibung: Die Gruppe betritt einen größeren Raum. Beginnend im Zentrum des Raumes auswärts bis an die Wände sind verschiedene Zirkel in Blut, Knochenasche und Kreide gemalt mit jeweils einem halben Meter Abstand voneinander. Im Zentrum des Raumes und der Zirkel befindet sich eine schlanke, schwartropfende humanoide Gestalt dessen Kopf durch einen schwarzen Quader ersetzt wurde. Es scheint nur schwer nach Luft zu schnappen und es krümmt sich vor Schmerzen.

Hinweise: An jedes der Wände liegen gespreizte Opfer, immer mit dem Rücken zur Wand. Ihre Gesichter und Brustkörbe wurden wie ein X aufgeschnitten und das noch immer fließende Blut sickert langsam in das jeweils am naheliegendste Zirkel. Auch sie scheinen noch zu Leben und schlucken und schluchzen schwach, aber deutlich.

Effekt: Betretet die Gruppe den Raum und unterbrechen eines der Zirkelmalereien (zB beim drauftreten) versinkt der Raum sofort in (magischer) Dunkelheit, die Türen schließen sich ebenfalls. Die Gestalt mitten im Raum springt auf und beginnt die Charaktere zu jagen. Ein Charakter, der von der Kreatur erfasst wird, wird wehrlos und schwebt zur naheliegendsten Wand, wo eine unbekannte Macht sich erhebt und ihn langsam seziert. Ein Charakter gefangen auf dieser Art und Weise kann nicht sterben, bis er die Wand verlässt.

15. Das Spiegelbild

Beschreibung: Die Gruppe befindet sich vor einem gewaltigem, brutalistischem Spiegel, welches den gesamten Gang einnimmt. Das eigene Spiegelbild des jeweiligen Charakters ist verzerrt und mindestens dreifach so groß wie sie. Die Art der Verzerrung ist von Charakter zu Charakter unterschiedlich.

Hinweise: Obwohl ihr Spiegelbild exakt den Bewegungen des Charakters folgt scheint es ein Nachbild zu erzeugen, welches verzweifelt und panisch wirkt und für innere Unruhe sorgt. Spiegelverdrehtes gemurmelt kann vernommen werden, welches flehend davon abrät, den Spiegel zu berühren.

Effekt: Berührt ein Charakter den Spiegel tauscht er sofort die Plätze mit dem Spiegelbild. Erkennbar ist nur, das der Spiegel plötzlich wie eine gestörte Wasseroberfläche Wellen schlägt, die außerhalb des Spiegels und durch solide

Objekte hindurchfließt. Der gefangene Charakter erkennt sein Spiegelbild für was es wirklich ist, muss aber als Spiegelbild die Bewegungen des anderen exakt kopieren, bis der Sichtkontakt vollständig gebrochen wurde.

16. Das hungrige Gewölbe

Beschreibung: Hunderte von humanoiden Geschöpfen wurden teilweise und allesamt gewaltsam mit den porösen Wänden dieser Passage verschmolzen. Innereien ragen wie Papierfetzen aus den schwarzgefärbten Wänden und Böden heraus. Das gesamte Gewölbe verengt und erweitert sich in rhythmischen Intervallen wie ein pulsierendes Blutgefäß.

Hinweise: Manche der Kreaturen erscheinen den Spielern noch relativ „frisch“ wohingegen andere mit starker Verwesung und Säure größtenteils zersetzt wurden. Ein widerlicher, säurehaltiger Gestank gemischt mit dem der Verwesung lässt einem die Haare sträuben.

Effekt: Der Gang reagiert sobald Blut vergossen wurde. Langsam verengen sich alle verbundenen Gänge und das Gewölbe versucht die Charaktere zu zerquetschen. Dabei tritt eine alleszersetzende giftschwarze Säure aus den Wänden heraus, welches die Charaktere mit dem Gewölbe verschmilzt, falls sie nicht rechtzeitig entkommen. Es wird Monate dauern, bis die Charaktere vollständig verdaut wurden, dabei vergrößert sich das hungrige Gewölbe. Doch es bleibt auf ewig hungrig und sucht immer weiter nach neuen Opfern.

17. Der Fleischwolf.

Beschreibung: Der Gang wurde vor längerem ausgegraben und durch ein mechanisches Gewinde ersetzt, welches aus mehreren Reihen von aufeinanderliegenden Zylinder besteht. Jeder Zylinder hat tausend messerscharfe Zähne die an eine zylindrische Reibe erinnern.

Die Zylinder sind dicht genug aneinander, dass man über sie drüberlaufen könnte, aber sie beginnen selbst mit der kleinsten Bewegung zu drehen, was viel Geschick und Vorsicht in Anspruch nimmt.

Hinweise: Die Wände waren einst aus wunderschönem weißem Marmor, doch mittlerweile sind sie mit uralten Bluthäufchen befleckt und auch die Reiben sind teilweise durchgerostet. Hier und da ist zu erkennen, dass ein Zylinderstück fehlt oder nur noch lose von der Wand hängt. Wenn man ganz genau hinsieht erkennt man kleine Glimmer und Glitzer von verlorenen Schätzen und anderen Metallen am Boden des Fleischwolfs.

Effekt: Fällt ein Charakter herein wird er von den Zähnen erfasst und Stück für

Stück wie ein menschlicher Käse kleingerieben, bis sie von der letzten Reibe auf den Boden des Fleischwolfs fallen.

18. Das Unlicht

Beschreibung: An mehreren Stellen dieses Dungeons wurden dünne Fugen gegraben, die vom Boden bis zur Decke und wieder zurück zum Boden laufen, um einen Art Rahmen zu bilden. Diese sind gefüllt mit flüssigem Unlicht, einer Substanz die Licht und Farbe aus der Umgebung saugt. Dementsprechend glüht das Unlicht selbst leicht ultraviolett, aber die nähere Umgebung ist nur in kontrastarmen Grautönen zu erkennen. Unlicht schlägt keine Schatten und zu langes Anstarren lässt einem Würmer vor den Augen sehen. Bei sogar noch längerem betrachten werden die Würmer real und bohren sich durch die Augäpfel in das Gehirn. Außerdem gibt es Druckplatten, die nach betätigung farbiges Pulver aus den Wänden speit. Jede Druckplatte ist mit einer einzelnen Farbe verbunden. Das Pulver ist extrem klebrig und haftet an Kleidung, Haare und Haut solange man sie nicht gründlich abwäscht. Sie ist fast geschmacklos, aber erinnert vage an zerfließender Schokolade mit Pilzgeschmack.

Hinweise: Verschieden, je nach Farbe des Pulvers. So könnte man zB eine zweigeteilte Kreatur sehen, die mit rotem Pulver behaftet ist, oder eine Kreatur dessen Oberkörper wie durch Säure weggeätzt wurde. Nur noch ein Häufchen grünes Pulver ist an den Überresten zu erkennen.

Effekt: Jede Farbe reagiert mit dem Unlicht auf andere Art und Weise.

- Grünes Pulver verquirlt und verdickt sich, bis ein lebendiger Ooze entsteht und den Charakter angreift.
- Rotes Pulver lässt das Unlicht zu einer Lichtwand materialisieren, welches den hindurchlaufenden Charakter in zwei schneidet.
- Gelbes Pulver entfacht sich zu einem unlicht-loderndem Feuer, welches den Charakter durch Hitzentzug von innen heraus erfrieren lässt.
- Blaues Pulver lässt einen Charakter nicht durch Unlicht laufen, sondern teleportiert sie an einen anderen Ort.

Gerüchten zufolge gibt es noch mehr Farben, jede schlimmer als die andere...

19. Das blutunterlaufene Auge

Beschreibung: In einem kreisförmigen Saal schwebt ein blutunterlaufenes Auge einen halben Meter vom Boden. Das Auge ist an mehreren Stellen eingesunken und besetzt von unzähligen Narben. Solange sich niemand im Saal befindet starrt die Pupille auf einen tropfenden Punkt an der Decke. Um das Auge herum wurde

ein Pfad eingestampft, aber er führt weder rein noch raus.

Hinweise: Mehrere eingebrannte humanoide Silhouetten außerhalb des Pfads sind im Boden oder den Wänden eingebrannt. Eine dünne Schicht Asche bedeckt den gesamten Saal wie Schnee. Im inneren des Augapfels lodert eine Art chemisches Feuer, was den Raum nach Schwefel riechen lässt.

Effekt: Das Auge ist in der Lage einen Disintegrationsstrahl zu feuern, wenn man sich nicht genau im eingestampften Pfad befindet. Betritt ein Charakter den Raum dreht sich das Auge mit hasserfülltem Eifer zu ihnen. Die Pupille beginnt zu glühen. Mit jedem weiteren Charakter wird die größte Pupille mit einem markerschütterndem Riss in zwei Hälften getrennt, die sich nach wenigen Sekunden regenerieren. Dies passiert so oft, bis es eine glühende Pupille pro Charakter gibt.

20. Die Schattenjäger

Beschreibung: In diesem Verließ existieren mehrere bestialische Schattenwesen, die an verschiedenen Wänden gebunden sind. Sie sind lautlos, zweidimensional und ohne eine Lichtquelle komplett unsichtbar. Licht tränkt ihre Form in Dunkelheit. Man hat das Gefühl, dass sich etwas in der endlosen Schwärze verbirgt, welches die Gruppe anstarrt. Dementsprechend breitet sich schnell ein Gefühl aus, als würde man beobachtet.

Hinweise: Mehrere Opfer, dessen Leiche oder Überreste keine Schatten schlagen. Sie haben keine offensichtlichen Wunden, aber ihre Gesichter deuten auf einen schmerzhaften Tod hin. Bei frischen Opfern sieht man, wie die Jäger die Schatten ihrer Opfer in Stücke reißen und verzehren.

Effekt: Als zweidimensionale Geschöpfe können sie nur Schatten angreifen, die bis zu den Wänden reichen. Die Schmerzen sind höllisch real und kaum zu ertragen. Ein Schatten vom Jäger erfasst lähmt das Opfer und sie können sich nicht fortbewegen, bis der Jäger in die Flucht geschlagen wurde oder es den Schatten an sich reißt und der Charakter stirbt. Die Jäger sind intelligent und lauern gerne an Ecken oder Kreuzungen, wo sie nur schwer zu erkennen sind.