Trigonon, der übergeschnappte Experimentator, hielt sich für einen Chemiker. Nun hat er den Preis für seine Neugierde gezahlt, und **DEN WERDET AUCH IHR ZAHLEN** in ...

GEFANGENE DER GALLERTKUPPEL

Zufallbegegnungen (2 von 6):

1 1W8 Gallert-Wächter, wie Ghoule; ernsthafte Typen; TW 1.
2 1W4 Vampir-Diplomaten: Gefangen in einer dunklen, vom Sonnenlicht unberührten Ecke; TW 3.
3 Intelligenter Schwarzer Blob: begierig auf eine Unterhaltung; TW 10.
4 1W4 Diebe: Falscher Job, zur falschen Zeit; TW 1.
5 Wütender Jadebär: verwirrt, verwandelt sich in eine magische Statuette, wenn er besiegt wird; TW 4.
6 1W6 Gallert-Ringer: wie Ghoule; missmutige Typen; TW 2.

Oberservatorium: Wendeltreppen bis zum Dach; empfindliche Astronomieausrüstung im Wert von 3000 GM, einschließlich eines *Schwächeren Teleskops der Weitsicht*; kaum benutzt.

Ehemaliges Verlies: Kein Boden. Zellen gefüllt mir Gallertmasse. Eine enthält einen *Zauberstab der Teleportation*; 3 Anwendungen. Steckt in einem Gehirn fest; Neuformung nach Teleport dauert lang (und ist schmerzhaft); wird der Stab aus dem Gehirn gezogen, formt sich daraus (ohne Vollmond) ein wahnsinniger Werwolf.

Zentrifuge: Für Experimente. Liegt auf der Seite und dreht sich schnell um die eigenen Achse.

Auf dem Kopf stehende Küche: 1W6 Köche-die-am-Leben-hängen, haben gerade das letzte Stück Fleisch an einen geselligen, sprechenden Ockergelee (HD 4, zerteilt sich beim Schneiden oder einem Stromschlag) verfüttert. SCs sind bequemer Fleischnachschub.

Klebriges Audienzzimmer: darin: *Ovo, der Gallert-Tyrann*, erwachte bei Trigonons letztem Experiment, tötete seinen Schöpfer, behielt sein goldenes Skelett, führt einen *Zauberstab*, um die Kuppel und die Gallert-Leute zu befehligen; kleinlich, eifersüchtig auf Festlebensformen; TW 3. Umgeben von *3 faulen Gallert-Wächtern*; TW 2. *Trigonons Zauberstab*: Zaubersprüche: Schleim kontrollieren, Wolke der Lähmung, Umwandlung von Materie in Energie.

Einstürzendes Wohnzimmer: Chance 3 von 6, dass man aufgelöst wird.

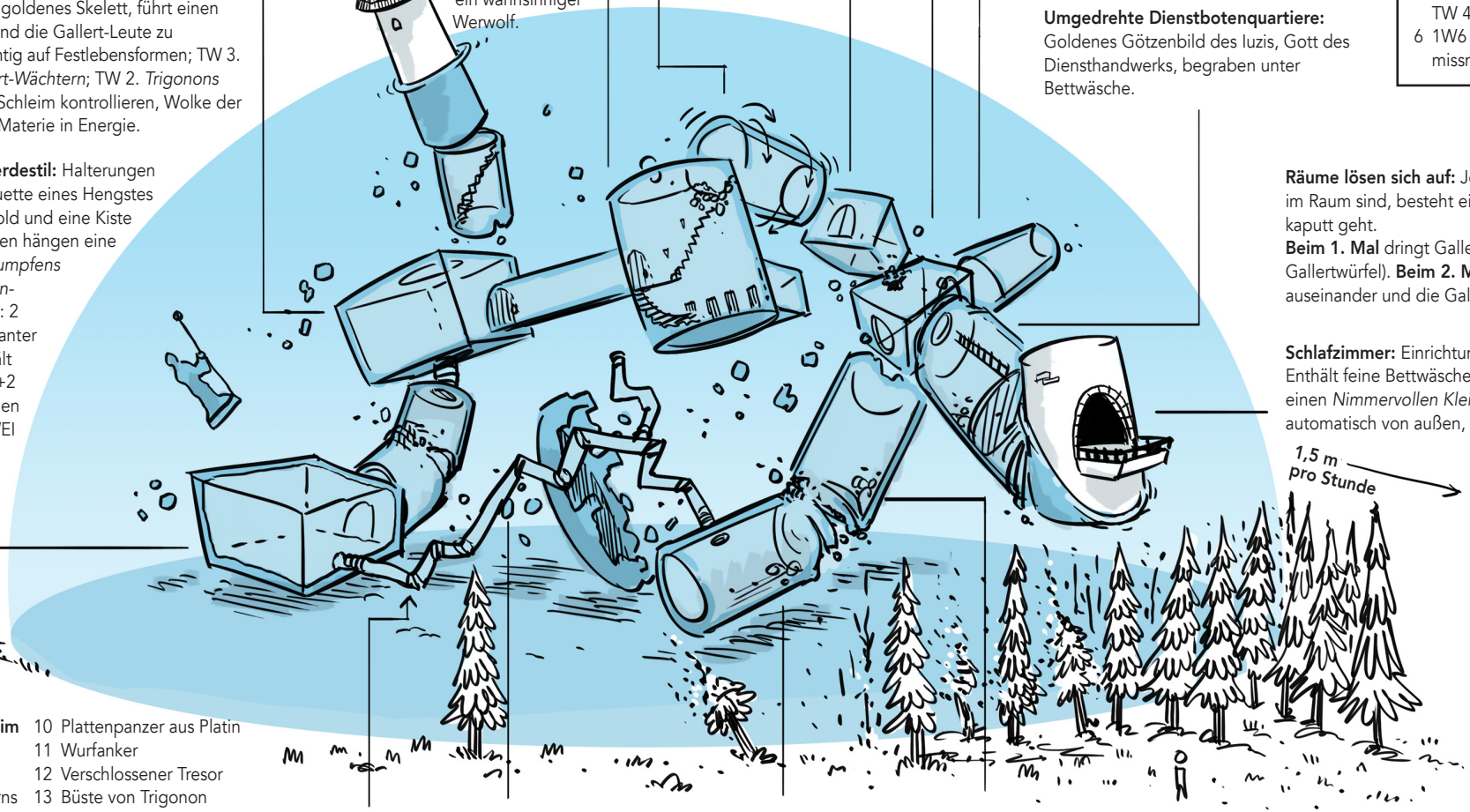
Gallertgefüllter Raum: Sackgasse.

Umgedrehte Dienstbotenquartiere: Goldenes Götzenbild des Iuzis, Gott des Diensthandwerks, begraben unter Bettwäsche.

Privates Badezimmer im Pferdestil: Halterungen aus massivem Gold, die Statuette eines Hengstes halb aus Blei und halb aus Gold und eine Kiste mit Bleibarren. An den Wänden hängen eine Reihe von *Hufeisen des Schrumpfens* (permanent) und ein *Personen-bezaubern-Lasso*. Im Schrank: 2 identische durchsichtige Dekanter mit Flüssigkeiten. Einer enthält einen roten Trank (temporär +2 WEI und INT), der andere einen grünen Trank (temporär –4 WEI und INT). Auf einem Zettel steht: „Trinke nicht den Grünen." Rettungswurf gegen Farbenblindheit.

Räume lösen sich auf: Jede Runde, in der die SCs im Raum sind, besteht eine 1-zu-6-Chance, dass er kaputt geht.
Beim 1. Mal dringt Gallertschleim ein (wie ein Gallertwürfel). **Beim 2. Mal** bricht der Raum auseinander und die Gallertkuppel flutet den Raum.

Schlafzimmer: Einrichtung verstreut und umgekippt. Enthält feine Bettwäsche im Wert von 450 GM und einen *Nimmervollen Kleiderschrank*; verschließt sich automatisch von außen, wenn man hineingeht.



Zufällige Gegenstände, die im Glibber schweben:

1 Gewitterstreitkolben
2 Armreif des Geisterwanderns
3 Goldzahn
4 Künstliches Bein
5 Uhr mit Aufziehfunktion
6 Seltsam reflektierende Kugel
7 Kochherd
8 Axtkopf
9 Primitive Glühbirne
10 Plattenpanzer aus Platin
11 Wurfanker
12 Verschlossener Tresor
13 Büste von Trigonon
14 Spiegelschild
15 Sehr saubere Pfeifen
16 Verstreute Münzen
17 Kristallkugel
18 Heiliges Symbold
19 Kugellager
20 Glitzernder Goldstaub

Blockade: Schlamm, Fäkalien und ein verschmutzter *Wams+2 des Magiebannens*; Zauberanwendung: 1/Tag.

Glatte, braune Rohre: Fehlgeschlagenes, Innenraum-Klempner-experiment.

Badezimmer: ängstlicher Diener, der sich in der Hoffnung auf einen sicheren Schutz in der Wanne versteckt. Tauscht den gestohlenen Ring gegen Hilfe. *Schutzring+1*; grauenvoll protzig; vorteilhaft in bestimmten sozialen Kreisen; unvorteilhaft in den meisten.

Rüstkammer: verstreute Waffen und Rüstungen und ein *Frostbrand-Säbel+1*; hat eine Erkältung; ansteckend. Alles hier hat eine hohe Wahrscheinlichkeit, nach unten in die Gelatine zu rutschen.

HINWEIS: Die Gallertkuppel verhält sich wie seine mysteriösen Würfelverwandten, bewegt sich langsam, absorbiert organisches Material und lähmt alles, was sie berührt.

Text & Grafik:
Jeff Call
Übersetzung:
Daniel Neugebauer
Lektorat:
Andreas Melhorn
Layout:
Bettina Hanisch,
Christian Hanisch

htp:/creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0