

1W20 seltsame Türen im Dungeon

1. Gegen diese massive Eisentür wurde so stark von der anderen Seite geschlagen oder angerannt, dass sie völlig zerbeult ist. Was auch immer die Tür so in Mitleidenschaft gezogen hat, es befindet sich wohl noch immer dahinter ...
2. Ein einfaches Portal mit einem göttlichen Symbol. Nur wer ein wahrer Gläubiger ist, darf diese Türschwelle überschreiten.
3. Du brauchst die blaue Key-Card um die Tür zu öffnen...
4. Das Kirschholz der Tür verformt sich zu dem Gesicht einer alten Frau. Sie stellt dir ein Rätsel (der SL sollte ein kleines Puzzle vorbereiten), das es zu lösen gilt, sonst bleibt die Tür verschlossen.
5. Die Tür ist mit einer gefährlichen Falle gesichert: Wenn die Klinke losgelassen wird, explodiert ein Feuerball.
6. Die Tür ist alarmgesichert: Ein Fallgitter schnellst herunter und im Nachbarraum werden 1W6+1 Wachposten alarmiert.
7. Der Torbogen wird von vier schweren Eisenstäben blockiert. Jeder Stab zeigt ein Symbol: Erde, Feuer, Wasser und Luft. Gelangt ein Stab mit dem Element in Berührung, fährt er in die Wand und gibt den Weg frei.
8. Blutige Handabdrücke sind auf der Tür zu erkennen und dazu das Symbol des Blutgottes: Blut ist der Schlüssel um diese Eisentür zu öffnen.
9. Die Tür hat eine kleine Klappe. Bei einem Klopfen öffnet sie sich und ein Mann fragt nach deinem Begehrt. Der Wegzoll beträgt 1W4 Goldmünzen, doch wer erfolgreich feilscht, darf für die Hälfte passieren.
10. Ein Auge wurde in die Tür geritzt. Damit kann der Besitzer des Dungeons sehen, was in diesem Raum passiert.
11. Ein verschnörkeltes Symbol wurde auf die Tür gemalt. Es wirkt geradezu hypnotisch und man muss seinen ganzen Willen einsetzen um sich dem Wirken des Zeichens zu entziehen und durch die Tür zu schreiten.
12. Die Tür ist verflucht: Wer immer diese Tür passiert, wird einen bösen Klon

von sich erschaffen. Ein schwarzer Zwilling der seinem Original nach dem Leben trachtet.

13. Diese unverschlossene, unscheinbare Holztür (möglichst in einem Thron- oder Geheimraum oder ähnl.) scheint lediglich zu einer völlig leeren Kammer zu führen. Nur sehr aufmerksame Charaktere können bemerken, dass sich die dünnen Bretter auf der kammerwärtigen Seite der Tür herausnehmen lassen. Dahinter können wichtige Schriftstücke und kleine Gegenstände versteckt sein.

14. Eine Gittertür, die durch Kupferstäbe mit einem Tongefäß auf der anderen Seite verbunden ist, bei dem es sich um ein galvanisches Element (Batterie) handelt. Wer ohne isolierende Handschuhe od. ähnl. versucht, sie zu öffnen, erleidet 1W6 Schaden durch einen Stromschlag.

15. Durch die Butzenscheiben dieser Tür dringt warmer Lichtschein, undeutliche Schemen und unförmige Umrisse sind zu erkennen und man glaubt, Stimmen und Musik von der anderen Seite zu hören. All das verlischt und verhallt jedoch, sobald man sie öffnet und man steht in einem dunklen, leeren Saal.

16. Diese runde Tür mit einer Bronzeoberfläche weist keinerlei Schloss oder Riegel auf und sitzt scheinbar fest verankert in der Wand. Wird die Patina an einer Stelle beseitigt und die Bronze poliert, bemerkt man, dass das bisher undeutliche Spiegelbild ein Eigenleben hat. Dieser „Geist“ der Tür sieht wie ein dunkles Abbild des ersten Charakters aus, dessen Spiegelbild zu erkennen ist. Natürlich ist es ihm verboten, die Tür für andere als seinen Herren zu öffnen, gegen das Versprechen, ihn zu befreien, wird er das aber auch für die Charaktere tun. Poliert man nicht nur einen Teil der Tür sondern (z.B. mit Magie) auch den Rest, wird klar, dass nur Kopf und Gesicht eine Kopie des Charakters sind, der restliche Körper ist dämonisch und monströs.

17. Der Rahmen dieser Tür ist über und über mit seltsamen Zeichen und Monsterfratzen bedeckt. Selbst mächtige Magiekundige stehen vor einem Rätsel, denn die Zeichen bilden ein sinnloses Kauderwelsch aus allen möglichen alten und arkanen Sprachen (man benutze z.B. einen Zufallsgenerator um die resultierende Phrase zu bestimmen) und es ist auch keine Magie auf der Tür zu spüren.

Ansonsten handelt es sich um eine einfache, eisenbeschlagene Holztüre, die sich mit einem Schlüssel, einem Dietrich oder mit Gewalt öffnen lässt und in einen

völlig unbedeutenden Gang mit Schlafstätten und ggf. einem Abort führt. Der einzige Zweck des aufwändigen Rahmens ist es, von dem Durchschlupf in der Decke abzulenken, der auf der anderen Seite des Raums mit einer getarnten Falltür versteckt ist.

18. Diese Tür besteht aus mehreren dünnen Holzpaneelen auf Scharnieren, die sich wie ein Buch Seite für Seite aufklappen lassen. Der „Umschlag“ weist mit reichen Schnitzereien auf den Inhalt der „Seiten“ hin, die zum Beispiel die Geschichte des Dungeons oder seiner Erbauer enthalten können, einen Zauberspruch in arkanen Symbolen oder weitere geheimnisvolle Schnitzereien.

19. Diese mit Eisen beschlagene, besonders dicke Eichenholztür hat lediglich ein kreisrundes Loch in der Mitte, bei dessen genauerer Untersuchung klar wird, dass die Tür im Inneren einen Hohlraum hat, der gerade breit genug ist für eine Klinge. Steckt man den Arm hindurch, lassen sich auf der anderen Seite vier Riegel ertasten. Indem man z.B. eine Kordel an einem Riegel befestigt und daran zieht, löst man - wenn es nicht der richtige ist - die federgetriebene Klinge im Innern der Tür aus (und durchtrennt statt eines Arms nur die Kordel). Die Klinge blockiert danach das Loch. Wenn man die Feder nicht z.B. durch einen Zauber wieder spannen kann, bleibt nur noch der Weg, die schwere Eichentür mit roher Gewalt aufzubrechen.

20. Diese Tür scheint beim Untersuchen nur aufgemalt oder als Halbrelief in die Wand gemeißelt worden zu sein. Es kann jedoch ein mächtiger Zauber auf diesem Bild erspürt werden. Mit einem Spruch „Schein zu Sein“ od. ähnl., der gegebenenfalls woanders gefunden werden kann, wird sie bis zur folgenden Mitternacht zu einer echten Tür. Allerdings können dadurch auch andere Dinge in diesem Raum zu geisterhaftem Scheinleben erwachen.

Autoren: Daniel, Daicorion

Bonus (z.B. wenn dasselbe Ergebnis zweimal nacheinander fällt):

21. Diese große Eisentür hat statt Türangeln Scharniere im Boden, was man aber erkennen kann, wenn man mit einer Klinge oder etwas ähnlichem die Fugen abfährt. Wird an ihr gezogen, kippt sie in den Raum vor sich und kann dabei (wenn die Davorstehenden nicht schnell genug sind) 2W6 Schaden anrichten. Hinter der Tür scheint lediglich eine Wand zu sein, von der den Charakteren eine Dämonenfratze entgegengrinst. Unterhalb des Grinsens beginnt jedoch ein

Kriechgang, der mit einer Holzklappe in der Farbe der Wand getarnt ist.