1W20 Besondere Dinge im Dungeon

1. Ein Wandteppich, der verschiedene Szenarien eines uralten Königreiches zeigt, hängt hier. Je länger man ihn betrachtet, desto mehr sieht man den Verfall des Reiches und die Dekadenz am Hofe des Königs, bis der Teppich nur noch ein schwarzes Loch ist und dämonische Tentakel nach dem Betrachter greifen.

2. Eine tote Frau liegt am Boden. Sie hält ein Sonnenrad aus Elfenbein und Gold umklammert, das die Größe eines Wagenrades hat. Grinsende Fratzen sind in das Elfenbein eingearbeitet und scheinen mit den Zähnen zu klappern, wenn man nicht genau hinsieht.

3. An der Wand des Gewölbes steht der Satz geschrieben:
Zauber bringt die Nebel in die Welt, die Nebel des Nichts.

4. Eine Holztür ist mit zahlreichen Pfeilen gespickt. Hinter der Tür führt ein Gang in die Finsternis, die kein natürliches Licht erhellen kann. Man hört nur ein leises Schnattern und Schmatzen. Magisches Licht offenbart Wände voller Mäulern und sie schreien laut, wenn das Licht sie beleuchtet. Aus dem Gang nähert sich ein gewaltiges, schleimiges Etwas, es quillt durch die Tür wie Quecksilber.

5. Ein Schrein der Weinenden Göttin steht hier mit hunderten brennenden Kerzen. Man kann eine Kerze entzünden und erhält einmalig 2W4 zusätzliche Trefferpunkte.

6. Dieser unterirdische Gang hat ein Fenster! Er zeigt eine Ebene mit purpurnen Sand. Würfle mit 1W6: Bei einer 1 nehmen deine Augen die Farbe purpur an und du kannst einmal pro Tag für 1 Minute *Magie entdecken*; Bei einer 6 siehst du dich selbst auf dem Planeten und dein Doppelgänger gibt dir eine Laserpistole (1W10 Schaden, 3 Anwendungen, bei 10 Schaden besteht eine 50%ige Chance, dass die Waffe überhitzt, explodiert und 3W10 Schaden anrichtet).

7. Die Mauer hat einen gewaltigen Riss, durch den eine grüne Kristallader schimmert. Die Kristalle reagieren auf Körperwärme und beginnen mit bloßer Haut zu verwachsen. Wenn man geschickt ist, kann man so seine RK für einen Kampf um +5 steigern, doch es besteht die Gefahr, dass der Kristall auch das

Gesicht befällt.

8. Ein Lesepult mit einem schweren Buch steht im Raum. Das Buch ist angekettet. Nur Charaktere mit einem Intelligenzwert von 16 und mehr können in dem Buch lesen. Sie erfahren etwas über die Geschichte des Dungeons und können in einer gefährlichen Situation einen Wurf wiederholen, wenn er etwas mit der Dungeongeschichte zu tun hat.

9. Ein Ziegenkopf ist auf einem Speer aufgespießt. Er beobachtet jeden Schritt der Charaktere und blökt laut, wenn er genauer untersucht wird.

10. Ein Brunnen mit Engelsfiguren steht in diesem Raum. Das Wasser ist frisch und sauber und Münzen befinden sich auf dem Grund des Brunnens. Wer eine Kupfermünze hineinwirft , erhält einen Bonus von +1 auf seinen nächsten Angriffswurf. Eine Silbermünze gibt einen Bonus von +2 und eine Goldmünze sogar einen Bonus von +3.

11. Hier führt ein Gang unvermittelt zu einem Innenhof (ggf. am Boden einer tief eingeschnittenen Felsspalte oder eines Schachts). Ein Garten aus Nachtschattengewächsen füllt ihn aus, darunter ein riesiger Strauch mit grotesk verdrehten schwarzen Ästen, dessen blaurote Blüten so schön sind wie seine Beeren giftig. Letztere können zum Erstellen eines Gifts gesammelt werden, das in hoher Dosis tödlich ist und bei geringer Dosis 12+W6 Stunden völlige Bewusstlosigkeit und Amnesie bewirkt).

12. Ein hoher Gewölbesaal beherbergt eine aufgehängte Gitterkugel aus Kupfer (und ggf. einem unbekanntem Material), in die eine einzelne verschlossene Gittertür von unten hineinführt. Der Zweck der Vorrichtung bleibt rätselhaft, bis jemand versucht, im Innern der Kugel zu zaubern: es scheint, als ob dieser „Käfig“ äußere Einflüsse abschirmt und Zauber dadurch stärker und fokussierter werden. Selbst bei normalen Proben kommt es zu interessanten und unerwarteten Nebenerscheinungen und kritische (Miss-)Erfolge können den gesamten Dungeon zum Erzittern bringen. Die Zauber bleiben aber auf den Käfig beschränkt.

13. In einer Art Zisterne befindet sich ein dunkles Gewässer, in dessen Tiefe etwas golden schimmert. Wenn man danach taucht (was einen Wächter auf den Plan ruft), kann man ein rubinbesetztes Diadem bergen, das jedoch brennend heiß wird und in geisterhafte Flammen ausbricht, sobald es getrocknet ist. In

einem Eimer Wasser lässt es sich aber zum Beispiel transportieren.

14. In diesen Kammern wird bzw. wurde sehr viel Getreide und Mehl gelagert. Ein Erd- oder Windstoß kann große Mengen Staub in die Luft wirbeln, was offene Flammen zu einer tödlichen Gefahr werden lässt. Wenn der Bereich schon lange nicht mehr gewartet wird, geht die Gefahr allerdings eher von dem Rattenheer aus. Man findet hier auch ein Mühlrad, das wohl einmal von zwölf kleinen Humanoiden angetrieben wurde, was man aus den Antriebsstangen und Trittspuren schließen kann. Wenn man es zum Laufen bringt, könnte damit zum Beispiel ein Kristall pulverisiert werden, der andernorts gefunden wurde und in pulverisierter Form erstaunliche Kräfte entfaltet.

15. In diesem Raum befindet sich ein kleiner See, in dessen Zentrum eine Insel mit einem seltsamen Baum mit peitschenartig eingerollten Ästen steht. Es handelt sich um eine künstliche Anlage mit einem mechanischen „Baumgolem“, der überaus beweglich ist.

16. Auf einem Balkon über einem Gewölbesaal steht eine Art Schachbrett auf einem Steintisch, dessen Figuren, aus hellem und rotem Holz geschnitzt, seltsam bekannt aussehen. Der SL sollte zunächst die Beschreibung der roten Figuren von denen der Spielcharaktere übernehmen (ohne direkt zu sagen, dass es sich um diese handelt), während die weißen frei aus bekannten und (noch) unbekannten Gegenspielern der Charaktere erstellt werden können.

17. Hier befindet sich eine Pechgrube, die zum Glück schon von weitem am Geruch erkannt werden kann. Sollte jemand z.B. bei einem Kampf von der umlaufenden Galerie hineinfallen, kann er sich selbst nicht mehr befreien und versinkt, wenn ihm nicht geholfen wird. In der Mitte der künstlich angelegten Grube steht auf einem Podest ein Streitkolben, welcher, laut der Inschrift, ein Königreich in Krieg stürzen wird, sollte er jemals in die Welt zurückkehren. Es ist keine Brücke zu dem Podest zu erkennen.
Betreten die Charaktere trotz des Geruchs den Bereich mit einer offenen Flamme, entzünden sich die Dämpfe in einer verheerenden Explosion und der Streitkolben versinkt im Teer.

18. Auf dem Boden eines Saales ist das naturgetreue Modell eines Königreichs aufgebaut, allerdings scheint es eine andere Zeitepoche darzustellen als die aktuelle. Wenn man die trockenen Flussläufe und Seen mit Wasser füllt und eine

Art von „Schein-zu-Sein-“ Zauber spricht (der ggf. woanders im Dungeon versteckt liegt) findet man sich für 1W20 Stunden an einem gewünschten Ort des Reichs in dieser Zeit wieder. Versuche, damit die Vergangenheit zu verändern, schlagen jedoch fehl. Nimmt man statt Wasser Quecksilber, kann es sein, dass solche Versuche Konsequenzen haben, die aber immer subtil sind und selten den erhofften Änderungen entsprechen.

19. Auf einem Podest am Kopfende eines langen, abwärtsführenden Ganges steht ein kleiner goldener Teufel mit geschlossenen Augen und friedlichem Gesichtsausdruck. Nimmt man ihm vom Sockel, passiert zunächst nichts, egal, ob man irgendeinen etwa gleich schweren Gegenstand für ihn ersetzt oder nicht. Dann jedoch beschwert sich die „Statuette“ lautstark über die Ruhestörung und man sieht, dass ihre Augen geöffnet sind. Es handelt sich um einen verwunschenen Hilfsdämonen, der seinem Besitzer genau drei korrekte Antworten geben muss, um wieder frei zu sein. Bisher hat jeder Besitzer nur zwei Fragen gestellt und ihn dann weiterverschenkt (bzw. der letzte Vorbesitzer hat ihn danach hier hin gestellt, was die Charaktere jetzt zu seinen neuen Besitzern macht).

20. Unter dem Symbol eines rächenden Sonnengottes steht eine Maschine mit Zahnrädern und Kolben über einem großen Kupferkessel. In Augenhöhe befinden sich ein Schlitz und ein Hebel. Füllen die Charaktere den Kessel mit Wasser und entfachen sie ein Feuer unter ihm, beginnt die Maschine unter einigem Rattern und Knirschen zu reagieren. Durch den Schlitz können nun Münzen eingeworfen werden, die nach Betätigung des Hebels in geweihte Pfeil- oder Bolzenspitzen umgestanzt werden (je 1 pro Münze): Gold = 1W6 zusätzlicher Schaden gegen Dämonen, Silber = 1W6 zusätzlicher Schaden gegen Werwesen, Kupfer = 1W6 zusätzlicher Schaden gegen Menschen. Bevor die Charaktere in Massenproduktion übergehen können, geht die Maschine zu Bruch oder ihr Rattern ruft Feinde auf den Plan.

Autoren: Daniel, Daicorion