

FACKELSCHWEIN UND KELLERSTAUB

IN DEN KATAKOMMEN & GEWÖLBEN AVENTURIENS



Fackelschein und Kellerstaub

Kein Laut, kein Ton hier war 'n wir schon...

Der Klassiker schlechthin unter den Abenteuer-Genres ist das Dungeonabenteuer. Wer dabei nun an feuchte Keller und Burgverliese denkt liegt zwar nicht völlig falsch, doch ein Dungeon kann weitaus mehr sein als das. Denkbare Dungeons sind neben den handelsüblichen Gräften, Minen und Katakomben, natürliche Höhlensysteme, die Abwasserkanäle einer Stadt, ein Mangrovensumpf, eine riesige Dämonenarche, alte Echtenpyramiden, der Silberberg Al'Anfas oder die Trümmer von Galottas Fliegender Festung.

Was ist ein Dungeon?

Abstrakt betrachtet kann alles mögliche als Dungeon betrachtet werden, es muss dazu nur eine definierte Anordnung von Räumen besitzen und diese Anordnung muss eine relevante Rolle spielen. In Abgrenzung zu anderen Abenteuergenres sind Dungeonabenteuer stets ortsbezogen, wobei die mit einzelnen Örtlichkeiten miteinander physisch oder logisch verknüpft sind.

Eine Stadt kann also ein Dungeon sein, wenn die Anordnung der Gebäude und Orte für die Handlung maßgeblich ist (z.B. eine Geisterstadt in der die Helden durch das Erforschen der einzelnen Gebäude Hinweise auf das Geschehen in der Stadt finden können). Dieselbe Geisterstadt wäre kein Dungeon mehr wenn die Helden durch Befragen ehemaliger Bewohner, Nachforschungen in der Nachbarstadt und dem Verfolgen eines Nekromantenzirkels dem Spuk ein Ende machen würden.

In der Regel dominieren in Dungeonabenteuern Spielelemente wie Rätsel, Fallen, Erforschung des Unbekannten und die mitunter herausfordernde Bewegung zwischen den einzelnen Orten, während soziale Interaktion und Charakterspiel meist eher in den Hintergrund treten.

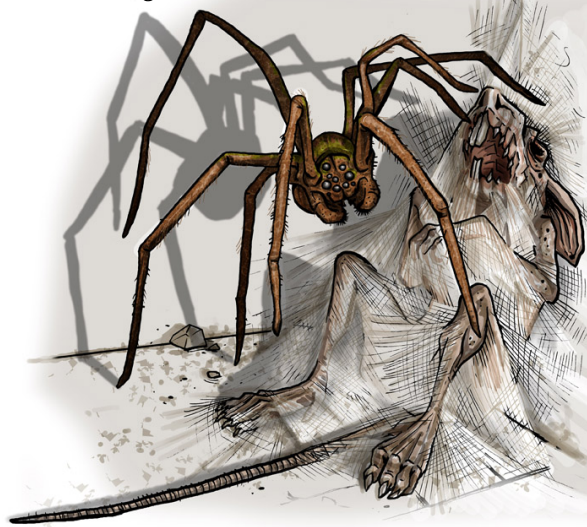
Tipps zum Spiel im Dungeon

Deine Spieler müssen relativ schnell eine **Vorstellung des Dungeons** entwickeln und erkennen können was für ein grundlegendes Konstruktionsprinzip dahinter steckt (eine Mine, eine natürliche Höhle, ein Grabpyramide) und welche Schlüsse sich daraus ziehen lassen. So können sich die Helden schneller zielgerichtet („irgendwo muss es einen Abfluss geben/eine Vorratskammer sein“) in dem Dungeon bewegen und können tatsächlich sinnvolle Entscheidungen treffen statt einfach nur stupide Raum für Raum abzuklappern.

Gleichzeitig muss eine **echte Erforschung** (Exploration) des Geländes möglich sein. Ein simpler Gang in einem Kerker mit vier Zellentüren reicht als Dungeon nicht aus. Hier wird es selten etwas Interessantes zu entdecken geben. Das heißt die Spieler müssen etwas Unbekanntes oder Unerwartetes entdecken können: Ein besonderer Raum, ein unbekanntes Monster, etwas das Fragen aufwirft oder eine neuartige Herausforderung (durch einen Syphon tauchen, eine liebste Höhlenspinne zu ihrem Männchen schleusen), die sich stellt.

Dazu muss ein Dungeon natürlich so groß sein, dass die Spieler sich darin bewegen können und dass ihre Entschei-

Timo Grubing, CC BY-NC-ND 3.0



dung sich irgendwohin zu bewegen auch eine Rolle spielt. Wenn es einfach nur eine simple Abfolge vordefinierter Begegnungen ist, mag es vielleicht noch die Spannung geben, wer diesmal hinter der Türe lauert, aber der Spaß am Entdecken ist weg. Solche **Spielerentscheidungen** müssen nicht zwingend über Wohl und Wehe der ganzen Mission entscheiden, also den Weg zum Ziel bzw. in die Sackgasse weisen. Sie können auch verschiedenartige oder unterschiedlich schwierige Hindernisse auf dem Weg zum Ziel bedeuten (am einen Hindernis kann man vielleicht vorbei schleichen, das andere muss mit roher Gewalt beseitigt werden) oder können unterschiedliche Informationen über das Dungeon und seine Bewohner liefern. Das wichtigste dabei ist, dass es solche Entscheidungsmöglichkeiten überhaupt gibt und die Spieler auch halbwegs abschätzen können, was ihre Entscheidungen jeweils für Konsequenzen haben.

Verzettel Dich dabei aber nicht mit **zu viel Auswahlmöglichkeiten**, die den Charakteren zur Verfügung stehen. Ein Raum mit fünf Türen, die alle gleich aussehen und über die die Spieler nicht mehr wissen, täuscht eine Entscheidungsmöglichkeit nur vor. Hier könnten die Spieler auch gleich auswürfeln, welche der fünf Türen sie nehmen sollen. So etwas erzeugt eher Frust bei den Spielern (weil sie vielleicht denken, dass sie etwas übersehen haben, das ihnen bei der Türenwahl helfen sollte) als Freude über eine „Wahlmöglichkeit“.

Wie in anderen Abenteuergenres auch sind bei Dungeonabenteuern Einbahnstraßen Richtung Ziel nicht gern gesehen. Also gib den Spielern die Chance **auf verschiedenen Wegen zum Ziel** zu gelangen. Bau Querverbindungen zwischen den Räumen, Etagen und Orten ein. Rundgänge sind übrigens wichtige Bestandteile um die Paranoia der Spieler zu fördern, denn nur so kann ein Gegner wieder in den Rücken der Spieler gelangen.

Im Idealfall gibt es für jedes Problem mit dem die Helden konfrontiert werden auch dann eine Lösung, wenn die Helden nicht die dafür vorgesehene Route einschlagen. Dann wird es vielleicht schwieriger für sie und sie werden mit anderen Problemen konfrontiert aber sie geraten immerhin nicht in eine Sackgasse.

Fackelschein & Kellerstaub - Dungeonabenteuer

Cuts im Dungeon

Ein langer Gang mit 20 Türen kann schnell frustrierend werden, da vermutlich die Räume hinter 18 Türen für die Helden völlig belanglos sind und es (abgesehen von Sinn und Zweck der Räume) auch unnötige Mühe macht diese interessant zu gestalten. Hier kann man durchaus mit Schnitten arbeiten und Uninteressantes („auch die weiteren Kerkerzellen dieses Ganges sind leer...“) durch erzählerisches Abhandeln überspringen.

Lästige Hindernisse

Vergiss die kleinen Probleme nicht, die schon das einfache Vorwärtkommen innerhalb des Dungeons zu einem Erlebnis machen ohne dass auf Skelette, Gruftasseln und Höhlendrachen zurückgegriffen werden muss. Solche lästigen Kleinigkeiten können gelegentlich eingestreut für Abwechslung sorgen und erinnern Deine Spieler daran, dass sie nicht nur Zinnfiguren auf einem Spielplan darstellen, sondern welches Setting sie gerade eigentlich bespielen.

Denk dabei an so Dinge wie Geröllhalden, Siphons, sehr enge mit voller Montur nicht passierbare Gänge, tiefe Schächte, in die man sich abseilen muss, Einfahrten in die Höhle mit dem Ruderboot oder schlicht klitschige Felsen, die kletternd zu überwinden sind.

Ressourcenmanagement

Die Herausforderung eines Dungeons kommt oft erst richtig zur Geltung, wenn man mit Ressourcenmanagement spielt. Man muss ja nicht gleich eine exakte Strichliste für alle Ausrüstungsgegenstände führen, aber es sollte eine Rolle spielen, ob die Helden nur beschränkte Lichtquellen haben oder unendliche Vorräte an Lampenöl, ob sie immer genügend Seil haben und den Heiltrank in unkaputtbaren Ampullen stets griffbereit haben. Mit Ressourcenmanagement zu spielen ermöglicht oft erst Szenen mit absoluter Dunkelheit (weil Fackeln Mangelware sind), riskanten Kletteraktionen (weil das Seil nicht reicht) und eine Reihe anderer ganz gewöhnlicher Schwierigkeiten.

Richtige Beschreibungen

Begeh nicht den Fehler die Beschreibungen der Räume auf abstrakte Maße („Vor Euch liegt ein ca. 10 Schritt langer Gang,...“) und optische Eindrücke zu reduzieren. Nur wenn es für taktische Entscheidungen der Spieler wichtig ist (und sie die Dimensionen auch tatsächlich sehen können) solltest Du hier mit exakten Angaben arbeiten. Denn ein Dungeon lebt von der etwas bedrückenden dunklen Atmosphäre. Hier spielt das Auge als Sinn eine relativ untergeordnete Rolle und Geruch („kalt-feuchte abgestanden Luft, in der euer Atem kleine Dampf Wolken entlässt...“) sowie Gehör („... in der Stille könnt ihr das leise gleichmäßige Tropfen von Wasser hören. Das gleichmäßige Platschen der Schritte auf dem feuchten Lehm Boden kommen näher...“) wesentlich präsenter als normal.

Gib den Spielern was zu denken

Mach die einzelnen Orte interessant, in dem die Helden etwas finden, das ihnen etwas zu denken gibt. Das könnten z.B. ungewohnte Geräusche, Warnhinweise in Form von Skeletten, fallende Steine, sich ändernde Gerüche sein oder auch einfach interessant erscheinende Fundstücke (z.B. alte unleserliche Inschriften, längst mysteriös verstorbene

Schatzjäger...) sein. Nicht alles davon muss für die Helden immer vollständig aufgeklärt werden und in einem Zusammenhang mit ihrer Aufgabe stehen. Aber führe Deine Spieler nicht zu oft auf falsche Fährten, denn das nervt sie auf Dauer und kann auch zu Fehlschlüssen und damit Ungemach für Dich führen.

Abwechselnde Herausforderungen

Jeder Abschnitt eines Dungeons sollte sich vom vorhergehenden irgendwie unterscheiden. Ständig die immerselben Skelette zu plätten macht schnell keinen Spaß mehr. Innerhalb eines Dungeons dürfen sich die Probleme für die Helden daher nicht ständig wiederholen. Also misch die verschiedenen Dungeonelemente, mal gibt es Skelette zu plätten, dann ein Rätsel zu lösen, um darauf die logistische Herausforderung eines längeren Tauchgangs durch einen engen Tunnel zu bewältigen ehe man im nächsten Abschnitt die schwierige Verhandlung mit einem vergesslichen Wächtergolem vor sich hat.

Denk an Tempowechsel

Neben den Abschnitten mit Kämpfen oder anderen Hindernissen solltest Du zwischendurch Ruhepausen einbauen, in denen die auf Action basierende Spannung abgebaut wird, um dann später wieder angeheizt zu werden. Keiner am Spieltisch kann über einen langen Zeitraum Spannung aufbauen und erhalten. Diese Ruhepausen dienen dazu dem Abstumpfen der Spieler und Helden entgegen zu wirken. Denk dabei an Pausen zur Entzifferung alter Inschriften oder an das Knobeln (ohne Zeitdruck) an einem Rätsel.

Wer kriecht denn da?

Der Reiz am Erforschen endloser Gänge, Überwinden von hinterlistigen Fallen und dem Besiegen der finsternen Kreaturen erschließt sich nicht jedem Spieler. Wer seinen Spielspaß aus dem Darstellen des eigenen Charakters mit all seinen Eigenheiten bezieht oder aus dem Entwickeln spannender und emotionalen Storys findet wenig Gefallen am gepflegten Dungeoneering. Das solltest Du Dir klar machen ehe Du Deine Spieler mit einem intensiven Dungeoncrawl konfrontierst.

Übrigens kann es in Dungeonabenteuern durchaus gewünscht sein, dass der Spielleiter gegen die Spieler spielt und konsequent alle (Ingame logischen) Chancen nutzt den Helden Knüppel zwischen die Beine zu werfen und es tatsächlich ums „Gewinnen“ geht. Das kooperative Miteinander ist nur eine Option eines möglichen Spielstils und nicht der eine Spielstil. Ob Du allerdings in diesem Sinne gegen Deine Spieler arbeiten solltest, solltest Du mit Deiner Spielrunde vorher klären, damit es nicht zu bösen Überraschungen kommt.

Kämpfe einmal anders

Abwechslungsreiche und herausfordernde Kämpfe sind im Dungeon an der Tagesordnung. Denn in der Regel herrschen hier besondere Umweltbedingungen, die die Helden schnell vor ungewohnte Herausforderungen stellen. An die Umgebung perfekt angepasste Gegner die nicht den Heldenhandicaps unterliegen (z.B. Sichtverhältnisse, Standfestigkeit, Bewegungsfreiheit) können den Helden schwer zusetzen. Gleichzeitig bieten die besonderen Bedingungen

auch Gelegenheit zu innovativem und taktischem Vorgehen (Stunts über Abgründe, Monster in Fallen locken oder taktische Bewegung).

Besondere Umweltbedingungen

In einer Zwergenbinge dürfte die Ganghöhe durchschnittlich maximal 1,7-2 Meter sein, was besonders großen Helden ein Ärgernis sein dürfte und sämtliche Waffen, die länger sind als 0,7 Meter enorm behindern, von einer eventuell vorhandenen Raumangst mal völlig abgesehen. In der Trollhöhle stünden die Helden vor ganz anderen Problemen, denn die Treppenstufen wären schlicht zu groß dimensioniert, so dass es enorm mühsam wäre sich dort fortzubewegen. Welche architektonischen Konsequenzen eine echsische Konstruktion haben könnte dürfte massiv von der jeweiligen Fortbewegungsart der Echsen abhängen (kriechend, springend, gehend, aufrecht gehend) und den Helden unter Umständen ungewöhnliche Probleme verschaffen.

Einem natürlichen Höhlensystem dagegen dürften die sichernden Stützbalken, die trittsicheren Treppen und Leitern oder die gleichmäßigen Ganghöhen fehlen, auch

Soziale Interaktion im Dungeon

Jenseits einer Auftragsvergabe zu Beginn und den Dankesworten des geretteten Prinzen zum Schluss gibt es oftmals kaum Gelegenheit zum Rollen- und Charakterspiel. Es mangelt in Dungeonabenteuern häufig an sozialer Interaktion. Doch das liegt nicht nur am Abenteuergenre, sondern auch an Ideenlosigkeit der Meister. Denn es gib durchaus Möglichkeiten Dungeons mit Gelegenheiten für den Einsatz sozialer Fertigkeiten und Charakterspiel zu füllen.

Nicht alle Bewohner eines Dungeons sind mordgierige Bestien. Denk auch an Begegnungen, die eine Interaktion jenseits des Waffenduell zulassen. Z.B. Geister längst Verstorbener, die etwas über die Geschichte des Dungeons erzählen können, andere (konkurrierende) Heldengruppen, naive letztlich rechtschaffene Diener des Oberschurken, der Rattenfänger in der Kanalisation, Schmuggler die denselben Weg wie die Helden benutzen usw.

Auch üblicherweise mordlüsterne Dungeonbewohner müssen nicht zwangsläufig mit Waffengewalt besiegt werden. Vielleicht kann man sie weglocken, gegeneinander aufhetzen oder davon überzeugen, dass es anderswo viel appetitlichere/ gefährlichere Eindringlinge gibt?

Eine weitere Möglichkeit wäre eine Interaktionsplattform in das Dungeonabenteuer zu integrieren, die den Helden die Möglichkeit bietet zwischendurch mit Meisterfiguren zu interagieren. Vielleicht unternehmen die Helden Expeditionen in die alten Schächte einer Zwergenstadt und starten dabei immer vom noch bewohnten Teil der Stadt. Vielleicht suchen die Helden im Silberberg Al'Anfas einen bestimmten Ort und unternehmen jeden Tag eine andere Expedition durch den löchrigen Berg, kehren aber immer wieder an die Oberfläche zurück, um sich auszuruhen, Nachschub und richtiges Werkzeug zu holen oder um Hinweisen aus dem Dungeon nachzugehen.

Gerölllawinen oder Gangfortsetzungen durch einen Siphon könnten dort gefunden werden. Schließlich sollte auch bedacht werden, dass der obligatorische Höhlendrache irgendwie in die tiefen Gänge gelangen musste, sich die ganzen Kreaturen darin (sieht man von Untoten ab) auch irgendwie ernähren müssen und lange Unberührtes auch staubig, rostig und/oder unbenutzbar wird (was natürlich auch für Fallen und Schätze gilt) bzw. Funktionstüchtiges im Gegenzug wieder einen Hinweis auf besondere Qualität oder aktuelle Benutzung darstellt.

Nicht nur solchen äußeren Bedingungen eines Dungeons wird in der Regel zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt, sondern auch den Bedingungen innerhalb des Dungeons. In einem Dungeon kann schon ein einfacher Kampf gegen Gegner, die sonst den Helden kaum gefährlich werden könnten, eine echte Gefahr darstellen. Die Helden werden fast immer im Nachteil sein und können ihre Stärken oft nicht ausspielen. Zu denken ist an schlechte Licht- und Sichtverhältnisse (was u.U. einem Magier zu schaffen machen könnte), enge und niedrige Räume (die die Anwendung eines Rondrakamms ebenso wenig zulassen wie die Unterstützung eines Kameraden am Ende des engen Ganges), an einen rutschigen Untergrund, gut an die Umgebung angepasste Gegner...

Ein wichtiger Punkt in verwinkelten Katakomben und Höhlen ist die Akustik. Die Geräusche werden für die Helden oft nur schwer zu identifizieren sein. War das eben das Schnarchen eines Höhlendrachsens fünf Räume weiter, die Brandung des Meeres am Ende eines langen Tunnels oder Knarzen eines großen Tores, das zugeschoben wurde? Auch der Lärmpegel, der bei den obligatorischen Kämpfen der Helden entsteht, wird in solchen Gängen wesentlich weiter getragen als den Helden lieb ist und alarmiert frühzeitig alle Bewohner, weswegen die Helden ihre Kampftaktik diesem Umstand anpassen müssen.

Vorsicht Helden!

Ärgerlich aber wahr: Spieler haben eigene Vorstellungen von dem was sie am Spieltisch so zu tun haben und was nicht. Du solltest Dir also über die Motivation Deiner Spieler respektive ihrer Helden Gedanken machen. Gelegentlich mag es funktionieren, dass sie eins übergebraten bekommen und sich anschließend aus dem Gefängnisdungeon nach draußen durchschlagen müssen. Aber mehr als alle Schaltjahre einmal, sollte man diese Methode nicht anwenden. Also gilt es andere Motive für die Helden zu finden, wie sie in Dein Dungeon gelangen.

Neben Zwang ist es die Neugier (was mag hinter der Türe sein, woher kommt dieses Geräusch), die echte Gier (wo ist der Schatz) oder ein Pflichtgefühl (Verfolgung eines Schurken, Befreiung eines Entführten, Rettung eines Eingeschlossenen), welche die Helden üblicherweise in Dungeon führen. Manchmal kann man noch das Zufallselement nutzen um die Helden an den Ort des Geschehens zu bringen. Das kann in Form von Einstürzen geschehen (die Helden fallen durch eine Spalte in das Dungeon) oder auf der Flucht vor Verfolgern oder der schlechten Witterung (die Helden nehmen die nächst beste Möglichkeit sich sicher zu verkriechen, was ausgerechnet der Eingang zum Dungeon ist).

Fackelschein & Kellerstaub - Dungeonabenteuer

Aber nicht nur über das Hinein musst Du Dir Gedanken machen, sondern auch über das Hinaus. Denn mitunter werden Deine Helden viel lieber die nächste Tür mit der Aufschrift EXIT nehmen wollen, als weiter durch die nasse Kälte eines einsturzgefährdeten Dungeons voller feindseliger Bewohner zu stapfen. Du brauchst also auch eine gute Erklärung warum es keine direkte Ausstiegsmöglichkeit gibt, also warum die Helden nicht einfach die nächste Türe mit der Aufschrift „EXIT“ nehmen können bzw. nehmen wollen.

Dabei musst Du ihnen noch gar nicht besonders übel mitspielen. Manche Helden werden vom ersten Schritt an Fluchtgedanken im Dungeon hegen. Zwerge mögen sich in niedrigen dunklen schlecht belüfteten Räumen wohl fühlen, was wird aber ein Elf oder ein großgewachsener Thorwaler dazu sagen? Konsequent gespielte Rollen können ein Dungeonabenteuer von Beginn an zum Scheitern verurteilen, da ein Held mit Raumangst z.B. nie „in dieses dunkle Loch da“ reinkriechen würde. Es muss daher für Möglichkeiten gesorgt werden, wie man diese Blockade überwinden kann, sei es durch gutes Zureden eines anderen Helden (sei es mit Seelenheilkunde oder Magie), durch einen hohen Druck („du spürst den Atem des Drachen hinter dir, wenn Du da bleibst dann ...“) oder durch einen höheren Anreiz (dass beispielsweise die Goldgier die Raumangst übertrifft).

Visualisierung des Dungeons

Sieht man davon ab, dass das Malen bzw. Zeigen einer Karte die Idee eines Labyrinths, nämlich die Orientierungslosigkeit der Insassen, schnell ad absurdum führt, können Pläne in Spielerhand auch die Spannung für die Spieler zerstören, wenn es darum geht ein Dungeon zu erkunden. Schließlich können sie so aus der Lage der Räume unter Umständen schon darauf schließen, was sie hinter einer Türe erwartet. Jetzt könnte man auf die Idee kommen das alles auf rein erzählerischer Ebene abzuhandeln, doch das gehört sich in einem zünftigen Dungeonabenteuer einfach nicht. Nicht zuletzt, weil eine Karte für die Spieler in einem wettbewerbsorientierten Spiel auch immer ein Stück Kontrolle über das Spielgeschehen bedeutet. Also bevor Du nun Deinen Spielern die komplette Karte Deines Dungeons in die Hand drückst (und ihnen damit den Spaß am Entdecken nimmst) schau Dir die folgenden Methoden an, denn es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Du Deinen Spielern die Dungeonkarte zugänglich machen kannst. Denk bei der Vorbereitung Deines Dungeons auch daran immer zwei Varianten Deiner Karten parat zu haben: eine Meisterkarte, mit all den eingezeichneten Gemeinheiten und interessanten Dingen, und eine Spielerkarte auf der genau ebendiese fehlen.

Fackelschein-Methode

Hier wird die komplette Karte mit einem zweiten Blatt Papier abgedeckt. Dieses Deckblatt hat ein Loch, das den Sichtbereich der Helden darstellt, und wird über die Karte bewegt, so dass in diesem Loch immer nur das zu sehen ist, was die Helden

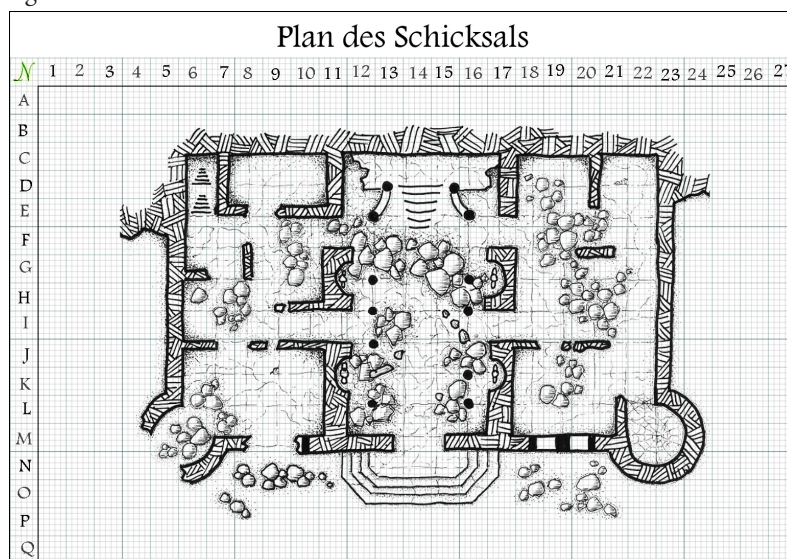
auch physisch sehen können. Achte dabei darauf, dass Du den Sichtbereich bzw. den Maßstab Deiner Karte richtig wählst. Wenn Du das Loch zu klein wählst und Deine Helden in ihrem Sichtbereich nichts relevantes sehen können, kannst Du Dir die Mühe auch sparen. Wenn Du das Loch hingegen zu groß machst musst Du den Sichtbereich genau wählen bzw. auf der Karte manövrieren, damit die Helden nicht plötzlich durch Wände sehen können. Problematisch ist natürlich auch, dass sobald die Helden sich trennen diese Methode auch nicht mehr klappt. Außerdem verlangt die Methode natürlich einen gewissen Platz auf dem Spieltisch, denn das Deckblatt muss deutlich größer sein als die eigentliche Karte, damit bei der Bewegung nicht plötzlich am Rand die darunter liegende Dungeonkarte sichtbar wird.

Puzzle-Methode

Der Dungeonplan wird in einzelne Puzzleteile zerschnitten. Sobald die Helden sich bewegen erhalten sie ein weiteres Puzzleteil, das ihren neuen Sichtbereich darstellt. Je nachdem, ob man den Plan auch gleich zur Visualisierung des Kampfes verwendet solltest Du dabei den Maßstab anpassen. Ohne Kampfdarstellung empfiehlt es sich eher grobmaschiger vorzugehen und den Spielern gleich ganze Räume als Puzzleteil zukommen zu lassen, da das Spiel sonst sehr zäh wird und ihr mit unzähligen Puzzleteilen arbeiten müsst. Wenn Du es gleich als Kampfarena verwendest, dann nimm natürlich den entsprechenden Maßstab der Figuren. Wenn Du mit Papier arbeitest empfiehlt es sich gleich einen Klebstoff und eine Unterlage mit auf den Tisch zu stellen, denn ein Stoß und ein lautes Hatschi eines Spielers lässt sonst gleich das ganze Dungeon in seinen Grundfesten erzittern ;-). Robuster ist diese Variante wenn man mit den bei D&D üblichen Dungeon-Tiles aus Karton spielt.

Aufdeck-Methode

Sozusagen die umgekehrte Variante zur Puzzle-Methode. Hier deckt man die Karte mit entsprechenden Pappstücken ab und deckt sie bei Betreten der Helden auf. Sinnvoll ist das vor allem, wenn man mit Hexfeldern oder anderen regelmäßigen Feldern arbeitet, denn dann können die Spieler aus der Anordnung der Abdeckplatten nicht auf das darunter Befindliche schließen. Man kann auch die einzelnen



Stephan Lengl, CC BY-NC 3.0

Felder als Pappcounter erstellen, die bei Betreten der Helden einfach umgedreht werden.

Ausfüll-Methode

Vielleicht haben die Helden bereits eine Karte des Dungeons erhalten doch fehlen darauf Details? Wenn sie eine Burg von außen bereits auskundschaftet haben könnten sie bereits eine grobe Anordnung der Räume kennen. Dementsprechend sollten sie einen Plan mit den Grundrissen des Gebäudes haben ohne aber die genaue Anordnung der Räume im Inneren zu kennen, die sie dann beim Betreten des Gebäudes auskundschaften müssen.

Denkbar ist auch, dass die Helden einen falschen bzw. veralteten Plan in den Händen halten. Vielleicht wurden neue Gänge in den Berg getrieben oder neue Wände in ein Gebäude eingezogen? Vielleicht hat der Planzeichner auch nur die Dinge vermerkt, die für ihn wichtig waren, an die er sich überhaupt erinnern konnte oder die für ihn zugänglich waren.

Sandbox-Methode

Eine weitere etwas aufwändigere Methode stellt Ingo Greifenklau Schulze in seinem Blog vor⁴. Mit einem handelsüblichen Bilderglasrahmen, feinem (Aquarium/Vogel-) Sand und einem Pinsel lässt sich ebenfalls hervorragend eine Dungeonkarte Stück für Stück erkunden. Unter der Glasplatte geschützt liegt die eigentliche Karte und wird von einer Schicht Sand (bis auf den Einstieg) komplett verdeckt. Der Teil des Dungeons, der von den Helden besucht wurde, wird freigelegt d.h. mit dem Pinsel vom Sand befreit. Für alle Spieler die es gerne etwas haptisch mögen (und insbesondere wenn man einen im Sand versunkenen Wüstentempel erkundet), eine sehr schöne Variante, die aber neben der logistischen Herausforderung (wohin mit dem Sand und der Glasplatte nach dem Spielen) auch entsprechende Vorbereitung und Platz braucht. Den für einen Transport ist diese Variante eher ungeeignet.

Spieler zeichnen lassen

In vielen Dungeonerfahrenen Spielrunden ist es üblich, dass die Spieler selbst nach der Beschreibung des Spielleiters ihre Karte zeichnen. Je nach Gepflogenheit in den Runden unterscheiden sich die Beschreibungen des Meisters in ihrer Exaktheit erheblich. Was beim einen einfach „ein langer Gang“ ist, ist bei einem anderen Spielleiter ein 7 Schritt und 2 Schritt breiter Gang. Wie genau man das handhaben will ist Geschmackssache. Zu Bedenken ist allerdings, dass diese Methode natürlich mehr Zeit erfordert, schließlich musst Du mehr beschreiben und der Kartenzeichner wird sicher die eine oder andere Nachfrage haben. Außerdem führen eher allgemeine Beschreibungen a la „ein langer Gang mit einer sanften Rechtskurve“ zu eher ungenauen und mitunter fehlerhaften Karten der Spieler. Das kann Absicht sein, bietet aber auf jeden Fall die Möglichkeit, Helden mit guter Orientierung, räumlichem Vorstellungsvermögen oder anderen geeigneten Vorteilen Korrekturen oder genauere Angaben zu zugestehen. Ein Vorteil dieser Methode ist, dass mindestens ein Spieler etwas zu tun hat während Du beschreibst und es nicht zu langen Pausen kommt, während Du hinter Deinem Meisterschirm die Karte zeichnest.

Wenn Du und Deine Spielrunde allerdings eher das tak-

tische wettbewerbsorientierte Dungeoneering pflegt, dann solltest Du keine Rücksicht auf eventuelle Fehler in den Karten Deiner Spieler nehmen. Dann gehört es zum Spiel, dass die Spieler mit dem Leben müssen, was sie sich selbst erarbeiten, was in diesem Fall eben ihre Karte ist. Das setzt natürlich voraus, dass Du korrekte Raumbeschreibungen gibst und Deine kartenzeichnenden Spieler nicht unnötig durch schlampige Angaben in die Irre führst.

Deutlicher und lautstärker erklärt User Zornhau im Tanelorn-Forum diese Art zu spielen.⁵

High-Tech-Methode

Wem all diese Methoden noch nicht so richtig zusagen (und wer einen zu großen Geldbeutel inklusive zu großen Spielraum hat) sollte sich vielleicht diese Methode überlegen. Auf dem Computer des Meisters werden Karten und Sichtbereiche nach Wunsch in Bildbetrachtungsprogrammen angezeigt und via Beamer an der Zimmerdecke auf den Spieltisch projiziert. Damit ist man technisch nur von den eigenen technischen Fähigkeiten im Umgang mit Bildbearbeitungsprogrammen limitiert. An Karten lässt sich damit alles in beliebiger Form darstellen. Was bislang entweder noch eher zu teuer und zu groß ist, könnte mit den kommenden Generationen der Minibeamer tatsächlich für all die Spielleiter, die sowieso mit Laptop leiten eine echte Alternative werden⁶.

Dungeon-Design

Wer Dungeon hört denkt zunächst an Fallen, Monster und Schätze. All diese Dinge sind wichtige Bestandteile eines Dungeons, aber das Design eines Dungeons ist oft mindestens ebenso wichtig wie sein Inhalt.

Ein absolut lesenswerter Artikel zum Thema Dungeondesign stammt vom User „Melan“ im Enworld-Forum und kann bei John Kim nachgelesen werden⁷.

In diesem Artikel geht es im wesentlichen um das richtige Design des Dungeons, wobei großer Wert darauf gelegt wird, dass ein gutes Dungeon verzweigt oder kreisförmig ist und nicht nur eine lineare Abfolge der Ereignisse ist. Nur so können Spieler relevante Entscheidungen treffen.

Die hier vorgestellten Modelle entsprechen einer Abfolge der Aufgaben für die Helden innerhalb des Dungeons. Diese Flussdiagramme behandeln die Begegnungen, Rätsel, zu erkundenden Räume und Fundstücke im Dungeon, also all das, was es an Interessantem gibt, sie behandeln nicht die physische Anordnung der Räume des Dungeons.

Ein eher schlecht designtes Dungeon hat eine lineare Struktur wie hier im ersten Beispiel. Es ist einfach eine Abfolge von Aufgaben.

Das zweite Beispiel mag auf den ersten Blick vielleicht mehr Entscheidungs- und Erforschungsmöglichkeiten bieten, unter dem Strich ist es aber ähnlich linear. Denn der Weg zum Ziel ist klar und linear vorgezeichnet. Hier kannst Du an das Abwassersystem Türen und Ereignisse einbauen wie Du willst, der Erzschorke ist nun einmal nur durch die Abwasserkanäle zu erreichen und nur über ihn gelangt man ans Ziel.

Im dritten Fall hingegen sind von Beginn an zwei Zugänge

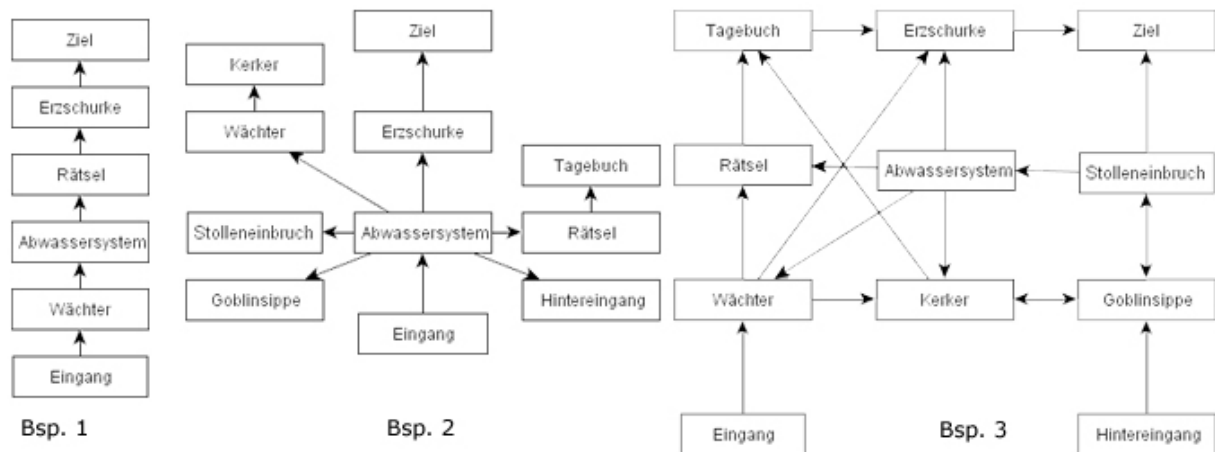
⁵ <http://tanelorn.net/index.php/topic,45447.msg866485>

⁶ <http://www.penpaperpixel.org/tutorials/tabletopprojection/>

⁷ <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/dnd/dungeonmaps.html>

⁴ <http://greifenklau.wordpress.com/2009/02/17/real-sandbox/>

Fackelschein & Kellerstaub - Dungeonabenteuer



angelegt. Auch im weiteren Verlauf des Dungeons gibt es immer wieder Verzweigungen die den Weg zum Ziel unterschiedlich gestalten. Die Helden können im Kreis gehen und von einem Weg auf den anderen wechseln ohne bis zum Start zurück gehen zu müssen.

Um auf dieser Basis ein Dungeon zu entwerfen, solltest Du zunächst einmal alle Ereignisse, Räume, Gegenstände und andere Spielelemente notieren (auf auf kleine Zettelchen schreiben), um dann diese einzelnen Dinge in Bezug zu einander setzen (die Zettelchen kannst Du nun recht praktisch hin und herschieben). Schnell wirst Du merken,

dass manche Dinge logisch zunächst noch sehr linear aufeinander folgen. Doch wenn Du das erkannt hast, kannst Du Dir überlegen, welche Alternativen es geben könnte und wo welche zusätzlichen Verknüpfungen Sinn machen oder besonders gut wirken. Einen besonderen spielerischen Effekt kann dabei das Schlüssel-Schloss-Prinzip erzielen.

Der Schlüssel ist das Ereignis oder das Problem mit dem sich die Helden aktuell auseinandersetzen müssen. Das Schloss ist ein anderer Raum X oder ein anderes Problem X im Dungeon, worauf sie erst im weiteren Abenteuerverlauf stoßen werden. Gegner, Lösungen und Ereignisse des ersten Dungeonraums können, ja sollen sogar, Dinge in Raum X beeinflussen, sei es dass die Helden erst dadurch überhaupt Zugang erhalten, sei es dass sie Vorteile erhalten (weil sie ein Werkzeug gefunden haben, nun das Lösungswort kennen oder sonst etwas so Nützliches wie den unbewacht vor sich hin köchelnden Eintopf der Wachleute in der Küche, entdeckt haben, in den sie nun Schlafmittel kippen können). Natürlich können sich diese Schlüsselereignisse auch nachteilig für die Helden auswirken und zusätzliche Probleme schaffen (in dem sie einen Alarm oder eine Falle auslösen).

Relevante Spielerentscheidungen

Wie zuvor geschrieben sind relevante Spielerentscheidungen ein wichtiges Element um ein Dungeon vor der Langeweile zu bewahren. Das liegt sicher auch mit daran, dass sie eine Form der Belohnung für die Spieler sind. Wie mit Erfahrungspunkte und Schätzen, mit denen sie ihre Helden aufrüsten, können sie hier mit den erworbenen Informationen und ihren Schlüssen daraus, den Ausgang des Abenteuers beeinflussen.

Was aber sind „relevante Spielerentscheidungen“? Ist die Frage Links/Rechts eine relevante Spielerentscheidung? Kommt drauf an, würde der Jurist darauf antworten und Recht hat er. Wenn die Spieler diese Entscheidung im luftleeren Raum treffen, weil sie nicht abschätzen können was aus ihrer Entscheidung folgt, sie also ebenso gut eine Münze werfen könnten, dann ist die Entscheidung nicht relevant. Relevant wird die Entscheidung auf Grund bestimmter Überlegungen oder erhaltener Informationen (aus dem einen Gang kommt ein seltsamer Geruch, der linke Gang ist gut ausgebaut und scheint nach oben an die Oberfläche zu führen). Noch interessanter werden diese Entscheidungen wenn sie taktische Überlegungen mit einbeziehen, die für die Lösung relevant sind (Der linke Weg führt an den schlafenden Wachen vorbei, der rechte Weg ist ein großer Umweg).

Dabei kann man seine Spieler übrigens auch überfordern. Zu viele Entscheidungsmöglichkeiten können Spieler paralysieren und ständig über Wohl und Wehe des Charakters bzw. des Abenteuers entscheiden zu müssen bedeutet mitunter auch gehörigen Stress für Spieler, wo sie sich vielleicht einfach nur amüsieren wollen.

Schlüssel-Schloss-Prinzip

Verknüpfungen zwischen einzelnen Dungeonsräumen beruhen häufig auf dem Schlüssel-Schloss-Prinzip. Dieses klassische Konstruktionsprinzip sah ursprünglich vor, dass die Helden in die einzelnen Dungeonbereiche erst dann gelangen konnten, wenn sie die entsprechenden Schlüssel hatten. Nutzbarer wird dieses Konzept wenn man es etwas verallgemeinert: Dinge (Ereignisse, Handlungen, Gegenstände) in Raum A beeinflussen Dinge in Raum B.

Dieses Prinzip verhindert dann, dass ein Dungeon zu statisch wird und die Helden sich einfach von Raum zu Raum durchknüppeln und es völlig egal ist wann und unter welchen Umständen sie den Raum betreten und sich den dort vorgesehen Aufgabe widmen.

5er Bausatz für Dungeons nach JohnnFour

Um nun überhaupt auf ein Konzept für ein Dungeon zu kommen, das man richtig designen sollte, kann ein Ansatz helfen, der aus der Feder von Roleplayingtips-Autor Johnn Four stammt. Dieser Ansatz bietet ein sehr schnellen Einstieg in das Erstellen eines Dungeonabenteuers⁸.

Er ordnet fünf Räumen eine individuelle dramaturgische Funktion für das Abenteuer zu, um so schnell ein rundes Dungeonabenteuer zu erhalten, das funktioniert. Diese Räume sind im einzelnen:

- Der Eingang
- Die Herausforderung
- Der Rückschlag
- Der Höhepunkt
- Die Lösung

Dabei können die Räume auch eher abstrakte Gebilde in einem Flussdiagramm sein und müssen nicht zwingend eine räumliche Dimension haben, der Rückschlag z.B. kann natürlich im selben physischen Raum wie die Herausforderung erfolgen.

Raum 1: Der Eingang

Es braucht einen Grund warum Dein Dungeon bisher noch nicht geplündert wurde bzw. warum ausgerechnet die Helden hier herein kommen. Das kann ein gefährlicher oder mysteriöser Wächter sein, ein enormes Hindernis oder ein riskanter schwieriger Zugang. Insbesondere ein Wächter der auch außerhalb des Dungeons wahrgenommen wird (der klassische Drachen, die plündernde Goblinsippe) weckt natürlich auch das Interesse der Helden und bringt Action ins Spiel. Hier gibt es gleich etwas für die Helden zu tun, die Stimmung und das Setting des Dungeons werden hier gesetzt.

Raum 2: Die Herausforderung

Nachdem die Helden den Eingang erfolgreich überstanden haben warten im zweiten Raum andere Herausforderungen auf sei. Hier gibt es Puzzles, talentbasierte oder rollenspielerische Herausforderungen, die sich auf jeden Fall nicht mit blankem Stahl, roher Gewalt oder dem richtigen Gerät wie im ersten Raum bewältigen lassen. Hier sollte das Rampenlicht auch auf andere Helden fallen als im erste Raum. Entsprechend sollte hier die Herausforderung anders gelagert sein, als im erste Raum und als im Finale.

Wenn Du einmal festgelegt hast, was den Raum Zwei ausmacht, kannst Du mehrere Schlüssel in Raum Eins einbauen, die in Raum Zwei für die Lösung von Nutzen sein können.

Raum 3: Der Rückschlag

Zweck des Raumes ist Spannung aufzubauen, wozu Du eine Falle, einen Trick oder einen Rückschlag, den die Helden hinnehmen müssen benutzen kannst. Kaum haben die Helden ein rechtes Monster besiegt und wähen sich am Ziel, müssen sie feststellen, dass sie eben das falsche Biest umgebracht haben, dass sie hintergangen wurden oder in eine Falle getappt sind. Auch eine Art Rückschlag wäre die Helden hier zu schwächen z.B. durch einen harten Kampf oder eine andere Herausforderung die die Helden einige Ressourcen (Heiltränke, Waffen, Ausrüstung) kostet.

Eventuell verlieren sie dadurch eine leichte Option (ihre Geheimwaffe, den Überraschungseffekt, einen Verbündeten) für die Lösung des Abenteuers.

Raum 4: Der Höhepunkt

Der Höhepunkt beinhaltet natürlich die finale Auseinandersetzung mit dem Bossmonster und Erzschorken, bei dem man aus dem Vollen schöpfen sollte, um ein denkwürdiges Finale zu schaffen. Dazu nutzt man eben all das was ein gutes Finale ausmacht:

- ein Gegner, der den Helden alles abverlangt und ungewöhnliche Methoden/Hilfsmittel dabei verwendet
- ein Terrain, das besondere Herausforderungen stellt und ungewöhnlich ist
- ein moralisches Dilemma
- die Möglichkeit für jeden Helden etwas zum großen Erfolg beizutragen
- der Bezug zu voran gegangenen Ereignissen, Fundstücken und Räumen

Raum 5: Die Lösung

Der Schurke ist besiegt und die Schatzkammer erreicht. Was bleibt dann noch? Natürlich die Belohnung aber auch die Auflösung der Geschichte hinter dem Dungeon. Was hatte denn der Schurke eigentlich vor? Wozu wurde die Weltuntergangsmaschine überhaupt gebaut, wer hat diese kunstvollen Gänge gegraben und welches Wissen konnten die Helden hier gewinnen? Hier gibt es das Gold, das Artefakt oder die Informationen hinter denen die Helden her waren.

Hier kann es aber auch einen Plot Twist geben, also eine unvorhergesehene Wendung oder Komplikation, z.B. wird der Erzschorke durch eine Falle wiederbelebt, ein Konkurrent taucht plötzlich auf, der Schurke entpuppt sich als unschuldig und es steckt jemand ganz anderes dahinter usw. Beispiele für das „5 Room Dungeon“ kann man hier nachlesen (englisch): www.roleplayingtips.com



yingetyang, CC BY-NC-ND 3.0

⁸ <http://strolen.com/viewing/4276>

Eine Zwergenmine - Vinsalter Tipps

User Kleinalrik im Vinsalt-Forum hat einmal recht plastisch und ausführlich sein Vorgehen beschrieben, wie er eine Zwergenmine baut und zeichnet⁹. Eine Bauanleitung die sicher auch anderen Dungeonbauern Inspiration und Hilfe ist.

Pläne nicht, nicht, nicht, nein, niemals, pfui, böse, auf Rechenpapier zeichnen, kein Lineal benutzen und keine rechten Winkel verwenden, wenn es nicht gerade die große Halle von Xorlosch wird. Stollen verlaufen in flachen Kurven, steigen an oder fallen ab.

Einen unregelmäßigen Grundriss ziehen. Das ist der Umfang eines Berges innerhalb dessen sich der Dungeon befindet. Der Dungeon hat nun fest Grenzen, über die er nicht hinauswachsen kann. An einer Stelle dieses Umrisses kommt erst mal ein Eingang hin. Ob dies der einzige sein wird, ob dies der Haupt- von vielen Nebeneingängen sein wird, entscheidet sich später.

Mit drei verschiedenen Buntstiften wahllos einige Flächen schraffieren

- Farbe 1 ist schürfungswürdiges Material (z.B. Erz)
- Farbe 2 ist besonders hartes Gestein
- Farbe 3 ist besonders poröses, weiches Gestein
- Außerdem werden natürlich Hohlräume mit bizarrem Umriss eingezeichnet

Vom Eingang aus gehen mehrere schmale Gänge fächerförmig in den Gang hinein, bis ca. einem Drittel des Bergdurchmessers. Stoßen die Gänge auf hartes Gestein, umgehen die Gänge dieses. Gelingt das Umgehen nicht binnen 10 Schritten, hören die Gänge abrupt auf. Stoßen die Gänge auf Erz, wird das Erzfeld schachbrettartig von Gängen mit 2 Schritt Abstand durchzogen. Kommen dabei beim Zeichnen zwei Gänge zu dicht aneinander, stürzt die Trennwand ein und es sind vermehrt Stützbalken zu finden oder sogar gemauerte Stützsäulen. Der ursprüngliche Fächergang wird jetzt auf doppelte oder dreifache Breite aufgeweitet. In unmittelbarer Nähe des Erzfeldes werden Räume ausgehöhlt. Auch diese bitte nicht rechteckig! Diese Räume bekommen Verbindungen zum Erzfeld und zum Hauptgang. Die Räume sollen außerdem dokumentieren, dass die Zwerge der Abbaulinie des Erzfeldes gefolgt sind. Die Räume bekommen kleinere Nebenräume. Nur Haupt- und Nebenräume sind untereinander verbunden, Haupträume sind untereinander nur im Ausnahmefall miteinander verbunden. Stehen dann ungefähr fünf Haupträume in der Umgebung des Erzfeldes, wird ein großer Versammlungsraum eingerichtet, der sowohl vom Hauptgang, als auch von den Haupträumen auf kurzem Weg erreicht werden kann. Der Hauptgängerhält in regelmäßigen Abständen Ausweichnischen und vereinzelt auch große Nischen als Wachräume. Kommt man beim Abbau eines Erzfeldes dem Rand des Berges nahe, dann wird in dieser Richtung ein zusätzlicher Eingang geschlagen. Der Eingang, der den kürzesten Weg zum Erzfeld hat, wird der künftige Haupt-

⁹ <http://vinsalt.regioconnect.net/thread.php?postid=125295>

gang und wird entsprechend breit ausgelegt. Auch dieser Gang enthält Nischen und abzweigende Räume. Bereiche mit weichem Felsgestein sind stärker abgestützt oder eingestürzt.

- Zwergentunnel die nicht dem Abbau sondern nur dem Transport dienen, sind im Querschnitt tropfenförmig. Wobei der Boden wieder mit Abraumschutt eben aufgefüllt und mit Steinplatten oder Holzbalken abgedeckt wird.
- Statt des schachbrettartigen Ausbaus sind auch Fischgrätenartige Abbaustollen möglich.
- Denkbar ist auch, dass ein Erzgebiet flächig zu einer zusammenhängenden Höhle abgebaut wird, welche von regelmäßigen, gemauerten Säulen gestützt wird.
- In den Haupträumen werden Zisternen und oder Aborte gebohrt.
- Alternativ eine zentrale große Zisterne, die ebenfalls wie die Versammlungshalle günstig zwischen allen Haupträumen gelegen ist.
- Alle weiteren Gänge sollten eine gewisse Daseinsberechtigung haben. Als Vorbild kann die Verkehrsplanung dienen:
- Neue Gänge dienen als Abkürzungen, Entlastungen stark frequentierter Hauptgänge, Umgehungen von Durchgangshöhlen, bei denen ein öffentlicher Durchgang nicht mehr gewünscht ist, als Fluchtwege oder als astige Rettungstunnel aus vergangenen Katastrophen.
- An diversen Stellen werden Durchbrüche und Wendeltreppen nach oben und unten eingezeichnet. Mit diesen Verbindungspunkten kann man dann die nächsthöhere oder nächsttiefere Höhlenebene zeichnen. Dazu den Umriss des Berges nach innen verkleinern oder nach außen vergrößern.

Accessoires

- Obwohl Zwerge fähig sind, Gangwände glatt auszuarbeiten, meißeln sie Mauermuster in die Wände, um die Illusion von Mauerwerk hervorzurufen.
- In regelmäßigen Abständen sind kleine Mulden in die Wände geschlagen, in denen Talglämpchen hineingesetzt werden können.
- In Zwergenschulterhöhe sind Reliefbänder eingemeißelt mit wiederkehrenden Symbolen, die es geübten Zwergen erlauben, sich auch bei völliger Dunkelheit im Tunnelsystem zu orientieren.
- Ebenso stecken Clans ihre Reviere mit charakteristischen Reliefs an den Tunnelwänden ab.
- Beschädigungen und Einstürze repräsentativer Gänge werden nicht hingenommen, sondern mit Steinquadern, Lehmziegeln oder Zement ausgebessert.
- Schmieden und Essen befinden sich in den Randbereichen des Berges, wo es einfacher ist, Luftlöcher zu bohren.
- Möglichst in der Mitte der Gesamtanlage, durchaus als Bestandteil der großen Halle befindet sich „Das Loch“, ein scheinbar bodenloser, ummauerter Schacht, aus dem unheimliche Geräusche kommen und in das Feinde und Schwerverbrecher gestürzt werden (unten sammelt sich Kohlenmonoxid).

Das Abenteuer

Ein Dungeon ist eine Abenteuerspielplatz. Da gibt es immer was zu tun und Orte zu erkunden. Du kannst gewinnen oder verlieren, je nachdem wie Dein Glück, Deine Fähigkeiten und Deine Entscheidungen mitspielen.

Es ist Las Vegas mit Monstern! Was kann man daran nicht mögen?

Aus einem RPG-Forum

Ein Dungeonabenteuer ist wie Kochen. Die richtigen Zutaten sind nur die Voraussetzung für den Erfolg. Damit Deine Gäste über das leckere Essen in Verückung geraten muss Komposition und Präsentation stimmen.

Tipps für Dungeonkarten

Ein funktionierendes Dungeon

Bevor Du Dich an Deinen „Plan des Schicksals“ machst, stell eine Liste zusammen mit den Räumen, die Dein Dungeon haben muss bzw. haben soll. Überlege Dir dazu:

Wie viele Eingänge hat das Dungeon?

- Welche Räume sind für die Funktion des Dungeons notwendig (Abort, Kochstellen und Schlafräume werden gerne mal vergessen) bzw. welche davon fehlen und wurden durch andere Lösungen ersetzt (Abort durch einen Eimer, Küche durch offenes Feuer, geschlafen wird an Ort und Stelle usw.)? Wo ist der Kerker mit der zu rettenden Prinzessin und welche anderen Räume sind außerdem wahrscheinlich? Mach eine Liste davon, damit Du beim Zeichnen später nichts vergisst.
- Wie groß müssen die Räume sein, damit sie funktional sind (wie viele Betten muss der Schlafraum haben, wie groß muss der Raum für einen Bschwörungskreis mindestens sein) bzw. wenn sie überdimensioniert oder viel zu klein sind, welche Konsequenzen hat das (große Entfernungen und lange Wege, Überbevölkerung mit Futterneid und einer harten Disziplin um die Ordnung aufrecht zu erhalten)?
- Welche Räume sollten schon allein aus praktischen Überlegungen nahe beieinander liegen (Küche-Vorratskammer, Waffenkammer-Wachraum)?
- Für welche Räume ist eine bestimmte Lage (Wasseranschluss, am Eingang, besondere Sicherheitsmaßnahmen usw.) notwendig?
- Denke auch an das Schlüssel-Schloss-Prinzip! Wo sind die Verbindungen zwischen Schlüssel und Schloss? Welche Schlüssel liegen in den jeweiligen Räumen und was bewirken sie in den anderen Räumen?
- Nur zur Erinnerung! Denk an das Ziel Deiner Helden! Wenn sie nur rasch raus wollen, dann interessieren sie tausend Abzweigungen überhaupt nicht, sie werden nur den Schildern Richtung Ausgang folgen.
- Sind alle Räume jederzeit erreichbar? Bei Meereskavernen könnte Ebbe und Flut den Zugang regeln, ein oberirdisches Unwetter kann unterirdische Flüsse anschwellen lassen, der Tagesablauf der Bewohner kann den Zugang zu bestimmten Teilen des Dungeons u.U. auch unmöglich machen andere Zugänge sind momentan noch versperrt können aber freigelegt werden.

- Wenn das Dungeon sehr komplex wird, solltest du auch an Möglichkeiten zur Regeneration denken. Es muss ja nicht gleich der Heiltrankbrunnen in der Dungeonküche sein. Aber einen sicheren Ort, an den die Helden sich zurück ziehen können, um ihre Wunden zu lecken, um Pläne zu schmieden oder um sich (magisch) zu heilen solltest Du gelegentlich mit einbauen. Das muss nicht ein Geschenk sein! Vielleicht müssen sie sich den auch erst erarbeiten, in dem sie die Insassen eines eigentlich gut zu verteidigenden Raums erst raus werfen/weg locken, vielleicht müssen sie ihr Lager auch erst auskundschaften oder verbarrikadieren?

Wenn es Dir bei der Karte mehr um das Thema des Dungeons und nicht um die exakte (messbare) Dimension für eine Kampfarena geht, solltest Du auf liniertes oder kariertes Papier verzichten. Insbesondere bei natürlich entstandenen Dungeons zeichnest Du sonst leicht unbewusst wesentlich geradliniger als solche Dungeons eigentlich sein sollten. Außerdem verleitet so ein Muster mit seinen exakten Maßen generell sehr dazu in Brettspiel/Kosimkategorien zu denken. Wenn Du allerdings genauso spielen möchtest und einen klassischen Dungeoncrawl mit taktischer Bewegung haben möchtest, dann sind es genau diese Angaben, die eine wichtige Rolle spielen.

Reale Vorbilder nehmen

Es lohnt sich auch mal nach entsprechenden Vorbildern zu recherchieren, dann hast Du bereits eine Vorlage an der Du dich orientieren kannst. Beispiele findest Du im Internet bei Burgenwelt.de oder bei einer Google-Suche mit Suchbegriffen wie Burg + Grundriss

Die richtige Dimension

Orientierung ist für das taktische Verhalten der Helden wichtig, daher kann eine spielerische Herausforderung darin bestehen Spielern wie Helden die Orientierung zu erschweren. Immer wieder bestätigt sich im Feldversuch, dass viele Spieler Schwierigkeiten haben verschiedenen Ebenen eines Dungeons klar zu trennen, insbesondere wenn sie mehrfach unterschiedliche Treppen/Leitern rauf und runter steigen. Wenn Du im Dungeondesign die Orientierung als Herausforderung setzen willst, dann nutze das aus und baue zahlreiche Ebenen und Zugänge zu den einzelnen Etagen ein! Andere Möglichkeiten, um für Desorientierung zu sorgen, sind Spiegel, Geheimgänge, Teleportation oder Labyrinth. Wenn Du aber das gegensätzliche Interesse hast und Deinen Spielern in einem unübersichtlichen Dungeon mehr Orientierung verschaffen willst, dann versuch Deinen Spielern durch Hintergrundstruktur und Farben zusätzliche Informationen zu vermitteln. Vielleicht kannst Du beim Zeichnen der Karte den Teil des Dungeons, der in den Naturstein gehauen ist mit einem entsprechenden Hintergrundmuster versehen (zur Not tut es auch einfach ein Standardmuster von Word)? Alternativ kannst Du zur Orientierung der Spielern auch einfach eine Farbkodierung benutzen. Gänge in Blau, Wohnräume in Orange, Treppen/Leitern in Grün usw.

Auch die Ausfüll-Methode (siehe Seite 70) hilft Deinen Spielern einen groben Überblick zu wahren, ohne ihnen allzu große Hilfestellung zu liefern.

Ein kleiner Tipp am Rande: Unterschätze den positiven psy-

chologischen Effekt des Treppensteigens nicht! Das Dungeon-Gen in Deinen Spielern sorgt dafür, dass sie angesichts einer Treppe immer das Gefühl haben nun in den nächsten Level vorzudringen. Wenn Deine Spieler ein Erfolgserlebnis brauchen, dann könnte eine Treppe ihnen ein Gefühl des Vorwärtkommens geben.

Große Dungeonkarten

Vorsicht auch vor einem zu kleinen Maßstab Deiner Karte. Die kleinen Karokästchen eines Blocks verleiten sehr dazu, diese als Maßstab zu nehmen. Doch im schwummrigen Licht Eurer Spielhöhle, werden zu nachtschlafener Stunde müde Spieleraugen schnell die eingezeichneten Fallen und andere wichtigen Details übersehen, wenn sie sich überhaupt noch die Mühe machen auf dem kleinen Plan zu schauen. Also nimm lieber die Variante für Sehbehinderte und dafür mehrere Blätter, die Du dann durchnummerieren solltest bzw. mit einem Code versehen solltest, damit Du sie später richtig anlegen kannst. Z.B. wäre dann das Blatt 3R das Planteil, das an Blatt 3 Rechts angelegt wird, 3R1 entsprechend das darauf folgende Blatt. Ein großer Maßstab hat auch den Vorteil, dass Du auf der Karte gleich Zinnfiguren o.ä. platzieren kannst, um taktische Bewegung im Kampf zu simulieren.

3	3R	3R1
2		
1		

Design nicht Layout

Klar freut sich jeder Spieler über eine schön gemalte Dungeonkarte, doch so was bedeutet immer auch eine gehörige Portion Aufwand. Wichtiger am Spieltisch ist, dass Dein Dungeon stimmig ist und keine Konstruktionsfehler enthält. Wenn es dann auch noch hübsch aussieht umso besser. Aber lass beim Abenteuer vorbereiten niemals das Layout über das Design bzw. die intelligente Konstruktion des Dungeons siegen. Eine schlecht gezeichnete Karte die logisch ist und mit spannenden Dingen gefüllt ist funktioniert am Spieltisch dennoch. Eine perfekt aussehende Karte mit logischen Fehlern und langweiligen Dingen drin hingegen...

Also steck Deine Energie lieber in den Hintergrund, in die Recherchen nach tollen Fallen, Rätseln und in die Ausarbeitung der Begegnungen anstatt am perfekten Pinselstrich zu arbeiten.

Der Hintergrund

Um Dein Dungeon entsprechende Tiefe und Plausibilität zu verleihen und um es mit Inhalten zu füllen solltest Du auf die folgenden Fragen Antworten finden. Keine Bange, Du brauchst nicht für alles eine Antwort haben, aber je mehr Antworten Du hast, umso eher kannst Du die Glaubwürdigkeit Deines Dungeons und damit die Suspension of disbelief aufrecht erhalten. Für manche der Fragen und für manche Spielrunden brauchst Du auch gar keine Antworten. Mancher Spieler will einfach nur Türen eintreten und Monster plätten, da kommt es auf die ausgetüfelte Geschichte dahinter gar nicht an.

Welche Funktion hat(te) das Dungeon?

Natürlich entstandene Dungeons nehmen keine Rücksicht auf Besucher, halten sich aber in aller Regel an Naturgesetze. Also denk daran, dein unterirdischer Fluss nicht bergauf fließen kann, dass es keine Treppen und bequeme Stufen geben muss, dass viele Passagen für die Helden zunächst nicht zugänglich sind, weil die Zugänge zu schmal sind, sie unter Wasser liegen oder keinen Sauerstoff enthalten. Sie sind oftmals von trügerischer Stabilität. Schnell kann man hier einen Steinschlag auslösen, im Treibsand verschwinden oder einen Durchbruch auslösen und plötzlich einen Stock tiefer in einer Kaverne oder unterirdischen Fluss landen. Die Gänge verlaufen selten gerade und gleichmäßig sondern sind natürlich gewachsen und verändern sich durch Wasser, Hitze oder Einsturz auch wieder.

Wenn es nicht auf natürlichem Wege entstanden, hat irgendjemand einmal viel Energie aufgewendet um das Dungeon zu bauen. Da außer manchen Verrücktem (die es erstaunlich oft in Fantasywelten gibt) niemand grundlos ein Dungeon anlegt, hatte das Ding irgendwann einmal eine Funktion. Am Häufigsten sind Grab-, Prachtanlagen irgendwelcher Herrscher und Mächtiger, Bergbauanlagen nicht nur von Zwergenhand, Verteidigungsanlagen, Siedlungen in Gegenden mit schwierigem Terrain (Gebirge) und der Sorge vor Luftangriffen oder auch besondere heilige Orte und Tempelanlagen.

Zweck eines unterirdischen Dungeons

- Erzbergbau (Kupfer, Silber, Gold, Edelmetalle)
- Bergbau (Edelsteine, Steinbau, Kohle, andere Schätze)
- Fluchttunnel
- Schmuggeltunnel
- Versorgungstunnel und Zisternen
- Belagerungstunnel
- Wohnhöhlen bzw. Habitat

Jede dieser Funktionen hat Konsequenzen für das Design des Dungeons. In der Regel dürfte ein solcher Ausbau immer kostspielig und zeitraubend sein. Daher spielen funktionale Gesichtspunkte sicher eine größere Rolle als Prunk und Bequemlichkeit. Je nach Funktion richten sich Verteidigungsanlagen vielleicht nur gegen eine bestimmte Art von Gegnern (wilde Tiere, Drachen, eine bestimmte intelligente Rasse) oder verhindern nur das Eindringen in wenige besondere Räume? Wenn es eine Mine war, muss

der Abraum nach draußen oder in leere Stollenteile befördert werden. Welche Vorrichtungen gab es dazu? In einer Tempelanlage gibt es vielleicht besonders abgeschottete heilige Räume wo das göttliche Element besonders hervorragt. Eine mystische Heilquelle, ein Abgrund in das Innere der Erde, ein Spalt aus dem halluzinierende Dämpfe treten, ein riesiger Altar usw.

Die Funktion der Anlage bestimmt auch welcher Art die Zugänge sind. Sind sie kaum zugänglich und gut versteckt (z.B. bei einem Fluchttunnel, der ja nur einen Weg nach draußen erlauben soll) oder gut zugänglich und unter Umständen gut ausgebaut (z.B. bei einem Schmugglertunnel oder Bergwerksgang, will man hier doch schweres Gut transportieren)?

Je nachdem wer das alles gebaut hat dürfte auch der Ausbau der Tunnelanlagen (Stützbalken, Beleuchtung, Frischluftzufuhr, Reliefhinweise für die Bewegung im Dunkeln) davon abhängen ob hier eher Profis zu Gange waren (Zwergenbinge) oder Amateure (Schmuggler).

Wie hängen die verschiedenen Teile des Dungeons zusammen?

Wenn es sehr unterschiedliche Bereiche in Deinem Dungeon gibt, dann mach Dir Gedanken wie sie zusammen hängen. Eine Grolmensippe, die im selben Berg ihr Zuhause hat wie ein Zwergentamm und wo außerdem noch eine Familie Höhlenspinnen zur Untermiete wohnt ist stark erklärungsbedürftig! Wenn es mehrere Bewohner gibt, in welcher Beziehung stehen sie zueinander? Sind sie verfeindet, treiben sie Handel miteinander oder herrscht ein Teil über den anderen? Wissen sie überhaupt voneinander? Wie sind die einzelnen Bereich miteinander verbunden? Welche Durchgänge gibt es oder gab es? Je nach dem wie Deine Antworten hier ausfallen, gibt es für Deine Helden später Handlungsoptionen und Schwierigkeiten. Denn nicht alle Dungeoninsassen sind aufs Heldenmorden aus und es könnte durchaus zu ungewohnten Koalitionen unter der Erde kommen, wenn die Helden in der alten Trollfestung auf eine Gruppe Orks mit ihrem Schamanen treffen, die ebenfalls ein Problem mit mordlustigen Trollgeistern haben.

Welche Bewohner gibt und gab es? Welche Konsequenzen hat das?

Natürlich stellt sich auch die Frage auf wen die Helden dort eigentlich treffen können. Da typische Dungeons (zumindest für Menschen) eher ungemütliche Orte sind braucht es einen Grund für die Bewohner hier zu sein. Das kann natürlich viel mit der Funktion des Dungeons zu tun haben, denn in einem Bergwerk beispielsweise braucht es natürlich Arbeiter, in einer Tempelanlage gibt es vielleicht Priester und Zwerge brauchen für eine Zwergenbinge sicher auch keine besondere Einladung. Aber jenseits davon kann es auch andere Bewohner oder Gäste in einem Dungeon geben. All die Gründe die Helden in ein Dungeon treiben, können auch andere dorthin treiben: Flucht vor einem Unwetter/Feind oder eine Schatzsuche usw. Geister wiederum sind sowohl in der Gegenwart als Bewohner da, als auch als Zeugnisse der Vergangenheit eines Ortes.



Aber wie kommen die klassischen Dungeonbewohner hierher? Wurde der Drache als Ei in die Höhle geschleppt oder wie kam er durch die schmalen Gänge? Gibt es ein Tor in eine fremde Welt durch das die Monster kommen, ist es eine Brut- oder Kultstätte, lockt sie ein Artefakt oder etwas das nur in diesem Dungeon vorkommt (ein Höhlengewächs, eine magische/mystische Quelle, ein anderer Bewohner)? Gerade Überlegungen zu ehemaligen Bewohnern können

Dynamische Dungeons

Achte darauf, dass Dein Dungeon eine gewisse Dynamik enthält und nicht nur eine statische Aneinanderreihung von Räumen mit Inhalten ist. Der Zweck des jeweiligen Dungeons kann Dir Anhaltspunkte liefern woher diese Dynamik herrühren könnte (Schichtpläne, Klo- und Patrouillengänge, Hobbys und Alltag der Bewohner). Wenn Du dem Anschein von Willkür vorbeugen willst, kannst Du dafür Wachpläne, Tagesabläufe oder auch einfach Zufallstabellen entwerfen, die diese Begegnungen und Ereignisse definieren.

Diese Dynamik muss nicht immer von den Bewohnern herrühren, sondern kann auch durch die Umwelt verursacht werden. Denk z.B. an eine Kanalisation oder Höhle in der mittels einer Zufallstabelle der aktuelle Wasserstand ausgewürfelt wird, so dass ein Zugang zu einem Teil des Dungeons manchmal leicht zugänglich ist, manchmal aber nur unter sehr erschwerten Umständen. Gleiches könnte man sich auch für andere Phänomene wie Vulkanismus, Erdbeben oder magische Kraftfelder ausdenken. Wer hier noch Inspiration sucht, was sich alles in einem Dungeon tun könnte während die Helden mal kurz draußen vor der Türe waren, wird bei diesem Generator (englisch) fündig:

http://www.random-generator.com/index.php?title=Dynamic_dungeon

den Spielern wichtige Hinweise liefern. Haben sie das Dungeon fluchtartig verlassen, gab es einen großen Kampf, ist es einfach nur verfallen, was haben sie dort gemacht und wovon gelebt? Was haben sie den Helden hinterlassen und was davon funktioniert überhaupt noch? Diese und viele weitere Fragen können Dir helfen einen Hintergrund für das Dungeon zu erstellen, mit dem Du auch die (Raum-)Beschreibungen später ausfüllen kannst.

Bedenke wenn Du Dein Dungeon um einen bestimmten Bewohner herum designst, dass die Architektur des Dungeons seinen Ansprüchen entgegen kommt. Manche Monster können vielleicht nur in bestimmten Bedingungen existieren und benötigen ein bestimmtes Klima oder bestimmte Dinge (Wasser, Temperatur, bestimmte Mineralien, Gewächse usw.) um leben zu können bzw. um ihre Vorteile ausspielen zu können. Niedrige, schmale Gänge sind bspw. nichts für alte Höhlendrachen, Höhlenspinnen mögen so etwas schon eher. Und dann wäre da noch die Technik. Wenn Deine Katakomben zahlreiche Fallen und Türen beinhalten, dann wird das vielleicht für die Helden ein Problem, mit Sicherheit aber auch für allerlei Tiere und Monstren, die mit einem Türgriff sofern sie ihn nicht essen können nichts anfangen wissen.

Wovon leben die Bewohner?

Sofern Deine Dungeonbewohner nicht alles Untote und Geister sind müssen sie von irgendetwas leben.

Minenarbeiter und Höhlenbewohner brauchen Nahrung und (Bau-)Material. Nicht alles davon wird unterirdisch produziert werden können. Mit wem treiben sie Handel bzw. woher haben sie es sonst und wie kommt es in das Dungeon? Irgendwo muss der Abfall und die Kloake hin. Auch die Abgase aus den Essen und Kaminen müssen aus den Stollen, will man sich nicht vergiften. Frische Luft und Wasser müssen im Gegenzug ebenfalls in die Räume gelangen. Es müssen ja nicht gleich riesige Luftschächte a la Hollywood-Hochhäuser sein, aber ein Luftzug kann den verirrtten Helden später den Weg nach draußen zeigen oder einen Hinweis auf geheime Türen geben.

Sind die Bewohner irgendwelche Monstren ist ihre Population entweder nicht besonders groß, so dass sie von gelegentlich vorbeikommenden Abenteurern leben können oder aber sie müssen sich ihre Nahrung irgendwie beschaffen. Unternehmen sie Raubzüge außerhalb des Dungeons? Ernähren sie sich vegetarisch von Flechten und Pilzen oder jagen sie kleinere Tiere wie Höhlenkrebse und Kellerasseln? Gibt es Vorratskammern und wo landen die Exkremente? Man denke mal an rätselnde Helden im Dungeongang, die vor einem großen Sch*haufen stehen und rätseln, welches Vieh wohl so etwas hinterlässt ;-) Manchmal liegen die Wächter auch einfach verhungert in der Ecke oder sind an Altersschwäche gestorben. Daher sind Golems oder ähnliche Wesen mitunter wesentlich praktischer als lebendige Wächter.

Was tun die Bewohner den ganzen Tag?

Du solltest die Frage nicht außer Acht lassen, was die Bewohner eigentlich den lieben langen Tag so machen, wenn sie sich nicht gerade mit den Helden herum schlagen. Was ist ihr Tagesgeschäft jenseits von Schlafen, Essen und sich vermehren? Tödliche Fallen konstruieren, Vorräte anlegen, das Dungeon erforschen oder ausbauen, Wache halten, Deckchen häkeln....? Irgendetwas müssen sie ja tun.

Wenn sie komplett unterirdisch leben und für gewöhnlich keinen Kontakt zur Oberfläche haben, dann dürften Begriffe wie Tag/Nacht eine ganz andere Bedeutung für den Tagesablauf haben. Vielleicht schlafen sie überproportional viel oder wenig? Vielleicht ist der Tagesablauf durch Arbeitsschichten, durch regelmäßig eintretende Ereignisse (z.B. ein Geysirausstoß) oder merkwürdige gesellschaftliche Regeln (z.B. alle vier Stunden findet eine Meditationsandacht mit 15 Minuten Kollektivschlaf statt) geprägt?

Es kann für ein taktisches Spielen sehr wichtig sein, dass Du für die Bewohner einen Tagesablauf oder Stundenplan erstellst. Dann können Deine Spieler nämlich sehr gut planen, wann sie in welche Dungeonbereiche gehen sollten, um z.B. Kämpfe zu vermeiden. Natürlich musst Du dann beim Spielen aber auch den jeweiligen Zeitaufwand der Helden für ihre Bewegung im Auge behalten.

Diesen Tagesablauf kannst Du auch mit einer klassischen Zufallstabelle abbilden. Erstelle dazu für die groben Phasen des Tagesablaufs unterschiedliche Begegnungstabellen für die jeweiligen Räume. Also z.B. eine Tabelle für das Leben in der Silbermine während der Arbeitszeiten, eine für Tagsüber in den Pausen und eine Tabelle für die Ruhephasen. Damit auch Deine Spieler einen Überblick über den Zeitablauf haben kannst Du eine Papieruhr mit Marker auf den Spieltisch legen und dort den Marker entsprechend der vergangenen Zeit vorwärts bewegen. Dann wird den Spielern auch bewusster, dass die Uhrzeit hier eine Rolle spielen kann.

Wenn es Wächter gibt ist vielleicht auch interessant wie ihr Verhältnis zu ihrem Chef ist. Wer bezahlt sie bzw. wer hat sie aufgestellt? Sind sie motiviert und aufmerksam oder eher gelangweilt. Haben sie Angst oder sind sie so gelangweilt, dass sie sich auf Ärger regelrecht freuen?

Wie sieht die Verteidigungsstrategie aus

Früher oder später werden die Bewohner des Dungeons sicherlich bemerken, dass da Fremde durch ihr Dungeonwohnzimmer stapfen. Mach Dir dazu Gedanken! In der Regel kommen folgende drei Verhaltensweisen für die Bewohner in Frage:

1. Flucht
2. einen Hinterhalt legen
3. Verstärkung holen

Vielleicht erhöhen sie also die Zahl der Wachen, gehen häufiger Patrouille oder sie fliehen bzw. stellen zusätzliche Fallen auf. Manchmal schicken sie selbst Kundschafter aus, um etwas über die Eindringlinge (die Helden) zu erfahren oder sie versuchen die Helden in die Irre zu führen oder in eine Falle zu locken. Überlege Dir auch ab welchem Punkt die Bewohner überhaupt auf die Anwesenheit der Helden

reagieren ((X Punkte bei versammelten Schleichenproben, das Auslösen einer bestimmten Falle, das Erreichen eines bestimmten Dungeonabschnitts usw.) und wie die Eskalationsstufen des Konflikts aussehen?

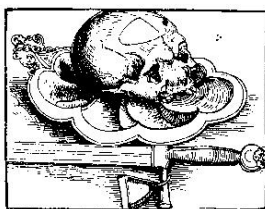
Einfach sind diese Überlegungen bspw. für Ratten. Zunächst werden sie vor Besuchern fliehen, doch wehe sie werden in die Enge getrieben. Was aber geht im Kopf eines Höhlendrachens vor sich und in welcher Stimmung ist die Spinnenkönigin, wenn sie von den Helden gestört wird? Panisch? Gereizt? Gelangweilt-interessiert? Einfacher, weil für Dich letztlich frei wählbar, sind intelligente Bewohner, wie Räuberbanden, Zwerge/Echsenstämme oder finstre Kulte. Hier hängt es von dem Hintergrund ab, den Du Ihnen verpassen möchtest, ob sie eher technisch versiert sind, vorsichtig, kriegerisch oder gleich mit der magischen Artillerie anrücken.

Ein Teil der Verteidigungsstrategie wird auch fest eingebaut bzw. durch die Funktion und Konstruktion des Dungeons bestimmt. Müssen die Bewohner regelmäßig durch die Gänge oder in einen Raum, dann werden sie keine komplizierten oder gar lebensgefährliche Fallen aufstellen, die womöglich leicht irrtümlich ausgelöst werden können oder langwierig zu deaktivieren sind (z.B. eine bewohnte Festung, die Waffen- oder Schatzkammer). Hier werden eher lebende (intelligente) Wächter aufgestellt. Soll man in den Raum nur herein und nicht wieder heraus (z.B. ein Gefängnis) werden die Fallen, Wachen und Vorrichtungen entsprechend konstruiert sein (z.B. Türgriffe nur auf einer Seite, Einbahnstraßen in Form von Leitern und Seilen etc.). Will man den Zutritt auf jeden Fall verhindern, dann kann eine Falle auch ohne Vorwarnung tödlich sein (Gruft, Innerstes Heiligtum eines Tempels) oder es gibt einfach keinen Zugang zu dem Raum, weil er z.B. zugemauert wurde.

Warum sind die Helden die ersten die dort eindringen können/wollen?

Wenn in den sagenumwobenen Katakomben hinter den gefrorenen silbernen Wasserfällen der Eternen unglaubliche Schätze liegen, die noch niemand geborgen hat, stellt sich doch einem vernünftigen Menschen mit Überlebensinstinkt die Frage warum ist das so? Warum kam noch niemand auf die Idee dort hinab zu steigen oder warum kam noch niemand von dort zurück?

Auch anders herum kann es eine interessante Frage sein, wenn die Helden nicht die ersten sind, was haben ihre Vorgänger hinterlassen oder was wurde aus ihnen? Bereits ausgelöste Fallen, leere Schatztruhen, die sterblichen Überreste einer Vorgängerheldengruppe, Warnhinweise und demolierte Fallen und Türen? Haben die Vorgänger neue Fallen errichtet, eigentliche friedliche Bewohner aufgezogen, waren sie auf der Suche nach etwas ganz bestimmten oder gerieten sie zufällig hierher?



Fallen im Dungeon

Grundregeln beim Fallenstellen

Fallen sind sinnvoll

Die tödlichen Fallen dürfen zunächst einmal ganz banal nicht die Bewohner des Dungeons in ihrem Alltag betreffen. Wer will schon irgendwo wohnen und arbeiten wo eine kleine Gedankenlosigkeit bereits den sicheren Tod bedeutet? Dementsprechend sind in Wohn- und Arbeitsräumen selbst Fallen eher Mangelware. Sie sind hier wenn überhaupt außen an der Türe oder den Fenstern angebracht und nicht unter dem Wohnzimmerteppich. Anders sieht es natürlich bei den Schatzkammern und insbesondere bei den Grabkammern aus. Orte wo man selbst selten, und wenn dann nur zu ganz bestimmten Anlässen, hingeht dürfen auch etwas umständlicher zu erreichen sein. Hier könnte man dann je nach möglichem Aufwand mit allen Schikanen der Fallentechnik rechnen. Je nach Verwendungszweck sind auch sehr spezielle Fallen sinnvoll, so könnten in Schatzkammern sogenannte „Folgt-mir“-Fallen angebracht sein, die jemand auslösen kann, der gezwungen wird, voran zu gehen. Also eine Falle, die nur den betrifft, der sich hinter dem Auslösenden befindet.

Keine Regel ohne Ausnahme: Natürlich können Fallen aus aktueller Spielersicht auch total sinnlos sein. Z.B. dann wenn sie vor langer Zeit einmal sinnvoll waren, aber durch den Lauf der Zeit (Ausbau des Dungeons, Einsturz, Umfunktionierung) ihren Sinn verloren haben oder im umgekehrten Fall, nämlich wenn spätere Bewohner Fallen für ihren Zweck eingebaut haben. So könnte z.B. die Goblinbande, die eine verlassene Zwerge mine bewohnt, vielleicht einen Höllenrespekt vor den Untieren haben, die im Inneren der Mine hausen und daher Fallen basteln, die ins Innere des Dungeons zielen und gar nicht auf äußere Eindringlinge.

Fallen sind teuer

Kein Mensch (mancher Zwerg vielleicht) baut Fallen, weil er Fallen lustig findet. Mechanische Wunderwerke sind teuer und krasse Mördergruben beanspruchen viel Raum, den man oft mühsam dem Fels abringen muss. Also gilt es bei der Platzierung der Fallen auch zu bedenken, dass eine vernünftige (kaufmännische) Relation zwischen fallentechnischen Aufwand und Ertrag (in Form der Sicherheit) herrscht. Oma Hermines Sparstrumpf wird vielleicht mit einem Trickschloss gesichert sein, aber sicher nicht mit komplizierten Bolzenschussapparaten, deren Anschaffung teurer wäre als der gesamte Sparstrumpfinhalt. Die Tresore der Nordlandbank hingegen sind sicherlich „geringfügig“ besser gesichert.

Fallen sind statisch und lassen sich überwinden

Wenn sich deine Spieler explizit auf bestimmte Fallen vorbereiten oder clevere Ideen haben, dann lass sie auch den Erfolg haben, den sie verdienen. Eine Falle passt sich nicht dynamisch demjenigen an, der gerade auf ihr steht, sondern zielt auf einen Eindringling, von dem der Konstrukteur einst einmal ausging, dass er versuchen würde einzudringen. Wenn die Helden nicht in das „Beuteschema“ der Falle pas-

sen, weil sie zu groß oder zu leicht sind, dann marschieren sie eben manchmal auch einfach durch oder die Falle wirkt ganz anders als gedacht (weil die Giftgasmenge eben für kleinere Eindringlinge berechnet war, oder der Bolzenschussapparat erst ab 400 kg Gewicht losgeht).

Fallen sind meist recyclingfähig.

Fallen sollten in der Regel nicht nur Einwegfallen sein, die einmal funktionieren und dann nie wieder. Einwegfallen machen nur als ultima ratio Sinn, wenn der Erbauer mit einer sehr konkreten nahen Gefahr rechnet und es keinen anderen Weg das Eindringen zu verhindern gibt. Je näher man also dem Ziel kommt umso eher tauchen Einwegfallen auf. Fallen die über Jahre funktionieren sollen, schwer zugänglich bzw. zu warten sind und nicht nur einen Gegner abhalten sollen, dürfen selbstverständlich keine Einwegfallen sein. Grabkammern, die über Jahrhunderte hinweg von Eindringlingen freigehalten werden sollen, dürften dementsprechend eher keine Einwegfallen beinhalten.

Fallen sind Zeitfresser

Zugegebenermaßen eine Metaüberlegung aber dennoch bedenkenswert. Zu viel Fallen in einem Dungeon machen den Spielfluss enorm zäh, weil sich die Charaktere kaum einen Schritt vorwärts trauen, wenn sie ständig eine Falle befürchten müssen. Jeden Zentimeter Dungeonboden nach Fallen abzusuchen, macht den wenigsten Spielern wirklich Spaß. Also platziere Deine Fallen nicht willkürlich an jeder Dungeonecke, sondern nur an besonderen wichtigen Punkten bzw. an den Punkten, wo sie wirklich Sinn machen und nicht dort, wo Du denkst, dass Du Deine Spieler garantiert erwischst.

Lass die Finger von absolut tödlichen Fallen

Grimzahns Fallen¹⁰ waren immer für ihre tödliche Wirkung am Spieltisch berüchtigt. Da reichte es oft mit dem Blättern im „Fallenbuch“ zu drohen, um den Spielern wieder mehr Ernsthaftigkeit am Spieltisch einzuflößen. Aber dafür sind Fallen nicht da. Natürlich dienen sie Ingame manchmal dazu ihre Opfer umzubringen aber Spieler finden es nicht witzig, wenn sie mal eben kurz ins Jenseits befördert werden, ohne jemals eine realistische Chance gehabt zu haben, die Falle zu entdecken oder sie zu umgehen. Selbst wenn Ihr das Dungeonabenteuer als Wettkampf zwischen Spielern und Spielleiter bestreitet und Todesfolge beim Falleneinsatz durchaus vorkommen kann, sollten die Fallen nicht zu 100% tödlich sein bzw. mit tödlicher Präzision arbeiten. Gib den Spielern immer eine sportlich faire Chance durch Vorwarnungen, Alternativen oder zumindest durch kalkulierbare (knappe) Überlebenschancen.

Fallen können etwas erzählen

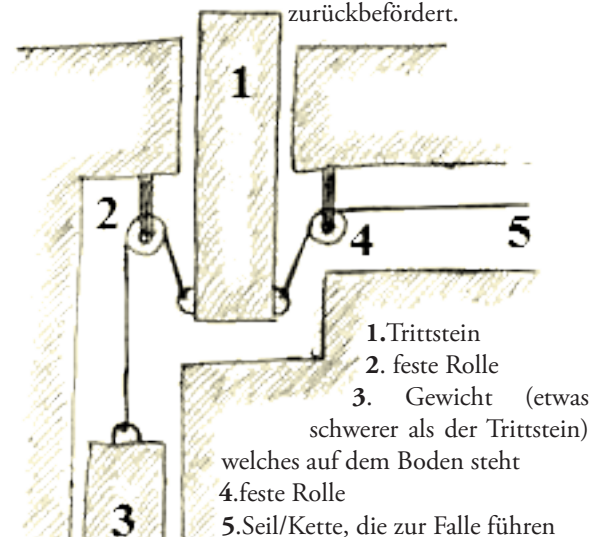
Fallen müssen nicht immer mörderische Maschinen sein. Sie können auch etwas über die Geschichte und die (einstigen) Bewohner des Dungeons verraten. Ihre Bauart, ein Steinmetzzeichen, die angewandten Techniken oder ihr Zustand können den Charakteren durchaus

auch etwas über das Dungeon erzählen. Auch von unglücklichen Vorgängern ausgelöste Fallen verraten den Helden vielleicht schon, was sie hier so alles erwartet oder was andere einst hierher lockte (und ums Leben brachte).

Ähnlich wie Baumeister reisen auch einige Fallenkonstrukteure durch die Lande und verdingen sich bei großen Baustellen als Spezialisten. So könnten erfahrene Helden an verschiedenen Orten immer wieder auf die Arbeiten eines

Ein Beispiel - Trittsteinfalle¹

Ein Trittstein ist eine recht versteckte Methode um eine Falle auszulösen. Meist ist es ein etwas überstehender Stein, welcher sich nicht vom restlichen Boden unterscheidet, man findet ihn oft in regelmäßigen Mustern wie beispielsweise Kacheln oder Holzdielen. Besonders gemein wäre Ein Trittstein unter Natursteinen, da er sehr schwer zu entdecken wäre. Tritt jemand auf den Trittstein so senkt sich dieser Herab und hebt das Gewicht ein wenig an und zieht am Seil, welches die Falle auslöst. Geht man vom Trittstein herunter, so wird dieser auf Grund des Gewichts in seine ursprüngliche Position zurückbefördert.



Wie entdeckt man einen Trittstein?
Die erste Möglichkeit einen zu entdecken, wäre nach überstehenden

Steinen zu suchen, wobei man auf schlecht gearbeiteten Böden garantiert eine Menge „Trittsteine“ finden wird, die keine Falle auslösen. Zweitens könnte man nicht fest gemauerten Steinen in gemauertem Boden suchen. Ein Trittstein muss nicht unbedingt überstehen, was das Entdecken noch weiter erschwert. Solche Trittsteine haben im Allgemeinen eine größere Trittfläche. Es ist fast unmöglich Trittsteine zu entdecken daher empfehle ich dem Meister, die Heldengruppe aus Fehlern lernen zu lassen (z.B. nur die roten Fliesen lösen Fallen aus...).

¹ Quelle: Katakomben&Schreckgewölbe von Tobias Behley http://www.orkenspalter.de/downloads.php?view=detail&df_id=4159

bestimmten Konstrukteurs treffen, womöglich gibt es sogar am Dungeoneingang ein Schild „Dieses Dungeon ist durch die vorzügliche Arbeit des Fredbert Fallenstellers vor nicht-autorisierten Einbrechern gesichert!“. Solche Hinweise könnten nicht nur ein netten Wiedererkennungswert schaf-

¹⁰ <http://www.games-in-shop.de/00000098410d46246/00000098410d45f41/index.html>

fen, sondern den Helden auch einen Hinweis darauf liefern, was sie drinnen erwartet, schließlich haben sie Fredberts Werke vielleicht schon einmal in Aktion gesehen oder einen Nachfahren von ihm in einem Rasthaus an der Reichsstraße getroffen, der über den Konstruktionsplänen seines Ahnen grübelte.

Fragenkatalog für Fallenbauer

Wer hat die Falle gebaut und welche Fähigkeiten bzw. Möglichkeiten hatte er?

Ein legendärer Meisterschmied wird andere Fallen bauen als ein tolpatschiger Troll, auch wenn beide beabsichtigen Eindringlinge mit ihrer Falle ins Jenseits zu befördern. Hat der Fallenbauer alle Materialien und alle Zeit der Welt um seine Konstruktion anzubringen oder musste er auf die schnelle improvisieren? Wie verbreitet ist das technische Wissen für diese Art der Konstruktion? Ist es plausibel, dass der Erbauer Zugang dazu hatte oder hat ein reisender Handwerker ihm dabei geholfen? Kann sich der Inhaber des Dungeons überhaupt die Anschaffung einer so teuren Konstruktion leisten bzw. was wenn ihm und seinen Nachfolgern das Geld für den Unterhalt ausgeht? Quietschen die einst völlig lautlosen Fallenteile nun verdächtig und warnen alle Eindringlinge oder hat ihre Funktionalität darunter gelitten, dass niemand mehr einmal die Woche das Kugellager schmiert und die Bolzen nachspannt?

Welche Falle wäre typisch für den Erbauer bzw. die aktuellen Bewohner des Dungeons?

Goblins würden eher Jagdfallen bauen, Zwerge komplizierte mechanische Wunderwerke und ein durchgeknallter Magier eine magische Falle. In einem Tempel der Liebesgöttin sind blutrünstige brutal Fallen eher unangebracht, wohingegen Pheromonfallen hier durchaus denkbar wären.

Warum ist die Falle gerade hier und nicht woanders?

Die Existenz der Falle an genau diesem Ort hat einen Grund.

- weil es taktisch der beste Ort dafür ist
- weil sie aus technischen Gründen dort stehen muss
- weil sie dort die beste Wirkung entfaltet
- weil sie dort dem Hausherrn am wenigsten selbst im Weg ist
- weil sie dort für den Hausherrn am ungefährlichsten ist

Wozu dient sie eigentlich?

Fallen dienen nicht grundsätzlich dazu Eindringlinge umzubringen. Dazu ist das Risiko vielleicht doch zu groß, dass man selbst oder freundlich gesonnene (aber zu neugierige) Besucher einen frühen Tod findet. Fallen können mit der Absicht gebaut worden sein, als Alarmanlage zu dienen oder den Verteidigern des Dungeons einen Vorteil zu geben (in dem z.B. die Eindringlinge verletzt werden, um Ausrüstung gebracht oder in eine für den Verteidiger günstige Position gebracht werden). Vielleicht dienen sie auch einfach dazu Eindringlinge aufzuhalten, von einem bestimmten Ort fern zu halten oder sie gefangen zu nehmen.

Wie ist die Falle zu entdecken?

Wenn die Helden wissen wonach sie suchen müssen (z.B. gespannte Schnüre, bolzengroße Öffnungen in den Mau-

ern, lange Fugen in ansonsten glatten Wänden), werden die meisten Fallen von den Helden zumindest entdeckt. Ihr Mechanismus bzw. ihre Entschärfung kann dennoch Problem sein, schließlich gehört dazu oft eine gehörige Portion mechanischer Kenntnisse und Fingerfertigkeit bzw. Geschicklichkeit.

Manchmal kann die Falle aber auch recht offensichtlich sein: Das Warnschild in zwergischem Angram geschrieben, wird alle des Lesens mächtige Zwerge die die Mine betreten darauf hinweisen „Vorsicht Falle, Betreten sie keine <<Hier zwergische Bezeichnung für Trittplatte einfügen>>. Todesgefahr!“. Schließlich wollen die Erbauer der Mine keine Zwerge umbringen, aber weinen allen die Angram nicht lesen können keine Träne nach. Auch Jagdfallen (z.B. die Fallgruben und Tritteisen) sind oftmals recht einfach zu erkennen, doch wenn man gerade auf der Flucht ist hat man seine Augen oft wo anders...

Um eine Falle zu entdecken können natürlich alle Sinne in Frage kommen, ob es die Augen, Ohren oder Nasen sind. Auch der Instinkt (sei er magischer Natur oder eine vage Vorahnung), Vorkenntnisse (weil andere Abenteuerer bereits vor solchen Fallen warnten) und bereits gemachte Erfahrungen (weil man schon das eine oder andere Zwergendungeon besucht hat) können helfen Fallen rechtzeitig zu entdecken.

Wie wird die Falle ausgelöst?

Fallen werden für gewöhnlich nicht zufällig ausgelöst (sieht man von Alterserscheinungen und selbstmordgefährdeten Dungeonbewohnern ab). Das heißt es gibt immer einen Auslöser für die Falle, der durch eine Aktion der Helden getätigt wird. Fallen reagieren dabei meist auf ein konstruiertes Gleichgewicht, auf einen Schalter oder auf einen magischen Auslöser.

Fallen, die auf dem Gleichgewichtsprinzip basieren, reagieren auf Gewicht. D.h. Sobald durch eine Aktion der Helden das Gleichgewicht gestört wird tritt die Falle in Aktion. Das können demnach Trittfallen sein, bei denen dann eine Türe hinter den Helden automatisch zufällt, der Gang plötzlich abkippt oder eine tonnenschwere Steinkugel auf die Helden zu rast, können aber auch ausbalancierte Bücherregale oder Schatztruhen sein, die auf die Entnahme des Inhalts reagieren. Sie sind oft auch so konstruiert, dass sie immer wieder verwendbar sind, da sie „nur“ wieder ins Gleichgewicht zurück gebracht werden müssen.

Schalterfallen reagieren auf eine Aktion der Helden, die den Schalter betätigt, z.B. das stolpern über eine Spannschnur oder das Betreten einer Druckplatte. Man denke dabei an die bekannten Schussapparaturen, die dadurch ausgelöst werden. Im Gegensatz zu Gleichgewichtsfallen sind sie meist nicht so ohne weiteres wiederverwendbar, sondern müssen erst wieder neu gespannt bzw. in Position gebracht werden.

Magische Auslöser sind letztlich eine Universallösung und können auf zahllose Varianten ausgelöst und eingesetzt werden. Ob sie auf eine Aktion reagieren, auf einen bestimmten Klang, auf die Anwesenheit von bestimmten Dingen oder Lebewesen oder was auch immer. Der Fantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt, allenfalls die jeweiligen Regelwerke der Spielwelt limitieren hier den Einsatz.

Das Dungeonsetting

Jedes Dungeon hat ein eigenes Setting. Dieses Setting bestimmt was man in dem Dungeon zu erwarten hat. Es erklärt wo es liegt, wer darin lebt und wovon die Bewohner leben. Es bildet damit auch die Hintergrundgeschichte des Dungeons ab. Das Setting kannst Du beinahe immer mit einem Satz definieren.

- Eine verlassene Zwergenbinge
- Schmugglerhöhle in den Kavernen der Steilküste nahe der Stadt.
- Das vergessene Verließ des letzten Magokraten
- eine versunkene Stadt im Wüstensand
- die echsische Pyramide des Kr'son-thr

Das Setting hilft Dir Erklärungen auf alles in dem Dungeon vorhandene zu finden bzw. hilft logische Schwachstellen aufzudecken, die Dir sonst Deine Spieler später im Spiel um die Ohren hauen. Denn Erklärungen brauchst Du für alles! Egal was in dem Dungeon ist, es gibt einen Grund dafür. Natürlich ist es Offplay meist Deine meisterliche Entscheidung, die die Erklärung für das Vorhandensein liefert, aber dennoch solltest Du auch Ingame immer eine mögliche Erklärung für die Begegnung, das Rätsel, die Falle oder das geologische Phänomen haben. Alles vorhandene sollte eine logische nachvollziehbare Erklärung haben! Zur Not eben etwas so Halbbares wie ein arkanes Phänomen, Feenmagie, eine Traumwelt oder göttliches Wirken. Diese Erklärung wirst Du im Spiel oft gar nicht brauchen, aber wenn, dann hilft sie Dir beim Improvisieren und gibt Dir ein Werkzeug in die Hand mit dem Du arbeiten kannst.

Ist das Setting gesetzt lassen sich die folgenden Fragen viel einfacher beantworten.

Ideen für den Dungeonhintergrund

Klassische Dungeons liegen unter der Erde oder sind verwirrende Gebäude mit verwinkelten Gängen und zahlreichen Räumen. Hier eine kleine Sammlung, welcher Natur so ein Dungeon sein könnte:

- Eine riesige Burgruine aus längst vergessenen Kriegen
- Eine (verlassene) Zwergenbinge
- Kavernen an der Steilküste eines Meeres
- Die Kanalisation einer Stadt
- Schmugglertunnel in einer Stadt oder Grenze
- Von einem Fluss ausgespülte Felshöhlen
- Die Höhle eines Drachens
- Ein Labyrinth zu Ehren Hesindes oder Aves
- Der versteinerte Körper eines Titanen oder Drachen
- Der gigantische Bau eines Insektenvolkes aus einem vergangenen Zeitalter
- Die Stollen eines Bergwerks
- Eine Höhlenstadt im Gebirge
- Ehemalige Belagerungstunnel vor einer Stadt oder Burg
- Der Prüfparcour für angehende Phexgeweihte
- Von heißer Lava gebildete Gänge in Gestein oder Eis
- Tiefe Canyons mit davon abgehenden Höhlen in der Wüste
- Eine Stadt oder ein Gebäude das vom Wüstensand oder Eis komplett bedeckt ist
- Der Urwaldboden mit mannshohen Wurzeln und hohen Bäumen

Inspiration kann auch mal eine Suche bei Flickr oder bei Google bringen. Hier lohnt es sich auch entsprechende historische Vorbilder als Inspiration heran zu ziehen. Die Höhlenstädte in Kappadokien¹¹ oder asiatische Höhlentempel¹² beantworten Fragen nach Realismus solcher Höhlensysteme beeindruckend und bieten außerdem gleich noch einen Rechercheansatz für Illustrationen. Hier beispielsweise ein Flickr-Foto von Ioan Sameli aus den Katakomben des Schweizer Wasserschloss Chillon.



Ioan Sameli, CC BY-SA 2.0

Das verlassene Dungeon - Einige Erklärungen

Häufig kraxeln die Helden durch irgendwelche verlassenen Stätten in denen nun irgendwelche Monster hausen. Aber warum wurde die Zwergenbinge, der Tempel oder die Stadt verlassen?

- Seuche
- Hungersnot
- Krieg
- Religiöse Verfolgung
- Ein Kreuzzug/göttliche Mission
- Erdbeben
- Feuer
- Flut
- Magischer Unfall
- Monster
- Bankrott
- Göttlicher Befehl

Gefahren & Actionelemente

Ein anständiger Dungeoncrawl beinhaltet mehr als nur Monster häckseln und Fallen entschärfen. In den Dungeons lauern noch eine Reihe anderer Gefahren und Elemente, die für Spannung sorgen können:

- Treibsand
- Einsturz oder Steinschlag durch Erosion, Erdbeben, Sabotage, Minenarbeiten, Explosionen, unvorsichtiges Heldenwirken
- Sturzflut durch oberirdischen Regenfall, ein Wasserkraftwerk oder Geysire ausgelöst
- Geröllhalden
- tiefe endlos erscheinende Schächte mit scharfen Kanten, die das Abseilen riskant werden lassen
- Faulgase von Tierkadavern oder verrottenden Pflanzen, vielleicht auch chemischen Prozessen

¹¹ http://de.wikipedia.org/wiki/Höhlenarchitektur_in_Kappadokien#Unterirdische_Städte

¹² http://de.wikipedia.org/wiki/Höhlentempel_in_Asien

Fackelschein & Kellerstaub - Dungeonabenteuer

- verseuchtes Wasser
- heiße Dampffontänen von Geysiren
- schwankender Wasserpegel (unterirdische Flüsse, Ebbe und Flut)
- Schwefelquellen, die alles schnell rosten lassen
- ein heißer Lavastrom
- messerscharfe Steinkanten
- Sporen von Pilzen, die seltsame Wirkungen hervorrufen (Illusionen, Wahnvorstellungen, Gift, Lockstoffe)

Fundstücke im Dungeon

Sauerstoffmangel

Nicht immer ist die Sauerstoffversorgung im Dungeon optimal: Einstürze, von der Luftzufuhr abgeschlossene Kammern, zu kleine Räume mit zu vielen Helden darin, das Feuer eines Vorgängers oder die Verdrängung der atembaren Luft durch ein anderes gefährlicheres Gas (Rauch, Dämpfe) können die Helden vor enorme Probleme stellen. Dass diese Phänomene nicht immer natürlichen Ursprungs sein müssen versteht sich von selbst. Raucherzeugende Mittel und regelrechtes Giftgas wurde schon in der Römerzeit in Belagerungstollen als Gegenmittel eingesetzt.

Regeltechnisch ist bei Sauerstoffmangel vor allem an Konstitutionsproben und Ausdauerpunkte zu denken. Fürs Spiel nutzbar wird das Phänomen um Zeitdruck zu erzeugen („nach X Spielrunden ist der Sauerstoff alle, bis dahin müssen die Helden...“). Natürlich stirbt ein Held nicht sofort, sobald der Sauerstoff knapp wird, doch Kopfschmerzen, Müdigkeit und knappe Puste werden ihm das Leben recht schwer machen. Um ein wenig eine Vorstellung zu haben von welchen Größenordnungen wir reden. Der Luftverbrauch (also Atemluft kein reiner Sauerstoff!) eines Menschen:

Ruhezustand: 8 Liter Atemluft/Minute

Leichte körperliche Arbeit: 30 Liter Atemluft/Minute

Mittelschwere Arbeit : 50 Liter Atemluft/Minute

Schwerstarbeit : 100 Liter Atemluft/Minute

Das klassische Dungeon enthält nicht nur Monster, sondern auch lohnenswerte Fundstücke. Denk dabei daran, dass Schätze nicht immer Gold und Artefakte sein müssen. Wertvolle Teppiche, edle Möbel, Reliquien, teure Gerätschaften, Silbererz und seltene Bücher sind ebenfalls Schätze, auch wenn sie nicht so nützlich und leicht zu versilbern sind wie die banale Kiste voll Goldstücke.

Aber bevor die Helden schwer beladen das Dungeon verlassen stellen sich natürlich auch noch Fragen wie z.B.:

- Welche Art von Schatz passt zu den aktuellen Bewohnern bzw. dem ursprünglichen Besitzer des Dungeons?
- Warum liegen sie in diesem Raum und nicht in einem anderen?
- Wie sind die Schätze gelagert, in einem Tresor, Geheimfach oder liegen sie offen herum?
- Sind sie mit Fallen gesichert oder sind es wertvolle Gebrauchsgegenstände, wo das keinen Sinn macht?
- Warum hat noch niemand den Schatz gesucht, gefunden und mitgenommen?
- Ist der Schatz überhaupt noch intakt oder ist der „Foli-

ant des Weltwissens“ längst verrottet und der magische Krafttrank hat sein Mindeshaltbarkeitsdatum um Jahrhunderte überschritten?

Drei Plotideen für ein Dungeonabenteuer

Die Spinnenkönigin

Ein Vulkanausbruch zerstörte einst das Nest der Spinnenkönigin und ihres Volkes. Nun stolpern die Helden durch die einstigen Gänge des Nestes und wecken dabei alte Monster aus längst vergessenen Zeitaltern wieder auf. Da heißt es erst „Nix wie weg hier“. Doch was dann? Wollen die Helden die ganze Gegend den Biestern ausliefern oder gilt es schnell die bereits wach gewordenen Monstren zu jagen ehe noch mehr von ihnen geweckt werden oder sie gar anfangen Nachwuchs in die Welt zu setzen?

Das verrückte Labor

Vor einiger Zeit liefen die Experimente eines Chimärologen und Alchimisten ein wenig aus dem Ruder und es kam zu einem großen Knall nach dem von dem Magier nichts mehr hörte. Nun machen sich die Helden auf, die Trümmer zu durchsuchen bzw. sich um die Nebeneffekte des Knalls zu kümmern. Der Magier hat als Studienobjekte eine wahre Menagerie von Maus bis Riesenkaiman gesammelt. Nach dem Unglück irren die überlebenden Tiere und Monster traumatisiert, verwirrt, hungrig oder Hilfe suchend durch die Gänge. Auch einige seltsame Laborgeräte haben Schaden genommen und besitzen inzwischen ein Eigenleben. Vielleicht gab es gar ein beseeltes Artefakt im Laboratorium, das nun völlig verrückt spielt bzw. dessen Seele nun immer weiter wandert. Chemikalien und Elixiere tropfen allmählich von zerstörten Regalen herunter und verändern alles was sie treffen. So hat ein herunterfallendes Wachstumselixier den übellaunigen Hauskater Alrik getroffen. Dieses fiese tiefe Fauchen dort hinten ist kein kleines harmloses Streichelkätzchen mehr...

Untotenplage

Aus einem Dungeon kriechen zahllose Untote, da Grabräuber das Artefakt geklaut haben, das den Eingang dicht hielt. Nun gilt es das Artefakt zu beschaffen und sich durch die Untoten zu kämpfen um das Artefakt wieder an seinen Platz zu bringen.