Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4
Einrichtungsgegenstände, Tiere, Fundsachen 5

Gänge
Gerade Gänge....7
Biegungen 16
Hindernisse 23
Fallen 26
Abenteuervorschlag Gänge: Reingefallen! 28

Räume
Erdboden 30
Fels 31
Gepflasterte Räume 32
Wasser 35
Bodenspalten 37
Räume mit Funktion 38
Ebenenwechsel 39
Umgebungswechsel 44
Abenteuervorschlag Räume: Wo geht's hier raus?....48

Orte
Eingang 50
Abenteuervorschlag Eingang: Der erste Schritt 51
Labyrinth 53
Grabkammer 54
Abenteuervorschlag Grabkammer: Der Löwe in der Tiefe 55
Tropfsteinhöhle 57
Abenteuervorschlag Höhle: Das verborgene Volk 58
Unterirdischer See 60
Abenteuervorschlag See: Der einzige Überlebende? 61
Mine 63
Drachenhort 64
Blankoseiten für eigene Ideen 65

Impressum
„Master's Survival Pack VI – Grundrisse für Dungeons"
Herausgeberinnen: Sylvia Schlüter und Ulrike Pelchen (http://www.redaktion-phantastik.de)
Pläne, Ansichten und Titelbild: Georg Joergens
Layout: Sylvia Schlüter
Redaktion und Texte: Ulrike Pelchen
© 2007 by Redaktion Phantastik GbR,
c/o Ulrike Pelchen, Am Bollwerk 2, 44651 Herne und
Sylvia Schlüter, Melanchthonstr. 4, 47447 Moers
Die Nutzung dieser Grundrisse ist ausschließlich für den privaten Gebrauch gestattet.

Vorwort

Rein ins Dungeon, Monster plätten, Schätze grabschen, raus aus´m Dungeon – mit wohligem Schaudern erinnern sich die Älteren unter uns an diese einfach gestrickten Abenteuer aus den Anfangstagen des Rollenspiels. Auch die ersten Charaktere der Herausgeberinnen wanderten im Rahmen des bezeichnenderweise *Dungeons & Dragons* heißenden Rollenspiels (des ersten) durch die mit Fallen gespickten Gänge, die zu Räumen voller Monster und manchmal auch zu viel Gold führten. Und wir geben zu: es hat Spaß gemacht!

Woran es auch liegen mag, jedenfalls ist das wohl häufigste Setting der Anfangszeit nie ganz aus der Mode gekommen. Immer wieder geraten Charaktere in Dungeons und trotzen dort zahllosen Gefahren nicht nur in Gestalt diverser Bewohner oder raffinierter Fallen, sondern auch natürlichen Ursprungs wie Einstürze oder Wassereinbrüche.

Doch was ist überhaupt ein Dungeon? Wörtlich übersetzt ein Verlies, ist es aber im Rollenspiel längst weit über diese enge Bedeutung hinausgewachsen. Da findet man planvoll konstruierte Anlagen, teilweise riesig und sogar mehrere Ebenen tief, oder natürlich entstandene Höhlenkomplexe oder von Menschen oder anderen Wesen gegrabene Gangsysteme. Viele Dungeons sind Mischformen, aber eines ist allen gemeinsam: sie liegen unter der Erde.

Da es dort meistens dunkel ist und die Charaktere oft keine Karte besitzen – schließlich macht das Erforschen des Unbekannten eines großen Teil des Reizes eines Dungeons aus –, kennt nur der Spielleiter den Weg. Um diesen quasi dann entstehen zu lassen, wenn der Schein der Fackeln oder Laternen auf ihn trifft, geben wir Ihnen dafür die passenden Teile in die Hand.

Wie bei einem Puzzle können Sie aus Gangstücken und Räumen viele verschiedene Dungeons kreieren. Mehrere Sorten Pflaster, intakt oder vom Zahn der Zeit zerstört, Fels und Erde tragen den unterschiedlichen Entstehungsmöglichkeiten und Altern eines Dungeons Rechnung. Ob Sie die Fels- und Erdbereiche als natürlich gewachsen oder gegraben ansehen, bleibt Ihnen überlassen. An einigen Stellen ist Wasser in Gänge und Räume eingebrochen, aber vielleicht handelt es sich auch um einen unterirdischen Fluss. Da der Blick von oben kommt, liegt die Tiefe des Wassers in Ihrem Ermessen. Falls die Spieler eine Mine besuchen möchten, können sie dort auf Gänge mit Gleisen stoßen. Einige besondere Orte haben wir gesondert kreiert und abgebildet, wie z. B. die Grabkammer.

Die Strichellinien um die „Bildkacheln“ herum sind Schnittkanten, die Ihnen helfen, die benötigten Teile sauber auszuschneiden. An den überstehenden Rändern können Sie diese übereinanderlegen und zusammenkleben. Alle Gänge und Räume passen zusammen.

Zur weiteren Ausgestaltung gibt es Fallen, Einstürze und etliches andere Interieur. Letzteres ist vorne auf speziellen Seiten abgebildet, damit Sie es leichter erkennen. Ein paar mögliche Fundstücke und Bewohner (natürlich völlig harmlos) haben wir bereits in den Räumen und Gängen deponiert und auch einige Gefahrenstellen für Ihre Spieler fertig vorbereitet. Doch wie in allen Werken der Reihe *Master´s survival pack* entscheiden Ihre Absichten und Kreativität, worauf Ihre Spieler wirklich stoßen. Ergänzen oder verändern Sie Dinge bzw. Einrichtungsgegenstände, wie es am besten in Ihr Abenteuer passt.

Beispiele dafür finden Sie in unseren Abenteuervorschlägen. Diese kurzen Geschichten bieten Ihnen Ideen für Abenteuer an und beziehen sich gleichzeitig auf Besonderheiten bestimmter Bereiche. Die Hintergründe und die agierenden Personen sind bewusst vage gehalten, um einen leichteren Einbau in Ihre Spielwelt zu ermöglichen. Für unsere Dungeons geeignet sind eigentlich alle Welten, in denen es unter der Oberfläche mehr gibt als Stein und Erde.

Sie zu erforschen, ist nun Ihre Aufgabe und die Ihrer Spieler. Ob beim Vorstoß in dunkle Gänge, zu unterirdischen Städten oder gleich zum Mittelpunkt der Erde – wir wünschen Ihnen, dass der Boden unter Ihren Füßen stets fest sei und Ihre Fackel nie verlöschen möge.

Georg Joergens, Ulrike Pelchen, Sylvia Schlüter

Redaktion Phanfastik