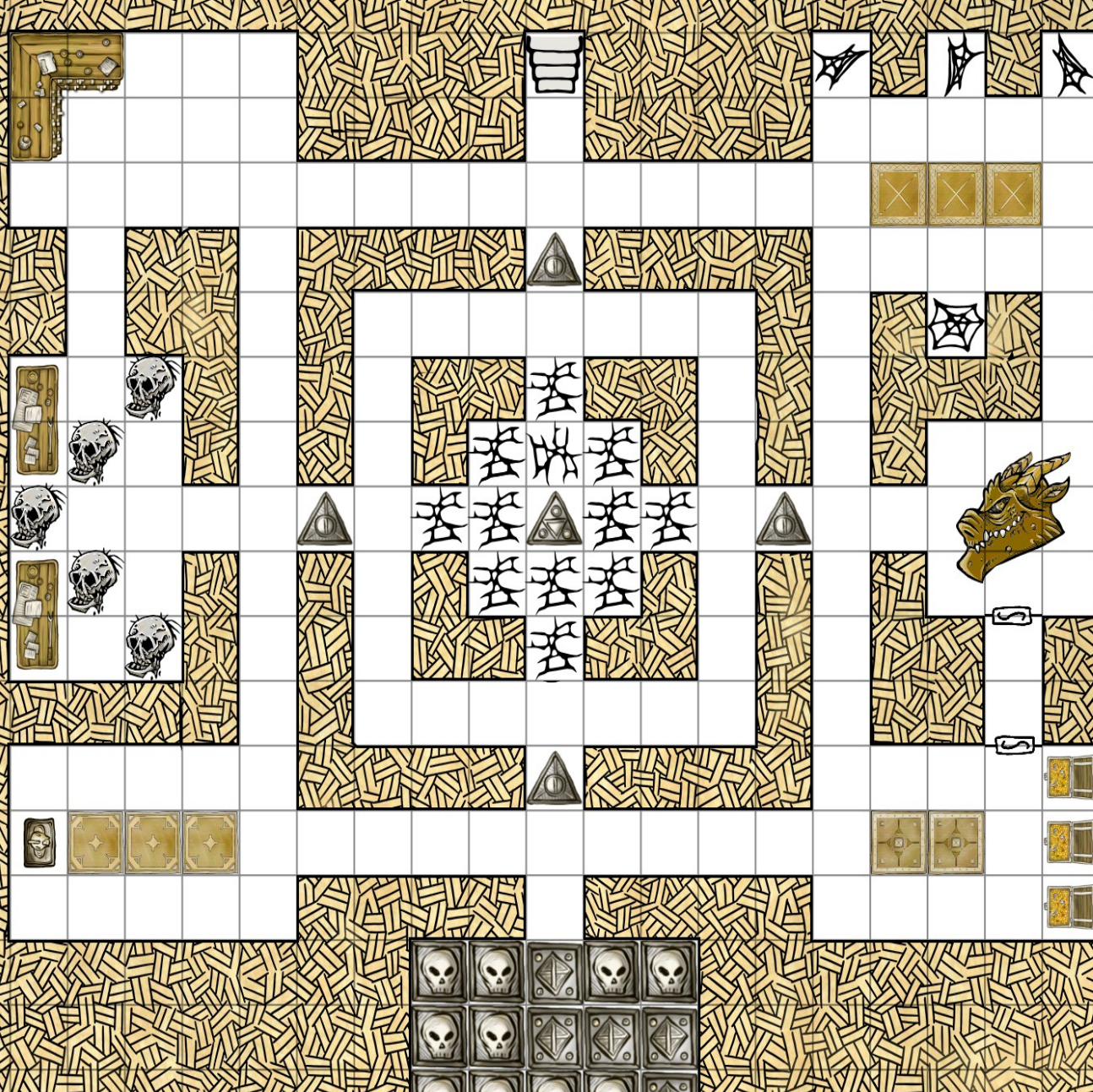


DUNGEONHelfer

EINE SPIELHILFE VON SIEGFRIED „SIC072“ CORDES.



DUNGEONHELPER

Eine Spielhilfe von Siegfried „Sico72“ Cordes

Wer kennt das nicht. Man hat eine tolle Dungeon Karte oder in einem Abenteuer sind nicht alle Dungeon Räume beschrieben.

Es fällt einem beim besten Willen nichts ein, was in diesen Räumen passieren kann, oder was sich in ihnen befindet.

In diesem Fanwerk finden sich 400 atmosphärische Wörter, mit denen man seinen Dungeon aufpeppen, eine leere Dungeonkarte füllen oder einen neuen Dungeon von Grund auf erfinden kann.

Man würfelt mit einem W20 die Tabelle und ebenfalls für ein Wort.

Im besten Fall ergibt sich daraus ein kleine Geschichte mit der man das Abenteuer weiter stricken kann, bevor man den vor den Helden liegenden Gang einfach „verschüttet“.

Ich habe folgende Werte aus den Tabellen gewürfelt und daraus das Gerüst zu folgendem Abenteuer gemacht:

DER BLUTKULT VON TROM DEM SCHLÄCHTER

01/12: Glut

02/10: Parasiten

03/01: Projektile

04/06: Instabil

05/04: Quelle

06/16: Verunreinigt

07/09: Grab

08/03: Kultisten

09/18: Karte

10/02: Ticken

11/14: Heulen

12/02: Gerüst

13/01: Apparat

14/04: Artefakt

15/09: Homunkulus

16/17: Tentakel

17/08: Trophäen

18/18: Kisten

19/12: Barriere

20/10: Eisschicht

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte - nicht aber das Covermotiv, die Illustrationen und Karten - stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz: CC BY-NC-SA 3.0 Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen © 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland
Inspiriert durch eine Idee von Tim Ballew
Lektorat: Ingo „Greifenklau“ Schulze



Cover:

<https://dungeonmapdoodler.com/draw/#>

Karte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0e/Warrek%E2%80%99s_Nest.jpg

1

01. Beklemmend
02. Entlüftung
03. Laboratorium
04. Mumie
05. Schlange
06. Fanatiker
07. Schwarm
08. Autonom
09. Lumineszierend
10. Wetzstein
11. Gräuel
12. Glut
13. Geändert
14. Drache
15. Portal
16. Verzerrt
17. Zombies
18. Angekettet
19. Nekromantie
20. Versteinert

2

01. Bewacht
02. Seelenlos
03. Verstopft
04. Warnung
05. Bestie
06. Vampir
07. Altar
08. Fesseln
09. Transformation
10. Parasiten
11. Ursprung
12. Krüge
13. Ahnen
14. Orakel
15. Tafel
16. Pyramide
17. Gesicht
18. Schriftrolle
19. Diener
20. Bohrer

3

01. Projektile
02. Gong
03. Musik
04. Tagebuch
05. Zähflüssig
06. Zyklopisch
07. Schimmel
08. Ermüdung
09. Schatten
10. Lichtreflexion
11. Abrechnung
12. Ätzend
13. Naga
14. Phosphoreszierend
15. Guillotine
16. Wahrsagen
17. Schwindler
18. Porträt
19. Tropfend
20. Schraffur

4

01. Archiv
02. Tierschau
03. Skelette
04. Segen
05. Springbrunnen
06. Instabil
07. Festung
08. Klingen
09. Quietschend
10. Rätsel
11. Bleich
12. Fässer
13. Geräuschvoll
14. Verwandlung
15. Grünspan
16. Blutegel
17. Ameisen
18. Wächter
19. Gewölbe
20. Eingeweide

- 01. Schwaden
- 02. Hebel
- 03. Säure
- 04. Quelle
- 05. Messing
- 06. Strahlen
- 07. Spektral
- 08. Zahnräder
- 09. Opfern
- 10. Asche
- 11. Testament
- 12. Antworten
- 13. Kräuter
- 14. Gestank
- 15. Beschwörungsort
- 16. Gegengewicht
- 17. Zeichen
- 18. Obelisk
- 19. Riese
- 20. Ausgedörnt

- 01. Durchscheinend
- 02. Unheimlich
- 03. Minotaurus
- 04. Phasenhaft
- 05. Flüssigkeiten
- 06. Verunreinigt
- 07. Zerbröckeln
- 08. Lähmung
- 09. Kupfer
- 10. Mund
- 11. Fäule
- 12. Schimmern
- 13. Wirbel
- 14. Gitterrost
- 15. Gelb
- 16. Zauberbuch
- 17. Licht
- 18. Zerschlagen
- 19. Abgeschirmt
- 20. Grabstein

- 01. Graffiti
- 02. Schmerz
- 03. Grimoire
- 04. Sarkophag
- 05. Gnolle
- 06. Siegel
- 07. Geheul
- 08. Verdorben
- 09. Grab
- 10. Gelehrte
- 11. Ölig
- 12. Ranken
- 13. Bodenlos
- 14. Verschüttet
- 15. Proviant
- 16. Leichenfledderer
- 17. Kopf
- 18. Kugel
- 19. Überreste
- 20. Totenköpfe

- 01. Schlamm
- 02. Zisterne
- 03. Kultisten
- 04. Gehirn
- 05. Stechmücken
- 06. Folter
- 07. Glocke
- 08. Verbrannt
- 09. Wein
- 10. Waffenkammer
- 11. Blut
- 12. Skorpione
- 13. Schrift
- 14. Schreie
- 15. Hexenmeister
- 16. Umgekippt
- 17. Feuerstelle
- 18. Versteck
- 19. Bibliothek
- 20. Schlick

- 01. Gargoyle
- 02. Vergoldet
- 03. Uralt
- 04. Verkrustet
- 05. Flamme
- 06. Hunger
- 07. Entfliehen
- 08. Zeremonie
- 09. Leichentuch
- 10. Paviane
- 11. Essig
- 12. Seide
- 13. Kunstfertigkeit
- 14. Beute
- 15. Heilig
- 16. Übersinnliches
- 17. Greifen
- 18. Karte
- 19. Augäpfel
- 20. Inschriften

- 01. Bienenstock
- 02. Ticken
- 03. Mosaik
- 04. Abenteurer
- 05. Schmiede
- 06. Uhrwerk
- 07. Kristalle
- 08. Kerzen
- 09. Wind
- 10. Patrouillen
- 11. Dornen
- 12. Schlüssel
- 13. Prismatisch
- 14. Echos
- 15. Kontaminiert
- 16. Golem
- 17. Sternwarte
- 18. Schlangemensch
- 19. Laterne
- 20. Privates

- 01. Ektoplasma
- 02. Müll
- 03. Käfer
- 04. Gespenst
- 05. Verscharrt
- 06. Explodieren
- 07. Klappe
- 08. Klebrig
- 09. Ofen
- 10. Dank
- 11. Rauch
- 12. Spiegel
- 13. Apotheke
- 14. Heulen
- 15. Runen
- 16. Wandmalerei
- 17. Barrikade
- 18. Unhold
- 19. Benebel
- 20. Hinweis

- 01. Geschnatter
- 02. Gerüst
- 03. Gewicht
- 04. Porzellan
- 05. Starre
- 06. Weihrauch
- 07. Juckreiz
- 08. Krächzen
- 09. Hauptader
- 10. Lichtdurchlässig
- 11. Maschine
- 12. Abfluss
- 13. Zuckend
- 14. Monolith
- 15. Rost
- 16. Heiltrankherstellung
- 17. Uhr
- 18. Parfüm
- 19. Eiszapfen
- 20. Nebel

- 01. Apparat
- 02. Fetisch
- 03. Zertrümmert
- 04. Mausoleum
- 05. Alchemie
- 06. Gefährlich
- 07. Eis
- 08. Leiche
- 09. Schwebend
- 10. Vorratslager
- 11. Brunnen
- 12. Alarm
- 13. Orks
- 14. Herd
- 15. Ungeziefer
- 16. Lurche
- 17. Eulenbär
- 18. Sporen
- 19. Giftig
- 20. Schleim

- 01. Kaserne
- 02. Bernstein
- 03. Samt
- 04. Kapelle
- 05. Arbeitszimmer
- 06. Schädlich
- 07. Garten
- 08. Kriechend
- 09. Homunkulus
- 10. Sägemehl
- 11. Glitzernd
- 12. Entwertet
- 13. Schmuckstücke
- 14. Traumhaft
- 15. Tausendfüßler
- 16. Erstarrung
- 17. Fangvorrichtung
- 18. Grunzen
- 19. Ansteckung
- 20. Gepunktet

- 01. Gefangene
- 02. Fackeln
- 03. Verseucht
- 04. Artefakt
- 05. Glyphen
- 06. Tempel
- 07. Gebeine
- 08. Arkanes
- 09. Harem
- 10. Dämpfe
- 11. Geister
- 12. Kranke
- 13. Gallig
- 14. Katakomben
- 15. Werkstatt
- 16. Abteil
- 17. Gestank
- 18. Ratten
- 19. Hinterhalt
- 20. Arena

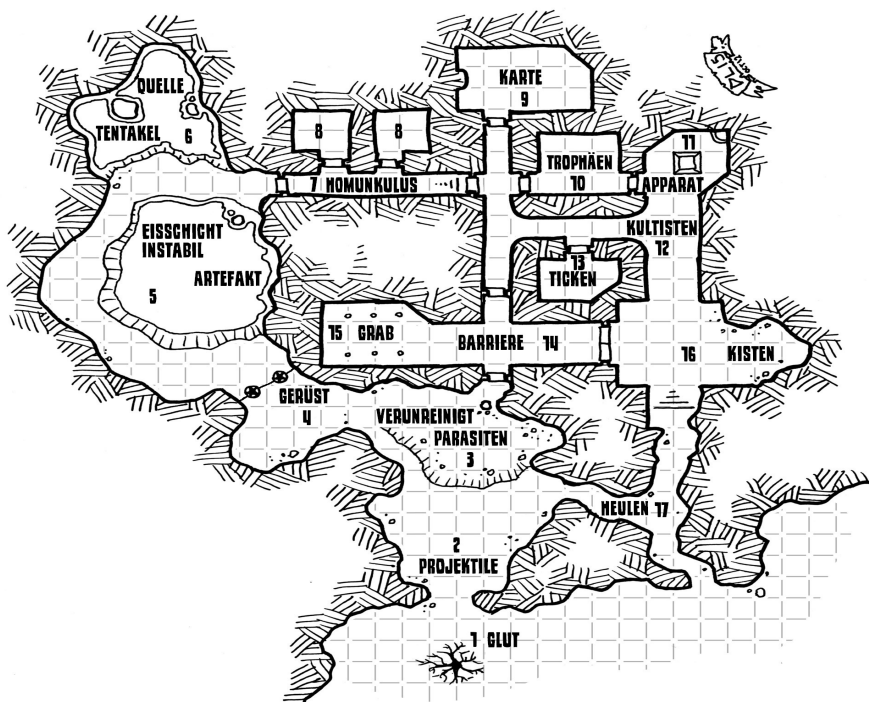
- 01. Nachricht
- 02. Freitragend
- 03. Netze
- 04. Schrein
- 05. Jade
- 06. Schwüle
- 07. Wegweiser
- 08. Skriptorium
- 09. Seuche
- 10. Heiligtum
- 11. Wandteppiche
- 12. Reliquie
- 13. Übergabe
- 14. Galerie
- 15. Spinnen
- 16. Fledermäuse
- 17. Tentakel
- 18. Würmer
- 19. Rohre
- 20. Verrottet

- 01. Bedienelemente
- 02. Plattformen
- 03. Antiquiert
- 04. Scherben
- 05. Zwinger
- 06. Pentagramm
- 07. Tonnen
- 08. Trophäen
- 09. Säulen
- 10. Götzenbild
- 11. Pilz
- 12. Dunst
- 13. Spuren
- 14. Friedhof
- 15. Frösche
- 16. Augen
- 17. Sarg
- 18. Pool
- 19. Kunstwerk
- 20. Geflüster

- 01. Urnen
- 02. Verwaist
- 03. Weltlich
- 04. Besessen
- 05. Verjüngend
- 06. Papiere
- 07. Begraben
- 08. Kennwort
- 09. Erschütternd
- 10. Atelier
- 11. Gallertartig
- 12. Moder
- 13. Blasphemie
- 14. Reagenzien
- 15. Schlinge
- 16. Statue
- 17. Dumpf
- 18. Kisten
- 19. Vertrocknet
- 20. Tümpel

- 01. Attentäter
- 02. Aura
- 03. Helm
- 04. Klettern
- 05. Verflucht
- 06. Schrumpfen
- 07. Fett
- 08. Blenden
- 09. Hitze
- 10. Angst
- 11. Wunder
- 12. Barriere
- 13. Ausbluten
- 14. Kontrolle
- 15. Rutschen
- 16. Kochen
- 17. Maske
- 18. Fallgrube
- 19. Taub
- 20. Zwang

- 1. Horn
- 2. Gitter
- 3. Zaun
- 4. Kälte
- 5. Kanal
- 6. Ringe
- 7. Geröll
- 8. Graben
- 9. Blutlache
- 10. Eisschicht
- 11. Rampe
- 12. Steinbaum
- 13. Drachenschuppe
- 14. Fallgitter
- 15. Einsturz
- 16. Zange
- 17. Rammbock
- 18. Versteinert
- 19. Überflutung
- 20. Treibsand



DER BLUTKULT VON TROM DEM SCHLÄCHTER

Ein kleiner Ort hat Probleme. Seit der letzten Vollmondnacht vor 12 Tagen brennt vor dem verfluchten Grabhügel vorm Dorf ein Baum. Überall wird totes, blutleeres Vieh ohne Kopf gefunden und seltsame Reisende wurden auf den umliegenden Wegen gesichtet. Der örtliche Priester und die Einwohner bitten den Helden um Hilfe um das Böse, das anscheinend von der alten Gruft auf dem Hügel kommt, zu besiegen.

Vor einem Monat ist der Kult des Blutes in die Grabanlage von Trom dem Schlächter eingedrungen, um ihn wiederzubeleben. Für ihr schändliches Ritual brauchen sie literweise Blut, für dessen Beschaffung ein Homunkulus verantwortlich ist. Das Blut wird durch eine Apparatur ins Grab von Trom geleitet und versickert dann in einem Tümpel, der schon von Maden verunreinigt ist. Die Kultisten stehen kurz vor ihrem Ziel.

01. Vor dem Eingang zur Grabanlage befindet sich ein junger Eichbaum in frischem grün, der vom Feuer glüht (1/12).

02. In den Wänden an beiden Seiten des Eingangs befinden sich **Projektilfallen** (3/1). Von Osten aus einem Gang (17) hört man ein gespenstische **Heulen** (11/14 nur der Wind?).

03. In einer kleinen Senke erkennt man einen Tümpel in dem sich eine braune zähe Masse (Blut) befindet, in der abertausende weißer **Maden** (6/16, 2/10) krabbeln.

04. Hier befindet sich ein **Gerüst** (12/2), an dem Tiere zum Ausbluten aufgehängt werden.

05. Ein Bassin mit einer **dünnen Eisschicht** (4/6, 20/10). Am Ende des Beckens kann man etwas goldschimmerndes erkennen. Es ist eine **Maske** (14/4), mit der man im dunkeln sehen kann.

06. Aus der Felswand am Ende dieser Höhle plätschert ein kleiner **Quellwasserfall** (5/4) der den unterirdischen See speist. Wer dem Wasser zu Nahe kommt, wird von einem **Tentakelwesen** (16/17) angegriffen.

07. Die Tür ist fest verschlossen (PW: 15) Hier wird ein **Homunkulus** (15/9) gefangen gehalten.

08. Die Kammern sind ein Teil des Homunkulus Gefängnisses und leer.

09. Diese Tür ist nicht verschlossen. Auf einem Tisch befindet sich eine **Karte** (9/18) der umliegenden Gegend, auf der Orte und Viehbestände verzeichnet sind.

10. Hier haben die Kultisten 50 Köpfe von verstümmelten Vieh als **Trophäen** (17/8) aufgestapelt.

11. Auf einem steinernen Sockel steht ein seltsamer **Apparat** (13/1) mit Hebeln und Knöpfen. Ein seltsames grünes Licht pulsiert durch einen Stein auf der Bedientafel. Von hier wird die Blutpumpe gesteuert.

12. Bewaffnete **Kultisten** (8/3) halten ein Ritual ab und greifen sofort an, wenn sie die SC bemerken.

13. Schon auf dem Gang hört man ein auffälliges **Ticken** (10/2), das aus diesem Raum kommt. Hier steht die Blutpumpe, die vor sich hin tickt.

14. In diesem Bereich der Grabanlage ist eine magische **Barriere** (19/12), um das Grab und die Wiedererweckung zu schützen.

15. Hier ist das **Grab** (7/9) von Trom dem Schlächter. Wird er wiedererweckt, beginnt erneut die Zeit der Finsternis.

16. An den Wänden sieht man verblasste Wandverzierungen und alte **Kisten** (16/18) türmen sich an der Ostwand auf. Ein zerfallenes Skelett liegt in der Mitte des Raumes. In den Kisten befinden sich Lebensmittel, Waffen, Roben oder was immer der Spielleiter darin haben will.