

TÜREN 2G0

DUNGEONTÜR GENERATOR VON SIEGFRIED „SIG072“ GORDES

Der Spielleiter beschreibt der Gruppe, dass sie vor einer Tür im Dungeon steht. Doch wie sieht diese aus? In welchem Zustand und aus welchem Material ist sie? Ist die Tür verschlossen? Gibt es ungewöhnliche Merkmale oder Besonderheiten wie Fallen, ist sie offen oder verschlossen? Das alles kann jetzt endlich mit einigen wenigen Würfelwürfen geklärt werden!

W20 DIE TÜR IST..	
1 - 4	steht offen
5 - 8	ist unverschlossen
9 - 12	verklemmt
13 - 16	verschlossen (Tabelle 1)
17 - 20	hat eine Falle (Tabelle 2)

W20 DIE TÜR IST AUS ...	
1 - 4	etwas Besonderem (Tabelle 3)
5 - 8	Holz (Tabelle 4)
9 - 12	Metall (Tabelle 5)
13 - 16	Metall und Holz (Tabelle 4/5)
17 - 20	Stein (Tabelle 6)

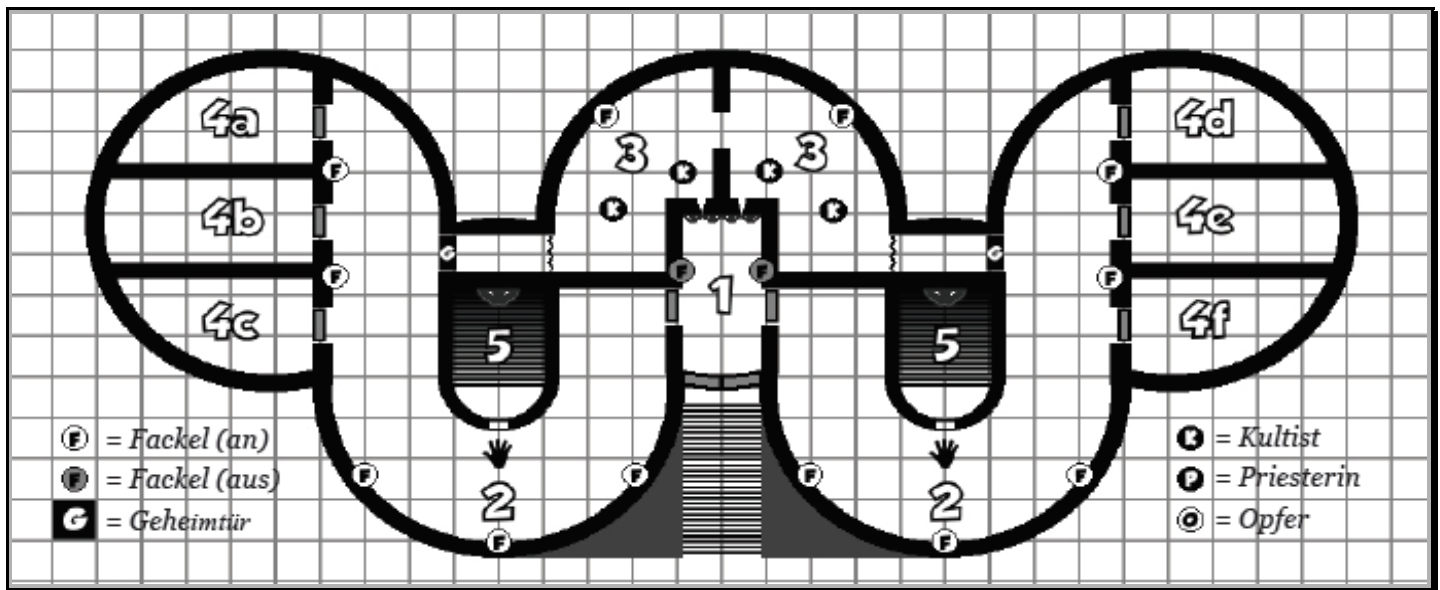
W20 SCHLOSS (TABELLE 1)	
1 - 4	Einfach (SW: 0)
5 - 8	Schwer (SW: 4)
9 - 12	sehr schwer (SW: 8)
13 - 16	nur mit Schlüssel (SW: 12)
17 - 20	magisch verschlossen

W20 BESCHAFFENHEIT	
1	solide
2	meisterhaft gestaltet
3	verblasst
4	elegant verarbeitet
5	eisenbeschlagen
6	nett gestaltet
7	gut gemacht
8	schwer
9	verwittert
10	gesplittert
11	rissig
12	verkratzt
13	ramponiert
14	robust
15	gealtert
16	schwerfällig
17	brüchig
18	verbeult
19	verstärkt
20	massiv

W20 UNGEWÖHNLICHE MERKMALE	
1	arkane Schrift
2	alte Piktogramme am Türrahmen
3	obszönes Graffiti
4	verkohlte Leiche vor der Tür
5	Fingernagelkratzer an der Tür
6	Warnschild an der Tür
7	Schild mit dem Schriftzug "Management" auf Orkisch neben der Tür
8	Wasser tritt unter der Tür aus
9	Säurenarben an der Tür
10	magischer Kreis auf der Tür eingraviert
11	verkohlter menschlicher Umriss auf der Tür
12	es riecht nach verrottendem Fleisch
13	Parfümgeruch liegt in der Luft
14	kleiner Blumenstrauß vor der Tür
15	heiliges Symbol auf der Tür
16	Nachrichtenbox mit W20/5 Nachrichten neben der Tür
17	es riecht nach köstlich nach gekochtem Fleisch
18	das Relief eines dämonischen Gesichts (PW: 2 überbringt eine Botschaft)
19	lustiges Graffiti auf der Tür
20	Guckloch (W20 1-10: schaut rein, 11-20: schaut raus) neben der Tür

W20	FALLEN (TABELLE 2)
1	Säureschauer von der Decke (W20 Schaden)
2	Flammen aus dem Boden (W20 Schaden)
3	Felsblock von oben (W20 Schaden)
4	Tür ist elektrisch geladen (W20 Schaden)
5	Fallgrube W20/3 Meter tief
6	Betäubungsgas wirkt W20 Runden
7	Fallgitter mit Spitzen von oben (W20 Schaden)
8	Giftnadel im Türknauf
9	Speerfalle von den Seiten (W20 Schaden)
10	Armbrustfalle (W20 Schaden)
11	Alarmglocke (warnt Monster oder lockt sie an)
12	Teleporter
13	Angstzauber
14	„Superkleber“ auf dem Boden vor der Tür
15	Stolperdraht an einem Käfig mit Skorpionen
16	getarnter Treibsand unter losen Bodenplatten
17	Gitter aus dem Tentakel oder Klauen grapschen
18	ungefährlicher Kreidekreis vor der Tür
19	getarnte Angelhaken an Drähten auf Augenhöhe
20	getarnte, geölte Rampe hinter der Tür

W20	ETWAS BESONDEREM (TABELLE 3)
1	Leder
2	Knochen
3	Pappe
4	Vorhang
5	alte Schilde
6	alte Bucheinbände
7	Reptilienhaut
8	Baumstamm
9	Felsbrocken
10	Wandteppich
11	lose Ziegel
12	Mumien
13	nur eine Illusion
14	Steingolem (harmlos, spricht)
15	Eis
16	Wasserfall
17	Feuer
18	Rauch
19	alte Waffen
20	Menschenhaut



W20	HOLZ (TABELLE 4)
1 - 3	Eiche
4 - 6	Kiefer
7 - 9	Teak
10 - 12	Eibe
13 - 15	Esche
16 - 17	Birke
18 - 20	Buche

W20	METALL (TABELLE 5)
1 - 3	Stahl
4 - 6	Eisen
7 - 9	Kupfer
10 - 12	Messing
13 - 15	Bronze
16 - 17	Silber
18 - 20	Gold

W20	STEIN (TABELLE 6)
1 - 3	Granit
4 - 6	Kalkstein
7 - 9	Basalt
10 - 12	Marmor
13 - 15	Obsidian
16 - 17	Sandstein
18 - 20	Quarz



Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet. Die Karte ist aus dem Dungeon 2 Go Nr. 3, DER KULT DER SCHLANGEN und dient der Illustration. Lektorat: Sarah „Agonira“ Martin