



EIN 2-SEITEN-DUNGEON

DAS LABOR DES DR. UNHEIL

EIN D2GO VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLES FÜR DIE STUFEN 13-16

HINTERGRUND

Der gleichwohl wahnsinnige wie auch geniale Architekt, Chimerologe und Alchemist Dr. Petrosilius Unheil ist ein wohlbekannter und hochgeschätzter Gnomenwissenschaftler unter den mächtigen und reichen Caeras. Er konstruiert und baut unterirdische Gewölbe mit Monstern, Fallen und allerlei anderen tödlichen Gefahren. Wer in Caera sehr wohlhabend, ängstlich oder einfach nur an der Umsetzung dunkler Pläne interessiert ist, der lässt sich ein Gewölbe von Dr. Unheil bauen, um sein Hab und Gut zu schützen oder gutgesichert im Untergrund „arbeiten“ zu können. Dr. Unheil, der in einem kleinen idyllischen Dörfchen nicht unweit von Praern lebt, hat allerdings immer das Problem, dass er seine Gänge, Fallen und Monster auf ihre Tauglichkeit testen muss. Hierzu sucht er fortwährend erfahrene Helden aus ganz Caera. Je erfahrener, desto besser ...

ABENTEUERANFANG

Dr. Petrosilius Unheil lockt die SC unter dem Vorwand an, dass sie einen kleinen Jungdrachen für seine Experimente fangen sollen. Angeblich soll er in einen alten Stollen nahe der Stadt Praern sein Unwesen treiben. Dr. Unheil bietet die stattliche Summe von 2000 GM/SC nebst allem was die SC so in dem Drachenhort sonst noch so finden. Einen Anschlag mit dem Hilfesuch von Dr. Unheil findet man eigentlich in fast jedem Dorf um den Klammtiefensee herum. Dieser besagt, dass man sich zu dem Dörfchen Eschenheim, nahe Praern, aufmachen solle, um dort Petrosilius (ERZ Stufe 20, wirrer Blick, näselnde Stimme) in seinem Anwesen aufzusuchen. Petrosilius gibt den SC eine Karte, die sie zu dem Hintereingang eines alten Stollens führt. Der Ein-

gang ist mit der Karte leicht zu finden und liegt etwa 7 km nördlich von Praern. Eine Klappe im Boden führt hinunter, daneben befindet sich ein verwittertes überwuchertes Schild auf dem Stollen 666 steht.

EINGANG UND RAUM 1

Der Eingang ist ein Loch im Boden, welches 20m tief ins Erdreich führt. Sobald der erste SC unten auf die Bodenplatte A tritt, schließt oben eine 2 Tonnen schwere Steinplatte (LK 200, Abwehr 50) das Loch, die Stahlsprossen auf welcher die SC hinunterklettern, fahren in die Wand. Jeder SC, der jetzt noch auf den Sprossen ist, stürzt und erleidet Sturzschaden (abwehrbar). Die Gitterstäbe in Feld A fahren in den Boden und alle dort eingepferchten Untote greifen an. Insgesamt 12 Zombies, 2 Mumien und 2 Faulbäuche greifen an. Sind alle Untoten vernichtet, öffnet sich die Tür zu Raum 2.

RAUM 2

Dieser Raum ist eine einzige Falle.

NO	FALLE	FELDER	WIRKUNG
1	Pfeilfalle (Gift 10 Runden w20 LK Verlust, nicht abwehrbar, GT 6)	Feld A	Angriff 40
2	Felsblock von oben	Feld B	Angriff 60
3	Sicheln	Feld C	Angriff 60
4	riesige Kugel	Feld D	Angriff 80
5	Wand fährt innerhalb von 6 Runden in Richtung 6	Feld E	Angriff 100
6	Tür (LK 100, Abwehr 50)		

RAUM 3

Im Zentrum dieses Raumes steht ein Würfel 1x1 Meter (unbeweglich) mit

einem 3 cm großen Loch. Der Würfel ist eine mechanische Beschwörungsmaschine, welche alle W20 Runden ein Elementar III erschafft. Ziel dieses Raumes ist es in den Würfel mittels des geschickten Einsatzes verschiedener Spruchrollen in den Würfel zu gelangen und die Beschwörungsmaschine auszuschalten. An einer Seite des Raumes steht ein kleines Regal, welches folgende Spruchrollen beinhaltet: Gasgesalt, Feuerball, Duftnote, Magische Aura, Magie bannen, Eislanze, Rost, 2x Verkleinern, 4xTeufelchen, Zeitstopp, Öffnen und 5 zufällige weitere Sprüche nach BT:Z.

Ein möglicher Lösungsansatz könnte sein:

Um in den Würfel zu gelangen könne man via dem Zauber Verkleinern durch das Loch gelangen. Im Inneren sind wie in einem Uhrwerk lauter Rädchen, Schnüre, Hebel, Schalter in einem heillosen Durcheinander angeordnet. Alle Schalter sind magisch gesichert (Magisches Schloss) und könnten z.B. mittels Magie bannen aufgehoben werden. Um zu verstehen, wie die Mechanik funktioniert könnte ein Magie analysieren und identifizieren helfen. Ist erst einmal verstanden worden, wie die Mechanik funktioniert, kann sie auch ausgeschaltet werden. Die Mechanik kann entweder manuell oder magisch ausgeschaltet werden. (GEI+GE/VE siehe GRW S. 91). Sollte die Probe nicht gelingen, so wird sich der Würfel in w20 Runden selbst zerstören (Angriff 100, Radius 10 Meter).

Sobald der Würfel deaktiviert wurde, erschafft er keine weiteren Elementare. Sind alle Elementar zerstört, so öffnet sich die Tür zu Raum 4.

RAUM 4

In der Schleuse diesem Raum hängen 6 Unterwasseratmentränke (i). Sobald einer entfernt wurde, füllt sich



DR. UNHEIL'S LABOR

- 1. RAUM DER UNTOTEN
- 2. RAUM DER FALLEN
- 3. DER WÜRFEL
- 4. RAUM DER UNTIEFE
- 5. RAUM DER SPIEGEL
- 6. BEOBACHTUNGSRÄUME
- 7. EINGANG/AUSGANG

- A. ZWINGER
- B. PFEILFALLE
- C. AMBOSS
- D. SICHEL
- E. KUGEL

- F. ZWINGE
- G. AUSGANG
- H. WÜRFEL
- I. WASSERTRANK
- S. GEHEIMTÜR

die Schleuse innerhalb von 2 Minuten vollständig mit Wasser und die Tür zu Raum 4 öffnet sich. Der Raum steht komplett Unterwasser und darin schwimmt ein Riesenkraken, welcher die SC sofort angreift. Um sich im Raum zu bewegen oder zu kämpfen ist jede Runde eine Schwimmen-Probe (freie Aktion) zu absolvieren, ansonsten ist keine Bewegung oder Angriff für diese Runde möglich. Die Reichweite ist für diesen Raum halbiert. Fernkampfangriffe und Nahkampfangriffe im Wasser machen nur den halben Schaden. Ist der Krake tot so fließt das Wasser ab und die Tür zu Raum 5 öffnet sich.

RAUM 5

In Raum 5 wirkt ein besonders raffinierter Variante des Zaubers Duplikat. Die Wände des Raum sind mit 40 Spiegeln verkleidet aus denen ein exaktes Duplikat aller SC tritt. Dieses Duplikate haben die Werte der SC nur ohne Slayerpunkte und ohne magi-

sche Ausrüstung. Der Zauber erlischt wenn die Duplikate besiegt wurden oder alle Spiegel zerstört wurden (LK5, Abwehr 10). Hinter zwei der Spiegel befinden sich versteckte Geheimtüren, die in den Beobachtungsgang 6 führen.

6. GÄNGE UND BEOBACHTUNGSRÄUME

Von hier aus können der Doktor und seine 3 Mitarbeiter in alle Räume mittels eines „Durch Wände schauen“-Zaubers sehen, um die Funktionstüchtigkeit der einzelnen Räume zu sehen. Es gibt zwei geheime Verbindungstüren (S) von Raum 5 in den Beobachtungsgang 6 (TW8). Sollten die SC irgendwie in den den Bereich 6 gelangen, so versucht Dr. Unheil sich mittels eines Zaubers in sein Sommeranwesen in Gnohnenwahn zu teleportieren. Seine Mitarbeiter lässt er zurück. Diese werden sich sofort ergeben und behaupten, dass sie hier nur wissenschaftlich Arbeit nachgehen.

7. AUSGANG

Eine steile Treppe, die in einen hohlen Baum führt, stellt den Weg hinaus dar. In den Baum ist eine von innen verschlossene Tür. Von außen ist diese Geheimtür (TW8) mit einer Giftfalle (TW8) gesichert, die im Radius von 8m ein Betäubungsgift versprüht und den Zauber Alarm auslöst. Der Baum selbst ist mit einer dauerhaften Magischen Barriere (GRW S. 63) belegt. Sollte dieser Zauber oder der Alarm ausgelöst werden, so bimmelt ein Glöckchen im Dungeon ebenso wie in einer benachbarten Höhle, in der eine Trollfamilie haust. Die Familie hat die Erfahrung gemacht, dass immer, wenn die Glocke bimmelt, gibt es bei dem Baum etwas Schmeckhaftes. Die Familie bestehend aus 2 Erwachsene und drei junge Trolle (GRW S. 124) taucht innerhalb von W20/2 Runden am Baum auf.

Erfahrungspunkte: Pro Raum/Km:1 EP, je Kampf (besiegte EP/SC), pro/Rätsel 50 EP, Abenteurer: 1000 EP