

# Inhaltsverzeichnis

Warum überhaupt ein Dungeon	5	Riesenamöbe	14
Dungeons im Spiel	5	Schwarzäfer	15
Dramaturgie des Weges	6	Skelett	15
Art und Hintergrund	6	Speerfallen & Fallgruben	17
Tot oder lebendig	7	Fallen-Regeln	17
Zeitsystem für Hindernisse	8	Neue Sonderfertigkeiten	17
Mehrere Ebenen	8	Fallen-Auslöser	18
Finstere Keller & Dunkle Gewölbe	9	Verschiedene Fallentypen	19
Beleuchtung	9	Rüstkammer der Schatzsucher & Grabräuber	23
Orientierung unter Tage	10	Ausrüstung	23
Neue Sonderfertigkeiten	11	Elixiere & Alchimica	24
Bestiarium der Katakomben & Ruinen	12	Die Verlassene Zwergerbinge	26
Ergänzungen zu den Kreaturen	12	Das Grabmal des Trügerischen Scheins	33
Schwarm-Regeln	12	Die Höhle der Drei Verdammten	41
Ratten	13	Die Rattenverseuchte Kanalisation	45