

## Inhaltsverzeichnis

|                                    |    |  |    |
|------------------------------------|----|--|----|
| Warum überhaupt ein Dungeon        | 5  | Riesenamöbe                              | 14 |
| Dungeons im Spiel                  | 5  | Schwarzkäfer                             | 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 Zwergenbinge              | 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 |