How to be a Hero

ZUFALLSDUNGEON

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Zufallsdungeon 3
- Module 3
- Hintergrund 3
- Zusatzmaterial 3
- Vorbereitung 3
- Das Abenteuer 3
- Anmerkung 6

ZUFALLSDUNGEON

Hin und wieder - man könnte eigentlich sagen: Immer! - findet man sich als Spielleiter in der Situation, improvisieren zu müssen. Oder man hatte keine Zeit, ein Abenteuer vorzubereiten, und hat spontan entschieden, sich gemeinsam mit den Spielern ins Getümmel zu stürzen. Der folgende Zufallsdungeon kann helfen, dennoch ein aufregendes, spannendes und forderndes Abenteuer zu gestalten. Dieses Abenteuer eignet sich ebenfalls, wenn du ein Soloabenteuer bestreiten möchtest.

Dieses Modul erzeugt durch Würfeln einen zufallsgenerierten Dungeon. Dieser wird nach und nach durch erneutes Würfeln generiert. Der Spielleiter sollte ein wenig Erfahrung und Kreativität mitbringen.

Module

Dieses Abenteuer benötigt keine besonderen Module. Es sind ebenfalls keine Module bekannt, die in diesem Abenteuer Probleme verursachen.

Hintergrund

Dieses Abenteuer folgt keinem bestimmten Setting. Die Eintragung sind absichtlich allgemein gehalten, um auf verschiedene Settings zu passen.

Zusatzmaterial

Im Spiel haben sich Geländekarten des Spiels *Die Siedler von Catan* als hilfreich erwiesen, wobei die Straßen als Wände bzw. Hindernisse zwischen den Feldern genutzt wurden.

Alternativ kann natürlich auch eine selbstgemalte Karte auf einem Stück Papier oder die Grafik in diesem Blogpost als Grundlage benutzt werden.

Vorbereitung

- Male zur Vorbereitung eine Karte aus Sechsecken.
- Markiere dir Schlüsselpunkte auf dieser Karte.(Dieser Punkt ist optional, wenn du vollkommen blind ins Abenteuer gehen möchtest.)
- Sobald ein Spieler auf ein neues Feld kommt, würfle und lege anhand der Tabellen fest, was passiert.

Das Abenteuer

Würfle 1w10 bzw 1w6 und siehe in der Tabelle nach, was passiert.

Warum sind wir hier und was machen wir?

Falls du das nicht weißt, kannst du würfeln, um es herauszufinden:

Würfelergebnis	Ereignis
1	Ein Bösewicht hat jemanden entführt und ihr sollt sie/ihn befreien.
2	Ein Gerücht geht um, dass es hier einen großartigen Schatz zu bergen gäbe.

3	1w6 Verbrecher sind vermutlich hierher geflüchtet. Ob sie in dem Dungeon sind und wenn ja, noch am Leben?
4	Kreaturen, die in diesem Dungeon leben, überfallen seit Neuestem die umliegenden Siedlungen. Räuchere sie aus und finde heraus, was sie dazu treibt!
5	Ihr habt euch verirrt/ Ihr musstet fliehen. Aus irgendeinem Grund erschien der Dungeon als die bessere Alternative zum sicheren Tod.
6	Man sagte euch, dieser Weg sei die kürzeste Verbindung zwischen A und B. Nach sorgfältiger Überlegung war das wohl eine Lüge, aber jetzt seid ihr schon inmitten des Dungeons.

Denke daran, ein paar plotrelevante Dinge in den Dungeon zu schmeißen. Vielleicht hat die Prinzessin ihr Diadem verloren? Oder der verrückte Magier hat seine Zauberbücher in seinen Räumen hinterlassen? Oder ein Terminal steht herum, welches man hacken und damit an wichtige Informationen gelangen kann?

Nicht zuletzt lungert irgendwo das große Finale und der dicke Schatz/die hübsche Prinzessin/der Reaktorkern. Aber wo?

Wir gehen in den Dungeon

Würfle 1w6 für die Anzahl an Ausgängen und dann noch einmal so oft wie dein Ergebnis, um herauszufinden, wo sich die Durchgänge befinden, wobei die 1 den Durchgang, durch den die Spieler kamen, markiert und die anderen Zahlen dem Uhrzeigersinn gemäß an den Seiten verteilt werden. Eine 1 beim ersten Wurf bedeutet, dass der Raum eine Sackgasse ist, vielleicht gibt es aber auch Geheimtüren? siehe Anmerkungen

Hindernisse

Jeder Durchgang hat eine Chance, mit einem Hindernis versehen zu sein.

Würfelergebnis	Ereignis
1	Eine abgeschlossene Türe. Der Schlüssel ist in einem der anderen Felder. Oder die Tür ist durch ein Rätsel zu öffnen?
2	Der Gang ist unpassierbar.
3	Der Gang führt in das darüber- bzw. darunterliegende Stockwerk. Wenn du nicht weißt, wohin, wirf eine Münze oder einen beliebigen Würfel (gerade= Zahl, ungerade= Kopf)
4-6	Alles gut, nichts passiert. Noch!

Raumgröße

Jedes Feld umfasst einen Raum von 10-60 m².

Würfelergebnis	Ereignis
1-3	Einfach nur ein normalgroßer Raum. Wie langweilig!
4	Der Raum ist groß. Sehr groß.
5	Sagte ich groß? DAS ist groß! Der Raum zieht sich über mehrere Stockwerke und eventuell anliegende Felder.
6	Der Raum ist sehr klein. Er ist gerade groß genug, dass alle sich hineinquetschen können oder die Decke ist sehr niedrig. Denk dir was aus!
7-9	Da ist kein Raum, der Gang führt einfach weiter. Alternativ ist es ein sehr schmaler Raum.
10	Da ist kein Raum. Es klafft ein rießiges Loch, das sich eventuell auch über anliegende Stockwerke und Felder zieht. Gibt es hier irgendwo so etwas wie eine Brücke oder müssen wir umkehren? Der Weg runter ist auf jeden Fall gefährlich.

Raumform

Würfelergebnis	Ereignis
1-4	Der Raum ist viereckig. Ein ganz normaler Raum eigentlich. ... Eigentlich?!
5	Der Raum ist kreisrund.
6	Der Raum hat keine feste Form und verfügt über unzählige Vorsprünge und Alkoven sowie Brüstungen und Balkone.
7	Der Raum ist eine Kugel.
8	Der Raum ist eine Höhle. Vorsicht vor Stalagmiten oder anderen natürlich auftretenden Gefahren!
9	Der Raum ist sechseckig.
10	Quadratisch, praktisch, gut.

Eigenschaften des Raumes

Würfelergebnis	Ereignis
1-4	Nichts. Alles so, wie es sein soll. Oder?!
5	Der Raum ist stockdunkel.
6	Der Raum ist teilweise eingestürzt. Ständige Gefahr, auf einen losen Stein oder in ein Loch zu treten.
7	Der Raum besteht aus einem Labyrinth, wobei alle Abzweigungen gleich aussehen.
8	In der Mitte befindet sich ein Brunnen. 1w10 (gerade Zahlen Gift, ungerade Zahlen harmloses Wasser, 1 ausgetrocknet, 10 ein versteckter Gang zum darunter liegenden Raum)
9	Ein kleiner See oder Flusslauf ist vorhanden. Der Fluss führt vielleicht in ein anderes Feld? Vielleicht ist er auch einfach nur tödlich.
10	Pilze/Algen/Moos sind hier gewachsen und sondern ein Gift ab. 1w10 Schaden pro Runde, wenn man zu nahe kommt oder hineinfällt.

Zufallsbegegnungen

Würfelergebnis	Ereignis
1-3	Nichts. Hier ist niemand.
4	Hier sind... Dinge, Sachen, vielleicht auch Brauchbares Loot. Vielleicht ist es sogar etwas wert. Vorsicht vor Fallen!
5	Ein NPC befindet sich hier. Er erzählt von 1w6 MacMuffin . Das Objekt der Begierde befindet sich in einem Radius von 1w6 Feldern. Wurde bereits eine 3 gewürfelt, ist hier der McGuffin oder nichts. Oder etwa doch?
6	1w10 Kreaturen lungern hier herum. Bei einer geraden Zahl flüchten sie vor den Spielern, bei einer Ungeraden greifen sie an, wenn sie den Spielern gewahr werden.
7	Ungeziefer! Fledermäuse! Kakerlaken! Ratten! Irgendwas! Es ist klein, es ist nervig und wenn man es einfach ignoriert, macht es Schaden!
8	1w6 Kreaturen, aber deutlich stärkere als bei 6. Sogar so stark, dass eventuell ein geordneter Rückzug angebracht wäre.
9	Wildcard! What could possibly go wrong?!
10	Der Endboss!!! Wenn bereits schon einmal gewürfelt, ist dies eine Wildcard.

Anmerkung

Auch wenn die Karte aus Sechsecken besteht, müssen die Räume nicht auch diese Form haben. Mache sie rund, eckig, mit Wänden hoch wie drei Stockwerke oder so niedrig, dass die Spieler nur gebückt hindurch können.

Dies gilt auch für die Verbindungen zwischen den einzelnen Feldern. Manche Räume können Tür an Tür liegen, bei manchen muss ein gekrümmter Gang passiert werden, der sich vielleicht sogar in einen anderen mündet.

Genauso musst du deine Spieler nicht wissen lassen, dass das Labyrinth auf Sechsecken basiert. Die zugrundeliegende Struktur nicht zu kennen kann in hohem Maße dazu beitragen, die Spannung und das Gefühl der Orientierungslosigkeit zu erhöhen.

Und wenn du bei einem Feld einen Durchgang erwürfelst, auf der anderen Seite du aber bereits ein Feld aufgedeckt hast, bei dem sich dort eine Wand befindet, bietet sich hier eine hervorragende Möglichkeit zur Improvisation. Vielleicht wurde der Gang auf der einen Seite zugemauert? Vielleicht handelt es sich um einen Geheimgang, der nur von einer Seite zu öffnen ist? Vielleicht handelt es sich aber auch nur schlicht und ergreifend um eine Sackgasse.

Sei kreativ und lasse dich ausschließlich von deiner Fantasie und den logischen Zusammenhängen leiten.

Dieses System ist auch als "Hex Crawl" bekannt. Im Internet wirst du eine Vielzahl an weiteren Informationen und Zusatzmaterialien finden.

Ebenfalls kann dieses System auf ganze Landkarten oder einen einzelnen Landstrich oder Siedlung übertragen werden, während im vorliegendem Abenteuer lediglich kleine Räume innerhalb eines Dungeons berücksichtigt wurden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Zufallsdungeon – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Zufallsdungeon&oldid=21796`