

Die sieben magischen Kelche

oder das Geheimnis des verbotenen Tempels
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3–5 Helden

Erfahrungsstufen 1–4

Abenteuer **4**
zum Basis-
Spiel



Droemer
Knaur

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Hintergrund

Irgend etwas stimmt nicht mit Felix, dem dicken Braunen, dachte Jan Rasmussen und sah auf den breiten Pferderücken hinab, beobachtete das Spiel der Muskeln. Dieses Schaukeln ... wie auf einem Kamel ... oder ...

Plötzlich wusste Jan, dass er nur geträumt hatte. Langsam glitt er in die Wirklichkeit zurück. Aber das sanfte Schaukeln wollte nicht aufhören. Und zu dem Schaukeln kam noch ein entsetzlicher Brummschädel. Er glaubte auch Stimmengemurmel zu hören. Am liebsten hätte er die Augen überhaupt nicht mehr aufgemacht und weitergeschlafen. Doch schließlich riskierte er einen Blick. Zunächst einmal sah er im trüben Licht von Ölfunzeln, die ein Stück weiter brannten, den schattenhaften Umriss eines mächtigen Balkens. Als er den Kopf zur Seite wandte, entdeckte er zwei Männer, ein Mädchen und einen Zwerg, die auf Matten am Boden hockten und sich leise unterhielten. Etwas weiter weg waren vier oder fünf Personen mit einem Würfelspiel beschäftigt. Es roch nach Salz, Teer und Rauch. Jan Rasmussen war plötzlich hellwach. Wo immer er auch sein mochte: Es war nicht das Wirtshausbett, in dem er eigentlich hätte aufwachen sollen. Wirtshaus? Jetzt fiel ihm ein, warum er solch einen Brummschädel hatte. Der viele Wein, den er ...

„Na endlich“, brummte eine Stimme neben ihm. Jan wandte den Kopf, merkte, dass er in einer Hängematte lag, die zwischen zwei dicken Balken aufgespannt war, und sah einen Mann mittleren Alters mit einem prächtigen roten Bart, der in der Hängematte neben ihm lag und ihn neugierig, aber nicht unfreundlich musterte.

„Wir dachten schon, du würdest das ganze Abenteuer verschlafen“, meinte er gutmütig, zwinkerte ihm zu und zwirbelte dann seinen Bart.

„Wa ... was für ein Abenteuer?“ stotterte Jan entgeistert. „Wo ... wo bin ich überhaupt?“ „Hö hö hö“, lachte dröhnend ein anderer Mann, trat an Jans Hängematte und schaukelte sie übermütig hin und her. Er war ein muskulöser Bursche, der sein langes schwarzes Haar zu einem Zopf geflochten hatte und einen Schnauzbart trug. Seine Kleidung bestand nur aus einem Lendenschurz. „Ich habe ja schon manchen Zecher erlebt, der alles vergessen hatte, wenn es ans Bezahlen ging, aber ein Abenteurer, der nicht mehr weiß, dass er an einer Expedition teilnimmt.“

„Ich weiß wirklich nicht, wovon ihr redet“, stöhnte Jan und schüttelte den Kopf, um die Nebel aus seinem Gehirn zu verscheuchen. „Ich bin mit meinem Bruder Miro im Auftrag unseres Vaters, des Dorfschmieds von Norburg, nach Festum gereist, um Schmiedeeisen zu kaufen. Wir hatten unseren

Auftrag erledigt und wollten die Nacht im Gasthaus *Zur Seeschlange* verbringen ...“

„Eine schmierige Kaschemme, aber der Wirt ist wenigstens eine ehrliche Haut“, unterbrach ihn der Rotbart. „Ich heiße übrigens Magnus Maurenbrecher, und das dort ist Dschadir der Kühne. Und wie heißt du?“

„Jan ... Jan Rasmussen“, entgegnete Jan geistesabwesend. „Miro ging schon in die Schlafkammer ... Miro - Miro, bist du hier?“ Er sprach etwas lauter und sah sich fragend um. Ein paar Männer, selbst die Würfelspieler, sahen kurz auf, aber niemand antwortete.

„Ich glaube nicht, dass dein Bruder hier ist“, meinte Magnus Maurenbrecher. „Es nehmen zwar außer dir noch ein paar Neue an der Expedition teil, aber die habe ich schon alle begrüßt. Ein Miro war nicht darunter.“

„Verdammt“, antwortete Jan und schlug die rechte Faust in die linke Handfläche. „Na, vielleicht ist er inzwischen mit dem Eisen auf dem Weg nach Norburg. Was nur Vater sagen wird...“-„Du warst gerade dabei, uns eine Geschichte zu erzählen“, erinnerte ihn ein schlankes, zierliches Mädchen mit braunen Augen und braunem, kurzgeschnittenem Haar. Sie hatte ein kurzes Gewand an, das den größten Teil der Oberschenkel und auch die Arme freiließ. Ein Gürtel umschloss es an der Taille, und in dem Gürtel steckte ein kurzes Schwert. Das Mädchen hatte zu der Gruppe gehört, die vorhin auf den Matten gesessen und sich unterhalten hatte. Jetzt waren sie aufgestanden und zu Jan an die Hängematte getreten.

„Mein Name ist übrigens Kim Shayenne“, sprach sie weiter und stellte auch die beiden anderen Männer und den Zwerg vor.

Jan hatte Mühe, alle Namen zu behalten, prägte sie sich aber schließlich doch ein. Der eine, ein schlanker, eleganter schwarzhaariger Bursche, hieß Prinz Arne von Sturmfels, der andere, ebenfalls noch jung, wurde Trutz Trondloff genannt. Mit einer Größe von etwa einen Meter achtzig und seinem ungebändigten Blondschof sah er ihm, Jan Rasmussen, recht ähnlich. Der Zwerg schließlich trug den Namen Rabilont.

Als ihn alle erwartungsvoll ansahen, räusperte sich Jan, warf Kim, die er sehr anziehend fand, noch einen Blick zu, und setzte seine Geschichte fort. „Eigentlich gibt es da nicht mehr viel zu erzählen“, gestand er. „Also, wie gesagt, mein Bruder Miro legte sich schon schlafen, während ich in die Wirtsstube ging, um noch einen Humpen Bier zu trinken.“

„Oder auch zwei bis sieben“, unterbrach ihn Dschadir der Kühne und ließ wieder sein dröhnendes Lachen ertönen.

„Nein, nein“, versicherte Jan und wurde gegen seinen Willen rot, was ihn sehr ärgerte. „Ich trinke selten mehr als einen Humpen. Aber da saßen diese beiden Männer am Nebentisch. Sie luden mich ein, mit ihnen Wein zu trinken, und schenkten mir immer wieder nach, drückten mich wieder auf meinen Stuhl, sobald ich nur Anstalten machte, aufzustehen und...“

„Was waren das für Männer?“ fragte Prinz Arne. Jan beschrieb den einen als kleinen Dicken mit einer Lederkappe, den anderen als dünnen älteren Mann mit hageren Gesichtszügen und stechenden Augen. Sie hatten nur ihre Vornamen genannt: Wulf und Garth.

„Jetzt ist mir alles klar“, meinte Magnus. „Die beiden sind gelegentlich als Werber für Stoorrebrandt tätig und nicht gerade zimperlich. Mit denen gab es schon oft Ärger.“

Das Nicken der anderen bestätigte, dass auch sie sich - ganz im Gegensatz zu Jan - einen Vers auf die Geschichte machen konnten.

„Armer Jan“, sagte Kim und strich ihm über das Haar. Obwohl gutmütiger Spott in ihrer Stimme mitgeschwungen hatte, war zugleich echte Anteilnahme, wenn nicht sogar Besorgnis herauszuhören. Das alles verwirrte Jan nur noch mehr. „Den Namen Stoorrebrandt haben sie erwähnt. Sie sagten etwas von magischen Kelchen, und es würden Leute gesucht, die Aventurien vor einer großen Gefahr retten sollten. Wer mitmache, dessen Schaden solle es nicht sein. Dafür Sorge schon der reiche Kaufmann Stoorrebrandt, der eine Expedition in die Sümpfe des Südens ausrüste, um ... He, Moment mal, ich bin doch nicht etwa...“

„Doch, mein großer Blonder, ich fürchte, das bist du“, erwiderte Kim und strich ihm noch einmal übers Haar. Sie hielt inne und betastete eine Stelle an seinem Hinterkopf. Es tat weh, und Jan zuckte, ohne es zu wollen, zusammen.

„Diese Schufte haben unseren Freund Jan nicht nur sturzbetrunken gemacht, sondern ihm zur Sicherheit auch noch eins über den Schädel gegeben, um nur ja die Prämie einstecken zu können, ehe er wieder aufwachte. Warte mal, das hier wird dir helfen.“ Sie strich sein Haar zurück, zog ein Fläschchen aus der Tasche ihres Gewandes und träufelte ein paar Tropfen einer Flüssigkeit auf die dicke Beule. Es brannte kurz, aber dann breitete sich ein angenehm kühles Gefühl an dieser Stelle aus. „Danke“, murmelte Jan.

„Die Sache ist völlig klar“, stimmte Trutz Trondloff dem Mädchen zu. „Und dann haben sie ihn an Bord gebracht. Ich kann mir vorstellen, dass du mit den beiden nach deiner Rückkehr noch ein Hühnchen rupfen willst. Aber wahrscheinlich lassen sie sich nicht so schnell wieder in Festum blicken.“ – „An Bord?“ fragte Jan verdutzt. Plötzlich fiel ihm wieder das Schaukeln ein. Er hatte es ganz vergessen.

„Ja, hast du das denn noch nicht gemerkt?“ meldete sich der Zwerg Rabilont erstmals zu Wort und machte ein pfißiges Gesicht. „Du bist an Bord der Königin von Festum, und wir sind auf hoher See. Der nächste Hafen ist Brabak, und von dort aus geht es erst zu Pferd und dann zu Fuß durch die Sümpfe und Dschungel bis zur Grenze des Schattenreichs. Unser Ziel ist die Tempelstadt H'rabaal.“ „Ich...“ setzte Jan ein, aber Kim unterbrach ihn. „Natürlich kann dich niemand zwingen, mit uns zu kommen, aber da du schon einmal hier bist, gewinnst du vielleicht ja doch Spaß an der Sache. Und möglicherweise gefallen wir dir als Gefährten bei diesem Abenteuer...“

„Dann muss er aber erst einmal wissen, worum es überhaupt geht“, meinte Magnus und wandte sich dann an Jan. „Einiges werden dir die Werber ja schon erzählt haben, aber ich fasse es noch einmal zusammen: Eine alte Legende besagt, daß es einst in Aventurien ein mächtiges Zauberschwert mit Namen Siebenstreich gab. Nur ganz wenige der großen Helden der damaligen Zeit waren in der Lage, dieses Schwert zu führen, und es heißt, daß Aventurien bis heute noch nicht wieder einen Helden hervorgebracht hat, der dazu in der Lage wäre. Um zu verhindern, daß es den Dunklen Mächten in die Hände fällt, haben die Magier Aventuriens Siebenstreich geschmolzen und sieben magische Kelche daraus gegossen. Die Kelche wurden überall im Land sorgfältig versteckt und gut bewacht. Denn wenn alle Kelche wieder vereint wären, könnte das Schwert in einem magischen Purpurfeuer neu entstehen. Und das soll um jeden Preis verhindert werden.“ Da er eine Pause machte, um sich ein Stück Kautabak abzuschneiden, sprach Kim an seiner Stelle weiter. „Aber die Dunklen Mächte haben im Lauf der Jahrhunderte einen Kelch nach dem anderen in ihre Gewalt gebracht“, sagte sie. „Und vor einigen Monden ist im fernen Notmarck der sechste Kelch gestohlen worden. Drei Wachsoldaten haben die Diebe bis H'rabaal verfolgt, kehrten dann aber um, als sie von Marus und Krakoniern angegriffen wurden.“ – „Und der siebte Kelch“, mischte sich ein weißhaariger Mann in einem langen roten Gewand in das Gespräch ein, der unbemerkt zu der Gruppe getreten war, „befand sich im Besitz des Kaufmanns Stoorrebrandt...“ – „Das ist der Magier Rakorium“, flüsterte Kim Jan ins Ohr. – „... und ist nun in meiner Obhut hier an Bord. Wir gehen das Wagnis ein, daß die Dunklen Mächte Siebenstreich neu schmieden und gegen Aventurien einsetzen, sollten wir es nicht verhindern können. Aber wir müssen es riskieren, denn dem siebten Kelch wohnt eine besondere Kraft inne. Wirft man ihn nämlich zusammen mit den sechs anderen Kelchen in das Purpurfeuer und spricht die Zauberformel: *Sieben Kelche, sieben Elche, lange wart ihr fort, kehrt zurück an euren Ort*, dann entsteht nicht wieder Siebenstreich, sondern die Kelche kehren auf magische Weise in die Verstecke zurück, aus denen sie gestohlen wurden. Du solltest mit uns kommen, junger Mann, wir brauchen dich.“

Jan, der sich längst in seiner Hängematte aufgerichtet hatte, setzte nun die Füße auf den Boden und stand auf. „Ich lasse mir erst mal ein bißchen Wind um die Nase wehen, damit ich einen klaren Kopf bekomme“, murmelte er. „Dann sehen wir weiter.“ Die anderen machten Platz, und er verließ die Gruppe. Kim wollte ihm folgen, aber Rakorium hielt sie am Arm fest. „Er muß das alles wirklich erst einmal verdauen“, meinte er und lächelte dem Mädchen väterlich zu. „Für anderes bleibt später noch Zeit genug.“

Zwei Monde sind seit dem denkwürdigen Erwachen des Jan Rasmussen ins Land gegangen. Jan hat sich inzwischen - nicht zuletzt dank Kim - mit seinem Los abgefunden und in die Gruppe der Abenteurer eingefügt. Eine harte Zeit liegt hinter euch allen, aber es war auch eine Zeit der Abenteuer und der Erprobung der eigenen Fähigkeiten. Doch jetzt steht euch ein noch größeres Abenteuer bevor. Aber zunächst wollen wir uns erinnern. Eines Tages, als die Königin von Festum noch auf hoher See und der Zielhafen Brabak nicht mehr als ein Punkt auf der Seekarte war, begegnete euch ein Schiff des Zauberkönigs Mordor, und ihr konntet verhindern, daß die Dunklen Mächte ein weiteres Dämonennest in Aventurien etablierten. (Sie *Das Schiff der verlorenen Seelen*). Ein paar von euch sind ruhmvoll zurückgekehrt und haben stolz ihre Beute in Form von Gold- und Silbermünzen, Schmuck und anderen Kostbarkeiten vorgezeigt. Andere waren leider weniger glücklich und mußten ihr Leben in diesem gefährlichen Kampf lassen. Wer zurückkehrte, hatte während der geruchlosen Tage an Bord des Schiffes ausreichend Gelegenheit, Verletzungen auszukurieren, und ihr blickt jetzt wieder tatendurstig in die Zukunft. Viele von euch sind gestärkt aus diesem Abenteuer hervorgegangen. Ihr habt Erfahrungen gesammelt, und die erworbenen Schätze versetzten euch in die Lage, in den Basaren Brabaks den einen oder anderen Zauberspruch, eine bessere Waffe oder Rüstung zu kaufen. Denn so großzügig der angesehene Kaufmann Storrebrandt auch war, als er diese Expedition hinausschickte: Ihr wart nicht die einzigen, die er mit dieser Aufgabe betraute, und schließlich möchte er nicht als Bettler den Rest seiner Tage verbringen. Ihr erinnert euch an die finstere Stadt Brabak mit ihren Gaunern und betrügerischen Händlern nur ungern: Wer nicht wie ein Luchs aufpaßte und seine beiden Fäuste zu gebrauchen wußte, dem wurde buchstäblich das Pferd unter dem Sattel gestohlen. Aber irgendwie habt ihr es geschafft, Pferde und eine gute Ausrüstung zu kaufen und unbeschadet die Stadt zu verlassen. Ihr seid so weit geritten, bis die Pferde tief im Morast einsanken und ihr die Satteltaschen mit der Verpflegung nahmt und die Tiere zusammen mit den einheimischen Führern zurück schicktet. Der Rest des Weges war die reinste Hölle. Myriaden von Mücken schienen euch den letzten Blutstropfen aus dem Körper zu saugen, die Sonne brannte unbittlich vom Himmel herab, Sumpfungeheuer packten den einen oder anderen und

zogen ihn zu sich in die Tiefe. Manchmal kamt ihr nur vorwärts, indem ihr junge Baumstämme zu Flößen und Gleitern zusammenbandet. Ihr habt sie alle verflucht: Storrebrandt, der zu Hause auf seinen Geldsäcken sitzt und bei einer guten Zigarre und einem Becher Wein sich seiner Wohltaten für Aventurien brüstet, die Helden Aventuriens, die sich in den Kaschemmen von Festum ihrer Heldentaten im Kampf gegen Tatzelwürmer und Orks rühmen, und selbst eure Kameraden, die das Pech hatten, den Monstern auf dem Schiff der verlorenen Seelen zu unterliegen. Aber irgendwie habt ihr alles überstanden: die Sümpfe, von denen ihr glaubtet, sie würden niemals enden, die Dschungel mit ihren fleischfressenden Pflanzen und mörderischen Bestien, die Angriffe der Riesenvögel und Flugdrachen, die euch selbst nachts nicht schlafen ließen und es eher vorzogen, mit brennenden Flügeln in eure Lagerfeuer zu fallen, als einen von euch aus ihren mörderischen Krallen freizugeben. Und endlich lag die Tempelstadt H'rabaal vor euch, in einem Tal, wie es friedlicher und ruhiger kaum eins gibt. Aber ihr wußtet, daß diese Ruhe trügerisch war. Noch hatten eure Feinde euch noch nicht entdeckt, noch gab es eine geringe Chance, heimlich und unerkant in den Haupttempel einzudringen.

Ihr habt die Chance genutzt und seid im Schutz der Nacht an den Wächtern vorbeigeschlichen, habt die Mauer und den Außengürtel der Stadt hinter euch gelassen. Vor euch liegt die Tempelpyramide. Ihr kauert im Schatten und lauscht auf die Schritte der Wächter, die ihre Runde machen. Aber hier unten, im dichten Gebüsch, das zu Füßen der Pyramide wächst, vermuten sie euch kaum. Ihr kennt eure Aufgabe, und einer von euch hat in seinem Gepäck den siebten magischen Kelch versteckt. Vergesst nicht, was euch der Magier Rakorium während der langen Wochen immer wieder eingeschärft hat: Die fehlenden sechs Kelche sind in sechs verschiedenen Räumen des Tempels versteckt und werden von schrecklichen Ungeheuern bewacht. Aber ihr müsst sie finden. Wenn ihr die größte Halle des Tempels erreicht - ihr erkennt sie an der riesigen Götzenstatue, in deren Maul eine Treppe führt -, dann wählt diesen Weg erst, wenn ihr die anderen sechs Kelche gefunden habt. Im Götzen selbst brennt das magische Purpurfeuer, das Aventurien retten oder vernichten kann. Und nur so könnt ihr wieder ins Freie gelangen. Aber ihr habt nur diesen einen Versuch, die geraubten Kelche an euch zu bringen und zu verhindern, dass der siebte Kelch den Dunklen Mächten in die Hand fällt.

Und denkt daran, was Rakorium euch über die Kelche gesagt hat: Euer Kelch ist nur der letzte und ohne die anderen wertlos. Die anderen jedoch spenden eine magische Kraft - oder sie nehmen sie. Nur drei von ihnen sind Kraftspender, nur drei von ihnen können magischen Wein in einen Heiltrank verwandeln. Die anderen bewirken das Gegenteil. Seid vorsichtig, denn niemand weiß, welche Art Kelch ihr gefunden habt. Und vergesst nicht den Zauberspruch, den ihr sprechen sollt, wenn alle

Kelche dem Purpurfeuer übergeben werden: *Sieben Kelche, sieben Elche, lange wart ihr fort, kehrt zurück an euren Ort.*

Es ist soweit. Ihr müsst das Dunkel der Nacht nutzen. Am Horizont dämmert es bereits. Rasch, eilt

die Stufen der Pyramide hinauf. Rakorium hat euch den Einstieg gezeigt. Und macht keinen Lärm dabei - hört ihr?

Beginn des Abenteuers

Raumbeschreibungen

Raum 1: Eingnag

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriss zu entnehmen. Der Raum ist nach Westen hin offen.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decken bestehen aus Steinquadern. Fast die gesamte östliche Wand des Raumes wird von einer riesigen Skulptur eingenommen, die einen Löwenkopf darstellt. Der Löwe trägt einen Ring durch die Nase, der einen Durchmesser von etwa einem Meter hat. Ganz offensichtlich ist dieser Ring beweglich und dient als Türklopfer. Doch der Löwenkopf wirkt unheimlich, denn seine Augen sind nicht tot, sondern schauen höchst lebendig auf die Abenteurer herab.

Meisterinformationen:

Bei dem Löwen handelt es sich um einen kleineren und weniger mächtigen Verwandten der Sphinx. Die Erbauer des Tempels haben ihn vor Jahrhunderten in ihre Gewalt gebracht und dort eingemauert. Auf diese Weise ist nur der Kopf zu sehen, dem durch eine Maske aus Bronze das Aussehen eines Türklopfers verliehen wurde. Wenn die Abenteurer den Türklopfer betätigen (hierzu gehört erhebliche Kraft: KK-Probe), gleiten die Steinquadern, die den Fußboden bilden, auseinander, und die Abenteurer rutschen durch einen Tunnel in die Tiefe hinab. Kommen sie hingegen auf die Idee, dem so lebendig erscheinenden Löwen eine Frage zu stellen, so entscheidet eine CH-Probe darüber, ob der Löwe antwortet. Gelingt der Wurf, teilt der Löwe ihnen mit, dass es zwei Möglichkeiten gibt, den Tempel zu betreten. Den leichteren Weg will er ihnen nur dann freigeben, wenn sie sein Rätsel lösen. Das Rätsel lautet: „Was hat Robert Zimmermanns neunzehnter Nervenzusammenbruch mit einer Lawine zu tun?“ - Die Rolling Stones

Robert Zimmermann ist der richtige Name von Bob Dylan, der den Song »Like a Rolling Stone« schrieb und interpretierte. »Nineteenth Nervous Breakdown« war ein Hit der Rolling Stones, und eine Lawine besteht selbstverständlich aus „Rolling Stones“.

Lösen die Abenteurer das Rätsel, gleiten in der Nordwand einige Steinquadern auseinander und geben den Zugang zu einer Treppe frei, die in die Tiefe führt. Können sie das Rätsel dagegen nicht lösen, passiert das gleiche wie bei der Betätigung des Tür-

klopfers: Die Quadern des Fußbodens gleiten auseinander, und die Abenteurer rutschen über eine schiefe Ebene in die Tiefe.

Raum 2: Kerkerzelle

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Der Raum hat ein etwa einen Quadratmeter großes Loch in der Decke, das den Endpunkt eines Tunnels bildet, der in Form einer schiefen Ebene ziemlich steil nach oben führt. In der Südwand gibt es eine Tür.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind aus Steinquadern zusammengefügt. Der größte Teil des Fußbodens ist mit Stroh bedeckt, das unter der Tunnelöffnung zu einem kleinen Haufen aufgehäuft wurde. Es ist dunkel. Die Tür besteht aus sehr massiv wirkenden Gitterstangen und ist von außen, außerhalb der Reichweite der Abenteurer, mehrfach verriegelt und gesichert. An der Oberseite der Westwand gibt es fünf kleine Luftschächte, die mit einem Durchmesser von 10 x 10 Zentimetern zu klein sind, als daß ein Mensch hindurchschlüpfen könnte. Es ist kalt in dem Raum, und es riecht modrig. An den Wänden läuft hier und da Wasser herab. Geräuschel im Stroh zeigt an, daß die Abenteurer nicht allein sind.

Meisterinformationen:

Wenn, wie anzunehmen ist, die Abenteurer durch den Schacht in diesen Raum gerutscht sind, sollte der Meister zunächst einmal überprüfen, ob beziehungsweise wie die Abenteurer die Rutschpartie überstanden haben. Ohne blaue Flecke wird es nicht abgegangen sein, aber der Meister sollte sich Gewißheit verschaffen, daß nichts Schlimmeres passiert ist. Hier ist eine GE-Probe+3 angebracht. Wer den ersten Wurf nicht besteht, darf ein zweites Mal würfeln, dieses Mal jedoch eine GE-Probe+5. Mißlingt der Wurf wieder, muß der Abenteurer eritteln, wieviel Punkte von seiner LE abgezogen werden: W6+1. Das Rascheln im Stroh birgt keine Gefahren: Es handelt sich nur um Mäuse und Ratten, die sofort flüchten, wenn die Abenteurer versuchen, den Geräuschen auf die Spur zu kommen. Unter dem Stroh finden die Abenteurer die Skelette früherer Eindringlinge, die den Besuch des Tempels mit dem Leben bezahlen mußten. Schätze werden

sie bei den Skeletten nicht entdecken - die haben ihnen längst andere mitsamt den Waffen, Rüstungen und magischen Elixieren abgenommen. Lediglich zwei Silbertaler und ein Dukaten, die in Steinritzen gerutscht sind, sind der Aufmerksamkeit der Tempelwächter entgangen. Wenn die Abenteurer nicht so enden wollen wie ihre Vorgänger, müssen sie einen Weg aus diesem Raum finden. Hierzu gibt es drei Möglichkeiten. Möglichkeit Nummer eins ist die Gittertür. Sie ist jedoch so massiv und unüberwindbar, daß die normale Körperkraft der Abenteurer nicht ausreicht, um sie aus den Angeln zu heben oder die Riegel zu entfernen. Dies wäre nur mit Hilfe eines Kraftelixiers beziehungsweise durch Magie möglich. Eine zweite, wenn auch sehr mühsame Möglichkeit ist der Schacht, durch den sie gerutscht sind. Mit entsprechender Kraft und Geschicklichkeit (KK und GE-Proben) ist es möglich, die schiefe Ebene wieder hinaufzuklettern. Da die Steinwände jedoch sehr glatt sind, sollten die Abenteurer dem Meister schon genau erklären, wie sie sich diesen Aufstieg vorstellen. (Denkbar wäre etwa, daß sie Messer in die Fugen zwischen den Steinquadern rammen, um so besseren Halt zu haben.) In einer Höhe von etwa 5 Schritt werden die Abenteurer sehen, daß ihre Mission Erfolg hat, weil an dieser Stelle der Tunnel von einem zweiten gekreuzt wird. (Nähere Informationen siehe Schacht R) Der extremen Schwierigkeit dieses Aufstiegs wegen kann beziehungsweise sollte der Meister durchaus mehrfach GE oder KK-Proben ablegen lassen. Einen dritten Ausweg finden die Abenteurer schließlich, wenn sie genau darauf achten, wohin die flüchtenden Ratten und Mäuse verschwinden. Dann werden sie nämlich entdecken, daß die Steinquadern an der Nordseite sehr brüchig wirken und zahllose Löcher haben. Schon der erklärte Versuch, diesem Phänomen auf die Spur kommen zu wollen, sollte vom Meister honoriert werden. So wird ein probeweises Herumstochern mit einem Schwert, einem Speer oder einem ähnlichen Gegenstand ergeben, daß an dieser Stelle ein Steinquader mit kleinem Gestein und Mörtel vertauscht wurde. Ohne allzu große Mühe läßt sich die kleine Öffnung zu einer großen erweitern, die einen etwa 1,2 Schritt hohen, runden Gang freigibt.

Raum 3: Vampirbehausung

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Schritt. Es gibt eine kleine, runde Tür in der Süd- und eine Tür in der West- bzw. Ostwand.

Spezielle Informationen:

Die Tür im Süden gleicht einem runden Luken- deckel und hat einen Durchmesser von 1,2 Schritt. Sie ist mit Eisenbändern beschlagen und an zwei Stellen mit Holzkeilen verriegelt. Die Türen im Westen und im Osten bestehen aus schwerem Eich-

enholz, das ebenfalls durch Eisen verstärkt wurde. Bei Beginn des Abenteuers sind beide Türen verschlossen. Der Raum ist dunkel, kalt und modrig wie Raum 2. Auf dem Fußboden liegt kein Stroh, aber auch hier findet man die Knochen verschiedener Skelette. An der südlichen Ostwand steht ein roh gezimmertes Gestell mit zwei aufragenden Pfosten, zwischen denen eine Hängematte gespannt ist.

Meisterinformationen:

Bei dem Raum handelt es sich um das Versteck und den Schlafraum eines Vampirs. Die Existenz dieses Raumes wie auch der zu ihm führenden Geheimgänge ist bei den Tempelherren in Vergessenheit geraten. Selbstverständlich wissen sie auch nichts von der Anwesenheit des Vampirs, und der Vampir selbst hütet sich, auf sich aufmerksam zu machen. Er ernährt sich hauptsächlich von Ratten, daneben aber auch von Abenteurern, wenn er ihrer habhaft werden kann. Außerdem besitzt er einen Schlüssel für die westliche Tür, die in ein Höhlensystem der Orks führt. Da das Blut der Orks ihm nicht schmeckt und er sich durch gelegentliche Geschenke - Wertgegenstände, die er Abenteurern abgenommen hat - sowie durch Informationen nützlich erweist, wird er von den Orks geduldet. Entsprechend wird das Verhalten des Vampirs sein, wenn er hört, daß sich Schritte seiner Behausung nähern. Nähern sich die Abenteurer von Osten, nimmt er an, daß die Tempelherren den Raum wiederentdeckt haben. In diesem Fall macht er sich durch die westliche Tür davon. Nähern sich die Abenteurer von der westlichen Seite, so wird er in ihnen Orks vermuten und dadurch leicht zu überrumpeln sein. Betreten sie allerdings durch den Geheimgang von Süden her den Raum, wird er erwartungsfreudig einem üppigen Mahl entgegensehen. Man muß davon ausgehen, daß er aufgrund seines extrem guten Gehörs die Ankunft der Abenteurer in Raum 2 bemerkt und entsprechend gewappnet ist. Das bedeutet, daß er die westliche Tür aufgeschlossen und den Schlüssel auf der anderen Seite des Schlosses steckenlassen hat, um einen Fluchtweg offen zu haben, den er gegebenenfalls auch versperren kann. Ferner hat er die Holzkeile entfernt, die die Tür zum Geheimgang verriegeln. Er wird darauf bedacht sein, sich nicht in einen Kampf mit mehreren Abenteurern verwickeln zu lassen. Folglich lauert er direkt hinter der Tür, bereit, den ersten Eindringling sofort anzugreifen. Dabei ist zu beachten, daß wegen der geringen Größe des Geheimgangs nur ein Abenteurer hinter dem anderen den Gang passieren kann. Taktik des Vampirs wird es deshalb sein, den ersten Abenteurer überraschend anzufallen und ihm eine eventuell mitgebrachte Fackel oder Öllampe aus der Hand zu schlagen. Er wird dann sofort zubeißen und gleichzeitig den Körper des Angegriffenen als Schild benutzen, um zu verhindern, daß noch mehr Abenteurer in den



Raum eindringen. Gelingt es ihm, ein Opfer kampfunfähig zu machen, wird er versuchen, es zu verschleppen. (Nähere Informationen zum Vampir siehe Monsterbeschreibungen.) Bei der Durchsuchung des Raumes finden die Abenteurer hinter dem Gestell mit der Hängematte eine Nische, in der der Vampir Schätze aufbewahrt. Es handelt sich dabei um drei Phiolen mit magischem Kraftelixier, mehrere Ringe im Gesamtwert von dreizehn Dukaten, Münzen im Gesamtwert von vier Dukaten und vierzehn Silbertalern sowie Waffen: zwei Dolche (1W+1), ein Wurfbeil (1W+3), ein Schwert (1W+4) sowie einen reichverzierten Schild (Wert: dreißig Silbertaler).

Raum 4: Ehemalige Orkwohnhöhle

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Es handelt sich um eine unregelmäßig geformte Höhle mit unterschiedlichen Höhen. Die geringste Höhe beträgt 1,5 Schritt, die größte Höhe - in der Mitte der Höhle - 12 Schritt. Von der Höhle führen vier Stollen ab.

Spezielle Informationen:

Die Höhle ist offensichtlich natürlichen Ursprungs, und das Gestein zeigt nur hier und da Bearbeitungsspuren. Deutliche Bearbeitungsspuren zeigen hingegen die vier von der Höhle abführenden Stollen. In der Höhle brennen drei Pechfackeln, die schon relativ weit heruntergebrannt sind und in Gesteinsritzen stecken. Der nach oben abziehende Rauch sowie Tageslicht oder das ferne Funkeln der Sterne zeigen an, daß das Gestein über der Höhle Ritzen

und Spalten aufweist. In der Mitte der Höhle ist eine Feuerstelle mit erkalteter Asche. Darüber hängt an einem in die Höhlendecke geschlagenen Haken an einer Kette ein großer, runder Eisentopf. Neben der Feuerstelle stehen zwei aus Ästen primitiv zusammengebundene Böcke, auf denen ein eiserner Bratspieß liegt, der in einer Kurbel endet. In einem nördlichen Winkel der Höhle liegen ein paar Strohmatte übereinander, im südlichen Bereich gibt es einen Stapel mit Brennholz, das vor allen Dingen aus Knüppeln besteht.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die ehemalige Wohnhöhle einer Gruppe von Orks, die sich inzwischen an einer anderen Stelle komfortabler eingerichtet hat. Nur noch gelegentlich kommen sie hier zu einem Festschmaus zusammen. Es kann aber durchaus passieren, daß der eine oder andere Ork bei seinen Streifzügen durch das die Höhle umgebende Labyrinth von Gängen die Höhle durchquert. Im übrigen kommt es auf das Verhalten der Abenteurer beziehungsweise auf die Situation an, in der sie sich befinden, ob Orks auf sie aufmerksam werden. Sind sie etwa auf der Flucht oder verfolgen den Vampir, so werden sie nicht gerade leise sein. In diesem Fall könnte es zu unangenehmen Auseinandersetzungen mit ihnen kommen. Da die Orks jedoch keinen Angriff erwarten, ist kaum damit zu rechnen, daß mehr als drei oder vier Orks gleichzeitig erscheinen. Die Orks sind mit Knüppeln bewaffnet.

Die Werte der Orks:

MU 8 KO 12

IB 7 AT 9 PA 8 RS 2 LP 25

TP 1W+2

Sonst birgt die Höhle keine Überraschungen. Die Spalten und Risse an der Decke sind nicht breit genug, daß ein Mensch in ihnen emporklettern könnte.

Raum 5: Raum des Drachengötzen

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe beträgt 4 Schritt. Die einzige Tür befindet sich im Norden.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus Steinquadern. In West-Ost-Richtung stützen drei quaderförmige Säulen die Decke ab. Der Raum wird von einem matten, geisterhaften Licht erhellt, das von einer Statue ausgeht, die auf einem kleinen Podest in der südwestlichen Ecke des Raums steht. Das Podest ist 30 Zentimeter hoch, die Statue hat eine Höhe von 0,8 Schritt. Sie besteht aus einem bernsteinähnlichen Material, das von innen heraus glüht, und stellt einen aufrecht stehenden Drachen dar. Die Vordertatzen, die sich etwa 0,5 Schritt über dem Boden des Podestes befinden, sind jedoch anders als bei einem richtigen Drachen wie Hände geformt. Sie bilden eine Schale, in der ein Kelch liegt. Dort, wo der Schwanz der Drachenfigur den Boden berührt, ist eine 5 Zentimeter große, kreisrunde Öffnung im Podest. Wenn man genau hinschaut, erkennt man, daß es sich dabei um den Zugang zu einem Ameisennest handeln muß. Mehrere Ameisen eilen geschäftig auf dem Podest hin und her und kriechen in das Loch oder wieder hinaus.

Meisterinformationen:

Bei dem Kelch handelt es sich um einen der gesuchten magischen Kelche. Die Drachenfigur ist fest mit dem Podest verbunden. Die Terrassenstufen sind in Wirklichkeit eine magische Schutzvorrichtung, mit der verhindert werden soll, daß jemand, der die Magie nicht außer Kraft setzen kann, in den Besitz des Kelchs gelangt. Jeweils dann, wenn ein Abenteurer mit beiden Füßen auf einer der herabführenden Terrassenstufen steht, schrumpft er um die Hälfte seiner Körpergröße. Auf der ersten Stufe wird ein Abenteurer, der ursprünglich 1,8 Schritt groß war, demnach nur noch 0,9 Schritt groß sein. Auf der zweiten Stufe wird er auf 45 Zentimeter schrumpfen. Die dritte Stufe bringt ihn auf 22,5 Zentimeter. Mit Erreichen der letzten Stufe wird er schließlich nur noch 11,25 Zentimeter groß sein. Alles, was er bei sich hat, schrumpft im gleichen Maß. Und ebenso wie die Körpergröße des Abenteurers schrumpft, wachsen die Gefahren beziehungsweise Schwierigkeiten: Die anfangs harm-

los erscheinenden Ameisen werden zu gefährlichen Bestien, und der Kelch, der ursprünglich leicht greifbar erschien, kann nunmehr nur noch durch eine Kletterpartie in Besitz gebracht werden. Selbst die unteren Treppenstufen sind nicht mehr einfach zu überwinden, wenn man zurückkehren will. Gelingt die Rückkehr, vergrößert sich der Abenteurer natürlich in gleichem Maße, wie er sich zuvor verkleinert hat. Die Abenteurer werden sich etwas einfallen lassen müssen. Mit Sicherheit wird es ihnen nicht helfen, wenn sie versuchen, aus sicherer Ferne die Ameisen zu töten. Für diesen Fall stehen dem Meister unbegrenzt viele Ameisen zur Verfügung. Ratsam dürfte es aber in jedem Fall sein, daß sich nicht alle Abenteurer dem Verkleinerungsprozeß unterziehen. - Zurückbleibende Abenteurer können beispielsweise aus ihrer Position heraus ihren Kameraden auf die eine oder andere Art und Weise helfen. Der Meister sollte hier die Phantasie der Abenteurer belohnen. Zu simple Lösungen hingegen (etwa einen Weitsprungversuch direkt zum Podest) kann er verhindern, indem er nicht nur die Terrassenstufen selbst, sondern auch den Luftraum darüber zur magischen Zone erklärt, die in derselben Weise wie die Stufen eine Schrumpfung des Körpers zur Folge hat. Wenn hingegen „kleine“ und „normale“ Abenteurer auf pfiffige Art zusammenarbeiten, um in den Besitz des Kelchs zu gelangen, sollte der Meister nicht kleinlich sein und auf den Einsatz allzu vieler Ameisen verzichten. (Die Handhabung des Kelches wird in den Meisterinformationen zu Raum 6 erklärt.)

Die Werte der Ameisen (nach viermaliger Verkleinerung des Helden):

MU 18 KO 12

IB 10 AT 9 PA 8 RS 4 LP 20

TP 1W+2

Raum 6: Kelchversteck

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Schritt. Die einzige Tür befindet sich in der Mitte der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus Steinquadern. Der Raum ist öde, kahl und staubig und macht einen baufälligen Eindruck. In der südöstlichen Ecke ist ein Teil der Decke eingestürzt und hat sich zu einem Haufen Schutt angesammelt. Unmittelbar davor verhindern roh verkeilte Holzpfähle, daß noch weitere Teile der Decke einstürzen. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

Die Abenteurer sind gut beraten, wenn sie sich Gedanken darüber machen, warum man sich die Mühe gemacht hat, einen offensichtlich unbenutzten Raum vor weiterem Verfall zu schützen. Tatsächlich lohnt es sich, den Schuttberg genauer zu untersuchen, obwohl das natürlich nicht ungefährlich ist. Die Wahrscheinlichkeit, daß beim Wegräumen der Steine weitere Teile der Wände beziehungsweise der Decke nachrutschen, beträgt fünfzig Prozent. Die Abenteurer würfeln in diesem Fall mit dem W6: Eine gerade Zahl bedeutet, daß sie Glück haben, eine ungerade Zahl hingegen bedeutet den Einsturz weiterer Teile des Raumes. TP in diesem Fall: 1W+3. Weitere herabgestürzte Steinmassen bedeuten natürlich, daß die Arbeit nicht leichter wird. Fahren die Abenteurer also damit fort, den Schutt wegzuräumen, müssen sie auch weiterhin damit rechnen, daß Gestein auf sie fällt. Weitere Glücks- bzw. auch GE-Proben sind also notwendig. Es handelt sich um so viel Schutt, daß zwei Abenteurer zwei Stunden damit zu tun haben. Ergeben die Glücks- bzw. GE-Proben, daß kein Gestein mehr nachrutscht, entdecken die Abenteurer hinter dem Schuttberg den Zugang zu einem kleinen Schrein, in dem sich außer einem weiteren der gesuchten magischen Kelche, zehn Dukaten und eine Karaffe mit magischem Wein befinden. Wie den Abenteurern bekannt ist, wird der sonst für sie nutzlose magische Wein zu einem Heiltrank, wenn sie ihn aus einem der Kelche trinken. Der Inhalt der Karaffe reicht aus, um bis zu fünf Abenteurern die gesamte bislang verlorenen LeP zurückzugeben. Gleichzeitig wissen die Abenteurer jedoch, daß die sechs Kelche verschiedene Eigenschaften haben. Nur drei der Kelche verwandeln den magischen Wein in Heiltränke. Die anderen hingegen lassen daraus ein Gift entstehen, das der LE abträglich ist. Um herauszufinden, welcher Gruppe der gefundene oder ein bereits zuvor erbeuteter Kelch gehört, bleibt den Abenteurern nichts anderes übrig, als den magischen Wein hineinzuschütten und davon zu kosten. Sobald einer der Abenteurer erklärt hat, daß er sich diesem Versuch unterziehen will, muß ermittelt werden, ob der Versuch erfolgreich ausgeht. Falls es sich um den ersten Kelch handelt, der ausprobiert wird, spricht eine Wahrscheinlichkeit von fünfzig Prozent dafür, daß die erhoffte Wirkung eintritt (1-10 des W20). Sind bereits Versuche mit anderen Kelchen unternommen worden, vergrößert oder verkleinert sich die Wahrscheinlichkeit entsprechend: Ist bereits ein Kelch als positiv ausgeschieden, sinkt die Wahrscheinlichkeit auf vierzig Prozent (1-8 des W20), bei zwei bereits als positiv ausgemusterten Kelchen bleibt eine Wahrscheinlichkeit von fünfundzwanzig Prozent (1-5 des W20). Im umgekehrten Fall vergrößert sich die Wahrscheinlichkeit auf sechzig (1-12 des W20) beziehungsweise fünfundsiebzig Prozent (1-15 des W20). Stellt sich heraus, daß der Abenteurer aus

einem Kelch getrunken hat, der den magischen Wein in Gift verwandelt, so ist davon auszugehen, daß auch der winzigste Schluck genügt, um ihm zehn Punkte seiner LeP zu nehmen. Außer in verzweifelten Notlagen sollte deshalb nur ein Abenteurer den Versuch wagen, der noch entsprechend viel LE besitzt. Selbstverständlich können die Abenteurer diese „Weinprobe“ auch an einem anderen Ort durchführen. Ein Kelch verliert nach der Benutzung für den Rest des Abenteurers seine magischen Eigenschaften.

Raum 7: Leerer Raum

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 4 Schritt. Die einzige Tür befindet sich in der Mitte der Westwand des Raumes.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist zu Beginn des Abenteuers geschlossen. Fußboden, Wände und Decke bestehen aus Steinquadern. Es ist dunkel. Der Raum ist leer und enthält keine Einrichtungsgegenstände.

Meisterinformationen:

Der Raum ist tatsächlich vollkommen leer und enthält keinerlei Besonderheiten.

Raum 8: Leerer Raum

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe beträgt 4 Schritt. Die einzige Tür befindet sich in der Mitte der Westwand.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist bei Beginn des Abenteuers verschlossen. Fußboden, Wände und Decke sind aus Steinquadern zusammengesetzt. Der Raum ist leer und ohne Einrichtungsgegenstände. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

Der Raum ist tatsächlich vollkommen leer und enthält keinerlei Besonderheiten.

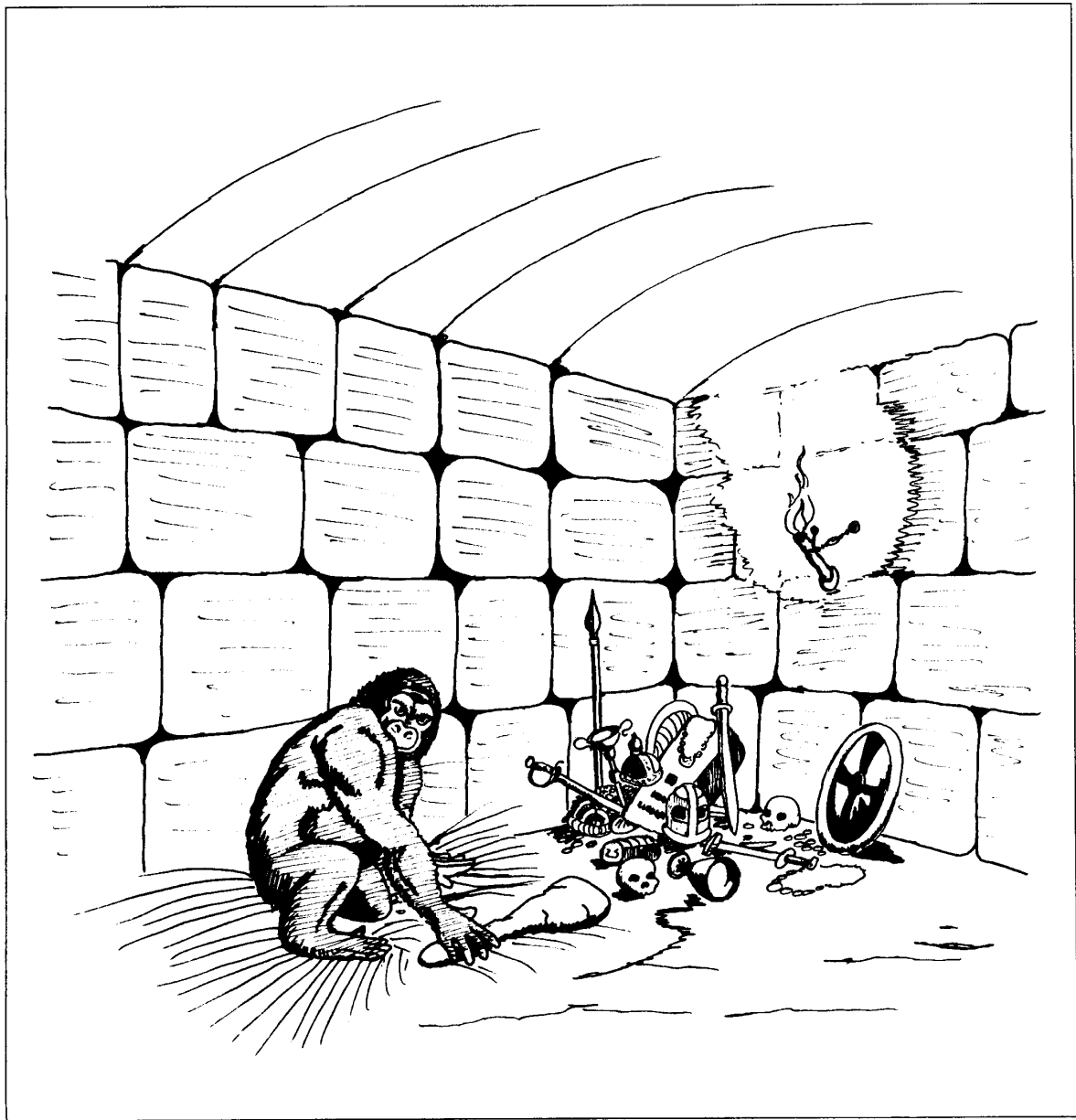
Raum 9: Behausung des Riesenaffen

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe beträgt 4 Schritt. Die einzige Tür befindet sich in der Mitte der Westwand.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist zu Beginn des Abenteuers verschlossen. Es ist dunkel. Fußboden, Wände und Decke bestehen aus Steinquadern. Der Raum ist leer und enthält keine Einrichtungsgegenstände. In der nordöstlichen Ecke liegt allerdings ein großer, unübersichtlicher Haufen aus Stroh und alten Matten. Aus dem Haufen dringen Schnarchgeräusche, außerdem ragt ein mächtiger, stark behaarter Arm daraus hervor.



Meisterinformationen:

Es handelt sich hier um die Behausung des Riesenaffen Gorgon. Er wird von den Herren des Tempels nicht nur gefangengehalten, sondern ist gleichzeitig der Bewacher eines der magischen Kelche. Seine Mitarbeit hat man sich mit dem Versprechen erkaufte, daß er nach Verschmelzung der sieben magischen Kelche und der dann erfolgenden Neuentstehung des Zauberschwerts Siebenstreich freigelassen und großzügig belohnt wird. Hinzu kommt, daß der Hollywood-Filmproduzent Dino De Laurentiis ihn erst kürzlich besuchte und ihm eine Hauptrolle im nächsten King-Kong-Film angeboten hat. Er bekommt die Rolle allerdings nur dann, wenn er den magischen Kelch mitbringt und so zu den Produktionskosten beiträgt. Fühlt sich Gorgon auf diese Weise auch hin und her gerissen, da er nicht weiß, wem er den Kelch geben soll, ist doch zumindest eines klar: Vorerst wird er ihn auf jeden Fall behalten. Hinzu kommt, daß die Verpflegung im Tempel schlecht ist: immer nur Trockenfleisch, nie einen richtigen saftigen Menschen. Wenn es die Abenteurer riskieren, den Riesenaffen aufzuwecken, müs-

sen sie damit rechnen, daß er sie blindwütig angreift. Da er jedoch ziemlich dumm und leichtgläubig ist, kann er unter Umständen durch ein Geschenk besänftigt werden. Und vielleicht gelingt es den Abenteurern tatsächlich, mit ihm ins Gespräch zu kommen und ihn zu überreden, den Kelch herauszurücken. Falls sie besonders geschickt sind, versprechen sie ihm vielleicht sogar, ihn sofort freizulassen und ihm am Ende des Abenteuers den Kelch für den De-Laurentiis-Film zurückzugeben, wenn er sich ihnen anschließt und gegen die Herren des Tempels kämpft. Er wäre dann zwar ein ungestümer und ziemlich unberechenbarer Gefährte, der sie gewiß nicht für den Rest des Abenteuers begleiten würde, aber zugleich eine große Hilfe im Kampf gegen ihre Feinde. (Beschreibung, nähere Informationen über den Riesenaffen siehe Monsterbeschreibungen.) Gelingt es, Gorgon den Kelch abzuschwatzen oder ihn zu besiegen, so fällt den Abenteurern auch eine Karaffe mit magischem Wein in die Hände. Was passiert, wenn sie davon kosten, wird in der Meisterinformation zu Raum 6 beschrieben. Trotz der relativ hohen Wahr-

scheinlichkeit, daß es zwischen beiden Parteien ohne längere Diskussionen zum Kampf kommt, sollte der Meister etwaige Versuche der Abenteurer wohlwollend beurteilen, den Kelch ohne Kampf in ihren Besitz zu bringen. Kommen die Abenteurer selbst auf die Idee, daß Gorgon am Ende nicht nur ein Monster, sondern auch ein mächtiger Verbündeter sein kann, so sollte ihnen eine Chance gegeben werden. Eine CH-Probe+4 könnte klären, ob Gorgon zu besänftigen ist, sobald einer der Abenteurer versucht, mit ihm zu verhandeln. Bei Mißlingen kann der Wurf auf Verlangen der Abenteurer nach jeweils einer Kampfrunde wiederholt werden. Aber auch der Meister hat die Möglichkeit, sich zu vergewissern, ob im Zuge eventuell vorgenommener Verhandlungen die charismatische Wirkung des Verhandlungsführers der Abenteurer ausreicht, um Gorgon auf Dauer bei Laune zu halten.

Raum 10: Aufenthaltsraum der Krakonier

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Der Raum verfügt über je eine Tür in der Ost- und in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist bei Beginn des Abenteurers unverschlossen. Der Fußboden, zwei Wände und die Decke bestehen aus nackten Steinen. Die dritte Wand ist mit einem Vorhang aus grobem Stoff verkleidet. Bei der vierten Wand handelt es sich um eine nachträglich angebrachte Holzwand, die den früher einmal größeren Raum unterteilt. An den Steinwänden sind Haken angebracht, an denen Waffen, Schilde und Rüstungsteile hängen. Es handelt sich dabei um insgesamt fünf verschiedene Ausrüstungen, die, der Form der Rüstung nach zu urteilen, allerdings nicht für Menschen gedacht sind. Auf die Holzwand wurde mit Kreide eine Scheibe gemalt, die verschiedene Ringe aufweist. Messereinstiche überall in der Wand zeigen, daß auf diese Zielscheibe geworfen wird. Tatsächlich ist ein Krakonier gerade dabei, sich in dieser Fertigkeit zu üben, als die Tür aufgeht. Außerdem befinden sich in dem Raum zwei Sitzbänke, mehrere Schemel und ein klobiger, runder Tisch. Auf dem Tisch stehen ein paar Becher und darunter drei Tonkrüge. In der nordöstlichen Ecke steht ein Weidenkorb. In der nordwestlichen Ecke erkennt man eine Truhe.

Meisterinformationen:

Krakonier sind denen bereits vertraut, die das Abenteuer auf dem Schiff der verlorenen Seelen hinter sich gebracht haben. Sie werden wissen, daß diese Söldner aus dem Unterwasserreich Wajahd gefährliche und kampfstärke Gegner sind. Hinzu kommt, daß dieser Krakonier ein Messer wufbereit in der Hand hält. Trotz seiner momentanen Verblüffung wird der Krakonier mit diesem Messer auf je-

den Fall werfen, ehe einer der eindringenden Abenteurer eine Ausweichbewegung machen kann. Da der Krakonier ein meisterlicher Werfer ist, werden die TP (1W) deshalb sofort (nach Abzug des RS) von der LE des ersten Abenteurers, der den Raum betritt, abgezogen. Erst anschließend setzt der reguläre Kampf ein, bei dem der Krakonier aufgrund seines hohen Mutwertes höchstwahrscheinlich die erste Attacke für sich beanspruchen kann. Im Interesse der Abenteurer kann der Meister nur hoffen, daß sie aus der Anzahl der im Raum hängenden Rüstungen ihre Schlüsse ziehen können. Tatsächlich schlafen im Nebenraum noch vier Krakonier, die bei Kampfeslärm zweifellos sehr rasch herbeieilen werden. Allerdings haben die Abenteurer insofern einen kleinen Vorteil, da die Waffen und Rüstungen der anderen Krakonier in diesem Raum hängen und die Krakonier somit unbewaffnet sind. Da es ihnen in der verbleibenden Zeit nicht gelingt, eine Rüstung anzulegen, entfällt der in den Monsterbeschreibungen angegebene RS. Der Meister kann die Abenteurer zu gegebener Zeit auch entdecken lassen, daß in der Tür zum Nachbarraum der Schlüssel im Schloß steckt. Ist nur ein Abenteurer in den Raum eingedrungen, spricht eine Wahrscheinlichkeit von zwanzig Prozent dafür, daß es ihm gelingt, während des Kampfes den Schlüssel umzudrehen. (W20-Wurf: Der Versuch gilt als geglückt, wenn mindestens eine Sechzehn gewürfelt wird.) Sind während der ersten Kampfhandlungen hingegen zwei oder mehr Abenteurer in den Raum eingedrungen, so steigt die Wahrscheinlichkeit mit jedem weiteren Abenteurer um weitere zwanzig Prozent. (Entsprechend kann die Mindestpunktzahl um jeweils vier Punkte nach unten verlagert werden. Der Versuch gilt jedoch als in jedem Fall mißglückt, wenn eine geringere Zahl als acht gewürfelt wird.) Hinter dem Wandbehang gibt es keine Geheimnisse. In der Truhe liegen neben wertlosem Plunder insgesamt zwölf Dukaten und vierundzwanzig Silbertaler. In dem Weidenkorb sind undefinierbare Essensreste. In der Ecke, vor der der Weidenkorb steht, kann man durch Betasten einen losen Stein erkennen, unter dem sich ein Geheimversteck befindet. Darin sind: zwei Phiolen mit magischem Elixier, das für die Dauer des Abenteurers den Charismawert pro Phiole um 3 Punkte (jedoch nicht über insgesamt 15 Punkte) anhebt, ein Armband im Wert von dreizehn Dukaten, ein kleiner Lederbeutel mit Diamanten und anderen Edelsteinen im Gesamtwert von zweiundvierzig Dukaten, zwei Ringe, eine Gemme und eine Brosche im Gesamtwert von achtzehn Dukaten. In den Tonkrügen ist Wein. Falls die Abenteurer inzwischen einen der magischen Kelche erobert haben, könnten sie versuchen, den Wein in einem dieser Kelche zu kosten. (Die entsprechende Prozedur wird in den Meisterinformationen zu Raum 6 geschildert.) Sie werden herausfinden, daß zwei der Tongefäße nur gewöhnlichen Wein enthalten. Anders ist es bei dem Ton-

gefäß in der Mitte. Hier handelt es sich tatsächlich um magischen Wein, der unter Umständen in einen Heiltrank verwandelt werden kann. Die Weinmenge reicht aus, um fünf Abenteurern die gesamten verlorenen LeP's zurückzubringen. Falls die Abenteurer die Waffen verwenden möchten: Es handelt sich um ein Kriegsbeil (1W+4), ein Schwert (1W+4), ein Kurzsword (1W+2), einen schweren Dolch (1W+2) sowie zwei Schilde. Die auf dem Tisch stehenden Becher sind von geringem Wert. Nähere Informationen zu den Krakoniern siehe Monsterbeschreibungen.

Raum 11: Schlafraum der Krakonier

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Schritt. Der Raum hat je eine Tür in der Ostwand und in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Alle vier Wände sind mit Stoff verkleidet. Fußboden und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Es ist dunkel. Ein schlammig-modriger Geruch hängt in der Luft. Seltsame, röchelnde Geräusche zeigen an, daß der Raum nicht unbewohnt ist. Bei Licht sieht man entlang den Wänden vier doppelstöckige Pritschen stehen. Auf ihnen liegt eine undefinierbare Mischung aus nassem Stroh, Moos und Wasserpflanzen. Vier Betten sind besetzt, in denen Krakonier schlafen. Die Mitte des Raumes nimmt ein riesiger Holzzuber ein, der einen Durchmesser von 2 und eine Höhe von 1,5 Schritt hat.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um den Schlafraum der Krakonier. Die Waffen und die Rüstungen befinden sich im Nebenraum (Raum 10). Dort hält sich noch ein Krakonier auf, der zwar damit beschäftigt ist, sich im Messerwerfen zu üben, aber aufgrund der Tatsache, daß die beide Räume trennende Wand nur aus Holz besteht, möglicherweise sofort auf Geräusche reagiert. Die beiden Türen sind bei Beginn des Abenteuers unverschlossen. Der Schlüssel der Tür zu Raum 10 steckt von außen. In dem Holzzuber ist Wasser. Die amphibisch lebenden Krakonier brauchen dieses Wasser ebenso wie das feuchte Lager. Sollten die Krakonier durch Geräusche oder Licht geweckt werden, versuchen sie aller Voraussicht nach, an ihre Waffen und Rüstungen in Raum 10 zu gelangen. Und das sollten die Abenteurer um jeden Preis verhindern. Hinter den Wandbehängen ist nichts Besonderes versteckt. Eine der Pritschen birgt ein Geheimversteck, in dem fünf Dukaten liegen.

Raum 12: Lageraum

Allgemeine Informationen:

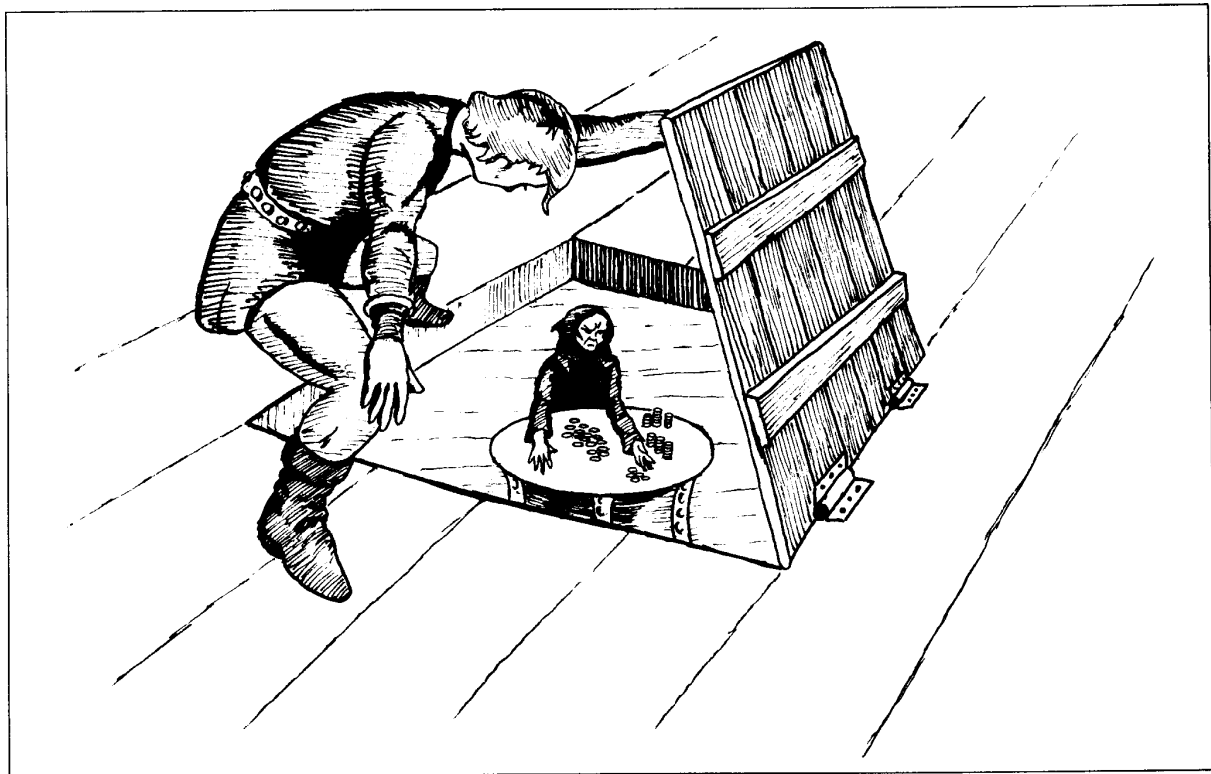
Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt zwei Schritt. Die einzige Tür befindet sich in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist bei Beginn des Abenteuers verschlossen. Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Der Raum ist von oben bis unten mit allerlei Gegenständen vollgestopft: Holzteile jeder Art, alte Schränke, zerbrochene Schwerter, verbeulte Schilde, alte und zerrissene Kleidungsstücke jeder Art und ähnliches. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

Der Raum ist nicht ganz unbewohnt. Neben kleinerem Ungeziefer wie Asseln, Tausendfüßlern, Spinnen lebt dort eine besondere Spinnenart, die sogenannte Springspinne. Wie ihr Name schon sagt, besitzt sie ein phänomenales Springvermögen und kann damit ohne weiteres zwei Meter in die Höhe springen. Sie ist giftig. Obwohl ihre Beutetiere normalerweise Mäuse, Ratten und ähnliche Kleintiere sind, reagiert sie aggressiv, wenn sie ihr Leben bedroht glaubt. Sollten sich die Abenteurer also entschließen, den Raum gründlich zu durchsuchen, wird es sich kaum vermeiden lassen, daß sie mit einigen Exemplaren dieser Spinnen Bekanntschaft machen. Eine solche Spinne kann dem Abenteurer allerdings nur gefährlich werden, wenn sie einen Teil seines Körpers berührt, der durch Kleidung oder Rüstung ungeschützt ist, insbesondere die Hände und das Gesicht. Man kann davon ausgehen, daß die Spinne nur einen Versuch hat, ihr Ziel zu erreichen. Danach hat sie ihren wesentlichen Vorteil, das Überraschungsmoment, verspielt, und der Abenteurer wird sie vermutlich töten. Der Kampf gegen diese Spinnen ist folgendermaßen abzuwickeln: Mit dem W20 wird ermittelt, ob es der Spinne gelungen ist, einen unbedeckten Körperteil anzuspringen. Die Spinne hat Erfolg, wenn der Abenteurer eine Zahl unter acht würfelt. In diesem Fall hat der Abenteurer allerdings noch die Möglichkeit, die Spinne reaktionsschnell abzuschütteln, ehe sie ihn beißen kann. Da dies jedoch selten geschieht, müßte er mit dem W6 eine Fünf oder eine Sechs würfeln. Wurde er gebissen, werden drei LeP von der LE des Abenteurers abgezogen. Anschließend legt der Abenteurer eine GE-Probe ab, um zu zeigen, ob es ihm gelingt, die Spinne zu töten. (Einfacher W20-Wurf) Bei genauer Durchsuchung des Raumes finden die Abenteurer in einem ausrangierten Schrank ein Geheimversteck, in dem siebzehn Silbertaler sind. Unter einem verbeulten Schild liegt eine Phiole mit einem Heiltrank. Allerdings ist die Phiole so alt, daß der Trank seine magische Wirkung verloren hat. Allein das Umfüllen in einen der magischen Kelche - falls sich ein solcher bereits im



Besitz der Abenteurer befindet - kann die magische Wirkung reaktivieren. Die Abenteurer sind aber gut beraten, wenn sie dies nur in großer Not tun. Bekanntlich verliert der Kelch seine magische Wirkung für die Dauer des Abenteurers, sobald er einmal benutzt wurde. (Information zur Handhabung von magischen Kelchen siehe Meisterinformationen zu Raum 6.) Etwa in der Mitte des Raums ist eine Geheimtür in den Boden eingelassen. Sie ist relativ einfach zu entdecken, da sie nicht von schweren Schränken oder ähnlichen Gegenständen zugedeckt ist. Die Geheimtür besteht aus einem viereckigen Deckel mit einem Eisenring, der in eine entsprechende Öffnung eingepasst ist. An dem Ring kann man ihn hochziehen. Durch einen etwa drei Schrittlangen Schacht kann man dann in den darunterliegenden Raum sehen. Eine Leiter führt nicht hinab. Der Raum unten ist beleuchtet. Der Schacht endet direkt über einem Tisch, an dem ein Mann in einem weißen, reich bestickten Priestergewand sitzt. Vor ihm auf dem Tisch liegen allerlei Schmuck und Münzen. Außerdem sieht man einen der magischen Kelche, zwei Tiegel mit magischer Wundsalbe und einen magischen Schlüssel. Der Priester betrachtet die Schätze zufrieden, unterzieht sie dann einer Prüfung und notiert die Ergebnisse auf einer Papyrusrolle. Wenn die Abenteurer leise sind, bemerkt er sie nicht.

Raum 13: Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 5 Schritte. Der Raum besitzt eine Tür in der Nord- und in der Südseite, jeweils am östlichen Ende.

Spezielle Informationen:

Der Raum wird durch das Licht zweier Pechfackeln erhellt, die in Eisenhalterungen an der Nordwand zu beiden Seiten der Tür stecken. Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. In der südwestlichen Ecke gibt es eine hölzerne Wendeltreppe, die zu einer Luke in der Decke führt. Die Luke ist geöffnet, aus ihr dringt Lichtschein. Der größte Teil des Raums wird von Weidenkörben und Fässern eingenommen. Ein schmaler Durchgang schlängelt sich an den Fässern und Weidenkörben vorbei, zum einen zu der Wendeltreppe, zum anderen zu der gegenüberliegenden Tür. In der Mitte des Raums liegt ein großes, umgekipptes Fas, dessen Deckelbretter fehlen. Es ist groß genug, um hindurchzukriechen, und bietet somit die Möglichkeit, eventuell auch auf diesem Weg die gegenüberliegende Tür zu erreichen. Ein weiterer schmaler Durchgang führt von der Wendeltreppe zur gegenüberliegenden Tür.

Meisterinformationen:

Die Wendeltreppe endet in einer kleinen Kammer, in der sich ein Dämon und ein Krakonier aufhalten. Diese Kammer ist nachträglich in das Gestein der Umgebung eingearbeitet worden und kann nur über die Wendeltreppe erreicht werden. Sie gilt deshalb als Teil des Raums 12 und hat keine eigene Raumnummerierung. Abgesehen von einer Sitzbank gibt es keine Einrichtungsgegenstände in dieser Kammer, und es gibt auch sonst keinerlei Besonderheiten zu vermelden. (Näheres zu Dämonen und Krakoniern siehe Monsterbeschreibungen.) Obwohl der Durchgang, der an der Wendeltreppe vorbeiführt, die Gefahr der Entdeckung in sich birgt und somit der gefährlichste der drei Durchgänge zu sein scheint, ist er in Wirklichkeit der einzig sichere.

Wenn die Abenteurer leise sind (GE-Proben sollten garantieren, dass niemand mit einem lässig gegürteten Schwert aus Versehen ein hohl tönendes Fass berührt), sollte es ihnen gelingen, unbemerkt die andere Tür zu erreichen. Wählen sie hingegen einen der beiden anderen Wege, so sind sie dem Dämon und dem Krakonier, die an dieser Stelle aufpassen, dass niemand in Raum 14 eindringt, leider in die Falle gegangen. Der unübersichtliche östliche Schleichpfad zwischen den Weidenkörben und Fässern hindurch enthält eine Fußangel, die nur bemerkt werden kann, wenn der vorangehende Abenteurer sich entschließt, auf allen vieren zu kriechen und zuvor den Boden auf der Suche nach solchen Fallen abzutasten. Andernfalls reicht das dürftige Licht der Fackeln nicht aus, die Falle mit dem Auge zu erspähen. (Sollten die Abenteurer sich nicht entschließen können, ihre eigenen Lampen zu löschen, werden ohne Zweifel der Dämon und der Krakonier auf das Licht aufmerksam.) Wird die Falle betätigt, schließt sich um den Fuss des betreffenden Abenteurers blitzschnell eine Seilschleife, die von einem katapultähnlichen Mechanismus in die Höhe geschleudert wird. Die Folge ist, dass der Abenteurer kopfüber in der Luft hängt. Dass dies mit entsprechenden Geräuschen verbunden ist, die beide Feinde alarmieren, dürfte sich von allein verstehen. Der gefangene Abenteurer hat keine Chance, sich aus eigener Kraft aus dieser misslichen Lage zu befreien. Zur Befreiungsaktion sind mindestens zwei Abenteurer nötig. Der eine baut aus Körben und Fässern eine Pyramide, um in die Höhe zu gelangen, von der aus es ihm möglich ist, die Seilschlinge durchzuschneiden, während der andere den losgeschnittenen Gefangenen auffängt. Bis das geschehen ist, haben der Dämon und der Krakonier über die Wendeltreppe längst den Raum erreicht. Ob die Pyramide aus Körben und Fässern auf Anhieb gelingt, entscheidet eine GE-Probe +3. Ob das Kapfen des Seiles mit einem einzigen Schlag gelingt, entscheidet eine KK-Probe + 3. Ob es schließlich dem unten stehenden Abenteurer gelingt, seinen Kameraden aufzufangen, entscheiden KK- und GE-Proben (jeweils +3). Wenn mehr als ein Abenteurer den Stürzenden auffangen, genügen einfache KK- bzw. GE-Proben, wobei nur einer der „Fänger“ würfeln muss. Misslingen die GE- bzw. die KK-Proben desjenigen, der die Pyramide baut, darf der jeweils nächste Versuch erst nach jeweils einer KR mit dem Dämon oder dem Krakonier durchgeführt werden. Misslingt einer der Würfe des bzw. der „Fänger“, ermittelt der herabstürzende Abenteurer mit einem Wurf W+1 die von seinen LeP's abzuziehende Trefferzahl. Misslingen beide Würfe, muss er zweimal TP hinnehmen. Entscheiden sich die Abenteurer, den Weg durch das Fass zu wählen, erweist sich auch dieser Weg als Falle. Das Fass ist Bestandteil einer ausgezeichnet getarnten Falltür, die nur bei äußerster Aufmerksamkeit zu ertasten ist. Sobald nämlich auf das innere Drittel der Fass-

ringe ein Gewicht von mehr als dreißig Kilo verlagert wird - allenfalls ein Zwerg hätte die Chance, die Falltür zu passieren, ohne sie auszulösen, bricht das Fass in der Mitte auseinander, und der betroffene Abenteurer fällt mitsamt den Resten des Fasses in einen Schacht. Der Schacht ist 4 Schritt tief. Das unglückliche Opfer ermittelt mit einer GE-Probe +4, ob es unten günstig auftrifft oder nicht. Bei einem glimpflichen Sturz würfelt er die TP, die er von seinen LeP abzieht, wie folgt aus: 1W. Bei einem schweren Sturz hingegen: 2W. Auch hier gilt, dass die Abenteurer ihren Kameraden nicht befreien können, ehe der Dämon und der Krakonier nicht angegriffen haben. Ob die Befreiung gelingt, entscheiden einfache GE-Proben, die vom Opfer und vom Retter ausgeführt werden.

Raum 14:

Arbeitsraum des Oberpriesters Panhadu

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Der Raum hat je eine Tür in der Nord- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden und Decke bestehen aus nacktem Gestein, aber der Fußboden ist weitgehend mit Matten ausgelegt. Die Wände sind mit schwerem lila Samt drapiert und vollständig verdeckt. Der Raum wird von insgesamt vier Talglichtern erhellt. Drei davon sind an Halterungen an den Wänden angebracht, das vierte steht auf einem niedrigen, schweren Tisch aus schwarzem Ebenholz, der den Raum beherrscht. Den Tisch umgeben drei Stühle. Auf einem davon sitzt ein etwa fünfzigjähriger Mann, der ein reichbesticktes, weißes Gewand trägt. Das Gewand hat eine Kapuze. Der Mann hat kurzgeschorenes Haar, buschige Brauen und einen strengen, grimmig wirkenden Blick. Vor ihm auf dem Tisch liegen mehrere Kultgegenstände, darunter eine Maske aus Bronze, die dämonische Fratze eines der Echsen-götter, die in diesem Tempel verehrt werden. Weiterhin gibt es noch einen reichverzierten silbernen Stab und eine prachtvolle Halskette, wie sie von den Oberpriestern des Kultes getragen wird. Soviel man sehen kann, trägt der Mann weder eine Rüstung, noch hat er Waffen bei sich. Weitere Einrichtungsgegenstände des Raumes sind zwei mit Goldbeschlagen verzierte Truhen.

Meisterinformationen:

Bei dem Priester handelt es sich um einen der drei Oberpriester des Kults. Sein Name lautet Panhadu. Es ist derselbe Mann, den die Abenteurer schon - falls sie diesen Raum bereits erkundet und die Geheimtür gefunden haben - von ihren Beobachtungen aus Raum 12 kennen. Inzwischen allerdings hat Panhadu die von dort beobachteten Schätze anderweitig verstaut und auch die Papyrusrolle, in die er

Eintragungen gemacht hatte, fortgelegt. Gar so waffenlos, wie er zu sein scheint, ist Panhadu allerdings nicht. Der Silberstab auf dem Tisch ist nämlich nicht nur ein Kultgegenstand, sondern birgt zugleich eine magische Kraft. Er hüllt jeden, der mit ihm in der Luft eine Figur vollführt, die in etwa einer Acht entspricht, in einen magischen Kokon, der ihn zehn KR lang vor allen Angriffen schützt. Das heißt, die Angreifenden können keine TP landen. Nach zehn KR erlischt die Kraft des magischen Stabes und kehrt erst nach zwanzig SR zurück. Ist der Stab und damit der magische Kokon aktiviert, kann der Betreffende natürlich aus dem Kokon heraus auch nicht angreifen. Ferner dient der Stab dazu, den Energievorhang in Gang F (siehe dort) zu neutralisieren.

An dem einen Bein des Tisches verläuft, für Uneingeweihte kaum sichtbar, eine Schnur. Sie führt unter den Strohmatten des Fußbodens entlang durch den anschließenden Gang bis hin zum Raum 15, wo sich drei Marus aufhalten. Falls die Abenteurer den Priester Panhadu nicht total überraschen, ist anzunehmen, dass er Gelegenheit hatte, die Schnur zu betätigen. In diesem Fall ertönt in Raum 15 ein Gong. Mit dem Erscheinen der Marus ist in Kürze zu rechnen. (Näheres zu den Marus siehe Monsterbeschreibungen.)

Die Werte des Oberpriesters Panhadu:

MU 8 KO 12

IB 9 AT 7 PA 7 RS 1 LP 30

TP: 1W+1 (Dolch)

Panhadu trägt unter dem Gewand verborgen einen Dolch.

Der Meister sollte davon ausgehen, dass es Panhadu gelingt, seinen Silberstab zu aktivieren und sich somit eine Weile der Angriffe zu erwehren. Die Abenteurer können die heranstürmenden Marus kommen hören, da sie auf dem Gang vor der Tür ziemlich viel Lärm machen. Sie können versuchen, die Türen des Raumes abzusperrern - beide Schlüssel stecken von innen - oder mit dem Priester zu fliehen oder mit den Marus zu kämpfen. Gelingt es ihnen, auf die eine oder andere Weise, mit Panhadu eine Weile allein zu sein, wird der Oberpriester ihnen möglicherweise das eine oder andere Geheimnis verraten. Und das wird vor allem dann der Fall sein, wenn die Abenteurer herausfinden, dass die Wirkung des magischen Stabes begrenzt ist. Sollte ein Magier unter ihnen sein, wird er es wissen. Panhadu kennt sämtliche Geheimnisse des Tempels, aber er wird auch um den Preis seines Lebens manche davon nicht verraten. Dazu gehören das Geheimnis der Statue in Raum 21, aber er wird auch nicht alle Räume nennen, in denen Kelche versteckt sind. Allenfalls einen Fundort für einen Kelch wird Panhadu verraten. Ob die Abenteurer gewitzt genug sind und merken, wenn Panhadu sie anlügt, wird durch eine KL-Probe entschieden. Der

silberne Stab verliert außerhalb des Tempels seine Wirkung und hat dann nur noch einen Materialwert von fünfzig Silbertalern. Die Kette ist dreizehn Dukaten wert. Die Maske ist ohne besonderen Wert. Panhadu trägt einen Armreif und mehrere Ringe im Gesamtwert von zwanzig Dukaten. Die beiden Truhen sind abgesperrt und nur schwer zu öffnen (GE-Probe). In ihnen werden ein magischer Kelch, magischer Wein sowie Schätze im Gesamtwert von 84 Dukaten aufbewahrt. (Wie mit dem Kelch und dem Wein zu verfahren ist, siehe Meisterinformationen zu Raum 6.) Erinnern sich die Abenteurer daran, dass sie auch Tiegel mit Wundsalbe aus ihrem Versteck im Raum darüber gesehen haben, werden sie bei weiterem Suchen ein sorgfältig getarntes Geheimversteck in dem schweren Tisch aus Ebenholz finden. In einem Fach unterhalb der Tischplatte finden sie: drei Tiegel mit Wundsalbe, einen Giftdolch, der mit einem einzigen Stich auch dem schlimmsten Ungeheuer den Garaus machen kann, einen Hypnospiegel und ein magisches Feuerzeug. Mit dem Hypnospiegel kann ein Gegner drei KR lang gelähmt werden, so dass er zu keiner Parade fähig ist. Mit dem magischen Feuerzeug kann man den Kobold Lupino herbeirufen. Der Meister sollte sich darüber im klaren sein, dass mit diesen magischen Gegenständen die Chancen der Abenteurer, die kommenden Gefahren zu überwinden, erheblich steigen. Es steht in seinem Ermessen, ob die Gegenstände gefunden werden oder nicht. Erinnern ihn die Abenteurer an die Wundsalbe, so kann er es durchaus so einrichten, dass die Wundsalbe allein in dem Geheimfach liegt. Die anderen Gegenstände sind dann an einem anderen Ort versteckt. Hinter einer der Samt drapierungen ist eine bewegliche Leiter verborgen, mit der man Raum 12 erreichen kann, wenn man sie in den Verbindungsschacht schiebt.

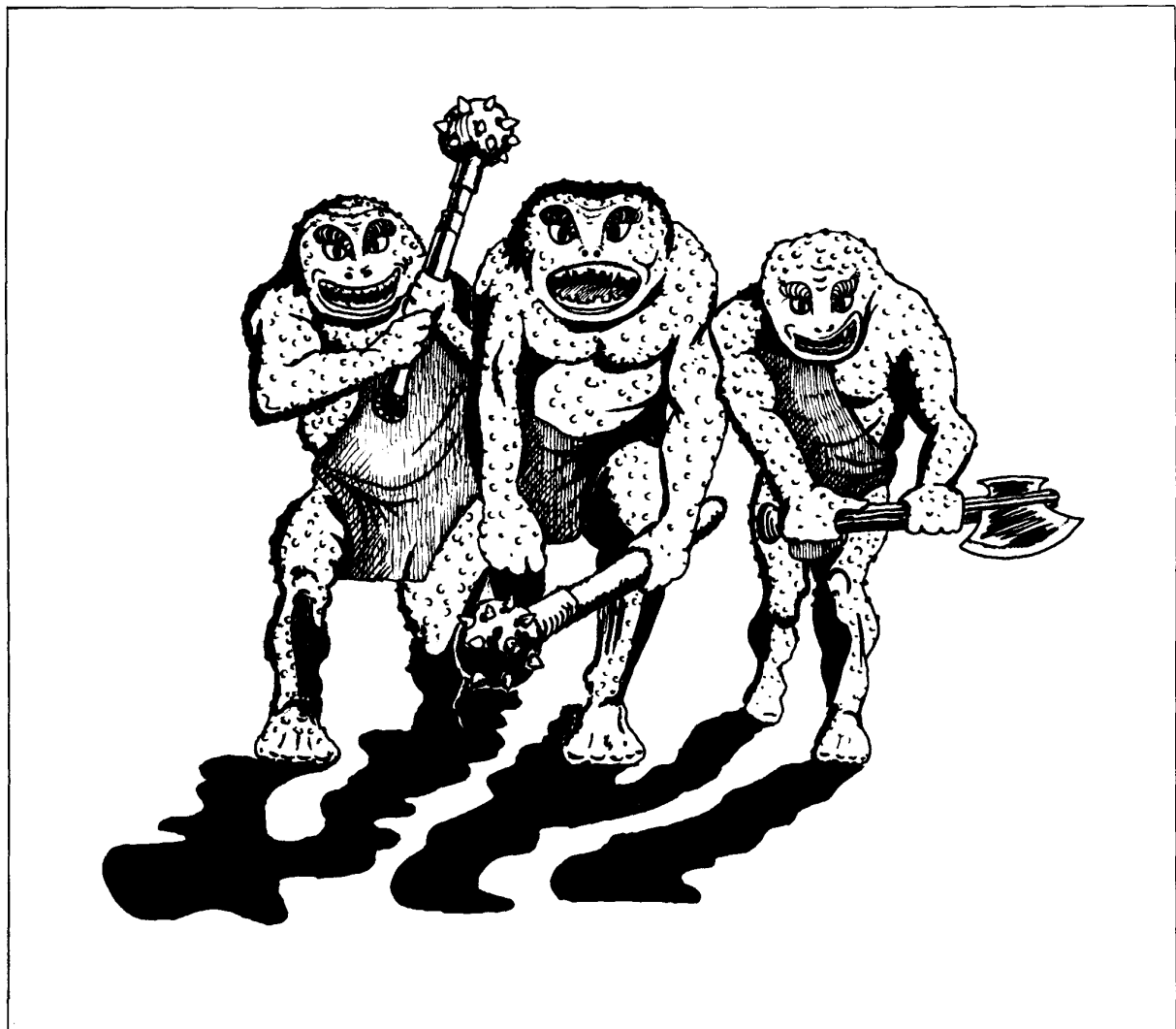
Raum 15: Marubehausung

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Der Raum hat je eine Tür etwa in der Mitte der Nordwand der Südwand.

Spezielle Informationen:

Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Auf dem Fußboden liegen zahlreiche Strohmatten. Auf einer der Strohmatten sitzt ein Maru (Näheres siehe Monsterbeschreibungen) in voller Rüstung. Er sieht zwei weiteren Marus zu, die in halb gebückter Position miteinander ringen. Diese beiden Marus haben ihre Waffen und ihre Rüstungen abgelegt. Abgesehen von einem Tonkrug und mehreren Zinnbechern enthält der Raum keine Einrichtungsgegenstände.



Meisterinformationen:

Kommt es zu einem Kampf mit den Abenteurern, entscheidet die jeweilige Situation darüber, wie die Marus reagieren. Möglichkeit Nummer eins: Sie werden von Oberpriester Panhadu aus Raum 14 um Hilfe gerufen. In diesem Fall werden die beiden Ringer ihre Rüstungen anlegen und mit ihrem Kameraden zusammen den Korridor zu Raum 14 hinaufzueilen. In diesem Fall gelten für alle drei die vollen Kampfwerte. Möglichkeit Nummer zwei: Die Marus werden von den Abenteurern überrascht. Hier muss der Meister entscheiden, ob er zunächst einen Maru gegen die Abenteurer vorschickt, um den anderen beiden Gelegenheit zu geben, ihre Rüstungen anzulegen, oder ob er sofort alle drei an dem Kampf teilnehmen lässt. Im letzteren Fall müssen zwei der drei Marus auf den RS verzichten. Alle drei Marus kämpfen mit Streitäxten. Sie haben 5, 12 und 17 Silbertaler bei sich.

Raum 16:

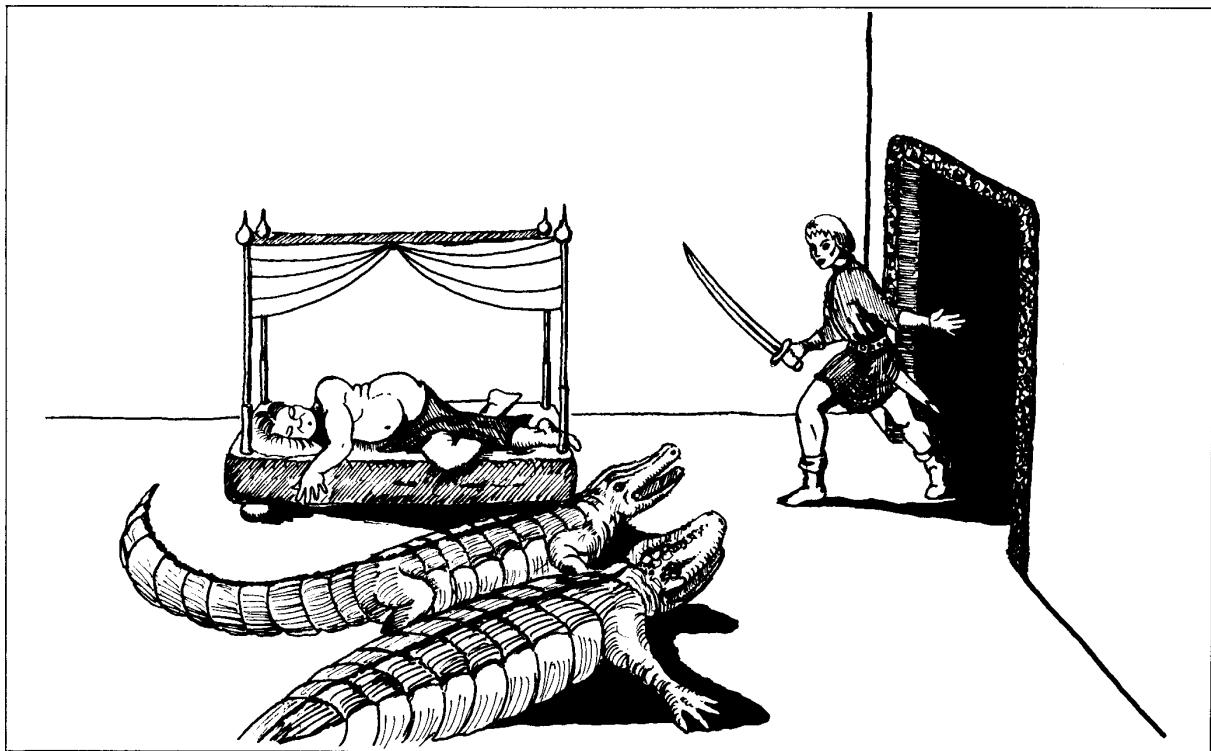
Schlafgemach des Oberpriesters Panhaschid

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt drei Schritte. Der Raum besitzt eine einzige Tür in der Mitte der Westwand.

Spezielle Informationen:

Die Decke besteht aus nacktem Gestein, der Fußboden ist mit kostbaren Teppichen ausgelegt. Die Wände sind mit lila, weißem, schwarzem und weinrotem Samt drappiert. Fast die gesamte Ostwand wird von einem riesigen Himmelbett eingenommen. Die Vorhänge aus feiner roter Seide sind halb zugezogen, aber man erkennt, daß in dem Bett ein Mann liegt. Bis auf einen Lendenschurz ist er unbekleidet. Es handelt sich um einen wohlbeleibten Mann mittleren Alters, dessen Kopf vollständig kahl und so spiegelglatt ist, daß sich selbst das trübe Licht der beiden Öllampen darauf widerspiegelt. Er trägt einen gewaltigen Knebelbart. Neben dem Himmelbett steht ein Hocker, auf dem sich die Kleidung des Mannes befindet, der im Bett liegt. Es handelt sich um ein reichbesticktes, weißes Priestergewand mit Kapuze, einen ebenfalls reichverzierten Silberstab, eine Maske aus Bronze und eine schwere Halskette. Unter dem Bett liegt eine etwa zwei Meter lange Echse. Sobald jemand den Raum betritt, rührt sie sich und zischt bedrohlich. Außer einer Truhe enthält der Raum nichts mehr.



Meisterinformationen:

Hier schläft Panhaschid, einer der drei Oberpriester des Tempels. Was die Werte sowie die Einsatzmöglichkeiten der Gegenstände betrifft, die auf dem Hocker liegen, so gelten dieselben Informationen wie für Raum 13, wo der Oberpriester Panhadu residiert. Die Kampfwerte der Echse stehen in den Monsterbeschreibungen.

Die Werte des Oberpriesters Panhaschid:

MU 5 KO 12

IB 9 AT 0 PA 4 RS 0 LP 30

TP 0

(Diese Werte gelten nur für den Fall, daß es dem Oberpriester Panhaschid nicht gelingt, seinen Silberstab zu aktivieren. Verborgene Waffen trägt er nicht bei sich.)

Die Truhe ist geschlossen. Gelingt es, sie zu öffnen (GE- und KK-Probe), erbeuten die Abenteurer einen magischen Kelch, magischen Wein sowie Münzen, Schmuck und Edelsteine im Gesamtwert von fünfzig Dukaten. (Näheres zum Kelch siehe Meisterinformationen zu Raum 6.) Ferner enthält die Truhe einen Kraftgürtel, der es dem Träger ermöglicht, seine Körperkräfte für zwei Minuten um das Zehnfache zu steigern. Schließlich gibt es noch eine Phiole, die anders geformt ist als jene Phiolen, die üblicherweise einen Heiltrank enthalten. Der Inhalt riecht merkwürdig und schmeckt bitter, wenn man davon kostet. Es handelt sich um ein Elixier, das alle, die davon trinken beziehungsweise damit benetzt werden, für vier KR in absolute Starre verfallen läßt. Der Inhalt der Phiole reicht aus, um zehn Gegner auf diese Weise erstarren zu lassen. Ob es den Abenteurern gelingt, hinter das Geheimnis dieses Elixiers zu kommen, hängt davon ab, ob sich jemand entschließt, davon zu kosten. In diesem

Fall entscheidet eine Klugheitsprobe - die natürlich ein anderer ablegen muß als derjenige, der davon gekostet hat - darüber, ob die Abenteurer erkennen, welcher Natur dieser Trank ist. Eine andere Möglichkeit wäre, den Oberpriester Panhaschid zu zwingen, die Wirkung des Elixiers zu enthüllen. Da Panhaschid nicht sehr mutig ist, sollte es nicht allzu schwer sein, ihm das Geheimnis zu entlocken, vorausgesetzt, die Echse würde zuvor besiegt. Was weitere Informationen betrifft, die Panhaschid preisgeben könnte, so sollte der Meister sich an das halten, was in den Meisterinformationen zu Raum 14 gesagt wurde. Da in den Gängen in der Nähe dieses Raumes noch andere Echsen frei herumlaufen (siehe entsprechende Informationen zu dem Gangsystem J), kann der Meister natürlich nach Belieben in den Spielverlauf eingreifen, indem er weitere Echsen erscheinen läßt.

Raum 17: Leerer Raum

Allgemeine Informationen:

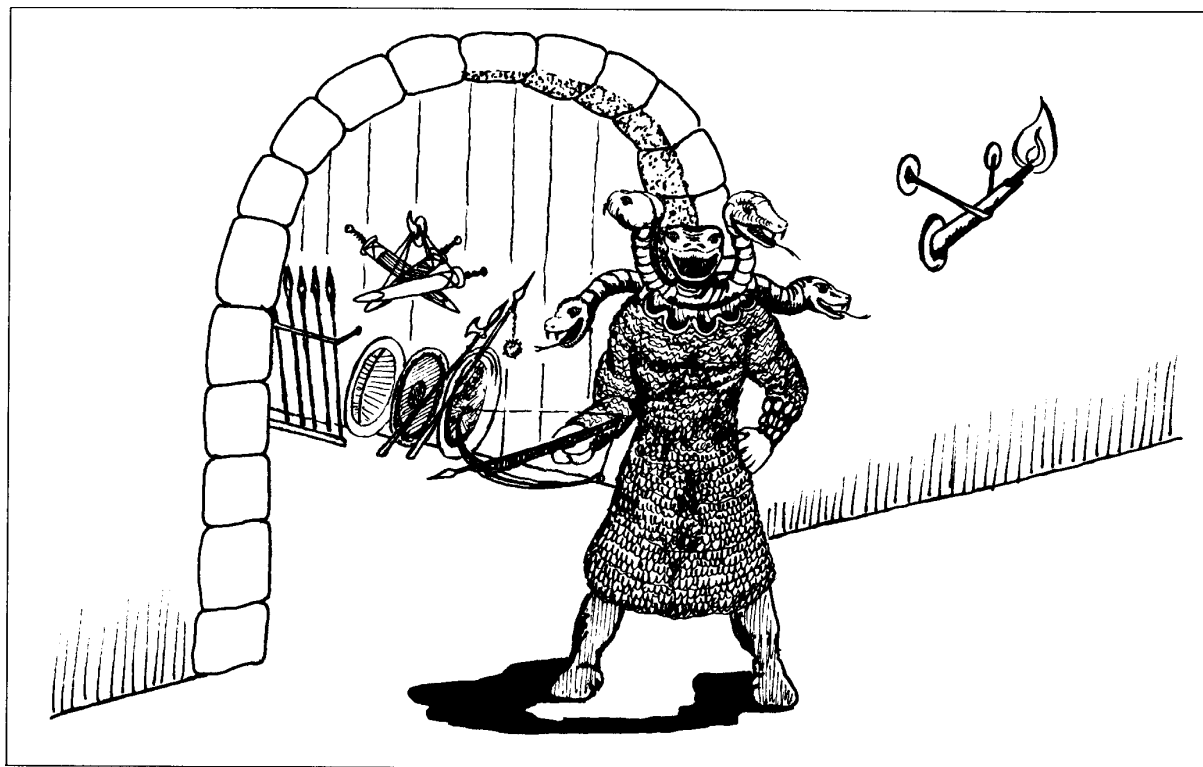
Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Die einzige Tür ist in der Mitte der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Der Raum enthält keine Einrichtungsgegenstände.

Meisterinformationen:

1 Keine Besonderheiten.



Raum 18: Behausung des Hydrons

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Der Raum hat je eine Tür in der Mitte der Nord- und der Südwand.

Spezielle Informationen:

Wände und Decke sind mit einem schwarzen, leinenähnlichen Stoff ausgeschlagen. Der Fußboden ist mit ebenfalls schwarzen Teppichen ausgelegt. An der Ostseite des Raums steht ein Götzenschrein mit einer 1,5 Schritt großen Götzenfigur aus Jade. Sie stellt eine unbekannte fünfköpfige Gottheit dar. Zu beiden Seiten der Figur brennen zwei Öllampen. Vor dem Schrein kniet in voller Rüstung ein Hydron (nähere Informationen siehe Monsterbeschreibungen).

Meisterinformationen:

Wie der Meister aus den Monsterbeschreibungen weiß, handelt es sich bei einem Hydron um ein derart entsetzliches fünfköpfiges Ungeheuer, daß viele seiner menschlichen Gegner vor Schreck erstarren und eine KR lang zu keiner Bewegung fähig sind. Hinzu kommt der starre, hypnotische Blick aller fünf Köpfe. Wie sich dies im Kampf auswirkt, ist auch den Monsterbeschreibungen zu entnehmen. Da ein Hydron trotz seiner Kampfkraft feige ist, wird er, sofern er nicht Unterstützung von anderen Monstern erhält, nach zehn erlittenen TP versuchen, mit den Abenteurern zu verhandeln. Er bietet ihnen dann Informationen an. Der Hydron kennt jedoch nur einen kleinen Teil des Tempels. Deshalb wird mit dem W20 ausgewürfelt, welchen Raum des Tempels er besonders gut kennt. Die erzielte Würfelzahl gibt die Raumnummer an. Da ein Hy-

dron sich nicht für Schätze interessiert, sind ihm derartige Informationen auch nicht bekannt, wohl aber Informationen über eventuell vorhandene Heiltränke, magische Kelche und ähnliches. Es gehört zu den Besonderheiten des Hydrons, daß nur ein Kopf die Wahrheit über den betreffenden Raum erzählt. Die anderen vier Köpfe lügen hingegen. Die vier Falschinformationen sind:

Erstens: Es handelt sich um einen völlig leeren Raum ohne jede Besonderheiten.

Zweitens: Der Raum ist eine tödliche Falle: Der Fußboden und die Decke sind beweglich und gleiten aufeinander zu, sobald jemand den Raum betreten hat.

Drittens: Der Raum ist eine bis zur Hälfte gefüllte Kornkammer. In dem Getreide ist ein magischer Kelch versteckt.

Viertens: In dem Raum halten sich fünf kampfbereite Marus auf. In einem Geheimfach in der Wand sind fünf Phiolen mit magischem Kraftelixier versteckt.

Höchstwahrscheinlich werden die Abenteurer einen Teil der Informationen aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen als Lüge erkennen. Eine weitere Falschinformation kann dadurch enttarnt werden, dass ein besonders kluger Abenteurer bei diesem Kopf ein belustigtes Grinsen bemerkt zu haben glaubt. Der Meister weist auf diese Möglichkeit hin. Gelingt die KL-Probe+4, so hat der betreffende Abenteurer Anspruch darauf, vom Meister zu erfahren, ob er recht hatte oder nicht.

Der Hydron trägt drei Schwerter bei sich, jedoch keine Wertgegenstände.

Raum 19: Wohnstätte der Riesenschlange

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 5 Schritt. Der Raum hat je eine Tür in der Ost- und in der Süd- wand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. In der Mitte des Raumes befindet sich eine abgesenkte Grube, die 4 Schritt tief ist und 8 Schritt im Quadrat misst. In der Grube liegt zusammenge- rollt eine Riesenschlange, die 15 Schritt lang und ca. 30 Zentimeter dick ist. Aus ihrem Maul ragen zwei gewaltige Giftzähne. Auf dem Grund der Gru- be erkennt man einen magischen Kelch.

Meisterinformationen:

Bei der Schlange handelt es sich um eine Abart, die aus dem Schattenreich nach Aventurien geschafft wurde, aber dort sonst unbekannt ist. Die Informa- tionen zu dieser Schlange sind nicht unter den Mon- sterbeschreibungen zu finden, da diese Informa- tionen nur für den Meister bestimmt sind. Er sollte zunächst nur die Werte der Schlange weitergeben.

Die Werte der Riesenschlange:

MU 10 KO 9

IB 7 AT 7 PA 3 RS 0 LP 15

TP 2W+3 (Giftzähne)

Die Riesenschlange hat folgende Besonderheit:

Nach fünfzehn erlittenen Trefferpunkten ist sie nicht etwa tot, sondern macht eine Metamorphose durch. Dies bedeutet, daß der riesige Schlangen- körper auseinanderbricht und durch eine Vielzahl (vierzig bis fünfzig) kleinerer Schlangen ersetzt wird.

Die Werte dieser Schlangen:

Wie oben, jedoch nur noch 3 LeP und 1W TP (die Schlangen verfügen über weniger Gift).

Die Riesenschlange ist normalerweise zu träge, um zu versuchen, aus der Grube hinauszugelangen. Das ändert sich jedoch, wenn sie angegriffen wird. Sollten die Abenteurer also versuchen, aus sicherer Entfernung die Riesenschlange zu töten, so wird sie vermutlich so aggressiv werden, daß sie der Ver- such reizt, aus der Grube zu kriechen. (Zu der Wir- kung des magischen Kelches siehe Meisterinforma- tionen zu Raum 6.) Eine Karaffe mit magischem Wein gibt es hier nicht, aber das Blut der Schlange kann dessen Funktion übernehmen. Falls sich ein Magier unter den Abenteurern befindet, so kann man annehmen, daß er davon weiß. Und der Mei- ster sollte sie dementsprechend dem Magier zu- gänglich machen. Nach einer Menge, die fünf Phio- len mit Heiltrank entspricht, versiegt die magische Wirkung des Kelches.

Raum 20: Raum des Magiers Basilus

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entneh- men. Die Höhe des Raumes beträgt 3 Schritt. Die einzige Tür ist in der Mitte der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. In der Mitte des Raumes liegt auf dem Fußboden eine reichverzierte, kostbare Fußmatte. Auf ihr sitzt ein uralter Mann mit weißem Haar und einem langen, weißen Bart. Er trägt ein langes, weinrotes Gewand, das einem Kaftan ähnelt. Stick- ereien auf dem Gewand, die magische Symbole darstellen, weisen ihn als Magier aus. Er umfaßt mit beiden Händen eine riesige Sanduhr und hält sie den Eintretenden entgegen. Die ganze Szene wirkt geisterhaft und unwirklich, und die Gestalt ist halb transparent. Der Magier stellt einen halb besorgten, halb väterlich-fürsorglichen Gesichtsausdruck zur Schau.



Meisterinformationen:

Es handelt sich um den uralten Magier Basilus, der in Aventurien einen legendären Ruf genießt. Man hat ihn schon lange nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen, und viele sind der Ansicht, er sei bereits seit langem tot. Der Magier ist natürlich nicht per- sönlich anwesend, sondern hat lediglich das Abbild seiner Erscheinung projiziert. Die Gefahr, die Aven- turien droht, wenn das Zauberschwert Siebenstreich

neu ersteht, hat ihn dazu veranlaßt, in das Geschehen einzugreifen. Da er jedoch allem Weltlichen abgewandt ist, wird es nur unter größter Mühe gelingen, seine Aufmerksamkeit zu erregen. Dies kann nur einem Magier oder (da Basilius in jungen Jahren dem weiblichen Geschlecht sehr zugeneigt war) einem charismatischen weiblichen Abenteurer gelingen. Anwesende Magier oder weibliche Abenteurer dürfen sich an einer CH-Probe +3 versuchen. Gelingt der Wurf, ist Basilius bereit, die gesamte Gruppe anzuhören. Es ist allerdings nicht einfach, sich mit ihm zu verständigen. Er ist ein alter Mann und spricht nur Altaventurisch. Eine KL-Probe +3 muss deshalb darüber entscheiden, ob jemand unter den Abenteuern ist, der diese alte Sprachform beherrscht. Gelingt die Verständigung, informiert Basilius die Abenteurer über einen Raum des Tempels, dessen Geheimnisse er in Erfahrung gebracht hat. (Mit W20 würfeln, das Ergebnis ist die Raumnummer - wird dabei die Ziffer 20 erzielt, darf neu gewürfelt werden.) Außerdem schenkt Basilius den Abenteuern seine Sanduhr, ehe er sich entmaterialisiert. Die Sanduhr schrumpft auf ein Zehntel ihrer Größe zusammen, wenn sie vollends ins Reich der Materie eindringt. Der darin befindliche Sand wird zu einem rauchähnlichen Gas. Zerschlägt man das Glas der Uhr, bildet sich um die Gruppe der Abenteurer ein Kokon, in dem die Gesetze der Zeit aufgehoben sind. Der Kokon bleibt zehn Minuten lang stabil. Für die Abenteurer hat dies den Vorteil, dass sie sich in dieser Zeit normal bewegen können, während die gesamte Umwelt in einen Dornröschenschlaf gefallen zu sein scheint.

Raum 21: Kultstätte des Tempels

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 20 Schritt. Den einzigen Zugang bildet eine türlose Öffnung im Norden.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um einen riesigen, vollständig mit Marmor ausgekleideten Saal. Die Decke wird durch insgesamt zwölf Säulen abgestützt. Überall an den Wänden stecken in Eisenhalterungen besonders präparierte Pechfackeln, die ein rotes und violettes Licht verströmen. Aus der Südwand des Raumes tritt eine riesige Statue hervor, die ebenfalls aus Marmor ist. Sie stellt den Echsen-gott H'ranga dar. Eine breite Treppe, ebenfalls aus Marmor, führt zum weit aufklaffenden Maul des Götzenbildes. Am Fuß der Treppe steht ein Oberpriester des Kultes, der in ein langes, weißes, reichbesticktes Gewand gehüllt ist. Er hebt der Gottheit mit beiden Händen eine Opferschale entgegen. Links und rechts, also an der Ost beziehungsweise Westwand des Saales, stehen insgesamt vierzig in Götzenanbetung erstarrte Menschen und Monster mit gesenktem Haupt. Von der Statue aus gesehen, ste-

hen sie beidseitig in folgender Anordnung: je fünf unbewaffnete Priester, je zwei Dämonen, je ein Hydron sowie je sechs Marus und Krakonier.

Meisterinformationen:

Der Name des Oberpriesters lautet Pandagur. Bis auf einen unter dem Gewand verborgenen Giftdolch sowie einen magischen Silberstab (siehe Raum 14) ist er waffenlos. Sollte es ihm jedoch gelingen, einen der Abenteurer mit dem Giftdolch zu treffen, so endet diese Begegnung für den Abenteurer tödlich. Die waffenlosen Priester beteiligen sich nicht an dem Kampf, sondern ziehen sich zurück. Die Kampfwerte der anwesenden Monster sind den Monsterbeschreibungen zu entnehmen. Die Bewaffnung sollte der Meister gemäß den Meisterinformationen selbst vornehmen. Da der Priester dem Eingang den Rücken zukehrt und die anderen Anwesenden gesenkten Hauptes dastehen, sollte der Meister den Abenteuern eventuell gestatten, einen kurzen Blick in den Raum zu werfen. Da in den umliegenden Gängen jedoch Echsen unterwegs sind, dürfte es den Abenteuern kaum gelingen, allzu lange in dieser Position zu verharren. Versuchen die Abenteurer, die Treppe zum Maul des Götzenbildes zu erreichen, wird der Meister anhand der vorliegenden Raumverhältnisse entscheiden, welche der anwesenden Monster die Möglichkeit haben, die Abenteurer in einen Kampf zu verwickeln. Sonst bleibt nur zu hoffen, dass sich die Abenteurer zuvor mit magischen Mitteln eingedeckt haben, die es ihnen ermöglichen, mit dieser massiven Bedrohung fertig zu werden. Wenn der Meister Milde walten lassen möchte, kann er den Abenteuern jedoch deren Versicherung glauben, dass sie die Beine in die Hand nehmen und um ihr Leben laufen, wenn sie zu der Treppe eilen. Das Überraschungsmoment der anderen Anwesenden könnte dann so groß sein, dass die Abenteurer, bis sie die Treppe erreichen, nur gegen den Oberpriester kämpfen müssen. Doch werden die in ihrem Götzendienst gestörten Monster unverzüglich die Verfolgung aufnehmen.

Die Werte des Oberpriesters Pandagur:

MU 12 KO 12

IB 9 AT 12 PA 6 RS 1 LP 30

TP tödlich (Giftdolch)

Gänge, Treppen, Schächte usw.

Gang A

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2,5 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. An den Wänden sind Pechfackeln in Eisenhalterungen befestigt. Der Eingang zu Raum 2 wird von einer schweren Gittertür verschlossen, die nur vom Gang aus zu verriegeln ist.

Meisterinformationen:

Keine Besonderheiten.

Geheimgang B

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein.

Meisterinformationen:

Die Existenz des Geheimgangs ist bei den Tempelherren in Vergessenheit geraten. Sonst gibt es keine Besonderheiten.

Geheimgang C

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein.

Meisterinformationen:

Die Existenz dieses Geheimgangs ist bei den Tempelherren in Vergessenheit geraten. Sonst gibt es keine Besonderheiten.

Gangsystem D

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Höhe und Breite der Gänge ist von Fall zu Fall unterschiedlich, sie sind aber in jedem Fall hoch und breit genug, dass ein gebückt gehender Abenteurer sie passieren kann.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Fels. Die meisten der Gänge sind dunkel, aber hin und wieder stößt man auch auf eine brennende Fackel. Geräusche - mal fern, mal nah - zeigen an, dass die Abenteurer nicht allein sind.

Meisterinformationen:

Es kann nicht im Interesse des Meisters liegen, wenn die Abenteurer statt im Tempel im Höhlensystem der Orks auf Kelchsuche gehen. Aber er sollte die Abenteurer, wenn sie hierher gelangen, ruhig ein bisschen herumirren lassen, ohne sie gleich allzu massiv durch Gruppen von Orks angreifen zu lassen. Wenn sie aber partout keine Anstalten machen, diese sinnlose Suche aufzugeben, muss der Meister sie in der Tat von Orks in den Tempel zurücktreiben lassen. Das Höhlen- bzw. Gangsystem hat bewusst keine anderen Ausgänge und Wohnstätten der Orks (beides gibt es natürlich), da sich die Abenteurer sonst nur verzetteln würden.

Gangsystem E

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2,5 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. In regelmäßigen Abständen brennen Pechfackeln, die in Eisenhalterungen an den Wänden angebracht sind.

Meisterinformationen:

1 Keine Besonderheiten.

Gang F

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2,5 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Mehrere Pechfackeln, die in Eisenhalterungen an den Wänden stecken, sorgen für Licht. Drei Meter vor dem Gangknick - vom Norden aus gesehen - sieht man einen geisterhaft blau leuchtenden Lichtvorhang. Er schimmert nur schwach, so dass man hindurchschauen kann und jenseits davon keinerlei Besonderheiten entdeckt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen Energievorhang, der mit kaltem Feuer - ohne dass also der Träger Verbrennungen erleidet - alle leblose Materie vernichtet. Wer hindurchgeht, kommt auf der anderen Seite nackt und waffenlos an. Zu beiden Seiten gibt es in der Wand einen silbernen Stein mit einer Schlüsselöffnung in der Wand. Mit einem magischen Schlüssel - wie ihn etwa der Kobold Lupino besitzt - lässt sich die Wirkung des Energievorhangs außer Kraft setzen. Eine weitere Möglichkeit, ihn mit Kleidung und Waffen zu passieren, bieten die Silberstäbe der Hohepriester (der Schutzkokon neutralisiert die Wirkung und erlaubt es der gesamten Gruppe zu passieren).

Treppe G

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Treppe verbindet die erste, zweite und dritte Ebene miteinander und stößt im oberen Bereich auf die Treppe Q.

Spezielle Informationen:

Die Treppe besteht aus nacktem Gestein und ist unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

1 Keine Besonderheiten.

Treppe H

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Treppe verbindet die erste, zweite und dritte Ebene miteinander.

Spezielle Informationen:

Die Treppe besteht aus nacktem Gestein und ist unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

1 Keine Besonderheiten.

Gangsystem I

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2,5 Meter.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Pechfackeln stecken in regelmäßigen Abständen in Eisenhalterungen an den Wänden und sorgen für Licht.

Meisterinformationen:

Der nordwestliche Gang, der von Raum 13 und 14 abführt und in einem Hohlknick endet, hält eine Besonderheit bereit. In diesem Hohlknick stoßen die Abenteurer auf eine scheinbar achtlos in die Ecke geworfene goldene Statuette. Sie ist Bestandteil einer Falle. Will einer der Abenteurer die Statuette aufheben, wird er feststellen, dass sie nicht nur untrennbar fest mit dem Boden verbunden ist, sondern auch durch jede Art von Bewegung (ziehen, drücken, stoßen) einen Mechanismus auslöst: Im Gangknick saust ein Fallgitter herab. Es ist zu befürchten, dass die Marus in Raum 15 durch den Krach herbeigerufen werden. Das Fallgitter kann nur mit sehr viel Kraft (KK-Probe +5, maximal drei Proben sind erlaubt), durch Herbeizitiern des Kobolds Lupino mit dem magischen Feuerzeug (er kann den Mechanismus aktivieren, der das Fallgitter wieder anhebt), durch einen magischen Schlüssel oder durch die herbeieilenden Marus - sie ziehen es hoch, um gegen die Aventurier zu kämpfen - überwunden werden. Ist der Riesenaffe Gorgon bei den Abenteurern, hebt er das Fallgitter mühelos hoch. Zweite Besonderheit: In dem langen östlichen Gang, der die beiden Treppen in Nord-Süd-Richtung verbindet, gibt es einen ähnlichen Lichtvorhang wie in Gang F. Anders als dort besteht der Vorhang hier aber aus zwei Lichtbarrieren, die das mittlere Teilstück des Ganges auf einer Strecke von sechs Schritt abschließen. Die Abenteurer sehen das geisterhaft bläuliche Funkeln, sobald sie auf der einen oder anderen Seite den Gangknick passiert haben. Allerdings sind diese Lichtvorhänge anderer Natur als jener in Gang F. Wird er passiert, werden die Seitenwände zwischen den beiden Barrieren magnetisch und ziehen alles Eisen an. Gleichzeitig erhitzt sich der Fußboden - zunächst langsam, dann aber schnell. Nach etwa drei Minuten ist der Fußboden weißglühend und kühlt sich danach langsam wieder ab. Die Strahlung lässt Heiltränke und magische Kraftelixiere wirkungslos werden. Der Meister sollte den Abenteurern Gelegenheit geben, das nicht glühende Gangstück auf der einen oder der anderen Seite zu erreichen, wenn sie bereit sind, sich rasch von allem Stahl und Eisen (Waffen, Rüstungen) zu trennen. Zögern sie allzu lange, sollte er mit dem W6 Abzüge von der LE durch Verbrennungen auswürfeln lassen (bei Zauderern der schlimmsten Sorte auch mit entsprechenden Aufschlägen). Die Erbauer der Falle hatten jedoch vorrangig etwas anderes als körperliche Schädigung im Sinn: Nach Abkühlung des Fußbodens bzw. Passieren des zweiten Vorhangs werden die Wände wieder entmagnetisiert, und die Lichtvorhänge verschwinden für die nächsten 10 SR (die magische Energiequelle muss sich reaktivieren). Die Waffen sind, sobald abgekühlt, also wieder benutzbar. Leider hat die Erhitzung ihnen jedoch geschadet, d.h. der Stahl besitzt nicht mehr die früheren Eigenschaften. Auswirkungen im Kampf: Aus Stahl ge-

fertigte Waffen werden schartig und verlieren immer mehr ihre Hieb- und Stichqualitäten. Wohl dem, der schon immer dem kalten Stahl misstraut und auf Keulen oder Knüppel gesetzt hat. Stahlwaffen verlieren in kommenden Kampfauseinandersetzungen pro drei Paraden oder Attacken einen Trefferpunkt!

Die magischen Silberstäbe der Oberpriester (siehe Raum 14) deaktivieren die Magnet- und Hitzesperre, nicht aber die auf die magischen Utensilien einwirkende Strahlung.

Gangsystem J

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2,5 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Brennende Pechfackeln, die in regelmäßigen Abständen in Eisenhalterungen an den Wänden angebracht sind, sorgen für Licht.

Meisterinformationen:

In diesen Gängen laufen Echsen (Näheres siehe Monsterbeschreibungen) frei herum. Sie sind so konditioniert, dass sie nur Eindringlinge, nicht jedoch ihre Herren angreifen. Insgesamt hat der Meister 5-6 Echsen zur Verfügung. Vor den Treppen bleiben die Echsen stehen.

Treppe K

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Die Treppe führt von Raum 21 in das Maul der Götzenstatue.

Spezielle Informationen:

Keine Besonderheiten.

Meisterinformationen:

Keine Besonderheiten.

Gang L

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Höhe: 2,5 Schritt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Der Gang ist so schmal, dass er nur im Gänsemarsch zu passieren ist.

Meisterinformationen:

Die geringe Breite kann für Flüchtende von Vorteil sein, da die Gangmündung zum Aufzug M damit relativ gut zu verteidigen ist.

Aufzug M

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um eine Art Paternoster mit Lederkörben, die groß und stabil genug sind, um einen Menschen aufzunehmen. In Abständen von jeweils zwei Metern erscheint vor der Öffnung ein solcher Lederkorb, wenn man die Winde am Fuß des Aufzugs betätigt. Die Körbe sind mit einem Tau verknüpft, die Winde ist als Gangspill geformt.

Meisterinformationen:

Höchstwahrscheinlich haben die Abenteurer an dieser Stelle buchstäblich alle Hände voll zu tun: Mindestens einer wird Verfolger vom Eindringen in den Vorraum des Aufzugs abhalten müssen, ein anderer wird das Gangspill bedienen (für jeden hochziehenden Abenteurer ist eine KK-Probe vom Abenteurer am Gangspill durchzuführen). Nach jeweils fünf KR der Kämpfenden gilt einer der am Kampf nicht Beteiligten als hochgezogen. Verbleiben nur noch der Kämpfer und der Kraftmensch am Gangspill, so können diese - falls mindestens ein dritter Abenteurer Raum N erreicht hat - von oben aus hochgezogen werden, denn der Aufzug lässt sich über eine flaschenzugähnliche Vorrichtung natürlich auch von Raum N aus bedienen. Klug beraten wären die Abenteurer, wenn sie anschließend die Seile kappen würden, um einen Vorsprung zu gewinnen.

Raum N: Vorraum des Aufzugs

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Höhe des Raumes: 2,5 Schritt

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. Eine türlose Öffnung führt in Raum O. Ein Seilzug ermöglicht die Betätigung des Aufzugs, der in einer Öffnung des Raumes mündet und dessen Lederkörbe über ein Umlenkrad aus Holz in eine zweite Öffnung wieder hinabgleiten.

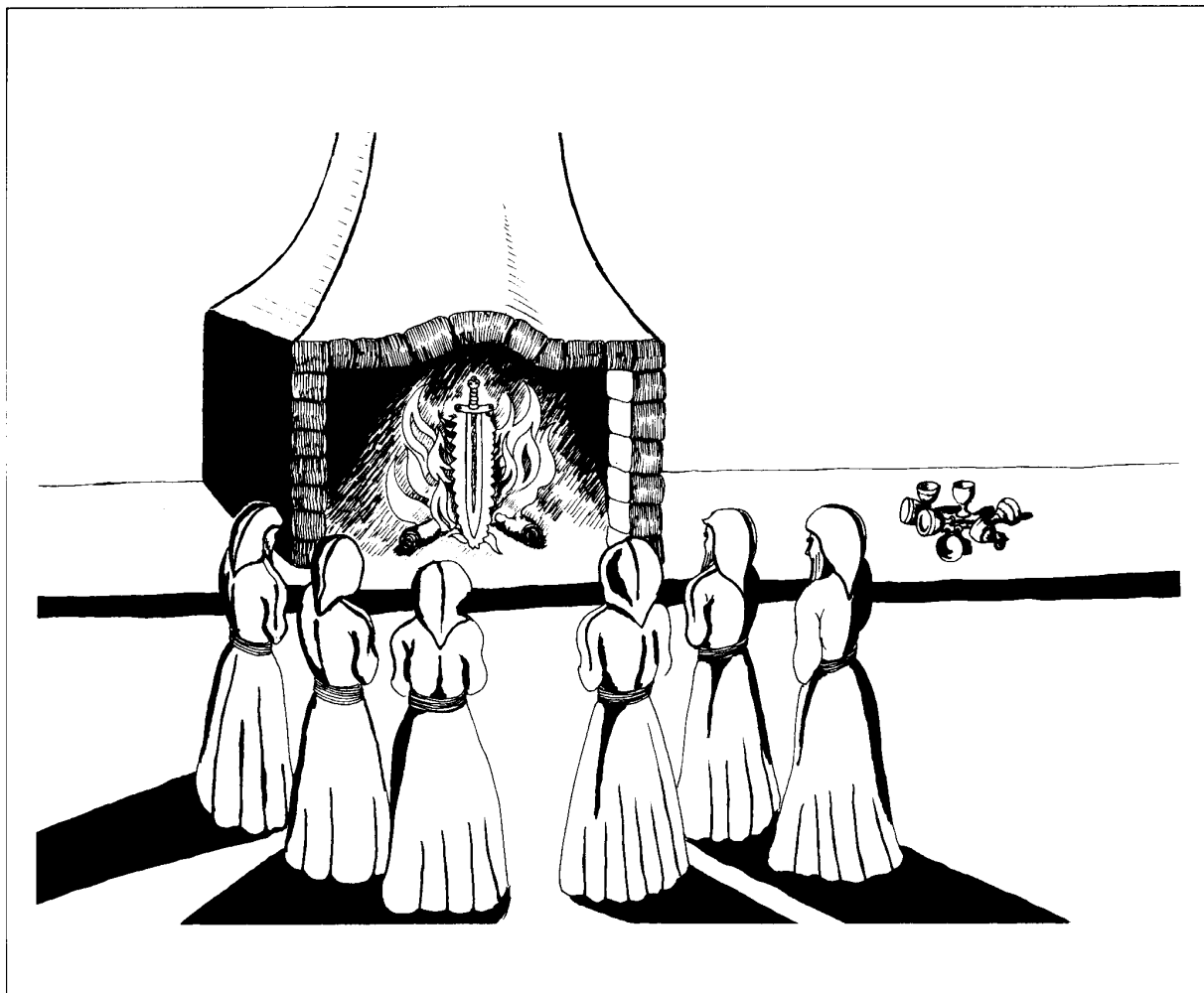
Meisterinformationen:

1 Keine Besonderheiten.

Raum O: Ritualraum mit dem Purpurfeuer

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriss zu entnehmen. Höhe des Raumes: 2,5 Schritt.



Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus nacktem Gestein. In der Mitte des Raumes gibt es einen Kamin, in dem ein purpurnes Feuer brennt. Links und rechts stehen an der Wand insgesamt sechs Götzenstatuen aus Stein, die menschengroß sind und verschiedene Arten von aufrecht gehenden Echten verkörpern. In der nordwestlichen Ecke des Raumes hat die Decke des Raumes ein Loch. Der Schacht darüber lässt Stufen einer Treppe erkennen.

Meisterinformationen:

In dem Raum brennt das magische Purpurfeuer, in dem das Schwert Siebenstreich wiedererstehen kann, wenn die Kelche dem Feuer übergeben werden. („Sieben Kelche, sieben Elche, lange wart ihr fort, kehrt zurück an euren Ort ...“). Hier wird sich entscheiden, ob die Abenteurer erfolgreich waren. Doch die Gefahren sind noch nicht überstanden. In dem Augenblick, wo die Kelche mit dem Feuer in Berührung kommen, erwachen die Götzenstatuen zum Leben. Sie sind furchtbar stark und unverletzbar, aber zum Glück auch sehr langsam. Allerdings müssen sich die Abenteurer schnellstens etwas einfallen lassen, wie sie das Loch in der Decke erreichen wollen. Eine Leiter gibt es nämlich nicht, aber der Schacht hat einen kleinen Vorraum; man kann sich also mit einiger Kraft und Geschicklichkeit gegenseitig hinaufziehen, vor allem dann, wenn man eine Pyramide bildet. Der Meister sollte erlau-

ben, daß der erste Abenteurer oben ist, ehe einer der Steingötzen Gelegenheit zum Angriff hat (vorausgesetzt, einfache GE- und KK-Proben gelingen). Nach je drei Kampfrunden hat ein weiterer Abenteurer Gelegenheit, sich hinaufzuziehen oder hinaufziehen zu lassen (GE bzw. KK-Probe der Beteiligten).

Die Werte der Steingötzen:

MU 10 KO 25

IB 6 AT 4 PA 4 RS ∞ LE ∞

TP 2W+3

Treppe P

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Steintreppe, die ins obere Drittel der Pyramide führt. Sie endet in einer Hohl-gasse. Durch die Gesteinsritzen dringt Sonnenlicht.

Meisterinformationen:

Bei Abtasten der Seitenwände wird ein Mechanismus betätigt, der die Abspermmauer in die Tiefe gleiten läßt und den Ausstieg freigibt.

Treppe Q

Allgemeine Informationen:

Die ungefähre Position ist dem Schnittbild des Tempels zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Steintreppe, die den Raum 1 mit der Treppe G verbindet. Ein Querschacht führt zum Schacht R.

Meisterinformationen:

Dieser Einstieg kann nur von dem Löwen in Raum 1 freigegeben werden. Der Versuch, auf diesem Weg den Tempel zu verlassen, muß unweigerlich scheitern.

Schacht R

Allgemeine Informationen:

Die Position ist dem Schnittbild des Tempels zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Ein Querschacht trifft in Höhe von fünf Metern über Raum 2 auf diesen Schacht. Er führt zur Treppe Q.

Meisterinformationen:

1 Keine Besonderheiten.

Schlußbemerkung

Alle Abenteurer, die dazu beigetragen haben, daß die Abenteueraufgabe gelöst wurde, und mit (mehr oder weniger) heiler Haut den Gefahren des Tempels entkommen sind, erhalten zusätzlich zu bereits im Tempel errungenen je 160 Abenteurerpunkte und als besondere Anerkennung vom Kaufmann Stoerrebrandt je einhundert Dukaten. Wenn das nichts ist!

Die Monster

Der Dämon

Dämonen sind Wesen aus einer anderen Dimension, die für Aventurier unerreichbar ist. Sie haben nur eine pseudomaterielle Struktur, die allenfalls der Moleküldichte von Rauch entspricht. Dass sie dennoch eine relativ feste Form annehmen, sich bewegen und auf die Materie einwirken können, ist auf schwarzmagische Kräfte zurückzuführen. Da Dämonen weder gefangengenommen noch getötet werden können und von sich aus nichts über sich und ihre Heimatdimension mitteilen, ist in Aventurien vergleichsweise wenig über sie bekannt. Man weiß eigentlich nur, dass sie den Mächten des Schattenreiches dienen und oft in deren Auftrag Botendienste ausführen oder den Kontakt zu den Verbündeten der Dunklen Mächte aufrechterhalten. Obwohl sie an keine bestimmte Form gebunden sind, bevorzugen sie eine sehr schlanke menschenähnliche Gestalt und sind in der Regel zwischen zwei und zwei Meter fünfzig groß. Sie tragen dann stets eine schwarze Kutte mit hochgeschlagener Kapuze, die aus magisch präpariertem Stoff besteht, unzerstörbar ist und den Körper fast völlig verhüllt. Zu sehen sind nur zwei tückische rote Augen, die selbst in totaler Finsternis glühen. Auch die Hände - man ist sich nicht einmal sicher, ob ein Dämon Hände oder andere Greifwerkzeuge besitzt - werden von den langen Ärmeln der Kutte verdeckt. Zu schnellen Bewegungen sind Dämonen nicht fähig - sie wirken manchmal marionettenhaft, als hätten sie Mühe, ihren Pseudokörper zu kontrollieren. Ihre Macht über Verbündete der Dunklen Mächte ist groß, da sie sich dem Dienst am Schattenreich geweiht haben. Tatsächlich kann ein Dämon einen Untoten oder andere Söldner des Zauberkönigs Mordor mit einem einzigen bösen Blick seiner Augen töten, wenn er dies wünscht. Ihre Macht über die Aventurier hält sich dagegen in Grenzen. Zwar erzittert so mancher Abenteurer, wenn ein Dämon ihn ansieht, und ist oft auch einige Sekunden lang vor Schreck wie gelähmt, aber direkt anhaben können ihm diese Augen nichts. Auch die anderen schwarzmagischen Kräfte dieser Wesen wirken auf Menschen nur sehr abgeschwächt. Immerhin bewirkt direktes Berühren oder das Anfassen von Dingen, die sie berührt haben, Hautjucken und einen pustelartigen Ausschlag. Und trotz ihrer Langsamkeit sind sie im Kampf auf Dauer tödliche Gegner, da sie selbst weder zu töten noch verwundbar sind und allzu langer Kontakt mit ihnen eine langsam fortschreitende Lähmung des Kämpfers nach sich zieht. Hinzu kommt, dass Dämonenkontakt die Waffen abstumpfen lässt und Rüstungen zermürbt. Die Waffen der Dämonen sind fast immer Schwerter oder peitschenähnliche Geräte mit fünf bis sieben Schnüren, an deren Enden Bleikugeln befestigt sind.

Der Dämon im Spiel

Da ein Dämon im Kampf nicht zu bezwingen ist, sollte der Abenteurer versuchen, derartige Kämpfe zu vermeiden. Gelingt ihm das nicht, sollte er die Waffenkontakte auf ein Minimum beschränken und bedenken, dass jeder Kontakt ihn schwächt. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, an der außer Dämonen noch andere Gefolgsleute der Dunklen Mächte beteiligt sind, ist der Abenteurer klug beraten, nicht die Dämonen, sondern deren Verbündete anzugreifen. Gelingt es nämlich, sie auszuschalten, geben die Dämonen den Kampf auf und kehren unter Zurücklassung der Kutte und der Waffen, die sich in Rauch und Flammen auflösen, in ihre Heimatdimension zurück. Dies gilt auch dann, wenn noch Verbündete in der Nähe sind, aber nicht schnell genug an den Ort des Geschehens eilen können. Niemand weiß genau, warum das geschieht, aber man vermutet, dass die Dämonen eine Schwachstelle haben und fürchten, die Aventurier könnten sie herausfinden. Konkret sieht der Kampf mit einem Dämon so aus: Nach jeweils fünf Waffengängen sinken die Werte von Attacke und Parade um einen Punkt, desgleichen Rüstungsschutz und Trefferpunktzahl der Waffe (RS- und TP-Abzug gelten so lange, bis der Abenteurer sich eine neue Waffe bzw. Rüstung besorgen kann, während er sich von den Lähmungsauswirkungen auf Attacke und Parade nach dem Kampf schnell wieder erholt).

Die Werte eines Dämons:

MU 5 KO 30 IB 10 AT 5 PA 4 RS ∞ LE ∞ TP 1W+4 (Schwert) 1W+2 (Peitsche)

Die Echse

Echsen sind in Sumpfländern beheimatete Bestien von zwei bis drei Metern Länge, die so beißwütig wie ihre kleinen Vettern, die Krokodile, und ihre großen Verwandten, die Raubsaurier, sind. Sie sind wie alle Reptile Kaltblüter und wirken dadurch manchmal phlegmatisch, aber dieser Eindruck täuscht. Sie beobachten nur - und schnappen dann blitzartig zu, huschen mit erstaunlicher Geschwindigkeit los. Das riesige Maul besteht aus kräftigen Kiefern und Hunderten von nadelscharfen Zähnen; die gepanzerte Haut bietet guten Schutz gegen Angriffe aller Art. Die Echsen sind dem Echsen Gott H'ranga geweiht und gelten den Anhängern dieses Gottes als Kulttiere. Sie selbst schützen sich vor der Angriffslust anderer Tiere, indem sie diese hypnotisieren und so dazu bringen, ihre Herren in Ruhe zu lassen. In den Kulttempeln der Echsen Götter laufen Echsen oft frei herum und übernehmen dabei die Funktion von Wachhunden.

Die Werte einer Echse:

MU 15 KO 10 IB 9 AT 6 PA 6 RS 5 LE 10 TP: 1W+4

Der Hydron

Der Hydron ist ein Monster mit fünf Köpfen und drei Beinen sowie Armen und halbintelligent. Die Durchschnittsgröße eines Hydrons beträgt zwei Meter. Als Kaltblüter, der die Wärme liebt, trägt der Hydron häufig sogar in subtropischen Gegenden einen Fellumhang, der wie ein Flickenteppich aussieht und aus den Fellen seiner verschiedensten Beutetiere besteht. Hydrons sind in der Regel Einzelgänger, die sich nur zur Paarungszeit zu Rudeln zusammenfinden. Sie sind sehr abergläubisch, zugleich aber auch betrügerisch und gerissen. Sie haben Lüge und Wahrheit jedoch zu einer Art Ritual erhoben. Vier von fünf der schlangenartigen Köpfe eines Hydrons werden lügen, während der fünfte die Wahrheit sagt. Da die Köpfe einander in dieser Funktion abwechseln, helfen Beobachtungen wenig beim Herausfinden der Wahrheit. Ein Hydron trägt unter dem Fellumhang (gelegentlich auch darüber) oft ein knielanges Kettenhemd und bevorzugt als Waffen Armbrust, Säbel oder Schwert. Trotz seiner schreckeinfloßenden Gestalt ist ein Hydron feige und drückt sich gern vor Kämpfen oder versucht sie zu beenden, bevor er in Gefahr gerät, sein Leben zu verlieren. Einzige Wertmaßstäbe für einen Hydron sind die Rituale seiner abergläubischen Kulte und die Befriedigung der Fressgier der fünf, sich bei der Nahrungsaufnahme auch gegenseitig bekämpfenden, beißenden Köpfe. Geld und Gold interessiert ihn nicht.

Der Hydron im Spiel

Der schreckliche Anblick und die oft hypnotische Wirkung der starren Augen geben dem Hydron trotz seines geringen Mutwertes stets die Gelegenheit zur ersten Attacke. Da er mit drei Schwertarmen kämpft - und oft auch mit jedem Arm eine andere Waffe einsetzt -, darf er dreimal so oft angreifen wie ein Gegner. Er ist auf schnelle Erfolge aus. Hat er damit kein Glück, ist er geneigt, auf anderem Wege zum Ziel zu kommen. In der Regel reichen zehn erlittene Trefferpunkte aus, um einen Hydron zu bewegen, sein Heil in Verhandlungen zu suchen. Was den Wahrheitsgehalt seiner Informationen angeht: siehe oben. Sind allerdings Verbündete in der Nähe, wird er keine Verhandlungen anbieten, sondern weiterkämpfen. Werden Verhandlungen abgelehnt, befällt ihn die sogenannte Hydronpanik. Er sondert dann aus einer Stinkdrüse ein Sekret ab, das bei Aventurieren zu Erbrechen und Schüttelfrost führt (Reduzierung der Kampfwerte um die Hälfte).

Die Werte eines Hydrons

MU 4 KO 12 IB 9 AT 10 PA 9 RS 4 LE 40 TP 1W+4 (Schwert)

Der Kobold Lupino

Der Kobold Lupino gehört der weitverzweigten Koboldfamilie an, entstammt allerdings einer Seitenlinie, der auch die Heinzelmännchen angehören. Er ist ein pelziger kleiner Kerl von vierzig Zentimetern Höhe und hat einen buschigen Schwanz wie ein Eichhörnchen. Er trägt ein Wams, einen Rock und einen großen Hut mit einer Feder daran. Respektlos gesagt, wirkt er wie ein Eichhörnchen, das zuviel Alexandre Dumas gelesen hat und unbedingt wie ein Musketier aussehen möchte. Im Gegensatz zu vielen aus seiner Koboldverwandtschaft findet er Aventurier recht amüsant und nett. Bei ihm muss man keine Hinterlist befürchten, obgleich er andererseits auch nicht vor Hilfsbereitschaft überquillt. Im Grund spukt eine Art Ritterlichkeit in seinem Kopf herum, die er allerdings nur dann zur Entfaltung gelangen lässt, wenn ihm die Aventurier gefallen, mit denen er es zu tun hat. Undurchschaubare Familienfehden im Reich der Koblode haben es seiner Familie auferlegt, auf Befehl eines magischen Feuerzeugs zu erscheinen, um dem Besitzer des Feuerzeugs zu Diensten zu sein. Allerdings gilt diese Verpflichtung nur dreimal im Jahr; danach hilft kein noch so eifriges Entzünden des Feuerzeugs. Und wie gesagt: Lupino erscheint zwar dreimal, aber ob er die geäußerten Wünsche auch erfüllt, hängt vom Charisma des Besitzers des Feuerzeugs ab. Die Oberpriester des Tempels zum Beispiel haben vergeblich versucht, Lupino für ihre Zwecke einzusetzen.

Der Kobold Lupino im Spiel

CH-Proben +2 entscheiden darüber, ob Lupine, geneigt ist zu helfen. Insgesamt drei Würfe sind möglich, jeweils von einem anderen ausgeführt. Lupino verfügt über magische Schlüssel, kann über Gefahren aufklären (pro Erscheinen nur über eine - der W20 entscheidet über die Raumnummer) und im Notfall auch ein Monster, eine Echse zum Beispiel, lähmen. Magische Kraftelixiere, Heiltränke und Schätze hingegen kann er nicht beschaffen, auch keine Kleidung, Waffen und andere materielle Güter.

Der Krakonier

Krakonier entstammen dem Unterwasserreich Wajahd und arbeiten häufig als Söldner für den Zauberkönig Mor-dor. Sie dienen dem Echsen-gott H'ranga, und ihr Hass auf die Aventurier ist größer als ihre Feindschaft zu anderen Anhängern H'rangas. Krakonier sind ca. 1,7 Meter groß, äußerst kräftig und untersetzt, haben eine schuppige Haut und einen großen, sehr hässlichen Kopf, der an den einer riesigen Kröte erinnert. Sie sind nicht sehr klug. Die Augen quellen weit hervor und spiegeln so wenig von den Regungen des Krakoniers wider, dass man an ihnen niemals ablesen kann, wie er reagieren wird. Der gedrungene, ja eigentlich fette Körper wird zumeist durch eine Rüstung geschützt und endet in stämmigen kurzen Beinen, deren Füße Schwimmflossen haben. Die Achillesferse des Krakoniers ist ein faustgroßes Nervenzentrum zwischen Hals und rechter Schulter. Dieses Nervenzentrum kontrolliert die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung, denn die Krakonier können sowohl auf dem Lande als auch im Wasser leben. Da das Wasser jedoch ihr natürliches Element ist, fällt ein Krakonier bei Beschädigung des Nervenknotens unweigerlich in die Kiemenatmung zurück und hat dann an Land keine Überlebenschance. Da die Krakonier diesen Schwachpunkt kennen, ist er natürlich durch Panzerung entsprechend geschützt. Eine weitere Besonderheit der Krakonier: Sie müssen sich pro Tag mindestens eine Stunde lang im Wasser aufhalten, damit ihre Haut nicht austrocknet. Werden sie daran gehindert, sinkt ihre Lebensenergie pro Tag um 5 Punkte, die Werte für Attacke und Parade verringern sich in der gleichen Zeit um jeweils 2 Punkte.

Der Krakonier im Spiel

Die Werte:

MU 16 KO 12 IB 8 AT 9 PA 8 RS 5+1 LE 20 TP 1W+5

Die Trefferpunkte gelten für ihre Lieblingswaffe, den Morgenstern. Gelegentlich kämpfen sie auch mit Kriegsbeilen (1W+4) oder Schwertern (1W+4). In ihrer Unterwasserheimat bevorzugen sie Wurfnetz und Dreizack. Manchmal verwenden sie Schilde. Da der Angriff auf ihr für die Atmung zuständiges Nervenzentrum relativ geringe Erfolgsaussichten, bei einem Erfolg aber die Ausschaltung des Krakoniers zur Folge hätte, darf ein Abenteuerer nur einmal im Kampf (weitere Versuche lässt der Krakonier nicht zu) versuchen, mit einem gezielten Stoß seiner Waffe direkt zu treffen. Er muss ausdrücklich erklären, dass er einen solchen Versuch unternehmen will, und dann eine Attacke würfeln. Sie gilt als gelungen, wenn ein Würfelwert von 1-5 dabei herauskommt. Dann gilt die Wucht des Stoßes als groß genug, um die Panzerung zu durchbrechen. Krakonier haben für solche Fälle allerdings spezielle Konterattacken entwickelt, die immer gelingen, da der Angreifer sich voll auf seinen Stoß konzentrieren muss. Dies bedeutet einen nicht zu parierenden Schlag 1W+3. Also Vorsicht! Nur in höchster Not oder aber bei sehr guter Kondition (Lebensenergie!) ist dieser Versuch zu wagen.

Der Maru

Marus sind Einheimische der Sumpfländer, und man sieht ihnen sofort an, dass sie von Raubsauriern abstammen. Sie gehen aufrecht, haben verhältnismäßig schwach entwickelte Arme, aber mächtige Hinterbeine und einen Echsen-schwanz, auf den sie sich stützen. Furchterregend ist ihr gewaltiges Maul, das den Kopf dominiert und mit zahllosen dolchähnlichen Zähnen gespickt ist. Sie tragen Lederwams und Rüstung, da die Evolution ihren einstmals mit natürlichem Panzer geschützten Körper entblößt hat. Trotz ihrer wenig muskulösen Arme bevorzugen sie als Waffen Streitäxte. Da die Arme in der Tat schnell ermüden, führen sie die Waffe mit gleichem Geschick mal links, mal rechts und gelegentlich auch mit den Greifklauen eines der Füße. Dadurch sind sie für den Gegner schwer zu berechnen. Die Beine stecken in ledernen Schaftstiefeln, die unten offen sind. Über der Rüstung liegt kreuzförmig ein Gurt, in dem bis zu zwanzig winzige Wurfmesser stecken, die rasiermesserscharf sind. Marus sind ausgesprochen aggressiv und morden aus purem Vergnügen. Sie sind blitzschnell. Ihr Manko sind ihre schlechten Augen und ihre übersteigerte Aggressivität. So gehen zum Glück viele ihrer Angriffe aus Fehleinschätzung und Übereifer ins Leere. Beinahe sprichwörtlich geworden ist der sogenannte Maru-Kampfkoller: Nach zwanzig Kampfunden geraten sie in einen Tötungsrausch, der sie jede Vernunft vergessen lässt. Sie werfen dann ihre Waffen fort und greifen nur noch mit dem zahnbewehrten Maul an.

Der Maru im Spiel

Der Maru wird zunächst mit seiner Schlagwaffe (meistens eine Streitaxt 1W+4 oder 2W) angreifen, dann zunehmend in Tötungsrausch geraten und seine Messer werfen. Hier stehen ihm pro erfolgreicher Attacke zwei Messer 1W zu. Danach wird er einmal mit einer Fußklaue die Streitaxt führen - die Trefferquote erhöht sich wegen der Wucht um drei Punkte, aber anschließend hat der Angegriffene zwei nicht zu parierende Attacken hintereinander frei, da der Maru aus dem Gleichgewicht gerät. Überkommt einen Maru der Kampfkoller, halbieren sich die Werte für Attacke und Parade, die TP hingegen steigt wegen des schrecklichen Gebisses auf 2W+2.

Die Werte eine Maru:

MU 18 KO 12 IB 9 AT 9 PA 8 RS 5 LE 25 TP 1W+4 oder 2W

Der Riesenaffe Gorgon

Anders als auf der Erde, wie wir sie kennen, haben sich zwischen Affe und Mensch in Aventurien unzählige Zwischenformen herausgebildet. Dazu gehören die Neandertaler, aber auch verschiedene Arten von Riesenaffen. Gorgons Rasse, die nicht einmal einen Namen hat, weil sie recht selten ist, zeichnet sich durch besondere Größe, ausgewachsene Exemplare wie Gorgon werden drei, manchmal vier Meter groß, aber auch durch verhältnismäßig hohe Intelligenz (gemessen an sonstigen Affen) aus. Gorgon ist sehr stark, hat einen überproportional großen Kopf, ist nach Art der Affen von Kopf bis Fuß behaart und hat überlange Arme. Als Waffe benutzt er eine Keule, deren Trefferpunktzahl wegen der hinter ihr steckenden Kraft aber größer als normal ist. Wir wollen es nicht verschweigen: Obwohl Gorgon gelegentlich den Charme eines Schimpansen entwickelt, ist er meistens ein Berserker und außerdem mag er Menschenfleisch - für Aventurier wenig erfreulich. Da Gorgon die Tempelmonster doppelt hasst, weil sie ihn gefangen halten und zudem schlecht riechen und schmecken - die Priester würden ihm besser gefallen, aber die lassen ihn nicht an sich heran -, könnte es gelingen, mit ihm zusammenzuarbeiten, wenn man an seine Leichtgläubigkeit und - nach menschlichen Maßstäben - Dummheit appelliert und seinen größten Hunger dank mitgebrachter Verpflegung stillt.

Der Riesenaffe Gorgon im Spiel

Als Gegner ist er fürchterlich, als Verbündeter genauso fürchterlich für die gemeinsamen Feinde, aber zugleich stets unberechenbar. Er muss ständig mit kleinen Geschenken - Nahrung, Münzen, Schmuck (er liebt alles, was glitzert) - bei Laune gehalten werden. CH-Proben +4 müssen auf Verlangen des Meisters klären, ob Gorgon guter Dinge ist, und das nicht nur bei der ersten Begegnung, sondern in gewissen Zeitabständen immer wieder.

Die Werte von Grogon:

MU 20 KO 16 IB 8 AT 8 PA 6 RS 1 LE 30 TP 2W+2

Der Vampir

Aventuriens Legenden berichten, dass es vor Jahrtausenden einmal einem untoten Schwarzmagier – normalerweise sind Untote nicht mehr zeugungsfähig - gelang, eine Prostituierte aus Brabak zu bewegen, sich ihm hinzugeben. Der aus dieser Verbindung hervorgegangene Sohn soll sich mit einer Fledermaus gepaart haben. Wir halten diese Erklärung für sehr abenteuerlich. Richtiger ist wohl, dass Vampire die Nachkommen von Aventuriern sind, die ins Schattenreich verschleppt und dort genetisch verändert wurden. Tatsache ist jedenfalls, dass Vampire zwar menschenähnlich und sehr intelligent sind, sich selbst aber nicht den Menschen zurechnen, sondern sich - vorzugsweise, sie akzeptieren auch anderes - von menschlichem Blut ernähren. Ein Vampir ist verschlagen und amoralisch: Er kennt keine Liebe und kein Mitleid. Von ihm darf man außer einem Biss mit seinen überlangen Eckzähnen nichts erwarten.

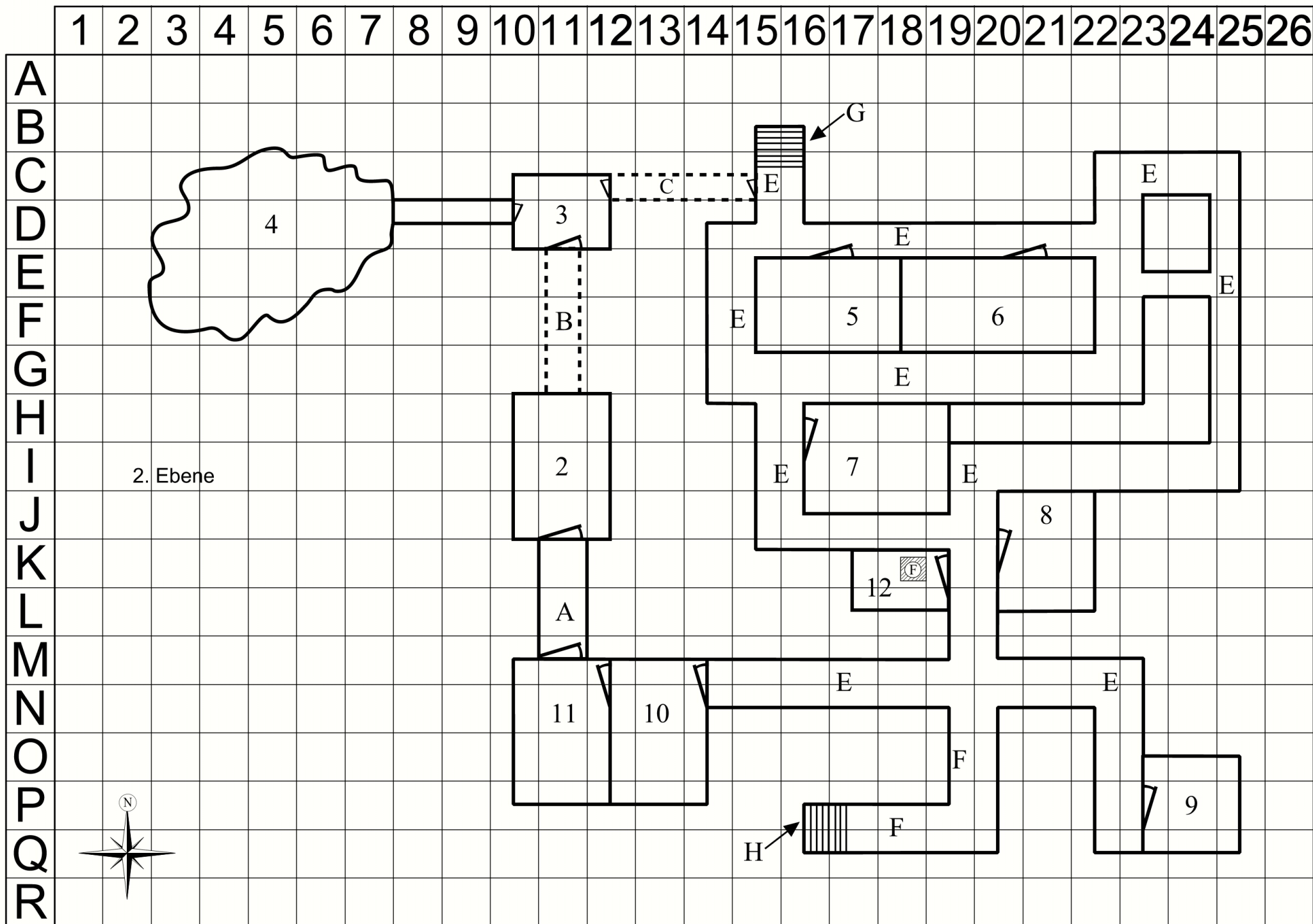
Der Vampir im Spiel

Ein Vampir lebt im Verborgenen; seine Waffe ist die Überraschung. Offene Auseinandersetzungen meidet er und ist ihnen auch kaum gewachsen. Er ist stets auf Flucht vorbereitet und hört extrem gut. Er ist nicht sehr stark, aber sehnig. Seine ungemein kräftigen Finger sind eine bessere Waffe als jeder Dolch. Im Kampf verhält er sich wie folgt: Er versucht einen Gegner von den anderen zu isolieren. Gelingt ihm eine Attacke, wird sein Opfer durch den Blutverlust drei Kampfrunden lang ohnmächtig. Da die Attacke der Halsschlagader gilt (und nur ihr), kann nur Rüstungsschutz geltend gemacht werden, wenn dieser Bereich tatsächlich geschützt ist. Er wacht das Opfer, beißt der Vampir wieder zu, wobei er erneut den Vorteil hat, die erste Attacke führen zu dürfen

Die Werte des Vampirs:

MU 5 KO 10 IB 7 AT 15 PA 6 RS 1 LE 20 TP 2W (Finger u. Zähne)

[illegible]



[illegible]

