

DAS SCHLOSS

EIN MODUL FÜR NIEDRIGE STUFEN
OSR-KOMPATIBEL

EINE RUINE IM WALD,
IHR UNTERGRUND
UND IHRE BEWOHNER

MIT GERÜCHTETABELLE
&
ACHT EINZIGARTIGEN
ZUFALLSGENERIERTEN UNTEREBENEN

VON CHRISTIAN "RORSCHACHHAMSTER" STURKE



MIT
24 NEUEN
MONSTERN &
VARIANTEN
Kann Spuren von Goblins enthalten
Enthält Skelette

DAS SCHLOß

Ein Abenteuerort für niedrige Stufen
Für Swords & Wizardry, Labyrinth Lord, B/X, die Rote Box
oder für jedes andere *alte* Rollenspiel geeignet

Alle Karten, Bilder und Inhalte erstellt von Christian „Rorschachhamster“ Sturke mit Ausnahme des Gnags, von Doctore Domani [hier auf seinem Blog](#) für mich im Rahmen des "Wünsch dir was, Blogger 2014" hergestellt. Schönen Dank für die freundliche Erlaubnis!

Die Monsterabbildungen basieren auf den Bildern von Gustav Mützel und Eduard Oscar Schmidt aus den 2. und 3. Auflagen von Brehms Tierleben sowie den Zeichnungen von Johann Caspar Lavater, alles Gemeinfrei.

Die Cover sowie die Bildränder im ersten Abschnitt basieren auf Stichen von [Giovanni Battista Piranesi](#), via [Wikimedia Commons](#), Gemeinfrei

Die Bildränder im Monsterkapitel aus dem Bestiarium "Royal MS 12 C XIX", Digitalisat der British Library, via [Wikimedia Commons](#), Gemeinfrei

Die Abbildung der Bildränder bei neuen magischen Gegenständen stammen aus "Aegean Archaeology" von H.R. Hall, via [Archive.org](#)

Auch Gemeinfrei und von Wikimedia Commons war das Bild, das ich für die Hauptebene als Bildrand ausgeschlachtet habe, aber weil Wikimedia Commons total nervt, wenn man ein bestimmtes Bild sucht, kann ich nicht mehr auf das File verlinken... *Hust*

Die Schriftart der Kapitelüberschriften ist **BRUCE**, von Bill Roach, unter eine SIL/OFL Lizenz gestellt.

Die Schriftart auf den Covern ist **ARCHAEOLOGICAPS** von Manfred Klein, frei für kommerziellen Gebrauch gegen eine Spende an [Ärzte ohne Grenzen](#).

Besucht meinen Blog unter rorschachhamster.wordpress.com

Tausend Dank an meine Spieltester: Thies, Frank, Marvin und André sowie ... Jessica?, Markus? und Paul? auf der NordCon 2017 - Äh, da ihr wahrscheinlich nicht wirklich so heißt, meldet euch doch mal, dann kann ich eure echten Namen hier einfügen... Ich habe den Zettel verloren... rorschachhamster@gmx.de

Die Angabe von Trademarks und Spielnamen dient nur zur Erklärung, und sollte nicht als Angriff auf die Rechte der Inhaber verstanden werden.

INHALT

Kompatibilität	6	30 Der Knochengang	20
Einleitung	7	31 Spiegelraum	21
Besonderheiten des Verlieses	7	32 Kleiner Geheimraum	21
Zufallsbegegnungen	8	33 Der schreckliche Hobbyraum	21
Was könnte passieren?	8	34 Alter Vorratsraum	21
Die Gerüchertetabelle	9	35 Die Feuertreppe	21
Gerüchte	10	36 Blutspurengang	21
Die Schloßruine und der Wald	12	37 Halle der Menschenfresser	21
A Die Brücke der Bäume	12	38 Tore der blasphemischen Erkenntnis	21
B Das Torhaus	12	39 Geheime Schrecken	21
C-1 Die Eingangshalle	12	40 Dunkler Skorpiontunnel	21
C-2 Der Lauerer	13	41 Geheime Kakerlaken	22
C-3 Das Treppenhaus	13	42 Böser Tempel	22
D-1 Der Pfad	13	43 Der Pestschatten	22
D-2 Die hängenden Wächter	13	44 Trichter des verrückten Architekten	22
D-3 Das Menschenfressertor	13	45 Die Gruft der bissigen Sklaven	22
E-1 Vorsicht, fallende Steine!	13	46 Falsche Schlafstätte	22
E-2 Der verfallene Turm der Gargylen	13	47 Geheimer Vorraum	22
F Der gebrochene Turm	13	48 Geheime Schlafstätte	23
G Das flache Grab	13	49 Der Wurfscheibenraum	23
H Der Dämonenbaum	14	50 Der Türengang	23
I Der geheime Tunnel der Gnags	14	51 Die Andachtskammer	23
Kurzwerte aller Monster	15	53 Falscher Grabraum	23
Karte der Hauptebene	16	54 Echtes Grab des Diebes	23
Die Hauptebene	18	55 Der goldene Adler	23
1 Die Halle der Vier Abenteurer	18	56 Die geleerte Schatzkammer	23
2 Totenkammer	18	57 Skelettwächter	23
3 Menschenfressergang	18	58 Das weiße Kind	24
4 Beißende Goldzähne	18	59 Der zugemauerte Gang	24
5 Mumientreppe	18	60 Die Gruft der Hyänenbrüder	24
6 Grober Gang	18	61 Der Gnag	24
7 Feenschatz	18	62 Gruft des Hyänenkönigs	24
8 Schädelgang	18	63 Gang des Siegesgottes	24
9 Die verschmähte Braut	18	64 Die Umkleide	24
10 Wachkammer	19	65 Der Trainingsraum	24
11 Der Medizinmann	19	66 Gang der nackten Athleten	25
12 Lager der Grauen	19	67 Dampfbad	25
13 Kammer der grauen Brutmutter	19	68 Lange Kreuzung	25
14 Hort der Grauen	19	69 Raum des äußeren Teleporters	25
15 Graue Welpen	19	70 Stiersprung - Gang	25
16 Alte Brutkammer	19	71 Philosophischer Diskurs	25
17 Südtreppe	19	72 Das Schimmelklo	25
18 Der Winkelgang	19	73 Fäulnistreppe	25
19 Dienerraum	19	74 Geheimer Gang der Toten	25
20 Empfangsraum	19	75 Der Kreis der Planeten	26
21 Gästetoilette	19	76 Der Vorraum der Unterwelt	26
22 Wachraum	20	77 Der Herr der Unterwelt	26
23 Gang der Vorräte	20	78 Leere Kunstgalerie	26
24 Die alte Schmiede	20	79 Teleportationskammer	26
25 Die Falsche Treppe	20	80 Affenwachraum	26
26 Der Dienerraum	20	81 Hauptraum der Braunen	26
27 Der Fallenraum	20	82 Opferraum	27
28 Der Raum der Schuhe	20	83 Flußpferdwachraum	27
29 Verstörende Graffiti	20	84 Stierwachraum	27
		85 Nördliche Eingangstreppe	27

86 Katakombentreppe	27	144 Der gebrochene Widder	33
87 Pfeilraum	27	145 Die blutige Warnung	33
88 Baumkammer	27	146 Die hungrige Gefahr	34
89 Der gelbe Andachtsraum	27	147 Schlichter Gang	34
90 Altes Vorzimmer	27	148 Halle der Ahnen	34
91 Flammeninferno	27	149 Andachtsraum	34
92 Altes Labor	28	150 Nebenraum	34
93 Der verrückte Magier	28	151 Halle der gefallenen Freunde	34
94 Der Nördliche Teil des Orsunats	28	153 Die Falle der Toten	34
95 Schlafzimmer des Magiers	28	154 Die Glücklosen	35
96 Der Weg der Toten	28	156 Der König der Abgenagten	35
97 Die Schlangenwachhunde	28	157 Geheimes Depot	35
98 Kammer der Vorbereitung	28	158 Raum des inneren Teleporters	35
99 Die Schauerliche Schatzkammer	28	159 Halbuntote Gnome	35
100 Hundeklo	29	160 Unheimlicher Vorraum	35
101 Die Kammer der Wächter	29	161 Der brennende Fürst	35
102 Seitenkammer der Wächter	29	NEUE MONSTER	36
103 Zerstörte Wächter	29	Abgenagter	36
104 Waffenkammer der Wächter	29	Belebtes Museum	36
106 Alter Wachraum	29	Dämonenbaum	36
107 Die Liebenden Toten	29	Feuerfang	36
108 Die Geheimkammer der Gefallenen	29	Fledermausmensch	37
109 Die grüne Treppe	30	Fledermausmensch, Brutmutter	37
110 Der Raum der Träumer	30	Fledermausmensch, Jungenschwarm	37
111 Die Gräber der Träumer	30	Gnag	38
112 Zahnzernagte Fresken	30	Halbuntoter	38
113 Das Loch im Boden	30	Hirnparasit	39
114 Halle der Ratten	30	Kakerlake, Riesen-	39
115 Die Kammer der Heroen	30	Krabmuraal	39
116 Die letzte Falle	30	Morastkröte	40
117 Totenkammer der Hauskatzen	30	Morastleute	40
118 Zimmer der Zwei	31	Mumie, Zerfallene	40
119 Raum der Hammelherde	31	Nekrohandler	41
120 Statue des diebischen Hermes	31	Oger, Menschenfresser	41
121 Schrein des Hermes	31	Pestschatten	41
122 Belebtes Museum	31	Pflanzakel	42
123 König der Ahnen	31	Schlangenhund	42
124 Klagetreppe	31	Skelett, Fünfköpfiges Affen-	42
125 Geheime Passage	31	Skorpionschwarm	43
126 Altes Schlafzimmer	31	Totenratte	43
127 Der gefangene Hirnparasit	31	Das Weiße Kind	43
128 Halle der Hekate	32	NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE	44
129 Mesoflargs Vorraum	32	Das Orsunat	44
130 Die Trostlose Treppe	32	Bleiplatten des Fluches	44
131 Mesoflargs Tempel	32	Das Sehende Schwert der Feen	44
132 Die Schatzkammer Mesoflargs	32	Der Dolch der Langfinger	44
133 Hexenküche	32	Der Fetisch der 12 Monate	45
134 Waldraum	32	Die Hyänenschädelkrone	45
135 Vertrockneter Kräutergarten	33	Drachenzahndolch	45
136 Der Dunkle Wald	33	Feuerauge	45
137 Das Gute Schlafzimmer	33	Feuerwerksmütze	45
138 Das Einfache Schlafzimmer	33	Flüssiges Gold	45
139 Wache der Braunen Fanatiker	33	Heilige Bleiplombe	45
140 Oktogonale Kammer	33	Ring der Nacht	45
141 Kleine Bibliothek	33	Stierkessel der Vorahnung	45
142 Die große Bibliothek	33	Talisman gegen Energie	45
143 Verbarrikadierte Tür	33	Totenträne	45

NEUE ZAUBER

Eselsbrücke
Exomantische Perforation
Grauer Wolf
Pilzschleim
Sieben Schellen
Skelettmonster erschaffen

46 ZUFALLSVERLIESSE

46	Die Flammenden Katakomben	48
46	Keller der falschen Hoffnungen des Akolythen	49
46	Die Gnaghöhle	50
46	Pilzkammer der Morastleute	51
46	Katakomben der treuen Freunde	52
	Die Brunnen der trostlosen Wasser	53
	Grube der Gefangenen	54
	Kammer der zerfallenen Mumien	55

KOMPATIBILITÄT

Dieses Modul ist mit Labyrinth Lord™ als einem bestimmten Old School Renaissance-kompatiblen Regelsystem erstellt worden, einfach, weil dieses System am Beginn des Schreibens als einziges auf Deutsch erschienen war. Aber es ist natürlich grundsätzlich nutzbar mit allen Systemen, die unter diesen weiten Begriff fallen, und auch leicht modifiziert.

Die Entfernungen werden im Text sowohl in Ellen bzw. Fuß als auch in Metern angegeben. In den kurzen Statistiken der Monster, auch in den Zufallstabellen, wurde auf die Meterangaben aus Platzgründen verzichtet. 10' entsprechen 3m, 5' 1,50m.

Die RK wird sowohl in absteigender, als auch in aufsteigender Version angegeben, wobei letztere in eckigen Klammern [] steht und diese 19 minus der absteigenden RK entspricht. Für Systeme, bei denen die aufsteigende Rk mit 12 beginnt, wie zum Beispiel Lamentations of the Flame Princess, muß deswegen immer +2 auf die RK gerechnet werden.

EP-Werte von Monstern orientieren sich an der LL-Tabelle, und müssen u.U. ebenfalls angepaßt werden.

RW sind sowohl als Abkürzung angegeben, die die Stufe und die Klasse bestimmen, und zusätzlich als absoluter Wert in den vollständigen Beschreibungen für Swords & Wizardry in Klammern dahinter.

Gesinnungen sind im Dreiersystem angegeben, R Rechtschaffen, N Neutral, C Chaotisch. Vereinfacht kann dies im Neunersystem mit RN Rechtschaffen Neutral, N Neutral und CN Chaotisch Neutral gleichgesetzt werden, Untote sind aber grundsätzlich Böse.

Wer das Modul mit anderen Systemen spielen will, muss mehr Arbeit in die Spielwerte stecken, aber alle Spiele der gleichen Familie sollten mit relativ wenig Aufwand möglich sein - auch wenn es "modernere" Ableger sind. Die Schwierigkeitsgrade für eventuelle Proben oder die Boni für Fertigkeiten können einfach als dem Standard für die 1. Stufe über der Erde, für die 2. Stufe in der Hauptebene und für die 3. Stufe in den Unterebenen oder entsprechend der TW der Monster gesetzt werden.

EINLEITUNG

Dieses Abenteuermodul beschreibt einen Ort, nämlich das Schloß im Titel des Abenteuers. Das Schloß ist schon lange zerfallen und kein beliebter Abenteuerort, einfach, weil es etwas abseits der normalen Tummelplätze von Abenteurern gelegen ist. Deswegen gibt es kaum Beziehungen zur Außenwelt, abgesehen von den Rinderdiebstählen der Fledermausmenschen und den gelegentlichen Entführungen der Menschenfresser. Dieser Ort sollte irgendwo etwas abseits von größeren Bevölkerungszentren in der Kampagne der Gruppe angesiedelt werden, aber in der Nähe eines Stützpunktes für die Spielercharaktere, mit Zugriff auf einfache Heilung und zumindest grundsätzliche Ausrüstung für Abenteurer und der gelegentlich auftretenden Chance, Mietlinge anzuheuern. Wenn die Aussicht auf Schätze als Motivation für die Spieler nicht reicht, bietet die Gerüchetablelle eine handvoll Anhaltspunkte, welche Gruppen oder Einzelpersonen in einer beliebigen Kampagne ein Interesse an der Aufklärung oder gar der Säuberung der Ruinen haben könnte. Ein betrübtes Ehepaar könnte ihre Ersparnisse anbieten, um den Verbleib des verschwundenen Kindes erforschen zu lassen, ein reicher Viehbaron möchte die Rinderdiebstähle beendet wissen, ein Forscher möchte in die Ruinen begleitet werden, eine zwielichtige Hexe sucht nach dem Orsunat, etc. Das Schloß ist recht gefährlich für 1. Stufe Charaktere, aber eine größere Gruppe oder eine mit Mietlingen sollte es möglich sein, mit Gewinn aus den Kellern wieder zu entweichen. Sicher ist es aber auch für Charaktere mittlerer Stufe teilweise herausfordernd – meist können Gefahren durch aufmerksame und erfahrene Spieler aber irgendwie entdeckt und vermieden werden. Anfänger sollten mindestens die 2. Stufe erreicht haben und mindestens einen Kleriker dabei haben.

BESONDERHEITEN DES VERLIESES

Dieses Verlies ist mit vielen Göttern und Motiven der griechisch-römischen Antike geschmückt, da der Autor eine gewisse Vertrautheit mit diesen mindestens aus der Popkultur vorausgesetzt hat, aber diese können natürlich durch Götter und Symbole des entsprechenden Settings ausgetauscht werden. Es wurde größtenteils auf eine übergenaue Erläuterung der Rauminhalte verzichtet, um dem Spielleiter bei Bedarf jenseits des normalen Spiels zu erlauben, diese Lücken mit größerer Freiheit zu füllen. Stattdessen wird meist nur beschrieben, was durch die Spielercharaktere zu sehen oder zu erfahren ist. Die meisten Räume des Verlieses sind mit Fresken versehen, die Efeu- und Weinranken darstellen. Sind die Wände irgendwie anders gestaltet, wird das erwähnt. Die Türen im Verlies sind einfache Holztüren mit einfachen Schlössern und normalerweise geschlossen aber nicht abgeschlossen. Der kleine Zipfel im Türencyklus auf der Karte deutet die Öffnungsrichtung an, auf der gleichen Seite dem Zipfel gegenüber sind natürlich die Angeln der Tür. Es gibt einige zugemauerte Torbögen, die mit einem B über der Wand in der Karte dargestellt werden, genau wie Geheimtüren mit einem S über der Wand eingezeichnet sind. Die zugemauerten Zugänge können mit schweren Vorschlagshämmern aufgebrochen werden, und es braucht drei Mann-Phasen dazu. Mehr als drei Mann können nicht gleichzeitig an einer Mauer arbeiten. Jede Phase erzeugt durch den entstehenden Lärm einen Prüfwurf auf eine Zufallsbegegnungen. Geschlossene Geheimtüren können so auch geöffnet werden, wenn der Öffnungsmechanismus nicht bekannt oder nicht vorhanden ist.

Die Hauptebene des Dungeons selbst ist übrigens lange vor diesen Texten entstanden, aber die daraus resultierenden Merkwürdigkeiten im Lageplan können leicht durch die Tatsache erklärt werden, dass vier unterschiedliche Abenteurer gleichzeitig für die Zeichnungen und Vorgaben der Baumeister verantwortlich waren. Man braucht sich nur die eigenen Spieler in dieser Situation vorzustellen...

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

1	1W6 Graue Fledermausmenschen
2	1W6 Braune Fledermausmenschen
3	1 Menschenfresser aus Raum 34
4	1W4 Riesenkakerlaken
5	1W3 Abgenagte
6	1 Skorpionschwarm
7	1 Normaler Fledermausschwarm (Harmlos, aber desorientierend)
8	1W4 Todesratten

Wie üblich sollte jede 6. Phase mit einem W6 ein Prüfwurf auf eine Zufallsbegegnung durchgeführt werden, und zusätzlich immer dann, wenn die SC sehr viel Lärm veranstalten (ein Kampf, z.B.). Bei einer 1 erscheint eine Zufallsbegegnung.

Diese Tabelle muss natürlich angepaßt werden (Siehe auch 58 Das weiße Kind). Wenn alle Menschenfresser getötet wurden, werden die Kakerlaken sich wahrscheinlich ungestört ausbreiten. Wenn ein Stamm der Fledermausmenschen ausgerottet wurde, dann ist eine Begegnung mit Fledermausmenschen immer der entsprechend andere Stamm, usw. Siehe auch das nächste Kapitel. Untote, vor allem Abgenagte und Halbtote, entstehen normalerweise immer wieder, insbesondere wenn SC oder NSC in den Ruinen sterben. Grundsätzlich kann der Spielleiter zwischen Erkundungsexpeditionen eine Zufallsbegegnung pro Tag auswürfeln, und diese fest in vorher erkundete Räume setzen. Dabei könnte er auf diese Tabelle zurückgreifen, oder zu 50% seine Geländetabelle für die Umgebung (normalerweise gemäßigter Wald) nutzen, oder irgendein anderes System, er sollte dann aber auch Schätze bestimmen, die diese Wesen mitbringen. Hilfreich könnten die Tabelle für die Unterebenen am Ende des Bandes sein.

Sowohl Jagdgruppen der Fledermausmenschen auf Viehraubzügen als auch die Menschenfresser können auch außerhalb des Schlosses angetroffen werden. Der Spielleiter sollte die Begegnungen in der Nähe entsprechend anpassen.

WAS KÖNNTE PASSIEREN?

1. Die SC erschlagen eine der Brutmütter

Nach kurzer Zeit assimilieren sich alle übrigen Fledermausmenschen in den anderen Stamm. Die Fledermausmenschen breiten sich aus und durch die fehlenden Verluste untereinander wächst der neue grau-braune Stamm über die vorherige Größe der Einzelstämme. Innerhalb von einem Jahr wird die Ruine von Fledermausmenschen wimmeln, diese werden sowohl den Magier als auch die Menschenfresser töten und dann anfangen, Überfälle auf die Umgebung auszuüben.

2. Die SC erschlagen beide Brutmütter

Nach kurzer Zeit sterben alle Fledermausmenschen oder wandern ab. Aasfresser ziehen in die Ruinen an, Abgenagte und Todesratten breiten sich aus. Der Magier wird irgendwann zu einem Abgenagten, behält aber seine Zauberfähigkeiten. Die Menschenfresser suchen sich ein neues Lager, möglicherweise dichter an ihrer Nahrungsquelle.

3. Die SC erschlagen den Magier

Sollte der Leichnam größtenteils intakt im Verlies zurückbleiben, verwandelt er sich in einen Abgenagten mit Zauberfähigkeiten. Wird er zerstückelt oder verbrannt, dann wird der Magier zu einem Geist mit Zauberfähigkeiten. Nur wenn er außerhalb des Gebietes des Schlosses begraben wird, passiert nichts.

4. Die SC zerstören den Dämonenbaum

Die Atmosphäre des Schlosses reinigt sich etwas – es entstehen keine neuen Abgenagten oder Halbuntoten mehr spontan, aber Opfer von Abgenagten werden doch immer noch zu neuen.

5. Der Pestschatten wird befreit

Die Pest bricht in den nächsten Siedlungen aus. Früher oder später wird ein Paladinorden diese Tat zu den SC zurückverfolgen und ihnen entweder beistehen, wenn sie aktiv versuchen den Pestschatten wieder zu bannen, oder sie vor Gericht stellen und aburteilen.

6. Alle oder die überwiegende Mehrheit der bösen Artefakte und Wesen werden entfernt bzw. zerstört

Die Ruinen verlieren ihre böse Atmosphäre vollständig. Untote werden nach und nach weniger, und es entstehen keine neuen. Zumindest die Wächteramazone, der Pestschatten, der König der Abgenagten und der Dämonenbaum müssen hierfür vollständig gebannt/zerstört werden.

DIE GERÜCHTETABELLE

Die Gerüchdetabelle auf den nächsten Seiten erzeugt einen Gerüchtebaum mit verschiedenen Ergebnissen. Die Tabelle wird mit 2W8 befragt, und hat zwei tiefere Ergebnisse, die jeweils mit W2 folgen. Jedes dieser Ergebnisse erzeugt seinerseits zwei neue Ergebnisse. Die mit Grau hinterlegten Felder sind dabei wahr, im weitesten Sinne, die Weißen nicht. Ein **W** für wahr und **F** für falsch am Ende des Gerüchtes zeigen dies auch an.

Ein Spieler, der seinen Charakter nur oberflächlich rumfragen lässt, wird nur die Gerüchte der ersten Spalte erfahren. Mit etwas mehr NSC-Kontakt oder entsprechenden Anreizen (zum Beispiel dem Ausgeben eines Getränkes, etc.) kann ein Charakter so mehr und speziellere Sachen erfahren. Und ein Spieler, der sich wirklich Mühe gibt, kann die Gerüchte der dritten Spalte hören. Allerdings gibt es, wie immer, eine Menge Falschinformationen, da niemand der normalen Bevölkerung den Ruinen seit Jahren näher gekommen ist. Da aber auch falsche Ansätze einige wahre Details beinhalten, wenn man tiefer bohrt, lohnt sich dies fast immer.

Der Spielleiter sollte speziellen NSCs, wie zum Beispiel einer konkurrierenden Abenteurergruppe, mehr und genauere Informationen zugestehen, allerdings sollte es dann auch schwerer sein, diese zu erlangen.

Es kann sein, dass Gerüchte, die sich überschneiden, in andere Richtungen abzweigen, so daß sich NSC widersprechen. Wenn zwei NSC das gleiche Gerücht erzählen, sollte der Spielleiter zumindest beim erstenmal vielleicht ohne zu würfeln zwei verschiedene Ergebnisse auswählen, um die SC auf die Fährte zu locken, das tiefere Nachforschungen sich lohnen könnten.

Vielleicht fangen die NSC auch an miteinander zu streiten... zumindest wenn die Spieler irgendwie aktiv werden, indem sie die Kontrahenten anstacheln oder anders beeinflussen, sollten sie dabei vielleicht sogar noch tiefere Gerüchte erzählen.

2W8 GERÜCHTE				
2	Es gibt ein uraltes, sehr wertvolles und sehr mächtiges Artefakt, das da versteckt sein soll... W	1	Es hat irgendwas mit Elementarmagie zu tun... W	1 Meine Oma hat es mal „Orsunat“ genannt W
				2 ... deswegen gibt es auch Feuermöster überall im Schloß! F
		2	Es handelt sich um eine mächtige Waffe, die Feuerstrahlen schießen kann F	1 Jedenfalls ist das Ding verflucht! Finger weg! W
				2 ... aber es funktioniert wohl nicht mehr, oder so sagt man F
3	Alles voller Zombies! Und nicht die dumme Sorte, sondern voll schlaue... F	1	Manche haben sogar keine Haut mehr... W	1 Und man sagt, wenn sie dir die Haut abnagen, wirst du einer von ihnen! W
				2 Aber die sind dann völlig ungefährlich! F
		2	Sie klauen auch Rinder und essen die auf! F	1 obwohl der Etzel meint, Zombies haben keine kleinen Klauen an den Füßen W
				2 besonders aktiv sind sie in windigen Nächten! F
4	In letzter Zeit sind einige Bauernjungen spurlos verschwunden... W	1	Man hat große Fußspuren in der Nähe gefunden. W	1 Keiner hat sich getraut, die zu verfolgen W
				2 Die führten aber geradewegs in die andere Richtung, weg vom Schloß. F
		2	Man hat große Federn in der Nähe gefunden... F	1 Ein Hofhund wurde glatt in zwei Teile gehauen W
				2 Nachts fliegt oft ein gefiederter Drache über die Gegend F
5	Böse Kultisten haben da abartige Götter verehrt. F	1	Also, bevor das Schloß gebaut wurde W	1 Irgendwas Böses lauert da immer noch W
				2 Aber vor dem Bau wurde alles von guten Priestern gesegnet F
		2	Die Abenteurer waren welche von denen! F	1 Sie horteten böse Artefakte! W
				2 Sie haben ein Tor in die Höllen dort geöffnet, und wir werden alle sterben! F
6	Es leben Fledermäuse in den Ruinen W	1	Die sind aber eigentlich harmlos W	1 Wenn man mitten in einem Schwarm steht, kann man aber die Orientierung verlieren W
				2 Allerdings kann man die Pest kriegen, wenn man sie berührt F
		2	Sie können in 5 Minuten eine Kuh bis auf die Knochen abnagen F	1 Aber sie greifen Menschen normalerweise nicht an W
				2 Und haben nur ein riesiges, glühendes Auge! F
7	Die Keller der Ruinen sind völlig eingestürzt F	1	die oberen Ruinen sind aber nicht ungefährlich W	1 Es gibt da ein böses Gewächs... W
				2 Manchmal explodiert alte Magie! Einfach so! F
		2	die oberen Ruinen sind völlig eingeebnet. F	1 bis auf den Turm, in dem diese großen Steindinger herumfliegen! W
				2 Nur noch Steine, total langweilig F
8	Es lebt ein alter Eremit in den Ruinen W (siehe 69)	1	der vollkommen verrückt ist W	1 und Feuerwände aus dem Nichts erschaffen kann W
				2 und sich Nachts in eine schöne Amazone verwandelt F
		2	der freundlich und hilfsbereit ist F	1 aber er hat wohl auch schlechte Tage W
				2 und gerne Goldmünzen verschenkt! F

GERÜCHTE

2W8

9	Die Adeligen, die dort lebten, sind alle verflucht worden F	1	aber die ehemaligen Bewohner sind schon lange tot... W	1	und haben den Großteil ihrer Schätze dort gelassen. W
				2	Aber der Fluch lässt sie als Geister weiterexistieren. F
		2	Sie leben dort nackig als halbe Tiere. F	1	Es wurden Halbmenschen mit Fledermausköpfen dort gesehen... W
				2	Man kann dort schnell Freunde finden. F
10	In den Ruinen haben 4 Abenteurer gelebt... W	1	die sich irgendwann zerstritten und das ganze Schloß zerstört haben. W	1	Die sind alle tot. W
				2	Trotzdem wohnen sie da noch immer. F
		2	die irgendwann von Echsenmenschen überfallen wurden. F	1	Nicht alle sind von dort entkommen. W
				2	Jetzt sind sie Echsenkönige. F
11	Ein Drache hat das Schloss zerstört und seine Eier da abgelegt... F	1	aber heute gibt es keine Drachen mehr dort. W	1	Aber man kann noch Drachenzähne finden. W
				2	Aber man kann noch Drachenschuppen finden. F
		2	Jetzt leben unzählige Drachen dort in den Höhlen F	1	Aber oberirdisch sieht man sie nie. W
				2	und wer immer die Verliese betritt, wird sie dazu bringen, hervorzukriechen! F
12	Die ehemaligen Bewohner haben böse Artefakte gesammelt... W	1	Sie wollten die sicher verwahren W	1	Es waren auch böse Kreaturen dabei. W
				2	Sie wollten die zur Eroberung nutzen. F
		2	und haben selber eigene hergestellt F	1	Es gibt noch viele böse Magie da. W
				2	Die haben sie dann verschenkt! F
13	Es gibt riesige Spinnen in den Ruinen! F	1	Es gibt ja auch riesige Kakerlaken W	1	Die wiederum sind aber meist nicht sehr aggressiv. W
				2	Die können Säure spucken. F
		2	Es gibt auch einen Raum voller Netze F	1	Dort hängt man, bis man verhungert. W
				2	Dort gibt es viele Schätze von Opfern. F
14	Irgendwo liegt in den Ruinen ein riesiger Rubin! W	1	Man sagt, daß der etwas Böses einschließt W	1	Aber auch der Schlüssel zu großen Reichtum ist. W
				2	Ein machtvoller Fluch liegt auf ihm. F
		2	Der von einem mächtigen Untoten bewohnt wird F	1	Sein Abbild führt zu einer Falle, die etwas noch wertvolleres versteckt. W
				2	Er nimmt Besitz von einem. F
15	Ein geringerer Gott lebt jetzt in den Ruinen F	1	Deswegen beleben sich Leichen dort auch als Untote W	1	Aber nicht, wenn man sie außerhalb begräbt. W
				2	Es sei denn, man rammt einen Pfahl in ihr Herz. F
		2	Er verleiht einem Unsterblichkeit, wenn man ihn finden kann F	1	Was aber noch niemand geschafft hat. W
				2	Deswegen ist der König unsterblich! F
16	Die ehemaligen Bewohner waren stinkend reich... W	1	Viele Schätze sind immer noch in den Ruinen versteckt W	1	Der Schwanz des Mantikors versteckt den Stachel der Feenkönigin! W
				2	Der Gott der Lyra verschenkt seine Gunst mit seinem Lorbeerkrantz. F
		2	Jetzt ist alles völlig leer. Keine KM mehr zu finden. F	1	Es soll aber altes Wissen noch dort zu finden sein. W
				2	Alles aufgelöst von lebendem Säureschleim F



DIE SCHLOßRUINE UND DER WALD

A DIE BRÜCKE DER BÄUME

Über einem 20' (6m) tiefen Graben führen die letzten Überreste einer Holzbrücke, die nur von einem alten Eichenbaum noch aufrechtgehalten werden. Wenn jemand, der schwerer als ein Halbling ist, versucht diese wackelige Brücke zu überqueren, zerbricht diese bei 1-2 auf W6 in alle Einzelteile.

B DAS TORHAUS

Das ehemalige Torhaus ist jetzt wenig mehr als mit Unkraut bewachsene Schutthaufen aus Mauerresten, zwischen denen beständig Holzfeuerrauch hervorquillt (aus **37 Halle der Menschenfresser**). Jeden Tag um Mitternacht bis zur ersten Stunde wird dieser Ort von einer Erscheinung heimgesucht. Sie manifestiert sich als halbdurchsichtiger Nebel in Form einer massigen

Amazonenkriegerin mit einem Dolch im Nacken. Jeder, der dieser Erscheinung näher als 30' (9m) kommt, muß einen RW gegen Sprüche bestehen oder er wird von lähmendem Entsetzen ergriffen, das bis zum Sonnenaufgang anhält und jede Bewegung unmöglich macht. Das Gerippe der Torwächterin und der Dolch +1, +3 gegen Frauen in ihrem Nacken liegen immer noch unter dem Schutt in ungefähr 6' (1,80m) Tiefe.

C-1 DIE EINGANGSHALLE

Einige gebrochene Marmorstufen führen in eine halbzerstörte Halle, die mit geometrischen Mosaiken geschmückt ist. Auf einem Holzspeer in einer Spalte im Fußboden ist eine Löwenmaske angebracht, in der immer noch der Schädel eines Fledermausmenschen mit braunen Fellresten steckt.

C-2 DER LAUERER

Hier hat ein Schlangenhund sein Lager, mehrere Fledermausmenschen skelette liegen hier herum. Der Schlangenhund versteckt sich im Geäst der Bäume, wenn mehr als ein oder zwei Charaktere sich nähern. Zwischen den Skeletten sind insgesamt 24 GM und ein Fläschchen mit einem Heiltrank (1W8 TP) zu finden.

BT: 120 (40) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 13 **A:** 1 **S:** 1W6 + Gift **RW:** K1 (17) **M:** 9 **G:** C **EP:** 47

C-3 DAS TREPPENHAUS

Diese mit Marmor verkleidete Halle ist mit groben Kohlegraffiti von Totenschädeln auf allen Wänden bedeckt. Der Boden ist mit Laub bedeckt, das einen Stolperdraht vor der Treppe nach **1 Die Halle der Vier Abenteurer** verdeckt. Ein Charakter stürzt bei 1-2 auf W6 darüber und erleidet auf dem Weg nach unten 2W6 SP, kommt der Charakter von unten, dämpft das Laub den Fall.

D-1 DER PFAD

Dieser Kreuzgang ist mit gesprungenen dunklen und hellen Sandsteinplatten gepflastert, in deren Rissen Speere stecken. In den Bäumen hängen viele Skelette, all mit Brandspuren. Aus dem Durchgang beobachten zwei braune Fledermausmenschen mit Armbrüsten und Zebromasken alles was passiert. Wenn sie einen grauen Fledermausmenschen sehen, schießen sie, bei allen anderen warten sie ab und schießen nur, wenn sie glauben, das kein Angriff folgt. Sie ziehen sich bei allen Problemen nach D-2 zurück.

D-2 DIE HÄNGENDEN WÄCHTER

An der Decke dieses grobgeziegelten Raumes hängen immer 2W6 braune Fledermausmenschen mit Speeren und Mausmasken. Zwischen ihnen hängt an einem Haken eine angegammelte Kuh mit Bißstellen. Der Geruch ist überwältigend.

D-3 DAS MENSCHENFRESSERTOR

Die Bruchstücke einer Ballista liegen hier in der Südwand. Ein Trampelpfad mit Menschenfresserspurens führt in den Wald.

E-1 VORSICHT, FALLENDE STEINE!

Die beiden Gargylen, die diesen Turm bewohnen, bewerfen jeden, der sich dem Turm von hier aus nähert, mit Steinen. (Siehe **E-2**)

E-2 DER VERFALLENE TURM DER GARGYLEN

Dieser Turm ist innen völlig verfallen, nur noch klägliche Reste der einstigen Holzböden der einzelnen Stockwerke sind vorhanden, und die Außenwände sind voller Löcher. Die Zwei Gargylen

greifen jeden an, der es in den Innenraum des Turmes schafft, sei es von **E-1** oder unten über **17 Südtreppe**. Sie verfolgen ihre Gegner nicht, sollten diese fliehen. Auf Höhe des 1. Stockes (20', 6m) haben sie ihren Schatz versteckt, bestehend aus einer Eisenkiste mit 1000 SM und 400 EM sowie die goldbeschlagene und mit Zinn verzierte Scheide eines Gladius (200 GM).

BT: 90 (30) **Fliegen** 150 (50) **RK:** 5[14] **TW:** 4 **TP:** 17, 19 **A:** 4 **S:** 2*1W3/1W6/1W4 **SP:** Nur durch Magische oder verzauberte Waffen zu verletzen **RW:** K8 (15) **M:** 11 **G:** C **EP:** 500

F DER GEBROCHENE TURM

Dieser Turm ist in der Mitte entzwei gebrochen und wurde mit rostigen Eisenankern stabilisiert. Die hölzernen Zwischenböden sind durchgerottet und liegen jetzt als durcheinander aus halbvergammelten Balken im Turm. Zwischen dem rotten Holz leben 3 Riesenakerlaken. Die Leiche eines Mannes im nur leicht angerosteten Plattenpanzer liegt zusammen mit seinem verbogenen Zweihänder mit Rubinknauf (500 GM) unter den Trümmern.

BT: 150 (50) **RK:** 5[14] **TW:** 1W4 **TP:** 4,2,1 **A:** 1 **S:** 1W4 **RW:** NM **M:** 6 **G:** N **EP:** 6

G DAS FLACHE GRAB

Zwischen den Schuttresten unter den Bäumen ist ein einfaches flaches Grab mit einzelnen Mauersteinen bedeckt. Im Grab liegt das zerschlagene Skelett eines Elfen, mit einem korrodierten Silberdolch auf der Brust (1 GM Wert, der nach dem ersten Treffer zerbricht, aber im Heft ist eine Schatzkarte versteckt, wenn man den Knauf abdreht). Zwischen den Knochen lauert eine der Wurzeln des Dämonenbaums (siehe H und **131 Mesoflargs Tempel**), die aber nicht nachwächst, wenn sie einmal zerstört wurde.

H DER DÄMONENBAUM

Hier steht ein blattloser Baum, zwischen dessen Zweigen mehrere Skelette hängen und um den herum glänzende Münzen liegen. Wer sich dem Baum nähert, der wird von ihm ergriffen und seiner Stärke beraubt, bis er sich nicht mehr befreien kann. Der Baum kann bis zu 6 Äste zum Ergreifen nutzen, jeder mit folgenden Werten:

RK: 8[11] **TW:** 2 **TP:** je 11

A: 1 **S:** 1W4 **Sp:** Ergreifen **RW:** Z2

Ergreifen – wenn der Ast mit einem Angriff trifft, ergreift er das Ziel automatisch. Das Opfer kann sich nicht bewegen, bis entweder der Ast auf 0 TP reduziert wurde oder ihm ein RW gegen Lähmung gelingt, um sich zu befreien. Jede Runde, die es im Griff verbringt, verringert sich seine Stärke um 1W4. Sobald die Stärke auf 0 sinkt, ist es vollständig gelähmt und bekommt keinen RW mehr. Ein befreites Opfer erlangt einen Stärkepunkt pro Stunde zurück. Untote sind gegen den Stärkeschaden immun, aber dürfen maximal 5 RW durchführen, bevor sie so verstrickt sind, dass sie auch keine RW mehr bekommen.

Der Stamm hat folgende Werte:

BT: 0 (0) **RK:** 3[16] **TW:** 8+2 **TP:** 38

A: - **S:** - **Sp:** - **RW:** K8 **Moral:** 12 **G:** C **EP:** 1220

Abgetrennte Äste wachsen einer pro Stunde wieder neu.

Wenn der Baum mit Fernkampfwaffen angegriffen wird, ergreifen die Äste Knochen und Steine und werfen diese für 1W4 Schaden.

Ein abgeschlagener Ast oder eine zerstörte Wurzel braucht eine Woche zum nachwachsen.

Wird der Baum getötet, sterben alle Äste und die Wurzeln in **131 Mesoflargs Tempel**. Um den Baum herum liegen 145 GM und 40 PM. Eines der Skelette trägt noch einen *Ring des Schutzes* +1, ein breites Bleiband mit einem aufgesetztem Streifen aus Gold.

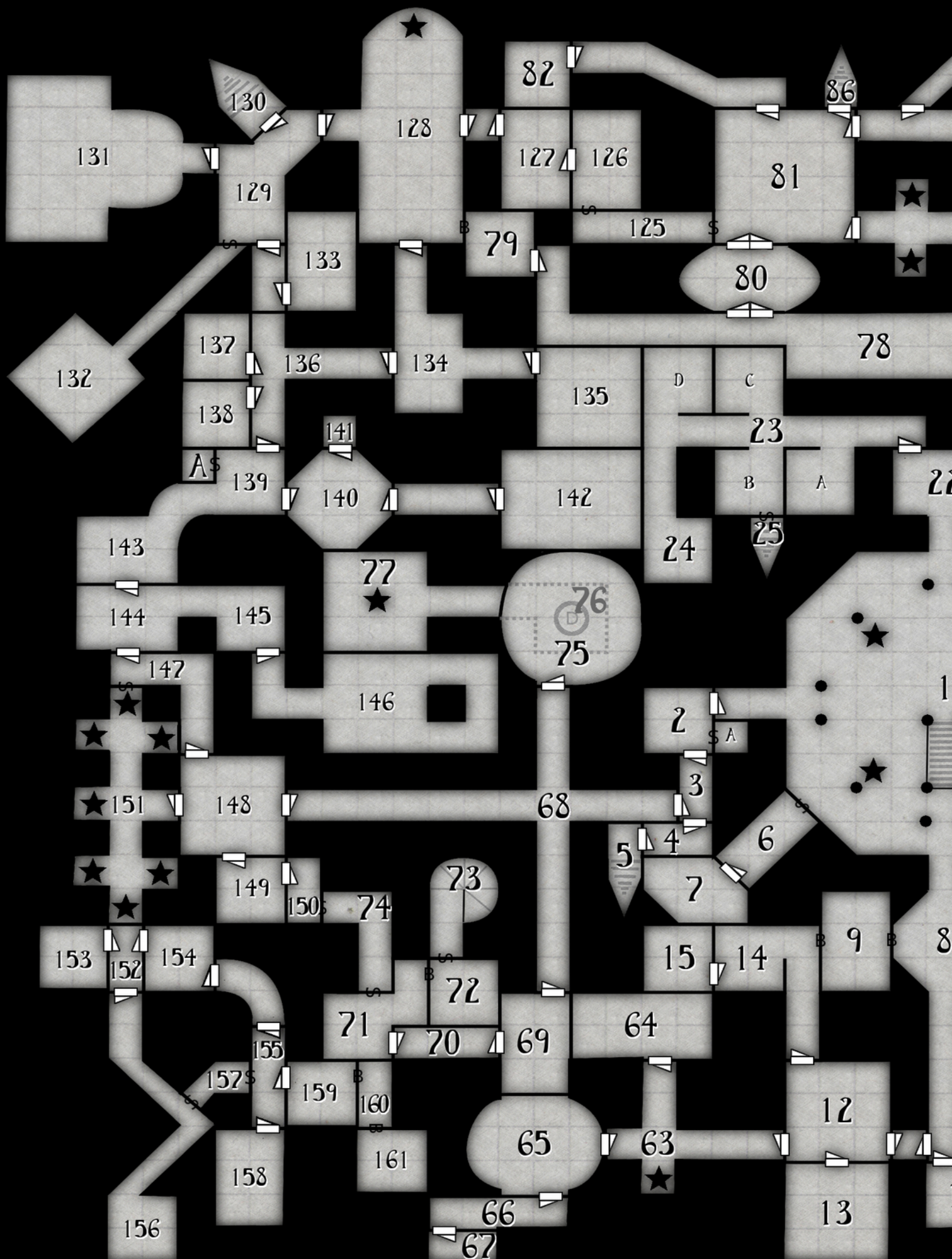
I DER GEHEIME TUNNEL DER GNAGS

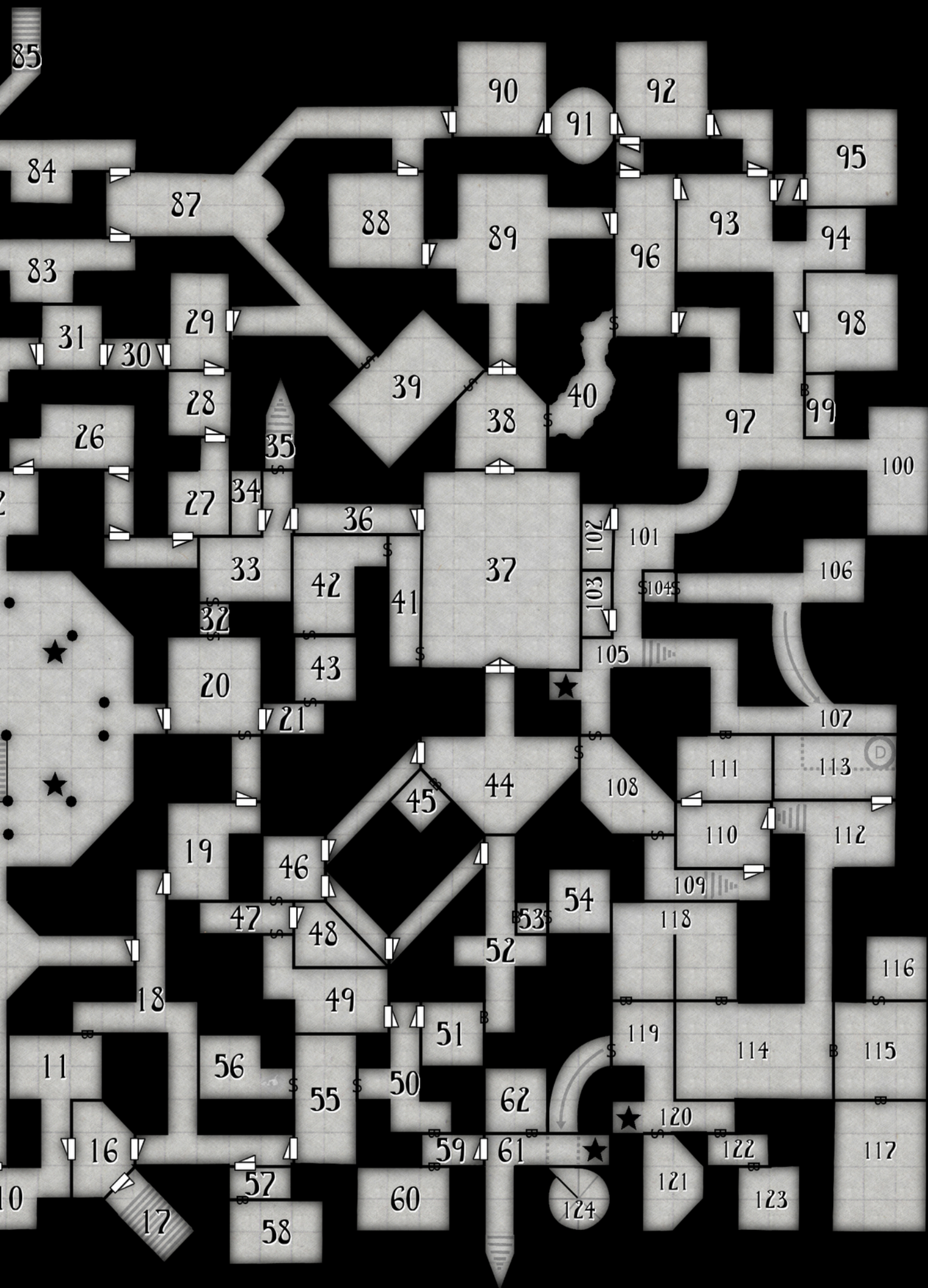
Ein Dornendickicht verbirgt hier den Zugang in **Die Gnaghöhle**. Der sich 500' (150m) windende Tunnel führt zwischen herabhängenden Wurzeln und Überresten von Hirschen und Auerochsen in die Nordostecke der Karte. Auf halber Strecke liegen die zerrissenen Überreste eines Gnomes. Seine angekaute, spitze rote Mütze ist ein *Feuerwerkshut*. Eine Zufallsbegegnung im Tunnel sind immer 1W4 Gnags, mit einer 25%igen Chance pro Gnag, dass einer der Alphagnag ist (Siehe Die Gnaghöhle).

KURZWERTE ALLER MONSTER

Abgenagter	BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 M: 11 G: C EP: 59
Abgenagter, König	BT: 90 (30) RK: 3[16] TW: 4+4 TP: 20 A: 2 S: 1W6/1W6 Sp: Nagen, Untot RW: K2 Moral: 12 G: C EP: 390
Belebtes Museum	BT: - RK: 9[10] TW: 4+2 A: 3 pro Anwesendem S: je 1W3 Sp: Untot RW: K2 M: 12 G: N EP: 390
Dämonenbaum	Äste & Wurzeln: RK: 8[11] TW: 2 A: 1 S: 1W4 Sp: Ergreifen RW: Z2 Stamm: BT: 0 (0) RK: 3[16] TW: 8+2 A: - S: - Sp: - RW: K8 Moral: 12 G: C EP: 1220
Der Verrückte Magier	RK: 7[12](Schutzring +2) TW: 8 TP: 19 APR: 1 S: 1W4 oder Zauber RW: Z8 M: 10 GES: C EP: 1060 Zauber: 1.) Licht, Magisches Geschoß, Schutz vor Bösem 2.) Gegenstand orten, Personen festhalten, Unsichtbarkeit entdecken 3.) Hellsicht, Magie bannen 4.) Feuerwand, Fluch brechen
Feuerfang	BT: 120(40) RK: 6[13] TW: 2+1 A:1 S: 1W4 + 1W6 Feuer, Sp: Immun gg Feuer, Empfindlich gg Kälte RW: Z1 MR: 7 G: N EP: 59)
Filibert Nekrohandler	RK: 6[13] TW: 6 TP: 33 APR: 1 S: 1W3 SP: Würgegriff, Zauber ETW0: 14 RW: Z6 M: 7 GES: C EP: 820; Zauber: 1) Pilzschleim, Magisches Geschoß(3) 2) Netz, Unsichtbarkeit 3) Blitzstrahl, Skelettmonster erschaffen
Fledermausmensch	BT: 90 (30) KL 60 (20) RK: 7[12] TW: 1-1 SP: Echolot A: 1 S: wie Waffe RW: K1 M: 6 G: C EP: 9
Fledermausmensch Brutmutter	BT: 60 (20) KL 30 (10) RK: 9[10] TW: 7+2 SP: Echolot A: 1 S: 1W12 RW: K4 M: 12 G: C EP: 900
Fledermausmensch Jungenschwarm	BT: 60 (20) KL 30 (10) RK: 8[11] TW: 4 SP: Echolot A: Sp. S: 1W12 – (9-RK) pro Runde RW: NM M: 12 G: C EP: 135
Ghul	BT: 90(30) RK: 6[13] TW: 2 A:3 S: 1W3/1W3/1W3, Sp: Lähmung, Untot RW: K2 MR: 9 G: C EP: 38
Gnag	BT: 180(60) RK: 6[13] TW:2+2 A:3 S: 1W3/1W3/1W6 + Gift RW: K2 MR: 6 G: N EP: 47
Gnag, Alpha-	BT: 180(60) RK: 6[13] TW:2+2 TP: 18 A:3 S: 1W3/1W3/1W6 + Gift RW: K2 MR: 8 G: N EP: 59
Gnaglin Goblindieb	BT: 60(20) RK: 6[13] TW: 1-1 TP: 5 A:1 S: 1W4+1 SÖ 17 FFE 14 TD 23 S 23 WE 87 SV 13 GH 1-2 RW: D1 MR: 11 G: C EP: 7
Gzuulitru Untoter Ifrit	BT: 90 (30) Fliegen 240'(80') RK: 3[16] TW: 10 TP: 50 A: 1 S: 2W8 Sp: Feuersäule, Erschaffen, Untot RW: K15 Moral: 12 G: N EP: 5200
Halbuntoter, Fledermausmensch	BT 10'(3') RK: 9[10] TW: 1/2A: 1 S: 1W3 Sp: Untot RW: NM M: 12 G: C EP: 6
Halbuntoter, Kopf	BT 0' RK: 9[10] TW: 1/4 A: 1 S: 1W3 Sp: Untot RW: NM M: 12 G: C EP: 6
Halbuntoter, Menschenfresser	BT 10'(3') RK: 9[10] TW: 2 A: 1 S: 1W5 Sp: Untot RW: NM M: 12 G: C EP: 29
Halbuntoter, Priester	BT 10'(3') RK: 9[10] TW: 1/4 A: 1 S: 1W3 Sp: Untot RW: NM M: 12 G: C EP: 6
Halbuntoter, Schlangenhund	BT 10'(3') RK: 9[10] TW: 1+1 A: 1 S: 1W3 Sp:Untot RW:NM M: 12 G: C EP: 21

Hirnparasit	BT: 30(10) RK: 9[10] TW: 1 TP A: 1 S: 1 + Bohren RW: NM M: 7 G: N EP: 7
Kakerlake, Riesen-	BT: 150 (50) RK: 5[14] TW: 1W4 TP A: 1 S: 1W4 RW: NM M: 6 G: N EP: 6
Krabmuraal	BT: 30(10),SW 60(20) RK: 5[14] TW: 1 A:1 S: 1W6 +Blutung RW: K1 MR: 10 G: N EP: 15
Lebende Statue, Eisen	BT: 30' (10') 9m (3m) RK: 4[15] TW: 4 A: 2 S: 1W8/1W8 Sp: Nichtmagische Waffen bleiben stecken MR: 11 G: N EP: 190
Merowan Intelligenter Ghul	BT: 60(20) RK: 3[16] TW: 2 TP: 10 A:1 oder 3 S: 1W6+1 oder 1W3/1W3/1W3 + Lähmung, Sp: Untot RW: K2 MR: 9 G: C EP: 38
Morastkröte	BT: 30(10) RK: 8[11] TW: 1TP A:1 S: 1 + Sporen RW: NM MR: 5 G: N EP: 6
Morastleute	BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: wie Waffe Sp: Sporenblut RW: E1 MR: 5(12) G: N EP: 16
Mumie, Zerfallene	BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 3 A: 1 S: 1W6+ Mumienfäule Sp: Empfindlich gg. Feuer, Untot RW: K12 MR: 12 G: C EP: 75
Oger Menschenfresser	BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 4+1 A: 1 S: 1W10 RW: K4 M: 10 G: C EP: 215
Pestschatten	BT: 90 (30) RK: 7[12] TW: 2+2 A: 1 S: 1W4 + Pest Sp: Untot RW: K2 M: 12 G: C EP: 300
Pflanzakel	T: 30 (10) RK: 5[14] TW: 4+2 A: 4 S: 1W6 + Umschlingen RW: Z4 M: 10 G: C EP: 440 1. Magisches Geschoß (2 Stück), Personen bezaubern 2. Gedanken lesen, Spiegelbild
Rahtep Intelligente Mumie	BT: 60(20) RK: 3[16] TW: 5+1 TP: 29 A:1 S: 1W12 + Mumienfäule, Sp: Empfindlich gg. Feuer, Untot RW: K5 MR: 12 G: C EP: 860
Riesentausendfüßler	BT: 60(20) RK: 9[10] TW: 1/2 A:1 S: Gift RW: NM MR: 7 G: N EP: 6
Schatten	BT: 90 (30) RK: 7[12] TW: 2+2 A: 1 S: 1W4 + 1 Punkt Stärke RW: K2 M: 12 G: N EP: 59
Schlangenhund	BT: 120 (40) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 1 S: 1W6 + Gift RW: K1 M: 9 G: C EP: 47
Schreckenshyäne	BT: 150 (50) RK: 5[14] TW: 5 A: 1 S: 2W4 RW: K3 M: 12 G: N EP: 200
Skelett	BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: 1W6, Sp: Untot RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13
Skelett, Riese	BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 8 A:1 S: 1W12 Sp: Untot RW: K4 MR: 12 G: C EP: 1060
Skelett, Zwergenschmied	BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: 1W6, Sp: Untot RW: K1 MR: 12 G: R EP: 13
Skelettkrieger	BT: 60(20) RK: 4[15] TW: 3 A:1 S: 1W8, Sp: Untot RW: K3 MR: 12 G: C EP: 65
Skelettmonster, Fünfköpfiges Affenskelett	BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 3 A: 2 S: 1W6/1W6, Sp: Geschnatter, Untot RW: K3 MR: 12 G: C EP: 38
Skorpionschwarm	BT: 30 (10) RK: 5[14] TW: 2 A: Speziell S: 1 + Gift (2W6) RW: NM M: 6 G: N EP: 38
Todesratte	BT: 120(40) RK: 7[12] TW: 1W4 TP A:1 S: 1W3 + Alpträume RW: K1 MR: 8 G: N EP: 6
Weißes Kind	BT: 90 (30) RK: 2[17] TW: 9+2 TP: 32 A: 2 S: 1W6/1W6 + Verzehren SP: Verzehren RW: Z9 M: 11 G: C EP: 2400





DIE HAUPTEBENE

1 DIE HALLE DER VIER ABENTEURER

An der 45' (13,50m) hohen Decke sind die zerbrochenen Überreste von 14 Feueraugen als Vertiefungen mit Glassplittern zu sehen. Die Statuen stehen auf grob behauenen Granitquadern und stellen (von NW im Uhrzeigersinn) eine Magierin, einen Priester, eine Schurkin und einen Kämpfer dar... alle sind beschädigt, aber die Magierin wurde gesäubert, mit Girlanden aus getrockneten Pilzen geschmückt und vor ihr brennen ein paar Kerzen (von den grauen Fledermausmenschen in **10 Wachkammer**). Die Säulen und Wände der Halle sind mit verblassten Fresken, Kampfszenen der Abenteuer gegen Monster, bemalt. Wenn man dem Mantikor an der Südwestwand auf den Schwanz drückt öffnet sich die Geheimtür nach **6 Grober Gang**.

2 TOTENKAMMER

Hier lehnt die frische Leiche eines braunen Fledermausmenschen vor der Geheimtür nach **2a**. Dieser trägt eine handvoll Gold (7 Münzen) in der Hand und ist unnatürlich aufgebläht. Die Geheimtür lässt sich durch kräftiges Drücken einfach aufschieben.

a – In dieser Geheimkammer befindet sich eine offenstehende Truhe, in der sich 243 GM sowie ein abgenutztes Kurzsword befinden. Das Schloß der Truhe ist mit tödlichem Kontaktgift versehen, das innerhalb von 3 Minuten zu Atemstillstand führt.

3 MENSCHENFRESSERGANG

Dieser kurze Gang wird von einem Halbtoten Menschenfresser blockiert, der in der Mitte auf dem Bauch liegt. Er hat zwei Kupferbarren (je 10 Pfund, 9 GM wert) in einem Sack an seinem Gürtel.

BT 10'(3') **RK**: 9[10] **TW**: 2 **TP**: 9 **A**: 1 **S**: 1W5 **Sp**: Untot **RW**: NM **M**: 12 **G**: C **EP**: 29

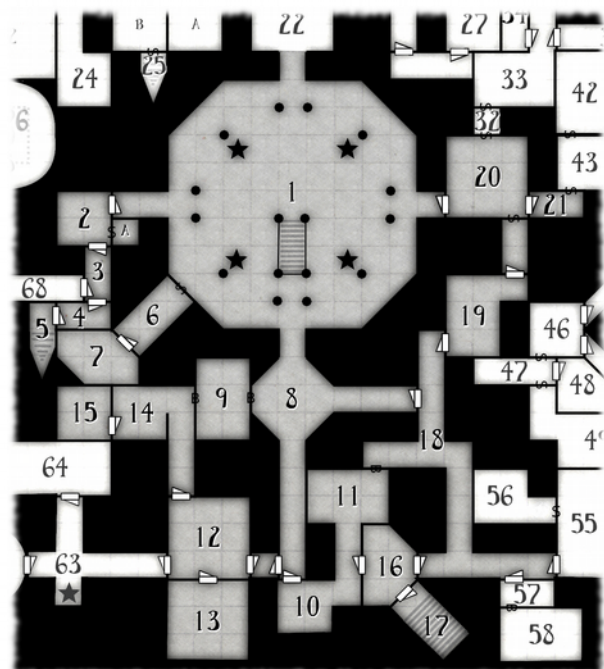
4 BEIßENDE GOLDZÄHNE

Ein halb aufgefassener Zwerg ist zu einem Abgenagtem geworden, der sich mit blitzenden Goldzähnen in den Erstbesten verbeißt, den er zu fassen kriegt. Die Goldzähne sind 4 GM wert. Seine zerrissene Kleidung, ein zwergisches Kettenhemd und eine Axt liegen vor der Tür nach Raum **5**.

BT: 90 (30) **RK**: 5[14] **TW**: 2+2 **TP**: 9 **A**: 2 **S**: 1W4/1W4 **Sp**: Nagen, Untot **RW**: K2 **M**: 11 **G**: C **EP**: 59

5 MUMIENTREPPE

Die ausgetretene Treppe führt in die *Kammer der zerfallenen Mumien*.



6 GROBER GANG

Die Wände dieses Ganges sind unverputzt. Die Tür zu Raum 7 besteht aus kaltgeschmiedetem Eisen und hat ein kompliziertes, verschlossenes Schloss und einen Blütenkelchgriff aus Messing, die beide unsichtbar sind.

7 FEENSCHATZ

In dieser schrägen Kammer mit unverputzten Wänden und einem *Feuerauge* liegt *Das Sehende Schwert der Feen* in einer kostbaren Scheide (Roter Samt und goldene Blüten - 400 GM) auf einem kleinen Holzpodest in der Mitte.

8 SCHÄDELGANG

Im Gang nach Süden bilden Ketten von Schädeln einen Vorhang, der nur schwer geräuschlos zu passieren ist (siehe **10 Wachkammer**). Aus dieser Richtung kommt ein deutlicher Gestank nach Unrat.

9 DIE VERSCHMÄHTE BRAUT

In dieser durch ein *Feuerauge* beleuchtete Kammer ist ein Gerippe in einem goldbestickten und rüschenverzierten Brautkleid (75 GM) an die Nordwand gekettet. An der Südwand ist ein Fresko von einer wartenden Hochzeitsgesellschaft angebracht. Das Gesicht des Bräutigams wurde zerkratzt. Wenn die SC sich länger als eine Minute hier aufhalten, laufen sie in Gefahr von überwältigenden Gefühlen übermannt zu werden – Männer von namenloser Furcht, Frauen von tiefer Traurigkeit.

10 WACHKAMMER

Diese für Fledermausmenschenverhältnisse saubere Kammer ist immer mit 1W6+1 grauen Kriegen besetzt. Sie achten halbherzig durch die geöffnete Tür in Richtung **8 Schädelgang**, aber sind meist mehr mit Käferkämpfen beschäftigt, die sie auf dem ranzigen Tisch veranstalten.

BT: 90 (30) **KL** 60 (20) **RK:** 7[12] **TW:** 1-1 **SP:** Echolot
A: 1 **S:** 1W6 (Kurzschwert) **RW:** K1 **M:** 6 **G:** C **EP:** 9

11 DER MEDIZINMANN

Hier befindet sich das Lager des Medizinmannes der grauen Fledermausmenschen. Er ist ein uraltes Exemplar, das einfache Fluchzauber beherrscht. Seine Kammer ist vollgehängt mit Kräutern und Körperteilen verschiedener Wesen, er besitzt einen *schwachen Talisman gegen Energie (Feuer)* und den einfachen Schlüssel für die Türen in Raum **16 Alte Brutkammer**.

BT: 60 (20) **KL** 30 (10) **RK:** 5[14] **TW:** 3 **TP:** 10 **SP:** Echolot, Zauberei
A: 1 **S:** 1W4 (Dolch) **RW:** K13 **M:** 8 **G:** C **EP:** 80
Zauber. 1.) Furcht 2*) Segnung (Umgekehrt)

12 LAGER DER GRAUEN

Es sind immer 2W6 Fledermausmenschen anwesend. Sie haben Hängestangen zum Schlafen an die Decke gehängt. Alle Räume hier sind mit rutschigem Unrat am Boden bedeckt, der vor Käfern wimmelt. Die Fledermausmenschen bewegen sich normalerweise an der Decke und den Wänden krabbelnd umher.

BT: 90 (30) **KL** 60 (20) **RK:** 7[12] **TW:** 1-1 **SP:** Echolot
A: 1 **S:** 1W6 (Kurzschwert) **RW:** K1 **M:** 6 **G:** C **EP:** 9

13 KAMMER DER GRAUEN BRUTMUTTER

In dieser Kammer hängt die Brutmutter der grauen Fledermausmenschen von der Decke. Außer ihr sind immer mindestens 1W6 Krieger anwesend, kopulierend, sie fütternd, die Welpen auffangend und natürlich bewachend. Die Welpen werden in einer großen Weidenkiepe in Raum **15 Graue Welpen** gebracht. Außerdem befinden sich in zwei weiteren Körben getrocknete Fleischstücke und grobe Talgkerzen, unter diesem ist ein komplizierter Schlüssel versteckt (gehört zu der Tür nach Raum **7 Feenschatz**).

Brutmutter: **BT:** 60 (20) **KL** 30 (10) **RK:** 9[10] **TW:** 7+2 **TP:** 37
SP: Echolot **A:** 1 **S:** 1W12 **RW:** K4 **M:** 12 **G:** C **EP:** 900

14 HORT DER GRAUEN

Hier befinden sich 2W6 halbstarke graue Fledermausmenschen. Sie sind nur mit Keulen bewaffnet. An den Wänden befinden sich essbare, leicht halluzinogene Pilze, die Hauptnahrung der Grauen (5 GM pro Pfund, es sind immer 2W6 Pfund da).

BT: 90 (30) **KL** 60 (20) **RK:** 8[11] **TW:** 1-2 **SP:** Echolot
A: 1 **S:** 1W4 (Keule) **RW:** K1 **M:** 6 **G:** C **EP:** 9

15 GRAUE WELPEN

In diesem Zimmer befindet sich ein Schwarm halbintelligenter Fledermauswelpen. Diese greifen jeden an, der kein Fledermausmensch ist. Unter dem Unrat ist eine Kuhle mit einer Eisenkiste verborgen, in ihr befinden sich 230 GM, 1400 SM, eine Holzratsche und ein in ein blickfestes Tuch eingewickeltes Feuerauge.

BT: 60 (20) **KL** 30 (10) **RK:** 8[11] **TW:** 4 **TP:** 17 **SP:** Echolot
A: Sp. **S:** 1W12 – (9-RK) pro Runde **RW:** NM **M:** 12 **G:** C **EP:** 135

16 ALTE BRUTKAMMER

Hier liegen die skelettierten Überreste von etwa 20 Welpen der Grauen Fledermausmenschen. Alle Türen zu diesem Raum sind abgeschlossen.

17 SÜDTREPPE

Die Treppe aus **E-2 Der verfallene Turm der Gargylen** endet hier vor einer verschlossenen Tür.

18 DER WINKELGANG

Der Gang ist nur schlicht verputzt. An der T-Kreuzung bei der Zahl 18 liegt ein zerschnittener Stolperdraht mit 12 Knochenglößchen (je 1 KM), der an kleinen Haken an den Wänden hängt.

19 DIENERRAUM

Der Raum ist nur weiß verputzt. Unter einem einfachen Holztisch lauert ein großer Schlangenhund, der bedrohlich zischt und nur angreift, wenn jemand dem Tisch zu nahe kommt. Er verdaut einen Fledermausmensch. Eine Börse mit 4 EM liegt neben ihm. Ein paar Lederreste und eine verschlissene Dienerlivree liegen auf einem Holzstuhl. Jedes mal wenn jemand Raum 20 betritt, ertönt hier ein leiser magischer Klingelton.

BT: 120 (40) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 17 **A:** 1 **S:** 1W6 + Gift **RW:** K1 **M:** 9 **G:** C **EP:** 47

20 EMPFANGSRAUM

In diesem mit dunklem Holz getäfelten Raum liegen die verbrannten Überreste von mehreren Sesseln. Ein kleiner Beistelltisch aus Mahagoni (50 GM) liegt vor der Nordwand. Ein *Magischer Mund* ist immer noch aktiv, der eintretende Wesen mit folgendem Spruch begrüßt: „Herzlich willkommen, bitte nehmen Sie Platz. Erfrischungen werden in Kürze gereicht.“ Die Geheimtüren bestehen aus Wandpaneelen, die automatisch nach oben gezogen werden, wenn man sie mit dem Fuß berührt.

21 GÄSTETOILETTE

Hier befinden sich die Überreste eines Stuhles mit Nachtopf und eine zerbrochene Kommode mit Waschschüssel. Die Geheimtür zu **43 Der Pestschatten** lässt sich durch einfaches Drücken öffnen.

22 WACHRAUM

Dieser Raum hat unverputzte Wände. Das Skelett eines Elfen in einer verfallenen Dienerlivree ohne Schuhe liegt über den Resten eines Holztisches mit einer rostigen Fleischgabel in seinem Rücken. In seiner Hosentasche trägt er einen Schlüssel, der in das Schloß der Türen zu 6 Der Dienerraum paßt.

23 GANG DER VORRÄTE

Der durchdringende Geruch von Schimmel füllt diesen unverputzten Gang mit seinen offenen Nebenräumen.

a – In den Resten von Getreidesäcken wächst ein Pflanzakel. Seine bössartige Intelligenz läßt ihn warten und sich „tot“stellen, bis er potentielle Opfer den Weg zur Tür abschneiden kann. Zwischen den Getreidesäcken liegen mit Knochenresten und Lederresten sowie 23 KM, 12 SM und einem angerostetem, aber noch ordentlichem, Kettenpanzer die Überreste seiner bisherigen Opfer.

BT: 30 (10) **RK:** 5[14] **TW:** 4+2 **TP:** 27 **A:** 4 **S:** 1W6 + Umschlingen **RW:** Z4 **M:** 10 **G:** C **EP:** 440

1. Magisches Geschoß (2 Stück), Personen bezaubern
2. Gedanken lesen, Spiegelbild

b – Sieben Fässer stehen hier an der Südwand, 6 davon sind mit einer ekelhaften Flüssigkeit aus verdorbener Maische gefüllt, das siebte, ganz an der Ostwand, kann geöffnet werden und in seinem Inneren befindet sich ein kleines Weinregal mit drei Flaschen mittelmäßigem Feenabsynth (je 20 GM). Dieses Regal läßt sich herausnehmen und enthüllt dann einen geheimen Durchgang nach 25 Die Falsche Treppe.

c – Hier liegen die blanken Knochen von zwei Lasteseln, umgeben von uralten Hühnerspuren im Sand. Im Schädel des einen befinden sich drei vertrocknete Schlangeneier und einige Eierschalen.

d – In diesem Raum befinden sich die Überreste mehrerer Kleintierställe sowie zwei Kisten mit Stahlbarren (12 GM, 60 Pfund) und Kohlen.

24 DIE ALTE SCHMIEDE

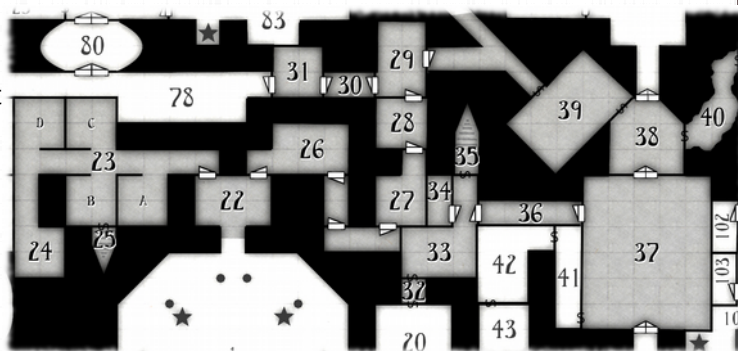
Ein Amboß mit Flugrost und eine halbeingefallene Esse dominieren diesen Raum. Auf dem Amboß liegt der Kopf einer Glefe+1, aber ohne Schaft. Allerdings ist in das Metall etwas von dem Bösen der Ruinen eingesickert, so dass die Glefe bei einer gewürfelten 1 den Träger mit vollem Schaden verletzt.

25 DIE FALSCH E TREPPE

Diese dunkle, glitschige Treppe mit ungleichmäßigen Stufen führt in den Keller der falschen Hoffnungen des Akolythen.

6 DER DIENERRAUM

Beide Türen zu diesem Raum sind abgeschlossen. An einem Strick an einem einfachen Kerzenleuchter



hängt das vertrocknete Gerippe eines Elfen in Dienerlivree ohne Schuhe. Zwei Betten, und zwei große Truhen sind bedeckt von zerschlagenen Weinflaschen und zerrissenen Säcken. auf einem der Betten liegen 4 Goldene Kerzenleuchter (je 45 GM), 12 vergoldete Teller (je 10 GM) und ein Kästchen mit einem vollständigen Silberbesteck für 6 Personen (24 GM) sowie ein Sack mit 13 GM.

27 DER FALLENRAUM

Dieser Raum ist voller lange angetrockneter, bis an die Decke gespritzten Blutflecken, Lederfetzen und Knochenresten. Betritt die Mitte des Raumes jemand mit Schuhen, springt eine wirbelnde Klinge aus der Decke hervor und dreht sich wild surrend einmal bis zum Boden und wieder zurück. Ein RW gegen Odemwaffen verhindert den sofortigen Tod, aber trotzdem erleidet man 2W6 Schadenspunkte durch Schnitte. In den Ecken ist man vor diesem Effekt sicher.

28 DER RAUM DER SCHUHE

Die Fresken in diesem Raum zeigen barfüßige, tänzelnde Elfen. In einem Schuhregal vor der Westwand stehen mehrere Paar verstaubter Schuhe und Stiefel, eines davon samtige *Elfenstiefel* und im rechten Schuh schwarzer, flacher Lederschuhe befindet sich ein Giftdorn (RW gegen Gift oder 1W6 Schadenspunkte sowie 2W6 Phasen lang Taubheit).

29 VERSTÖRENDE GRAFFITI

Die Fresken in diesem Raum wurden mit groben Bildern von Ziegen, Elfen und Faunen in unnatürlichen Akten überdeckt, gemalt in getrocknetem Blut. In einer Ecke des Raumes liegt der halbuntote, aufgerissene Kadaver eines Ziegenbocks, der sich mühsam auf jeden, der den Raum betritt, zuschleppt, aber effektiv keinen Angriff hat, außer einem zahnlosen Biss.

30 DER KNOCHENGANG

In diesem kurzen Gang liegen Knochen, verfaulte Fleischstücke und Lederreste. Wer sich schneller als mit Schrittgeschwindigkeit hindurchbewegen will muß gleich oder unter seiner Geschicklichkeit auf einem W20 würfeln oder hinfallen, was 1W2 Schadenspunkte und einen 1W6 Abzug auf

Charisma bedeutet – denn man nur durch eine gründliche Wäsche wieder los wird.

31 SPIEGELRAUM

Die Wände dieses Raumes sind mit großen Spiegeln bedeckt (5 pro Wand, die Türen nehmen den Platz eines Spiegels ein). Drei im Norden sind zersplittert und der Boden ist mit Spiegelscherben bedeckt, an denen altes Blut klebt. Sollte jemand einen weiteren Spiegel zerschlagen, explodiert dieser in den Raum hinein und verursacht 2W6 Schaden bei jedem im Raum (RW gegen Odenwaffen für halben Schaden). Hinter dem mittleren Spiegel im Süden ist ein Geheimfach, in dem ein Sack mit 283 GM und ein großes Rundschild +2 mit dem Abbild der Medusa versteckt sind.

32 KLEINER GEHEIMRAUM

Die Südwand dieses Raumes ist mit Holz verkleidet, der Rest ist normal verputzt. An Ost- und Westwand ist jeweils ein hüfthohes Hängeregale angebracht, auf dem an der Westwand stehen drei Flaschen mit uraltem Branntwein (je 50 GM) sowie 12 glasierte, schmucklose Tonbecher (je 1 KM). Die Geheimtür nach **20 Empfangsraum** lässt sich durch Berührung mit einem Fuß öffnen, die Geheimtür nach 33 durch einfaches Ziehen an einem unscheinbaren Griff nah des Bodens.

33 DER SCHRECKLICHE HOBBYRAUM

Die Fresken in diesen Raum zeigen handarbeitende Frauen beim Sticken und Nähen. In einer grausamen Karikatur davon stehen vier Gerbrahmen mit Menschenhäuten herum, während auf einem Tisch grobe Knochennadeln und Sehnen aufgereiht sind. Ein halbfertiger Lederbeutel aus Menschenhaut liegt daneben. In einem großen Weidenkorb finden sich 12 Skalps (1 GM pro Stück vom Perückenmacher). Die Geheimtür lässt sich durch einfaches Drücken öffnen.

34 ALTER VORRATSRaum

In diesem unverputzten Raum sind viele, umlaufende Wandregale angebracht, auf denen staubiges Nähgarn und einfache, brüchige Leinwandstoffe herumliegen. Zwischen den Garnen verbergen sich 2 Spulen mit Goldfaden (je 25 GM) und eine mit Silberfaden (3 GM).

35 DIE FEUERTREPPE

Diese Treppe führt über Stufen mit roten und gelben Mosaiken in *Die Flammenden Katakomben*.

36 BLUTSPURENGANG

Eine deutliche Spur aus alten Blutropfen führt hier von **37** nach **33 Der schreckliche Hobbyraum**.

37 HALLE DER MENSCHENFRESSER

Drei große Menschenfresser haben hier ihr Lager. In der Mitte des Raumes, unter einem Rauchabzug, brennt ständig ein Feuer. Bei 1 auf W6 brutzelt hier ein Mensch. Die Menschenfresser besitzen ein großes Hackbrett mit einem riesigen Hackmesser, das der Größte von ihnen im Kampf schwingt. In einem Sack aus Menschenhäuten bewahren die drei ihren größten Schatz auf – ein großes Stück Wurzelholz, das aussieht wie ein Drache (~15 GM). Jeder besitzt außerdem einen Snackbeutel mit Fingern und Ohren, und jeweils 2W20 GM. Die Menschenfresser wissen nichts von den Geheimtüren in der Nähe. Die Geheimtür nach 41 Geheime Kakerlaken kann geöffnet werden, indem man sie nach oben verschiebt.

BT: 90 (30) **RK:** 5[14] **TW:** 4+1 **TP:** 21, 20, 15 **A:** 1 **S:** 1W10 o. 1W12 (Hackmesser) **RW:** K4 **M:** 10 **G:** C **EP:** 215

38 TORE DER BLASPHEMISCHEN ERKENNTNIS

Dieser Raum besitzt Fresken von Sternen über versunkenen Städten, in denen cephaloide Schrecken lauern und wird von vier Feueraugen beleuchtet. Dieses Motive wiederholen sich in Bronzeplatten an den Doppelflügeltüren, allerdings nur an den Seiten, die in diesen Raum zeigen. Auf dem Boden befindet sich ein Mosaik mit Meeresgetier in einem unterseeischen Labyrinth. Die Geheimtür in Richtung Nordwesten öffnet sich, wenn man einen der unmögliche Winkel eindrückt, die Geheimtür im Nordosten wenn man direkt auf einen der Schrecken drückt. Beide schwingen nach außen.

39 GEHEIME SCHRECKEN

In diesem Raum glühen diffuse, magische Lichter vor den vier Fresken alptraumhafter Gestalten. Ein aufmerksamer Beobachter kann sehen, dass jede ein unregelmäßiges Metallstück als Amulett um den Hals hängen haben – die Einzelteile des unglaublichen Orsunats. Wenn jemand seinen Kopf in eines der Lichter hält, bekommt er eine Vision des Ortes an dem das jeweilige Teil liegt (**54 Echtes Grab des Diebes**, **94 Der Nördliche Teil des Orsunats**, **116 Die letzte Falle** und **132 Die Schatzkammer Mesoflargs**) und schreckliche Alpträume für die nächsten 1W3 Tage, was die körperliche und geistige Erholung verhindert.

40 DUNKLER SKORPIONTUNNEL

Dieser grob gegrabene Tunnel hat einen unebenen, felsigen Boden, und lässt Licht auf magische Weise etwa 50% schwächer werden. Es besteht eine Chance von 2 in 6, dass ein Skorpionschwarm sich hier verbirgt. Die Geheimtüren können von innen einfach geöffnet werden.

BT: 30 (10) **RK:** 5[14] **TW:** 2 **A:** Speziell **S:** 1 + Gift (2W6) **RW:** NM **M:** 6 **G:** N **EP:** 38

41 GEHEIME KAKERLAKEN

Hier, in diesem unverputzten Gang verstecken sich zwei Riesenkakerlaken. Sie drücken sich unter der nach oben zu verschiebenden Geheimtür durch, sobald die Menschenfresser schlafen und ernähren sich von ihrem Unrat. Die Wände sind voller fast reifer Eikapseln.

BT: 150 (50) RK: 5[14] TW: 1W4 TP: 4,2 A: 1 S: 1W4 RW: NM M: 6 G: N EP: 6

42 BÖSER TEMPEL

Dieser unverputzte Raum ist voller grausiger Dämonenabbilder von Hekate in Form von kleinen Ikonen an den Wänden. Auf einem staubigen Altar liegt eine Mondsichel aus Glas und das Skelett einer Ziege mit schwarzen Fellresten. Wer den Altar verschiebt, kann einen leeren Hohlraum finden.

43 DER PESTSCHATTEN

In diesem unverputzten Raum sind mit Holzkohle Umrisse von humanoiden Gestalten, die sich unter Schmerzen winden, an die Wand gezeichnet worden. In der Mitte des Raumes steht eine Urne aus angelaufener Bronze mit einem Knauf aus einem großen Rubin (5000 GM) am Deckel. Das Öffnen der Urne entläßt den **Pestschatten** aus seinem Gefängnis. Er verläßt auf schnellstem Wege den Dungeon (durch die Geheimtür nach 21

Gästetoilette, 20 Empfangsraum und 1 Die Halle der Vier Abenteurer) und verbreitet die Pest. Im Inneren des Deckels steht das Befehlswort, das ihn wieder in die Urne bannt. Der Rubin kann allerdings vorsichtig entfernt werden, ohne die Urne zu öffnen, und ist der Schlüssel zum östlichen Teil des Orsunats in Raum **54 Echtes Grab des Diebes**. Die Geheimtüren lassen sich durch einfaches Drücken öffnen.

BT: 90 (30) RK: 7[12] TW: 2+2 TP: 14 A: 1 S: 1W4 + Pest Sp: Untot RW: K2 M: 12 G: C EP: 300

44 TRICHTER DES VERRÜCKTEN ARCHITEKTEN

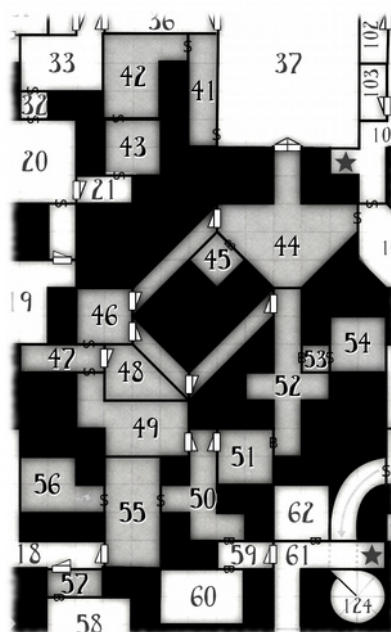
Die Fresken in diesem Raum zeigen die Außenansichten von berühmten Gebäuden, die niemals gebaut wurden. Die Geheimtür nach **108 Die Geheimkammer der Gefallenen** ist hinter einem Türfresko versteckt, und der zugemauerte Durchgang nach **45** hat einen Türrahmen. Im Raum steht ein Diorama mit einer Fantasie-Stadt, in der all die Gebäude als Balsamodelle stehen. Interessanterweise sind 17 kleine Miniaturmenschen dabei, vor einem Miniaturgorilla mit übergroßen Reißzähnen zu fliehen. Wird eine der Miniaturen aus dem Diorama genommen, wächst sie sofort zu normaler Größe heran und stellt sich als Abgenagter heraus, auch der fleischfressende Gorilla. Wehe dem, der das Diorama umstürzt...

BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: je 11 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 M: 11 G: C EP: 59

45 DIE GRUFT DER BISSIGEN SKLAVEN

In diesem unverputzten Raum sind je 3 Abgenagte in Handfesseln an der Südost- und Südwestwand eingekerkert. Diese halten still, bis entweder einer von ihnen angegriffen wird, oder jemand in die Reichweite ihrer Bisse und Klauen gelangt. Ihr erster Angriff ist immer der Versuch, jemanden festzuhalten. Sie sind allerdings paarweise über hinter der Wand verlegte Ketten aneinander gekettet, so das einer der Abgenagten, der angreifen will, erst seinen „Partner“ an der anderen Wand zurückziehen muß, wenn dieser vorher dran war, was seinen Angriff um 4 schwieriger macht. Gruppeninitiative für beide Wände einzeln ist wahrscheinlich am Einfachsten zu bewerkstelligen.

BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: 16, 16, 14, (SO) 16, 10, 8 (SW) A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 M: 11 G: C EP: 59



46 FALSCHES SCHLAFSTÄTTE

Dieser Raum hat Fresken von Goldschätzen und Edelsteinen im dunklen Erdgrund. Eine verstaubte Werkbank mit Hocker davor hat ausgezeichnetes Schlosserwerkzeug (125 GM). Ein schwarzes Himmelbett mit Vorhängen aus Leder steht an der Westwand, eine schlichte und leere Kleidertruhe rundet die Einrichtung ab.

47 GEHEIMER VORRAUM

Die Geheimtüren in diesen unverputzten Raum lassen sich einfach nach innen drücken/ziehen und dann nach oben schieben. Von Innen sind sie leicht zu erkennen. Im Gang selbst lauert ein Abgenagter, der sich überraschend auf den Ersten stürzt, der eine der beiden Geheimtüren öffnet. An der Tür nach Raum 48 ist ein Schwanenförmiger Klopfer aus Platin angebracht (300 GM).

BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: 8 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 M: 11 G: C EP: 59

48 GEHEIME SCHLAFSTÄTTE

Dieser verwüstete, unregelmäßige Raum ist mit Fresken von Rosenschlössern und Feen versehen. Ein Himmelbett, eine Ankleide mit Schminkkommode und eine Truhe, alles in Rosa, Rüschen und Pink, sind zerkratzt, beschmiert und zerstört. Die Gänsefederkissen sind halb aufgefressen, und in der Mitte des Raumes befindet sich ein Haufen zerschmetterter Menschenknochen. Zwischen den Steinen des Einhornmosaiks am Boden lassen sich noch 7 Perlen à 100 GM entdecken.

49 DER WURFSCHIEBENRAUM

In diesem Raum hängen 4 Wurfscheiben an Ketten von der Decke im Raum und eine Weitere an der Nordwand. Verschiedene verrostete Wurfmesser, -pfeile und -dolche stecken in ihnen. Neben der Scheibe an der Wand stehen auf dem Fußboden zwei leere staubige Bierflaschen und ein voller Aschenbecher. Eine grobe Kreiderechnung läßt „Uluna“ mit 301 Punkten, doppelt unterstrichen, gewinnen, während „Fred“ mit 281 dahinter liegt. Vor der Scheibe sind in einem alten angetrockneten Blutfleck die Umrisse einer menschlichen Gestalt sichtbar. Die Geheimtür nach **47 Geheimer Vorraum** läßt sich nach innen drücken und dann nach oben schieben.

50 DER TÜRENGANG

Der Gang trägt Fresken, deren Ranken mit vielen verschiedenen Früchten behangen sind. Die Geheimtür hat keinen Öffnungsmechanismus auf dieser Seite und schließt sich automatisch eine Minute nachdem sie geöffnet wurde.

51 DIE ANDACHTSKAMMER

Diese Kammer ist mit einer handvoll Kniebänken versehen, und die Fresken zeigen Früchte, Edelsteine und Getreidegarben. An der Südwand ist zwischen zwei purpurnen Vorhängen eine etwas hellere, leere Stelle im Putz, wo offenbar ein Bildnis entfernt wurde. Unter einer der Kniebänke liegt ein schimmliches Gebetsbuch an den Chthonischen Hades (-5 GM, das Zehnfache, wenn gereinigt).

53 FALSCHER GRABRAUM

In diesem wunderbar verputztem Raum voller Szenen der Anbetung der unterirdischen Götter der Unterwelt steht ein massiver Sarkophag an der Nordwand, der offenbar aufgebrochen wurde, und dessen Deckel an der Ostwand lehnt. Der Sarkophag selber ist leer. Außerdem liegen Holzsplitter, Tonscherben und das Gerippe eines Mannes in verrotteter Lederrüstung (ohne Wertgegenstände) im Raum. Die Geheimtür nach 54 ist zusätzlich schwerer zu finden, da der Sarkophagdeckel vor sie gestellt wurde.

54 ECHTES GRAB DES DIEBES

In diesem Raum steht ein Schrein aus Elfenbein (800 GM pro Paneel (5 Stück), wenn man die 3*3m Paneel einigermaßen intakt herausbringt), in dem ein Gold geschmückter Sarkophag (12000 GM, allerdings wiegt er soviel wie ein kleiner Elefant) steht. Der Sarkophag selber ist mit schweren eisernen Ketten umwickelt mit einem Vorhängeschloss ohne Schlüsselloch, aber mit einer Vertiefung in die offensichtlich ein Edelstein gedrückt werden muß (Siehe **43 Der Pestschatten**). Im Sarkophag befindet sich das östliche Teil des unglaublichen Orsunat, hervorragendes Schlosserwerkzeug und der kleine *Dolch der Langfinger*.

55 DER GOLDENE ADLER

Im Boden dieses Raumes ist das Mosaik eines goldenen Adlers eingelassen. Die einzelnen Steine geben nach und federn wieder zurück, wenn sie betreten oder berührt werden – und zwar bis zu einer Tiefe von einer Elle. Wer über den Adler läuft, kann dabei ins Stolpern geraten. Wenn man die Flügelspitzen ganz bis zum Ende durchdrückt, öffnen sich die Geheimtüren in der Ost- bzw. Westwand, auf die sie jeweils zeigen. Die Geheimtüren haben keinen inneren Öffnungsmechanismus und schließen sich automatisch eine Minute nachdem sie geöffnet wurden.

56 DIE GELEERTE SCHATZKAMMER

Im Inneren des Raumes befinden sich die Überreste eines Schlangenhundes, halb untot, und 13 geöffnete, zerstörte und umgestürzte Schatztruhen. 2 PM liegen noch unter einem abgerissenen Deckel. Die Geheimtür hat keinen Öffnungsmechanismus auf dieser Seite und schließt sich automatisch eine Minute nachdem sie geöffnet wurde.

BT 10'(3') RK: 9[10] TW: 1+1 TP: 6 A: 1 S: 1W3 Sp: Untot RW: NM M: 12 G: C EP: 21

57 SKELETTWÄCHTER

In diesem Raum stehen zwei Skelettwächter an Ost- und Westwand, die angreifen sobald jemand den zugemauerten Durchgang nach Raum 58 berührt. Die Fresken zeigen Szenen, die aus Alpträumen zu stammen scheinen – schwarze Gestalten, die ein einsames, weiß gekleidetes Mädchen im Wald verfolgen (siehe Raum 58).

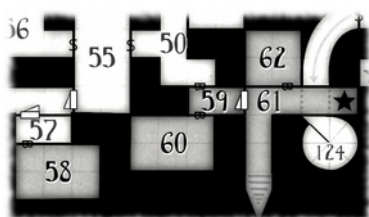
BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 TP: 5,4 A:1 S: 1W6, Sp: Untot RW: K1 M: 12 G: C EP: 13

58 DAS WEIßE KIND

Sobald die Ziegelwand in diesen Raum durchbrochen wird, erklingt ein scheußliches Gelächter. Das Weiße Kind greift an, bis es einen SC schwer verletzt hat, um dann aus dem Schatten heraus dessen Untergang zu beobachten. Im Raum selbst findet sich ein Sarg mit den Knochen eines kleinen Mädchens. Solange diese nicht zerstört wurden, erscheint das weiße Kind wieder nach dem nächsten Vollmond (oder nach W30 Tagen) und jede Zufallsbegegnung im Verlies ist zu 50% mit ihm. Unter dem Sarg ist eine Kiste mit 4 golddurchwirkten, weißen Kleidern in Kindergröße (Wert je 500 GM) versteckt.

BT: 90 (30) **RK:** 2[17] **TW:** 9+2 **TP:** 32 **A:** 2 **S:** 1W6/1W6 + Verzehren **SP:** Verzehren **RW:** Z9 **M:** 11 **G:** C **EP:** 2400

Die Fresken in Raum 57 verändern sich subtil, sobald der Raum betreten wurde, so dass das Mädchen die schwarzen Gestalten zu verfolgen scheint.



59 DER ZUGEMAUERTE GANG

Dieser nur grob verputzte Gang endet an zwei zugemauerten Durchgängen. Ein rostiger Hammerkopf und Holzreste liegen vor der Südwand, wo die zugemauerte Wand einige Sprünge zeigt (Die Wand muß nur noch 1 Phase bearbeitet werden, damit sie zerstört wird).

60 DIE GRUFT DER HYÄNENBRÜDER

In dieser unverputzten Gruft stehen zwei grob behauene Steinsarkophage. In beide wurde ein hundeähnlicher Umriss geritzt. Im Inneren befinden sich zwei Abgenagte, die herauspringen und den schweren Steindeckel herunter schmeißen, sobald sich jemand an diesem zu schaffen macht. Sie tragen beide goldene Halbmasken, die stilisierte Hyänen darstellen (Wert jeweils 25 GM).

BT: 90 (30) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 13, 12 **A:** 2 **S:** 1W4/1W4 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **M:** 11 **G:** C **EP:** 59

61 DER GNAG

Die Statue stellt einen **Gnag** dar. Sobald sich jemand an der zugemauerten Öffnung nach 62 zu schaffen macht, wird eine Illusion erzeugt, das der Gnag zum Leben erwacht und den erstbesten Anwesenden angreift. Die Illusion verschwindet bei Berührung mit Wasser, aber wenn niemand sie anzweifelt, schlägt und beißt sie, scheinbar unempfindlich gegen alle Angriffe, solange zu, bis alle glauben tot zu sein oder aus dem Gang geflohen sind. Die Treppe führt in *Die Gnaghöhle*.

62 GRUFT DES HYÄNENKÖNIGS

In dieser unverputzten Kammer steht ein Steinsarkophag, nicht unähnlich derer in 60, aber wesentlich feiner und aufwendiger gestaltet. Der Deckel zeigt das Hochrelief eines traurig drein blickenden Mann in einem Plattenpanzer mit einem Hyänenschädel als Kopfschmuck, der eine zweihändige Keule auf seiner Brust trägt. „Hier liegt der Hyänenkönig“ steht in altertümlichen Buchstaben an seiner Vorderseite. Wenn jemand ohne Hyänenmaske (z.B. einer aus 60, aber jede Form der Verkleidung als Hyäne funktioniert) sich am Sarkophag zu schaffen macht, wird eine große Schreckenshyäne herbeigerufen, die sofort angreift. Im Sarkophag liegt der Hyänenkönig, mit seiner magischen *Hyänenschädelkrone*, der fein gearbeiteten Rüstung und seiner Keule, die verflucht ist, jedem der sie berührt als beste Waffe überhaupt zu erscheinen, obwohl sie eine ganz normale Keule ist.

BT: 150 (50) **RK:** 5[14] **TW:** 5 **TP:** 25 **A:** 1 **S:** 2W4 **RW:** K3 **M:** 12 **G:** N **EP:** 200

63 GANG DES SIEGERGOTTES

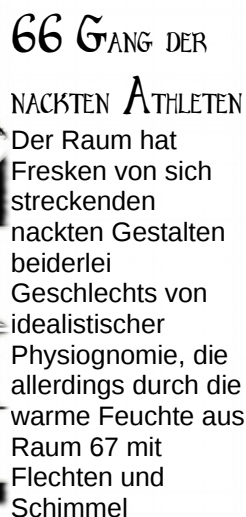
In diesem feuchten Gang sind die Fresken von verschiedenen Wettkämpfen an den Wänden. In der südlichen Nische steht eine stockfleckige Elfenbeinstatue des Apollons mit einer Lyra in der Hand und einem Siegerkranz aus Gold. Wer den Siegerkranz stiehlt, wird verflucht, keinen Wettkampf auszulassen und keine Herausforderung abzulehnen, egal wie unsinnig oder gefährlich. Unverflucht ist der Siegerkranz etwa 250 GM wert, die ganze Statue etwa 2000 GM.

64 DIE UMKLEIDE

Dieser Raum hat eine ganze Reihe Kleiderhaken an den einfach verputzten Wänden und eine halbzerfallene Holzbank in der Mitte. Zwischen den Überresten eines kleinen Tisches liegen ein bronzenes Schabmesser und drei Fläschchen parfümierten Öls (jeweils 5 GM wert, erhöht den Charismabonus auf Reaktionen um +/-1 wenn der Charakter eingölt und mindestens halbnackt ist).

65 DER TRAININGSRAUM

Fresken von miteinander im Wettstreit liegenden Athleten bedecken die Wände. Vor den Nord- und Südwänden stehen niedrige Steinbänke. In der Mitte des Raumes steht eine zerfetzte Übungspuppe mit angebrochenem Holzschild, irgendjemand hat ihr an den stumpfen Schlagarm einen scharfen Gladius gebunden. Sobald sich jemand auf weniger als 1,50m nähert, greift sie herumwirbelnd wie ein normaler Mensch an und verursacht bei einem Treffer 1W6+1 Schaden. Kleine Opfer unter 1,20m werden nicht getroffen. Dieser Effekt ist magisch.



67 DAMPFBAD

In der Südostecke liegen die angefressenen Überreste eines Fledermausmenschen und 34 GM verstreut.

68 LANGE KREUZUNG

Die Fresken in diesem Raum stellen lange Kolonnaden mit dazwischenliegenden Landschaften dar.

69 RAUM DES ÄUßEREN TELEPORTERS

Richtung Süden hindurch tritt, kommt man in Richtung Norden am Zielort wieder heraus.

70 STIERSPRUNG - GANG

Die Fresken in diesem Gang zeigen junge nackte Leute beim Überspringen von gescheckten Stieren. In der Mitte des Ganges befindet sich eine 10*10' (3*3m) Falltür über einer 30' (9m) tiefen Grube (3W6 Fallschaden). Am Boden liegt eine zerbrochene und verrostete Stahlklinge, die das Wappen eines örtlichen Adelshauses trägt.

71 PHILOSOPHISCHER DISKURS

Die Fresken in diesem Raum zeigen die Portraits älter Männer und ihnen zugeordnete Zitate. Illusionsmagie läßt sich die Philosophen ab und zu leicht bewegen, mit dem Kopf nicken, die Stola richten etc.

Die Geheimtür öffnet sich, wenn man das Vergilzitat „Der Geist bewegt die Materie“ an der entsprechenden Wand vorliest.

72 DAS SCHIMMELKLO

Dieser Raum hat unverputzte Ziegel. An der Ostwand befinden sich die zersplitterten Überreste einer Sitzbank mit 4 Brillen über den entsprechenden Löchern im Boden. In diesen Löchern wächst Gelbschimmel, der jeden betrifft, der sich an einem zu schaffen macht (RW gegen Gift +2 oder Tod). Im nördlichsten Loch befindet sich ein vor langer Zeit verlorener Ohrring aus Silber mit einem Onyx (240 GM).

Die Geheimtür lässt sich nur öffnen, indem ein verborgener Haken in einem kleinen Loch zwischen den Fugen der Ziegel gezogen wird.

73 FÄULNISTREPPE

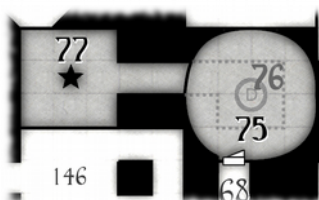
Diese grob behauene Passage führt in ungleichmäßigen Stufen nach unten. Ein widerlicher Geruch steigt hier empor. Sie führt in die Pilzkammer der Morastleute

Die Geheimtür lässt sich von dieser Seite durch einfaches Drücken öffnen.

74 GEHEIMER GANG DER TOTEN

Die beiden Geheimtüren sind auch von diesen Seiten nur bei Aussprache der Formeln zu öffnen (siehe **150 Nebenraum** und **71 Philosophischer Diskurs**). Zwei Abgenagte lauern direkt bei der Geheimtür zu 150, angelockt durch den Geruch der Leichen dort. Sie sind automatisch überrascht, wenn sich jemand leise aus der anderen Richtung nähert.

BT: 90 (30) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 12, 11 **A:** 2
S: 1W4/1W4 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **M:** 11 **G:** C **EP:** 59



75 DER KREIS DER PLANETEN

Die Fresken in diesem runden, gekuppelten Raum bilden den

Nachthimmel ab, wobei die sieben Planeten, der Mond und die Sonne vergrößert dargestellt und mit den Konterfeis und den Symbolen ihrer jeweiligen Gottheiten versehen wurden (Helios Sonnenwagen, Selene Auge, Hermes Flügelhut, Aphrodite Muschel, Gea Füllhorn, Ares Speer, Zeus Adler und Kronos Krone). Auf der Mitte des Fußbodens befindet sich eine Darstellung des Schlosses vor seinem Sturz. Diese Festung lässt sich wegklappen (was bei genauer Betrachtung offensichtlich ist) und enthüllt einen Schacht in Raum 76, die einstmals dort angebrachte Holzleiter ist lange verrottet und übrig sind nur einige rostige Befestigungsangeln, die unaufmerksame Kletterer verletzen könnten. Der Schacht ist 20' (6m) tief und endet dann in der Decke von Raum 76, 10' (3m) über dem Boden.

76 DER VORRAUM DER UNTERWELT

Dieser Raum ist mit Fresken des Weges Orpheus' versehen. Der Ausgang im Westen ist von der Darstellung der Barke Charons umgeben, und ein Hochrelief des Fährmanns selber hält eine angelaufene Opferschale mit 16 von Grünspan zerfressenen Kupfermünzen. Wenn jemand den Durchgang durchschreitet, ohne eine Kupfermünze hineinzuwerfen, wird ein dreiköpfiger Hund (wie ein Wolf mit drei Bissangriffen) auf magische Weise herbeigerufen, der so lange angreift bis entweder er oder derjenige, der keine KM eingeworfen hat, tot ist. Da die alte Magie allerdings langsam an Kraft verliert, passiert dies nur noch höchstens dreimal pro Tag. Man kann allerdings ohne Probleme eine (oder auch alle 16) der alten Kupfermünzen nehmen und diese wieder einwerfen.

BT: 180 (60) **RK:** 7[12] **TW:** 2+2 **TP:** 18 **A:** 3 **S:** 1W6/1W6/1W6 **RW:** K1 **M:** 12 **G:** N **EP:** 47

77 DER HERR DER UNTERWELT

Die Fresken in diesem Raum stellen die Höhlen der Unterwelt dar, mit den verblassten Schemen der Toten, die zwischen von Metalladern und Edelsteindrüsen durchzogenen Felsen herumirren. In der Mitte des Raumes steht eine Statue Hades' in seinem Streitwagen aus stumpfen, schwarzen Eisen mit einer kleineren, buntbemalten Holzstatue Persephones zu seinen Füßen. Wer dem Herren der Unterwelt seine Ehrerbietung zollt, ist für einen Monat davor geschützt, als Untoter wiederaufzuerstehen. Wer seine Gattin anruft, erhält für einen Monat einen +1 Bonus auf alle Rettungswürfe gegen Gift und Todesmagie. Sollte jemand es wagen, die Statuen zu beschädigen, verwandeln sich die Schemen der Toten in 12 Schatten, die den oder die Frevler angreifen, und nur

die, sollten Unbeteiligte im Raum sein. Wird jemand von den Schatten erschlagen, verwandelt er sich unverzüglich selbst in einen und erhöht die Anzahl der Schatten auch in den Fresken.

BT: 90 (30) **RK:** 7[12] **TW:** 2+2 **TP:** je 13 **A:** 1 **S:** 1W4 + 1 Punkt Stärke **RW:** K2 **M:** 12 **G:** N **EP:** 59

78 LEERE KUNSTGALERIE

Dieser Raum ist verputzt, aber ohne Fresken. Leere und beschädigte Bilderrahmen hängen und liegen herum. Zwei der hängenden Bilderahmen in der Mitte des Raumes sind mit einem Faden verbunden, die laut herunterfallen, wenn jemand in den Faden tritt. Der Lärm erzeugt einen Wurf, ob eine Zufallsbegegnung entsteht, und bei 1-4 auf W6 werden die Fledermausmenschen in 80 Affenwachraum gewarnt.

79 TELEPORTATIONSKAMMER

Der zugemauerte Durchgang ist unverputzt. Die Nordwand wird von einem großen goldenen Torbogen mit Pegasiminiaturen beherrscht, in dem ein magisches Feld aus psychodelischen Farben glüht. Das magische Feld transportiert jeden, der es durchschreitet in die Mitte eines Raumes, der mit W100 bestimmt wird. Der Raum wechselt einmal pro Minute, so daß trödelnde Gruppenmitglieder (oder Verfolger!) an einem anderen Ort landen können... Wird der Rahmen ernsthaft beschädigt, verursacht die folgende Explosion 2W20 Schadenspunkte bei jedem im Raum und zerstört das Portal.

80 AFFENWACHRAUM

Die Fresken in diesem Raum zeigen die ineinander verschlungen Leiber von Seepferdchen und Oktopussen. Vier braune Fledermausmenschen halten hier immer Wache. Sie tragen alle Affenmasken und Kurzscherwerer.

BT: 90 (30) **KL:** 60 (20) **RK:** 7[12] **TW:** 1-1 **TP:** 7, 7, 4, 1 **SP:** Echolot **A:** 1 **S:** 1W6 (Kurzscherwerer) **RW:** K1 **M:** 6 **G:** C **EP:** 9

81 HAUPTRAUM DER BRAUNEN

Hier sind immer 2W6 Krieger, die Brutmutter und ein Schwarm aus Fledermausjungen anwesend. Die Krieger tragen verschiedene Tiermasken und Keulen, und die Brutmutter eine Porzellanmaske (Wert 125 GM). Die Brutmutter der Braunen liegt auf einem Gebärstuhl aus Knochen, und die anderen Fledermausmenschen krabbeln im ganzen Raum herum. In einer riesigen Truhe, dessen Schlüssel die Brutmutter um den Hals trägt, befindet sich der Schatz der Braunen: 56 GM, 12 SM, ein kleines Götzenbild aus Elfenbein (5 GM) sowie verschiedenste Tiermasken. Die Geheimtür in der Westwand, 3*3' (1*1m) am Boden, lässt sich durch nach unten drücken öffnen.

Brutmutter: **BT:** 60 (20) **KL:** 30 (10) **RK:** 9[10] **TW:** 7+2 **TP:** 29 **SP:** Echolot **A:** 1 **S:** 1W12 **RW:** K4 **M:** 12 **G:** C **EP:** 900

82 OPFERRAUM

Die grobe Zeichnung eines Fledermausmenschen mit Hörnern überdeckt die Blütenfresken dieses Raumes, direkt über einer Steinbank mit einem Loch, unter dem in etwa 10' (3m) Tiefe ein unterirdischer Bach läuft. Die Braunen Fledermausmenschen werfen Opfergaben in den „Altar“. Der Sitz ist nur sehr schwer wegzuschieben. Lediglich einige schwere Goldschätze wurden nicht hinweggespült: Ein Kerzenleuchter mit 4 Armen in Form von nackten Elfen (75 GM), ein Sack mit 34 GM, eine besonders kunstfertige Maske einer Fliege mit Linsen aus Bergkristall (450 GM). Außerdem steckt ein Zauberstab mit Licht (12 Ldg.) in einer Spalte fest.

83 FLUßPFERDWACHRAUM

Vier braune Fledermausmenschen halten hier immer Wache. Sie tragen alle Flußpferdmasken und Morgensterne.

BT: 90 (30) KL 60 (20) RK: 7[12] TW: 1-1 TP: 7, 5, 1, 1 SP: Echolot A: 1 S: 2W4 (Morgenstern) RW: K1 M: 6 G: C EP: 9

84 STIERWACHRAUM

Vier braune Fledermausmenschen halten hier immer Wache. Sie tragen alle Stiermasken und Äxte.

BT: 90 (30) KL 60 (20) RK: 7[12] TW: 1-1 TP: 7, 7, 5, 3 SP: Echolot A: 1 S: 1W8 (Streitaxt) RW: K1 M: 6 G: C EP: 9

85 NÖRDLICHE EINGANGSTREPPE

Die einfache Granittreppe, mit einigen trockenen Blättern in den Ecken der Stufen, kommt aus Gebiet D-2 Die hängenden Wächter in den Schloßruinen.

86 KATAKOMBENTREPPE

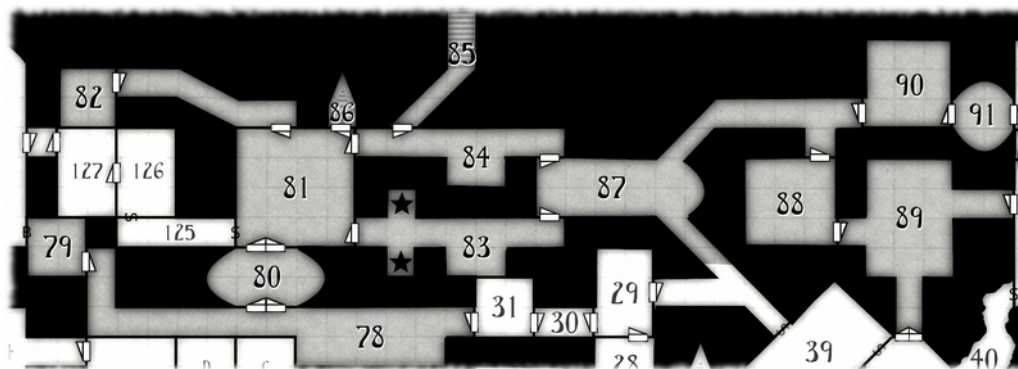
Diese trockene Sandsteintreppe führt in die Katakomben der treuen Freunde.

87 PFEILRAUM

Hinter halbhohen dunkelroten Vorhängen mit aufgestickten silbernen Bögen (4 Stück, je 30 GM) ist eine Pfeilfalle versteckt, die ausgelöst wird wenn jemand in die Mitte des Raumes tritt (Vier Angriffe mit ETW0 20/AB+0 und 1W6 Schaden). Die Falle wird magisch bestückt und kann deswegen endlos ausgelöst werden. Die braunen Fledermausmenschen kennen die Falle.

88 BAUMKAMMER

In der Mitte des Raumes steht ein vertrockneter, blattloser Eschenbaum, sein extrem trockenes Laub auf dem Boden um ihn. Sowohl der Baum als auch



das Laub ist extrem entzündlich, und das Entzünden führt zu einer Staubexplosion, die bei jedem im Raum 6W6 Feuerschaden verursacht. Im inneren des Baumes befindet sich ein Kernholzbogen +2, der ein getroffenes Ziel bei einem kritischen Treffer (natürliche 20) in Flammen aufgehen läßt (2W6 Feuerschaden zusätzlich).

89 DER GELBE ANDACHTSRAUM

Dieser Raum hat Fresken, die in verschiedenen Gelb- und Ockertönen einen herbstlichen Wald im Sonnenlicht darstellen. Die hellgelben Fliesen dieses Raumes sind an vielen Stellen gebrochen und gesprungen. In der Decke glüht ein ungewöhnlich großes Feuerauge (Doppelter Wert, aber auch doppelt so zerbrechlich).

90 ALTES VORZIMMER

In diesem Raum stehen die zerfallenen Überreste von drei großen Chaiselongues. Unter ihnen haben es sich vier Riesenkakelaken gemütlich gemacht, die allerdings nur hervorkommen, wenn entweder sich jemand ohne Licht im Raum bewegt oder an den Liegen zu schaffen macht. Unter einer der Chaiselongues hat vor langer Zeit jemand eine Schriftrolle in einer Lederhülle versteckt. Auf ihr stehen die drei neuen Magiersprüche *Eselsbrücke*, *Exomantische Perforation* und *Grauer Wolf*.

BT: 150 (50) RK: 5[14] TW: 1W4 TP: 3, 3, 2, 1 A: 1 S: 1W4 RW: NM M: 6 G: N EP: 6

91 FLAMMENINFERNO

Die Wände dieses Raumes sind von einer Flammenwand bedeckt. Die Außenseite ist dabei eine kalte Seite. Öffnet man eine der Türen, sieht man die Flammen, aber sie strahlen keine Hitze aus. Tritt man jedoch durch die Flammen, erleidet man 2W6 Schaden (4W6 für Wesen, die gegen Kälte immun sind) pro Runde. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Urne mit zwei kleinen aus Amethyst bestehenden Flammenbrotschen (je 50 GM).

92 ALTES LABOR

In diesem Salon standen einst mehrere Apothekerschränke an den Wänden, die wurden aber schon vor langer Zeit umgeworfen um Platz für arkane Zeichnungen und wilde Berechnungen über den normalen Fresken zu schaffen, die jemand offenbar in großer Hast mit Holzkohle darauf geschmiert hat.

Aus den zerbrochenen Überresten aus alchemistischen Vorräten kann man drei heile Tiegelchen mit Feuer-, Wasser- und Erdessenz herausfischen (je 25 GM Wert).

93 DER VERRÜCKTE MAGIER

Der verrückte Magier hat schon vor langer Zeit seinen Namen vergessen, aber er kann immer noch Zaubern.

Sein Zauberbuch sind die Wände dieses Zimmers, die über und über mit Formeln in Holzkohle bedeckt sind. Es wird von einer Feuerkugel erhellt.

RK: 7[12](Schutzring +2) **TW:** 8 **TP:** 19
APR: 1 **S:** 1W4 oder Zauber **RW:** Z8 **M:** 10 **GES:** C **EP:** 1060 Zauber:

- 1.) Licht, Magisches Geschloß, Schutz vor Bösem
- 2.) Gegenstand orten, Personen festhalten, Unsichtbarkeit entdecken
- 3.) Hellsicht, Magie bannen
- 4.) Feuerwand, Fluch brechen



94 DER NÖRDLICHE TEIL DES ORSUNATS

Die Fresken stellen den Nachthimmel dar. Hier steht ein großes Astrolabium. Anstelle der Sonne hängt das Nördliche Teil des Orsunats hier im Gestänge. Es gibt keine Fallen.

95 SCHLAFZIMMER DES MAGIERS

Das Zimmer mit einem verdreckten Doppelbett ist in einem ähnlichen Zustand wie der Verstand seines Bewohners (siehe **93 Der verrückte Magier**). Unter einem Haufen dreckiger Roben läßt sich ein Zauberstab des Magie Bannen mit 13 Ladungen finden.

96 DER WEG DER TOTEN

Hier liegen sieben stöhnende Halbtote Priester, deren Körper teilweise unter einem großen herabgefallenen Deckenstein zerquetscht liegen. Der einzige Weg zwischen Süd- und Nordende des Raumes, ohne sich diesen Monstern zu stellen, ist das Klettern über den Deckenstein, der offensichtlich schon oft auf diese Weise benutzt wurde und sichtbare Tritts Spuren besitzt. Es besteht eine 1 in 20 Chance, das einer der Priester weit genug auf den Stein reichen kann, um einen Angriff zu machen.

Halbtoter Priester BT 0 RK: 9[10] **TW:** 1/2 **TP:** 4,4,3,3,3,2,2 **A:** 1 **S:** 1W3 **Sp:** Untot **RW:** NM **M:** 12 **G:** C **EP:** 6

Die Priester tragen jeder ein implantiertes, goldenes Auge in der Mitte ihrer verfaulenden Stirnen. Diese Kugeln sind 8 GM pro Stück wert, mehr für einen Historiker.

97 DIE SCHLANGENWACHHUNDE

Zwei Schlangenhunde sind hier an langen Ketten angebunden, die ihnen erlauben, jeden Ort, der nicht weiter als 15m von der Ostwand südlich der zugemauerten Tür entfernt ist, zu erreichen. Ihr Zischen warnt den verrückten Magier (**93 Der verrückte Magier**). Die Tür zu **99 Die Schauerliche Schatzkammer** ist zugemauert und mit einem Totenschädel in schwarzem Pech versehen.

98 KAMMER DER VORBEREITUNG

Die Fresken in diesem Raum stellen nur blattlose Ranken dar. In der Mitte des Raumes steht ein Granitblock mit einer polierten Marmorplatte, die an einem Ende einen Abfluß besitzt und leicht geneigt ist. Im Abfluß klebt ein Goldzahn (1 GM) in einer Ecke.

99 DIE SCHAUERLICHE SCHATZKAMMER

In diesem beengten Raum befinden sich drei Schatztruhen, auf denen drei Halbtote Köpfe thronen, die jeden zu beißen versuchen, der sich zu nah ran wagt. In den Truhen befinden sich rote Samtkissen (je 5 GM), auf denen sich jeweils drei Trinkbeutel aus menschlichen Nieren finden lassen, in denen sich folgende Tränke befinden:

Truhe 1 – die Tränke aus dieser Truhe verleihen einem übermenschliche Kräfte, aber auf Kosten der Intelligenz (+/- 2W6(!)) - sollte die Intelligenz dadurch auf unter 3 fallen, wird der Nutzer zum Berserker, der alles anfällt, was sich bewegt.

Truhe 2 – die Tränke aus dieser Truhe erzeugen eine selektive Unsichtbarkeit, die nur Wesen gegenüber auftritt, die der Benutzer im Kampf getroffen hat – und zwar nach Einnahme des Trankes.

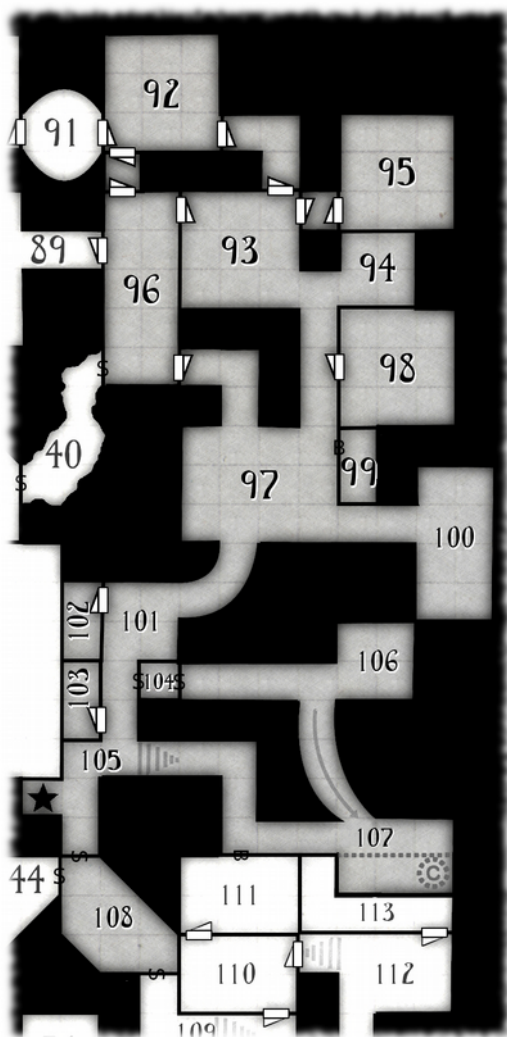
Truhe 3 – die Tränke aus dieser Truhe läßt den Trinkenden in Flammen aufgehen (1W6 Schaden, wenn er mit bloßen Händen oder Kiefern angegriffen wird oder angreift), und macht ihn immun gegen Feuer. Allerdings leidet seine Ausrüstung stark darunter und außerdem erhält er nach Ende des Feuers 1W6 Schaden durch den Rückschlag.

Alle Tränke halten 1W6+4 Kampfrunden an.

Halbtoter Kopf BT 0 RK: 9[10] **TW:** 1/4 **TP:** 2,2,2 **A:** 1 **S:** 1W3 **Sp:** Untot **RW:** NM **M:** 12 **G:** C **EP:** 6

100 HUNDEKLO

In der Südostecke, jenseits der Reichweite der Hunde, liegt aufgerollt ein unbesudelter Teppich aus Seide (100 GM).



101 DIE KAMMER DER WÄCHTER

Die Fresken in diesem Raum stellen mehrere in altertümliche Rüstungen gekleidete Wächter dar, deren Augen Eintretenden zu folgen scheinen; eine optische Täuschung, die Augen liegen etwas zurückgesetzt im Putz. Die beiden Türen nach 102 und 103 bestehen aus Bronze und sind mit Reliefs von übergroßen Wachhunden geschmückt. Die Geheimtür nach 104 wird geöffnet, indem die Augen der einen Wache eingedrückt werden.

102 SEITENKAMMER DER WÄCHTER

In diesem Seitenraum warten zwei Skelette, die jeden angreifen, der den Raum betritt, ihre Waffen und Rüstung gleichen denen der auf den Fresken abgebildeten Wachen.

BT: 60(20) **RK:** 7[12] **TW:** 1 **TP:** 8, 6 **A:** 1 **S:** 1W6, **Sp:** Immunitäten der Untoten **RW:** K1 **M:** 12 **G:** C **EP:** 13

103 ZERSTÖRTE WÄCHTER

Hier liegen die Überreste von zwei zerschlagenen Rüstungen und Knochenstaub. Einige Bandagen mit vertrockneten Blutflecken können dazwischen gefunden werden.

104 WAFFENKAMMER DER WÄCHTER

In diesem Raum ist eine alte Waffenkammer. Zwischen den verfaulten Leinenpanzern finden sich zwei, die noch brauchbar sind (RK wie Beschlagener Lederpanzer), außerdem ist ein geschmückter Bronzehelm mit Pferdehaarkamm zu finden, dessen Futter zwar ausgefault ist, der aber einfach repariert werden kann und dann 20 GM wert ist. Die Geheimtür nach 62 wird durch einen Schalter hinter einem losen Ziegel an der Nordwand geöffnet. Die Marmorstatue im Südgang zeigt einen trauernden Krieger, der einen Gefallenen auf den Armen trägt. Die Statue ist 6000 GM wert, wenn sie intakt aus dem Verlies geborgen werden kann. Die Geheimtür nach Raum **103 Zerstörte Wächter** kann durch einen verborgenen Schalter unter einer losen Bodenfliese geöffnet werden.

106 ALTER WACHRAUM

Bis auf eine zerbrochene bronzene Feuerschale und zwei einfache Holzschemel ist dieser Raum leer.

107 DIE LIEBENDEN TOTEN

Die Fresken hier sind von Flechten überwuchert, man kann aber noch Taubenpärchen und Efeu-umrankte Herzen erkennen. Zwei Abgenagte streichen hier unruhig herum. Sie tragen jeder eine Hälfte einer Halskette mit einem zweiteiligen Herzen (Wert je 5 GM, zusammen 15). Aufgrund ihrer nervösen Ader sind diese Abgenagten schwerer als normal zu überraschen.

In der Südostecke gibt es eine Öffnung in der Decke nach **113 Das Loch im Boden**, über der ein loses Gitter liegt.

BT: 90 (30) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 13, 11 **A:** 2
S: 1W4/1W4 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **M:** 11 **G:** C **EP:** 59

108 DIE GEHEIMKAMMER DER GEFALLENEN

Vier Abgenagte befinden sich hier. Sollte in einem der angrenzenden Räume ein großer Lärm erzeugt werden, wie z.B. durch einen Kampf, besteht eine 2 in 6 Chance, das diese aus der Geheimtür in den Raum kommen und alle anwesenden Lebewesen anfallen. Zwei große Sarkophage stehen an Nordost- und einer an der Südwestwand. Diese sind mit *Heiligen Bleiplomben* versiegelt. In den Sarkophagen sind drei halbuntote Priester angekettet, wie die in Raum **96 Der Weg der Toten**.

Alle Geheimtüren können von diesem Raum ganz einfach geöffnet werden, wobei die nach **109** sich etwa einen Meter über dem Boden befindet.

Abgenagte: **BT:** 90 (30) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 15, 15, 14, 14 **A:** 2 **S:** 1W4/1W4 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **M:** 11 **G:** C **EP:** 59

118 ZIMMER DER ZWEI

Die Fresken in diesem zweigeteilten Raum unterscheiden sich, in der Osthälfte zeigen sie die Kapriolen eines Fauns, von dem immer nur die lächelnde linke Gesichtshälfte zu sehen ist, in der Westhälfte zeigen sie die Mühen eines tragischen Helden, dessen rechte Gesichtshälfte immer zu trauern scheint. Vor der Trennmauer an der Nordwand vereinigen sich die beiden Hälften in einem überlebensgroßen Gesicht, unter dem ein Paar Dolche +1 in einer rotwandigen Vase (5 GM) mit dem gleichen Motiv wie die Fresken stehen.

119 RAUM DER HAMMELHERDE

Die Fresken in diesem ansonsten leeren Raum zeigen eine Hammelherde. Die Geheimtür, die unter einem besonders stattlichen Exemplar mit mehrfach gewundenen Hörnern versteckt ist, lässt sich nur durch die Statue in Raum 120 öffnen (oder durch Gewalt).

120 STATUE DES DIEBISCHEN HERMES

In der Nische steht eine aus Holz geschnitzte, buntbemalte Statue eines Jünglings mit einer Schildkröte. Wird die Schildkröte mit einer Saite oder einem Saiteninstrument berührt, öffnet sich die Geheimtür nach Raum 121. Wird an der Schildkröte gezogen, öffnet sich die Geheimtür zur 124 Klagetreppe in 119.

121 SCHREIN DES HERMES

Dieser Schrein ist mit Fresken von Rindern versehen. Die Ostwand zeigt ein Tiefrelief des Hermes wie er zwischen den Wolken fliegt. Darunter steht eine Feuerschale aus massiven Eisen mit zwei Scheiten aus trockenem Zedernholz. Wer diese anzündet, erhält einen Bonus von 5%/+1 auf seine Diebesfähigkeiten bzw. erlangt diese mit 5% Basischance, solange die Schale brennt. Das Zedernholz brennt nicht länger als eine Stunde pro Scheit.

122 BELEBTES MUSEUM

Dieser enge Raum ist gefüllt mit den skelettierten Armen und Schädeln von Neanderthalern. Sobald jemand sich an dem zugemauerten Durchgang nach Raum 123 zu schaffen macht, beleben sich diese und greifen an. Der Boden ist bedeckt von 24 Feuersteinspeerspitzen, die einen Punkt Extraschaden gegen Untote verursachen, aber gegen alle anderen Gegner einen Punkt weniger (Minimum 1), wenn man sie neu schäfft (je 25 GM).

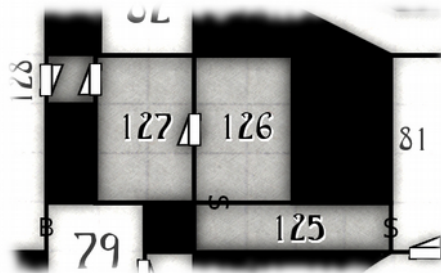
Belebtes Museum: BT: - RK: 9[10] TW: 4+2 TP: 15 A: 3 pro Anwesendem S: je 1W3 Sp: Untot RW: K2 M: 12 G: N EP: 390

123 KÖNIG DER ÄHNEN

In diesem rohbehauenen Raum ist eine offene Grabgrube, in der das mit Ocker und vertrockneten Blumen bedeckte Skelett eines riesigen Neanderthalers liegt. An seiner Seite liegt ein kunstfertig geschnitzter Dolch aus Elfenbein, der einmal pro Woche ein Mammut für maximal 1 Stunde herbeirufen kann. Außerdem liegen ungefähr zweihundert Bernsteinperlen im Grab verstreut (je 2 GM).

124 KLAGETREPPE

Die Treppe windet sich hinab in die *Grube der Gefangenen*, die Fresken zeigen einen Zug geschlagener und wehklagender Titanen in Ketten.



125 GEHEIME PASSAGE

Dieser Gang ist größtenteils roh in den Fels gehauen. Die 3*3' (1*1m) großen, unten am Boden liegenden Geheimtüren lassen sich beide durch Druck nach unten öffnen. Sie sind zwar nicht ganz offensichtlich, aber die beiden Wände sind die einzigen gemauerten.

126 ALTES SCHLAFZIMMER

Die Fresken zeigen einen Nachthimmel, in dem bei genauer Betrachtung die Silhouetten von Hexen auf Besen erkannt werden können. Auf einem lange zerfallenen Bett liegt das Skelett eines Menschen in mitternachtsblauen Roben mit zerstörten Schädel. Ein Charakter mit chirurgischen Kenntnissen kann erkennen, dass der Schädel nach außen geplatzt ist. Unter dem Bett ist ein *Hexenbesen* zusammen mit einer leeren *Bleiplatte des Fluches* versteckt. Die Geheimtür in der Südwand, 3*3' (1*1m) am Boden, lässt sich durch nach unten drücken öffnen.

127 DER GEFANGENE HIRNPARASIT

Der Raum besitzt verbrauchten Putz ohne Fresken. Ein großer Kamin bedeckt die Südwand, und davor liegt ein großer, umgekehrter Kupferkessel, der mit einem Stapel Bücher beschwert ist. Die sechs Bücher sind Folianten mit sehr komplizierten Kräuterrezepten für magische Tränke, jedes 100 GM Wert und 20 Pfund schwer. Pro Buch, das entfernt wird, besteht eine kumulative 1 in 6 Chance, dass der Hirnparasit unter dem Kessel sich befreien kann.

BT: 30(10) **RK:** 9[10] **TW:** 1 TP **A:** 1 **S:** 1 + Bohren **Sp:** Bohren **RW:** NM **M:** 7 **G:** N **EP:** 7

128 HALLE DER HEKATE

Die Fresken in diesen Raum zeigen verschleierte Magierinnen unter den verschiedenen Phasen des Mondes. Unter dem Neumond an der Nordwand steht eine dreigesichtige Holzstatue mit einer Opferschale in der Hand. In der Schale liegen die getrockneten Herzen von drei Ziegen. Der zugemauerte Durchgang nach **79**

Teleportationskammer ist deutlich zu erkennen, da der Putz hier pfuschig und ohne Fresken aufgetragen wurde.

129 MESOFLAGGS VORRAUM

Die Fresken hier wurden subtil und geschickt abgeändert, die Andeutung von Blut und Knochenresten können zwischen den üblichen Pflanzenfresken entdeckt werden. Der Boden ist mit rußigen Knochenresten bedeckt. Die Geheimtür Richtung Süden kann geöffnet werden, indem ein blutbeflecktes Blatt eingedrückt und gedreht wird. Die Tür nach **130** ist mit einer massiven Kette und einem guten Vorhängeschloß gesichert.

130 DIE TROSTLOSE TREPPE

Diese steile Treppe ist feucht und glitschig, bei unachtsamer Eile besteht die Gefahr abzustürzen. Sie führt in Die Brunnen der trostlosen Wasser.

131 MESOFLAGGS TEMPEL

Die Fresken sind in diesem Raum schwer verschimmelt und zeigen so die deutlichen Umrisse von hängenden Leichen. Die hängenden Wurzeln, insgesamt 12 Stück, vom Dämonenbaum reichen fast bis auf den Fußboden (siehe **H Der Dämonenbaum**). Sie sind genau wie die Zweige von böser Energie erfüllt und ergreifen jeden, der nicht eine lange vergessene Gebetsformel murmelt, während er im Raum ist. Zwischen zwei der Wurzeln, die deswegen natürlich nicht angreifen können, hängen sowohl ein verrückt um sich schnappender Abgenagter, als auch ein halbverhungertes, schlaffer Schäfer namens Blun, der den Schlüssel für das Vorhängeschloß in Raum **130** besitzt. Sollte der Dämonenbaum getötet werden, bevor dieser Raum besucht wird, ist Blun zu einem Abgenagten mit 9 TP geworden und der Schlüssel findet sich zwischen den Fetzen seiner Kleidung.

Wurzeln: RK: 8[11] TW: 2 TP: je 11

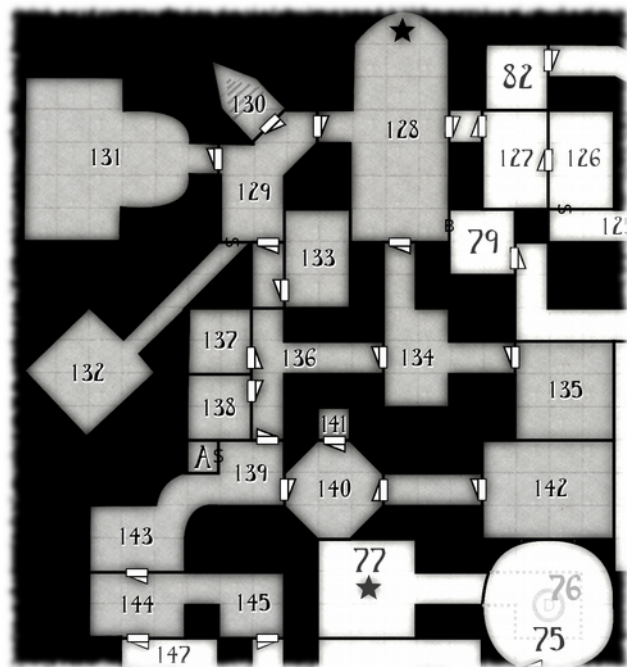
A: 1 **S:** 1W4 **Sp:** Ergreifen **RW:** Z2

Ergreifen – wenn die Wurzel mit einem Angriff trifft, ergreift er das Ziel automatisch. Das Opfer kann sich nicht bewegen, bis entweder die Wurzel auf 0 TP reduziert wurde oder ihm ein RW gegen Lähmung gelingt, um sich zu befreien. Jede Runde, die es im Griff verbringt, verringert sich seine Stärke um 1W4. Sobald die Stärke auf 0 sinkt, ist es vollständig gelähmt und bekommt keinen RW mehr. Ein befreites Opfer erlangt einen Stärkepunct pro Stunde zurück. Untote sind gegen den Stärkeschaden immun, aber dürfen maximal 5 RW durchführen, bevor sie so verstrickt sind, das sie auch keine RW mehr bekommen.

Abgenagter: BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: 7 A: 2

S: 1W4/1W4 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **M:** 11 **G:** C **EP:** 59

Blun: BT: 0 (0) RK: 9[10] TW: 1 TP: 3 A: - **RW:** NM **M:** 3 **G:** N



132 DIE SCHATZKAMMER MESOFLAGGS

In fünf massiven Eichentrühen aus dem Holz von Henkersbäumen liegt hier der lange vergessene Schatz von Mesoflag, Dämonengötze der Gehenkten und der Henker. In den Trühen befinden sich jeweils 30m gutes Seidenseil und 5 Kapuzen, sowie 200 GM mit dem Abbild Mesoflags auf der einen und Charons auf der anderen Seite. Die mittige Truhe besitzt außerdem noch einen doppelten Boden, der schwierig zu entdecken ist – hier findet sich das westliche Teil des Orsunats.

133 HEXENKÜCHE

Dieser weiß getünchte, rußige Raum beinhaltet eine große Kaminküche mit verschiedenen Kesseln in der Mitte des Raumes, alles bedeckt von einer dicken Schicht Guano. Wird dieser Raum betreten werden unzählige Fledermäuse aufgeschreckt, die nach 1W6 Runden durch den Kamin fliehen. In den Wandregalen können die verdreckten Überreste von normalen Nahrungsmitteln gefunden werden. Über den Kamin kann ein kleiner Charakter in die oberen Ruinen klettern.

134 WALDRAUM

Die Fresken zeigen einen dichten Wald, der fast plastisch zu sein scheint. An der Decke strahlt eine Feuerkugel hinter Eisenblättern.

135 VERTROCKNETER KRÄUTERGARTEN

Die Fresken dieses Raumes zeigen verschiedene Kräuter mit ihren Bezeichnungen in altertümlichen Gemein. Er wird von zwei *Feuerkugeln* erhellt. Ein Hochbeet dominiert die Mitte des Raumes. In ihm sind die vertrockneten Reste von verschiedenen Kräutern zu finden, ein Charakter mit Kräuterwissen kann erkennen, daß eine Dosis Wolfsbann noch nutzbar ist.

136 DER DUNKLE WALD

Die Fresken in diesem Gang stellen kahle, verwachsene Bäume vor einem Himmel mit einer kleinen Mondsichel dar, die sehr schwaches Licht erzeugt. Tatsächlich handelt es sich um eine Eisenblende mit getöntem Glas vor einer normalen Feuerkugel.

137 DAS GUTE SCHLAFZIMMER

Dieser Raum ist offensichtlich ein ehemaliger Schlafraum, die Fresken gleichen denen im Gang und ein zerfallenes Bettgestell aus Schwarzem Holz mit eingeschnitzten Hexen und Kobolden beherrscht die Westwand (~35 GM für die Schnitzereien).

138 DAS EINFACHE SCHLAFZIMMER

Die Überreste zweier einfacher Betten und ein schmuckloser Schrank stehen an der Westwand. Im Schrank hängen drei mottenzerfressene schwarze Umhänge, in der Tasche eines davon befindet sich ein *Ring der Nacht*.

139 WACHE DER BRAUNEN FANATIKER

Die Fresken in diesem Raum sind von groben Fledermausmenschenzeichnungen bedeckt. Hier wachen fünf Braune Fledermausmenschen mit Skelettmasken über die heiligen Knochen einer der ihren, der durch einen magischen Unfall halb im Boden steckt und inzwischen halbuntot ist. Die braunen Fledermausmenschen verehren ihn als Heiligen und füttern ihn mit den Herzen ihrer Feinde. Sie kennen die **125 Geheime Passage**. Die Geheimtür nach a öffnet sich, wenn man die Wand heftig drückt, die Fledermausmenschen wissen nichts von ihrer Existenz.

Halbuntoter: BT 0 RK: 9[10] TW: 1/2 TP: 3 A: 1 S: 1W3 Sp: Untot RW: NM M: 12 G: C EP: 6

Fledermausmenschen: BT: 90 (30) KL 60 (20) RK: 7[12] TW: 1-1 SP: Echolot A: 1 S: 1W4 (Keulen) RW: K1 M: 6 G: C EP: 9

a In diesem alten Geheimraum sind drei Abgenagte gefangen, die sofort angreifen, wenn jemand die Tür öffnet. Zwischen den Überresten ihrer Kleidung befindet sich ein *Fetisch der 12 Monate*.

BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: 11, 6, 6 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 M: 11 G: C EP: 59

140 OKTOGONALE KAMMER

Die Fresken in diesem Raum stellen verschiedene geometrische Figuren dar. Ein großes Mosaik in der Mitte des Bodens stellt einen bärtigen Philosophen dar, unter dem in einer Schriftrolle "Wissen ist das Sein!" steht.

141 KLEINE BIBLIOTHEK

Dieser kleine Raum besitzt Regale an allen Wänden, in denen Schriftrollen liegen. Ein kleines Leseputz steht in der Mitte. Auf dem Leseputz liegt mit dem Verzeichnis das einzige gebundene Buch der Bibliothek.

Es verzeichnet sowohl die Schriftrollen als auch den Bestand der großen Bibliothek (142). Die Schriftrollen selber sind kurze philosophische Traktate, aber könnten für einen Sammler etwas wert sein (1W20 GM pro Stück, insgesamt 100 Stück). In einer der Rollen an der Nordwand verbirgt sich eine lederne Schatzkarte (XXX).

142 DIE GROßE BIBLIOTHEK

In diesem Raum befinden sich die halbzerknagte Gerippe von einstmaligen großen Bücherregalen. In großen Haufen aus Papiermulch und Dreck leben hier 12 Riesenkakelaken, die durch den Verzehr von einigen magischen Büchern die merkwürdige Eigenart haben, ab und zu berühmte Zitate aus Theaterstücken und Büchern auszustoßen. Sie sind allerdings nicht intelligenter als andere ihrer Art und meist relativ hungrig.

143 VERBARRIKADIERTER TÜR

Diese Tür wurde mit großen Balken und Resten von Holzbänken versperrt. Räumt man diese beiseite, ist die Tür leicht nach außen gewölbt, als hätte eine große Kraft sie in Richtung dieses Raumes gedrückt. Leider heißt das auch, das sie vollkommen verklemmt ist.

144 DER GEBROCHENE WIDDER

Vor der halb eingedrückten, vollkommen verklemmten Nordtür liegt ein kleiner, zerbrochener Stab aus Balsaholz mit einem Widderkopf.

145 DIE BLUTIGE WARNUNG

An die Südwand wurde in altem Blut die Warnung „Nicht öffnen!“ mit einem Pfeil auf die Tür geschrieben. Blutige Bandagen davor zerbröckeln, wenn man sie berührt. Die Tür ist abgeschlossen und sehr massiv.

146 DIE HUNGRIGE GEFAHR

Der Raum ist voller Fresken lachender Kinder, die allerdings in schlechtem Zustand sind, Stücke des Putzes fehlen. In diesem Raum lauert ein halbverhungelter Menschenfresser. Wenn er jemanden sich an der Tür zu schaffen machen hört, verbirgt er sich im Rundgang im Osten des Raumes, um dann überraschend hervor zu stürmen. Er kämpft mit einem magischen Zweihänder +1 aus poliertem Chromstahl, der rötlich aufglüht, wenn jemand getroffen wird (1 Punkt zusätzlicher Feuerschaden).

147 SCHLICHTER GANG

Der Gang ist verputzt, aber ohne Fresken. Allerdings hat jemand mit Holzkohle „Der Menschenfresser ist hungrig“ an die Nordwand geschrieben. Die Geheimtür nach **151 Halle der gefallenen Freunde** ist nur von der anderen Seite zu öffnen.

148 HALLE DER AHNEN

Die Fresken hier zeigen die bis zur Unkennlichkeit zerkratzten Familienwappen der vier Abenteurer, unter jedem steht ein zerstörter Schrein. Die Wut der beleidigten Ahnen erzeugt zufällige magische Effekte, sobald jemand länger als 1 Phase im Raum verbringt:

1	Außerweltliches Stöhnen...
2	Kriechendes Feenfeuer mit zornigen Gesichtern umhüllt die Anwesenden, -2 auf RK für 1W6 Stunden, und ziemlich offensichtlich in allem außer dem hellsten Licht.
3	Teile der Schreine greifen an, 1 Angriff pro Runde, ETW0 20, S: 1W4
4	Jedesmal, wenn einer der Anwesenden versucht zu horchen, hört er nur leises Weinen für die nächsten 1W6 Stunden.
5	Eine Horde kleiner Tonfiguren kriecht aus den Überresten der Schreine und krabbelt die Anwesenden herauf, um sie anzugreifen. Sie sind allerdings nur leicht nervend und ansonsten völlig ungefährlich und geben nach 1W6 Runden wieder auf.
6	Ein markerschütternder Zorneschrei erfüllt den Raum, der einen Wurf auf wandernde Monster erzwingt.

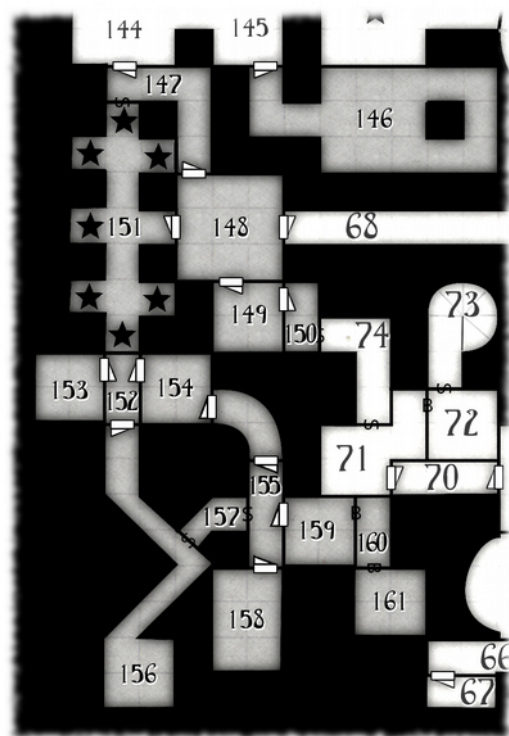
149 ANDACHTSRAUM

Die Fresken hier zeigen einen Friedhof. In der Mitte des Raumes befindet sich ein zerschlagener Springbrunnen aus dem ein wenig warmes Wasser tröpfelt, das einen großen Blutfleck auf dem Boden verdünnt. Schleifspuren führen zu **150**.

150 NEBENRAUM

Die Fresken hier zeigen Grabsteine mit Namen, aber ohne andere Daten. Hier wurden zwei Körper hingeworfen, ein Elf und ein Fledermausmensch. Beide tragen nur noch Lendenschurz. Der Elf hat in seinem einen kleinen Smaragd versteckt (450 GM). Die Geheimtür nach **74 Geheimer Gang der Toten** öffnet sich, wenn man den Namen auf dem

Grabstein an der Wand laut aufsagt „Olos, der Herr der Geheimnisse“.



151 HALLE DER GEFALLENEN FREUNDE

Fresken stellen hier Trauervorhänge aus schwarzem Samt dar. Die sieben Marmorstatuen zeigen, in gruseligen Details, sieben sterbende Abenteurer da. Dies sind im Uhrzeigersinn von der Tür aus: Ein paar Beine unter einem massiven Felsblock, ein nach Luft japsender junger Elf im Lederpanzer, der von einer Kobra gebissen wird, ein Zwerg der von einem Skelett erwürgt wird, ein Magier, der in einer Flamme steht, ein Kämpfer, der halb-aufgelöst in einem Gallertblock steckt, ein Halbling, der von einem Menschenfresser zerbissen wird und ein trauernder Halbork, der mit dem Kopf auf einem Richtblock liegt, mit einem viehischen Henker mit herunterschlagender Axt. An jedem Sockel sind zwei verbogene Eisennägel zu finden, an denen noch kleine Goldreste hängen (nur ~1 KM wert). Greift man dem Menschenfresser ins Maul und legt einen versteckten Schalter um, öffnet sich die Geheimtür nach **147 Schlichter Gang** in der Wand dahinter – diese ist nur von dieser Seite zu öffnen.

153 DIE FALLE DER TOTEN

Dieser unverputzte Raum beinhaltet drei hängende Eisenkäfige, in denen drei Abgenagte nach Eintretenden geifern. An der Westwand steht eine schwere, verschlossene Eisentruhe. Wird diese geöffnet, öffnen sich auch die Käfige. In der Truhe ist ein weiterer Abgenagter, der sich erst rührt wenn die Truhe geöffnet wird.

BT: 90 (30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: 13,13,11,7 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 Moral: 12 G: C EP: 59

154 DIE GLÜCKLOSEN

Zwei Abgenagte stürzen sich auf jeden, der den unverputzten Raum betritt. Hier liegen die Kleidung und Ausrüstung zweier Abenteurer, nämlich ein Plattenpanzer, ein Lederpanzer, ein Schild und zwei Kurzschwerter. In einem Rucksack ist eine zerbrochene Flasche und ein Heiltrank (1W8 TP) sowie ein 10' (3m) Stück Hanfseil. Ein Ledersäckchen beinhaltet 12 PM, 45 GM, 18 SM und ein Amethyst (50 GM). An einem breiten Ledergürtel hängt ein *Drachenzahndolch* +1 in der Scheide.
BT: 90 (30) **RK:** 5[14] **TW:** 2+2 **TP:** 9,9 **A:** 2 **S:** 1W4/1W4 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **Moral:** 12 **G:** C **EP:** 59

156 DER KÖNIG DER ABGENAGTEN

Die Fresken in diesen Raum zeigen Szenen von federgeschmückten Wilden, die sich Akten des Kannibalismus hingeben. Ein Steinsarkophag mit Stahlbändern und insgesamt vier *Heiligen Bleiplomben* steht in der Mitte des Raumes, er beinhaltet den ersten Abgenagten überhaupt. Dieser trägt eine Krone aus exotischen Federn und Gold (500 GM), sowie mehrere schwere Goldketten (4 Stück á 50 GM). In seinem Sarg liegen außerdem die Überreste eines Federmantels aus bunten exotischen Federn, hier können noch 2W12 geborgen werden, die je 1W6 GM Wert sind.
BT: 90 (30) **RK:** 3[16] **TW:** 4+4 **TP:** 20 **A:** 2 **S:** 1W6/1W6 **Sp:** Nagen, Untot **RW:** K2 **Moral:** 12 **G:** C **EP:** 390
Nagen – wenn beide Angriffe treffen, erleidet das Ziel 2W6 Schaden pro Runde, bis es oder der Abgenagte tot sind

157 GEHEIMES DEPOT

Die Geheimtüren zu diesem Raum öffnen sich, wenn sie mit einem heiligen Gegenstand berührt werden, sei es ein Rechtschaffenes Heiliges Symbol, oder etwas Vergleichbares. Der unverputzte, kurze geknickte Gang hat an beiden Seiten Regale, in denen insgesamt 120 Fläschchen mit heiligem Wasser stehen. An Haken an der Nordwand hängen vier einfache Weihwassersprinkler.

158 RAUM DES INNEREN TELEPORTERS

Die Fresken dieses Raumes zeigen Warnungen vor Untoten in vielen verschiedenen Sprachen und Piktogrammen. In der Mitte dieses Raumes steht ein Torbogen aus Fleisch mit einer Spiegeloberfläche. Das Fleisch ist mit einem schmierigen Fett bedeckt, das, wenn man sich damit einschmiert, Unsichtbarkeit gegenüber Untoten verleiht. Das magische Tor führt zu Raum 116. Das Tor funktioniert zwar durch einfaches Durchschreiten, aber totes Fleisch kann es nicht durchqueren. Wenn man in Richtung Süden hindurch tritt, kommt man in Richtung Norden am Zielort wieder heraus.

159 HALBUNTOTE GNOME

In diesem unverputzten Raum liegen 5 halbuntote Gnome vor der zugemauerten Öffnung in der Ostwand. Ein weiterer halbuntoter Gnom schwebt über dem Eingang, dieser lässt sich auf den fallen, der den Raum zuerst betritt. Dieser Gnom trägt an seinen halbverwesten Fingern einen *Schwebering*.
BT 10' **RK:** 9[10] **TW:** 1/2 **TP:** 3,2,2,1,1,1 **A:** 1 **S:** 1W3 **Sp:** Untot **RW:** NM **M:** 12 **G:** C **EP:** 6

160 UNHEIMLICHER VORRAUM

Der Boden dieses unverputzten Raumes ist von Asche bedeckt, die ab und zu in Wirbeln von selbst aufsteigt. Ein unirdisches Heulen ist gerade oberhalb der Hörschwelle wahrzunehmen. Wer in dem Raum durch heftige Bewegung Asche aufwirbelt, muß einen RW gegen Gift bestehen oder für 1W6 Stunden in heftige Alpträume in verbrannten Landschaften fallen, aus denen nur Schaden zum Erwachen führt.

161 DER BRENNENDE FÜRST

Der Raum ist unverputzt und voller verbrauchter Luft. Eine massive Eisenurne glüht rot auf einem sechseckigen Podest aus schwarzem Basalt. Das Berühren der Urne verursacht 1W6 Schaden durch Feuer. Die Urne ist mit drei *Heiligen Plomben* versiegelt. Unter ihr liegt ein *Ring der Feuerresistenz*. In der Urne ist ein untoter Ifrit namens Gzuulitru gefangen. Allerdings ist er zufrieden mit seiner Situation, und hat ironischerweise eine weitaus neutralere Einstellung als die meisten seiner lebenden Verwandten. Tatsächlich wäre er ungehalten, das er gestört wird, sollte ihn jemand befreien. Es sei denn, jemand versucht eine philosophische Diskussion mit ihm zu beginnen, insbesondere über die Vier-Elemente-Lehre.
BT: 90 (30) Fliegen 240'(80') **RK:** 3[16] **TW:** 10 **TP:** 50 **A:** 1 **S:** 2W8 **Sp:** Feuersäule, Erschaffen, Untot **RW:** K15 **Moral:** 12 **G:** N **EP:** 5200

NEUE MONSTER

ABGENAGTER

Anzahl:	1W6 (3W6)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	90' (30') 27m (9m)
Rüstungsklasse:	5[14]
Trefferwürfel:	2+2
Angriffe:	2
Schaden:	1W4/1W4
Speziell:	Nagen, normale Immunitäten der Untoten
Rettungswurf:	K2 (16)
Moral:	11
Hortklasse:	XXI
Erfahrungspunkte:	59

Diese untoten Monster gleichen immer noch blutigen, grob abgenagten menschlichen (oder halb menschlichen) Skeletten. Sie greifen sich ihre Opfer und nagen ihnen die Haut vom Körper, bis diese vollständig abgefressen ist, wobei sie erst 1W6 Runden nach dem Tod von diesen wieder ablassen. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
Nagen: Wenn beide Angriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde, bis es oder der Abgenagte tot ist.

BELEBTES MUSEUM

Anzahl:	1W6 (3W6)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	0' (0') 0m (0m)
Rüstungsklasse:	9[10]
Trefferwürfel:	4+2
Angriffe:	3 pro Person im Raum
Schaden:	je 1W3
Speziell:	Immunitäten der Untoten
Rettungswurf:	K2 (13)
Moral:	12
Hortklasse:	XIX
Erfahrungspunkte:	390

Dieser Raum, generell in Art eines Ossariums oder ähnlich, ist voller belebter Knochen, die normalerweise nur Angreifen, wenn ein bestimmtes Ereignis dies auslöst. Schafft ein Kleriker seinen Vertreibungswurf, bleiben die Knochen, solange dieser wirkt, passiv, es sei denn sie werden erneut angegriffen.

DÄMONENBAUM

Anzahl:	1 (-)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	0' (0') 0m (0m)
Rüstungsklasse:	3[16] Ast: 8[11]
Trefferwürfel:	8+2 Ast: 2
Angriffe:	6 Äste

Schaden:	-	Ast: 1W4
Speziell:		Ast: Ergreifen
Rettungswurf:	K8 (8)	Ast: M2 (16)
Moral:	12	
Hortklasse:	X	
Erfahrungspunkte:	1220	

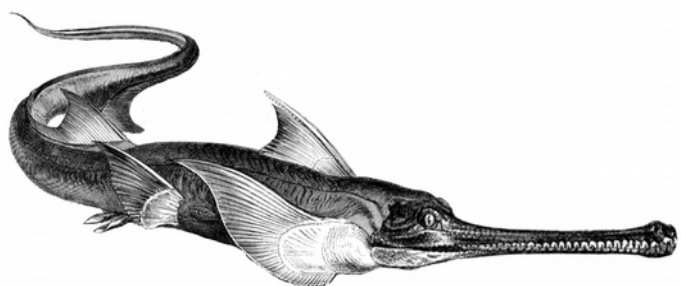
Dieser blattlose Baum ist mit der bösen Energie der dämonischen Ebenen erfüllt. Der Baum kann bis zu 6 Äste zum Ergreifen nutzen, die ihre eigenen Werte haben (siehe oben). Sollte er von unten angegriffen werden (durch eine Höhle etwa) besitzt er 6 Wurzeln mit den gleichen Werten.

Ergreifen – wenn der Ast mit einem Angriff trifft, ergreift er das Ziel automatisch. Das Opfer kann sich nicht bewegen, bis entweder der Ast auf 0 TP reduziert wurde oder ihm ein RW gegen Lähmung gelingt, um sich zu befreien. Jede Runde, die es im Griff verbringt, verringert sich seine Stärke um 1W4. Sobald die Stärke auf 0 sinkt, ist es vollständig gelähmt und bekommt keinen RW mehr. Ein befreites Opfer erlangt einen Stärkepunkt pro Stunde zurück. Untote sind gegen den Stärkeschaden immun, aber dürfen maximal 5 RW durchführen, bevor sie so verstrickt sind, das sie auch keine RW mehr bekommen.

Wenn der Baum mit Fernkampfwaffen angegriffen wird, ergreifen die Äste Knochen und Steine und werfen diese für 1W4 Schaden. Ein abgeschlagener Ast oder eine zerstörte Wurzel braucht eine Woche zum nachwachsen.

Wird der Baum getötet, sterben alle Äste und die Wurzeln.

FEUERFANG



Anzahl:	1W3 (2W6)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	120' (40') 36m (12m) Fliegend
Rüstungsklasse:	6[13]
Trefferwürfel:	2+1
Angriffe:	1
Schaden:	1W4 (+1W6 Feuer)
Speziell:	Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Kälte
Rettungswurf:	M1 (16)
Moral:	7
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	59

Diese 3e(1m) langen, fliegenden Wesen von der Feuerebene brennen mit heißen Flammen, die bei jedem, der sie berührt oder den sie berühren, 1W6 Schaden verursachen. Sie schwimmen durch die Luft wie Fische durchs Wasser, sind völlig immun gegen Feuer und erleiden doppelten Schaden durch alle Kälteangriffe. In sehr heißen Gebieten auf der Materiellen Ebene legen Feuerfänge manchmal sogar Gelege; die Eier sind jeweils 100 GM wert und sogar das Doppelte, wenn sie nicht auskühlen. Frisch geschlüpfte Feuerfänge können für 1000 GM als Wachtiere trainiert werden.

FLEDERMAUSMENSCH



Anzahl:	1W6 (3W6)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	90' (30') 27m (9m) Klettern 60' (20') 18m (6m)
18m (6m)	
Rüstungsklasse:	8[11]
Trefferwürfel:	1-1
Angriffe:	1 oder 2 Klauen
Schaden:	1 wie Waffe oder 1W3/1W3
Speziell:	Echolot
Rettungswurf:	K1 (18)
Moral:	6 (11 bei Brutmutter)
Hortklasse:	keine
Erfahrungspunkte:	6

Diese Fledermäuse ähnelnden Humanoiden sind wild und chaotisch, aber fanatisch loyal gegenüber ihrer eigenen Brutmutter. Sie benutzen krude Waffen aus Holz und Knochen, und können sehr gut klettern, sogar mit nur einer freien Hand. Sie schlafen und ruhen normalerweise, wie ihre tierischen Verwandten, von der Decke hängend. Fledermausmenschen sind aufgerichtet so groß wie ein Zwerg, aber laufen meistens halbgebückt herum, mit immer einer Hand auf dem Boden. Sie sprechen ein gebrochenes, piepsendes Gemein. Echolot: Alle Fledermausmenschen können in totaler Finsternis bis zu 120' (36m) sehen, aber werden von Stille (15'/4,50m Radius) geblendet.

FLEDERMAUSMENSCH, BRUTMUTTER

Anzahl:	1 (0)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	60' (20') 18m (6m) Klettern 30' (10') 9m (3m)
Rüstungsklasse:	9[10]
Trefferwürfel:	7+2
Angriffe:	1 Hieb
Schaden:	1W12
Speziell:	Echolot
Rettungswurf:	K4 (9)
Moral:	12
Hortklasse:	XII
Erfahrungspunkte:	900

Die massigen, fettleibigen und sehr großen Weibchen der Fledermausmenschen sind weniger intelligent, aber trotzdem die Anführer der chaotischen Humanoiden. Sie sind vor allem am Fressen und an der Aufmerksamkeit der stärksten Männchen des Stammes interessiert. Obwohl sie in der Lage sind, mächtige Hiebe auszuteilen, ziehen sie es vor, passiv zu bleiben, solange die Männchen sie noch beschützen können.

FLEDERMAUSMENSCH, JUNGENSCHWARM

Anzahl:	1W2 (0)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	60' (20') 18m (6m) Klettern 30' (10') 9m (3m)
Rüstungsklasse:	8[11]
Trefferwürfel:	1-4
Angriffe:	Speziell
Schaden:	1W6/1W8/1W10/1W12 – (9-RK) pro Runde
Speziell:	Echolot
Rettungswurf:	NM (18)
Moral:	12
Hortklasse:	keine
Erfahrungspunkte:	13, 29, 65 oder 135

Dieser Schwarm aus unzähligen ausgehungerten, halbintelligenten Jungen der Fledermausmenschen stürzt sich auf alles, was kein Fledermausmensch ist, um es aufzufressen. Der Schwarm kann pro TW einen Gegner pro Runde angreifen, solange diese nebeneinander stehen, und verursacht ohne Angriffswurf automatischen Schaden gegen diese. Je besser die RK, desto weniger Schaden wird verursacht, aber immer mindestens 1 Punkt - von dem Schadenswürfel wird 9 - RK abgezogen, also gar nichts bei RK 9 und 9 bei RK 0 (oder -(RK -10) bei aufsteigender RK). Wesen, die nur mit magischen Waffen getroffen werden können, sind gegen diese Angriffe immun. Pro 8 Schadenspunkte, die der Schwarm erleidet, sinken seine effektiven TW um 1.

Gnag

Von Doctore Domani [hier auf seinem Blog](#) im Rahmen des "Wünsch dir was, Blogger 2014" hergestellt. Mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Anzahl:	1W6 (6W6)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	180' (60') 54m (18m)
Rüstungsklasse:	6[13]
Trefferwürfel:	2+2
Angriffe:	3 (2 Tentakel, 1 Biss), s.u.
Schaden:	1W3/1W3/1W6 (+Gift)
Rettungswurf:	K1 (17)
Moral:	8 (siehe unten)
Hortklasse:	keine
Erfahrungspunkte:	47

Gnag, das; Nomen; Plural: Gnags, manchmal auch Gnagse; in gemäßigten bis wärmeren Gefilden lebende Aas- und Fleischfresser, die entfernte Verwandtschaft zu Hyänen aufweisen.

Gnags besitzen etwa die Größe eines Schäferhundes oder eines kleinen Ponys und wiegen ausgewachsen zwischen 50 und 75 kg. Sie haben kurzes, meist beiges bis hellbraunes Fell und einen drahtigen, muskulösen Körperbau ähnlich einer Hyäne. Aufgrund ihrer längeren Beine wirken sie jedoch ein wenig unproportioniert.

Auffälligste Merkmale sind zum einen der langgezogene, fast schon trichterförmige Kopf, der zwar keine Nasenlöcher oder Nüstern besitzt, dessen Schnauze aber zwei Reihen spitzer Reißzähne aufweist. Zum anderen sind dies zwei an Tentakeln erinnernde Extremitäten, welche aus den vorderen Schulterblättern wachsen und etwa einen halben Meter lang sind. Die Tentakeln enden in jeweils vier fingerähnlichen, mit Klauen bewehrten Gliedern und tragen außerdem die Riechorgane der Kreatur.

Gnags leben in Rudeln, die meist zwischen 20 und weit über 100 Tiere umfassen und vom stärksten Männchen, dem Alpha-Tier, angeführt werden. Sie jagen in der Morgen- und Abenddämmerung, schlafen nachts und verstecken sich am Tag. Sie fühlen sich in Ebenen, Steppen, steinigen Wüsten und ähnlichen, weitläufigen Gegenden, in denen sie ihre Beute schon von weitem beobachten können, am wohlsten, es sind aber auch schon Gnags in Wäldern und urbanen Gebieten gesehen worden.

Beim Kampf und bei der Jagd wird Gnags ein „kollektives Bewusstsein“ nachgesagt, da ihre Angriffe oft sehr koordiniert wirken, sie sich auf einen einzelnen, stärkeren Feind konzentrieren und simultan auf Veränderungen im Kampfgeschehen reagieren können. Tatsächlich aber liegt dies daran, dass die Gnags eines Rudels auf die Befehle ihres Alpha-Tieres hören, welches selten direkt am Kampf teilnimmt, sondern diesen aus zweiter Reihe beobachtet und mit Schnalzlauten und Heulen steuert. Ein Kampf Rudel ohne Alpha-Tier verfällt hingegen schnell wieder in normale, tierische Verhaltensmuster.

Im Kampf greift ein Gnag zuerst mit seinen beiden Tentakeln an und versucht, die klauenbewehrten Finger in den Körper seines Opfers zu bohren.

Hierdurch kann er ein leichtes Gift injizieren, welches den Widerstand seiner Beute verringern soll und kleinere Beutetiere sogar komplett lähmen kann. Anschließend schnappen die beiden mächtigen Kiefer zu.

Der Legende zur Folge soll „Gnag“ übrigens die Lautmalerei des Schmerzensschreies sein, den der Entdecker dieser Spezies ausgestoßen haben soll, als er das erste Mal von einem Gnag gebissen wurde. Tatsächlich ist es eine Ableitung des orkischen Wortes „Gnaaq“ für „Hyäne“, weswegen sie mancherorts auch „Orkenhyäne“ genannt wird.

Die Giftdrüsen aus den Tentakeln, Gnagblut und der Speichel der Alpha-Tiere sind gesuchte und gut bezahlte Ingredienzien für magische Tränke, während aus ihren Häuten manchmal Rüstungen hergestellt werden. Darüber hinaus sammeln Gnags keine Schätze, es können jedoch manchmal welche bei den Überresten ihrer Opfer gefunden werden.

Jedes Rudel besitzt ein Alpha-Tier, welches über die vollen 18 Trefferpunkte verfügt. Solange dieses Tier lebt und das Rudel seine Befehle hören kann (*Stille-Zauber* beachten), erhalten alle anderen im Rudel einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe. Wird das Alpha-Tier besiegt, fällt die Moral der Gnags von 8 auf 6. Jedem, der von einem der Tentakeln getroffen wird, muss ein Rettungswurf gegen Gift gelingen, oder er muss für eine Minute einen Abzug von -1 auf seine Angriffswürfe aufgrund leichter Lähmungserscheinungen hinnehmen. Der Abzug ist kumulativ, sollte ein Opfer mehrmals getroffen werden und mehrere Rettungswürfe misslingen. Der Effekt kann sowohl durch *Gift neutralisieren* als auch durch *Lähmung aufheben* gebannt werden.

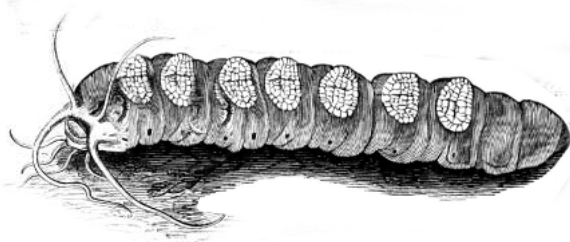
HALBUNTOTER

Diese Wesen sind nur halb durch nekromantische Energien belebt und meist das Resultat von magischen Unfällen oder verderbter Hintergrundmagie. Sie können aus fast jedem Lebewesen entstehen und haben dann folgende Werte:

BT:	10' (3') 3m (1m)
RK:	immer 9[10]
TW:	½ soviel wie Original
Angriffe:	1
Schaden:	1W3 oder Hälfte des normalen Schadens, je nachdem was höher ist
Speziell:	Normale Untote Immunitäten
RW:	NM (18)
Moral:	12
Gesinnung:	C
EP:	nach TW + eine besondere Fähigkeit

Halbuntote verlieren alle besonderen Fähigkeiten, wie Gift oder Ergreifen, und können normalerweise, wenn überhaupt, nur langsam kriechen.

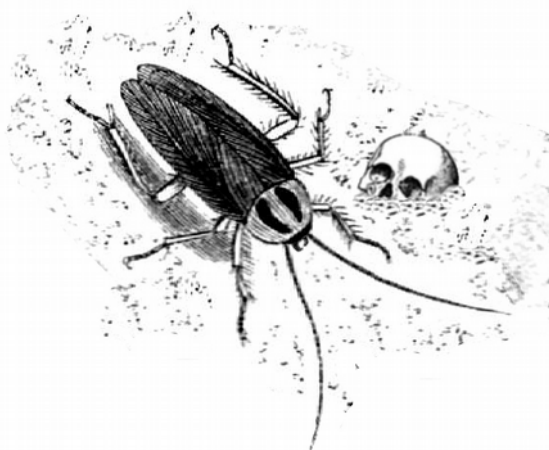
HIRNPARASIT



Anzahl:	1W3 (1W6)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	30' (10') 9m (3m)
Rüstungsklasse:	9[10]
Trefferwürfel:	1 TP
Angriffe:	1
Schaden:	1 + Bohren
Rettungswurf:	NM (18)
Moral:	7
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	7

Dieser kleine, gräulich-rote Wurm springt erstaunlich hoch, um Wesen mit erkennbarem Gesicht anzugreifen. Wesen mit Gesichtsmasken oder Vollhelmen haben gegen ihn RK: 0[19], bei Helmen mit Nasenschienen oder ähnlichen, halboffenen Helmen beträgt die RK: 4[15], ansonsten RK: 9[10]. Gelingt dem Hirnparasit ein Angriffswurf, so fängt er an, sich durch ein Auge in den Schädel zu bohren. Dies verursacht automatisch 1W6 Schadenspunkte pro Runde und nach der ersten Runde ist das Auge zerstört. Angriffe mit der Waffe auf den Wurm treffen zu 75% das Opfer, es sei denn dieses hält absolut still; weil es gelähmt ist, zum Beispiel. Tötet der Wurm ein Opfer, so legt er in der Runde darauf 1W6 Eier in das Hirn und kommt wieder hervor, um weitere Opfer zu suchen. Die Eier wachsen innerhalb von 1W6 Tagen zu neuen Hirnparasiten heran und platzen dann aus dem Schädel heraus.

KAKERLAKEN, RIESEN-

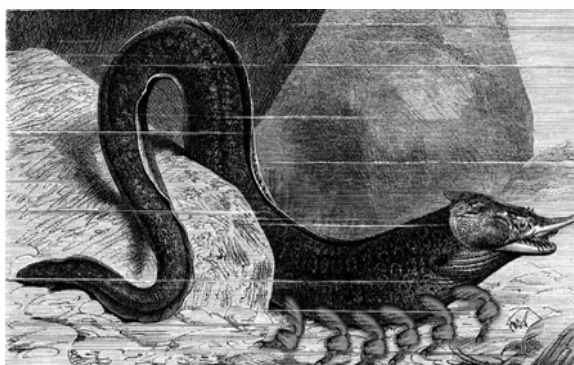


Anzahl:	2W4 (4W10)
Gesinnung:	Neutral

Bewegung:	150' (50') 45m (15m)
Rüstungsklasse:	5[14]
Trefferwürfel:	1W4 TP
Angriffe:	1
Schaden:	1W4
Rettungswurf:	NM (18)
Moral:	6
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	6

Riesenkakerlaken sind monströse Aasfresser, die ihren kleineren Verwandten in vielen Einzelheiten gleichen – sie meiden das Licht und sind trotzdem nicht wirklich beeinträchtigt, müssen sie in erleuchteten Konditionen kämpfen. Generell scheuen sie aber Konfrontationen, solange sie nicht bedrängt werden, besitzen aber gefährlichere Mundwerkzeuge als kleinere Schaben. Sie sind vollständig immun gegen alle Gifte.

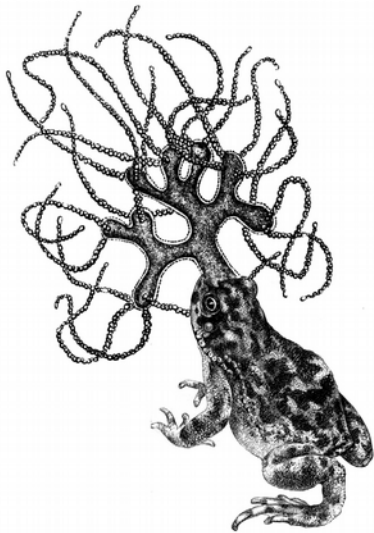
KRABMURAAL



Anzahl:	1W4 (1W10)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	30' (10') 9m (3m) Schwimm 60' (20') 18m (6m)
Rüstungsklasse:	6[13]
Trefferwürfel:	1
Angriffe:	1
Schaden:	1W6 + Blutung
Rettungswurf:	K1 (17)
Moral:	10
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	15

Krabmuraale sind merkwürdige, amphibische Mischwesen aus Fisch und Krebstieren. Sie sind sehr aggressiv, wenn es um die Verteidigung ihres Reviers geht. Wenn jemand von einem Muraal gebissen wird, dann blutet die Wunde für einen TP pro Runde, bis sie verbunden oder anders geheilt wird.

MORASTKRÖTE



Anzahl:	2W6 (5W10)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	30' (10') 9m (3m)
Rüstungsklasse:	8[11]
Trefferwürfel:	1 TP
Angriffe:	1
Schaden:	1 + Sporen
Rettungswurf:	NM (18)
Moral:	5
Hortklasse:	Keine
Erfahrungspunkte:	6

Diese Kröten sind vom gleichen Pilz befallen wie die Morastleute, aber aus unerfindlichen Gründen wirkt er anders bei ihnen. Aus den Köpfen dieser Kröten wächst ein polypähnlicher Fortsatz mit vielen Nesselzellen. Bei einem erfolgreichen Treffer brennen diese leicht, und dem Ziel muß ein RW gegen Gift gelingen, oder es wird von der gleichen Krankheit befallen wie durch das Blut der Morastleute (s.u.).

MORASTLEUTE

Anzahl:	1W6 (2W10)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	90' (30') 27m (9m)
Rüstungsklasse:	7[12]
Trefferwürfel:	1 (oder mehr)
Angriffe:	1
Schaden:	wie Waffe
Speziell:	Sporenblut
Rettungswurf:	E1 (oder mehr) (17)
Moral:	5 (12 in Pilzkammer)
Hortklasse:	XVIII
Erfahrungspunkte:	16 (oder mehr)

Die überlebenden elfischen Diener des Schlosses flohen in die unterirdischen Kammern, und wurden von einem parasitären Pilz infiziert – jetzt sind sie Morastleute.

Diese Wesen gleichen schlanken Humanoiden, die bis auf unzählige Auswüchse und Pilzkörper überall

auf ihrem nackten Körpern Elfen gleichen. Morastleute haben die normalen Fertigkeiten eines Elfen, aber die Pilzkappen und schwammigen Tumore, die sie bedecken, erhöhen ihre RK. Der Pilz in ihnen zieht feuchte, dunkle und abgeschiedene Orte vor, so daß die Morastleute in schlammigen Höhlen und den tiefsten Regenwäldern zu finden sind. Die Morastleute können ganz normal Zauber anwenden wie ein Elf, aber da ihre Zauberbücher normalerweise den feuchten Verhältnissen, die sie vorziehen nicht standhalten, bedecken sie die Wände ihrer Lagerkammern mit oft selbsterstellten magischen Formeln, insbesondere welchen mit Pilzthema.

Sporenblut: Alle Morastleute sind vollständig immun gegen die Auswirkungen von Pilzgiften und Sporen jeglicher Art. Sie machen sich dies zu nutze, indem sie z.B. durch Gelbschimmel laufen, um Verfolger abzuschütteln. Außerdem muß jeder, der in intensiven Kontakt mit dem Blut eines der Morastleute kommt, einen RW gegen Gift ablegen, oder er wird von den Sporen des parasitären Pilzes befallen. Er verliert jeden Tag einen Punkt Konstitution, bis *Krankheit heilen* auf ihn gewirkt wird, oder er stirbt. Elfen verwandeln sich stattdessen nach einer Woche ohne Konstitutionsverlust in einen der Morastleute.

MUMIE, ZERFALLENE

Anzahl:	1W2 (1W10)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	60' (20') 18m (6m)
Rüstungsklasse:	7[12]
Trefferwürfel:	3
Angriffe:	1 Kralle
Schaden:	1W6 + Mumienfäule
Speziell:	Anfällig gegen Feuer, Untot
Rettungswurf:	KI2 (14)
Moral:	12
Hortklasse:	-
Erfahrungspunkte:	75

Zerfallene Mumien entstehen aus Mumien, die langfristig heiligen Schwingungen ausgesetzt sind. Ihre Bandagen sind meist lose und zeigen die vertrockneten Überreste darunter. Sie verlieren ihre lähmende Ansicht, und sind allgemein wesentlich schwächer, auch hat ein Opfer gegen ihre Mumienfäule einen RW gegen Gift. Feuer verursacht gegen sie doppelten Schaden. Zerfallene Mumien sind zwar genauso bössartig und den Lebenden gegenüber abgeneigt, wie die Wesen, aus denen sie entstanden sind, aber ihre Intelligenz ist stark gemindert und am Beginn jeder Kampfrunde wird mit einem W6 gewürfelt. Zeigt dieser Wurf eine 1, überkommen die zerfallene Mumien Erinnerungen aus der Zeit, als sie noch ein lebendes Wesen war, und sie bleibt verwirrt untätig.

NEKROHANDLER



Anzahl:	1 (1)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	60' (20') 18m (6m)
Rüstungsklasse:	6[13]
Trefferwürfel:	6
Angriffe:	1 (Würgegriff) oder Zauber
Schaden:	1W3
Rettungswurf:	M6 oder Kl6 (11)
Moral:	7
Hortklasse:	VII
EP:	820

Nekrohandler sind unheilige Konstrukte aus Teilen lebender Nekromanten, die verrückt genug waren, sich dieser Prozedur zu unterziehen. Sie bestehen aus einem Kopf mit einer angenähten Hand, und sind dementsprechend sehr klein. Sie besitzen die Zauberfähigkeiten eines Zauberkundigen oder chaotischen Klerikers der 6. Stufe, und können außerdem einen Gegner anspringen um ihn zu erwürgen. Wenn dem Nekrohandler ein Angriffswurf gelingt, erleidet der so getroffene Gegner jede Runde 1W3 Schadenspunkte und kann nicht sprechen (oder Zaubern). Sobald der Nekrohandler mehr als 5 TP Schaden durch einen einzelnen Angriff erleidet, löst er seinen Griff. Normalerweise ziehen es Nekrohandler aber vor, Zauber aus dem Hintergrund zu wirken und dann zu verschwinden, wenn es wirklich ernst wird...

OGER, MENSCHENFRESSER

Anzahl:	1W4 (2W4)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	90' (30') 27m (9m)
Rüstungsklasse:	5[14]
Trefferwürfel:	4+1
Angriffe:	1 (Keule)
Schaden:	1W10
Rettungswurf:	K4 (13)
Moral:	10
Hortklasse:	XX + 1.000 GM
Erfahrungspunkte:	215

Die Menschenfresser sind eine etwas intelligentere Unterart des gemeinen Ogers. Sie sind umso grausamer, und lieben psychologische Folter ebenso wie die körperliche Züchtigung ihrer bedauernswerten Opfer. Sie ernähren sich ausschließlich vom Fleisch intelligenter Spezies, alles andere ist Gift für sie.

PESTSCHATTEN

Anzahl:	1 (1)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	90' (30') 27m (9m)
Rüstungsklasse:	7[12]
Trefferwürfel:	2+2
Angriffe:	1
Schaden:	1W4 + Pest
Rettungswurf:	K2 (16)
Moral:	12
Hortklasse:	Keine
EP:	300

Der Pestschatten ist eine besondere Abart des normalen Schattens, aber umso gefährlicher, nicht wegen seiner Werte und seiner besonderen Immunitäten, sondern wegen der Pest, die er verbreitet. Jeder, der von ihm getroffen wird, muß einen RW gegen Tod ablegen oder an der Pest erkranken. Der Pestschatten ist immun gegen alle Waffen und Magie bis auf Heilzauber, diese verursachen nur 1 SP pro Zaubergrad. Er erleidet aber normalen Schaden durch Heiliges Wasser. Ein an der Pest Erkrankter ist 1W3-1 Tage infiziert, bevor die Krankheit ausbricht. Dann erleidet er 1W6 Tage lang 1W6 Punkte Konstitutionsschaden. Er ist während der gesamten Zeit ansteckend, entweder durch direkten Körperkontakt, Blut oder durch Flöhe oder ähnliche blutfressende Parasiten.

PFLANZAKEL

Anzahl:	1 (1)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	30' (10') 9m (3m)
Rüstungsklasse:	5[14]
Trefferwürfel:	4+2
Angriffe:	4
Schaden:	1W6 + Umschlingen
Rettungswurf:	M4 (13)
Moral:	10
Hortklasse:	
EP:	440

Zauber:	1. Magisches Geschoß (2 Stück), Personen bezaubern
	2. Gedanken lesen, Spiegelbild

Pflanzakel sind böse, intelligente Pflanzenwesen, die von den Geistern böser Magier belebt werden. Pflanzakel zaubern normalerweise Spiegelbild, bevor sie in den Kampf gehen, und nutzen Personen bezaubern nur, wenn sie einen Kampf zu verlieren scheinen. Magisches Geschoß nutzen sie gegen Fernkampfangreifer. Im Nahkampf greifen sie mit 4 Ranken an, die bei einem gelungenen Treffer ihre Opfer umwickeln und dann jede Runde 1W6 Schaden verursachen (Kein Trefferwurf nötig). Ein Opfer kann sich mit einem gelungenen Stärkewurf aus dieser Umklammerung befreien. Pflanzakel brauchen mindestens zwei freie Ranken, um zaubern zu können. Es gibt Gerüchte von mächtigeren Pflanzakeln mit mehr Zaubern. Sicher ist, das einige eine andere Zauberauswahl haben, die sie ähnlich intelligent nutzen.

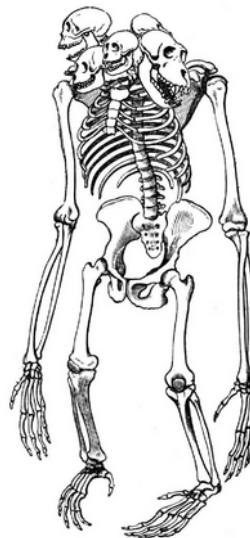
SCHLANGENHUND



Anzahl:	1W3 (1W8)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	120' (40') 36m (12m)
Rüstungsklasse:	5[14]
Trefferwürfel:	2+2
Angriffe:	1
Schaden:	1W6 + Gift
Rettungswurf:	K1 (17)
Moral:	9
Hortklasse:	Keine
EP:	47

Diese halbverrückten, bissigen Monströsitäten, zusammengesetzt aus Wildhunden mit Schlangenköpfen, sind bei verderbten Magiern als Wachhunde sehr beliebt. Es gibt eine Variante des Schlangenhundes, der sein Gift bis zu 90' (18m) spucken kann.

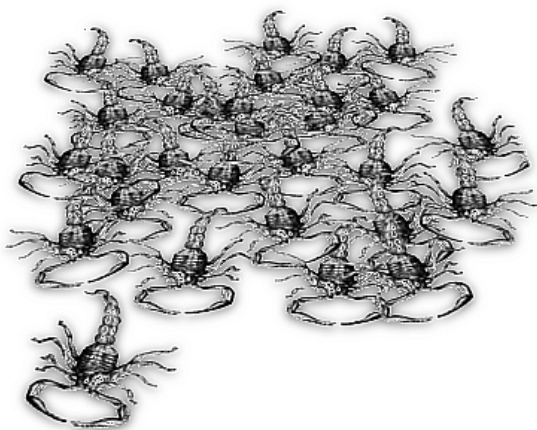
SKELETT, FÜNFKÖPFIGES AFFEN-



Anzahl:	1W4(-)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	60' (20') 18m (6m)
Rüstungsklasse:	7[12]
Trefferwürfel:	3
Angriffe:	2
Schaden:	1W6/1W6
Speziell:	Zerreißen (4W6), Geschnatter, Untot
Rettungswurf:	K3 (14)
Moral:	12
Hortklasse:	Keine
EP:	80

Dieses Menschenaffenskelett besitzt die Schädel von fünf kleineren Affen anstatt des Passenden. Wenn es mit beiden Klauen das gleiche Ziel trifft, verursacht es 4W6 Schaden in einem Zerreißenangriff, anstatt den normalen 2W6. Außerdem beginnen in diesem Falle die Schädel verhöhrend mit den Zähnen zu klappern, was jedem in einem 10' (3m) Umkreis, inklusive des Getroffenen, dazu zwingt, einen RW gegen Zaubersprüche abzulegen oder für 1 Runde vor Furcht gelähmt zu sein.

SKORPIONSCHWARM



Anzahl:	1(1W3)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	30' (10') 9m (3m)
Rüstungsklasse:	8[11]
Trefferwürfel:	2
Angriffe:	Speziell
Schaden:	1 + Gift (2W6)
Rettungswurf:	NM (18)
Moral:	6
Hortklasse:	Keine
EP:	38

Ein Schwarm aus kleinen, giftigen Skorpionen, der automatisch Schaden gegenüber Charakteren macht, die in ihm stehen. Wesen, die nur mit magischen Waffen getroffen werden können, sind gegen diese Angriffe immun. Der Schwarm füllt ein Gebiet von 10*10' (3*3m). Die betroffenen Charaktere müssen einen RW gegen Gift machen, oder sie erleiden durch das Gift 2W6 Schaden.

TOTENRATTE



Anzahl:	2W6 (6W6)
Gesinnung:	Neutral
Bewegung:	120' (40') 36m (12m)
Rüstungsklasse:	7[12]
Trefferwürfel:	1W4 TP
Angriffe:	1
Schaden:	1W3 + Alpträume
Rettungswurf:	K1 (17)
Moral:	8
Hortklasse:	Keine
EP:	6

Ein Abart der normalen Riesenratte, deren Köpfe durch gespannte Haut und kaum Gewebe darunter fast wie skelettiert aussehen. Jeder Biß hat eine 5%ige Chance, dass das Ziel mit Alpträumen infiziert wird, die für 1W3 Tage anhalten und erholsamen Schlaf verhindern.

DAS WEIßE KIND

Anzahl:	1 (1)
Gesinnung:	Chaotisch
Bewegung:	90' (30') 27m (9m)
Rüstungsklasse:	2[18]
Trefferwürfel:	9+2
Angriffe:	2 (Klauen)
Schaden:	1W6/1W6 + Verzehren
Rettungswurf:	M9 (6)
Moral:	11
Hortklasse:	X
EP:	2400

Das Weiße Kind ist eine halbdämonische Wesenheit, die nichts mehr liebt als Wesen in Angst und Schrecken zu versetzen. Es bevorzugt dabei kurze, verwundende Angriffe um sich dann wieder zu verbergen und sich am Leid seiner Opfer zu ergötzen. Weiße Kinder können sich im Schatten verbergen wie ein Dieb der 9. (67%).

Verzehren – Jeder Schaden, den ein Charakter durch das Weiße Kind erleidet, führt zu schwärenden Wunden, die 1 TP pro Phase verursachen, bis der Ursprungsschaden verdoppelt wurde. Ein beliebiger Heilzauber oder ein Segen stoppt dies.



NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

DAS ORSUNAT

Das Orsunat ist ein besonderes Artefakt. Es ist in 4 Teile geteilt und entfaltet seine größte Macht erst, wenn es zusammengefügt wurde. Alle Einzelteile sind auf der Hauptebene zu finden, in den Räumen 54 Echtes Grab des Diebes, 94 Der Nördliche Teil des Orsunats, 116 Die letzte Falle und 132 Die Schatzkammer Mesoflargs. Der Spielleiter sollte das Orsunat an seine Kampagne anpassen, aber hier ist eine kurze Beschreibung der normalen Kräfte, für alle, die zu faul dafür sind:

Nördliche Teil des Orsunats:

- Fähigkeiten:** Beliebige oft *Licht*
3 mal pro Tag *Unsichtbarkeit 10'*
Radius wie ein Magier der 20. Stufe
- Fluch:** Wer es länger als 24 Stunden bei sich trägt, erhält eine kumulative 5% Chance pro Tag, daß beim nächsten Wirken der *Unsichtbarkeit 10' Radius*, alle im Radius dauerhaft anfangen zu Leuchten, was ihnen einen +2 Malus auf die RK beschert, zusätzlich zu den anderen, offensichtlichen Nachteilen.

Südliche Teil des Orsunats:

- Fähigkeiten:** Beliebige oft *Schutz vor Bösem*
3 mal pro Tag *Person festhalten* wie ein Magier der 20. Stufe
- Fluch:** Wer es länger als 24 Stunden bei sich trägt, erhält eine kumulative 5% Chance pro Tag, daß man selbst Ziel des nächsten *Person festhalten* wird, und dieser Zauber dauerhaft wirkt.

Östliche Teil des Orsunats:

- Fähigkeiten:** Beliebige oft *Magie entdecken*
3 mal pro Tag *Magie bannen* wie ein Magier der 20. Stufe
- Fluch:** Wer es länger als 24 Stunden bei sich trägt, erhält eine kumulative 5% Chance pro Tag, daß ein zufälliger magischer Gegenstand im Besitz Ziel des nächsten *Magie bannen* wird, statt des gewünschten Zieles, und diesen im Erfolgsfall dauerhaft zerstört.

Westliche Teil des Orsunats:

- Fähigkeiten:** Beliebige oft *Schwebende Scheibe*
3 mal pro Tag *Fliegen* wie ein Magier der 20. Stufe
- Fluch:** Wer es länger als 24 Stunden bei sich trägt, erhält eine kumulative

5% Chance pro Tag, daß das nächste Ziel des *Fliegen* für die gesamte Zauberdauer ohne Kontrolle steil nach oben fliegt bis der Zauber plötzlich vollständig endet.

Orsunat als Ganzes zusammengefügt:

- Fähigkeiten:** Alle der Einzelteile des Orsunats
1 mal pro Tag *Heilen*
- Fluch:** Derjenige, der das Orsunat zusammenfügt, erhält sofort einen Geas (Ohne RW), das Orsunat zu zerbrechen und die Einzelteile gut und möglichst sicher zu verstecken. Das Orsunat kann aber nur durch ein anderes Artefakt oder durch den Odem eines Drachen maximalen Alters wieder zerbrochen werden. Die Flüche der anderen Teile sind aber nicht mehr aktiv, solange das Orsunat in einem Stück ist.

BLEIPLATTEN DES FLUCHES

Bleiplatten des Fluches sind besondere Magische Gegenstände, die mit einem Namen und Verwünschungen beschrieben werden können. Der Gegenstand fängt an zu wirken, wenn die Bleiplatte in eine Quelle, einen Vulkan oder einen anderen Ort magischer Bedeutung geworfen wird. Solange das Opfer lebt und sich auf der gleichen Existenzebene befindet, wird es wie durch den Zauber *Fluch* betroffen, es sei denn, ihm gelingt ein Rettungswurf gegen Magie. Wirkt der Fluch nicht auf das Opfer, aus welchen der obigen Gründe auch immer, muß dem Beschreiber ein Rettungswurf gelingen oder der Fluch schlägt auf ihn zurück.

DAS SEHENDE SCHWERT DER FEEN

Das Sehende Schwert der Feen ist ein Kurzschwert +2, das zusätzlich dem Träger erlaubt, Unsichtbares zu sehen, solange er es in der Hand hält. Allerdings sieht er auch ab und zu (25% Chance pro Tag) Wesen oder Gegenstände, die gar nicht vorhanden sind. Gegenüber Feen und ähnlichen Wesen erhält der Träger einen +/-2 Bonus auf Reaktionswürfe.

DER DOLCH DER LANGFINGER

Der Dolch der Langfinger ist eine schmale Stahlnadel, die nicht nur ein Dolch +3 ist, sondern auch als Dietrich benutzt werden kann. Außerdem erhöht er die Diebesfähigkeiten Schlösser Öffnen, Taschendiebstahl und Fallen finden des Trägers um je 10%/+2, solange der Dolch blank gezogen ist.



DER FETISCH DER 12 MONATE

Der Fetisch der 12 Monate erhöht sowohl die Kampfkraft, als auch die Reizbarkeit des Trägers. Jeden Monat erhöht sich der Angriffswurf um 1, bis zu einem Maximum von 12 (!) nach einem Jahr – allerdings muß bei jedem Kampf der Träger einen RW gegen Zaubersprüche bestehen, mit dem Kampfbonus als Malus, oder er wird zum verrückten Berserker und kann den Kampf nicht abbrechen, bevor nicht alle Wesen innerhalb von 50' (15m) tot sind (Oder er selbst). Der Träger kann den Fetisch jederzeit abnehmen, solange er nicht im Kampf ist, allerdings läßt dies den Bonus wie den Malus wieder auf 1 sinken. Trägt er den Fetisch länger als 12 Monate (auch in Etappen!) und überlebt er dies, wird er dauerhaft zu einem wahnsinnigen Berserker.

DIE HYÄNENSCHÄDELKRONE

Die Hyänenschädelkrone erlaubt dem Träger sich einmal am Tag in eine Hyäne und zurück zu verwandeln. Der Träger übernimmt dabei alle Eigenschaften einer Hyäne und verwandelt sich mit seiner Ausrüstung, aber seine TP bleiben gleich. Außerdem erhält er einen +/-2 Bonus auf Reaktionswürfe von Gnollen, Hyänen und ähnlichen Wesen, solange er die Krone trägt.

DRACHENZAHNDOLCH

Drachenzahndolche sind mit einem Heft versehene Drachenzähne, die einen +1 bis +3 magischen Bonus haben können. Zusätzlich erhält der Träger einen Bonus auf alle RW gegen Drachenodem in der gleichen Höhe wie der Kampfbonus.

FEUERAUGE

Feueraugen sind Glaskugeln gefüllt mit hell brennenden Augen, die an der Decke angebracht sind. Sie sind sehr zerbrechlich, aber als Kuriosum einiges Wert (je nach Käufer bis zu 250 GM).

FEUERWERKSMÜTZE

Diese oft grellbunten, ausgefallenen Spitzgugeln sind von Illusionisten verzaubert worden, die ihnen die Kraft verliehen, einmal am Tag eine besonders laute und bunte Explosion in einer Entfernung von bis zu 100' (30m) zu verursachen. Diese Explosion hat keine anderen Kräfte als Gegner zu verwirren oder wilde Tiere in die Flucht zu schlagen. Als geringere Kraft kann der Träger einer **Feuerwerksmütze** an dieser bunte Lichter blinken und herumlaufen lassen. Sind diese aktiv, ist es unmöglich jemanden zu überraschen, der sehen kann.

FLÜSSIGES GOLD

Flüssiges Gold verhält sich zu normalen Gold wie Quecksilber zu Silber. Es entsteht wenn Gold, das aus dem ewigen Eis extrahiert wurde, schmilzt. Es besitzt einige alchemistische Eigenschaften, und ist ungefähr doppelt so teuer wie sein festes Gegenstück, also 2 GM pro GM Gewicht.

HEILIGE BLEIPLOMBE

Heilige Bleiplomben sind mit heiliger Energie erfüllt, die untoten Wesen einmalig 2W6 Schaden verursacht. Sie können als Wurf- oder Schleudergeschosse eingesetzt werden, aber verlieren ihre göttliche Macht 1-6 Tage nachdem sie von ihrem angestammten Ort entfernt wurden.

RING DER NACHT

Ein **Ring der Nacht** ist ein einfacher schwarzer Holzring, mit der hereingeschnitzten Abbildung einer Fledermaus. Der Ring verleiht einem die Fähigkeit eines Echolots – man kann in totaler Finsternis bis zu 120' (36m) sehen, aber wird von *Stille* (15'/4,50m) geblendet. Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn man in normaler Tonlage spricht (um z.B. zu Zaubern), stumm oder taub ist.

STIERKESSEL DER VORAHNUNG

Dieser mit Stiermotiven verzierte Bronzekessel kann einmal pro Tag mit Wein gefüllt erhitzt werden, um im brodelnden Wein eine *Vorahnung* zu sehen. Das Erhitzen dauert mindestens 30 Minuten auf einem großen Feuer.

TALISMAN GEGEN ENERGIE

Talismane sind einfache Schutzgegenstände, die die Auswirkungen von entweder Feuer-, Elektrizität-, Eis- oder Säureschaden in Höhe von 25 TP aufnehmen und dann aufgebraucht sind. Es gibt eine Schwächere Variante, die nur 10 TP abwehrt, und eine Stärkere, die ganze 40 TP Schaden durch die entsprechende Kraft verhindert.

TOTENTRÄNE

Eine **Totenträne** ist ein aus schwarzem Edelstein geschliffenes Medallion, das einerseits den Träger vor einer Stufe Lebenskraftentzug schützt (was sie zerstört), aber andererseits die Chance, dass eine Begegnung mit Untoten ist, erhöht. Jedesmal, wenn Untote auf der entsprechenden Begegnungstabelle stehen, gibt es eine Chance von 1-2 in W6, dass die Begegnung nur unter den Untoten ausgewürfelt wird.





NEUE ZAUBER



ESELSBRÜCKE

Magierzauber
Zaubergrad: 1
Dauer: 1 Phase
Reichweite: 10' 3m

Der Zauberer wirft ein Esselfell an einen beliebigen Ort von maximal 10' (3m) Breite und kann diesen problemlos überschreiten – aber nur der Zauberer. Dieser Zauber könnte über eine Säuregrube, eine Fallgrube oder ein Feuer gelegt werden, oder auch über den Auslöser einer Falle. Betritt jemand anders das Esselfell, endet der Zauber und das Esselfell verhält sich wie ein normales Esselfell (versinkt in der Säure und wird aufgelöst, fällt herunter, verbrennt, löst die Falle aus etc. pp.). Für das Wirken des Zaubers wird ein komplettes Esselfell benötigt.



EXOMANTISCHE PERFORATION

Magierzauber
Zaubergrad: 3
Dauer: sofort
Reichweite: 90' 27m

Dieser Zauber betrifft nur Zauberkundige oder Wesen mit Kräften, die Zaubern ähneln. Ein zufälliger Zauber des maximal 3. Grades, den sie vorbereitet haben oder wirken können, wird so verändert, das zu 50% der Zauber einfach fehlschlägt, zu 25% der Zauber nur minimal wirkt (oder schwächer als normal, wenn er keine variable Auswirkung hat), oder zu 25% der Zauber wirkt, aber einen zufälligen Effekt wilder Magie verursacht, wenn er von dem Opfer benutzt wird. Ein erfolgreicher Rettungswurf hebt die Wirkung auf.



GRAUER WOLF

Magierzauber
Zaubergrad: 3
Dauer: 1 Stunde pro Stufe
Reichweite: 0

Dieser Zauber ruft einen ätherischen, nichtkörperlichen Wolf herbei, der den Magier für die Zauberdauer unter freiem Himmel begleitet. Der Wolf verzerrt die Umgebung ein wenig Richtung Ätherebene, so daß die Chance auf Zufallsbegegnungen wie auch auf das Auffinden von besonderen Orten auf der Karte halbiert wird. Auf der Ätherebene selbst ruft der Zauber einfach einen Wolf herbei, der den Zauberer begleitet und Wesen angreift, die diesem Schaden zufügen, aber ansonsten hört er nicht auf Befehle.

PILZSCHLEIM

Magierzauber
Zaubergrad: 1
Dauer: 1 Runde pro Stufe
Reichweite: 90' 27m

Dieser Zauber erzeugt einen schleimigen Pilzbewuchs in einem 10' 3m Radius. Jedes Wesen in diesem Bereich, das schnelle Bewegungen ausführt, muß einen RW gegen Drachenodem ausführen oder hinfallen. Alle Bewegungen von mehr als 10' 3m oder Kampfhandlungen mit schweren Rüstungen oder Waffen gelten als schnelle Bewegungen.

SIEBEN SCHELLEN

Klerikerzauber
Zaubergrad: 4

Dauer: 1 Tag pro Stufe (oder bis ausgelöst, siehe unten)

Reichweite: 0

Der Klerikerzauber erlaubt es einem Priester einen Ort vor Geistern, Untoten, Dämonen und anderen bösen Mächten zu beschützen. Der Zauber schützt einen Bereich von 20*20' (6*6m) pro Stufe des Zaubernenden und benötigt sieben Goldglocken (je mindestens 30 GM wert). Wenn innerhalb des Wirkungszeitraum ein Geschöpf des Bösen den Wirkungsbereich betreten will, erleidet es ohne Rettungswurf 1W6 Punkte Schaden und wird 3m pro Stufe des Zaubernenden zurückgeschleudert. Dies zerstört eine Glocke, und wenn alle sieben Glocken zerstört wurden, endet der Zauber. Ein Wesen, das so zurückgeschleudert wurde, benötigt einen gelungenen Moralwurf, um es erneut zu versuchen.

SKELETTMONSTER ERSCHAFFEN

Magierzauber
Zaubergrad: 3
Dauer: Permanent
Reichweite: 0

Dieser Zauber belebt eine erschaffene Skelettkreatur, die aus mindestens den Knochen von zwei Wesen erschaffen wurde. Auch wenn der Zauber selber keine außergewöhnliche Zeit braucht um gewirkt zu werden, muß dieses Wesen vorbereitet und mit seltenen Ölen und Essenzen im Wert von mindestens 500 GM bearbeitet werden. Das entstehende Skelettmonster hat immer 3 TW, RK 7[12] und maximal 2 Angriffe. Die genauen Details hängen von den benutzten Kreaturen ab, aber es kann durchaus besondere Fähigkeiten der Ursprungskreatur behalten und zusätzliche Fähigkeiten erhalten.

Jeder Zaubervirkende kann immer nur ein Skelettmonster befehlen, und seine 3 TW zählen zu dem Maximum von *Tote beleben* und ähnlicher Magie. Wenn der Zaubernde ohne Rezept arbeitet, sollte der SL zufälliges Fähigkeiten festlegen, die zu der Form des Wesens passen. Unter „Skelett, Fünfköpfiges Affen-“ kann ein Beispiel in diesem Modul gefunden werden.

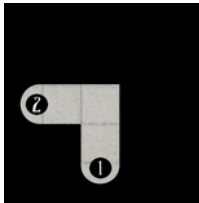
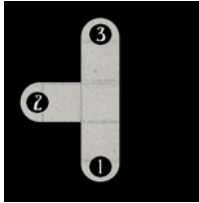
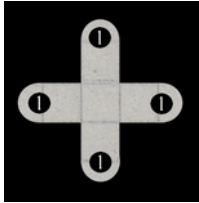
ZUFALLSVERLIESSE

Zum Erstellen der unteren Ebenen des Verließes werden folgende Tabellen vorgeschlagen. Eine Sammlung aus Gegenständen und Adjektiven, die zur Inspiration genutzt werden können, ist auf den Blättern mitangegeben. Die Tabelle unter dieser Einleitung wird genutzt, um das Verließ zu erstellen. Jeder Ausgang auf den kleinen Karten für Gänge und Räume hat eine Zahl, der Spielleiter kann so erwürfeln, durch welchen Eingang die Spieler den Raum betreten, bei mehreren Einsen ist der Raum spiegelgleich. Wenn der Bodenplan zufällig erstellt wird, sollte der in der Karte eingetragene Hauptraum erreichbar sein. Außerdem muß der Spielleiter entscheiden ob er es erlauben will, daß die Karte über die Begrenzungen hinausreicht oder ob er Gänge und Räume dort einfach enden läßt. Manchmal macht es z.B. Sinn, einen erwürfelten Teil einfach zu drehen. Dies sollte aber nicht dazu genutzt werden, es den SC schwerer oder leichter zu machen. Wenn sie es sehr leicht haben, weil die Würfel es verlangen, dann haben sie halt Glück gehabt - und umgekehrt.

W12	Ergebnis
1	Gang (I) mit Falle (F)
2	Gang (I) mit Besonderheit (A)
3-5	Gang (I)
6-7	Leerer Raum (II)
8	Leerer Raum (II) mit Besonderheit (A)
9	Raum (II) mit Falle (F)
10	Raum (II) mit Monster (Z) & Besonderheit (B)
11-12	Raum (II) mit Monster (Z) & Falle (F)

Die Spezialgänge und -räume haben ihre eigenen Beschreibungen.

Tabelle I: Gänge W8

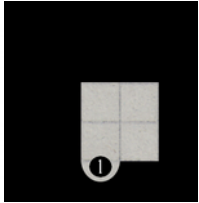
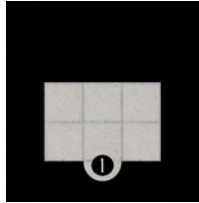
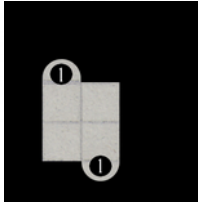
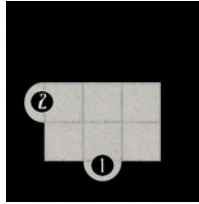
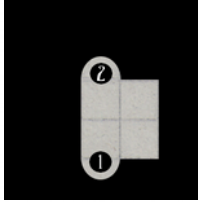
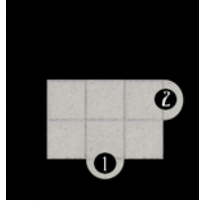
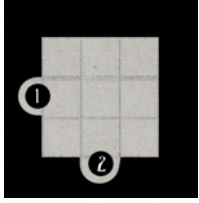
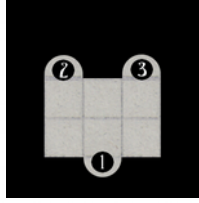
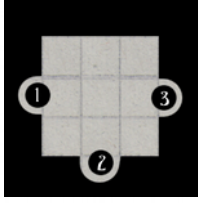
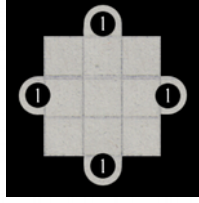
	
1-2	3-4
	
5	6
Spezial 1 7	Spezial 2 8

Die Fallen können so übernommen werden, oder an die jeweilige Ebene angepaßt werden. Zum Beispiel passen herabfallende Steine (oder Holzbohlen) hervorragend zu den *Pilzkammern der Morastleute*, eine mechanische Falle im Schlamm eher nicht.

W12 Tabelle F: Fallen

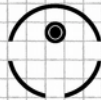
2	Vergifteter Pfeil
3-4	Pfeilfalle
5	Fallgitter
6-7	Getarnte Fallgrube
8	Fallgrube mit Pflöcken
9-10	Herabfallende Steine
11	Sensenblatt
12	Rollender Felsbrocken

Tabelle II: Räume W12

	
1	2
	
3	4
	
5	6
	
7	8
	
9	10
Spezial 1 11	Spezial 2 12

Natürlich können die Zufallsverließe in der Vorbereitung ausgearbeitet werden, wenn der Spielleiter dies vorzieht. Und Geheimtüren können platziert werden, wenn der Hauptraum andererseits abgeschnitten wäre.

DIE FLAMMENDEN KATAKOMBEN

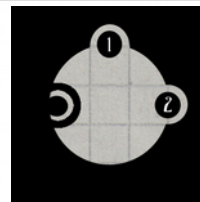


Die Flammenden Katakomben sind von verbrauchter Luft und Rauchsclieren gefüllt. Die Wände sind einfach verputzt, aber alle rußgeschwärzt. Ein schmieriger Aschefilm liegt auf allen Oberflächen.

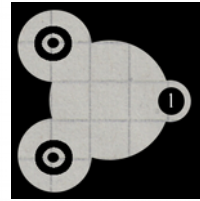
W10	Inhalt	Adjektive
1	Aschehaufen	geschwärzt
2	Verbranntes Skelett	glühend
3	Abgebrannte Fackel	rußig
4	Funken	brennend
5	Zerbrochener Hammer	verraucht
6	1W6 Eisenbarren	dreckig
7	Durchgetrockneter Ton	ehern
8	Töpferscheibe	verkohlt
9	Dichter Rauch	warm
10	Zange	heiß

W6	Besonderheit A
1	1W6 kleine Goldbarren, je 50 GM
2	Eisenkiste, 8W6 SM
3	Eisenkiste, 10W12 SM
4	1W12 kleine Silberbarren, je 5 GM
5	Glühende Kohle mit <i>Dauerhaftem Licht</i>
6	1W12 Ochsenhautbarren aus Kupfer, je 3 GM

W6	Besonderheit B
1	1W6 Goldbarren, je 250 GM
2	1W12 Silberbarren, je 25 GM
3	Axtkopf mit eingearbeiteten Schlangenmuster, wenn geschäftet Streitaxt +1, 1/Tag Gift entdecken
4	Schwertklinge, mit eingätzten Hämmern, wenn mit Heft versehen Schwert +1, +4 gegen Skelette
5	Mechanische Statue des Hephaistos, 250 GM
6	Goldene Flügelkappe, verflucht: Der Träger glaubt fliegen zu können...



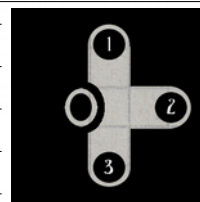
Raum 11 Diese Schmiede ist kalt, zumindest etwas kühler als der Rest des Verließes, und voller Asche. Rostige Werkzeuge hängen an Haken an den Wänden. Die Überreste eines Zwergs gehen skelettiert durch die Verrichtungen, die er im Leben getan hat.



Raum 12 Diese gekachelten Brennöfen fauchen mit unnatürlich heißer Flamme, jeder, der sie berührt erleidet 1W6 Schadenspunkte durch Feuer, wer hineingreift sogar 3W6. In ihnen finden sich je 6 Porzellanvasen (je 100 GM wert). Werden sie zu schnell abgekühlt, zerspringen sie.



Gang 7 In einer Vertiefung des Bodens ist eine glühend Opferschale mit dem Abbild eines Vulkanes – wer Hephaistos an ihr anruft, und einen brennbaren Gegenstand von mindestens 5 GM Wert opfert, erhält in den Katakomben einen +/-1 Bonus auf alle Reaktionswürfe.



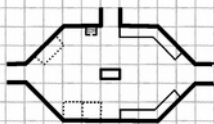
Gang 8 Diese T-Kreuzung wird von einem großen, brüllend heißem Kamin dominiert, der mit einem Eisengitter abgesperrt ist. Zwei Feuerfänge, die sich gerade so zwischen den Gitterstangen durchdrücken können, beschützen ihr Gelege aus 2W4 Eiern.

DIE ALTE SCHMIEDE

In diesen runden Raum steht eine gewaltige Esse, die auf magische Weise erhitzt bleibt. Eine große Truhe aus Stahl steht davor. Neben ihr steht eine Lebende Statue aus Eisen (**BT:** 30' (10') 9m (3m) **RK:** 4[15] **TW:** 4 **TP:** 22 **A:** 2 **S:** 1W8/1W8 **Sp:** Nichtmagische Waffen bleiben stecken **MR:** 11 **G:** N **EP:** 190), die wie ein grobschlächtiger, humpelnder Schmied aussieht. Diese greift jeden an, der die Kiste berührt und verteidigt sich selbst, verläßt diesen Raum aber nicht. Die Kiste ist mit einer Nadelfalle versehen und abgeschlossen; das Gift ist vertrocknet und verursacht nur noch 2W6 Stunden Übelkeit (-2 auf alle Würfe), der Schlüssel ist lange verloren. In der Truhe liegt ein mit mechanisch Zahnrädern an den Gelenken versehener Plattenpanzer +1, der seinem Träger automatisch die magische Fähigkeit des *Wasser atmens* verleiht, sowie ein Gebetsbuch „Hymnen des Erschaffers“. Ohne Nennung des Autors, vergoldeter Umschlag, mit Goldschnitt, mit inbrünstigen Gebeten an Hephaistos, etwa 150 GM wert.

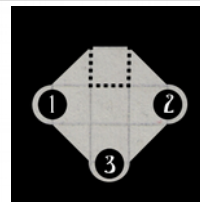
W4	Zufallsbegegnung
1	1W3 Feuerfänge (BT: 120(40) RK: 6[13] TW: 2+1 A: 1 S: 1W4 + 1W6 Feuer, Sp: Immun gg Feuer, Empfindlich gg Kälte RW: Z1 MR: 7 G: N EP: 59)
2	1W6 Skelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A: 1 S: 1W6, Sp: Untote RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13)
3	1W3 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Immunitäten der Untoten RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1 Zwergenschmiedskelett aus Raum 11 (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A: 1 S: 1W6, Sp: Immunitäten der Untoten RW: K1 MR: 12 G: R EP: 13)

Keller der falschen Hoffnungen des Akolythen

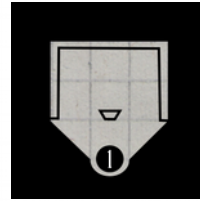


Diese Gänge sind staubig und kalt. Alle Oberflächen bestehen aus billigen, hässlich grün glasierten Tonfliesen. In unabhängigen Abständen hängen Lederschilder und Waffen von wilden Dschungelvölkern an den Wänden. Knochensplitter und Skelettreste sind eigentlich überall zu finden.

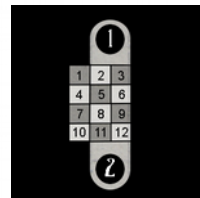
W10	Inhalt	Adjektive
1	Gerippe	Staubig
2	1W4 Affenschädel	Abgestanden
3	Ausgestopfter Affe	Trocken
4	Leeres Weckglas	Still
5	Schlingen	Muffig
6	Urwaldgötzenbild	Ruhig
7	Peitsche	Kalt
8	Blasrohr	Steril
9	1W3 Blasrohrpfeile	Leer
10	Ausgestopfter Vogel	Schal
W6	Besonderheit A	
1	1W3 Feueraugen in der Decke	
2	Anatomiebuch „Exothenes Vergleichender Atlas“, dick, unhandlich, mit vielen Zeichnungen, 30 GM	
3	Reisebericht „In den Dschungeln von Uhlar“, leicht schimmelig, mit fehlerhafter Landkarte, 45 GM	
4	1W4 Jadepferlenarmbänder, je 15 GM Wert	
5	1W8 Chirurgische Messer in Ledertasche, je 5 GM	
6	1W6 seltene Heilkräuter in Döschen, je 12 GM	
W6	Besonderheit B	
1	1W6 Jademasken, je 150 GM	
2	Gußeiserne Feuerschale, Rauchbuch. Im Rauch können Schriftzeichen gelesen werden – 1W4 Zufällige Zauber der 1.-4. und Esoterische Texte.	
3	1W3 Heiltränke, heilen je 12 TP	
4	1W6 Fläschchen seltene Essenzen, je 125 GM	
5	1W6 Dosen Schlafpulver, Wolke 10*10', RW g Gift	
6	2W12 Pfeile +1, mit tödlichem Gift (RW + 2)	



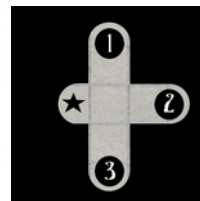
Raum 11 Der Schädel eines Gorillas in einem Eisenkäfig. Wer den Käfig berührt, muß einen RW gegen Sprüche bestehen oder seine Stärke sinkt für 24 Stunden auf 3. Der Schädel explodiert beim Kontakt mit einem fünfköpfiges Affenskelett für 3W6 Schaden in 5' (1,50m) Umkreis.



Raum 12 Schriftrollen in einem Wandregal mit Pult. Wird eine neue Schriftrolle genommen, kehrt die vorher genommene wieder ins Regal zurück. Reiseberichte aus warmen Dschungeln, Anatomieabhandlungen und zu 5% eine Schatzkarte (1-19) oder eine magische Schriftrolle (20)



Gang 7 Gang mit Schachbrettmuster (Ohne Zahlen). Auf der 1-Seite sind in zufälliger Position 6 Schwarze Hebel, auf der 2-Seite 6 Weiße Hebel müssen nach oben gestellt sein, Schwarze nach unten, sonst öffnet ein Betreten des entsprechende Felds eine 30' (9m) Fallgrube (3W6 SP) unter dem Schachfeld.



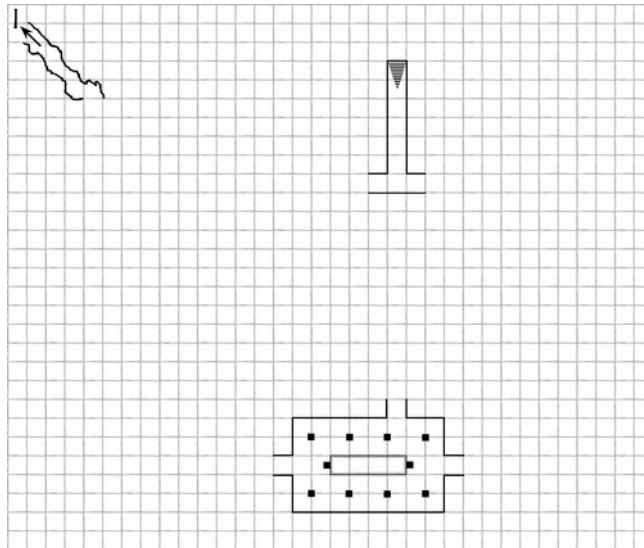
Gang 8 Kreuzung mit anatomischer Figur eines Echtenmenschen, mit rausnehmbaren Organen. Im Herz ist ein Ring der Echtenwesenkontrolle (3/Tag) versteckt. Ein breites Platinband, besetzt mit kleinen Serpentina, eine sich selbst in den Schwanz beißende Schlange.

Das Labor

Dieser Raum besitzt eine marmorne Arbeitsplatte, auf dem ein Gorillaskellett mit fünf kleineren Affenköpfen liegt. An den Wänden befinden sich Käfige mit kopflosen Affenskeletten, und zwei langgezogene Arbeitstische mit Aufzeichnungen (unter denen liegt das Zauberbuch, mit der Anleitung zur Herstellung eines fünfköpfigen Affenskeletts, 350 GM) und Laborgeräten (~1000 GM gesamt, aber zerbrechlich und sperrig). Eine Truhe mit 12 Fläschchen Essenzen (je 125 GM). Der Nekrohandler Filibert versteckt sich, und wirkt *Skelettmonster erschaffen* auf das fünfköpfige Affenskelett (siehe Zufallsbegegnungen), bevor er versucht, einen Magier zu erwürgen. Er flieht unsichtbar, wenn es sein muß, aber wenn die SC sein Zauberbuch mitnehmen, sucht er nach ihnen. **RK:** 6[13] **TW:** 6 **TP:** 33 **APR:** 1 **S:** 1W3 **SP:** Würgegriff, Zauber **ETW0:** 14 **RW:** 26. **M:** 7 **GES:** C **EP:** 820; Zauber: 1) Pilzschleim^(Neu), Magisches Geschoß(3) 2) Netz, Unsichtbarkeit 3) Blitzstrahl, Skelettmonster erschaffen^(Neu)

W4	Zufallsbegegnung
1	1W8 Todesratten (BT: 120(40) RK: 7[12] TW: 1W4 TP A:1 S: 1W3 + Alpträume RW: K1 MR: 8 G: N EP: 6)
2	1W6 Skelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: 1W6, Sp: Immunitäten der Untoten RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13)
3	1W3 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A:2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Immunitäten der Untoten RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1W2 Fünfköpfige Affenskelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 3 A: 2 S: 1W6/1W6, Sp: Geschnatter, Untot RW: K3 MR: 12 G: C EP: 38)

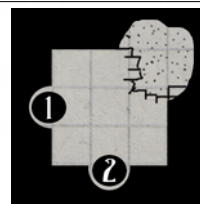
DIE GNAGHÖHLE



Die stehende Luft in diesen verschmutzten, schlichten Steingängen ist von einem unangenehmen Raubtiergeruch durchdrungen. Die Wände und Decken sind teilweise runtergesackt und brüchig, und an mehreren Stellen rieselt sandiger Boden in den Komplex. Überall surren dicke, glänzende Schmeißfliegen.

W10	Inhalt	Adjektive
1	Halbzerkaute Leiche	stinkend
2	Tierknochen	verschmutzt
3	Losung	brüchig
4	Urinmarkierungen	sandig
5	Kratzer an Wänden	gebrochen
6	Sandhaufen	verwesend
7	Brüchige Decke	blutig
8	Zernagte Möbel	zerbrochen
9	Lederreste	rott
10	Fellknäuel, erbrochen	haarig

W6	Besonderheit A
1	1W3 <i>Feueraugen</i> in der Decke
2	1W3 Hischgeweihe je 4 GM
3	1W3 Aufgehängte Hirschfelle je 10 GM
4	2W6 Silberteller (je 2 GM)
5	3W6 Stücke Silberbesteck (je 5 SM)
6	1W6 Goldene Kerzenständer (je 10 GM)
W6	Besonderheit B
1	Großer goldener Leuchter (300 GM) (25 Pfd.)
2	2W6 Goldteller (je 20 GM)
3	3W6 Stücke vergoldetes Besteck (je 5 GM)
4	1W6 große Weinamphoren (je 25 GM)
5	<i>Tischdecke des Heldenmahls</i> (einmal pro Woche)
6	2W6 Dauerwürste (Fluch, wer eine isst, muß alle essen, -1 auf alle Würfe pro Wurst, 2W6 Stunden)



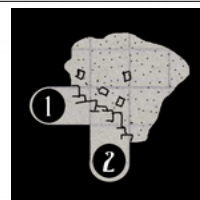
Raum 11 Ein halbuntoter Gnag, der sich langsam aber bestimmt durch den Sand gräbt (BT: 10(3) RK: 9[10] TW: 1 TP: 7 A: 3 S: 1W3/1W3/1W3 Sp: Untot RW: NM MR: 12 G: C EP: 13). Wer weitergräbt, trifft nach 1 Phase auf eine Sandelholzkiste (50 GM), mit 30 PM, einer *Totenträne* und einer Schriftrolle mit *Sieben Schellen*.



Raum 12 In diesem Einsturz liegt ein von oben herabgefallener Sarg. Eine *Heilige Bleiplombe* verschließt ihn. Bei Öffnung RW gegen Gift für jeden in 10' (3m Radius) oder Krankheit, die 1 Punkt Konstitution pro Woche aufzehrt. Im Sarg liegen Knochenreste, 2 KM und ein *Talisman gegen Energie* (Kälte).



Gang 7 In diesem eingestürzten feuchten Gang hat sich ein sandiges Treibsandloch gebildet. Bei einer 1-3 auf W6 fängt ein Charakter, der sich in den sandigen Teil wagt, langsam an zu versinken. Es ist trivial ihn zu befreien, aber bei 1-2 in W6 verliert er einen gehaltenen Gegenstand.



Gang 8 Der Einsturz an dieser Ecke hat einen Abgenagten unter sich begraben. Wenn jemand das sandige Gebiet untersucht oder im losen Sand gräbt, greift dieser an: (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: 11 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 MR: 11 G: C EP: 59) Er trägt vier Goldreifen am rechten Handgelenk, je 25 GM.

DAS LAGER DER GNAGS

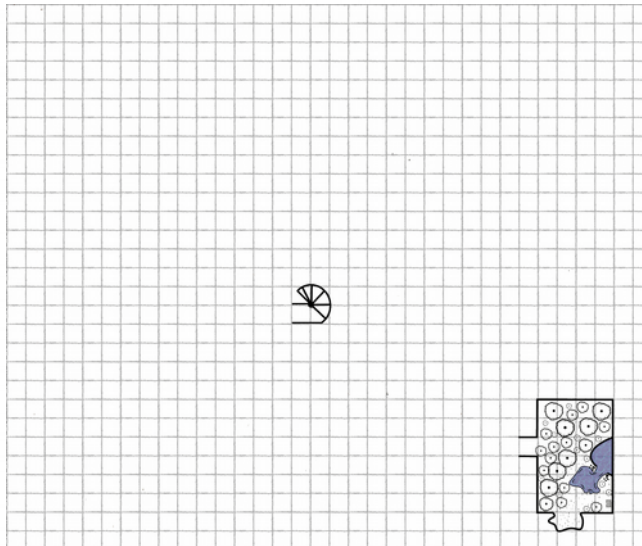
Dieser von gemauerten Säulen gestützter Raum ist das Lager der 8 Gnags und des Alphas. Jeder Gnag, der in der Höhle getötet wird, kann von dieser Anzahl abgezogen werden, wenn der Alpha getötet wird, dauert es 1W3 Tage, bis ein neuer Alpha sich durchsetzt. Das Becken im Raum ist mit erstaunlich klarem Wasser gefüllt, da es von einer unterirdischen Quelle gespeist wird.

Bei ihnen lebt der Gnaglin, ein vom Rudel aufgezogener in Lederfetzen gehüllter Goblin (Goblindieb der 1.). Er kämpft mit einem Dolch +1, einer großen Klaue mit einem Lederwickel als Griff. Die Gnags ignorieren ihn meistens. Der Gnaglin hat in einer Lederkiste die glitzernden Wertgegenstände von Opfern der Gnags gesammelt: 219 SM, 48 GM, 12 PM, ein Säckchen mit Edelsteinen (Obsidian 8 GM, Rosa Perle 110 GM, Tiefblauer Spinel 500 GM, Blauer Saphir 1300 GM) und einem Schutzring +2 (Ein durchbrochenes Band aus Gold und Jade).

W4 Zufallsbegegnung

1	Gnaglin (BT: 60(20) RK: 6[13] TW: 1-1 TP: 5 A: 1 S: 1W4+1 SÖ 17 FFE 14 TD 23 S 23 WE 87 SV 13 GH 1-2 RW: D1 MR: 11 G: C EP: 7)
2	1W3 Gnags (BT: 180 (60) RK: 6[13] TW: 2+2 A: 3 S: 1W3/1W3/1W6 + Gift RW: K2 MR: 6 G: N EP: 47)
3	1W3 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Immunitäten der Untoten RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1W3 Gnags (siehe oben) und Gnagalpha (BT: 180(60) RK: 6[13] TW: 2+2 TP: 18 A: 3 S: 1W3/1W3/1W6 + Gift RW: K2 MR: 8 G: N EP: 59)

PILZKAMMER DER MORASTLEUTE

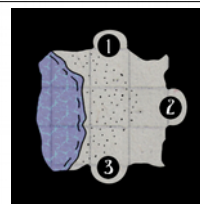


In diesen Höhlen bestehen die Wände aus abgestützten Holzverschalungen, die von verschiedenen Pilzarten bewachsen sind und an vielen Stellen eingestürzt oder zumindest brüchig sind. Feuchte, muffige Luft steht still in den Gängen.

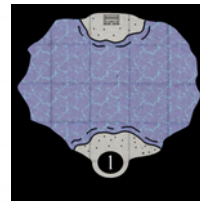
W10	Inhalt	Adjektive
1	Hexenkreis	schmierig
2	Pilze an der Decke	matschig
3	Gelbschimmel (10*10')	schleimig
4	Riesenpilze	schlammig
5	Glühende Pilze	feucht
6	Zerbrochene Balken	nass
7	Verrottete Bretter	unstabil
8	Viele weiße Schnecken	abgestützt
9	Viele weiße Frösche	muffig
10	Schlamm	verschmiert

W6	Besonderheit A
1	Elfishes Kettenhemd
2	1W6 Tonfläschchen mit Pilzbier, je 4 GM
3	Schöner Wandbehang aus Pilzgewebe, 20 GM
4	2W20 verstreute Goldmünzen im Schlamm
5	1W4 hübsche Teakschnitzereien, je 10 GM
6	2W4 Bernsteine, je 10 GM, im Schlamm

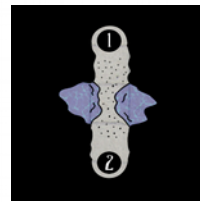
W6	Besonderheit B
1	2W6 stark halluzinogene Pilze, je 50 GM
2	1W6 Goldbarren, je 250 GM
3	1W6 Tonkrüge mit Goldstaub, je 200 GM
4	3W4 Magische Pfeile +1 in einem Öltuchköcher
5	Langschwert +1, -1 gegen Pilzwesen (auch Morastleute), mit pilzförmigen Knauf aus Holz
6	Pilztrank, magisch (Heilung 3W8, aber RW gegen Sporen der Morastleute)



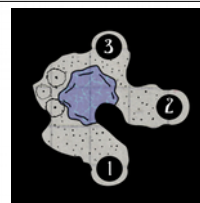
Raum 11 Die trübe, stille Wasseroberfläche ist bedeckt vom rosa glühenden Laich der Morastkröten, der überraschend wohlschmeckend und frei von Sporen ist (je Pfund etwa 15 GM Wert, es sind etwa 3W20 Pfund vorhanden). Allerdings sind hier immer 1W6 Morastkröten.



Raum 12 Ein Portal zu einem Südseeatoll befindet sich am Boden des Beckens voller Brackwasser, tagsüber ist ein seltsam blaues Schimmern von Tageslicht zu sehen. Jede Phase besteht eine 1 in 6 Chance, das ein Südseebewohner durchschwimmt (Hai, Oktopus, etc.). In der Truhe befinden sich 250 PM.



Gang 7 Zwischen den eingestürzten Wänden ist ein Streifen aus feuchtem Treibsand - er ist allerdings nur 5' (1,50m) tief, so daß die meisten Charaktere sich sehr langsam hindurcharbeiten können (1 Phase). Zwerge, Halblinge und andere kleine Leute können in ihm aber ersticken.



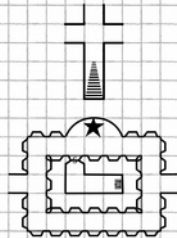
Gang 8 Die grellgrün leuchtenden Pilze haben halluzinogene Wirkung, bei Berührung zufälliger Modifikator von 1W6-4 auf alle Würfe für eine Stunde (RW gg. Gift verhindert). Können für 8 GM pro Pfund verkauft werden (insgesamt 200 Pfund). Unter Wasser liegt ein rostiger Eisenhelm mit eingelassenem Rubin (550GM)

DIE PILZKAMMER

Diese Kammer ist von Riesenpilzen bewachsen, und an der Ostwand befindet sich ein gebrochenes Wasserbecken voller Heilwasser. Wer in dem Wasser badet, wird einmal am Tag mit 2W6 TP geheilt. Die sieben Morastleute leben hier. Sie sind grundsätzlich friedlich, aber sie haben vier Morastkröten als Haustiere, die sie von Nichtelfen fernhalten. Elfen versuchen sie allerdings anzustecken, um ihre Reihen aufzufüllen. In diesem Raum kämpfen sie wild und bis zum Tod mit ihren Streitkolben. Alle bereits getöteten Morastleute müssen von der Anzahl hier im Raum abgezogen werden. Wenn alle tot sind, erzeugt die Zufallsbegegnung mit ihnen stattdessen Morastkröten. Alle Morastleute kennen den Zauber *Pilzschleim* (siehe Neue Zauber), und nutzen ihn, um Angreifern zu entkommen, oder diese zu behindern. Der Zauber steht in großen Lettern aus Pilzbewuchs auf der Ostwand über dem Becken. Sie besitzen eine Truhe mit 973 GM und einem Bernstein (10 GM).

W4	Zufallsbegegnung
1	2W4 Morastkröten (BT: 30(10) RK: 8[11] TW: 1TP A: 1 S: 1 + Sporen RW: NM MR: 5 G: N EP: 6)
2	1W6 Morastleute (siehe oben) (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A: 1 S: wie Waffe Sp: Sporenblut RW: E1 MR: 5(12) G: N EP: 16)
3	1W2 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Immunitäten der Untoten RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1W4 Riesentaufendfüßler (BT: 60(20) RK: 9[10] TW: 1/2 A: 1 S: Gift RW: NM MR: 7 G: N EP: 6)

KATAKOMBEN DER TREUEN FREUNDE

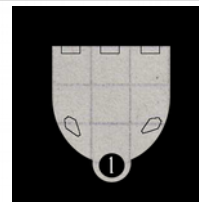


In diesen trockenen und staubigen Gängen aus geglätteten Felstunneln stehen viele aufrechte Särge. In jedem Raum befinden sich 1W4 -1 Särge, in jedem Gang 1W3 -1. Jeder Sarg hat den Inhalt aus der Tabelle unter der Galerie der Särge unten. Dies ersetzt die normale Inhaltstabelle.

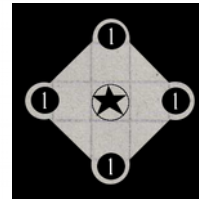
W10	Inhalt	Adjektive
1	Leichenhemdfetzen	staubig
2	Samtkissen	verbraucht
3	Schädel	verfallen
4	Vertrocknete Blumen	tot
5	Urne	traurig
6	Rattendreck	ledrig
7	Knochensplitter	verfärbt
8	Offener Sarg	vertrocknet
9	Heiliges Symbol	düster
10	Kuhfuß	kalt

W6	Besonderheit A
1	Goldene Totenmaske 25 GM
2	Ehering mit kleinem Edelstein 15 GM
3	goldener Kopfschmuck 30 GM
4	Seidenschal mit Goldfäden 10 GM
5	"Orpheus und Euridike", ein abgegriffenes, in Schlangenleder gebundenes Buch, 25 GM
6	1-2 KM (Auf den Augen oder unter der Zunge)

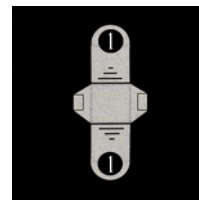
W6	Besonderheit B
1	1W4 Bleiplatten des Fluches
2	In Gold geprägte Wegbeschreibung in die Unterwelt - 10 GM Material, wesentlich mehr Wert
3	Vergoldeter Innensarg 500 GM, 100 Pfund
4	Schutzspruchrolle v. Untoten, Ulmenrinde, Blutintinte
5	Korridiertes Kurzsword +1, Nat 20 +1W6 Säure
6	Fluchrolle auf der Innenseite des Sarges



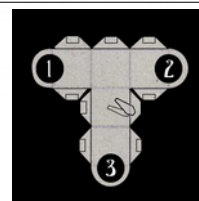
Raum 11 Eine magische Falle beschwört mit schweren Goldketten behangene Skelettkrieger, die aus allen anderen Särgen stürzen, sobald einer geöffnet wird (**BT:** 60(20) **RK:** 4[15] **TW:** 3 **A:** 1 **S:** 1W8, **Sp:** Untot **RW:** K3 **MR:** 12 **G:** C **EP:** 65) Die Ketten verschwinden, wenn diese sterben, wenn sie nicht vorher gestohlen werden (je 300 GM)



Raum 12 Eine Statue des Charon, als ausgezehrt Mann in einem Kapuzenumhang mit Paddel, beherrscht diesen Raum. Im Sockel ist ein Geheimraum mit 2 Bleiplatten des Fluches, einer Schatzkarte und einem Knochenpanzer (**RK** 4[15]) +2 (Also effektiv **RK** 2[17]).



Gang 7 Die beiden Särge hier tragen die Namen "Gerold Gierschlund" und "Norbert Nekromant". Wenn einer der Särge geöffnet wird, springen jeweils sieben Speere aus beiden Särgen. Jeder greift einen SC zwischen den Särgen wie ein Kämpfer der 4. für 1W6 Schaden an.



Gang 8 Der Geist der gefallenen Paladinin Beggret bewacht diesen Gang (**BT:** 90 (30) **RK:** 0[19](8[11]) **TW:** 10 **TP:** 38 **A:** 1 **S:** Speziell **SP:** Anblick **RW:** K10 **M:** 12 **G:** C **EP:** 3100) Ihr Anblick oder Angriff läßt ein Ziel den Lebenswillen verlieren (*Fluch brechen*) Wird ihr Leichnam im offenen Sarg bestattet, ist sie erlöst.

DIE GALERIE DER SÄRGE

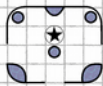
Dieser Rundgang ist mit schlichten, aber gut verarbeiteten Särgen versehen, die in Nischen nebeneinander stehen. Die Statue von Thanos deutet mit seiner Fackel auf den leeren Sarg mit der Geheimtür, die durch dreimaliges Klopfen geöffnet wird. In der abgeschlossenen Truhe befinden sich ein *Stierkessel der Vorahnung*, eine *Totenträne* und 2826 GM sowie ein überraschend herausstürzender Abgenagter mit 18 TP (s.u.). Alle Särge im Komplex haben folgenden Inhalt:

W8	Sarginhalt	W8	Sarginhalt
1-3	Leer	6	Überreste
4	Besonderheit A	7	Falle
5	Zufallsbegegnung (1W3+1)*	8	Besonderheit B

* Immer nur ein einzelnes untotes Wesen

W4	Zufallsbegegnung
1	2W4 Braune Fledermausmenschen mit Rabenmasken (BT: 90 (30) KL 60 (20) RK: 7[12] TW: 1-1 SP: Echolot A: 1 S: 1W6 (Kurzsword) RW: K1 M: 6 G: C EP: 9)
2	1W2 Zerfallene Mumien (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 3 A: 1 S: 1W6+ Mumienfäule Sp: Empfindlich gg. Feuer, Untot RW: K12 MR: 12 G: C EP: 75)
3	1W2 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 MR: 11 G: C EP: 59)
4	1W6 Skelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A: 1 S: 1W6, Sp: Untot RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13)

DIE BRUNNEN DER TROSTLOSEN WASSER

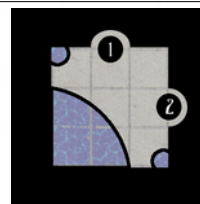


Diese Gänge bestehen aus polierten Marmorfliesen, über die an vielen Stellen Sickerwasser Kalkablagerungen gezogen und vereinzelt auch kleine Tropfsteine gebildet hat. Algen und Moose wachsen unter Feueraugen, und die Luft scheint irgendwie aufgeladen.

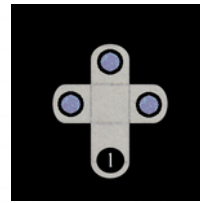
W10	Inhalt	Adjektive
1	Springbrunnen	Stinkend
2	Spind	Plätschernd
3	Handtuchhalter	Nass
4	Tropfsteine	Feucht
5	Blutegel	Moosbewachsen
6	Algen	Kalkig
7	Schnecken	Tropfend
8	Pfützen	Dunstig
9	Trinkbecher aus Zinn	Neblich
10	Nasse Wände	Schmierig

W6	Besonderheit A
1	1W4 Tonfläschchen mit Salbölen, je 8 GM
2	1W6 Goldene Schabeisen, je 5 GM
3	1W3 Feueraugen in der Decke
4	1W4 Kohlebecken aus Bronze, je 8 GM
5	Badewanne aus Marmor, 2000 GM (sehr schwer!)
6	1 Kupferkanne, glänzend (Magisch), 25 GM

W6	Besonderheit B
1	1W6 Glasfläschchen mit Parfum, je 25 GM
2	1 Goldener Bikinikettenpanzer (200 GM)
3	1 zufälliger Trank in einem Porzellanfläschchen
4	1W6 Pfund erstklassiger Weihrauch, je 75 GM
5	1 Schüssel der Befehlsgewalt über Wasserelementare, rotfiguriger Kelchkrater, Delphinmotiv
6	Goldener Dreizack +1, Verflucht: Wenn geworfen, trifft er den Werfer immer. Poseidonabbild am Griff

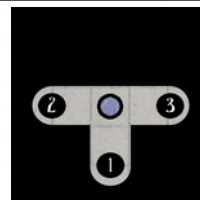


Raum 11 Pfeile deuten im Uhrzeigersinn hier zwischen den einzelnen Becken eine Reihenfolge an. Wer sich zuerst im warmen Becken bei 2 wäscht, dann vollständig ins große Becken taucht und anschließend sich im Kaltbecken bei 1 abspült, erhält für 1 Stunde 1W4 temporäre TP.

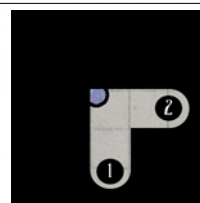


Raum 12 Die Wirkung dieser Trinkbecken wechselt im Uhrzeigersinn, wenn eines benutzt wurde:

Anfang	Jetzt	Wirkung
Links		heilt 1W8 TP
Mitte		1W6 Phasen Benebelt, -2 auf Würfe
Rechts		verursacht 1W8 TP



Gang 7 Das Becken in dieser T-Kreuzung ist am Kochen. Am Grund des Beckens ist ein 8 TW Feuelementar mit magischen Ketten angebunden. Wenn die magischen Ketten gesprengt werden, flieht er sofort in die Feuebene, aber er lässt 2W6 Unzen Feuerelementar zurück (je 25 GM).



Gang 8 In diesem stillen Becken lauert ein Krabmuraal, der seine Eier beschützt, er verlässt das Becken aber nicht (**BT:** 30(10), **SW** 60(20) **RK:** 5[14] **TW:** 1 **TP:** 8 **A:**1 **S:** 1W6 +Blutung **RW:** K1 **MR:** 10 **G:** N **EP:** 15). Das Pfund Krabmuraalkaviar ist 12 GM wert, im Becken sind 340 EM und ein Wassersprenkler +1.

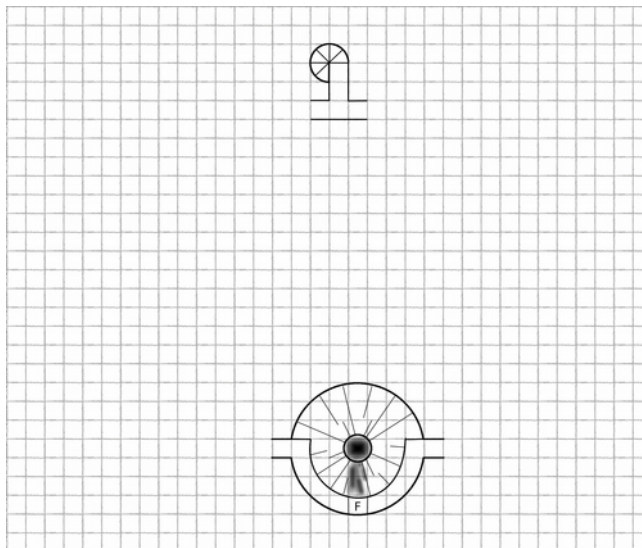
DIE BRUNNEN DER TROSTLOSEN WASSER

Dieser Raum mit mehreren stillen Wasserbecken wird von dem Abbild eines großen Tritons mit Hummerschwanz und Scherenohren beherrscht. Eine kleine Inschrift im Sockel lautet "Kein natürliches Maß bezeichnet der Habsucht Grenzen. Solon". Jedes der sechs Becken ist einem Attribut zugeordnet – ST vor der Statue, GE im SO, KO im SW, IT im NO, WE im Norden und CH im NW, die Becken sind mit den Attributnamen beschriftet. Wer von einem der Becken trinkt, erhält einen Bonus von +1 auf das entsprechende Attribut. Wer allerdings von einem Zweiten trinkt, wechselt die beiden Attributswerte und jedes betroffene Attribut sinkt danach um 1 pro Tag, bis der Charakter tot ist oder Fluch brechen auf ihn gewirkt wurde. Die beiden roten Scherenohren der Statue können abgenommen werden, und erlauben jedes einmal am Tag *Mit Tieren kommunizieren*, aber nur mit Meerestieren.

W4 Zufallsbegegnung

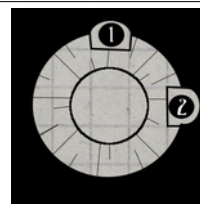
1	1W4 Krabmuraale(BT: 30(10), SW 60(20) RK: 5[14] TW: 1 A: 1 S: 1W6 +Blutung RW: K1 MR: 10 G: N EP: 15)
2	1W6 Skelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A: 1 S: 1W6, Sp: Untot RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13)
3	1W2 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A: 2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Immunitäten der Untoten RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1W8 Todesratten (BT: 120(40) RK: 7[12] TW: 1W4 TP A: 1 S: 1W3 + Alpträume RW: K1 MR: 8 G: N EP: 6)

GRUBE DER GEFANGENEN

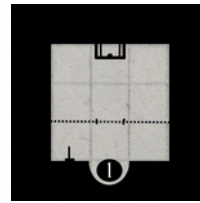


Die Wände bestehen aus grob zugehauenen Steinquadern, teilweise nur andeutungsweise Fugen in den anstehenden Fels gehämmert. Feuchte Moose wuchern in den Ecken, Wasser tropft von der Decke, eiserne Fackelhalter und Kettenringe weinen rostige Schlieren bis auf den Boden.

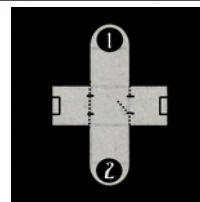
W10	Inhalt	Adjektive
1	Pfützen	Rostig
2	1W6 Fackelhalter	Ehern
3	1W4 Eisenringe	Oxidiert
4	Angekettetes Skelett	Feucht
5	1W4 Schädel	Glitschig
6	Streckbank	Düster
7	Rostige Zange	Zerkratzt
8	Rostiges Gitter	Tropfend
9	Daumenquetsche	Schmierig
10	Lose Ketten, rostig	Leer
W6 Besonderheit A		
1	1 schlichtes Vorhängeschloß & Schlüssel (10 GM)	
2	1W6 Rostfreie Handschellen, je 10 GM	
3	Siegelring, geflochtener Golddraht, Krone, 20 GM	
4	1W4 Tonflaschen Branntwein, je 10 GM	
5	1W6 Pergamentseiten mit anatomischen Zeichnungen (je 10 GM)	
6	2W6 diverse Skalpelle im Lederetui (je 5 GM)	
W6 Besonderheit B		
1	1W6 Fläschchen Flüssiges Gold (je 25 GM)	
2	Schatzkarte, Lederetui mit Aufschrift "Beweise"	
3	1 gutes Vorhängeschloß & Schlüssel (100 GM)	
4	Buch "Der Dämonenbanner", von Arn d. Gnadenlosen, 349 S. Silberfolie, gedruckt, 340 GM	
5	Streitkolben der Unterwerfung, 2W6 Nichttödlich, Bronzef Faust als Kopf, Untote sind Immun	
6	Goldene Handschellen, verflucht, sie fesseln den, der versucht, sie jemand anders anzulegen.	



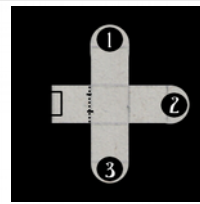
Raum 11 Die Eingänge zu dieser Knochengrube liegt 10' (3m) über dem Boden. Zwischen den Knochen schimmert es von unten herauf. Eine Pfütze Flüssiges Gold (~900GM) bedeckt ein Riesenskelett (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 8 TP: 34 A:1 S: 1W12 Sp: Untot RW: K4 MR: 12 G: C EP: 1060)



Raum 12 In dieser großen Zelle befinden sich 9 Abgenagte mit maximalen TP (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 TP: je 18 A:2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59). In der Glastruhe befinden sich 2000 GM. Der Hebel links öffnet die Zellentür.



Gang 7 Die eine Gittertür ist geöffnet, die andere geschlossen. Wird die Zellentür geschlossen, öffnet sich die andere - aber dies ist nur einmal pro Tag möglich. In der geschlossenen Zelle befindet sich eine Zufallsbegegnung und ein summendes, rotglühendes Langschwert +2.



Gang 8 In dieser Zelle sitzt stoisch einer der Morastleute (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 TP: 8 A:1 S: wie Waffe Sp: Sporenblut RW: E1 MR: 5 G: N EP: 16) namens Corfinelloth. Sein Bewuchs hat ihn mit der Bank verschmolzen, so das er 1W3 Schaden erleidet, wenn er aufsteht. Er weiß nicht, das er ansteckend ist.

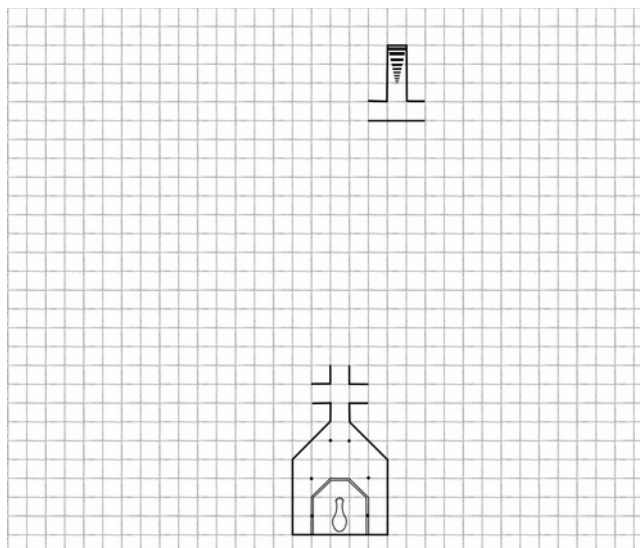
DIE GRUBE

Dieser großer, trichterförmige Raum besitzt ein Portal an seinem unterem Ende, das in eine beliebige Ebene des Zerfalls führt. Die Falltür in der Mitte des Wandelganges zwischen den Eingängen öffnet sich, sobald sie mit mehr als 50 Pfund Gewicht belastet wird. Auf halber Strecke der glitschigen, schmierigen Bahn darunter steckt ein goldverzierter, magisch grün glühender Pfeil des Todes (Humanoide Männer) in einer Mauerfuge. An ihm hält sich Merowan fest, ein intelligenter Ghul in einem Plattenpanzer, der versucht, sein untotes Dasein durch vorbildliches Benehmen zu verschleiern - zumindest, bis er sich in Sicherheit wähnt oder bei der Begegnung mit anderen Ghulen. Der leicht faulige Geruch in seiner direkten Nähe ist allerdings auffällig. Er kämpft mit einem Streitkolben +1, +2 gegen Orks, geschnitzt aus grüner Jade mit Drachenkopf, solange er die Scharade aufrechterhält. (BT: 60(20) RK: 3[16] TW: 2 TP: 10 A:1 oder 3 S: 1W6+1 oder 1W3/1W3/1W3 + Lähmung, Sp: Untot RW: K2 MR: 9 G: C EP: 38)

W4 Zufallsbegegnung

1	1W3 Ghule (BT: 90(30) RK: 6[13] TW: 2 A:3 S: 1W3/1W3/1W3, Sp: Lähmung, Untot RW: K2 MR: 9 G: C EP: 38)
2	1W6 Skelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: 1W6, Sp: Untot RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13)
3	1W3 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A:2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Untot RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1W8 Todesratten (BT: 120(40) RK: 7[12] TW: 1W4 TP A:1 S: 1W3 + Alpträume RW: K1 MR: 8 G: N EP: 6)

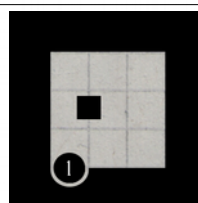
KAMMER DER ZERFALLENEN MUMIEN



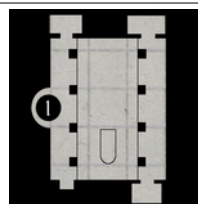
Diese Gänge sind sandig, mit Wänden aus gelbem Sandstein. Knochensplitter, zerfallene Leinenbandagen und Skelettreste sind eigentlich überall zu finden. Viele Oberflächen sind mit Hieroglyphen bedeckt, die die alten Götter des Südens ehren. Die Luft ist stellenweise ungewöhnlich warm.

W10	Inhalt	Adjektive
1	Gerippe	Abgestanden
2	Tonscherben	Alt
3	Sandhaufen	Muffig
4	Leinenbandage	Ruhig
5	Skorpionhäutungen	Sandig
6	Skarabäen	Staubig
7	Hieroglyphen	Still
8	Wandgemälde	Trocken
9	Scheintüren	Unheimlich
10	1W4 Schädel	Warm

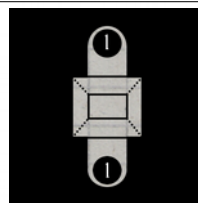
W6	Besonderheit A
1	1W6 Alabasterkanopen, je 25 GM
2	1W8 kleine Jadeskarabäen, je 15 GM
3	5W6 Ostraka, je 2 GM
4	1W6 goldbestickte Leinentücher, je 15 GM
5	1W4 Tiermumien, je 40 GM
6	1W3 Heilige Bleiplomben
W6	Besonderheit B
1	Büste einer Königin, 500 GM
2	1W6 Papyri mit Jagdszenen, je 150 GM
3	Vergoldeter Streitwagen in Einzelteilen, 1000 GM
4	1 Schutzspruchrolle gg. Untote (in Hieroglyphen auf Nilpferdzahn (Zaubermesser))
5	Totenmaske der Wahren Sicht, Gold und Jaspis, 1* pro Tag Wahre Sicht für 1 Phase
6	1 Fluchrolle (Mumienfäule) (in Hieroglyphen)



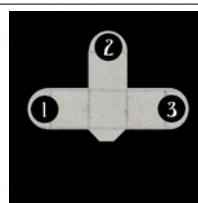
Raum 11 Der massive, mit hieroglyphen beschriebene Pfeiler in diesem Raum hat eine Nische mit einer Uschebti aus Fayence des Rahtep (siehe das Grab des gelangweilten Hohepriesters). Dieser kann durch die Statue sehen und hören. Sie ist ungefähr 500 GM wert.



Raum 12 In dieser mit Sternbildern auf dunklem Grund ausgestatteten Kammer mit Kuppeldach werden Monster von der Zufallstabelle beschworen, sobald jemand den Sarkophag mit Haut berührt (1 mal pro Runde!). Im Sarg 300 PM und Goldkrone (1200 GM). Die Nische unten links scheint nur eine Geheimtür zu sein...



Gang 7 Ein 20' (6m) tiefer und 15' (4,50m) breiter Schacht. Am Boden taumeln zwei zerfallene Mumien herum (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 3 TP: 8, 13 A: 1 S: 1W6+ Mumienfäule Sp: Empfindlich gg. Feuer, Untot RW: KI2 MR: 12 G: C EP: 75). Am Boden liegt ein Goldbarren (500 GM).



Gang 8 In der Nische ist ein großes Auge des Osiris eingemeißelt, das magisch aufleuchtet, sobald ein Untoter das Feld davor betritt, und dies mit Feuer füllt (2W6 Schaden). Die verkohlten Überreste eines Skeletts mit Goldketten (125 GM) liegen noch im Ruß davor.

DAS GRAB DES GELANGWEILTEN HOHEPRIESTERS

In dieser Kammer ist eine intelligente Mumie namens Rahtep (BT: 60(20) RK: 3[16] TW: 5+1 TP: 29 A:1 S: 1W12 + Mumienfäule, Sp: Empfindlich gg. Feuer, Untot RW: K5 MR: 12 G: C EP: 860) mit drei Heiligen Blomben und 10' (3m) langen Ketten an seinen Sarg gebunden, er wird versuchen durch Höflichkeit und königliches Auftreten SC dazu zu verleiten, die Blomben zu entfernen. Wenn die SC ihm unterwürfig begegnen, wird er versuchen sie dazu zu bringen, unter dem Angebot von großen Schätzen und magischen Gegenständen, ihn in sein Heimatland zu bringen. Dort wird er versuchen alle zu töten. Rahtep kann allerdings auch so dazu gebracht werden, sich mit den SC zu unterhalten und insbesondere Rapriestern (oder irgendwelchen Sonnengottpriestern) den Zauber Sieben Schellen beizubringen, weil seine Langeweile fast an seinen Hass auf alles Lebende herankommt.

W4 Zufallsbegegnung

1	1W3 Zerfallene Mumien (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 3 A: 1 S: 1W6+ Mumienfäule Sp: Empfindlich gg. Feuer, Untot RW: KI2 MR: 12 G: C EP: 75)
2	1W6 Skelette (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: 1W6, Sp: Immunitäten der Untoten RW: K1 MR: 12 G: C EP: 13)
3	1W3 Abgenagte (BT: 90(30) RK: 5[14] TW: 2+2 A:2 S: 1W4/1W4 Sp: Nagen, Immunitäten der Untoten RW: K2 MR: 11 G: N EP: 59)
4	1 Skorpionschwarm (BT: 60(20) RK: 7[12] TW: 1 A:1 S: 1W6, Sp: Immunitäten der Untoten RW: K1 MR: 12 G: R EP: 13)

Dieses Dokument ist Open Gaming Content nach der folgenden OGL, mit Ausnahme der Abbildungen, der Namen der NSC, sowie den geschützten Inhalten Dritter, insbesondere das Gmag.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as

Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- 12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- 13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- 14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
- 15 COPYRIGHT NOTICE
- Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
- System Reference Document (C) 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on Material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
- Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
- Labyrinth Lord™ German Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, and Jörg Theobald
- "Das Schloss" Copyright 2017 Christian Sturke

DAS SCHLOSS

ES GIBT EINEN VERGESSENEN ORT IM WALD JENSEITS DES DORFES
DIE RUINEN EINES SCHLOSSES. VOR VIELEN JAHREN ZERSTÖRT
NUR GERÜCHTE UND GEFLÜSTERTE WARNUNGEN
HABEN IM KOLLEKTIVEN GEDÄCHTNIS ÜBERDAUERT.
ABER NIEMAND WAR MUTIG ODER TOLLKÜHN GENUG,
DIE ÜBERWACHSENEN GRUNDMAUERN ZU UNTERSUCHEN...
BIS JETZT

DENN GROSSE SCHÄTZE UND
MÄCHTIGE ARTEFAKTE
LOCKEN IN DIE ALTE RUINE -
KONNT IHR DIE GEFAHREN ÜBERLEBEN
UND DIE GEHEIMNISSE LÜFTEN?

EIN ORTSBASIERTES ABENTEUERMODUL
FÜR NIEDRIGE STUFEN
FÜR ALLE OSR-SPIELE GEEIGNET

VON
CHRISTIAN
RORSCHACHAMSTER
STURKE



**GARANTIIERT NICHT
FAMILIENFREUNDLICH***

*Naja, kommt auf die Familie an, schätze ich...