

DAS SCHLOSS

DIE UNZUFÄLLIGEN UNTEREBENEN

VON CHRISTIAN "RORSCHACHHAMSTER" STURKE

MEHRALS
DOPPELT SOVIEL
SCHLOSS

AUCH OHNE SCHLOSS
SPIELBAR

M
VARI
Kann Spuren von Goble
Enthält Goble



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Die Flammenden Katakomben	3
Keller der falschen Hoffnungen des Akolythen	4
Die Gnaghöhle	5
Pilzkammer der Morastleute	7
Katakomben der treuen Freunde	9
Die Brunnen der trostlosen Wasser	10
Grube der Gefangenen	12
Kammer der zerfallenen Mumien	13
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	15

Vorwort

"Zum Erstellen der unteren Ebenen des Verließes werden folgende Tabellen vorgeschlagen...." So beginnt die Einleitung zu den Unterverließebenen des Schlosses, die man selbst erwürfeln kann. Weil ich zuviel Zeit hatte, habe ich irgendwann mal damit angefangen, meine eigenen, fertigen Versionen dieser Unterebenen zu schaffen. Die ersten Vier habe ich 2021 auf meinem Blog veröffentlicht. Dann hatte ich keine Zeit mehr und das Projekt gammelte auf der Festplatte herum.

BIS JETZT! Offensichtlich, wenn du das hier liest...

Die Beschreibungen wurden etwas länger, als ich realisierte habe, das ich es bei einigen der Verließe beim besten Willen nicht schaffe, die auf 1 Seite (OPD!) herunterzuverdampfen. Jetzt sind es OPDs und TPDs, was soll's. Natürlich kann man die auch einzeln benutzen, als Bequemlichkeits-Dungeons oder wenn die Zufällige Hexgeneration einen Dungeon irgendwo haben will. Ich hab mich größtenteils an die Tabellen gehalten, und an die vier Monster. Was ziemlich schwer war, als alter Monsterschmied. Die Fallen habe ich irgendwann auf meiner großen Tabelle gewürfelt. Manche Preise habe ich angepaßt, ein paar Details habe ich geändert. Das generische Südseeatoll in der Pilzkammer der Morastleute ist jetzt bei Hatzeg auf meiner Karte und ich hab das Hex dringelassen. Du bist schon groß, du kannst das ändern. Fallen werden grundsätzlich bei 1-2 auf W6 ausgelöst, mit Ausnahme einiger offensichtlicher - manchmal steht das dabei, manchmal nicht.

Einzig bei der Kammer der zerfallenen Mumien habe ich alternative Ein- und Ausgänge hinzugefügt (Der bei der Gnaghöhle ist schon im Schloß mit drin). Das ist dafür da, falls man die nicht als Unterebenen benutzt. Und ich habe die Karte als letztes gemacht, nachdem das so lange herumgegammelt hat, aber die anderen nochmal groß anzufassen hatte ich jetzt auch keine Lust. Du bist schon groß, du kannst das ändern.

Ein weiterer Aspekt ist das Layout der Unterebenen (nicht der Unteren Ebenen, da verweise ich auf Gyaxens AD&D Spielerhandbuch u.a.). Nach ein bisschen Ausprobieren bin ich auf folgende 4 Höhenlagen gekommen. Die Erste, praktisch direkt unterhalb der Hauptebene beinhaltet Die Flammenden Katakomben, Den oder die Keller der falschen Hoffnungen des Akolythen und die Brunnen der trostlosen Wasser. Die kommen sich überhaupt nicht in die Quere. Man könnte sogar noch die Gnaghöhle mit auf diese quetschen, aber da man es nicht muß, ist die besser eine Ebene tiefer ganz alleine angesiedelt. Darunter passen problemlos ohne Kontakte die Katakomben der treuen Freunde, die Kammer der zerfallenen Mumien und die Grube der Gefangenen. Wobei die beiden ersten geradezu nach einem Verbindungsgang schreien, mit Geheimtür oder ohne,

allein schon thematisch. Und ganz unten, am Ende einer langen Wendeltreppe, die Pilzkammern der Morastleute. Auf meinem Blog gibt es ein Gif zur Veranschaulichung, das kann man natürlich auch in ein Grafikprogramm seiner Wahl laden und hat dann die einzelnen Ebenen korrekt übereinander. Da findet man auch Spielerkarten ohne Beschriftung, für VTTs.

Man kann vielleicht auch noch ein paar Fallgruben oder Einstürze als Verbindungen unter den Unterebenen benutzen - spontan ist mir aufgefallen das der Treibsand bei 3 in der Gnaghöhle direkt über der Riesengrube 31 in den Gruben der Gefangenen liegt...

Tja. Und jetzt hab ich mir an den Kopf gefaßt, als ich erkannt habe, das die Menge an Raumbeschreibungen in den Unterebenen mehr ist, als was jemals im Schloß war, wenn auch oft kürzer und auch einfacher... und nicht ganz so hübsch. Fiel aber gar nicht auf, weil ich das so peu á peu gemacht habe.

Die Monster sind jetzt fast reines S&W, Moralwerte sind von mir, Rettungswurftypen ala Rettungswurf gegen Versteinigung habe ich nicht aus dem Text gelöscht. Meh! Hat sich halt was verändert seit 2017. Wenn dich das stört, kannst du 20% vom Kaufpreis abziehen, das passt dann schon.

Bis Denn Dann, Euer Rorschachhamster

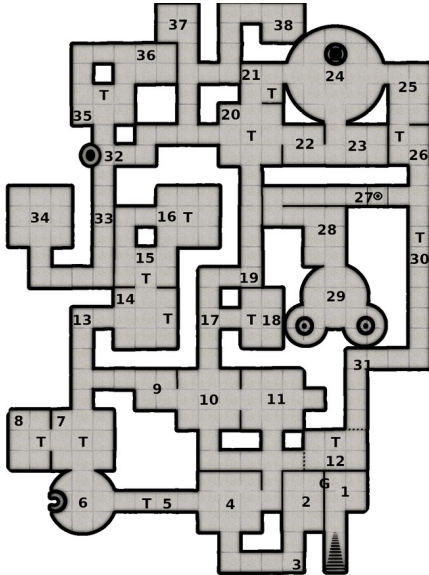
Die Cover basieren auf Stichen von [Giovanni Battista Piranesi](#), via [Wikimedia Commons](#), Gemeinfrei

Die fancy Schriftart auf den Covern ist "ARCHEOLOGICAPS" von Manfred Klein und völlig frei, sagt Dafont. Ich hab' damals noch für kommerziellen Gebrauch eine Spende an [Ärzte ohne Grenzen](#) gemacht, stand glaube ich bei Manfred auf der Website. Kann nie Schaden.

Das Gnag wurde von Doctore Domani [hier auf seinem Blog](#) für mich im Rahmen des "Wünsch dir was, Blogger 2014" hergestellt. Danke nochmal dafür!

Alle Karten sind von mir.

Die Flammenden Katakomben



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

1. Leerer Raum, dreieckig, mit Aschehaufen. Die Geheimtür ist mit einfachem Drücken zu öffnen. Der Eingang ist Gebiet 35 Die Feuerterre, auf der Hauptebene.

2. Sechs dreieckige Eisenbarren ruhen auf einer Palette, ein helles Leuchten kommt aus dem südlichen Korridor.

3. Ein Stück glühende Kohle mit *Dauerhafter Flamme* ist der Ursprung des Lichts hier.

4. Drei jugendliche Feuerfänge (**TP:** 10,10,8) spielen hier mit einer *Goldenen Flügelkappe* (Verflucht: Der Träger glaubt fliegen zu können...)

5. Pfeilfalle -Vier Pfeile greifen zufällig im Feld an wie ein Kämpfer der 1., je 1W6 Schaden, wenn jemand auf den verborgenen Auslöser tritt (Chance 1-2 in W6 für jeden, der das Feld durchquert).

6. 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 (**TP:** 1) gehen skelettiert durch die Verrichtungen, die er im Leben getan hat.

7. Eine Sensenfalle springt aus dem Fußboden, wenn die Mitte des Raumes betreten wird (Angriff wie ein Kämpfer der 4., 2W6 Schaden)

8. 2 Skelette greifen jeden an, der hinter die Falle kommt, getarnte Fallgrube (6m tief, 2W6 Schaden)

9. Aus geschwärztem, gebrochenem Rohr dringen Rauch und Funken.

10. Dichter, heißer Rauch quillt aus 9 herein

11. Ein dreieckiger, zerbrochener Schmiedehammer liegt hier

12. 2 Feuerfänge (**TP:** 10,9) fliegen hier relativ entspannt herum, die vorher offenen Fallgitter fallen herab wenn die Falle ausgelöst wird und die Feuerfänge werden nervös...

13. Eine Pyramide aus 5 Silberbarren, je 5 GM, 5 Pfund.

14. In der Ostwand scheint eine Geheimtür zu sein, wer aber den abgegriffenen Stein in der Mitte drückt, wird von einem großen Steinjojo überrollt, das bis zum Ende des auf der Karte angedeuteten Pfeiles rollt, und dann an einer Kette zurückgezogen wird. RW für alle im Pfad oder 5W6 Schaden, -4 auf den RW für den Auslösenden.

15. 4 Skelette (**TP:** 6,7,8,7) stehen in Paaren in den SO- und SW-Ecken. Sie greifen erst dann an, wenn die Pfeilfalle ausgelöst wird, deren Pfeile aus der Decke kommen (siehe Gang 5), oder sie angegriffen werden.

16. Nur noch ein mitgenommenes Skelett (**TP:** 1) steht in der SO-Ecke, Knochensplitter liegen herum. Auch dieses Skelett greift an, wenn die Pfeilfalle in der Mitte des Raumes ausgelöst wird (siehe Gang 5).

17. Eine kleine Eisenkiste mit etwas Hacksilber (17 SM wert) steht hier.

18. Eine Fallgrube öffnet sich, wenn man denn ansonsten leeren Raum betritt (6m tief, 2W6 Schaden).

19. 6 Ochsenhautbarren aus Kupfer liegen hier gestapelt (je 3 GM wert und 6 Pfund schwer).

20. Eine Sensenfalle wie in Raum 7.

21. In der Südostecke eine Sensenfalle wie in Raum 7.

22. Bis auf eine rußige Zange ist dieser Raum leer.

23. Eine kleine Palette mit durchgetrocknetem Ton steht hier.

24. In diesem rundem 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 (**TW:** 4 **TP:** 22 **RK:** 2[17] **A:** 2 Fäuste (1W8) **RW:** 13 **BEW:** 3 **Bes:** Immun gg. Schlaf, normale Waffen bleiben stecken **Ges:** N **Mo:** 11

HG/EP: 5/240), 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.

25. Brennender Rauch hängt hier unter der Decke.

26. 2 Abgenagte (**TP:** 11,11) lauern hier, und warten auf das Auslösen der Falle, die aus einem zerfallenden Stahlnetz voller Felsen besteht, das herunterstürzt. Die Falle wird nicht zurückgesetzt. (RW oder 3W6 Schaden).

27. 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 Angriffswürfe.

28. Drei Goldbarren (je 250 GM, 25 Pfd.) liegen hier bewacht von 4 Skeletten (**TP:** 6,5,4,5), die sofort angreifen.

29. 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.

30. Eine vergiftete Pfeilfalle schießt jeweils 1W4 Blasrohrpfeile gegen jeden im Feld aus der Decke (Angriffe wie ein Kämpfer 1., Schaden 1 + Gift, das bei einem mißlungenem Rettungswurf +1 durch Benommenheit -1 auf alle Würfe verursacht, bis das Opfer magische Heilung erhält.)

31. Ein kleiner Goldbarren (50 GM, 5 Pfund) liegt hier.

32. Diese T-Kreuzung wird von einem großen, brüllend heißem Kamin dominiert, der mit einem Eisgitter abgesperrt ist. Zwei aggressive Feuerfänge (**TP:** 9,10), die sich gerade so zwischen den Gitterstangen durchdrücken können, beschützen ihr Gelege aus 6 Eiern.

33. Eine Eisenkiste mit 60 GM steht hier herum.

34. Ein leerer, verrauchter Raum.

35. Ein Feuerfang (**TP:** 8) fliegt über dem Gebiet der Sensenfalle im markierten Gebiet (Angriff wie ein Kämpfer der 4., 2W6 Schaden).

36. Eine aufziehbare, mechanische Statue des Hephaistos steht hier (~30 cm, 250 GM, 20 Pfund).

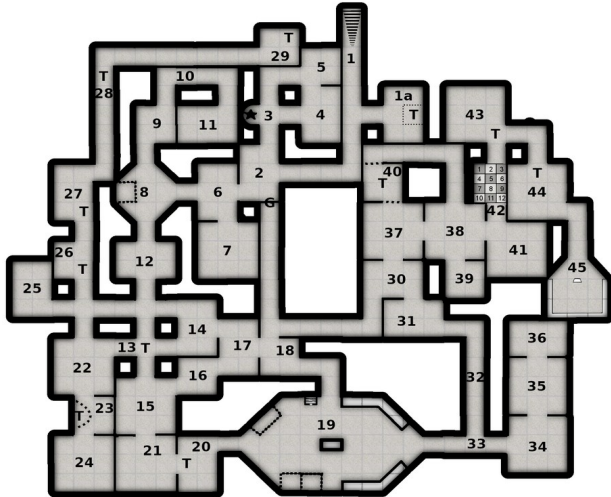
37. Neben einem Glühenden Rohr eine kleine Palette mit durchgetrocknetem Ton.

38. Eine abgebrannte Fackel in einem ehernen Halter, sonst ist der Raum leer.

W4	Zufallsbegegnung
1	1W3 FEUERFANG (MHB F) TW: 2+1 RK: 6[13] A: 1 Biß (1W4 + 1W6 Feuerschaden) RW: 16 BEW: Fliegen 12 Bes: Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Kälte Ges: N Mo: 7 HG/EP: 4/120
2	1W6 SKELETT (S&WG) TW: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: N Mo: 12 HG/EP: 1/15
3	1W3 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1 ZWERGENSCHMIEDSKELETT (aus Raum 6) (S&WG) TW: 1 TP: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: R(RN) Mo: 12 HG/EP: 1/15

Keller der falschen Hoffnungen des Akolythen

Diese Gänge sind staubig und kalt. Alle Oberflächen bestehen aus billigen,



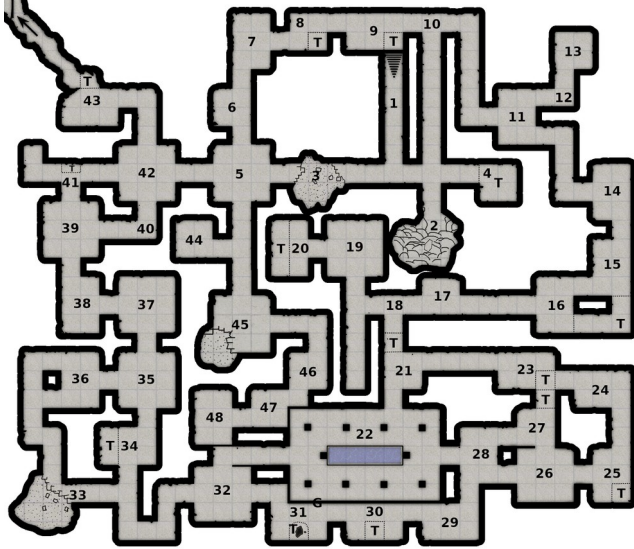
hässlich grün glasierten Tonfliesen. In unabhängigen Abständen hängen Lederschilder und Waffen von wilden Dschungelvölkern an den Wänden. Knochensplitter und Skelettreste sind eigentlich überall zu finden.

1. Die Treppe führt nach 25 Die Geheime Treppe
2. Ein Fünfköpfiges Affenskelett (TP: 16) lauert hier vor einer Fallgrube (6m tief, 2W6 Schaden), es wirft gelähmte Wesen hinter sich auf die Falle.
3. Eine Peitsche hängt hier an einem Haken an der Westwand. Wird der Haken gezogen, öffnet sich die Geheimtür.
3. Kreuzung mit anatomischer Figur eines Echsenmenschen, mit herausnehmbaren Organen. Im Herz ist ein Ring der Echsenwesenkontrolle (3/Tag) versteckt. Ein breites Platinband, besetzt mit kleinen Serpentinaen, eine sich selbst in den Schwanz beißende Schlange.
4. 6 Drahtschlingen hängen hier an der Wand
5. 3 Skelette (TP: 4,8,2) bewachen hier eine Gußeisenerne Feuerschale, ein Rauchbuch. Im Rauch kann gelesen werden - Zauberkundigenzauber: 1. Schattengestalten, Vogelblick, 2. Dauernde Dunkelheit, 3. Personen halten, sowie Esoterische Texte.
6. 4 Skalpelle in Ledertasche, je 5 GM, am Boden
7. 4 seltene Heilkräuter in Döschen, je 12 GM, auf Regal
8. 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 fünfköpfigen Affenskelett für 3W6 Schaden in 1,50m Umkreis (RW halbiert).
9. 6 Fläschchen seltene Essenzen (Korallenhaitentakel, Alaune, Gereinigter und Pulverisierter Onyx, Pepitaintur aus der Ignazbohne, die Trauer eines Lonlurchs und Niborogift, je 150 GM), sich korrekt etikettiert in einem Hängeregal einsortiert, ein Abgenagter (TP: 12) schnüffelt hier herum.
10. Anatomiebuch „Exothenes Vergleichender Atlas“, dick, unhandlich, mit vielen Zeichnungen, 30 GM, liegt am Boden
11. Reisebericht „In den Dschungeln von Uhlar“, leicht schimmelig, mit fehlerhafter Landkarte, 45 GM, und ein Blasrohr liegen hier auf einem Pult.
12. 1 Feuerauge beleuchtet einen ausgestopften Pavian.
13. Ein herabfallender Felsblock, RW oder 5W6 Schaden blockiert die Kreuzung für 5 Phasen.
14. 4 Totenratten (TP: 1,3,2,2) fressen hier einen Halbbling, beobachtet von 5 Jademasken an den Wänden (je 125 GM).
15. Ein aufgestelltes Gerippe in einem leeren Raum.
16. Drei Skelette (TP: 6,1,5) greifen jeden an, der die Pfeilfalle auslöst (4 Angriffe wie ein Kämpfer der 4., Schaden je 1W6).
17. Drei blutige Blasrohrpfeile in einer Ecke.
18. Ein Urwaldgötzenbild aus Holz (~1 GM?) steht auf einem niedrigen Tisch.
19. Dieser Raum besitzt eine marmorne Arbeitsplatte, auf dem ein Gorillaskellet 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, 1350 GM) und Laborgeräten (~1000 GM gesamt, aber zerbrechlich und sperrig). Eine Truhe mit 12 Fläschchen Essenzen (je 125 GM). Der Nekrohändler Filibert versteckt sich und wirkt Skelettmonster erschaffen auf das fünfköpfige Affenskelett (TP: 17), 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. **NEKROHANDLER** (MHB F) TW: 6 TP: 33 RK: 6[13] A: 1 Würgegriff (1W3) RW: 11 BEW: 6 Bes: Würgegriff, Zaubern Ges: C(CB) Mo: 6 HG/EP: 8/800(900) Zaub: 1) Pilzschleim(Neu), Magisches Geschoß(3) 2) Netz, Unsichtbarkeit 3) Blitzstrahl, Skelettmonster erschaffen(Neu)
20. Pfeilfalle (4 Angriffe wie ein Kämpfer der 4. (AB +2), S je 1W6)

21. An der Südwand hängen drei Stahlschlingen an Haken.
22. Ein zersplittertes Blasrohr liegt hier
23. 4 Skelette (TP: 8,6,8,8) liegen hier am Boden. Sie greifen an, sobald die Sensenfalle (Wie Kämpfer der 4., 2W6 S) ausgelöst wird
24. Fünfköpfiges Affenskelett (TP: 16) greift an, in seinem Brustkorb hängt ein Beutel mit 3 Dosen Schlafpulver (Wolke 10*/3*3m, RW gg. Gift)
25. 2 Affenschädel und viele Knochensplitter liegen hier herum
26. 6 Totenratten (TP: 1,1,2,3,1,1) haben hier ihr Nest. Sie sind zu leicht, um die Pfeilfalle (4 Angriffe wie ein Kämpfer der 1. (AB +0), S je 1W6) auszulösen.
27. Ein Fünfköpfiges Affenskelett (TP: 15) stürmt heran, und löst die Pfeilfalle mit vergifteten Blasrohrpfeilen aus, wenn es die Initiative gewinnt (4 Angriffe wie Kämpfer der 1. (AB +0), S 1 + Gift)
28. Pfeilfalle (4 Angriffe wie Kämpfer der 1., S je 1W6)
29. Eine 6m tiefe Fallgrube (2W6 Fallschaden) vor einem sehr kleingeschriebenen Text ("Haha! Reingefallen!") an der Nordwand.
30. Ein Blasrohr hängt hier an der Westwand.
31. Ein Jadepferlenarmband, 15 GM Wert, hängt in der Mitte des Raumes um den Hals eines ausgestopften Dodos.
32. Ein Lederutit mit 7 chirurgischen Messern, Wert jeweils 5 GM, liegt auf einer kleinen Werkbank.
33. Eine 9m tiefe Grube (3W6 Schaden), mit Speeren, 1W4 greifen wie ein Kämpfer der 4. an und verursachen 1W6 Schaden
34. Ein Fünfköpfiges Affenskelett (TP: 13) bewacht diesen Raum und ein Regal mit 3 Heilrängen in Kürbisflaschen (je 12 TP).
35. 3 Jadepferlenarmbänder (je 15 GM) wurden hier verloren
36. Ein kleiner zerschmetterter Götzenschrein liegt hier.
37. Zwei Fünfköpfige Affenskelette (TP: 8,15) bewachen diesen Raum, ein primitiver Köcher mit 9 Pfeilen +0/+1, mit tödlichem Gift (RW + 2), hängt neben einem kaputten Kurzbogen.
38. Zwei Abgenagte (TP: 15,8) lauern hier, an der Wand ein weiterer Köcher mit 10 vergifteten Pfeilen +0/+1 wie in Raum 37.
39. Ein kleines Regal mit vierzehn leeren Weckgläsern.
40. Der ganze Raum ist eine 9m tiefe Grube (3W6 Schaden), mit Speeren, 1W4 greifen wie ein Kämpfer der 4. (AB +2) an und verursachen 1W6 Schaden - zwischen den Speeren warten 6 Skelette (TP: 2,1,8,4,4,2), die über Trittsteine aus der Grube kriechen, nachdem Überlebende getötet wurden.
41. Ein ausgestopfter Moa steht hier.
42. Gang mit Schachbrettmuster (Ohne Zahlen, die sind für den Spielleiter). Auf der Nordseite sind in zufälliger Position 6 Schwarze Hebel, auf der Südseite 6 Weiße Hebel, diese müssen nach oben gestellt sein, Schwarze nach unten, sonst öffnet ein Betreten des entsprechenden Felds eine 9m Fallgrube (3W6 Schaden) unter dem Schachfeld.
43. Zwei fünfköpfige Affenskelette (TP: 17,15) warten hier und greifen an, ein herabfallender Felsblock, RW oder 5W6 Schaden
44. Ein Abgenagter (TP: 14), 6m tiefe Fallgrube (2W6 Fallschaden)
45. 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)

W4	Zufallsbegegnung
1	1W8 RATTE, TOTEN- (MHB F) TW: ½ RK: 8[11] A: 1 Biß (1W3 + Alpträume) RW: 18 BEW: 12 Ges: N Mo: 8 HG/EP: B/10 Alpträume: Jeder Biß hat eine 5%-ige Chance, daß das Ziel mit Alpträumen infiziert wird, die für 1W3 Tage anhalten und erholsamen Schlaf verhindern.
2	1W6 SKELETT (S&WG) TW: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: N Mo: 12 HG/EP: 1/15
3	1W3 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1W2 SKELETT, FÜNFKÖPFIGES AFFEN- (MHB F) TW: 3 RK: 7[12] A: 2 Klauen (1W6) RW: 14 BEW: 6 Bes: Zerreißen, Geschnatter, Untot Ges: C(NB) Mo: 12 HG/EP: 6/400 Zerreißen: Wenn das Fünfköpfige Affenskelett mit beiden Klauen das gleiche Ziel trifft, verursacht es 4W6 Schaden in einem Zerreißenangriff, anstatt den normalen 2W6. Geschnatter: Im Falle eines erfolgreichen Zerreißenangriffs beginnen die Schädel verhöhnend mit den Zähnen zu klappern, was jedem in einem 3m Umkreis, inklusive dem Getroffenen, dazu zwingt, einen RW abzulegen oder für 1 Runde vor Furcht gelähmt zu sein.

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.

1. Die Treppe führt nach in Gang 61 Der Gnag.
2. In diesem Einsturz liegt ein von oben herabgefallener Sarg. Eine *Heilige Bleiplombe* verschließt ihn. Bei Öffnung RW gegen Gift für jeden in 3m Radius oder sie ziehen sich eine Krankheit zu, die 1 Punkt Konstitution pro Woche aufzehrt. Im Sarg liegen Knochenreste, 2 KM und ein *Talisman gegen Energie* (Kälte).
3. 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. Ihm muß ihm ein RW gegen Lähmung gelingen, um sich zu befreien, und nach dem vierten mißlungenen RW fängt er an zu ersticken. Es ist eher trivial ihn von außen zu befreien, aber bei 1-2 in W6 verliert er einen gehaltenen Gegenstand oder seine Schuhe.
4. Der Boden dieses Raumes ist leicht eingesackt, wer ihn betritt fällt in ein 3m tiefes Senkloch, zusammen mit den Bodenfliesen, was 2W6 Schaden verursacht.
5. Dieser Raum hat eine eingebrochene, aber jetzt sicher verkantete Decke, unter einem herabgefallenen Deckenstein liegt ein zerschmetterter Abgenagter in fortgeschrittener Verwesung.
6. Zerbrochene Regale bedecken die Wände dieses Raumes, und etwas Gnaglosung liegt in der Nordwestecke.
7. Blut und Gnagkot sind hier an die Nordwand geschmiert worden, in einer primitiven Darstellung eines Gnags.
8. Hier hält sich zu 50% der Gnagling (siehe Raum 22) auf und spielt mit einigen Tierknochen. Wenn er die SC bemerkt flüchtet er in die andere Richtung, wobei er den instabilen Boden in der Südwestecke vermeidet. Wer diese Ecke betritt, fällt bei 1-2 in W6 in ein Senkloch, und erleidet 2W6 Schaden (RW gegen Lähmung halbiert).
9. Hier halten sich 2 Gnags auf (TP: 12,8) und zu 20% der Alpha. Sie teilen sich die Überreste eines in einen Lendenschurz gekleideten Zwergen. Die Südostecke ist ebenso instabil wie die Südostecke in Raum 8.
10. Auf dieser Kreuzung liegen verstreut 8 angelaufene Silberteller herum (Je 2 GM wert).
11. Ein Paar jugendlicher Gnags (TP: 8,13) spielen hier mit 14 Stücken vergoldetem Besteck herum (je 5 GM wert).
12. In dieser Ecke liegen verstreut 11 Messer, Gabeln und Löffel aus angelaufenem Silber um eine völlig zerbissene Schublade herum (je 5 SM wert).
13. Die Überreste einer kleinen Kochnische mit verstopftem Kamin, aus dem Sand herausrieselt. Ein Kommode und ein Tisch sind völlig zerkaut.
14. Die Decke dieses Raumes mit zerbißenen Knochenresten wölbt sich nach unten, ist aber immer noch relativ stabil.
15. Zwei kleine Gnags lecken hier ihre Wunden (TP: 4,8). Werden sie angegriffen, kommen ihnen die Gnags aus 16 zur Hilfe. Der Gang nach Süden ist vollkommen instabil, und jedes Feld, das man durchquert erzeugt eine 1-2 Chance in W6, das der gesamte Gang einstürzt, 5W6 Schaden und man ist verschüttet. Ein RW gegen Odemwaffen, um dem zu entgehen, ist nur erlaubt, wenn man sich an einem der äußeren Felder zu 15 oder 16 befindet.
16. Drei Gnags (TP: 9,13,15) fressen hier friedlich an einem zerfetzten Hirsch. Werden sie angegriffen, kommen ihnen die Gnags aus 15 zu Hilfe. Der südliche Gang im Osten ist instabil (siehe 15).
17. Eine *Feuerkugel* beleuchtet diesen Raum. Ein verwirrter Abgenagter (TP: 12) hat hier einen Goldteller in der Hand und versucht immer wieder, sein gespiegeltes Ebenbild zu beißen. Er nimmt alles andere um sich herum erst wahr,

sollte jemand ihn seinem Teller abnehmen. Um ihn liegen 5 weitere Goldteller herum (je 20 GM).

18. An der Nordwand hängen drei Hirschgeweihe an wurmstichigen Holzbrettern (je 4 GM).
19. In diesem Raum liegt ein stinkendes, erbrochenes Fellknäuel von ungewöhnlicher Größe herum.
20. In der halberfallenen Ostwand dieses Raumes glitzert etwas wertloser Quarz, wer das Glitzern näher untersucht, hat eine 1-2 Chance auf W6 einen Einbruch zu verursachen, der 3W6 Schaden verursacht, wenn kein RW gegen Odemwaffen gelingt.
21. Der Gnagling hat hier eine primitive Falle vor dem Nordeingang mit einer Sehne in 1,80m Höhe angebracht, wird diese berührt, fallen lose, mit Leder und Geweihresten versehene Steine aus der Decke, und greifen jeden im Gang wie ein Kämpfer der 1. für 1W6+1 Schaden an.
22. Das Lager der Gnags
Dieser von gemauerten Mamorsäulen gestützter Raum mit feinen Keramikfliesen ist das Lager der 21 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. Es sind 1W12 Gnags anwesend und der Alpha zu 60%. Das Becken im Raum ist mit erstaunlich klarem Wasser gefüllt, da es von einer unterirdischen Quelle gespeist wird. Bei ihnen lebt der Gnagling, ein vom Rudel aufgezogener in Lederfetzen gehüllter Goblin (Goblinkiebs der 1.). Er kämpft mit einem Dolch +1, einer großen Klaue mit einem Lederwickel als Griff. Der Gnagling hat hier 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).
Die Geheimtür nach 31 kann durch das Drücken einer leicht eingerückten Fliese geöffnet werden.
23. Der Fußboden vor dem Ost- und Südeingang ist brüchig, und bricht bei 1-2 auf W6 ein, wenn das Feld betreten wird (1W6 Fallschaden). In der Grube darunter lauern zwei einst eingemauerte Abgenagte. (TP: 14, 12) (siehe auch 27).
24. Die Knochen und Fellbüschel eines Bären liegen hier verstreut herum
25. 2 Gnags (TP: 13,6) und zu 20% der Alphagnag graben in der Südostecke an einer Stelle, wo die Bodenfliesen eingesackt sind und drücken ihre Schnauzen in den nassen Sand. Wer weitergräbt, erreicht nach 3m einen Hohlraum voller Fledermäuse, die sofort durch schmale Tunnel ausfliegen. Pro Meter Tiefe besteht aber eine Chance von 1-2 auf W6, das die Wand über dem Loch einstürzt, was allen im Loch 2W6 Schaden verursacht, ein erfolgreicher Rettungswurf gg. Odemwaffen halbiert den Schaden.
26. 3 Gnags (TP: 13,11,14) zerran an einer sehr stabilen *Tischdecke des Heldenmahls* (einmal pro Woche wie der Zauber) herum.
27. Der Gnagling hat hier eine primitive Falle vor dem Nordeingang mit einer Sehne in 1,80m Höhe angebracht, wird diese berührt, fallen lose, mit Leder und Geweihresten versehene Steine aus der Decke, und greifen jeden im Gang wie ein Kämpfer der 1. für 1W6+1 Schaden an (siehe auch 23).
28. An der Nordwand sind drei Hirschfelle mit Geweihresten zum Trocknen angesteckt worden (je 10 GM).
29. In Nischen in der Südwand stehen 6 staubige, goldene Kerzenständer (je 10 GM).
30. Ein Gnag (TP: 13) ruht hier mit vollgefressenem, gespannten Bauch auf einigen Fellen in der Südecke, von dem es den Gnagling vertrieben hat, dieser hat allerdings auch eine Falltür vor der Mitte der Südwand verdeckt, wer das Feld betritt hat eine 1-2 Chance in W6, hereinzufallen (1W6 Schaden).
31. Vor der Mitte der Südwand ist ein unregelmäßiges, 3m tiefes Loch. Wer sich ihm bis auf 1m nähert, fällt bei 1-2 auf W6 mit dem Rand hinein und erleidet 1W6 Schaden. Die Geheimtür nach 22 kann mit einem kleinen, versteckten Schieber unter der Decke (in 2,80m Höhe) geöffnet werden.
32. Ein erbrochenes Fellknäuel und Fellbüschel liegen hier herum.
33. Der Einsturz an dieser Ecke hat einen Abgenagten (TP: 11) unter sich begraben. Wenn jemand das sandige Gebiet untersucht oder im losen Sand gräbt, greift dieser an. Er trägt vier Goldreifen am rechten Handgelenk, je 25 GM.
34. Die Westwand dieses Raumes ist instabil. Wer sie untersucht, löst bei 1-2 auf W6 einen Einsturz aus, der 2W6 Schaden verursacht (RW gg Odemwaffen negiert)
35. Zerbrochene, zernagte Stühle liegen vor der Ostwand.
36. Ein aus der Nordwand geriselter Sandhaufen ist teilweise krustig von altem Blut.
37. Zerkaute Holzreste umgeben 8 unbeachtete Stücke Silberbesteck (je 5 SM).
38. 5 sorgfältig gestapelte Silberteller (je 2 GM) stehen in der Südwestecke.
39. 2 Gnags (TP: 9,9) umkreisen schnaubend und knurrend 9 Dauerwürste (Diese sind verflucht, wer eine isst, muß alle essen, -1 auf alle Würfe pro Wurst, 2W6 Stunden).
40. 3 *Feueraugen* in der Decke beleuchten diesen Gang strahlend hell.
41. 1 Hirschgeweih (4 GM) hängt prominent an der Nordwand. Wer es berührt, löst eine Falle aus. Ein Deckenstein kommt heruntergefallen, der 2W6 Schaden verursacht (RW gg Odemwaffen negiert) - der Deckenstein hängt an einer

Eisenkette, aber der Mechanismus, der ihn früher wieder heraufgezogen hat, ist kaputt.

42. 3 Gnags (TP: 14,7,8) und zu 20% der Alphagnag sitzen hier und putzen sich gegenseitig. In der Nordostecke liegen unbachtet 3 Goldteller (je 20 GM).

43. Eine primitive Schlingfalle aus einer Baumwurzel befindet sich im ersten Feld des Ganges, wer dieses betritt, löst sie bei 1-2 in W6 aus, und wird grob von den Füßen gerissen und erleidet 1W4 Schaden und kann sich nur noch mit halbem Bewegungstempo bewegen, wenn ihm ein RW gg Lähmung mißlingt. Die Gnags wissen von ihr und umgehen die Falle. Der Gang führt nach außen, siehe "Die Schloßruine und der Wald", Gebiet I.

44. 4 Goldene Kerzenständer (je 10 GM) stehen in Nischen in der Westwand.

45. 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*.

46. Stinkende Lederreste einer zerfetzten Hose liegen in der Mitte des Raumes.

47. Der Gnagling hat hier im ganzen Raum Fäden mit Knochen aufgehängt, die es so gut wie unmöglich machen, ihn zu durchqueren ohne die Gnags in 48 zu warnen - sollte dies trotzdem bewerkstelligt werden, werden diese immer überrascht.

48. In diesem Raum schlafen 3 Gnags (TP: 8,16,9) und zu 20% der Alphagnag - werden die Knochen in Raum 47 gestört, warten sie hier lauernd links und rechts des Eingangs und überraschen bei 1-4 auf W6.

W4	Zufallsbegegnung
1	GNAGLIN TW: 1-1 TP: 5 RK: 6[13] A:1 S: 1W4+1 SÖ 17 FFE 14 TD 23 SCH 23 WE 87 SV 13 GH 1-2 RW: 18 BEW: 18 Ges: C Mo: 11 HG/EP: 1/15)
2	1W3 GNAG TW: 2+2 RK: 6[13] A: 2 Tentakel (1W4 + Lähmgift), 1 Biß (1W6) RW: 16 BEW: 18 Ges: N Mo: 8(6) HG/EP: 3/60 Lähmgift: -1 auf alle Würfe pro Treffer (kumulativ) für eine Minute
3	1W3 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1W3 GNAGSE (siehe oben) und ALPHAGNAG (18 TP)

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. Fast alle Morastleute tragen Streitkolben und 1W3 Wurfspieße.

1. Die Treppe führt nach 73 Fäulnistreppe. Von der Decke hängen hier vier geschnitzte, fröhliche Elfenmasken aus Teak (je 10 GM).

2. Eine flache, schlammige Pfütze bedeckt das Feld hinter dem Eingang. Wer hineintritt, hat eine 1-2 in W6 Chance, in eine der Wolfsangeln zu treten, die unter dem Matsch versteckt sind - W6 Schaden, und wenn ein Rettungswurf gegen Lähmung mißlingt, halbiert sich das Bewegungstempo des Charakters, bis diese Wunde geheilt ist

3. An der Decke dieses Raumes hängt ein nur nach an einer Seite beschriftetes Schild herab, das mit der Rückseite zum Eingang hängt. Wer sich in den Raum bewegt hat eine Chance von 1-2 auf W6, das er einen Einsturz auslöst, RW gg Versteinering oder 2W6 Schaden und im feuchten Schlamm versunken, der Charakter beginnt zu ersticken. Es dauert 1W10 Runden, ihn zu befreien. Auf dem Schild steht in Elfish: "Vorsicht, Einsturzgefahr!".

4. Drei Morastleute (TP: 3,5,2) bewachen hier den Eingang zu Raum 5. Der Anführer besitzt ein Langschwert +0/+1, -1/-1 gegen Pilzwesen (auch Morastleute), mit pilzförmigen Knauf aus Holz, anstatt eines Streitkolbens.

5. Ein Portal zur Insel der Heftigen (Hex Hispaniola 45.18) 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 normaler Südseebewohner durchschwimmt (und einmal am Tag eine Zufallsbegegnung Hatzeg Ozean - Flaches Meer). In der Truhe befinden sich 250 PM.

6. Fünf Morastkröten sitzen hier in einer flachen Pfütze (TP: je 1), in einer mit Wachs versiegelten Glasflasche in der Nische neben dem Teich befindet sich ein magischer Pilztrank (Heilt 3W8 TP, aber RW gegen Sporen der Morastleute).

7. Vier Riesentausendfüßler (TP: 4,3,3,2) fressen hier eine Riesenratte. Die von Holzbohlen gestützte Decke ist hier bis auf 1,50m Höhe herabgesackt, was mittelgroßen Wesen einen Abzug von -2 auf den Angriffswurf verleiht - außerdem wurde bei einem unmodifizierten Angriffswurf von 1-5 die Decke berührt, was (auch außerhalb des Kampfes) bei 1-2 auf W6 einen Einsturz verursacht und allen Wesen im gleichen Feld 1W6 Schaden verursacht, sowie sie halb im Schlamm begräbt - dieses Ereignis passiert höchstens einmal pro Feld.

8. Fünf Morastkröten (TP: je 1) fressen an den Maden im Riesenpilz, und bleiben friedlich, wenn ungestört. In der Mitte des Raumes ist die Decke auf 2m herabgesackt und instabil, wer sie dort berührt löst einen Einsturz aus, der die Morastkröten aufschreckt und allen Wesen im gleichen Feld 1W6 Schaden verursacht, sowie sie halb im Schlamm begräbt.

9. In diesem feuchtem Raum wachsen viele wachsbliche Pilze an der Decke. Sie sind völlig harmlos und sogar schmackhaft.

10. Vor der Westwand dieses Raumes befindet sich eine getarnte Fallgrube, mit einer dünnen Schicht Schlamm auf Pilzbohlen. Ein Sturz hinein verursacht 1W6 Schaden. Außerdem besteht die Chance, von 1W3 angespitzten Holzpfählen getroffen zu werden (greifen an wie ein Kämpfer der 3. (AB +1), für je 1W4 Schaden). In der Westwand befindet sich eine Nische, in der eine mit Wasser gefüllte grüne Flasche steht.

11. 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 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. Es befinden sich immer 2W6 Morastleute hier im Raum. Wenn alle tot sind, auch die in 4, 28 und 44, 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).

12. In diesem schlammigen Raum wachsen viele glühende Pilze und tauchen den Raum in grünliches Licht. Die Geheimtür im Norden kann durch einfaches Drücken auf einen Stützbalken geöffnet werden.

13. Ein Stolperdraht auf dieser Kreuzung löst eine Pfeilfalle aus, die wie ein Kämpfer der 3. (AB +1) ein zufälliges Wesen angreift. Sie verursacht 1W6 Schaden und der Pfeil ist mit Morastsporen verunreinigt (RW gegen Gift oder befallen).

14. Die scheinbar flache Schlammplütze hier fällt nach etwa 60cm steil ab in eine Tiefe von 3m und besitzt besonders glitschigen Schlamm. Wer sie selbst nur am Rand betritt rutscht bei 1-2 auf W6 in das tiefe Wasser, und kann erst durch einen gelungenen RW -4 gegen Lähmung von alleine herauskommen.

15. In dieser Ecke liegen verstreut 22 Goldmünzen im Schlamm.

16. Vor dem westlichen Ausgang liegen 34 Goldmünzen im Schlamm.

17. Sechs Morastkröten (TP: je 1) sitzen hier im Kreis um einen Öltuchkocher mit sieben magischen Pfeilen +1 (sehen normal aus).

18. Drei Riesentausendfüßler (TP: 2,1,3) fressen hier an fleischigen Pilzen. Unbeachtet liegt ein halb im Schlamm eingesunkener Goldbarren (250 GM) an der westlichen Holzwand.

19. Die trübe, stille Wasserfläche 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.

20. Hier hängen drei stoische Elfenmasken aus Teak von der Decke (je 10 GM).

21. Hier hängt eine zornige Elfenmaske aus Teak (10 GM) an der Decke.

22. Zwischen kopfüber herauswachsenden Pilzen stützt eine massige Bohle die nachgebende Decke. Die Geheimtüren in diesem Raum können einfach aufgeschoben werden.

23. Schlamm wurde hier an die Holzwände im Süden und Westen geschmiert um das elfische Alphabet abzubilden.

24. Stößt jemand gegen die aus dem Boden ragende Holzbohle hier (1-2 Chance in W6) bricht ein Teil der Nordwand ein und verursacht bei allem im Feld 2W6 Schaden durch Holzsplitter (RW gegen Odemwaffen halbiert).

25. 8 Bernsteine (je 10 GM) wurden hier in die Ostwand gedrückt, sie bilden das Sternzeichen Schütze ab.

26. 4 Bernsteine (je 10 GM) wurden hier in einer geraden Linie in die Südwand gedrückt.

27. In der Mitte des Raumes ist eine Fallgrube, abgedeckt von Pilzbohlen unter Schlamm. Wer das Feld betritt, hat eine 1-2 auf W6 Chance hereinzufallen (1W6 Schaden), weil die Bohlen nachgeben. Am Boden der Grube lauert ein Abgenagter (TP: 10).

28. Eine der Morastleute (TP: 6) steht hier und versucht einen verzogenen Langbogen zu reparieren. Sie trägt einen Köcher mit 10 magischen Pfeilen +1/+0 bei sich.

29. Bis auf einige Riesenpilze ist dieser matschige Raum leer.

30. Eine angsterfüllte Elfenmaske hängt hier von der Decke, eine liegt am Boden (je 10 GM).

31. Der von Pilzen überwucherte Leichnam einer Zwergin liegt hier. Sie hält eine grünliche, verkorkte Flasche umklammert. In ihr ist ein magischer Pilztrank (Heilt 3W8 TP, aber RW gegen Sporen der Morastleute). Die Geheimtür nach 44, eine großer Pflöfen aus Holzverschalttem Schlamm, der sich nach oben schieben läßt, wird von dieser Seite mit einem versteckten Knopf in einer der Stützbohlen an der Wand geöffnet.

32. Zwischen den eingestürzten Wänden ist ein Streifen aus feuchtem Treibsand - er ist allerdings nur 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.

33. Bei 1-2 auf W2 öffnet sich unter jemandem, der die Raummitte betritt, ein 6m tiefe Fallgrube mit spitzen Pflöcken, wer hereinfällt erleidet 2W6 Schaden und 1W4 Pflöcke greifen wie ein Kämpfer der 4. (AB +2) an und verursachen bei einem Treffer 1W4 Punkte Schaden.

34. In einer Nische in der Nordwestecke stehen 6 Tonfläschchen mit Pilzbier (je 4 GM).

35. Vor dem südlichen Ausgang befindet sich eine Fallgrube, abgedeckt von Pilzbohlen unter Schlamm. Wer das Feld betritt, hat eine 1-2 auf W6 Chance hereinzufallen (1W6 Schaden), weil die Bohlen nachgeben. Am Boden der Grube lauern zwei Abgenagte (TP: 5,13).

36. Ein Haufen verrottete Bretter liegen hier, verschmiert mit schmalen Handabdrücken aus getrocknetem Schlamm.

37. 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).

38. Dieser Raum ist voller nicht ganz so großer glühender Riesenpilze, diese sind aber von einer anderen Art wie die in 37 und nicht Halluzinogen.

39. Sechs Morastkröten (TP: je 1) sitzen hier in der Südostecke auf einem stark von Pilzen überwuchertem Leichnam in Lederpanzer und reagieren aggressiv, wenn sich jemand ihm nähert. Wird die Leiche irgendwie bewegt führt das Zerren am Pilzgeflecht zu einem Einsturz der sehr instabilen Ostwand - 2W6 Schaden in dem Feld, RW halbiert.

40. Die Decke dieses nur 2m hohen Raumes besitzt einen gebrochenen Deckenbalken im Feld vor dem Südgang, wenn jemand ihn berührt, besteht eine 1-2 Chance in W6 das es zu einem Einsturz kommt (1W6 Schaden und halb im Schlamm begraben). Die fünf Morastkröten (TP: je 1) greifen jeden an, der den Raum betritt und nicht infiziert ist. Im Kampf muß jede Runde gewürfelt werden, ob die Decke zusammenbricht, wenn sich Charaktere im entsprechenden Feld aufhalten.

41. Unter der Ecke dieses Ganges wurde ein Hohlraum ausgewaschen, der erste, der sie betritt, fällt automatisch 3m in ein steinernes Bachbett (1W6 Schaden), aus dem warmes Quellwasser aufsteigt. Der Rest des unterirdischen Baches führt in einer nur etwa 30cm hohen Höhle in weichem Fels zu einer Quelle etwa 500m südlich des Schlosses.

42. Dieser von einigen Holzbohlen abgestützte Raum ist die Heimat vieler bleicher und harmloser Höhlenfrösche.

43. Dieser schlammige Raum ist mit einigen Riesenpilzen bewachsen. Vor dem nördlichen Ausgang wurde ein mit Knochenstacheln versehene Pilzholzgitter im Schlamm vergraben, das mittels eines versteckten Gegengewichtes hochschnellt. Bei 1-2 in W6 greift es jemanden der den Durchgang durchschreitet wie ein Kämpfer der 4. (AB +2) an und verursacht bei einem Treffer 3W4 Schadenspunkte.

44. Die sechs abtrünnigen Morastleute (TP: 2,7,8,7,2,4) sind extrem feindselig gegenüber Fremden eingestellt - sollten sie nicht überrascht werden, fordern sie die SC auf, näherzutreten. Sie haben eine Fallgrube mit angespitzten Knochen vor dem westlichen Ausgang ausgehoben (3m tief und 1W6 Schaden, 1W4 Knochenspitzen greifen wie ein Kämpfer der 1. (AB + 0) an und verursachen 1W4 Schadenspunkte). Einer von ihnen zaubert *Pilzschleim* um die Gefahr zu erhöhen, das SC in die Fallgrube fallen. Läuft es schlecht für sie, fliehen sie durch die Geheimtür in Gang 31.

45. In die Wände dieses Ganges wurden hier links und rechts je drei Bernsteine gedrückt (je 10 GM).

46. Der Boden dieses Raumes ist von einer feuchten Algenschicht bedeckt, durch die viele weiße Schnecken ein Muster gefressen haben, das an einen Hexenring erinnert.

47. Die Mitte dieses Raumes besitzt eine kleinen Hügel - dieser ist aber tatsächlich der Schlamm der durch eine Gasblase aus brennbaren Faulgasen nach oben gedrückt wurde. Wer mit ihr interagiert fällt in den Hohlraum, wenn die Gasblase platzt und erleidet 1W6 Schaden. Sollte eine offene Feuerquelle im Raum brennen, explodiert dieses und verursacht jeden im Raum 1W6 Feuerschaden (RW halbiert), ansonsten verdünnt es sich innerhalb einer Runde so, das es harmlos ist.

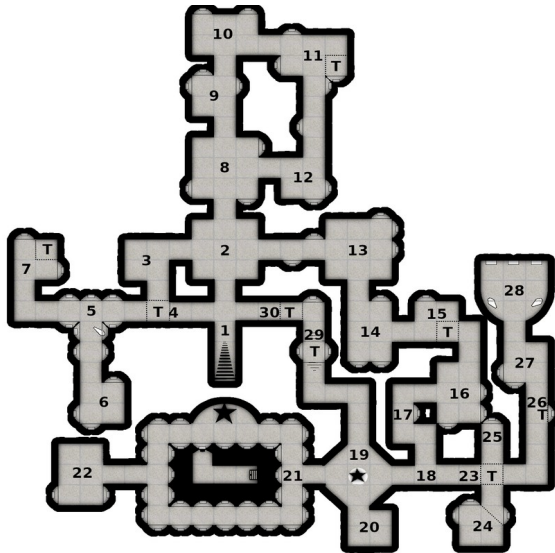
48. An der Nordwand steht eine rottige, umgedrehte Kiste mit vier leeren und sechs gefüllten Flaschen mit Pilzbier (je 4 GM)

49. Ein glitzerndes elfisches Kettenhemd liegt hier fein säuberlich zusammengefaltete im Schlamm - das Erinnerungsstück eines der Morastleute in 44, das er hier Versteckt hat.

50. 11 GM liegen hier verstreut im Schlamm herum.

W4	Zufallsbegegnung
1	2W4 MORASTKRÖTE (MHB F) TW: 1 TP RK: 8[11] A: 1 Biß (1 + Sporen) RW: 18 BEW: 3 Ges: N Mo: 5 HG/EP: 1/15
2	1W6 MORASTLEUTE (MHB F) TW: 1 RK: 7[12] A: 1 nach Waffe RW: 17 BEW: 9 Bes: Sporenblut, Immun gg. Pilze Ges: N Mo: 5 (12 in Pilzkammer) HG/EP: 2/30
3	1W2 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1W4 TAUSENDFÜßLER, RIESEN-, KLEINER TÖDLICHER (S&WG) TW: 1W2 TP RK: 9[10] A: 1 Biß (Tödliches Gift) RW: 18 BEW: 13 Ges: N Mo: 7 HG/EP: 1/15

Katakomben der treuen Freunde



In diesen trockenen und staubigen Gängen aus geglätteten Felstunneln stehen viele aufrechte Särge in Nischen. Ein Sarg hat den Inhalt wie im Raum beschrieben, oder nach der Tabelle ganz unten.

1. Die Treppe führt nach 86 Die Katakombentreppe
2. In diesem Raum liegen einige Leichenhemdenfetzen und Lederstücke herum. Ein Abgenagter (TP: 9) bewegt sich zornig um eine *Schutzspruchrolle gegen Untote* (Ulmenrinde, Blutintinte) herum, aber traut sich nicht sie anzufassen.
3. Eine leicht verbeulte goldene Totenmaske (25 GM) liegt in der Mitte des staubigen Raumes.
4. Ein fallender Felsbrocken (4W6 Schaden, wenn RW mißlingt) an einer massiven Felskette fällt hier herunter, wenn der versteckte Auslöser betreten wird (1-2 Chance in W6 für jeden der das Feld durchquert). Nach 1W4 Phasen wird der Felsbrocken wieder heraufgezogen.
5. Der Geist der gefallenen Paladinin Beggret bewacht diesen Gang (GEIST (Monsterhandbuch I) TW: 10 TP: 38 RK: 0[19] oder 8 [11] A: 1 Griff (Verzeiflung) RW: 5 BEW: 9 Bes: Äther, Magisches Gefäß Ges: C(RB) Mo: 12 HG/EP: 13/2300). Ihr Anblick oder Angriff läßt ein Ziel den Lebenswillen verlieren (RW um überhaupt in einer Runde zu handeln, ein *Fluch brechen* beendet dieses). Wird ihr Geist zerstört, kehrt dieser beim nächsten Sonnenuntergang zurück. Wird ihr aus dem Sarg herausgefallenes Skelett außerhalb des Schlosses bestattet, ist sie erlöst.
6. Ein von gespannter ledriger Haut überzogenes Gerippe ruht auf einem halbzerfallenen Samtkissen in der Mitte des Raumes.
7. Zwei Abgenagte (TP: 12,5) kratzen am Sarg im Osten herum. Im Nordosten liegen einige Felsbrocken herum, die Decke ist instabil. Wer die Ecke betritt, hat eine Chance von 1-2 auf W6, das einige Steine herabfallen und 1W6 Schaden verursachen.
8. Ein einsamer Kuhfuß liegt in diesem düsteren Raum herum.
9. Überreste einiger Mumienbinden und Knochen liegen in der Mitte des Raumes zusammen mit einem goldenen Kranz aus getriebenen Lorbeerblättern (30 GM) herum.
10. 4 Skelette (TP: 6,6,5,3) stehen vor der Westwand und greifen jeden an, der ihn betritt, aber verlassen den Raum nicht. Das Erste von ihnen kämpft mit einem *Korridiertem Kurzsword* +1/+2 (verursacht bei einer natürlichen 20 +1W6 Säureschaden).
11. 1 Abgenagter (TP: 10) Herabfallende Steine
12. Ein Skelett in einer zerfallenen Magierrobe mit 2 KM auf den Augen steht im offenem Sarg im Süden.
13. "Orpheus und Euridike", ein anonymes, abgegriffenes und in Schlangenleder gebundenes Buch (25 GM) liegt mittig vor den beiden Nischen im Osten.
14. 2 Zerfallene Mumien (TP: 14,14) stehen in ihren offenen Särgen an der Südwand. Sie greifen an, sobald jemand den Raum betritt. Der Sargdeckel des nördlichen Sarges steht neben dem leeren Grab. Auf seiner Rückseite befindet sich ein Fluch, der denjenigen, der ihn liest, langsam verfaulen läßt (-1 Cha und Kon pro Woche, kann nur mit *Fluch brechen* oder *Krankheit heilen* entfernt werden).
15. Fallgrube 6m tief, 2W6 Schaden
16. 1-2 KM (Auf den Augen oder unter der Zunge)
17. Vor dem leeren Sarg steht hier eine aus dunklem Granit geschnitzte Urne.
18. Goldene Totenmaske 25 GM
19. 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]).
20. Goldener Kopfschmuck 30 GM

21. Die Galerie der Särge

Dieser Rundgang ist mit schlichten, aber gut verarbeiteten Särgen versehen, die in Nischen nebeneinander stehen. Die Statue von Thanatos 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 *Totenrüne* und 2826 GM sowie ein überraschend herausstürzender Abgenagter mit 18 TP.

22. Eine Zerfallene Mumie (TP: 18) streift hier zwischen den beiden Särgen hin und her, als könnte sie sich nicht entscheiden. Im östlichen der beiden Särge ist die Beschreibung des Wegs in die Unterwelt in ein Goldblech geprägt (10 GM Materialwert), im westlichen liegt ein einsamer Schädel.

23. 15m tiefe Fallgrube, 5W6 Schaden, RW erlaubt das Festhalten am Rand. Am Boden der Grube liegen lange vertrocknete Blumen, die zu Staub zerfallen, wenn sie berührt werden.

24. Dünnere, scharfer Draht, der 1W3 Schaden verursacht, wenn man hereingeht. Der halshohe Draht verursacht den dreifachen Schaden wenn gelaufen wird und man fällt automatisch hin. Kleinere Wesen können einfach unter dem Draht durchlaufen.

25. Ein Schädel ist vor dem Sarg aufgebaut. Es ist kalt.

26. Wenn der Sarg im Osten geöffnet wird, dann fällt ein Fallgatter vor der Nische herunter - ein RW erlaubt es den Schaden von 2W6 zu vermeiden. Es kann zufällig bestimmt werden, wohin die Ausweichbewegung erfolgt, wenn der Spieler nicht spontan etwas gerufen hat. Im Sarg lauert ein Skelett (TP: 6), das sofort angreift, wenn die Falle ausgelöst wird - durch das Gatter hindurch hat es nur eine sehr begrenzte Reichweite und greift mit -2 an, aber gegen Gegner in der Nische erhält es einen +2 Bonus auf den Angriffswurf durch die Enge.

27. 3 Skelette (TP: 8, 8, 2) springen aus den Särgen (im Südlichen sind tatsächlich zwei), wenn jemand diese auch nur leicht berührt. Jedes Skelett trägt eine *Bleiplatte des Fluches* um den Hals, und eine Vierte liegt im westlichen Sarg in den Überresten eines zerfallenen Skeletts.

28. Eine magische Falle beschwört mit schweren Goldketten behangene Skelettkrieger (TP: 23, 15, 19, 24), die aus allen vier anderen Särgen stürzen, sobald einer geöffnet wird (TW: 4+4 RK: 4[15] A: 1 Waffe (1W8) RW: 13 BEW: 12 Bes: Untot, Ges: C(NB) Mo: 12 HG/EP: 5/240). Die Ketten verschwinden, wenn diese zerstört werden und sie nicht vorher gestohlen werden (je 300 GM).

29. 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 zufälligen SC zwischen den Särgen wie ein Kämpfer der 4. für 1W6 Schaden an.

30. 1W4 Stacheln greifen jeden in einem Gebiet von 3*3m und jeder einzeln wie ein Kämpfer der 2. an. 1W10 Schaden pro Treffer.

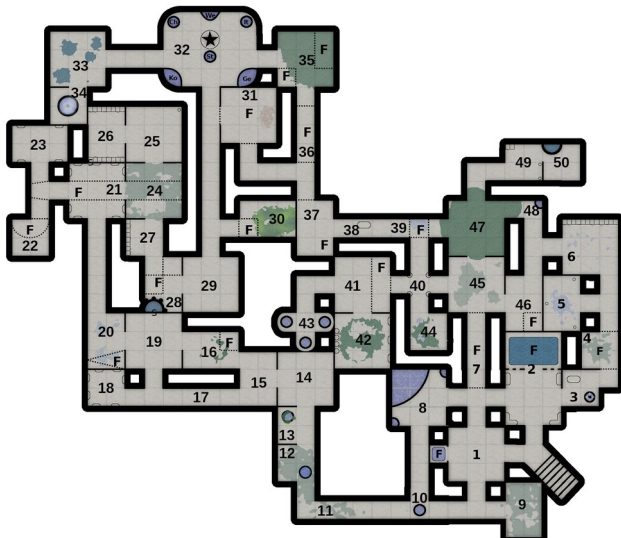
Alle Särge im Komplex haben folgenden Inhalt:

W8	Sarginhalt	W8	Sarginhalt
1-3	Leer	6	Überreste
4	Schmuck im Wert von 2W6 GM	7	Speerfalle
5	Zufallsbegegnung (1W3+1)*	8	Geschmeide im Wert von 2W6*10 GM

* 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: 17/K1 M: 6 G: C EP: 9)
2	1W3 MUMIE, ZERFALLENE (MHB F) TW: 3 RK: 7[12] A: 1 Krallen (1W6 + Mumienfäule) RW: 14 BEW: 6 Bes: Anfällig gegen Feuer, Untot, Erinnerungen des Lebens Ges: C(NB) Mo: 12 HG/EP: 5/240
3	1W6 SKELETT (S&WG) TW: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: N Mo: 12 HG/EP: 1/15
4	1W2 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.

Die Brunnen der trostlosen Wasser



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

1. 1 Abgenagter (TP: 13) springt hier merkwürdig aufgeregt um eine Schüssel der Befehlsgewalt über Wasserelementare herum (ein rotfiguriger Kelchkrauter mit Delphinmotiv), im südlichen Durchgang liegen 3 Tonfläschchen mit Salbölen (je 8 GM). Im westlichen Seitenraum ist eine Bärenfalle unter dem Wasser eines flachen Beckens im Fußboden versteckt (1W8 Schaden, Wurf auf Türen öffnen zum Befreien, mißglückter Versuch weitere 1W2 Schaden).

2. Dieser große Raum ist durch einen Raumteiler aus Karyathiden in zwei geteilt. Im Becken im nördlichen Teil scheinen drei Nereiden und drei Meermenschen fröhlich herumzuplanschen und laden die SC auf Griechisch und mit Handbewegungen zum dazustoßen ein. Dies ist eine Illusion, und wenn jemand genau hin hört, besteht die normale Chance das er ein gedämpftes Klirren und Stöhnen hört. Die Illusion überdeckt aber den fauligen Geruch des Wassers - an seinem Boden ist ein Abgenagter (TP: 7) angekettet, der Schwimmende überraschend von unten angreift und unter Umständen nagend unter Wasser zieht. Im südlichen Teil sind in die Wand eingearbeitete Marmorbänke.

3. Ständiges Plätschern kommt aus diesem Raum. Auch wenn das Wasser im Springbrunnen klar und trinkbar ist, kommt ein fauliger Geruch aus der Badewanne aus Marmor (2000 GM, sehr schwer!) - in ihr wächst ein kleines Ökosystem aus stinkenden Pilzen, Algen und Moosen.

4. In diesem von Algen überwachsenen, dunstigen Raum kratzen zwei Abgenagte (TP: 9, 10) merkwürdige, unsinnige Muster in den Bewuchs. Der Raum ist voller Trittfallen, jede Bewegung im Raum hat eine Chance von 1-2 in W6 in eine zu treten. Sie verursachen 1W3 Schaden, und halten das Opfer fest. Dieses kann nur mit Schlösser öffnen oder drastischen Möglichkeiten befreit werden. Die Abgenagten kennen die Falle nicht.

5. 3 Kohlebecken aus Bronze (je 8 GM) machen das einzige Mobiliar in diesem Raum mit Pfützen und Kalkspuren an den Wänden aus.

6. Ständig tropfendes Wasser bildet kleine Pfützen aus kalkigem Wasser, das in Spalten im Boden versickert. In den 12 Spinden an der Nordwand sind insgesamt 6 Goldene Schabeisen (je 5 GM) zu finden.

7. Die Fliesen dieses Ganges sind stumpf und mit rauher Oberfläche. An der Decke sind unauffällige Düsen versteckt, wenn jemand die Mitte des Ganges durchschreitet, kann die Säurefalle ausgelöst werden. Jeder im Gang erleidet 3W6 Punkte Säureschaden, RW halbiert, und Säure bleibt im Gang zurück, die immer noch 1W6 Schaden macht.

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

9. In diesem tropfenden Raum wachsen viele Algen.

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

11. Rund um ein 1 Feuerauge an der Decke tropft Wasser herunter, und Algen wachsen drum herum.

12. 2 Feueraugen an der Decke beleuchten ein Becken mit brackigem Wasser und Algenbewuchs.

13. 3 Skelette (TP: 7, 5, 8) stehen hier Wache an der Westwand neben einem moosbewachsenen Becken. Eines kämpft mit einem Goldenen Dreizack +0/+2

(Schaden 1W6+3, Verflucht: Wenn geworfen, trifft er den Werfer immer. Poseidonabbild am Griff).

14. Kleine, harmlose, aber lästige Blutegel kriechen hier auf nassen Boden und Wänden herum.

15. Weitere Blutegel durchkriechen diesen dunstig-feuchten Raum.

16. Ein wenig Moos und ein einsamer Trinkbecher aus Zinn mitten im Raum scheint alles hier zu sein. Wenn jemand das Feld vor der Ostwand im Norden betritt, dann kann eine Falle ausgelöst werden (1W4 massive Eisenstacheln greifen jeden im Feld wie ein Kämpfer der 3. an, 1W10 Schaden).

17. 3 Feueraugen in der Decke durchdringen kaum den Nebel in diesem Gang mit vielen Blutegeln.

18. Die Wände dieses dunstigen Raumes sind mit alten, bronzenen Handtuchhaltern versehen.

19. Ecklig, grünliche Nacktschnecken haben den Boden mit vielen schmierigen Spuren bedeckt. Die sehr niedrige Geheimtür im Norden läßt sich mit einer Fliese nah des Bodens öffnen, an der mehrere Nacktschnecken kleben.

20. 4 Krabmuraale (TP: 3, 4, 5, 8) suhlen sich hier in stinkenden Pfützen. Sollte sich jemand in das Feld im Südosten bewegen, kann eine Armbrustfalle ausgelöst werden (1W6 Armbrustbolzen greifen zufällige Ziele im Gebiet wie ein Normaler Mensch an, 1W6+1 Schaden. Die Krabmuraale werden nicht getroffen, sie sind zu niedrig.)

21. Vor der Öffnung im Westen liegt 1 Goldenes Schabeisen (5 GM). Die Geheimtür im Norden läßt sich öffnen, wenn man den mittleren Handtuchhalter mit Kraft nach oben drückt. Sollte sich jemand in das Feld mit dem Schabeisen bewegen, kann eine Armbrustfalle ausgelöst werden (1W6 Armbrustbolzen greifen zufällige Ziele im Gebiet wie ein Normaler Mensch an, 1W6+1 Schaden.)

22. Durchschreitet jemand den Eingang in den Raum voller Blutegel und Kalkstreifen an den Wänden, kann eine massive Klinge ausgelöst werden, die horizontal in einem Bogen aus der Nordwand kommt. Sie greift wie ein Kämpfer der 5. an und verursacht 2W6 Schaden. Kleinere Charaktere, die mit einem Trefferwurf um 4 besser als benötigt oder einer natürlichen 20 getroffen werden, erleiden zusätzlich 4W6 Schaden, weil sich die Klinge für sie in Kopf- oder Halshöhe befindet (1m).

23. Bis auf einige kalküberzogene Handtuchhalter ist dieser Raum nur leer und feucht.

24. Von der Decke hier tropft Wasser auf einen dicken Algenteppich.

25. Ein einsames, halb mit Wasser und Ascheschlamm gefülltes Kohlebecken aus Bronze (8 GM) steht in der Nordostecke, grünliche-ecklige Nacktschnecken kriechen hier überall im tropfenden Raum herum.

26. Ein widerlicher Gestank hängt in diesem Raum, in einem Spind in der Nordwand liegen die Überreste eines Sacks mit Rationen und alten Socken, die am verfaulen sind. Die Geheimtür nach Süden befindet sich im ganz rechten Spind und wird von dieser Seite mit einem Knopf oberhalb der Türzarge geöffnet.

27. 4 Krabmuraale (TP: 8, 8, 6, 3) kriechen hier im Dunst herum und fressen Nacktschnecken. Im vierten Spind von oben sind 2 Pfund erstklassiger Weirrauch (je 75 GM) in mehrere Schichten Leder und Ölzeug eingewickelt und mit Paketband verknötet.

28. In diesem Raum liegen viele, zerbrochene Bronzeteigel im markierten Gebiet, die aufgrund ihrer Form wie Krähenfüße funktionieren (Gegen bloße Füße oder Ledersohlen 1W3 Schaden, RW oder Bewegung halbiert. Schwere Stiefel oder Metallstiefel schützen davor, Bewegung trotzdem schwierig.) 2 Krabmuraale (TP: 2, 5) leben in einem von unregelmäßigen Säulen getragenen Becken voller stinkendem Wasser. Sie greifen aggressiv an, wenn sich jemand dem Becken nähert. Sollte jemand unter dem Becken hervorkriechen, dann mit Überraschung bei 1-5. Im kleinen Hohlraum unter dem Becken befindet sich die niedrige Geheimtür nach 19, die ebenfalls durch das Drücken auf eine Fliese geöffnet werden kann.

29. In der Mitte des ansonsten leeren Raumes liegt ein verbogener Zinnbecher, aber ein Plätschern ist zu hören - es kommt von hinter der Ostwand. Ein Wurf auf Geräusche hören läßt korrekt vermuten, das dies aufgrund des fehlenden Echos nur ein schmales Rohr ist.

30. 2 Krabmuraale (TP: 7, 3) fressen in diesem niedrigen Raum (2,10m) an glühendem Höhlenmoos. Sollte jemand im angegebenen Feld eine Waffe schwingen, die lang genug ist, und eine 1-4 auf den Angriffswurf würfeln (oder auf andere Weise gegen die Decke klopfen), stürzt diese ein und verursacht 2W6 Schaden (RW halbiert).

31. 8 Totenratten (TP: 3, 1, 1, 4, 2, 4, 4, 1) haben in diesem Raum voller Schnecken und an den Wänden fließendem Wasser vor der Ostwand ein einigermaßen trockenes Nest aus gammeligen Handtüchern erbaut. Wer die Mitte des Raumes betritt, kann versteckte Fallgatter auslösen, die beide Ausgänge absperren. Die Fallgatter können mit einem Wurf auf Türen öffnen angehoben werden, fallen aber wieder zurück, sobald sie losgelassen werden. Der direkte Treffer eines Fallgatters verursacht 2W6 Schaden.

32. Die Brunnen der Trostlosen Wasser

Dieser Raum mit mehreren stillen Wasserbecken wird von dem Abbild eines großen Tritons mit Hummerschwänzen als Beinen 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 sprechen*, aber nur mit Meerestieren (wie Krabmuraalen).

33. In den stinkenden Pfuhlen hier befinden sich harmlose, widerliche Blutelgel.

34. Ein großer, plätschernder Springbrunnen bestäubt den ganzen Raum beständig mit Wassernebel.

35. 5 mit Moos überwachsene Skelette (TP: 3, 7, 3, 4, 7) sitzen als grünliche Buckel vor der Nordwand und warten darauf, das jemand in die Falle geht. In den gekennzeichneten Gebieten befinden sich Trittfallen mit Widerhaken. Diese verursachen 1W6 Schaden und benötigen vorsichtiges Vorgehen (1 Phase) oder grobe Gewalt um sich zu befreien (2W6 Schaden). Das Moos und die Skelette sind voller lästiger, aber harmloser Blutelgel.

36. Dieser Gang ist voller Marmor aus Granit, wenn man sich schneller als 3m hindurchbewegt, RW oder Sturz mit 1W3 Schaden.

37. In diesem Raum mit kalküberzogenen Wänden lecken 3 Krabmuraale an dem Öl eines Auslösers, dessen bronzene Stange aus einer zerbrochenen Bodenfliese ragt. Wird diese bewegt, fällt ein Fallgatter im Norden herunter. Fallgatter können mit einem Wurf auf Türen öffnen angehoben werden, fallen aber wieder zurück, sobald sie losgelassen werden. Der direkte Treffer eines Fallgatters verursacht 2W6 Schaden.

38. In diesem Gang steht eine mit verfaulenden Baumwollschönern überzogene Badewanne aus Marmor (2000 GM aber sehr schwer!). Wer das Durcheinander genauer untersucht, kann einen Zettel finden auf dem steht "1500 GM, als Freundschaftspreis".

39. Aus der Öffnung zwischen zwei leicht vorstehenden Wandfliesen in der Nordwand sickert Wasser. Werden diese berührt, besteht die Gefahr eine kleine Lawine aus Schlamm und Felbrocken auszulösen. 2W6 Schaden (ein Rettungswurf halbiert) für jeden in dem Feld. Allerdings ragt aus der entstandenen Öffnung eine verrostete Eisenkiste. In ihr befinden sich eine Brosche aus Horn (99 GM), ein Stück Jade (100 GM), eine Brosche aus Glas (180 GM) und ein kleiner Roter Spinel (340 GM), sowie 17 PM, 306 GM und 11995 SM.

40. Auf 4 Runden Regalen an jeder Ecke dieser Kreuzung steht je ein Tonfläschchen mit Salböl (je 8 GM).

41. 4 Skelette (TP: 5, 4, 5, 2) warten auf Eindringlinge an der Nordwand, wenn sie welche wahrnehmen, greifen drei der Skelette diese an, sobald diese den Raum betreten haben, während das Vierte in der Nordostecke herumspringt, um die Armbrustfalle auszulösen (Es gilt dabei als Ziel, und hat die normale Chance von 1-2 in W6 jede Runde). Die Falle verschießt 6 Armbrustbolzen, die jeder ein zufälliges Ziel wie ein normaler Mensch angreifen und 1W6+1 Schaden verursachen.

42. Dieser Raum ist von Moos bewachsen, und an der Ostwand befinden sich drei Handtuchhalter. Im Westen stehen 4 Tonfläschchen mit Salbölen (je 8 GM) auf runden Regalen.

43. Am Rand jedes der Becken steht ein Zinnbecher. 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

44. Der Raum ist voller Moos und Pfützen. 2 Abgenagte (TP: 8, 16) streiten sich hier um einen fetzen ledriger Haut, sie sind bei 1-4 überrascht. Vor der etwas trockeneren Ostwand liegen 3 Pfund erstklassiger Weihrauch (je 75 GM), in mehrere Schichten Leder und Ölzeug eingewickelt und mit Paketband verknotet.

45. 7 Totenratten (TP: 3, 1, 2, 2, 4, 3, 4) lecken an den Algen am Boden in diesem dunstigen Raum, ein Gedankenlesentrunk in einem Porzellanfläschchen liegt in der Nordwestecke.

46. Viele widerliche, ecklige, harmlose und lästige Blutelgel kriechen durch diesen feuchten Raum. Ein Sprungfederfalle läßt das Feld im Südosten hochschnellen und schleudert die Ziele 3W6+3m Richtung Norden, was 3W6 Schaden verursacht, oder 6W6, wenn sie gegen die Wand im Norden klatschen.

47. Bis auf einen dichten Moosteppich und 2 Feueraugen in der Decke ist dieser feuchte Raum leer.

48. In diesem stillen Becken lauert ein Krabmuraal (TP: 8), der seine Eier beschützt, er verläßt das Becken aber nicht. Das Pfund Krabmuraalkaviar ist 12 GM wert, im Becken sind 340 EM und ein *Wassersprenkler +1/+2*.

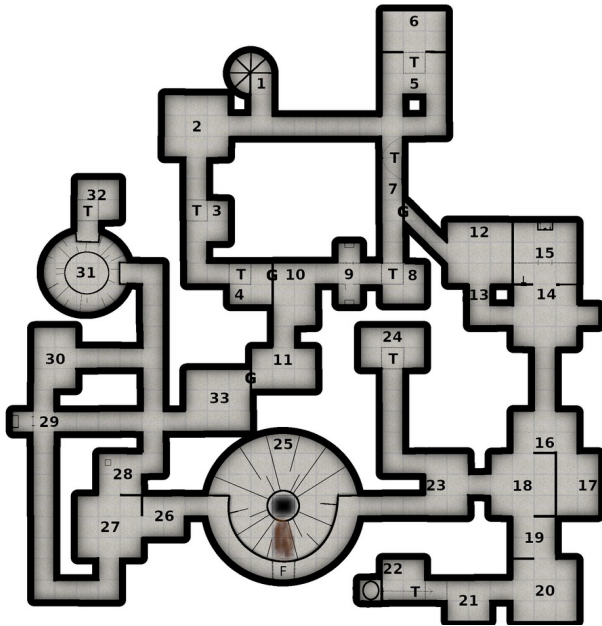
49. 2 rostige Spinde und 2 Kohlebecken aus Bronze (je 8 GM) sind alles in diesem Raum.

50. 2 Krabmuraale (TP: 9, 7) haben es sich in einem schlammigen Becken voller stinkendem Wasser gemütlich gemacht - sie greifen mit Überraschung bei 1-4 an, sollte jemand die Wasseroberfläche stören. Im Schlamm am Boden liegt ein Engelstrunk (ROR) in einem Porzellanfläschchen.

W4 Zufallsbegegnung

1	1W4 KRABMURAAL (MHB F) TW: 1 RK: 6[13] A: 1 Biß (1W6 + Blutung) RW: 18 BEW: 3 Schwimmen 6 Ges: N Mo: 10 HG/EP: 2/30 Blutung: Wenn jemand von einem Krabmuraal gebissen wird, dann blutet die Wunde für einen TP pro Runde, bis sie verbunden oder anders geheilt wird.
2	1W6 SKELETT (S&WG) TW: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: N Mo: 12 HG/EP: 1/15
3	1W3 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1W8 RATTE, TOTEN- (MHB F) TW: ½ RK: 8[11] A: 1 Biß (1W3 + Alpträume) RW: 18 BEW: 12 Ges: N Mo: 8 HG/EP: B/10 Alpträume: Jeder Biß hat eine 5%-ige Chance, daß das Ziel mit Alpträumen infiziert wird, die für 1W3 Tage anhalten und erholsamen Schlaf verhindern.

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.

1. Diese Treppe führt nach oben zu 124 Klagetreppe.
2. In diesem Raum sind an der Nordwand drei Eisenringe angebracht, Wasser fließt an der Westwand herunter und versickert dort.
3. Die Fallgrube ist 6m tief (2W6 Schaden). Der Lärm alarmiert den Ghul aus 4.
4. Der Ghul (TP: 12) hier weiß von der Fallgrube im Raum (9m tief, 3W6 Sturzschaden und zusätzlich Angriffe durch 1W4 Stacheln am Boden wie ein Kämpfer der 1., Schaden je 1W6). Er flieht durch die Geheimtür, sollte er vertrieben werden, kämpft aber ansonsten bis zum Tod. Die Geheimtür lässt sich durch das Drücken zweier Steine gleichzeitig oben und unten öffnen.
5. Drei Ghule (TP: 8, 9, 8) rasten hier, sie wissen von der Fallgrube (6m tief, 2W6 Sturzschaden) und versuchen Charaktere heraufzulocken
6. In diesem Raum liegen viele, rostige Eisenketten in Pfützen herum.
7. Diese Sensenfalle schwingt im angedeuteten Bogen herum, greift wie ein Kämpfer der 4. an, und verursacht bei einem Treffer 2W6 Schaden. Sie trifft automatisch, wenn der Charakter explizit direkt an der Ostwand läuft. Die Geheimtür wird mit einem sehr kleinen Hebel in Kopfhöhe geöffnet.
8. Ein Skelett (TP: 4) mit angelegten Daumenquetschen sitzt hier auf einem Folterstuhl. Wenn die Pfeilfalle (3 Angriffe wie ein Kämpfer der 1., je 1W6 Schaden) ausgelöst wird, springt es auf und greift an.
9. Die südliche Gittertür ist geöffnet, die nördliche geschlossen. Wird die eine Zellentür geschlossen, öffnet sich die andere, aber dies ist nur einmal pro Tag möglich. In der geschlossenen Zelle befindet sich ein Abgenagter (TP: 18) und ein summendes, rotglühendes Langschwert +2.
10. Drei Ghule (TP: 2, 7, 7) lungern hier, zwei tragen verschlissene Lederschürzen, der dritte einen vollkommen zerrissenen Advokatenmantel, in dessen Innentasche sich ein Lederetui mit der Aufschrift „Beweise“ befindet (mit einer Schatzkarte). Die Geheimtür lässt sich durch das Drücken zweier Steine gleichzeitig oben und unten öffnen.
11. In diesem Raum liegen die von Holzwürmern zerfressenen Überreste einer Streckbank. Die Geheimtür nach 33 lässt sich einfach aufdrücken.
12. Leer, bis auf eine rostige Kette in der Nordostecke. Die Geheimtür nach 7 wird mit einem sehr kleinen Hebel in Kopfhöhe geöffnet.
13. Hier liegen Rostfreie Handschellen (60 GM)
14. Sechs Totenratten (TP: 3, 1, 2, 3, 1, 2) fressen an einer Leiche in Leder, die mit *Goldenen Handschellen* gefesselt ist (Verflucht, sie fesseln den, der versucht, sie jemand anders anzulegen).
15. In dieser großen Zelle befinden sich 9 Abgenagte mit maximalen TP (TP: je 18). In der Glastruhe befinden sich 2000 GM. Der Hebel links öffnet die Zellentür.
16. Ein Gerippe in verrotteten Kleidern mit einem Siegelring (bildet eine Krone ab, aus geflochtenem Golddraht, 20 GM) sitzt vor der Südwand.
17. Einige flache Pfützen bedecken den Boden dieses Raumes.
18. Zwei Abgenagte (TP: 6, 7) streiten sich hier um einen zerrissenen Leichnam, ein *Streitkolben der Unterwerfung* (2W6 Nichttötlich, Bronzef Faust als Kopf, Untote sind Immun) liegt zwischen den Resten.
19. Braune Moose wachsen auf einem rostigen Gitter, das vor dem südlichen Ausgang liegt.
20. Einige rostige Kettenreste liegen in der Mitte des Raums aufeinander.

21. Drei Ghule (TP: 5, 13, 9) lauern hier, einer hat ein hervorragendes Vorhängeschloß mit Schlüssel (100 GM) an einer kurzen Kette um den Hals hängen

22. Sechs Totenratten haben ihr Nest hier. Sie sind nicht schwer genug um die Falle auszulösen, die eine schwere Steinkugel freilässt, die 6W6 Schaden verursacht für jeden in ihrem Weg, der einen RW gegen Lähmung nicht schafft. Der kurze Gang vor dem Raum kippt nach oben und lässt die Kugel langsam zurückrollen, und die Falle wird zurückgesetzt.

23. Die Leiche eines Ghules mit einem schlichten Vorhängeschloß mit Schlüssel (10 GM) an einer Kette um den Hals liegt hier

24. Zwei Abgenagte (TP: 12, 11) lauern in den südlichen Ecken des Raumes, um anzugreifen wenn jemand die Fallgrube auslöst (90/9m tief, 3W6 Sturzschaden und zusätzlich Angriffe durch 1W4 Stacheln am Boden wie ein Kämpfer der 1., Schaden je 1W6).

25. 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. (RK: 3[16] TP: 10 A:1 oder 3 S: 1W6+1 oder 1W3/1W3/1W3 + Lähmung)

26. 3 aggressive Ghule (TP: 9, 11, 4) tragen jeder 3 Rostfreie Handschellen (je 60 GM), wobei eine der Schellen offen ist.

27. Angekettete Gerippe in rostigen Handfesseln hängen hier an allen Wänden.

28. Auf einem kleinen Richterpult mit Hammer in der Nordwestecke liegt das Buch „Der Dämonenbanner“, von Arn dem Gnadenlosen, 349 Seiten, Silberfolie, gedruckt, 1340 GM

29. 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. Er hat keinen Zauber memoriert.

30. Bis auf ein rostiges Gitter, das an der Nordwand lehnt, ist dieser feuchte Raum leer.

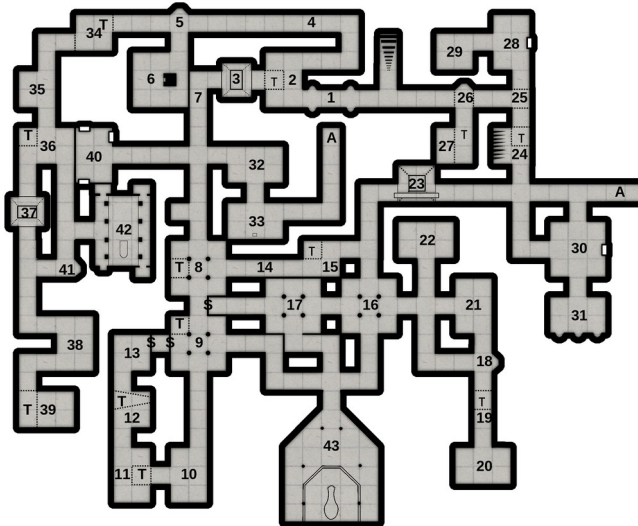
31. Die Eingänge zu dieser Knochengrube liegen 3m über dem Boden. Zwischen den Knochen schimmert es von unten herauf. Eine Pfütze *Flüssiges Gold* (~900GM) bedeckt ein Riesenskelett (TW: 8 TP: 34 RK: 7[12] A:1 S: 1W12 RW: 8 BEW: 6 Bes: Untot Ges: C Mo: 12 HG/EP: 9/1100(1400))

32. Vier Skelette (TP: 7, 6, 6, 1) mit Fußfesseln (BT: 3) liegen an der Nordwand und greifen an, wenn jemand die Pfeilfalle auslöst (3 Angriffe wie ein Kämpfer der 1., S je 1W6).

33. In einer kleinen Nische an der Ostwand liegt eine rostige Daumenquetsche in diesem ansonsten kahlen Raum. Die Geheimtür nach 11 lässt sich einfach aufdrücken.

W4	Zufallsbegegnung
1	1W3 Ghule (BT: 90(30) RK: 6[13] TW: 2 A:3 S: je 1W3, Sp: Lähmung, Untot RW: K2 MR: 9 G: C EP: 38)
2	1W6 SKELETT (S&WG) TW: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: N Mo: 12 HG/EP: 1/15
3	1W3 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1W8 RATTE, TOTEN- (MHB F) TW: ½ RK: 8[11] A: 1 Biß (1W3 + Alpträume) RW: 18 BEW: 12 Ges: N Mo: 8 HG/EP: B/10 Alpträume: Jeder Biß hat eine 5%-ige Chance, daß das Ziel mit Alpträumen infiziert wird, die für 1W3 Tage anhalten und erholsamen Schlaf verhindern.

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.

A: Alternativer Eingang oder Sackgasse

1. In diesem sandigen Gang mit verblichenen Wandgemälden von verschiedenen Tieren stehen 4 Tiermumien (je 40 GM) in Nischen in der Nord- und Südwand.
2. Vor der Öffnung im Westen ist ein kleiner Haufen Sand heruntergeriesel, und verdeckt den Auslöser einer Falle, die aus der Decke Steine herunterfallen läßt (3W6, RW halbiert) - die Falle wird nur ausgelöst, wenn jemand direkt in den Sand tritt oder in ihm herumstochert.
3. Ein 6m tiefer und 4,50m breiter Schacht. Am Boden taumeln zwei zerfallene Mumien herum (TP: 8, 13). Am Boden liegt ein Goldbarren (500 GM). Wenn man näher als 30cm herantritt, besteht eine Chance von 1-2 in W6, das die losen Steine am Rand unter einem nachgeben und man in die Grube fällt (RW vermeidet).
4. Sandiger Gang mit Hieroglyphen, die Amun preisen. Auf dem Boden liegen 5 lange, mit Gold bestickte Mumienbinden (je 15 GM).
5. 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.
6. Der massive, mit Hieroglyphen beschriebene Pfeiler in diesem Raum hat eine Nische mit einer Uschebtu aus Fayence des Rahtep (siehe das Grab des gelangweilten Hohepriesters). Dieser kann durch die Statue sehen und hören. Sie ist ungefähr 500 GM wert.
7. In diesem Gang liegen viele Tonscherben herum. 14 davon sind erotische Ostraka, die einem Sammler jeweils 2 GM wert sein sollten.
8. Am Boden einer getarnten Fallgrube (6m tief, 2W6 Schaden) vor der Mitte der Westwand befindet sich ein Skorpionschwarm (TP: 11), der auch durch die Spalten der Grube hervorklettert, sollte hier zuviel Lärm gemacht werden. Die Geheimtür Richtung Raum 17 kann mit einem Türen öffnen-Wurf aufgeschoben werden.
9. 2 Abgenagte (TP: 10, 13) streichen hier um die Säulen in der Mitte der Kammer, und stürzen sich auf alles, was lebt. In der Nordwestecke befindet sich eine getarnte Fallgrube (6m tief, 2W6 S), die Geheimtür im Westen kann mittels einem kleinen Haken direkt unter der Decke aufgezogen werden. Aus dem kleinen Zwischenraum können beide Geheimtüren mit Hebeln geöffnet werden.
10. Dieser Raum ist bis auf eine Menge Skorpionhäutungen leer und still.
11. Eine Falle aus herabfallenden Steinen (2W6 S/RW halbiert) befindet sich vor dem Ostgang. Ein Abgenagter in der Südostecke kaut geräuschvoll an einigen alten Knochen herum (TP: 11).
12. Im nordwestlichen Feld dieses Raumes befindet sich der Auslöser für eine Falle. Die Knochen von 6 Skeletten werden im Kegel hervorgeschossen, verursachen 2W6 Schaden (RW halbiert) und setzen sich dann zusammen um anzugreifen. (TP: 7, 8, 8, 1, 3, 1).
13. 4 Skelette (TP: 1, 8, 4, 6) mit Bögen warten hier, jedes besitzt einen vergifteten Pfeil (RW, oder nach 1W4+1 Runden Tod). Sie greifen nach einer Runde an, wenn ein Kampf in 12 ausbricht oder jemand den Raum betritt. Wird der Raum durch die Geheimtür betreten, sind sie automatisch überrascht. Die Geheimtür kann durch das Drücken einer leeren Königskartusche an der Westwand geöffnet werden. Aus dem kleinen Zwischenraum können beide Geheimtüren mit Hebeln geöffnet werden.
14. Ein zerfallenes Gerippe trägt hier 2 Alabasterkanopen (je 25 GM) in den Armen.

15. Die Hieroglyphen in diesem muffigen, leeren Raum, verbergen eine Speerfalle an der Westwand, die jeden im Feld mit 1W4 vergifteten Speeren wie ein Kämpfer der 3. angreift. Je 1W6 Schaden, RW +1 oder 3W10 zusätzlich durch das Gift.
16. Dieser leere, stille Raum ist voller Tonscherben.
17. Wandgemälde, die das ägyptische Pantheon darstellen, befinden sich in diesem ansonsten leeren Raum mit abgestandener Luft. Die Geheimtür Richtung Raum 8 kann mit einem Türen öffnen-Wurf aufgeschoben werden.
18. 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).
19. In der Mitte dieses Ganges befindet sich eine 3m tiefe Fallgrube (1W6 Schaden), am Boden mit Öl bedeckt - dies entzündet sich wenn eine Fackel oder Lampe hereinfällt für 2W6 Schaden pro Runde (brennt eine Phase lang und erzeugt außerdem dichten Qualm). Diebe haben die halbe normale Chance auf Wände erklimmen, andere können ohne Hilfe nicht herausklettern. Vor der Fallgrube liegt eine verfallene Mumienbinde.
20. Aus einem Sandhaufen ragen die Einzelteile eines vergoldeten Streitwagens (vollständig 1000 GM). Das Graben im Sand schreckt einen kleinen Skorpionschwarm auf (TP: 6).
21. Dieser Raum ist voller halb im Sand begrabenen Skorpionhäutungen.
22. In diesem Raum befindet sich bis auf mehrere kleine Sandhaufen nichts.
23. Über diesen 9m tiefen Schacht führt ein massiver Eichenbalken, gesichert mit mehreren Felsnägeln an jedem Ende - er wurde in der Mitte von unten angesägt, und bricht bei 1-2 auf W6, oder sicher, wenn mehr als eine Person gleichzeitig den Balken betreten. Der Sturz verursacht 3W6 Schaden. Am Boden des Schachts lauert ein Abgenagter (TP: 10)
24. Aus der Westwand ragen hier lange Stacheln mit aufgespießten, bewegungslosen Skeletten. Wird die Falle ausgelöst, greifen 1W4 Stacheln aus dem Boden jeden innerhalb des Gebietes und jeder einzeln wie ein Kämpfer der 3 an (1W10 Schaden). Gleichzeitig ziehen sich die Stacheln in der Westwand zurück und die 5 Skelette greifen an (TP: 1, 8, 1, 6, 5).
25. Fallgatter stürzen hier im Norden und Süden herab, wenn die Falle ausgelöst wird. Wer unglücklich genug ist, unter einem zu stehen, erleidet 2W6 Schaden (RW vermeidet).
26. In der Nische hier befindet sich ein auf dem Kopf stehendes Auge des Horus, es füllt das Feld davor mit Flammen, wenn ein lebendes Wesen dieses betritt (2W6 Schaden, RW halbiert).
27. Hieroglyphen bedecken diesen Raum und verbergen eine Armbrustfalle, die zwei Armbrustbolzen schießt. Diese greifen in einer Linie von Süden nach Norden alle SC an, die hintereinanderstehen, bis einer getroffen wurde oder der Bolzen vorbeigeflogen ist. Ein Bolzen verursacht 1W6+1 Schaden, und die Falle kann sechsmal ausgelöst werden.
28. Eine unechte Bleiplombe scheint eine Scheintür zu verschließen, wird diese entfernt, klatscht die Tür nach vorne und verursacht 2W6 Schaden (RW negiert).
29. 3 Schädel stehen hier auf Pfeilern vor der Westwand. In der Südostecke steht ein Skelett (TP: 1) mit einem +1/+1 Khopesch, das angreift, sobald jemand den Raum betritt. Im mittleren Schädel befindet sich eine Fluchrolle (Mumienfäule) (in Hieroglyphen).
30. 1 Heilige Bleiplombe versiegelt eine Scheintür nach Osten in diesem sandigen Raum voller Hieroglyphen.
31. In Nischen an der Südwand befinden sich 3 Tiermumien (je 40 GM).
32. Ein stiller Raum mit einigen Sandhaufen.
33. 1 Skorpionschwarm (TP: 11) stürzt sich sofort auf alles, was den Raum betritt. Auf einem kleinen Podest vor der Südwand liegt eine Schutzspruchrolle gg. Untote (in Hieroglyphen auf Nilpferdzahn (sog. Zaubermesser)).
34. Hinter dem Fallgatter im Südwesten steht eine regungslose Zerfallene Mumie (TP: 16). Wird die Falle ausgelöst, dann fällt ein Fallgatter vor dem Nordostausgang herunter, die im Südwesten hebt sich und die Mumie greift an. Wer unglücklich genug ist, unter dem Fallgatter zu stehen, erleidet 2W6 Schaden (RW vermeidet).
35. Fünf Skelette (TP: 5, 3, 4, 1, 3) halten hier Wache vor drei wunderschönen Papyri mit Jagdszenen (je 150 GM), die an der Westwand aufgehangen wurden. Die Skelette rühren sich nicht, solange weder die Papyri berührt werden, noch sie selbst angegriffen werden.
36. Dieser Raum liegt voller Tonscherben. Die Decke in der Nordwestecke ist instabil und läßt Steine und Schutt auf jemanden herunterregnen, der dort herumstöbert (2W6 Schaden, RW halbiert).
37. Ein 6m tiefer und 4,50m breiter Schacht. Wenn man näher als 30cm herantritt, besteht eine Chance von 1-2 in W6, das die losen Steine am Rand unter einem nachgeben und man in die Grube fällt (2W6 S/RW vermeidet).
38. Auf dem Boden dieses Raumes liegen hunderte kleiner, kaputter Tonskarabäen, dazwischen liegen 3 heilige Bleiplomben.
39. 1 Abgenagter (TP: 10) lauert hier in der Nordostecke und traut sich nicht, den Raum wieder zu verlassen. 4 Sonnen aus Edelstahl mit gezackten und teilweise verborgenen Feuerzungen am Rand liegen herum (je 4 GM), Wird die Falle ausgelöst, werden 1W4 solche Sägeblätter aus der Decke geschossen und prallen von Wänden, Boden und Decke ab. Jedes greift 1W3 mal wie ein normaler Mensch an, zufällig ermitteltes Ziel (auch mehrmals das gleiche Ziel), für 1W4 Schadenspunkte.

40. In diesem ungewöhnlich warmen Raum umgeben Hieroglyphentexte drei Scheintüren.

41. 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).

42. In dieser mit Sternbildern auf dunklem Grund ausgestatteten Kammer mit Kuppeldach werden Monster von der Zufallstabelle beschworen, sobald jemand einen der vier ineinandergeschachtelten Sarkophage mit Haut berührt (1 mal pro Runde!). Im letzten befinden sich 300 PM und eine goldene Totenmaske (1200 GM).

43. Das Grab des gelangweilten Hohepriesters

In dieser Kammer ist eine intelligente Mumie namens Rahtep (**TW: 5+1 RK: 3[16] A: 1 Faust (1W12 + Mumienfäule) RW: 11 BEW: 6 Bes: Immun gg. normale Waffen, halber Schaden durch magische Waffen Ges: C (RB) Mo: 12 HG/EP: 7/600**) mit drei *Heiligen Plomben* und 3m langen Ketten an seinen Sarg gebunden (und besitzt solange eine MR von 100%), und er trägt eine *Totenmaske der Wahren Sicht*, (Gold und Jaspis, 1* pro Tag Wahre Sicht für 1 Phase). Rahtep wird versuchen durch Höflichkeit und königliches Auftreten SC dazu zu verleiten, die Plomben 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 Ra-Priestern (oder irgendwelchen Sonnengottpriestern) den Zauber *Sieben Schellen* beizubringen, weil seine Langeweile fast so groß wie sein Hass auf alles Lebende ist. In seinem Sarg befinden sich eine *Unerschöpfliche Wasserkaraffe*, eine mit vielen Lesezeichen beklebte Papyruschiffrulle (KI): Unsichtbarkeit gegen Untote (s.u.), ein Sardonyx (100 GM), ein +1/+3* Streitkolben (Knauf: brennende Flamme Griff: gegliedert aus Leder: Hase), sowie 865 GM und 1764 SM.

Wer Rahtep und die Unterebene gefährlicher machen will, der kann ihm Kontrolle über die Untoten im Verließ geben - oder nur über die Mumien und Skelette. Dadurch ist die Statue in Raum 6 noch wesentlich interessanter.

* +1 auf Treffer, +3 auf Schaden

Unsichtbarkeit gegen Untote

Stufe 1

Reichweite: Berührung

Dauer: 1W6+1 Runden

Dieser Zauber läßt Untote mit 4 oder weniger TW ein Wesen ignorieren. Intelligente Untote erhalten einen Rettungswurf.

W4 Zufallsbegegnung	
1	1W3 MUMIE, ZERFALLENE (MHB F) TW: 3 RK: 7[12] A: 1 Krallen (1W6 + Mumienfäule) RW: 14 BEW: 6 Bes: Anfällig gegen Feuer, Untot, Erinnerungen des Lebens Ges: C(NB) Mo: 12 HG/EP: 5/240
2	1W6 SKELETT (S&WG) TW: 1 RK: 8[11] A: 1 Schlag (1W6) oder 1 nach Waffe (1W6) RW: 17 BEW: 12 Bes: Untot Ges: N Mo: 12 HG/EP: 1/15
3	1W3 ZOMBIE, ABGENAGTER (MHB F) TW: 2+2 RK: 5[14] A: 2 Klauen (1W4) RW: 16 BEW: 9 Bes: Untot, Nagen Ges: C(CB) Mo: 11 HG/EP: 4/120 Nagen: Wenn beide Klauenangriffe treffen, erleidet das Ziel 2W4 Schaden pro Runde durch das Nagen, bis es oder der Abgenagte tot ist, wobei der Abgenagte erst 1W6 Runden nach dem Tod von einem Opfer wieder abläßt. Ihre Opfer stehen nach 1W6 Phasen als neue Abgenagte wieder auf.
4	1 SKORPIONSCHWARM (MHB F) TW: 2 RK: 8[11] A: Schwarmangriff (1 + Gift) RW: 16 BEW: 3 Ges: N Mo: 6 HG/EP: 6/400

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


Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry Gesamtregelwerk, Copyright 2022, System Matters Verlag under License of Matthew J. Finch, Mythmere Games Inc.

"Das Schloss" Copyright 2017 Christian Sturke

"Das Schloss: Die Unzufälligen Unterebenen" Copyright 2024 Christian Sturke



DIE UNTEREBENEN
DES SCHLOSSES

FALLS DU ZU FAUL ZUM
SELBER WÜRFELN BIST

VON
CHRISTIAN
RORSCHACHHAMSTER
STURKE

ACHT UNTEREBENEN FÜR DAS SCHLOSS
ODER ACHT ORTSBÄSIERTE ABENTEUERMÖDULE
FÜR NIEDRIGE STUFEN

FÜR ALLE OSR-SPIELE GEEIGNET

