DESIGNED FOR USE WITH
OLD-SCHOOL ESSENTIALS

DIE GRUFT DER SCHLANGENKÖNIGE

Ein Oldschool-Einstiegsabenteuer
für Charaktere der ersten Stufe

Die Gruft der Schlangenkönige

Version 4.0: Das regelmässig unregelmässige Update

Text

Skerples (coinsandscrolls.blogspot.com)

Illustrationen

Scrap Princess (monstermanualsewnfrompants.blogspot.com)

Kartographie

Janon

Original-Layout

David Shugards (the3d6.com)

Spieltests

Eine *beeindruckenden* Anzahl von Leuten – ihr wisst, wer ihr seid. Solltet ihr dieses Gewölbe geleitet und eure Anmerkungen online gestellt haben, habe ich sie gelesen. Ich danke euch.

Ermutigung

Eine Menge Leute, aber vor allem Arnold K. (goblinpunch.blogspot.com)

Deutsche Fassung

Sascha Schnitzer (Übersetzung & Satz), Julia Silberer (Lektorat)

Bleibt schräg!

Lizenz

Dieses Werk steht unter der Creative-Commons-Lizenz BY-NC-SA. Ihr dürft es frei teilen, an euer System anpassen, es bearbeiten, drucken und im örtlichen Fantasy-Laden auslegen. Ihr dürft es nur nicht verkaufen und ihr müsst mich irgendwo als Autor nennen. Dasselbe gilt für die Illustrationen.

EINLEITUNG

Zu Beginn von *Super Mario Bros.* erhält man keinerlei Einweisung. Das erste Level ist meisterhaft daraufhin konstruiert, einem die Spielregeln zu vermitteln: Spring auf Gegner, lies Pilze auf, suche nach Geheimnissen, sammle Münzen, meide Abgründe. Es gibt keine Anleitung – das Spiel selbst ist die Anleitung.

Jeder kennt „klassische" Gewölbeabenteuer – *Gruft des Grauens*, *Die Expedition zu den Barrier Peaks*, *Der Tempel des elementaren Bösen* und so weiter –, damit diese aber Sinn ergeben, ist eine Art Einführung erforderlich. *Gruft des Grauens* und *Death Frost Doom* sind beide Verarbeitungen von Vorangegangenem, wobei dieses Vorangegangene nicht als veröffentlichtes Produkt existiert.

Alle verfügbaren Abenteuer haben etwas von Bach-Konzerten. Am laufenden Band werden neue Meisterwerke von überragender Brillanz verfasst, aber irgendwann muss auch mal jemand ein Lehrbuch schreiben, das einem das Klavierspielen überhaupt erst beibringt.

Das vorliegende Abenteuer soll bewusst „klassisch" sein, ohne in Nostalgie zu versinken. Es enthält einige, wenn auch nicht alle bekannten Klischees. Außerdem gibt es jede Menge erläuternde Anmerkungen.

Dieses Modul eignet sich für …

1. erfahrene Spielleiter mit neuen Spielern
2. Spielleiter, die mehr über den Aufbau von Gewölben lernen wollen
3. erfahrene Spielleiter mit erfahrenen Spielern, die jedoch noch nicht mit der Oldschool-Spielweise vertraut sind

Ich habe ein Problem mit …

Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit werden erfahrene Spielleiter mit einigen der Lektionen, Fallen oder Begegnungen in diesem Gewölbe ein Problem haben. Und das ist auch vollkommen in Ordnung! Schließlich ist das hier kein Handbuch für „den einzig wahren Weg, wie ein Einstiegsgewölbe zu leiten ist". Es präsentiert lediglich eine mögliche Umsetzung.

- **Falls du Diplomatie für ausschlaggebend hältst**, platziere einen hilfsbereiten, aber feigen Goblin namens Smee in 7: Falscher Tempel.
- **Falls du von Anfang an Zeitdruck und das Gefühl drohender Gefahr ins Spiel bringen willst,** lass auf allen Gewölbeebenen umherstreifende Monster auftauchen, nicht erst auf Ebene 3.
- **Falls du ein Problem mit Schlangen hast,** ersetze sie durch Ziegen.
- **Setze auf folkloristische Anspielungen.**
- **Baue deine Lieblingsfallen ein** oder verzichte komplett auf Fallen.

Wenn du ein Problem mit gewissen Elementen hast, lernst du auch mehr über deine eigenen Vorlieben. Es ist nicht minder wichtig zu begreifen, was man nicht mag, als was man mag. Vielleicht inspiriert dich dieses Modul ja auch dazu, ein eigenes „Einstiegsgewölbe" zu entwerfen.

Gruppengrösse und Schwierigkeit

Die Gruft der Schlangenkönige ist für Charaktere der ersten Stufe ausgelegt. Es eignet sich für so ziemlich alle Oldschool-Rollenspiele. Dabei ist es egal, ob du einen oder zehn Spieler am Tisch hast – die Begegnungen sind nicht ausgewogen. Es gibt weder Herausforderungsgrade noch nennenswerte Belohnungen für Kämpfe, aber mit gründlicher Planung lässt sich dafür umso mehr aus dem Gewölbe herausholen.

Der Wert von Schätzen wurde in der Annahme festgelegt, dass 2000 GM ausreichen, um einen einzelnen Charakter auf die zweite Stufe zu bringen. Nach Abschluss dieses Abenteuers sollten überlebende Charaktere – unter Berücksichtigung des üblichen Verschleißes und anderweitiger Ausfälle – die zweite oder dritte Stufe erreicht haben. Passe die Goldwerte entsprechend an. Größere Gruppen werden weniger Schwierigkeiten haben, aber auch weniger EP pro Charakter abgreifen.

Die Schadensangaben gehen davon aus, dass die Charaktere zwischen 4 und 16 tp besitzen und Dolche 1W6 Punkte Schaden verursachen. Rettungswürfe sind in den bekannten Kategorien angegeben (RW gegen Tod oder Gift, RW gegen Odemangriffe und so weiter).

Eine Charaktergruppe mittlerer Stufen in den Händen erfahrener Spieler vermag das Gewölbe in Rekordzeit auseinanderzunehmen. Vermutlich hätten sie auch noch ihren Spaß dabei, doch die eigentliche Zielgruppe sind niedrigstufige Charaktere in den Händen neuer Spieler.

Abhängig von Spielstil, Tempo, Nebenhandlungen, Stadtaufenthalten und anderen Ablenkungen kann die ausgiebige Erkundung dieses Gewölbes euch 12 bis 24 Stunden am Spieltisch beschäftigen. Während der ersten Sitzung sollte neben der Charaktererschaffung auch noch die vollständige Erkundung der ersten Ebene möglich sein.

Bevor du loslegst

1. Lies dir das Modul einmal komplett durch.
2. Notiere dir Dinge, die dir gefallen und/oder missfallen.
3. Ersetze die Monster auf den Seiten 18–22 gegebenenfalls durch Monster aus deinem bevorzugten Spielsystem.
4. Passe gegebenenfalls die Werte von Schätzen an.
5. Drucke die Seiten 6–17 sowie die Karte auf Seite 5 aus.

Die Charaktere ködern

Hier sind einige Möglichkeiten, die Charaktere in die Gruft der Schlangenkönige zu locken. Die Grundannahme ist jeweils, dass die Gruppe a) pleite und b) sich dessen bewusst ist, dass Gewölbe Schätze bergen.

1. Sie finden eine uralte Karte einer längst vergessenen Gruft.
2. Ein Erdrutsch offenbart den Eingang zur Gruft.
3. Die Goblins entführen jemanden, der den Spielercharakteren nahesteht.
4. Die Experimente des Lichs Xiximanter lösen seltsame Träume aus.
5. Sie stolpern zufällig über den Eingang zur Gruft, während sie einem anderen Anliegen nachgehen.
6. Ein mächtiger Gönner beauftragt sie, die neuentdeckte Gruft zu erkunden.

Lektionen

Jeder Raum, jede Falle und jede Begegnung ist darauf ausgelegt, den Spielern (und dem Spielleiter) eine nützliche Lektion zu vermitteln. Einige sind allgemeiner Natur, andere beziehen sich konkret auf dieses Gewölbe. Aufmerksame Spieler sollten den Aufbau, das Wesen und die Gefahren der Gruft nach und nach verstehen, so dass sie Vermutungen anstellen und das Gewölbe selbst zu ihrem Vorteil nutzen können. Erfahrenen Spielleitern mögen diese Lektionen trivial erscheinen, sie hier anzuführen halte ich aber dennoch für sinnvoll.

Aufbau

Die Gruft der Schlangenkönige ist ein unterirdisches Gewölbe mit drei Ebenen und vier thematischen Bereichen. Es gibt keinerlei „Vorlesetexte“.

Ebene 1: Die trügerische Gruft

Diese Ebene vermittelt anhand von sieben Räumen die Grundlagen der Gestaltung und Erkundung von Gewölben. Geht die Charaktererschaffung schnell von der Hand und haben die Charaktere einen guten Grund, die Gruft zu erkunden, sollte diese Ebene genau die richtige Größe für die erste Sitzung haben.

Ebene 2: Die obere Gruft

Die in der trügerischen Gruft vermittelten Lektionen finden in der oberen Gruft Anwendung. Es gibt weiterhin einen klaren Weg „vorwärts“, aber ebenso die Verlockung abzweigender Räume. Die vollständige Erkundung kann zwei bis drei Sitzungen in Anspruch nehmen sowie eine Rückkehr in die Zivilisation erfordern, um Vorräte aufzustocken.

Ebene 3: Die untere Gruft

Die untere Gruft ist verzweigt und rückläufig. Es gibt zwei „horizontale“ und drei „vertikale“ Hauptpfade.

Die Charaktere können von hier aus an die Oberfläche zurückkehren, noch tiefer in die Unterwelt vordringen oder gar wieder zu ihrem Ausgangspunkt gelangen. Diese Ebene ist weit gefährlicher als die vorhergehenden. Neben Diplomatie und Handel kommen auch umherstreifende Monster ins Spiel.

Die dritte Ebene ist recht offen angelegt. Mit zusätzlichem Material lässt sich das Gewölbe beliebig ausbauen. Fortan solltest du auch als frischgebackener Oldschool-Spielleiter dazu in der Lage sein, eigenes Material zu entwerfen.

Thematische Gebiete

Die trügerische Gruft

Je tiefer man in das Gewölbe vordringt, desto merkwürdiger und fremdartiger wird es. Zu Beginn bricht man hölzerne Särge auf, um kleine Amulette zu erbeuten. Am Ende gräbt man im Unflat von Pilzgoblins nach Kronen, verhandelt mit einem toten Schlangenmenschen und schleppt kistenweise Gold an die Oberfläche.

Die trügerische Gruft thematisiert Erkundungsgeist, Momente der Erkenntnis und die Aussicht auf Schätze. Lobe Spieler, die die Fälschung durchschauen – Aufgeweckteit sollte belohnt werden.

Beschreibe dieses Gebiet mit Worten wie „schäbig", „abgewetzt" und „feucht". Es ist ein wurzeldurchzogener Keller. Weiße Wurzeln ragen aus der Decke und der Boden ist mit Kieselsteinen bedeckt.

Die wahre Gruft

Thematisiert Macht und implizite Gefahren. Statuen ragen auf. In verschlossenen Särgen klappern Gebeine. Man wird in tiefster Finsternis von Riesenechsen gejagt. Unsterbliche Zauberer machen Angebote. Und unverwundbare untote Schleime kriechen einem nach.

Beschreibe dieses Gebiet mit Worten wie „gewaltig", „bedrohlich" und „kalt". Es ist das Werk einer Zivilisation, die älter, weiser und kaltherziger als die der Charaktere ist. Die Anspannung der Charaktere sollte steigen, je tiefer sie vordringen.

Der Abgrund

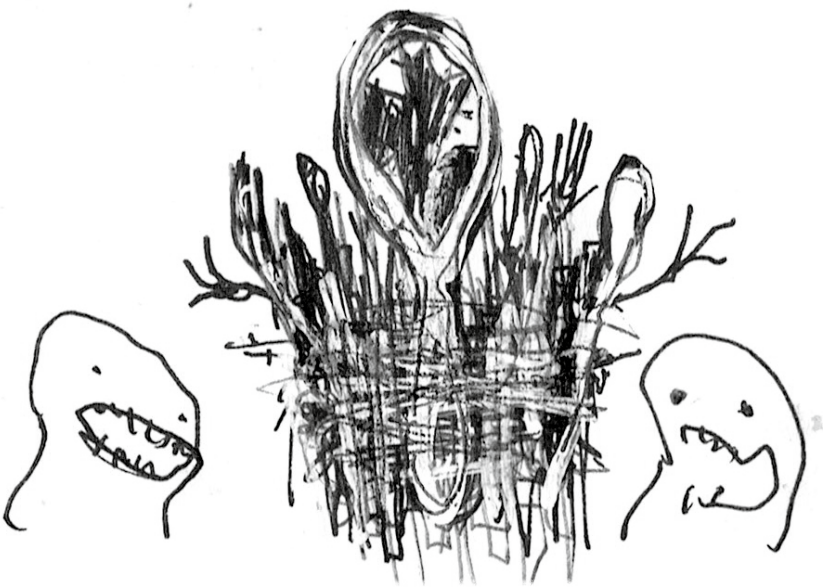
Thematisiert das Unbekannte und die ihm innewohnende Faszination. Hier könnte man auf alles Mögliche stoßen. Der Abgrund könnte sich bis zum Mittelpunkt der Welt erstrecken. Vielleicht leben noch Schlangenmenschen unbehelligt in den Tiefen. Dem Spielleiter wird hier Freiraum für eigene Ergänzungen geboten.

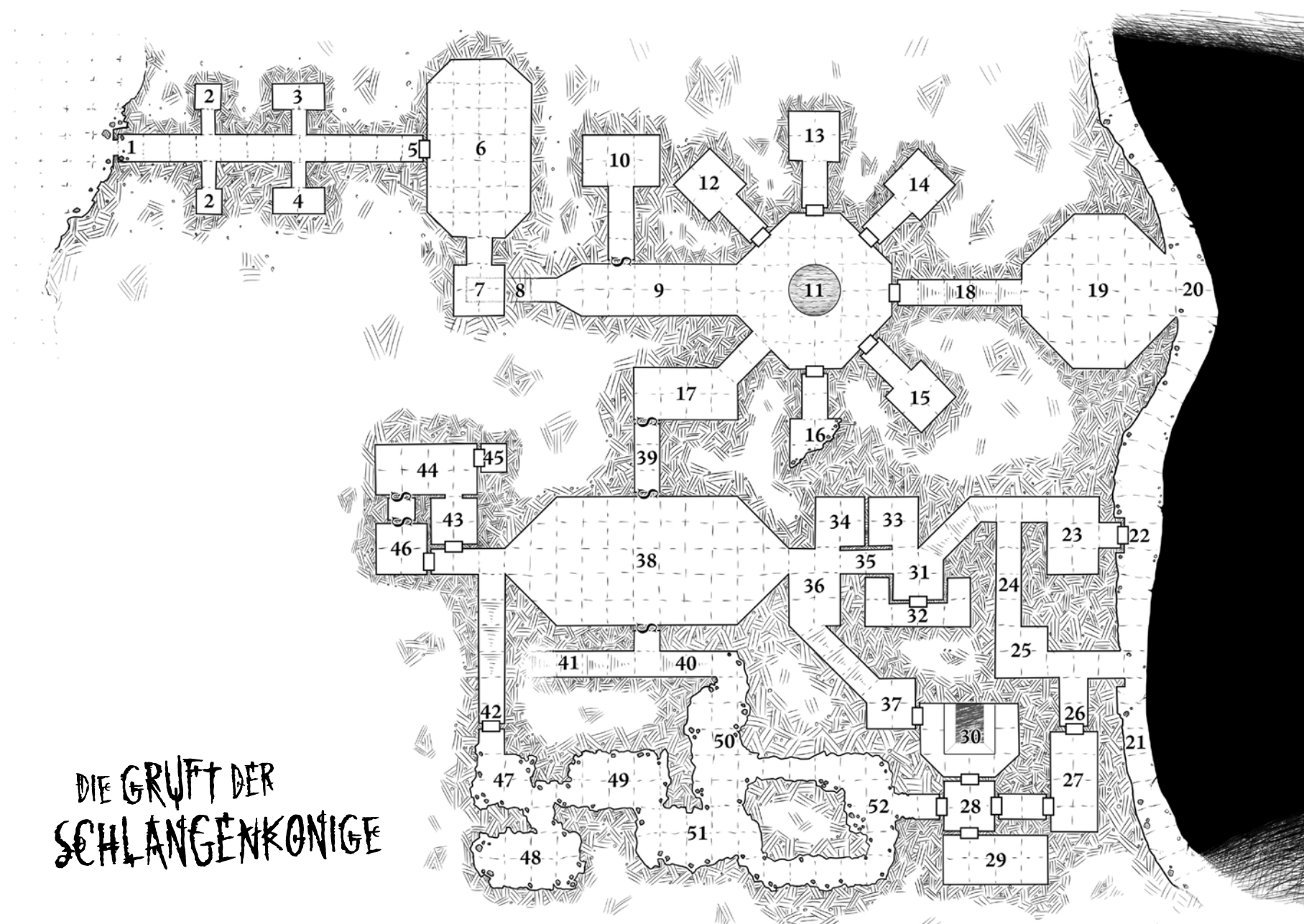
Beschreibe den Abgrund mit Worten wie „bodenlos", „beunruhigend", „als ob die Welt einfach wegfällt" und „mit etwas Geduld vernimmst du leise, rastlose Geräusche". Die Charaktere sollten das Bedürfnis verspüren, sich nicht allzu lange am Abgrund aufzuhalten.

Der Goblinbau

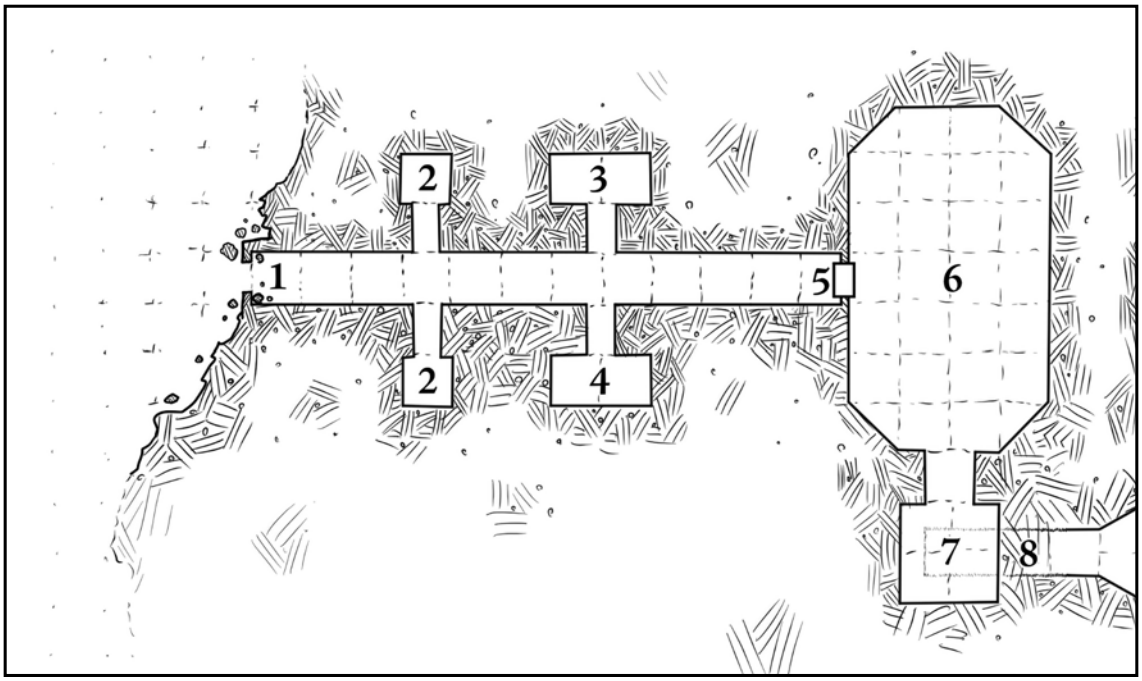
Thematisiert die Kehrseite der Spielercharaktere. Die Goblins leben im Dreck, reinkarnieren und begehen dieselben Fehler aufs Neue, sind hungrig, töricht, abergläubisch, mordlustig und doch irgendwie liebenswert. Ihr Bau spiegelt das Vordringen lebhafter, lärmender Barbarei in eine kalte und todgeweihte Zivilisation wider.

Beschreibe den Bau mit Gerüchen und Geräuschen. Es stinkt. Auch die Charaktere werden stinken, wenn sie sich hier aufhalten – und die Gruft der Schlangenkönige verfügt über keine Badestuben. Klappernde Zähne, winzige rote Augen und scharfe Klingen lungern in der Finsternis.




1
2
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
DIE GRUFT DER
SCHLANGENKÖNIGE

DIE TRÜGERISCHE GRUFT



1: Eingangshalle

Ein langer Korridor mit vier offenen Räumen, je zwei zu einer Seite. Der Gang endet an einer großen, mit einem Querbalken verschlossenen Tür aus Stein, die zur 6: Gruft des falschen Königs führt.

2: Grüfte der Wachen

Diese kleinen Räume gleichen sich in Größe und Inhalt. In beiden befindet sich ein Holzsarg, in dem eine tönerne Statue eines Schlangenmenschenkriegers ruht. Die Statuen sind hohl und enthalten jeweils ein Goldamulett im Wert von 10 GM, ein Schlangenskelett und eine Giftgaswolke (1W6 Schaden, kann einen SC lediglich bewusstlos machen).

Lektion: Das Gewölbe wurde *gezielt angelegt*. Es folgt *Mustern*. Neben *Schätzen* gibt es auch verborgene *Gefahren*.

Die SCs werden dem zweiten Sarg vermutlich mit mehr Vorsicht begegnen und ihre Belohnung (Gold) erlangen, ohne sich der Gefahr (Giftgas) auszusetzen, indem sie ihren Verstand (oder einen Stein oder eine lange Stange) bemühen.

3: Gruft des Gelehrten

Ähnlich den 2: Grüften der Wachen, nur dass sich im Inneren des Sargs die Tonstatue eines schlanken und verschlagen dreinblickenden Gelehrten der Schlangenmenschen befindet. Die beigelegten Schriftrollen sind bereits zu Staub zerfallen, die Statue enthält aber wie die anderen auch ein Amulett, ein Schlangenskelett und Giftgas.

4: Gruft des Magiers

Ähnlich den 2: Grüften der Wachen, nur dass sich im Inneren des Sargs die Tonstatue eines in Roben gehüllten Magiers der Schlangenmenschen befindet, die einen Silberring trägt. Falls die Charaktere sich noch nicht näher mit den anderen Statuen beschäftigt haben, werden sie vermutlich versuchen, den Ring freizulegen, und so die Statue zerbrechen und das Giftgas freisetzen. Der Sarginhalt ist auch anderweitig mit dem der anderen identisch.

Der Ring ist magisch, aber verflucht. Der Nagel des Fingers, an dem er steckt, wächst und spaltet sich Fangzähnen gleich entzwei. Er kann wie ein Giftdolch geführt werden (Lebewesen müssen bei einem Treffer einen RW gegen Gift ablegen, um

nicht +1W6 Giftschaden zu erleiden), allerdings muss der Träger jeden Morgen einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, um nicht selbst 1W6 Punkte Schaden zu nehmen. Erhält er auf einen Schlag 6 Punkte Schaden durch den Ring, fällt der Finger ab und verwandelt sich in eine Schlange.

Lektion: Verborgene Schätze können *magisch* und *nützlich* sein, gelegentlich aber auch *verflucht*.

5: Tür/Hammerfalle

Eine große Tür, versperrt durch einen länglichen steinernen Balken, der auf zwei in den Türrahmen eingelassenen Eisenstiften ruht. Um ihn anzuheben, sind mindestens drei Charaktere (oder, sollte die Gruppe kleiner sein, alle Charaktere) erforderlich. Während er angehoben wird, fahren auch die Eisenstifte nach oben. Wird er komplett entfernt, löst die Falle aus: Ein riesiger Steinhammer schwingt aus der Decke, direkt in den Rücken der an der Tür stehenden Charaktere. Links und rechts verbleibt eine schmale Lücke. Die Charaktere können:

1. einen gewöhnlichen Rettungswurf gegen Lähmung ablegen *oder*
2. einen anderen Charakter als Sprungbrett missbrauchen, was ihnen einen Bonus von +2, dem benachteiligten Charakter jedoch einen Malus von –2 auf den Rettungswurf beschert.

Vom Hammer getroffene Charaktere sterben automatisch (oder nehmen schweren Schaden, wie 2W6+4).

Die Falle kann durch eine Untersuchung der Tür, der Decke oder der Eisenstifte entdeckt werden, ebenso wie durch die Feststellung, dass sich die Eisenstifte ebenfalls anheben. Wird der Balken schnell wieder abgesetzt, die Eisenstifte festgekeilt oder der Mechanismus in der Decke beschädigt, wird die Falle nicht auslösen.

Sofern der Hammer nicht blockiert wird, begibt er sich nach dem Herabfallen langsam wieder in seine Ausgangsposition zurück. Die Falle kann dann erneut durch Anheben der Eisenstifte ausgelöst werden, sei es von Hand oder mittels eines Seils. Der erste Einschlag des Hammers schlägt auch die Steintür zur 6: Gruft des falschen Königs ein.

Lektion: Es gibt tödliche *Fallen*. Die Erkundung des Gewölbes kann *lebensgefährlich* sein.

6: Gruft des falschen Königs

Die Grabkammer eines vermeintlichen Königs der Schlangenmenschen und seiner zwei Gemahlinnen. An der nördlichen Wand befinden sich drei Holzsärge, die mit stilisierten schlafenden Schlangenmenschen bemalt sind. Der mittlere Sarg ist größer und prunkvoller. In jedem Sarg lauert ein **Schlangenmenschenskelett** (RK 7 [12], TW 2, MW 12, Ang 1 × Fangzähne (1W6)), das augenblicklich angreift, wenn seine Ruhe gestört wird.

Lektion: Es gibt *Untote* in diesem Gewölbe. Sie sind *immun gegen Gift*. Die SCs können die *Umgebung* zu ihrem Vorteil nutzen (sprich, ihre Gegner in die Hammerfalle locken).

7: Falscher Tempel

In diesem Raum steht die riesige Statue einer grotesken Gottheit der Schlangenmenschen. Sie mutet wie eine Mischung aus einer Kröte, einem Haufen Eingeweide und einer geschmolzenen Kerze an. Wasser dringt in die Gruft und hat den Fußboden bereits ein Stück weit abgetragen, wodurch der Geheimgang unter der Statue recht einfach auszumachen ist.

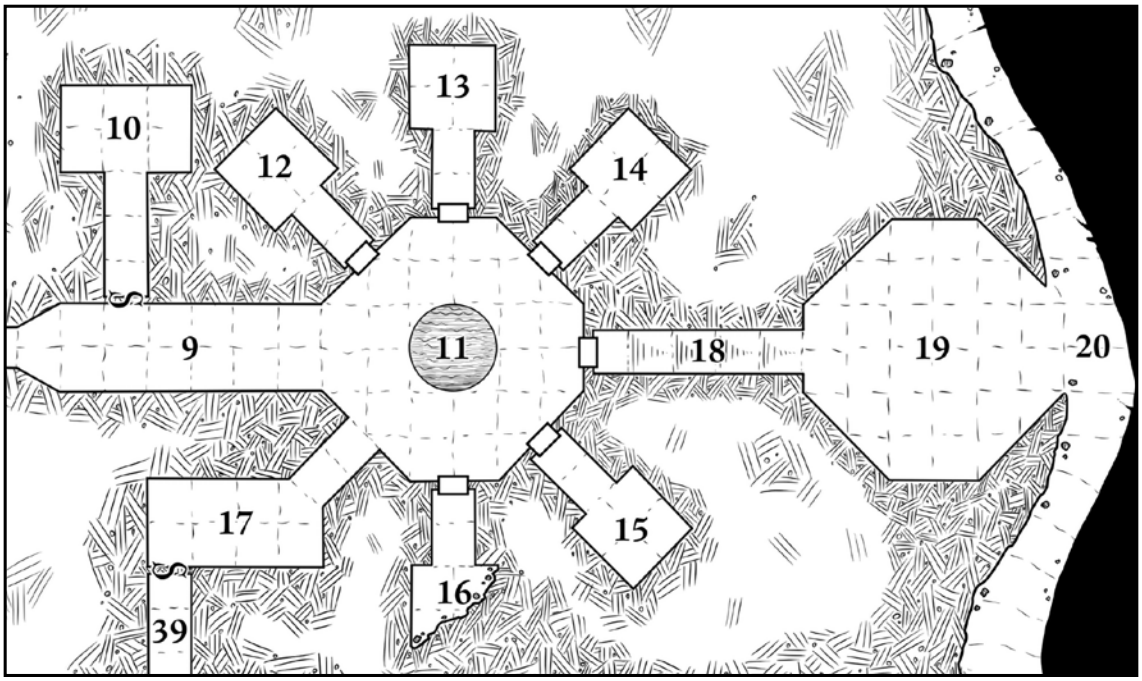
Lektion: Es gibt *Geheimgänge*. Sie sind hinter *Statuen* verborgen. Diese Ebene könnte als *Täuschung* angelegt worden sein.

In diesem Gewölbe stehen Statuen im Zusammenhang mit Geheimgängen und Schätzen.

8: Geheimgang

Dieser feuchte, schmale Raum liegt direkt unter dem 7: Falschen Tempel. Er ist wie ein länglicher Alkoven angelegt, der nahtlos in die 9: Halle der Statuen übergeht.

DIE OBERE GRUFT



9: Halle der Statuen

Ein langer, breiter Korridor. Sechs riesige Statuen schwer bewaffneter und gerüsteter Schlangenmenschen überragen die Halle, die Gruppe stets im Blick. Eine der Statuen steht etwas verschoben an der Wand und kann bewegt werden, um den 10: Geheimen Wachraum zu offenbaren.

Lektion: Die Gruppe sollte bereits im 7: Falschen Tempel in Erfahrung gebracht haben, dass sich *Geheimgänge* hinter *Statuen* verbergen.

10: Geheimer Wachraum

Dieser Raum diente einst den Tempelmeuchlern als verborgener Wachraum. Nun liegt er brach und im Dunkeln. Das Mobiliar ist verfallen. An der Wand hängen noch zwei brauchbare Stangenwaffen sowie eine silberne Ikone eines finster dreinblickenden Schlangenmenschenkönigs im Wert von 50 GM.

Lektion: In Geheimräumen finden sich manchmal mehr *Schätze*.

11: Atrium

Der breite Korridor öffnet sich in eine große achteckige Kammer, deren Wände mit Schlangenmenschenstatuen gesäumt sind. Einige tragen Waffen, andere Folterinstrumente oder landwirtschaftliche Geräte. Bis auf Raum 15, der hinter einer unverschlossenen Holztür liegt, sind die Türen zu den Räumen 12–16 aus schwerem Stein gefertigt, können aber ohne große Schwierigkeiten aufgestemmt werden. Raum 18 liegt ebenfalls hinter einer Steintür, die jedoch wesentlich feiner verziert ist als die anderen. Einst befand sich eine Grube in der Mitte des Raums, doch das von der Oberfläche (durch die Räume 7 und 9) eindringende Wasser hat sie bis zum Rand mit dunklem, öligem, nach Lakritze riechendem Wasser gefüllt. Das Becken ist 3 Meter[10'] tief.

Im Becken lauern zwei **Mumienhände** (RK 7 [12], **TW** 2, **MW** 12, **Ang** 1 × Kralle (1W4) oder 1 × Würgen (1W6)). Diese verfaulten Griffel werden jeden anspringen, der sich dem Becken auf 1,5 Meter[5'] nähert.

Lektion: Es gibt *versteckte* Monster. Es ist äußerst schwierig, ein Monster anzugreifen, das an der Gurgel deines Kameraden hängt.

Das Wasser zu trinken oder es in offene Wunden dringen zu lassen, führt zu einer Infektion mit Mumienfäule. Der bloße Hautkontakt ist ungefährlich. Schaltet die Gruppe beide Mumienhände aus, kann sie das Becken nach Schätzen absuchen oder durchstochern und dabei Folgendes zutage fördern:

1. einen äußerst wütenden und vollkommen wahnsinnigen Mumienkopf
2. eine schwere Goldkette im Wert von 350 GM
3. einen magischen Silberring
4. ein vom Spielleiter ausgewählter oder zufällig bestimmter wundersamer Gegenstand oder 2W10 × 10 GM an Schmuck.

Der Silberring ist ein *Ring des Sehvermögens*. Beim Anlegen fällt dem Träger ein Auge aus und es verhärtet sich zu Glas. Er kann weiterhin normal durch das Auge sehen.

Lektion: Auf dem Grund von *Gruben und Becken* verbergen sich Schätze. Auch *Krankheiten* sind eine Gefahr. *Magische Gegenstände* können helfen, Probleme zu lösen.

12: Gruft von Xisor dem Grünen

Der Eingangsbereich dieser Gruft verfügt über eine Druckplatte, die den Zauber *Blitzschlag* den Gang entlangschleudert (5W6 Schaden; RW gegen Zauberstäbe, um den Schaden zu halbieren). Die Falle kann nur einmal ausgelöst werden. Der Blitz entspringt einer Elektrumplatte im Wert von 100 GM. Die Platte ist in der dem Eingang gegenüberliegenden Wand eingelassen und könnte im Fackellicht zu erkennen sein, wenn die Charaktere die Tür öffnen. Xisors Steinsarg ist leer.

Lektion: Einige Fußböden sind mit *Fallen* versehen. Fallen sind des Öfteren *tödlich*. Beim Betreten unbekannter Räume sollte man Vorsicht walten lassen.

13: Gruft von Sparamuntar

Der Eingangsbereich dieser Gruft ist eingestürzt und die Deckensteine blockieren den Durchgang. Durch das Geröll hindurch vernehmen die Charaktere, wie Sparamuntar – ein **Schlangenmenschenskelett** (**RK** 7 [12], **TW** 3, **MW** 12, **Ang** 1 × Streitaxt (1W8)) – umherwankt und gegen die Blockade hämmert. Er ist alles andere als subtil und wird zuschlagen, sobald er das Haupt eines Lebewesens erblickt. Seine Grabbeigaben sind 100 GM wert.

Lektion: *Lauscht an Türen.* Manche Monster kann man *hören*, bevor man sie sieht. Einige Räume lässt man am besten *links liegen*.

14: Gruft von Franbinzar

Dieser Raum ist primitiver als die anderen. In dem Steinsarg im Inneren befinden sich die mumifizierten Überreste von Franbinzar, dem letzten Herrscher der Festung. Seine Mumifizierung verlief alles andere als planmäßig. Er zählt als schwächerer **Schwarzpudding** (**RK** 6 [13], **TW** 5, **MW** 12, **Ang** 1 × Tentakel (1W6) oder 1 × längerer Kontakt (3W6)) und greift jeden an, der den Sarg öffnet.

Bei seinen Grabbeigaben handelt es sich um Imitate aus Ton, aber in seinen „Überresten" wabern Ringe im Wert von 20 GM. Wird er nicht verbrannt, regeneriert er sich innerhalb von 1W20 Stunden. Entkommt er seiner Gruft, sollte er der Tabelle für umherstreifende Monster (Seite 12) hinzugefügt werden und eines der Omen ersetzen.

Lektion: *Schleime* leben in Gewölben. Ohne *Feuer* ist ihnen schwer beizukommen. Die SCs können die *Umgebung* zu ihrem Vorteil nutzen (indem sie mithilfe des Beckens im 11: Atrium konstant Abstand wahren, den Pudding hinter der Steintür einschließen, ihn nach oben in die Hammerfalle locken und so weiter).

15: Priesterraum

Dieser Raum wurde von den Priestern der oberen Gruft genutzt. Hier finden sich drei Betten, einige verrottete Regale und eine silberne Ikone einer Schlangengottheit mit Smaragden im Gesamtwert von 200 GM. Die im Raum verteilten Schriftrollen dokumentieren das geistige Delirium gefangener Mumien in einer vergessenen Sprache. In einer von ihnen findet sich der wahre Name (Baltoplat) des Sukkubus in der 32: Beschwörungskammer.

Lektion: *Wertvolles* nimmt manchmal *außergewöhnliche Formen* an. Die Aufzeichnungen könnten unter Leichtgläubigen oder in übersetzter Form von Wert sein.

16: Nicht fertiggestellte Gruft

Dieser Raum ist bis auf ein paar zurückgelassene, vor sich hin rostende Steinmetzwerkzeuge leer. Er könnte notfalls als sicherer Rückzugsort oder Lager für Vorräte dienen.

Lektion: Manche Räume sind *leer*.

17: Lehmkriegerhalle

Achtzehn lebensgroße Tonstatuen von Schlangenmenschen mit hoffnungslos verrosteten Schwertern stehen hier in drei Sechsergruppen aufgereiht. Die Statuen sind allesamt hohl, aber leer. Die südwestlichste Statue steht auf der Falltür zum 39: Geheimgang, der zur 38: Basiliskenhalle führt.

18: Treppe

Dieser Gang ist durch eine reichlich verzierte Tür geschützt, in die vom Himmel regnende Schlangen gemeißelt sind. Die Treppe führt hinab in die Dunkelheit und ein eisiger Luftzug weht die Stufen herauf.

Die dritte Stufe von oben sitzt etwas locker und auf ihrer Höhe befinden sich Kratzspuren an der Wand. Wird sie auch nur aufs Geringste belastet, klappen die steinernen Stufen weg und verwandeln sich in eine glatte Rutschbahn, an deren Fuß eiserne Dornen ausfahren. Landet ein Charakter in den Dornen, erleidet er 1W6 Punkte Schaden (RW gegen Tod, um den Schaden zu halbieren). Die Falle setzt sich nach fünf Runden zurück.

Lektion: Achtet darauf, wo ihr *hintretet*. Fallen können euch nicht nur verletzen, sondern auch *bewegen*.

19: Arena des Steinkobrawächters

Mit all den Schilden von eroberten Stämme an den Wänden erinnert dieser Raum an eine Arena. Einige der Schilde sind bereits verfallen, fünf befinden sich jedoch noch in brauchbarem Zustand. Wer bereit ist, die Zeit zu investieren, kann in mühseliger Kleinarbeit Silberdraht und Blattgold im Wert von 20 GM aus den Schilden gewinnen.

Der **Steinkobrawächter** (Seite 21) steht mitten im Raum und greift bei Sichtkontakt an. Er ist jedoch zu groß, um durch den Treppenaufgang zu passen.

Der Raum bietet den Spielern mehrere Möglichkeiten: den Wächter flankieren, über die Treppe fliehen, ihn in den Abgrund drängen oder an ihm vorbeirennen, in der Hoffnung, dass er ihnen nicht folgt (was er tun wird, aber nur, solange er sie noch sehen und hören kann). Die Schilde an der Wand können auch von den Charakteren genutzt werden.

20: Abgrund und Pfad

Ein schmaler Pfad führt einen bodenlosen Abgrund entlang. Im Norden endet der Pfad alsbald im Nichts, wohingegen er im Süden Zugang zum Rest der Gruft gewährt. Er ist 3 Meter[10'] breit und relativ rutschig, so dass Sprinten oder Springen Geschicklichkeitswürfe erfordert. Der Abgrund ist 18 Meter[60'] breit, wobei die andere Seite nicht auszumachen ist, sofern die Charaktere nicht Brandpfeile oder eine besonders starke Lichtquelle verwenden. Sollte die Gruppe den Zorn der Pilzgoblins auf sich ziehen, ist dies deren bevorzugter Ort für einen Hinterhalt. Da die Goblins an Oberflächen haften, ist der rutschige Steinboden für sie kein Problem.

Falls du dieses Gewölbe mit zusätzlichem Material ergänzen willst, bietet der Abgrund einen idealen Ansatzpunkt. Es könnten Stufen in tiefere Gewölbeebenen geben oder eine Brücke hinter den 21: Höhlenpocken, die zu einem Bosskampf auf der anderen Seite führt. In dem Fall bietet es sich an, einen Ausgang in die 29: Schatzkammer einzubauen, der die Höhlenpocken umgeht.

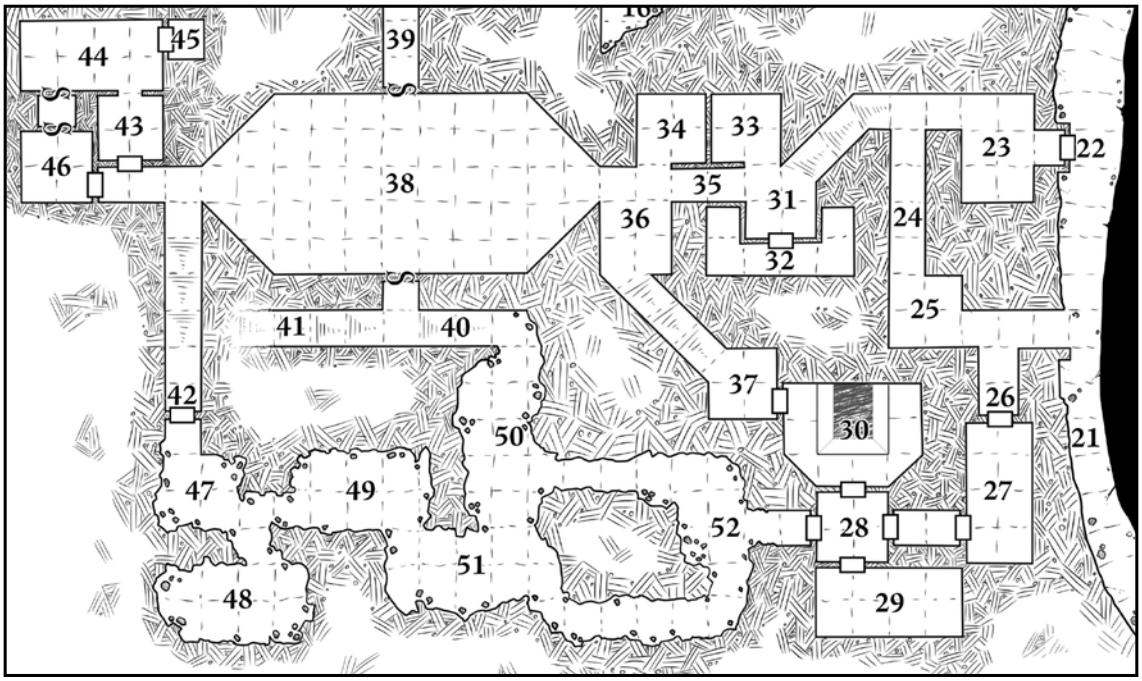
Lektion: Wählt den *Schauplatz* eines Kampfes mit Bedacht.

21: Höhlenpocken

Hier ist der Pfad von Höhlenpocken überzogen. Diese steinigen Mollusken verschlingen jedes warmblütige Wesen, das sich ihnen nähert, indem sie es mit ihren klebrigen, lähmenden Tentakeln packen. Charaktere, die bereits Erfahrung in der Erkundung von Grüften, Höhlen oder Tunneln gesammelt haben, werden diese Kreaturen bereits kennen und zu meiden wissen. Behandle sie als Gelände statt als Gegner. Mit einem Hammer und fünf Stunden Zeit sollte sich ein Pfad freiräumen lassen, allerdings besteht dabei ständig die Gefahr, den Pocken zum Opfer zu fallen.

Lektion: Dieser Pfad ist *blockiert*. Ersinnt eine Lösung (wie vergiftetes Fleisch oder explodierende Frösche) und kehrt später zurück.

DIE UNTERE GRUFT



Die dritte Ebene unterteilt sich in vier Hauptgebiete:

Äußere Hallen (22–26)
Behauener Stein, leicht feucht, Schimmel und Schleim an tiefergelegenen Wänden. Die Luft, insbesondere in der Nähe des Abgrunds, ist kalt. Einige trockene und staubige Bereiche. Alles ist mit gemeißelten oder aufgemalten Schlangen verziert.

Opfergrube (27–30)
Behauener Stein mit den Überresten antiker Mosaike. Ein fauliger Geruch liegt in der warmen Luft, die in unmittelbarer Nähe der 30: Opfergrube umso schlechter ist.

Xiximanters Domäne (43–46)
Meisterhaft geschnittener Stein, bedeckt mit Staub und Spinnweben. Purpurne Lichter und brodelnde alchemistische Gefäße. Der Glanz von Glas und das Klappern von Knochen.

Goblinbau (47–52)
Aus eingestürzten Tunneln und Räumen freigegraben. Dreckig. Der Boden ist mit Moder, Kot und Käfern bedeckt. Die Kratzgeräusche der Käfer und Goblins sind nur schwer zu unterscheiden.

Auf dieser Ebene treten zudem **umherstreifende Monster** auf. Sie werden von Licht, Wärme und Geräuschen angelockt. Solange der **Steinkobrawächter** nicht bezwungen wurde, dringen sie nicht auf die oberen Ebenen vor. Überprüfe alle 30 Minuten oder wann immer die Charaktere besonders laut sind, ob eine Begegnung stattfindet. Die Begegnungstabelle findest du auf der nächsten Seite.

22: Steintür

Die Tür ist 1,5 Meter[5'] in die Wand eingelassen und auf der Seite des Abgrunds mit einem Steinbalken versperrt. Von der anderen Seite kann die Tür nur mit brachialer Gewalt geöffnet werden.

Sie verfügt über die gleiche Hammerfalle wie die 5: Tür/Hammerfalle auf der obersten Ebene, allerdings schwingt diese hier von der Tür weg. Dadurch ist es einfacher, ihr auszuweichen (+2 auf den RW gegen Lähmung), allerdings müssen überlebende Charaktere einen zweiten Rettungswurf ablegen, um nicht in den Abgrund geschleudert zu werden.

Lektion: Fallen treten *wiederholt* auf. An bodenlosen Abgründen ist Vorsicht geboten.

1W8	Umherstreifende Monster
1	**Omen des Basilisken.** Das Rasseln und Rütteln einer fernen Kette, die über Stein und Staub gezerrt wird.
2	**Omen der Skelettgelees.** Matschige Schlurfgeräusche in der Ferne.
3	**Omen der Goblins.** Klappernde Geräusche, unterdrücktes Kichern, Zähneknirschen und Lippenlecken. Kurzes Aufblitzen roter Augen in der Finsternis. Modriger Pilzgeruch.
4	**Fledermaus.** Nicht feindselig, sorgt nur für einen Schreckmoment. Flattert umher und fliegt in Richtung des Abgrunds.
5	**Große Spinne.** Faustgroß. Frisst Fledermäuse, keine Charaktere. Giftig (1W4 Giftschaden), aber scheu. Gilt unter den Goblins als Delikatesse.
6	**1W6 Pilzgoblins.** Siehe Seite 20. Spähtrupp mit einer Nachhut von 1W6 Goblins hinter der nächsten Ecke.
7	**Skelettgelee.** Siehe Seite 21.
8	**1W10+5 Pilzgoblins.** Siehe Seite 20. Stoßtrupp. Einer von ihnen führt einen geradezu lächerlich unhandlichen Besteckspeer (1W6 Schaden mit Reichweite).

23: Zeremonienraum

Von den Priestern der Schlangenmenschen zur Meditation und für Vorbereitungen genutzt. Enthält mehrere niedrige Bänke, antike Wandbehänge und einen ausgetrockneten Brunnen. Die Goblins haben eine Goldstatue vom Brunnen entfernt und in den 49: Goblinthronsaal geschafft. Mehr als Reste von Blattgold im Wert von 10 GM und Spuren primitiver Werkzeuge gibt es hier nicht.

Lektion: Einige Räume sind *sicher*. Sucht nach dem, was *fehlt*.

24: Gang

Ein langer, schmaler Gang verläuft abfallend gen Süden. Hier lauert ein **Skelettgelee** (RK 7 [12], TW 2, MW 12, Ang 1 × Hieb (1W4)), das von Geräuschen angezogen wird.

25: Fallgrube

Dieser Raum ist mit einer Bodenattrappe aus dünnen Steinfliesen ausgestattet. Eine 30 Zentimeter[1'] breite Spur entlang der Wände ist sicher, die restlichen Fliesen ruhen auf Stöcken und dünnen Metallstangen. Jeder, der in die Mitte tritt, muss einen Rettungswurf gegen Lähmung bestehen, andernfalls nimmt er 1W6 Punkte Fallschaden und muss einen zweiten Rettungswurf gegen Tod bestehen, um nicht weitere 1W6 Punkte Schaden durch die Spieße am Boden zu erleiden. Die Attrappen sind leicht auszumachen, eine Fliese fehlt sogar ganz.

In der Grube liegen menschliche Gebeine sowie ein Goldring im Wert von 20 GM. Die Goblins nutzen die Falle für die Nahrungsjagd und ersetzen jeden Tag die fehlenden Fliesen.

Lektion: Achtet darauf, wo ihr *hintretet*.

26: Gang

Ein schmaler Durchgang, der vom Hauptgang abzweigt und zu einer verriegelten Tür führt. Das Schloss ist hoffnungslos verrostet und die Tür lässt sich leicht aufstemmen.

27: Sklavenverschlag

Es ist warm und ein fauliger Geruch liegt in der Luft. Aus südwestlicher Richtung ist ein Zischen zu vernehmen. Wie ein zurückgelassener Satz Beinfesseln auf dem Boden nahelegt, waren hier einst Sklaven untergebracht. Die Beinfesseln sind derart verzaubert, dass sie sich um das Bein der ersten Person schließen, die sich ihnen auf 30 Zentimeter[1'] nähert. Da sie durchgerostet sind, können sie jedoch mit einem einfachen Stärkewurf aufgebrochen werden.

Lektion: Nicht alle Fallen sind tödlich. Vermeidet *umherstreifende Monster* und *Zeitverschwendung*.

28: Kuppelsaal

Ein kunstvoll gemeißelter Kuppelsaal mit einer schweren, verriegelten Eisentür in der Südwand. Der dazugehörige Schlüssel baumelt am Hals des Basilisken. Obgleich die Tür nicht magisch ist, wäre selbst eine ganze Gruppe von Leuten Stunden oder gar Tage damit beschäftigt, sie aufzubrechen. Im Westen findet sich eine beschädigte Steintür, im Norden zischt und flackert die ewige Flamme der 30: Opfergrube.

29: Schatzkammer

Dieser Raum enthält … was auch immer du gerne im Herzen deines Gewölbes platzieren möchtest: einen Bosskampf, einen seltenen Gegenstand, Berge von Gold, Handlungsaufhänger oder auch Stufen zu weiteren Gewölbeebenen. Auf jeden Fall sollten hier zumindest Schätze im Wert von 2000 GM lagern.

30: Opfergrube

Inmitten einer 4,5 Meter[15'] tief in den Stein geschlagenen Grube mit abfallenden Seiten brennt eine ewige Flamme. Die Flamme nährt sich aus Gasen, die von einer alten, tiefergelegenen Mine heraufbefördert werden. Ein 60 Zentimeter[2'] breiter Vorsprung umgibt die Grube, deren Boden mit verkohlten Knochen übersät ist. Trotz des fauligen Geruchs sind die Dämpfe außerhalb der Grube selbst ungefährlich. Charaktere, die hinabsteigen, müssen jede Runde einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Gift ablegen, um nicht 1W6 Punkte vorübergehenden Konstitutionsschaden zu erleiden. Wer das Bewusstsein verliert, rutscht ins Feuer und nimmt jede Runde 2W6 Punkte Feuerschaden.

Um die Flamme herum schimmert es golden und einige verkohlte Edelsteine (im Wert von 500 GM) funkeln im gelblichen Licht – nicht alle Opfer waren mittellos.

Lektion: Manche Gefahren sind *unsichtbar*.

31: Wachposten

In den südlichen Ecken dieses filigran gemeißelten Raums stehen unglaublich lebensechte Statuen zweier Schlangenmenschen, deren Detailliertheit die aller anderen Statuen in der Gruft in den Schatten stellt. Tatsächlich handelt es sich um versteinerte Schlangenmenschen, die zur Strafe hier postiert wurden. Werden sie entsteinert, geraten sie für zehn Minuten in einen Blutrausch, bevor sie allmählich der Verzweiflung anheimfallen. Die Statuen erzielen in einer größeren Stadt einen Preis von je 500 GM – oder das Zehnfache, falls man an einen Zauberkundigen gerät, der ihre wahre Natur erkennt.

Lektion: Sucht nach *Erklärungen* für Dinge, die *fehl am Platze* scheinen.

32: Beschwörungskammer

Die Tür zu diesem schmalen, länglichen Raum ist mit einem Haufen Unrat (zerbrochene Schilde, krumme Schwerter, Kerzenhalter, Äste) verbarrikadiert. Diesen beiseite zu räumen, nimmt eine halbe Stunde in Anspruch und macht einen Heidenlärm. Einst diente dieser Raum als Beschwörungskammer. Hier befindet sich noch immer ein **Sukkubus** (Seite 22), der von den Schlangenmenschen beschworen wurde, um Informationen über die niederen Höllen zu erlangen. Er nimmt die Gestalt eines gefesselten jungen Kräuterkundigen an und orientiert sich dabei bezüglich Rasse und Geschlecht am ersten Charakter, den er erblickt. Er gibt vor, von den Goblins gefangen genommen worden zu sein, wobei es sich bei seiner Beinfessel um eine Illusion handelt. Er ist lediglich darauf angewiesen, dass jemand den (nahezu komplett von Staub bedeckten) Schutzkreis übertritt, der ihn an diesen Ort bindet.

Im Raum findet man darüber hinaus einen kleinen Altar, zwei Goldschalen im Wert von je 150 GM, einen magischen Dolch +1 und eine gewundene Steinschlange, die von entsprechenden Zaubern als magisch erkannt wird. Die Schlange öffnet den Zugang zum 46: Thronsaal. Der Sukkubus ist den Charakteren nicht feindlich gesinnt, wird aber einen Charakter vom Rest der Gruppe zu trennen und zu küssen versuchen (RW gegen Tod; bei Überleben 1W6 permanenter Trefferpunkt- und Konstitutionsverlust und Alterung um 1W10 Jahre; +10 auf den RW, falls der Sukkubus das Ziel gut leiden kann), um mit neuer Kraft davonzufliegen. Sein wahrer Name (Baltoplat) steht auf einer der Schriftrollen im 15: Priesterraum. Die Goblins haben Angst vor ihm. Xiximanter ist sich der wahren Natur des Dämons bewusst und geht im Fall einer gemeinsamen Begegnung davon aus, dass den Charakteren diese ebenfalls bekannt ist. Der Sukkubus ist immun gegen Versteinerung und äußerst geschickt im Ausweichen. Im Fall eines Konflikts ergreift er die Flucht. Sollten die Charaktere mit ihm verhandeln, vermag er Gift zu erkennen, uralte Geheimnisse aufzudecken oder einen beliebigen Sterblichen zu töten, dessen Name die Charaktere kennen. Er ist geduldig und durchtrieben, hält aber seine Versprechen.

Lektion: Einige Monster haben ein *geheimes Anliegen*. Es gibt *Illusionen*. *Trennt* euch nicht von der Gruppe. Seid *leise*.

33: Schreinalkoven

Ein Alkoven, in dem ein Schrein mit einer Statue einer kobraköpfigen Gottheit der Schlangenmenschen untergebracht ist. Im Sockel der Statue befinden sich zwei Löcher, in die gerade so ein menschlicher Arm passt. Die Statue kann nicht angehoben werden, rasselt aber und lässt sich mühelos drehen – jegliche Interaktion oder Untersuchung wird sie leicht in Bewegung versetzen. Sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn zu drehen, setzt Giftgas frei (1W6 Schaden in einer 30' durchmessenden Wolke). Wird sie hingegen um 90° im Uhrzeigersinn gedreht, ergießen sich unzählige Goldmünzen (2W100 × 10 + 100 GM) auf den Boden. Einige davon werden in den 35: Gang mit Fallbeilen kullern.

Lektion: Statuen bergen *verborgene* Schätze. Einige Fallen folgen einem *Muster*.

34: Schlafraum der Priester

Hier meditierten und schliefen die Priester der Schlangenmenschen. Die Tür ist bereits vor Jahrhunderten verfallen. Im Innern finden sich fünf blutbefleckte und zerfetzte Seidenkissen sowie drei magische Steineier. Werden sie mit dem frischen Blut eines Säugetiers benetzt, geben sie eine wohlige Wärme ab. Ein einmaliges Benetzen sorgt für acht Stunden Wärme, was sie zu idealen Wärmflaschen macht. Das Blut kann nach dem Auftragen wieder abgewischt werden.

Lektion: Manche magischen Gegenstände dienen einem *profanen Zweck*.

35: Gang mit Fallbeilen

Der Gang ist mit einer Falle versehen. Die Decke ist wie die Unterseite einer Schlange geschuppt, am Boden windet sich eine Reihe von Steinfliesen durch den 3 Meter[10'] breiten und 6 Meter[20'] langen Gang. Tritt man auf diese erhobenen Fliesen, schwingen vier Fallbeile aus der Decke (RW gegen Lähmung, um nicht 1W6 Schaden zu erleiden). Für einen Zeitraum von drei Runden nach Aktivierung der Falle erfordert jegliche Bewegung durch den Gang einen Rettungswurf (wie oben) – bei einem Fehlschlag wird zudem die Bewegung verhindert. Regungslos verharrende Charaktere müssen keinen Rettungswurf ablegen. Zu Beginn der vierten Runde kracht die gesamte Falle als ein Durcheinander aus Stein, Klingen und Sprungfedern zu Boden, was 2W6 Punkte Schaden bei allen Charakteren im Bereich des Gangs verursacht.

Lektion: Fallen sind nicht immer *zuverlässig*. Begebt euch rasch aus Gefahrenbereichen. Achtet darauf, wo ihr hintretet.

36: Empfangshalle

Verfallene Wandbehänge liegen auf dem mit geometrischen Mustern bemeißelten Steinboden. Wer sich entlang der westlichen Wand positioniert, kann nicht vom Basilisken gesehen werden. Ein Treppengang führt hinab zur 37: Fallgrube.

37: Fallgrube

Die Falle ist gleich aufgebaut wie die andere 25: Fallgrube. Die Schlangenmenschen waren äußerst bedacht darauf, dass ihre Opfer nicht in die anderen Bereiche der Gruft gelangten. In dieser Grube findet sich nichts von Wert.

38: Basiliskenhalle

Eine riesige Steinhalle mit acht zerbrochenen Steinsäulen (in zwei Viererreihen entlang der Seitenwände). Die Decke liegt in der Dunkelheit verborgen und dient Fledermäusen als Niststätte. Am Boden liegen Bruchstücke von Statuen verstreut, darunter lebensechte Fledermäuse, Spinnen und Goblins.

In der Finsternis lauert der **Basilisk** (Seite 18), der an eine in der Decke verankerte schwere Eisenkette gebunden ist. Er kann die Halle nicht verlassen.

Lektion: Einige Monster haben *ungewöhnliche Angriffe*. *Kooperiert*, um ein Monster zu bezwingen oder zu umgehen. *Lauscht* nach Gefahren.

39: Geheimgang

Dieser Geheimgang verbindet die 17: Lehmkriegerhalle auf der zweiten Ebene mit der 38: Basiliskenhalle. Ursprünglich war die Tür im Wandmosaik der Basiliskenhalle verborgen, doch der Zahn der Zeit hat diesem zugesetzt und die Umrisse der Tür freigelegt.

Lektion: In Gewölben gibt es *Schleifen* und *Abkürzungen*.

40: Geheimgang

Ein weiterer Gang hinter einer Geheimtür, wobei deren Tarnung noch intakt ist. Da sie jedoch direkt gegenüber dem anderen 39: Geheimgang und ebenfalls in einem Wandmosaik verborgen liegt, sollten kluge Spieler ihr schnell auf die Schliche kommen. Die Wände sind zwar glatt und meisterlich gefertigt, der Boden jedoch mit dem Unflat der Goblins übersät und der Gestank entsprechend unerträglich.

41: Treppe zur Oberfläche

Eine mit Erde gesäumte Treppe, die an die Oberfläche führt, wo sie sich unter den Wurzeln eines Baums eröffnet. Menschengroße Wesen können hindurchkriechen, ein größerer Durchgang erfordert jedoch eine Axt und Zeit. Die Goblins nutzen diese Passage für Überfälle in mondlosen Nächten.

Lektion: In Gewölben gibt es *Schleifen* und *Abkürzungen*. Monster interagieren mit ihrer *Umwelt*.

42: Zylindertür

Ein drehbarer Steinzylinder mit ausgehöhlten Nischen, die Platz für zwei Menschen bieten (stell dir einfach ein eingedelltes Fass vor). Lässt sich mit wenig Kraft in beide Richtungen drehen. Eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn löst eine Speerfalle aus (jede Runde 1W6 Schaden pro Person, bis man sich in Sicherheit gedreht hat). Dreht man den Zylinder im Uhrzeigersinn, stößt man auf ein Steinidol, das zwei Goldschalen im Wert von je 100 GM hält. Nach einer Drehung um 180° landet man im 47: Goblinbau.

Lektion: Einige Fallen folgen *Mustern*. *Kundschaften* zahlt sich aus.

43: Xiximanters Empfangshalle

Eine säuberlich gemeißelte Steinhalle, deren Wände wie die Eingeweide eines Lebewesens strukturiert und mit purpurnen Lichtern ausgestattet sind. **Xiximanter** (Seite 22) ist ein uralter Zauberkundiger der Schlangenmenschen, gebrochen, aber unsterblich. Grundlegend sieht er wie ein mumifizierter Mensch aus, jedoch mit Fangzähnen und einem Schlangenschwanz statt Beinen. Er ist in zerschlissene Roben gekleidet und seine Augen leuchten rotglühenden Nadelspitzen gleich. Er ist einem Gespräch nicht abgeneigt und begrüßt die Gruppe mit einem „Willkommen, Zweibeiner“, wenn sie seine Domäne betreten.

Xiximanter trachtet nach Lebewesen – bevorzugt intelligenten oder gar zauberkundigen –, die er zur Herstellung von Tränken destillieren kann. Zwar mag er durch und durch skrupellos sein, gleichzeitig aber auch alles andere als unhöflich oder mordlüstern. Er ist vollkommen davon überzeugt, kurz vor einem Durchbruch zu stehen. Ebenso glaubt er, dass das Reich der Schlangenmenschen noch die Oberfläche beherrscht und sich zahlreiche Priester in der Gruft aufhalten – die Gruppe hält er schlicht für eine Gesandtschaft der Barbaren auf einer Besichtigungstour. Sollten die Charaktere sein Weltbild glaubhaft widerlegen, verfällt er in Rage.

Zugang jenseits der Empfangshalle gestattet Xiximanter nur seinen Lehrlingen (oder Opfern). Seine mächtigsten Tränke werden über Jahrzehnte gebraut. Er ist bereit, Tränke gegen Lebewesen, Zauber, seltene Ingredienzen oder Lehrlinge zu tauschen. Gold oder Schätze interessieren ihn nicht. Sollte die Gruppe jedoch offensichtlich in der Gruft erbeutete Wertgegenstände mit sich führen, wird er Verdacht schöpfen und versuchen, sie zu vergiften, festzusetzen oder zu manipulieren.

44: Ingredienzenlager

Hier lagern Fässer unterschiedlichsten Inhalts, von uralten Kräutern und Pulvern bis hin zu Säure und abgestandenem Wasser. Eine Flasche enthält geriebenen Safran (2000 GM wert), ein anderes Fläschchen 1W10 Saatkörner einer zwischenzeitlich ausgestorbenen Pflanze (einem Sammler oder ambitionierten Landwirt 300 GM wert). Xiximanter wird sich nicht von diesen trennen, sofern er im Austausch nicht seltenere oder wertvollere Reagenzien erhält. Nichts, was die Charaktere in der Gruft gefunden haben, ist für ihn von Interesse.

Des Weiteren sind Xiximanters Opfer hier untergebracht. Im Raum verteilt finden sich sechs in den Boden eingelassene große Bottiche mit Messingdeckeln. In einem davon sind aktuell 1W10 unglückliche Pilzgoblins eingepfercht (1 tp, MW 7, Ang 1 × Schwert/Zähne (1W6)).

Hinter einem Stapel leerer Kisten verbirgt sich ein Geheimgang, der in den 46: Thronsaal führt.

45: Brauraum

Alchemistische Gefäße, staubige Instrumente und vor hübschen Glasfläschchen nur so schimmernde Regale zieren die Wände. Neben einer Auswahl zufälliger Tränke (10 + 1W10 Tränke) finden sich hier:

1. zwei *Tränke der Zaubermutation*
2. ein *Trank der gemäßigten Unsterblichkeit* (um 20 + 1W100 Jahre gesteigerte Lebenserwartung)
3. ein *Trank des unerkennbaren Gifts* (schmeckt wie ein zufälliger anderer Trank, tötet aber innerhalb einer Minute, kein RW)
4. zwei *Heiltränke*

Lektion: Setzt auf *Diplomatie*. Einige Gegner sind *gesprächsbereit*. Auch in einem Gewölbe lässt sich *Tauschhandel* betreiben. Ihr könnt eure Freunde *verraten*, um Macht zu erlangen.

46: Thronsaal

Die große Tür am Ende der 38: Basiliskenhalle setzt sich aus zahllosen ineinander verschlungenen Steinschlangen zusammen. Eine fehlt jedoch – sie ist in der 32: Beschwörungskammer vorzufinden. Wird sie wieder eingesetzt, kriechen die Schlangen beiseite und offenbaren einen prunkvollen Raum aus rotem Stein. Die acht handgroßen Spiegel, die auf Holzgestellen ruhen, sind in einer größeren Stadt je 100 GM wert. Der goldene Thron ist 2500 GM wert, muss aber von mindestens drei Personen getragen werden. Wer sich daraufsetzt, muss einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche bestehen, um nicht vom Verlangen nach Eroberung und weltlicher Macht ergriffen zu werden.

Xiximanters Domäne verfügt über einen Geheimgang, der in den Thronsaal führt, aber er hat diesen seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt. Auf der Seite des Thronsaals ist der Geheimgang hinter einem verfallenen Wandbehang verborgen. Treten die Charaktere durch den staubigen Durchgang, ist Xiximanter überrascht und womöglich erzürnt, sollten die Charaktere keine plausible Ausrede parat haben.

Lektion: Nicht alle Geheimgänge sind *sicher*. Räume innerhalb des Gewölbes sind miteinander *verbunden*. Es gibt *Wagenladungen an Schätzen*.

47: Goblinbau

Dieser Raum ist Teil des Goblinbaus. Es handelt sich um eine niedrige Höhle mit 1,5 Meter[5'] Deckenhöhe. Offensichtlich sind diese Räumlichkeiten bereits vor Jahrhunderten eingestürzt und wurden von den Goblins wieder freigebuddelt. Hier lagern die Goblins Federn, Stofffetzen und Schalen voller Fett. Nach einer gründlichen Durchsuchung des Unflats ist ein Charakter voll mit Kot und Käferüberresten sowie um 2W6 Silbermesser (je 1 GM wert) und ein verbogenes Messingarmband (wertlos) reicher.

48: Goblinbrutstätte

Der Durchgang zu diesem niedrigen und abgesunkenen Raum ist lediglich 60 Zentimeter[2'] hoch. Er beherbergt die Goblinbrutstätte: eine widerliche Anhäufung von Pilzen, Tierkadavern und mit Flüssigkeit angeschwollenen Hautsäcken. Charaktere müssen einen Rettungswurf gegen Gift ablegen, um nicht angewidert die Flucht zu ergreifen. Hier reinkarnieren die Seelen toter Pilzgoblins – eines von Xiximanters gescheiterten Experimenten auf seiner Suche nach Unsterblichkeit. Schätze gibt es hier keine. Solange der Raum nicht komplett in Brand gesteckt wird, pendelt sich die Zahl der Goblins im Gewölbe stets wieder bei „zu viele“ ein.

Lektion: Es ist schwierig, ein Gewölbe vollständig zu *säubern*. *Feuer* erweist sich als nützlich.

49: Goblinthronsaal

Der Thronsaal der Goblins. Meist halten sich hier 1W6 × 1W6 **Pilzgoblins** auf, die an Fledermäusen knabbern, miteinander kämpfen oder ihrem gegenwärtigen Monarchen huldigen. Sollten sie in letzter Zeit auf kein geeignetes Lebewesen gestoßen sein, das sie krönen konnten, huldigen sie stattdessen einem Idol aus Schlamm und Ästen. Nach dem Verlust der ursprünglichen Goblinkrone haben sie einen Ersatz aus krummem Besteck und Ästen gefertigt. Das goldene Idol aus dem 23: Zeremonienraum dient ihnen als Rückenkratzer (500 GM wert).

Lektion: Vermeidet Auseinandersetzungen mit einer großen *Überzahl* an Gegnern.

50: Goblinacker

Die Goblins pflanzen grundlegend alles ein, um herauszufinden, ob es gedeiht. In der Finsternis welken ärmliche Pflänzchen in der Gesellschaft von verbuddelten Fingern, Waffen, Pilzen und Gold vor sich hin. Diesen Raum umzugraben, legt 2W10 × 10 GM, einen Rubin im Wert von 300 GM und die *Krone der Schlangenkönige* frei. Diese besitzt einen reinen Materialwert von 3000 GM: Sie besteht aus acht ineinander verschlungenen Schlangen aus Gold und Platin, deren Augen Rubine und deren Zähne Diamanten sind. Darüber hinaus ist sie magisch. Sofern es sich bei ihrem Träger nicht um einen Schlangenmenschen handelt, muss dieser einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche bestehen, um nicht eine Stunde lang wirr und angstgeplagt vor sich hinzubrabbeln. Verbringt das Opfer mehr als drei Stunden am Stück in diesem Zustand, sind die Auswirkungen permanent. Jede andere Person kann dem Opfer die Krone einfach wieder abnehmen. Mit einem erfolgreichen Rettungswurf hat die Krone schlicht gar keinen Effekt.

Erfahrene Giftmischer oder Zauberkundige erkennen die blauen Pilze als Höhlengurken, die in Scheiben geschnitten und auf die Haut aufgetragen innerhalb von 1W6 Tagen Versteinerung zu heilen vermögen.

Lektion: Manche Schätze sind *vergraben*. Es kann sich lohnen, Schaufeln mitzuführen.

51: Goblingemeinschaftsraum

Dieser Raum erfüllt keinen bestimmten Zweck. Nachts schlafen hier 1W6 (bei einer 6 nachwürfeln und addieren) und tagsüber 3W6+10 **Pilzgoblins** (Würfel können wie oben explodieren). Falls die Charaktere in den angrenzenden Räumen nennenswert Lärm verursachen, wachen die Goblins innerhalb von zwei Runden auf. Inmitten des Unrats sind sie nahezu unsichtbar.

Lektion: *Schleicht* um Gegner herum. Das Gewölbe kann sich je nach *Tageszeit* unterschiedlich gestalten.

52: Goblinwachposten

Ein größtenteils eingestürzter Raum, in dem die Goblins Waffen lagern: zwei Mistgabeln, ein Haufen Silberbesteck (insgesamt 20 GM wert) und dutzende angespitzte Stöcke. Ein Goblin hat Wachdienst. Er ist mit einem großen Besen bewaffnet, mit dem er Skelettgelees wegbugsiert. Betreten die Charaktere aus Richtung des 28: Kuppelsaals den Raum, wird er sie lautstark protestierend mit dem Besen zurückzutreiben versuchen. Kommen sie aus Richtung des 51: Goblingemeinschaftsraums, rennt er schreiend davon.

Lektion: Eine sonderbare *Bewaffnung* hat meist einen Grund. Goblins im Dunkeln zu verfolgen, ist *kein Zuckerschlecken*.

MONSTER

Basilisk

Anzutreffen in: 38: Basiliskenhalle
Begehr: Nahrung, Wärme, Freiheit von seiner Kette

Eine riesige graue Echse mit acht Beinen und der zahnbewehrten flachen Schnauze eines Krokodils. Ihm wurden ein Visier aus Messing und ein Halsband angelegt, über das er an der Decke der 38: Basiliskenhalle festgekettet ist. Er kann sich innerhalb der Halle frei bewegen, sie jedoch nicht verlassen. Die acht zerbrochenen Säulen können Charakteren Deckung gewähren und den Basilisken ausbremsen, falls sich seine Kette um sie wickelt. Aufgrund des Visiers kann der Basilisk zwar nur geradeaus sehen, dafür ist sein Geruchssinn äußerst ausgeprägt. Sobald die Gruppe erstmals die Halle betritt, wird er aufmerken und sich ihr schnüffelnd durch die Finsternis nähern. Macht er ein einzelnes Ziel aus, wird er es eine Runde lang anstarren und dann zum Sturmangriff übergehen.

Der Schlüssel zur 29: Schatzkammer steckt unter seinem Halsband. Xiximanter hat ihn dort versteckt, dann aber schlicht vergessen. Der Basilisk weiß jeden zu schätzen, der die abgescheuerten Schuppen unter seinem Halsband kratzt.

Seine Halsdrüsen enthalten das Äquivalent von zwei Zaubertränken, die den arkanen Zauber *Stein zu Fleisch* replizieren. Nur wenigen ist bekannt, dass diese Wesen sich eigentlich nicht von Stein ernähren – die Versteinerung dient lediglich dem Fang und der Lagerung von Beute zum späteren Verzehr.

Zauberkundige und Alchemisten sind bereit, 300 GM für ein Basiliskenauge zu bezahlen. Sein steinernes Skelett bringt 1000 GM auf dem freien Markt ein, der Schädel alleine 300 GM. Lebend ist der Basilisk dem Betreiber einer Tierschau bis zu 10 000 GM wert – oder mindestens das Doppelte, falls er gezähmt wird. Außerdem würde so ziemlich jeder skrupellose General (und das sind sie alle) liebend gerne einen gezähmten Basilisken gegen seine Feinde ins Feld führen.

- **RK** 3 [16], **TW** 7** (31 tp), **Ang** siehe unten, **ETW0** 13 [+6], **BW** 27 (9)[90' (30')], **RW** T8 S9 L10 O10 Z12 (7), **MW** 8, **G** Neutral, **EP** 1250

▸ **Angriffe:** Der Basilisk kann jede Runde eines von drei Angriffsschemata ausführen:

1. **Echsenraserei:** Falls er umzingelt oder bedroht wird, schlägt der Basilisk wild um sich. Alle Ziele innerhalb von 1,5 Metern[5'] erleiden 1W6 Punkte Schaden und müssen einen Rettungswurf gegen Odemangriffe bestehen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Der Basiliskenblick findet in dieser Runde keine Anwendung.
2. **Schwanzhieb:** Der Basilisk mag es nicht, in die Zange genommen zu werden. Während er vortäuscht, sich auf etwas anderes zu konzentrieren, schlägt er mit seinem Schwanz nach einem Ziel. Dies ist ein normaler Angriff und erfordert einen Trefferwurf mit einem Malus von –2. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8+2 Punkte Schaden und wird 3 Meter[10'] in eine zufällige Richtung geschleudert. Schlägt der Angriff fehl, erleidet das Ziel dennoch 1 Punkt Schaden. Der Basiliskenblick gegen ein anderes Ziel kann in dieser Runde aufrechterhalten werden.
3. **Sturmangriff:** Zwar stürzt sich der Basilisk bevorzugt auf teilweise versteinerte Ziele, falls er jedoch geblendet oder gereizt wird, ist ihm so ziemlich jedes Ziel recht. Er bewegt sich, ungeachtet umgestürzter Säulen, mit seiner doppelten Bewegungsweite vorwärts und schnappt nach seinem Ziel. Dies wird als normaler Angriffswurf abgewickelt. Ziele aus Fleisch und Blut erleiden durch einen Treffer 1W8+2 Punkte Schaden und werden zu Boden geschleudert. Versteinerte Ziele bersten und werden verschlungen. Der Basiliskenblick wird während eines Sturmangriffs aufrechterhalten.

▸ **Basiliskenblick:** Wirft der Basilisk nicht mehr als einen kurzen Blick auf ein Wesen in bis zu 6 Metern[20'] Entfernung, verspürt dieses lediglich einen leichten Druck. Starrt er sein Ziel jedoch eine Runde lang an, werden dessen Glieder schwer, lahm und grau und seine Gedanken träge. Mit einem erfolgreichen Rettungswurf gegen Versteinerung kann sich das Ziel trotzdem noch bewegen. Andernfalls kommt es nicht von der Stelle und erleidet einen RK-Malus von 4. Sobald der Basilisk seinen Blick abwendet, endet der Effekt unverzüglich. Starrt er sein Ziel hingegen eine zweite Runde lang an, muss es einen weiteren Rettungswurf gegen Versteinerung bestehen, um sich nicht augenblicklich in Stein zu verwan-

deln. Bei Erfolg ist es lediglich wie oben beschrieben bewegungslos. Solange er das Visier trägt, kann der Basilisk ausschließlich Ziele in gerade Linie vor ihm anstarren. Er kann auch mehrere Ziele anstarren, solange sie nahe beieinanderstehen. Lass die Rettungswürfe zu Beginn jeder Runde vor Bestimmung der Initiative ablegen. Der Effekt wird nicht durch Spiegel reflektiert.

- **Verhalten:** Nach dem Verzehr von 30 Tagesrationen Proviant, zwei Menschen, einem Pferd oder sechs Pilzgoblins ist der Basilisk für einen Monat satt. Er macht dann nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/W6 Jagd auf Beute. Andernfalls liegt er träge in einer Ecke, versteinert aber weiterhin jeden, der sich ihm auf 6 Meter[20'] nähert.

  a. **Hungrig (Ausgangszustand):** Streift schnüffelnd auf der Suche nach einfacher Beute durch die Finsternis. Sollte die Gruppe den 35: Gang mit Fallbeilen auslösen oder durch den 39: Geheimgang treten, merkt er kampfbereit auf.
  b. **Träge (falls satt):** Rollt sich in einer Ecke mit dem Rücken zur Wand und Kopf obenauf ein, um schnell reagieren zu können. Schläft mit einer Wahrscheinlichkeit von 3/W6.
  c. **Neugierig (falls satt):** Schnüffelt und bewegt den Kopf hin und her, um niemanden aus Versehen zu versteinern. Erkennt Personen, die ihn gefüttert haben, am Geruch – schließlich ist er abgerichtet und weiß, wie der Hase läuft.
  d. **Fröhlich (falls satt):** Verhält sich nur so, solange niemand hastige Bewegungen macht, er alle Anwesenden wahrnehmen kann – ob visuell oder olfaktorisch –, keiner davon ihm je Leid zugefügt und mindestens einer davon ihn bereits gefüttert hat. Nähert sich einem der Anwesenden, streckt ihm den Hals entgegen und reibt sich an ihm, in der Hoffnung, gekrault zu werden. Wird dem nachgegeben, bebt er wohlig und stapft sanft mit den Füßen.
  e. **Wütend (falls aufgeschreckt oder plötzlich verwundet):** Springt 3 Meter[10'] zurück, hebt seinen Schwanz und stürmt noch in derselben Runde auf ein Ziel zu.

- **Visier:** Das Messingvisier auf dem Haupt des Basilisken lässt sich vollständig schließen, sofern sich jemand bereit erklärt, auf den Rücken der Echse zu klettern und die Zahnräder zu justieren. Der Basilisk ist dennoch weiterhin in der Lage, auf Basis seines Geruchssinns zu jagen.
- **Wiedergeburt:** Wird der Basilisk nicht komplett eingeäschert, in Säure aufgelöst oder von Stein ferngehalten, verwandelt sich ein mindestens faustgroßer Stein, der seine Überreste berührt, mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/W6 pro Jahr in ein Basiliskenei. Nach 1W6 Jahren schlüpft daraus der wiedergeborene Basilisk mit allen Erinnerungen an seine früheren Leben. Nur ein Ei kann auf diese Weise entstehen. Sofern er reichlich Nahrung erhält, wächst der Basilisk innerhalb eines Jahres auf das 1,2-Fache seiner alten Größe an. Dieser Umstand ist nahezu unbekannt – doch Jahre später mag ein alter Magier, der den Bericht der Gruppe vernimmt, aufschrecken und sie warnen.

Seid nicht dämlich. Ihr steht in einer riesigen Halle und im Dunkeln rasselt eine Kette. Ihr seid nicht im Teehaus der Schlangenkönige – so was kann nichts Gutes bedeuten. Der SL sollte Hinweise streuen und beobachten, wie die Gruppe reagiert.

Setzt auf Heimlichkeit. Solange ihr euch an die Wände haltet und leise seid, könnt ihr dem Basilisken vielleicht aus dem Weg gehen. Nähert euch von hinten und bindet sein Maul mit einem Seil zu.

Haltet zusammen. Falls der Basilisk ein Ziel anstarrt, lenkt ihn ab und verschafft eurem Gefährten so eine Gelegenheit zur Flucht. Er wird euch trennen und einen nach dem anderen versteinern, wenn ihr euch nicht absprecht.

Flieht. Es gibt hier keine Schätze, nur eine hungrige Riesenechse. Ihr müsst euch ihr nicht stellen.

Findet heraus, was die Echse begehrt. Das hier ist kein Bosskampf in einem Videospiel. Führt ein Pferd in die Gruft oder lockt ein paar Goblins in die Halle und füttert ihn. Der Basilisk hütet keine Schätze – er ist ein Schatz. Belohne die Gruppe für die logische Einbeziehung der Umwelt, nicht für hohe Schadenszahlen.

Mumienhände

Anzutreffen in: 11: Atrium
Begehr: Lebewesen erwürgen, Gegenstände zermalmen

Verweste schwarze Arme mit krallenartigen Fingern, die umherkreuchen, am Leib ihrer Opfer emporklettern und sie strangulieren.

RK 7 [12], **TW** 2 (9 tp), **Ang** 1 × Kralle (1W4) oder 1 × Würgen (1W6), **ETWo** 18 [+1], **BW** 18 (6)[60' (20')], **RW** T12 S13 L14 O15 Z16 (2), **MW** 12, **G** Chaotisch, **EP** 20

- **Untot:** Lautlos, bis sie angreifen. Immun gegen Effekte, die Lebewesen betreffen (wie Gift), und gegen Zauber, die den Verstand beeinflussen oder Gedanken lesen (wie *Bezauberung*, *Lähmen*, *Schlaf*).

Pilzgoblins

Anzutreffen in: 47–52: Goblinbau, als umherstreifende Monster
Begehr: Ein Monarch, Nahrung, funkelnde Gegenstände, mehr Nahrung

Blasse, unterernährte Kreaturen mit großen ovalen Köpfen voller spitzer Zähne. Ihre winzigen roten Augen liegen eng zusammen und ihre Haut hat die Beschaffenheit von mit Kleister vermengten Backkartoffeln. Sie kleiden sich in Essbesteck und sind stets hungrig.

Bei den Pilzgoblins handelt es sich um entflohene Experimente Xiximanters auf seiner Suche nach Unsterblichkeit. Dieser hätte nichts dagegen, sie wieder in Gewahrsam zu nehmen, sieht aber auch keinen großen Nutzen in ihnen.

Zu Beginn sind die Goblins nicht feindselig und werden versuchen, jemanden zu ihrem König oder ihrer Königin zu krönen. Sie dienen und folgen ihrem Monarchen bis zum nächsten Vollmond, dann aber stürzen sie sich auf ihn, zerren ihn zu einem Altar auf einem Hügel und weiden ihn aus. Sie sprechen einen schnatternden und primitiven Goblindialekt und sind äußerst bestechlich. Sie warnen die Gruppe vor dem Basilisken, wissen aber nichts vom 39: Geheimgang oder über die oberen Gewölbeebenen – der **Steinkobrawächter** hält sie in Schach. Die Goblins schleichen sich nachts über die 41: Treppe zur Oberfläche nach draußen. Sollte die Gruppe einen von ihnen töten oder sich anderweitig feindselig verhalten, ergreifen sie die Flucht und bereiten den ersten von zahllosen Hinterhalten vor.

Dabei erweisen sich die Goblins als gewieft und geduldig. Sie können (langsam) Wände hinaufklettern und sich von oben auf die Gruppe fallen lassen. Sie machen Gebrauch von Wassereimern, um Fackeln zu löschen, von Seilen, um Charaktere zu fesseln, und von den Fallen des Gewölbes, um die Gruppe zu trennen und zu schwächen. Außerdem bedrängen sie ihr Nachtlager, nagen ihren Pferden die Beine ab und stehlen funkelnde Gegenstände. Solange die 48: Goblinbrutstätte nicht abgefackelt wird, liegt die Zahl der Goblins in der Gruft konstant bei „zu viele“.

RK 9 [10], **TW** ¼ (1 tp), **Ang** 1 × Zähne/Krallen/Mistgabel/Besteck (1W6), **ETWo** 19 [+0], **BW** 36 (12)[120' (40')], **RW** T14 S15 L16 O17 Z18 (NM), **MW** 7, **G** Chaotisch, **EP** 5

- **Haften:** Können sich an Wänden und Decken fortbewegen.
- **Infravision:** 27 Meter[90'].

Schlangenmenschenskelette

Anzutreffen in: 6: Gruft des falschen Königs und 13: Gruft von Sparamuntar
Begehr: Schutz der restlichen Gruft, Tod aller Eindringlinge

Durch Metallbänder verstärkte Skelette mit spitzen Fangzähnen und verrosteten Waffen. Greifen laut scheppernd und klappernd ohne Rücksicht auf Verluste an.

RK 7 [12], **TW** 2/3 (9/13 tp), **Ang** 1 × Fangzähne (1W6) oder 1 × Schwert (1W6)/Streitaxt (1W8), **ETWo** 18 [+1]/17 [+2], **BW** 36 (12)[120' (40')], **RW** T12 S13 L14 O15 Z16 (2/3), **MW** 12, **G** Chaotisch, **EP** 20/35

- **Untot:** Lautlos, bis sie angreifen. Immun gegen Effekte, die Lebewesen betreffen (wie Gift), und gegen Zauber, die den Verstand beeinflussen oder Gedanken lesen (wie *Bezauberung*, *Lähmen*, *Schlaf*).

Schwarzpudding

Anzutreffen in: 14: Gruft von Franbinzar
Begehr: Nahrung, in die Enge getriebene Nahrung, fürchtet Feuer

Rund zweihundert Pfund schwarzen, klumpigen Schleims. Versucht seine Gegner in die Ecke zu drängen, um sie zu absorbieren.

- **RK** 6 [13], **TW** 5* (22 tp), **Ang** 1 × Tentakel (1W6) oder 1 × längerer Kontakt (3W6), **ETWo** 14 [+5], **BW** 9 (3)[30' (10')], **RW** T12 S13 L14 O15 Z16 (3), **MW** 12, **G** Neutral, **EP** 300

- **Immunität:** Nur durch feuerbasierte Angriffe verletzbar.
- **Tentakel:** Dieser Schwarzpudding ist noch nicht groß genug, als dass er sich teilen könnte, vermag aber mehrere kräftige Tentakel zu bilden, mit denen er jeden angrenzenden Gegner einmal angreifen kann.
- **Holz und Metall zersetzen:** Kann innerhalb einer Phase Holz oder Metall zersetzen.
- **Haften:** Kann sich an Wänden und Decken fortbewegen.
- **Sickern:** Kann sich durch kleine Öffnungen und Risse zwängen.

Skelettgelees

Anzutreffen in: 24: Gang, als umherstreifendes Monster
Begehr: Köpfe einschlagen, mehr Skelettgelees produzieren

Diese mit orangem Schleim bedeckten Skelette sind unsterblich und nahezu unzerstörbar. Zu Beginn gibt es vier von ihnen in der Gruft. Streich sie von der Liste der umherstreifenden Monster, falls die Gruppe sie allesamt ausschaltet oder festsetzt, auch wenn sie sich eines Tages vielleicht wieder aus Fallgruben oder Fesseln befreien können.

- **RK** 7 [12], **TW** 2** (∞ tp), **Ang** 1 × Hieb (1W4), **ETWo** 18 [+1], **BW** 18 (6)[60' (20')], **RW** T12 S13 L14 O15 Z16 (2), **MW** 12, **G** Chaotisch, **EP** 30

- **Fortpflanzung:** Jedes von einem Skelettgelee getötete Lebewesen erhebt sich nach einer Phase als neues Skelettgelee. (Pilzgoblins sind immun.)
- **Haften:** Können sich langsam Wände hinaufbewegen, falls sie feststecken.
- **Unzerstörbar:** Immun gegen jeglichen Schaden. Ein Angriff, der mindestens 4 Punkte Schaden verursacht, stößt sie lediglich 1,5 Meter[5'] zurück.

Steinkobrawächter

Anzutreffen in: 19: Arena des Steinkobrawächters
Begehr: Schutz der restlichen Gruft, Tod aller Eindringlinge

Ein kobraköpfiger Steinritter in gemeißelter Rüstung. Kämpft mit einem riesigen, schartigen Schwert in einer Hand, die andere ist zu Beginn des Kampfes frei. Er kommt nicht die 18: Treppe hinauf.

- **RK** 3 [16], **TW** 6 (27 tp), **Ang** siehe unten, **ETWo** 14 [+5], **BW** 36 (12)[120' (40')], **RW** T12 S13 L14 O15 Z16 (3), **MW** 12, **G** Neutral, **EP** 275

- **Angriffe:** Der Steinkobrawächter kann jede Runde eines von drei Angriffsschemata ausführen:

  1. **Doppelhieb:** Der Wächter schwingt sein Schwert in Richtung zweier Gegner, die in einer Richtung an ihn angrenzen (vorne, hinten oder seitlich). Er legt einen separaten Angriffswurf gegen beide Ziele ab und verursacht bei einem Treffer 1W8 Punkte Schaden.
  2. **Schildflug:** Der Wächter ruft einen der Schilde von der Wand zu sich. Alle Ziele zwischen ihm und dem Schild erleiden 1W6 Punkte Schaden (RW gegen Odemangriffe, um Schaden zu negieren). Solange er den Schild in seiner freien Hand führt, ist seine Rüstungsklasse um 1 verbessert. Er kann einen Schild auch opfern, um den Schaden eines Angriffs um 1W12 Punkte zu reduzieren, wodurch der Schild zerstört wird.
  3. **Sprungangriff:** Der Wächter springt in die Luft und schlägt in 1,5–6 Meter[5–20'] Entfernung von seinem Ausgangspunkt wieder auf. Er kann zwar nicht auf Kreaturen landen, aber alle angrenzenden Ziele erleiden 1W4 Punkte Schaden und werden zu Boden geworfen (RW gegen Odemangriffe negiert beides).

- **Immunität gegen Feuer:** Erleidet keinen Schaden durch Feuer.

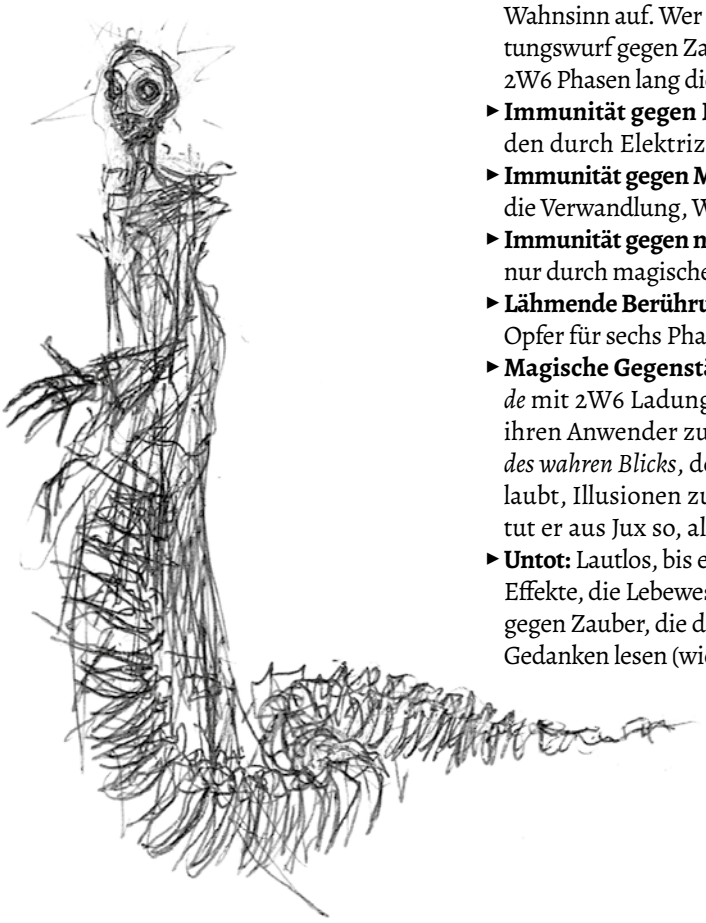
Sukkubus (Baltoplat)

Anzutreffen in: 32: Beschwörungskammer
Begehr: siehe Seite 13

Nimmt die Gestalt eines jungen, gefesselten Kräuterkundigen an (Rasse und Geschlecht passend zum ersten erblickten Charakter). Zieht sich aus Kämpfen zurück, da er aktuell zu geschwächt ist, und kehrt nicht zurück.

RK 2 [17], **TW** 8 (36 tp), **Ang** 1 × Todeskuss (siehe unten), **ETWo** 12 [+7], **BW** 36 (12)[120' (40')], **RW** T8 S9 L10 O10 Z12 (8), **MW** 2, **G** Chaotisch, **EP** 650

- **Teleportation:** Der Sukkubus kann sich einmal pro Runde 3 Meter[10'] weit teleportieren.
- **Todeskuss:** Mit einem Kuss kann der Sukkubus einem intelligenten Lebewesen die Lebenskraft entziehen. Das Ziel muss einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Tod ablegen, um nicht augenblicklich zu sterben. Überlebt es, altert es um 1W10 Jahre und verliert permanent 1W6 Trefferpunkte und Konstitution. Übt sich der Sukkubus aus Sympathie in Zurückhaltung, erhält sein Opfer einen Bonus von +10 auf seinen Rettungswurf.



Xiximanter

Anzutreffen in: 43–46: Xiximanters Domäne
Begehr: Lebewesen, Zaubersprüche, seltene Ingredienzen für seine Tränke

Der in Roben gekleidete Lich besitzt einen mumifizierten menschlichen Oberkörper, der auf einem skelettierten Schlangenschwanz thront. Seine Augen leuchten wie rotglühende Nadelspitzen und magische Talismane und Amulette baumeln um seinen Hals. Kein unhöfliches Wort verlässt je seine blankliegenden Fangzähne.

RK 2 [17], **TW** 10**** (45 tp), **Ang** 1 × Berührung (1W8 + Lähmung), **ETWo** 11 [+8], **BW** 27 (9)[90' (30')], **RW** T8 S9 L8 O11 Z8 (Zauberkundiger 13), **MW** 10, **G** Chaotisch, **EP** 3700

- **Arkane Zauber:** Wirkt Zauber wie ein Zauberkundiger der 13. Stufe. Üblicherweise eingeprägte Zauber: *Dunkelheit*, *Feuerwand*, *Finger des Todes* (×2), *Magischer Riegel*, *Magisches Geschoss* (×3), *Netz*, *Schlaf* (×2), *Tote beleben* – füge nach Belieben weitere entsetzliche wie einzigartige Zauber hinzu.
- **Furchtaura:** Wird Xiximanter wütend, flammen seine arkane Macht und sein unergründlicher Wahnsinn auf. Wer ihn erblickt, muss einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche ablegen, um nicht 2W6 Phasen lang die Flucht vor ihm zu ergreifen.
- **Immunität gegen Energie:** Immun gegen Schaden durch Elektrizität und Kälte.
- **Immunität gegen Magie:** Immun gegen Magie, die Verwandlung, Wahnsinn oder Tod verursacht.
- **Immunität gegen nichtmagischen Schaden:** Kann nur durch magische Angriffe verwundet werden.
- **Lähmende Berührung:** Eine Berührung lähmt ein Opfer für sechs Phasen (RW gegen Lähmung).
- **Magische Gegenstände:** Ein *Ring der Zauberwende* mit 2W6 Ladungen, der Zaubersprüche auf ihren Anwender zurückwirft, sowie ein *Edelstein des wahren Blicks*, der es ihm unter anderem erlaubt, Illusionen zu durchschauen – allerdings tut er aus Jux so, als fiele er auf sie herein.
- **Untot:** Lautlos, bis er angreift. Immun gegen Effekte, die Lebewesen betreffen (wie Gift), und gegen Zauber, die den Verstand beeinflussen oder Gedanken lesen (wie *Bezauberung*, *Lähmen*, *Schlaf*).

Ein „Übungsmodul“ für Oldschool-Rollenspiele, das neuen Spielern und Spielleitern zugleich die Grundlagen der Gewölbeerkundung und des Grabraubs näherbringt.

„Hey, das könnte vielleicht tatsächlich seinen angepriesenen Zweck erfüllen, ein Lehrgewölbe zu sein. Gefällt mir.“

–Arnold K., *Goblin Punch*

„*Die Gruft der Schlangenkönige* leistet, was Einführungsabenteuer meist nur versprechen: den Spielern Gottesfürchtigkeit, die Faszination des Unbekannten und das erfüllende Gefühl verdienter Erfolgserlebnisse näherbringen. Es ist, als stiege man zu einem dunklen und kuriosen Ort hinab, an dem einen viele Dinge das Leben kosten können, wenn man keine Vorsicht walten lässt, von dem man aber im Idealfall reicher und mächtiger zurückkehrt.“

–Gabor Lux, *Beyond Fomalhaut*

1: Eingangshalle
12×1 – 36×3×3 m[120'×10'×10']
Sonnenlicht reicht bis zur anderen Seite; Geruch von Staub; kälter als draußen; Wurzeln an der Decke; grob behauener Stein

2: Grüfte der Wachen
1×1 – 3×3×2,4 m[10'×10'×8']
Geruch von Staub, altem Holz, Hauch von Säure; grob behauener Stein; Bilder gewundener Schlangen; mit Kampfszenen bemalter Holzsarg; Statue: Goldamulett [10 GM], Giftgas

3: Gruft des Gelehrten
2×1 – 6×3×2,4 m[20'×10'×8']
Geruch von Staub, modernden Textilien; grob behauener Stein; Bilder jagender Schlangen; mit abstrakter Szene bemalter Holzsarg; Statue: Goldamulett [10 GM], Giftgas

4: Gruft des Magiers
2×1 – 6×3×2,4 m[20'×10'×8']
Geruch von Staub, modernden Textilien; grob behauener Stein; Bilder jagender Schlangen; mit unheimlicher Szene bemalter Holzsarg; Statue: [Schatz], Goldamulett [10 GM], Giftgas

5: Tür/Hammerfalle
Steintür, versperrt; Anheben des Balkens löst Hammerfalle aus

6: Gruft des falschen Königs
4×7 – 12×21×3 m[40'×70'×10']
Geruch von Staub, Knochen, Schimmel; grob behauener Stein; abblätternde Landschaftsbilder; drei Holzsärge entlang Nordwand, einer größer als die anderen; bemalt mit schlafenden Schlangenmenschen; Särge: 3 Skelette

7: Falscher Tempel
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10']
Starker Geruch von Schimmel; Wasser rinnt Wand herab; hässliches Steinidol; sichtbarer Geheimgang

8: Geheimgang
3×1 – 9×3×1,8 m[30'×10'×6']
Starker Geruch von Schimmel, Schleim, nassem Stein; Pfützen am Boden; gute Steinarbeit, von Wasser erodiert

Die Gruft der Schlangenkönige

50: Goblinacker
2×4 – 6×12×1,5 m[20'×40'×5']
Gestank von verrottenden Pflanzen, Gülle, blühenden Pilzen; knietiefer Unflat; Boden uneben; verbuddelte Finger, Waffen, Gold; überall Pilze; Unflat: [Schatz, 2W10×10+300 GM]

51: Goblingemeinschaftsraum
5×2 – 15×6×1,5 m[50'×20'×5']
Schleim; faule Pilze; Kratzen in der Finsternis; primitive Statuen aus Schlamm und Ästen; nachts 1W6, tagsüber 3W6+10 Pilzgoblins (explodierende Würfel); Goblins im Unrat unsichtbar

52: Goblinwachposten
2×2 – 6×6×1,5 m[20'×20'×5']
Geruch von trockener Fäule, vermengt mit schlechter Luft aus #30; ein mit einem Besen bewaffneter Pilzgoblin schiebt Wache

49: Goblinthronsaal
3×2 – 9×6×1,8 m[30'×20'×6']
Kratzgeräusche; Knirschen von Käfern; Thron; Krone; Monarch; Dreck; 1W6×1W6 Pilzgoblins

48: Goblinbrutstätte
4×2 – 12×6×1,5 m[40'×20'×5']
Gestank von Pilzen, Tierkadavern; heranwachsende Goblins; Durchgang nur 60 cm[2'] hoch; widerwärtiger Anblick (RW gegen Gift)

47: Goblinbau
2×2 – 6×6×1,5 m[20'×20'×5']
Gestank von Fett, Pilzen, Verwesung, Feuchtigkeit; Kratzgeräusche; Käfer am Boden; Unflat: 2W6 Silbermesser [je 1 GM]

46: Thronsaal
2×2 – 6×6×6 m[20'×20'×20']
Geruch von Staub, Metall; Tür aus ineinander gewundenen Schlangen, eine fehlt; roter Stein; Staub; filigranes Schuppenmuster an Wänden; 8 Spiegel [je 100 GM]; Thron [2500 GM]; Geheimgang

45: Brauraum
1×1 – 3×3×3 m[10'×10'×10']
Purpurne magische Lichter; Brodeln; Dampf; Feuer; Spinnweben; schillernde Flaschen; verriegelbare Eisentür; kaum Platz zum Arbeiten

44: Ingredienzenlager
4×2 – 12×6×4,5 m[40'×20'×15']
Purpurne magische Lichter; Gewürze; Dörrobst; Fässer, Kisten, Schatullen, Flaschen, Kräuterbündel; sechs Gruben, eine mit 1W10 Pilzgoblins; Geheimgang hinter Kisten

43: Xiximanters Empfangshalle
2×2 – 6×6×4,5 m[20'×20'×15']
Purpurne magische Lichter; beißender Geruch von unbekannten Dämpfen und verwesendem Fleisch; Reliefs in schwarzem Stein; tausend Düfte; Schlurfen von Xiximanter

42: Zylindertür
Am Ende eines abfallenden Gangs (3×18 m[10'×60']) Platz für 2 Personen; drehbar; gegen Uhrzeigersinn: Speerfalle; im Uhrzeigersinn: Schrein mit 2 Goldschalen [je 100 GM]; 180°: Ausgang zu #47

41: Treppe zur Oberfläche
10×1 – Großteil des Weges 2,4 m[8'] hoch. Erdig und feucht; eröffnet sich unter Wurzeln eines Baums

40: Geheimgang
1×1 – 3×3×1,5 m[10'×10'×5']
Säuerlicher Geruch verrottender Pilze; durch intaktes Mosaik verborgen; Boden mit Pilzabfällen, Erde, Ästen und Kies bedeckt

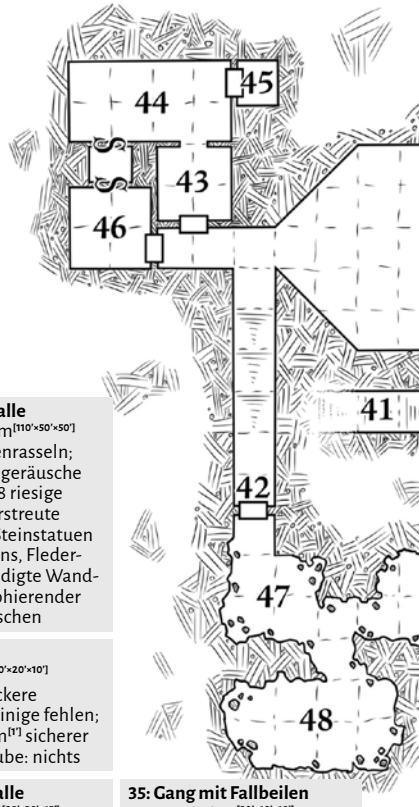
39: Geheimgang
1×4 – 3×12×1,5 m[10'×40'×5']
Abgestandene Luft; Staubwolken; Eingang durch beschädigtes Mosaik auszumachen; führt zu #17

38: Basiliskenhalle
11×5 – 33×15×15 m[110'×50'×50']
Windstill; Kettenrasseln; schwache Atemgeräusche des Basilisken; 8 riesige Steinsäulen; verstreute Überreste von Steinstatuen (Spinnen, Goblins, Fledermäuse); beschädigte Wandmosaike triumphierender Schlangenmenschen

37: Fallgrube
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10']
Warme Luft; lockere Bodenfliesen, einige fehlen; Fallgrube; 30 cm[1'] sicherer Außenrand; Grube: nichts

36: Empfangshalle
2×3 – 6×9×4,5 m[20'×30'×15']
Geruch von modernden Textilien; leises Kettenrasseln im W; Wandbehänge; geometrisches Muster in Bodenfliesen; westliche Wand bietet Sichtschutz vor Basilisken

35: Gang mit Fallbeilen
2×1 – 6×3×3 m[20'×10'×10']
Geruch von Staub; Vertiefungen an Decke wie auf Bauch einer Schlange; schlängelnde Steinfliesen am Boden, lösen Fallbeile aus; Falle bricht nach 4 Runden zusammen



9: Halle der Statuen
7×2 – 21×6×4,5 m[70'×20'×15']
Geruch von Schimmel, nassem Stein; kleines Rinnsal fließt gen Osten; sechs Statuen; Geheimgang hinter erster im Norden

10: Geheimer Wachraum
3×2 – 9×6×3 m[30'×20'×10']
Am Ende eines Gangs (9×3 m[30'×10']) Geruch von modernden Textilien, verrottetem Holz; 2 Stangenwaffen, Silberikone [50 GM]

11: Atrium
6×6 – 18×18×4,5 m[60'×60'×15'], achteckig
Geruch von Lakritze, Verwesung; mittig 2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10'] tiefes Becken dunklen Wassers; Becken: Mumienhände (S. 20), [Schatz]

12: Gruft von Xisor dem Grünen
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10'], NW
Steintür; Blitzfalle am Eingang; Geruch von Leichenbalsam und Ozon; Steinsarg; Elektrumscheibe [100 GM]

13: Gruft von Sparamuntar
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10'], N
Steintür; Durchgang von Geröll versperrt; Geruch von Knochenstaub; hämmernde Geräusche; nach Räumung: Skelett, [100 GM]

14: Gruft von Franbinzar
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10'], NO
Geruch von Teer, Verwesung; Steintür; grobes Steinwerk; Steinsarg: Schwarzpudding, [20 GM]

15: Priesterraum
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10'], SO
Geruch von verrottetem Holz; Staubwolken; voller Schriftrollen, Gold, Smaragdikone [200 GM]

16: Nicht fertiggestellte Gruft
2×1 – 6×3×2,4 m[20'×10'×8'], S
Halbfertig; herumliegende Werkzeuge

17: Lehmkriegerhalle
4×2 – 12×6×3 m[40'×20'×10'], SW
Alter Ton; Rost; kalte Luft; unheimliche Blicke; 18 unbelebte Tonstatuen in drei Sechserreihen; Geheimgang unter Statue im SW

18: Treppe
5×1 – 15×3×3 m[50'×10'×10'], O
Kalte Luft; absolute Stille; verzierte Steintür; Treppe abwärts; dritte Stufe löst Falle aus

19: Arena des Steinkobrawächters
6×6 – 18×18×9 m[60'×60'×30'], achteckig
Kalt; Schilde an Wänden; Steinkobrawächter (S. 21) in der Mitte der Arena

20: Abgrund und Pfad
1×7 in Fels auslaufend gen N, 1×17 zu Pocken im S
Kalt; dunkel; unheimlich; rutschiger Pfad; Fledermauskot und seltsamer Wind

21: Höhlenpocken
Hindernis; Geruch von Säure, fauligem Fleisch

22: Steintür
24 m[80'] südlich von #19
Falle wie bei #5; schwingt nach außen

23: Zeremonienraum
2×3 – 6×9×3 m[20'×30'×10']
Geruch von getrockneten Pilzen, Staub; Bänke; Wandbehänge; trockener Brunnen; filigranes Steinwerk; Boden: Blattgoldfetzen [10 GM]

24: Gang
1×4 – 3×12×3 m[10'×40'×10']
Schwacher Geruch von Säure; feuchte Schlurfgeräusche; fällt gen S ab; Gang: Skelettgelee

25: Fallgrube
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10']
Kalte Luft; beschädigte Bodenfliesen, einige fehlen; Fallgrube; 30 cm[1'] sicherer Außenrand; Grube: Gebeine, Ring [20 GM]

26: Gang
1×2 – 3×6×3 m[10'×20'×10']
Verriegelte Steintür; Schloss verrostet

27: Sklavenverschlag
2×4 – 6×12×3 m[20'×40'×10']
Warme Luft; fauliger Geruch; Zischen aus SW; verzauberte Beinfessel am Boden; rostige Beinfesseln an Wänden; Blutflecken und gekerbter Stein

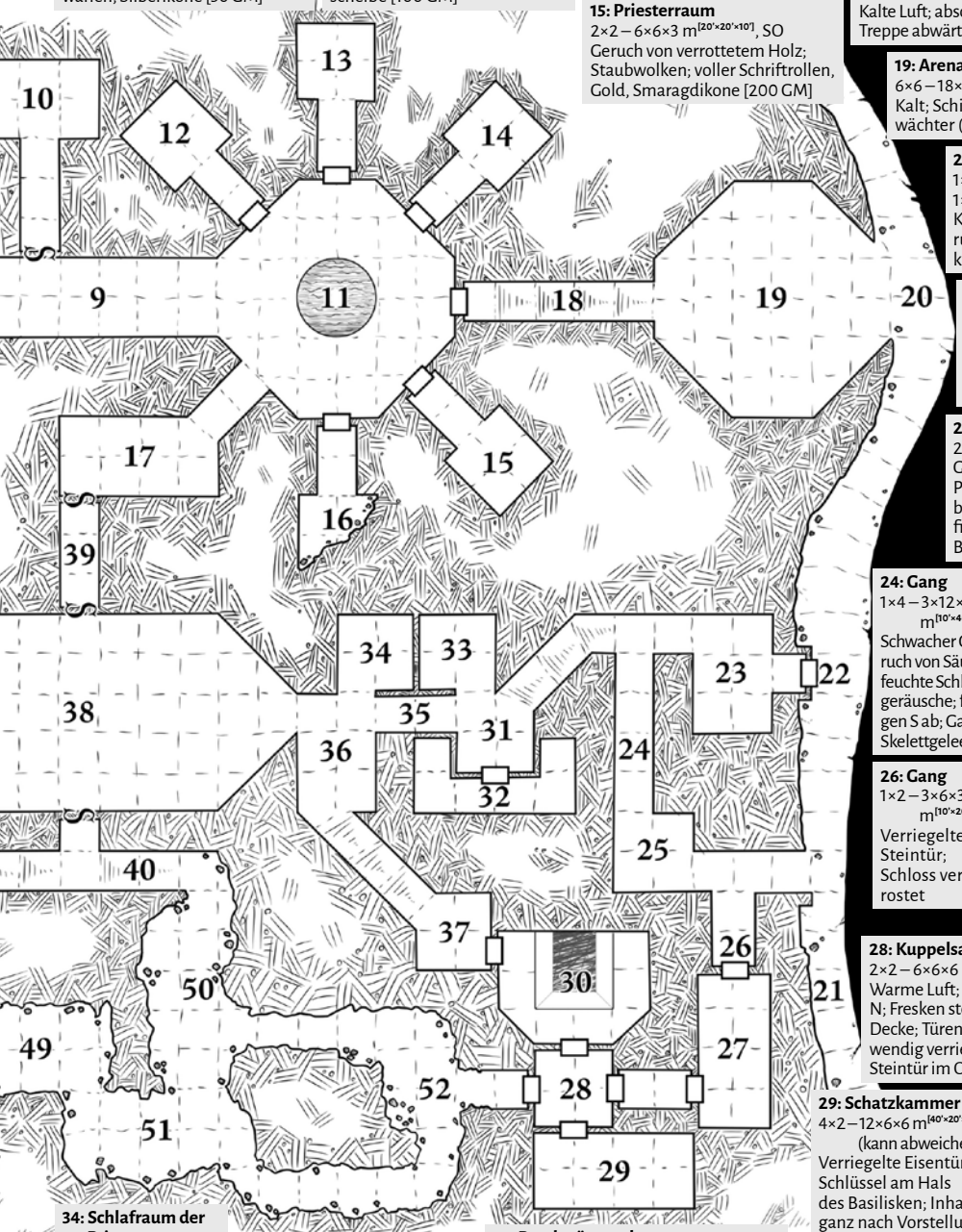
28: Kuppelsaal
2×2 – 6×6×6 m[20'×20'×20']
Warme Luft; fauliger Geruch; Zischen aus N; Fresken stolzer Schlangenmenschen an Decke; Türen in allen vier Wänden: aufwendig verriegelte Eisentür im S, kaputte Steintür im O, halboffene Steintür im N

29: Schatzkammer
4×2 – 12×6×6 m[40'×20'×20'] (kann abweichen)
Verriegelte Eisentür; Schlüssel am Hals des Basilisken; Inhalt ganz nach Vorstellung des SL [2000 GM?]

30: Opfergrube
4×3 – 12×9×6 m[40'×30'×20']
Fauliger Geruch; flackernde Flamme; Zischen von Gas; mittig 6×6 m[20'×20'] Feuergrube mit gefährlichen Dämpfen; Boden: Edelsteine [500 GM]

31: Wachposten
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10']
Geruch von Staub; fernes Kettenrasseln; säuberliches Steinwerk; 2 (versteinerte) Schlangenmenschenstatuen in südlichen Ecken (potenziell [Schatz])

32: Beschwörungskammer
4×2 – 12×6×3 m[40'×20'×10'], U-förmig
Geruch von altem Wein, verbranntem Papier, fauligen Pilzen; riesiger Haufen Unrat vor Tür; 30 min für Räumung, macht Lärm; Sukkubus; Altar: 2 Goldschalen [je 150 GM], magischer Dolch +1, Steinschlange (Schlüssel zu #46)

33: Schreinalkoven
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10']
Schwacher Geruch von Säure; riesige kobraköpfige Statue, drehbar; gegen Uhrzeigersinn: Giftgasfalle; im Uhrzeigersinn: [2W100 × 10 + 100 GM]

34: Schlafraum der Priester
2×2 – 6×6×3 m[20'×20'×10']
Geruch von altem Blut, modernden Textilien, muffigen Pilzen; kaputte Holztür; zerfetzte Kissen; 3 magische Steineier