

# Madragon 07 / Affen rasen durch den Wald

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer befinden sich am Abend im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“, als eine Fremde von exotischem Aussehen hereintritt. Sie ist zart und schön. Sie wendet sich an den Gastwirt, der sie zu den Abenteurern führt und sich mit einem Seufzen und den Worten: „So ein Glück müßte ich auch mal haben“ wieder seinen anderen Gästen widmet. Die schöne Fremde stellt sich vor als Tshandra aus Burungapangbanari. Sie berichtet, daß sie wagemutige Abenteurer sucht, die sie bei einer Expedition in den Urwald von Burunga begleiten. Ziel ist der sagenumwobene Tempel des vergessenen Affengottes, der märchenhafte Reichtümer beherbergen soll.

Tshandra ist eine schwarze Hexe (Grad 6), die es auf ein magisches Artefakt abgesehen hat, mit dem man einen Dämonenfürsten rufen kann. In Burunga wird sie als Kilat(C)-Anhängerin von den Sittenwächtern verfolgt. Den Abenteurern erzählt sie, daß die Einheimischen Angst vor dem Tempel haben oder nicht an seine Existenz glauben oder nicht ein Tabu brechen wollen, da das Betreten eines Tempels der alten Götter (vor dem Vardanismus) als Sünde gilt. Daher sucht sie mutige, unvoreingenommene Fremde, um der Sache auf den Grund zu gehen. Mit **EW:Menschenkenntnis-2** kann man erkennen, daß die Frau nicht die ganze Wahrheit sagt.

Auf **Nachfragen** berichtet Tshandra, daß sie eine Karte besitzt, mit deren Hilfe man den Tempel finden kann. Der Tempel liegt auf einem Hochland; die Abenteurer müssen einen Trockenwald durchqueren; die größten Gefahren gehen von fanatischen Priestern und ihren Sittenwächtern aus, denen man in der Stadt begegnen kann und von wilden Tieren um Busch.

Tshandra zahlt die Schiffspassage und stellt 100 GS für Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Die Reise ist mit Pferden nicht möglich, es können höchstens Packmulis mitgenommen werden.

Während die Abenteurer die Ausrüstung zusammenstellen, chartert Tshandra ein kleines Schiff. Die Fahrt kann bereits am nächsten Tag in aller Frühe losgehen. Die Abenteurer sind die einzigen Passagiere; die Seereise geht in Richtung Mir und wird voraussichtlich 10 Tage dauern.

Alle Abenteurer, die von der Seefahrt Ahnung haben, können feststellen, daß es sich um ein außergewöhnlich schnelles und wendiges kleines Segelschiff mit 5 Mann Besatzung handelt. Bauart, Mannschaft und die unter einer Plane versteckte Ballista lassen nur den Schluß zu, daß es sich um ein Schmuggelschiff handelt. Die (zusammengewürfelte) Besatzung gibt dies auch offen zu und ist gegenüber den Abenteurern aufgeschlossen und freundlich. Auf der Fahrt bleibt Tshandra meist für sich und ist häufig in ihrer Einzelkabine. Spioniert man ihr nach (**PW:In** bei Tshandra), erfährt man, daß sie sich in ihrer Kabine mit Magie beschäftigt.

Die Fahrt verläuft ohne Zwischenfälle und nach bereits neun Tagen wird die hoch aufragende Silhouette der Berge von Burunga erkennbar. Das Schiff steuert am Nachmittag einen kleinen Hafen namens Buruniputra an, der sich am Ende einer tief ins Land reichenden Bucht liegt. Es riecht nach exotischen Pflanzen, von den bewaldeten Berghängen hört man die Rufe unbekannter Tiere. Die Berge reichen direkt ans Meer. Buruniputra besteht aus vielleicht 100 recht armseligen Häusern. Vier größere Gebäude sind auszumachen. Tshandra erklärt, daß die kuppelförmigen und mit Steinfiguren verzierten Gebäude um die Tempel der Götter Burun, Shashna und Gulkan sind. Bei dem burgähnlichen Gebäude handelt es sich um den kleinen Palast des Radjas von Buruniputra.

Tshandra erläutert den Abenteurern, daß sie zum Gasthof „Palmengarten“ gehen sollen. Man erwartet sie dort bereits. Der „Palmengarten“ ist leicht zu finden, er liegt in Hafennähe am größten Platz der Ortschaft und ist nach den vorgenannten Gebäuden das nächstgrößte. Sie selbst wird nachkommen, da sie noch etwas mit dem Kapitän zu besprechen hat. Es sollte auch keine Probleme mit Sittenwächtern geben; bei ihrer Abreise war nur ein alter, freundlicher Mann da, der die Reisenden kontrollierte. Er wird die

Abenteurer einer Kaste zuordnen und ihnen jeweils ein entsprechendes Medaillon geben, auf das jeder gut achtgeben sollte. Sollten die Zöllner Schwierigkeiten bereiten, werden diese mit einem kleinen Bakschisch (etwas Silber) zu regeln sein. Buruniputra ist eine arme Provinz.

Spionieren die Abenteurer der Hexe nach, können sie feststellen, daß diese sich in ihrer Kabine einschließt, sich in einen Flughund verwandelt und in einem weiten Bogen in Richtung Stadtzentrum fliegt. beobachten die Abenteurer das Schiff von weitem, können sie nur bemerken, daß Tshandra das Schiff nicht verläßt.

Buruniputra ist eine recht armselige Siedlung; an manchen Häusern kann man noch die Pracht vergangener Tage bemerken. Die Mehrzahl der Bevölkerung ist arm aber leidet offenbar keinen Hunger. Bettler sind nur wenige zu sehen. Die Stadt hat keine Mauer, aber der Hafen ist von einem hohen Bambuszaun umgeben, durch den nur ein Weg führt. Dort befindet sich eine kleine Lehmhütte, aus der bei der Ankunft der Abenteurer zwei etwas abgerissene Krieger mit Säbeln und ein freundlicher alter Herr mit Glatze, einem weißem Wallebart und einer etwas fadenscheinigen gelben Robe schlurfen. Der Alte spricht gebrochen polythenisch (2) und begrüßt die Ankommenden blumig aber nicht unterwürfig. Er stellt sich als der Sittenwächter von Buruniputra vor. Freundlich lächelnd fragt er jeden Abenteurer nach seinem Beruf. Dabei schaut er jedem von ihnen tief in die Augen und berührt ihn kurz an der Stirn. Danach verteilt er verschiedenfarbig emaillierte Bronzeplaketten mit eingravierten Symbolen an die Abenteurer, die ihre Kastenzugehörigkeit wiedergeben. Er verlangt für jedes Medaillon ein Silberstück. Danach schlurft er wieder in die Lehmhütte.

Die beiden Krieger, die bisher teilnahmslos herumstanden, machen sich nun mit etwas größerem Eifer an dem Gepäck der Abenteurer zu schaffen.

Der Alte beherrscht „Erkennen von Verdammten“ sowie „Erkennen des Wesens der Dinge“, die automatisch funktionieren.

Solange man sie nicht daran hindert, zerren die Krieger sämtliches Gepäck auseinander, beginnen dann mit Leibesvisitationen und werden gegenüber den Frauen zudringlich. Man kann sie jederzeit stoppen, indem man ihnen Bakschisch zusteckt. Danach schlurfen auch sie zurück in die Hütte.

Fremde sind eher selten in Buruniputra, daher werden die Abenteurer offen aber nicht feindselig angestarrt. Sofort, als sie den Hafen verlassen, haben sie eine Schar Kinder um sich, die sie anbetteln, Tand verkaufen wollen oder an ihrem Gepäck zerren, um es zu tragen. Ein etwas größerer Junge fällt dadurch auf, daß seine Hautfarbe, sein Haar und seine Augen heller sind als der Rest der Kinder. Außerdem brüllt er in den Lärm auf töndrisch (3) und versucht seine Kenntnisse und Fähigkeiten als Träger und Führer zu preisen.

Nehmen die Abenteurer die Dienste des töndrischen Bastards namens Olaf/Rami für ein paar SS in Anspruch kommen sie ohne weitem Vorkommnisse im Gasthof Palmengarten an und können noch einiges über Land und Leute erfahren. Tun sie es nicht versuchen drei Straßenkinder die Abenteurer zu bestehlen (**EW:Stehlen+15, PW:In**).

Im Gasthof Palmengarten, der einen sauberen, aber etwas heruntergekommenen Eindruck macht, werden die abneteurer von einem überfreundlichen Gastwirt in Empfang genommen und umständlich auf die Doppelzimmer geführt. Alles ist bereits bezahlt. Nach einer halben Stunde kommt auch Tshandra, die bekannt gibt, daß die Reise am nächsten Moregn in aller Frühe losgeht. Dann wird auch eine Ausrüstung und zwei Packesel zur Verfügung stehen.

Wollen die Abenteurer sich abends in der Stadt vergnügen, können folgende Ereignisse passieren:

1. Gassenjungen versuchen, sie zu bestehlen (**EW:Stehlen+15, PW:In**).

- Die Abenteurer begehen ein Sakrileg (Essen mit der falschen Hand, Berührung einer verheirateten Frau, mit Kopfbedeckung im Tempel, etc.). Sie werden von einer Menschenmenge zum obersten Sittenwächter gebracht, der eine milde Strafe verhängt.
- Die Abenteurer haben das Interesse des Radjas geweckt und werden von 10 Kriegerern zum Palast eskortiert. Der Radja ist ein fetter, dekadenter Wüstling, der Frauen von außergewöhnlicher Schönheit gefangen nimmt und wertvolle Waffen oder andere Gegenstände von großer Kunstfertigkeit behält. Allerdings läßt er mit sich feilschen. Außerdem ist er begierig darauf zu erfahren, was die Abenteurer vorhaben. Von Tshandra weiß er nichts.

<b>Krieger</b>	In:m50						
Gr. 1	LP12	AP8	MW+10	TR	Abwehr+11	Res+10/12/10	
RW50	HGW60	B24					
Angriff: Krummsäbel+6 (1W6+2), Bogen+6 (1W6)							

Die Reise zum Tempel des vergessenen Affengottes dauert vier Tage. Der Weg führt stetig bergauf. Die ersten Stunden geht es vorbei an terrassierten Feldern mit freundlich wirkenden Bauern auf einer holperigen Straße, dann führt Tshandra die Abenteurer auf einen schmalen Pfad in den Busch.

Auf der Reise können folgende Ereignisse stattfinden:

- Ein Tiger greift an.
- Beim Aufbauen des Lagers werden 1W6 Giftskorpione aufgescheucht.
- 1W6-3 Riesenameisen greifen an.

<b>Tiger</b>	In: t50						
Grad 5	LP19	AP24	Res+12/14/12	TR	RW90	HGW90	B30 Abwehr+13
Angriff: Tatze+9 (1W6), Im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6+1)							

<b>Skorpione</b>	In:t20						
Grad 0	LP1	AP4	Res+10/10/10	LR	RW40	HGW0	B3 Abwehr+10
Angriff: Stachel+6 (1W6 Gift)							

<b>Riesenameisen</b>	In:t30						
Grad 2	LP11	AP10	MW+25	Res+11/13/11	KR	RW30	HGW60 B24
Abwehr+12							
Angriff: Biß+7 (1W6), nach schwerem Treffer Säurespritzer+7 (1W6 LP&AP)							

Am vierten Tag erreicht die Gruppe einen winzigen Gulkan-Tempel (T), der von einem freundlichen Eremiten gepflegt wird.

Wer Gulkan ernsthaft huldigt (unabhängig von seinem Glauben), erhält von dem Alten ein **Medaillon** (Schildamulett gegen Dämonen; Wb:50 cm; ABW: 20% bei Eindringungsversuch durch Dämon; PW: ABWxGrad des Angreifers).

Vom Tempel aus müssen sich die Abenteurer den Weg durch den Busch schlagen. nach vier Stunden beschwerlichen Marsches (**PW:Ko**; bei Mißlingen Schaden von 1W6 AP) erreichen die Abenteurer eine verfallene Steinmauer. Von Fernem ist das Geschrei zahlreicher Affen zu hören.

Tshandra benötigt einen Metallstab aus dem Tempelturm des Affengottes. Sie kann den Tempelturm jedoch nicht betreten, ohne die Wächter zu wecken, die nur sie angreifen werden. Sie hat nur Kenntnisse über die beiden Tempeltürme. Vom Rest des Geländes weiß sie nichts. Sie tut aber so als ob und wird den Abenteurern irgendwelchen Mist erzählen, aber erst, nachdem diese ihr den Metallstab aus dem Tempelturm des Affengottes gegeben haben. Mit diesem geht sie dann schnurstracks zum Tempelturm des Jurugu. Sie wird auch versuchen, die Abenteurer zu beschwatzen, den Tempelturm des Jurugu nicht zu betreten, bzw. ihr nicht zu folgen. Mit **EW: Menschenkenntnis+3** durchschaut man ihr Lügengespinnst.

### 1. Haupttempel

Der Haupttempel hat einen Durchmesser von 50 m. Viele Verzierungen und kleine Statuen, insbesondere von Affen, sind unter dichter Vegetation zu erkennen. Die Kuppel ist zur Hälfte eingestürzt, so daß der Tempel nach oben offen ist. Das Innere ist unübersichtlich, da sich dort dichte Vegetation ausgebreitet hat. Im Tempel befinden sich Hunderte von kleinen Affen, mit **EW: Wahrnehmung** kann man feststellen, daß kein Affe auf dem Boden des Tempels herumläuft, obwohl dort Gesträuch mit Früchten steht. Dort haust nämlich eine **Riesenschlange**. Wenn sie sich an die Abenteurer anschleicht, werden die Affen unruhig.

In der Mitte des Tempels führt eine runde **Treppe (A)** rd. 5 m in die Tiefe. Hier liegt die Riesenschlange, wenn sie nicht auf Jagd ist. Die Treppe endet in einem 6x6 m großen Raum, an dessen Nordwand einen große, verwitterte, aber massive Metalltür (250 StP) ist. Das Schloß ist verrostet. Wird die Tür mit Gewalt geöffnet, öffnet sich direkt davor eine Fallgrube (**EW: Fallen entdecken+5**); sie ist 5 m tief und mit Metallspitzen ausgestattet (**EW: Fallen; 2W6+2 (ohne RK) & Metallspitzen+5 (1W6 mit RK)**).

Dahinter befindet sich ein dunkler langer **Gang (30 m) (B)**. Nach jeweils 5 m kommt eine Trittfalle (**EW: Fallen entdecken+5**). Aus der Seite kommen drei **Speere+8 (1W6+2)**. Am Ende des Ganges ist eine weitere Metalltür. Sie ist durch eine Falle gesichert (**EW: Fallen entdecken+5**); Aus der Decke schwingt ein gigantisches Beil (**Beil+8, 1W6+5**).

Hinter der Tür (**C**) öffnet sich ein 6x6 m großer **Raum voller Schätze** (9.000 GS, ein mag. Bogen +1/+1 (Wert: 175 GS), drei meisterhafte Krummsäbel +1/0 (Wert je: 150 GS) , Stab der Schlange (BdR, S. 70, Wert: 300 GS), Buch „Paryajurugu Ombhal“ (vatabisch): siehe Buch des Ruhmes, S. 62 (Wert: 100 GS).

### 2. Turm des Vergessenen Affengottes

Ein schlanker, sich nach oben verjüngender Tempelturm reckt sich gute 12 m in die Höhe. Er ist über und über von kleinen Statuen bedeckt, die Affen darstellen (beim Essen, beim Putzen, beim Spielen, beim Koitieren, beim Lesen, beim Unterrichten, etc.). Mit **EW: Wahrnehmung+10** fällt auf, daß alle Affen einen freundlichen Eindruck machen. Vor dem Doppelflügeltor aus guterhaltenem Metall stehen zwei steinerne Wächterstatuen (**B**), die sich anblicken. Aus ihnen treten zwei Wächter des Affengottes heraus, wenn jemand das Tor öffnet, der eine **finstere Aura** oder einen Gegenstand mit einer finsternen Aura hat. Sie greifen nur den Träger der finsternen Aura an. Das Tor kann nur mit einer Gesamtstärke von 150 oder **PW:KAW** geöffnet werden (**PW:St**); es ist nicht verschlossen.

Der Innenraum nimmt den gesamten Turm (8x8 m) in Anspruch. Nur wenige Pflanzen haben sich in ihm breitgemacht (**EW:Pflanzenkunde+3**). Durch kleine Fenster in den hohen Seitenwänden dringt Licht in den Raum. Es befinden sich zahlreiche Affen in dem Raum. Diese sind ungewöhnlich still (**EW:Tierkunde+5**). Außer den Affen befinden sich keine Tiere (Käfer, etc.) in dem Raum (**EW:Tierkunde+3**).An der Wand an der gegenüberliegenden Seite des Tors steht eine vier m hohe, vergoldete und juwelenbesetzte Statue eines Affen in der Kleidung eines Fürsten. Die Statue hat einen freundlichen Gesichtsausdruck. Eine Hand ist offen nach vorn ausgestreckt. darin liegt ein merkwürdiger Metallstab und eine Goldkette (W: 30 GS) mit einem Metallschlüssel hängt von einem Finger herab. Vor der Statue liegt eine dicke goldgewirkte Schriftrolle, eine goldene Schale (W: 250 GS) mit Juwelen (100 Stück a 30 GS) und sechs Goldständer für Räucherkerzen (W. je 50 GS). Alles ist in gutem Zustand und steht ordentlich an seinem Platz. Sobald jemand die Statue oder die anderen Dinge berührt, werden die Affen nervös und langsam aggressiv. Wird die Affengott-Statue beschädigt oder etwas aus dem Raum entfernt (mit Ausnahme des Schlüssels oder dem Stab), greifen 30 Affen an. Die Schriftrolle ist in Burungi geschrieben und enthält alles Wissenswerte über den Affengott, Jurugu und den Tempel. Das Studium dauert jedoch mehrere Tage.

### 3. Turm des Jurugu

Der Turm des Jurugu ist identisch mit dem Turm des Vergessenen Affengottes, nur das die Affenstatuen böse, gemein und grausam dargestellt sind und die Affen auf und in dem Tempelturm aggressives Gebaren zeigen (ohne jedoch anzugreifen). Die Wächterstatuen (B) hindern niemand daran, das Metalltor zu öffnen und den Tempelturm zu betreten, greifen aber jeden an, der eine finstere Aura hat und aus dem Tempelturm herauskommt. Von der aus schwarzem Stein gehauenen scheußlich ausschauenden Statue des Jurugu geht im Uk von 2 m permanent der Zauber „Angst“ aus. Vor der aus schwarzem Stein gehauenen Jurugu-Statue (nur 3 m hoch) liegt eine Schriftrolle (burungi; „Paryajurugu Ombhal“ (BdR S. 62), ein verzierter Dolch (magisch +2/+3; ABW 1%, Wert: 275 GS), der aber nur Besitzer mit einer finsternen Aura akzeptiert. Das Knaufende zeigt den Kopf eines Dämons. Dieser wird lebendig und beißt (Biß+10, Schaden 1W6+2) jeden Besitzer, der keine finstere Aura hat.

Mit **EW:Wahrnehmung+5** fällt einem auf, daß verschiedenfarbige Steinplatten ein großes Pentagramm mitsamt Schriftzeichen bilden. Mit **Lesen von Zauberschrift** kann man herausfinden, daß dort offenbar ein Dämonenfürst Namens Jurugu gebunden ist. In der Mitte des Pentagramms ist ein Loch im Boden. Steckt man dort den Metallstab aus der Hand des Affengottes hinein und spricht dreimal den Namen Jurugus, so erscheint dieser. Jurugu ruft seine niederen Dämonen, die sich in seinem Tempel inkarnieren. Verläßt Jurugu den Turm, erwacht der Affengott in seinem Tempel und es kommt zu einem Kampf zwischen dem Affengott und Jurugu mitsamt den Wächtern, Affendämonen und Affen. Der Ausgang ist offen.

#### 4. Wohn- und Wirtschaftsgebäude

Hier liegen die überwucherten Reste von sechs Gebäuden. Stöbert man darin herum, greift **Ungeziefer** an, daß in den Kellern haust.

#### 5. Grab

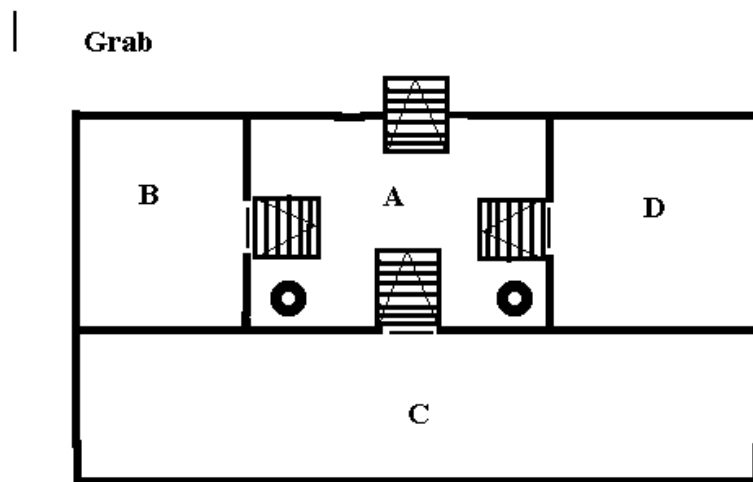
Hier befindet sich ein in den Boden gelassenes, fensterloses Gebäude aus Stein, das wegen der dichten Vegetation erst aus 6 m Entfernung zu erkennen ist und weitgehend schmucklos ist. Zwei Meter breite Stufen führen 2 m tief in einen 8x8 m großen Raum (A). Geradezu sowie links und rechts führen je 2 m breite Treppen wiederum je 2 m in die Tiefe, um dann an verrosteten Metalltüren zu enden. Zwei Statuen (B) stehen in dem Raum. Wird eine der Türen mit Gewalt oder Magie geöffnet, treten aus den Statuen zwei Wächter des Affengottes heraus, die sofort angreifen. Hat man jedoch den **Schlüssel aus dem Turm des Affengottes**, so passiert nichts.

Die **linke Tür** führt in einen 6x6 m großen Raum (C), indem zwei alte, von Insekten angefressene Tische und ein Regal voller Bücher stehen. Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes liegt eine Trage; auf dem Tisch an der Wand stehen und liegen verrostete merkwürdige Werkzeuge (chirurgische Instrumente), sowie Tiegel, Töpfe, Schalen und Flakons mit größtenteils verrottem Inhalt. Einige Glasflakons scheinen jedoch so gut verschlossen zu sein, daß ihr Inhalt noch zu gebrauchen ist (Pulver der Zauberverbindung (BdR S. 61, Wert: 500 GS), 2x Weihwasser (Wert: ?), 2x Kühlsalz BdM S. 169). Die Bücher in dem Regal sind alle verrottet. Auch auf dem Boden stehen Tonschalen und Krüge in verschiedenen Größen und Formen. Mit **EW:Alchimie+10** oder **Sagenkunde+3** kann man erkennen, daß in diesem Raum Leichname für eine Mumifizierung vorbereitet wurden. Die Holztische sind so von Termiten zerfressen (**EW: Tierkunde+5**), daß sie bei der leichtesten Berührung zusammenfallen. Will man etwas von dem Tisch oder dem Regal entfernen, muß man jeweils ein **PW:Ge** machen. Mißlingt dieser, so stürzen der Tisch oder das Regal zusammen und die darauf vorhandene Dinge aus Glas und Keramik zerbrechen.

Die **mittlere Tür** führt in einen 20x6 m großen Raum (D) mit zahlreichen Nischen (40), in denen die mumifizierten Leichname der Priesterschaft im Lotussitz hocken. An jeder Mumie findet man Schmuck im Wert von W% GS. Will man den Schmuck entfernen, wird ein **PW:Ge** fällig. Mißlingt dieser, so wird die Mumie beschädigt und Staub fliegt auf. Jeder im Umkreis von 2 m muß dann einen **WW:Gift** machen. Mißlingt dieser, hat sich der Abenteurer mit der Krankheit „**Mumienfluch**“ angesteckt. Sie bricht erst nach 4 Wochen aus und beginnt mit Husten, Atemnot und leichtem Fieber.

Der Zustand wird je abgelaufener Woche schlechter (Schaden: 1W6+2 LP/AP). Die Krankheit ist nur mit Magie zu heilen.

Die **rechte Tür** führt in einen 6x6 m großen Raum (**E**) mit einer einzelnen Nische gegenüber der Tür, in der im Lotussitz eine Mumie hockt. Sie trägt Schmuck im Wert von 500 GS. („**Mumienfluch**“ siehe oben!) Versucht man, den Schmuck zu entfernen, erscheint ein Schemen, der versucht, die Abenteurer von der Plünderung des Grabes abzuhalten und, sollte Tshandra zugegen sein, die Abenteurer durch Gesten auf ihre finstere Gesinnung aufmerksam zu machen. Der Schemen ist der Geist des einstigen Hohepriesters und Gründers der Tempelanlage. Mit „Hören der Geister“ wird er bereitwillig den Abenteurern alles erläutern, was sie über den Tempel wissen müssen und ihnen den Weg zum „profanen“ Tempelschatz inklusive Warnung vor den Fallen schildern. Letzteres aber erst, wenn sie Tshandra daran hindern, Jurugu zu wecken, aus dem Turm des Affengottes entfernte Gegenstände wieder zurückbringen und das Grab wieder verschließen ohne etwas mitzunehmen (außer den Dingen aus dem Präparationsraum).

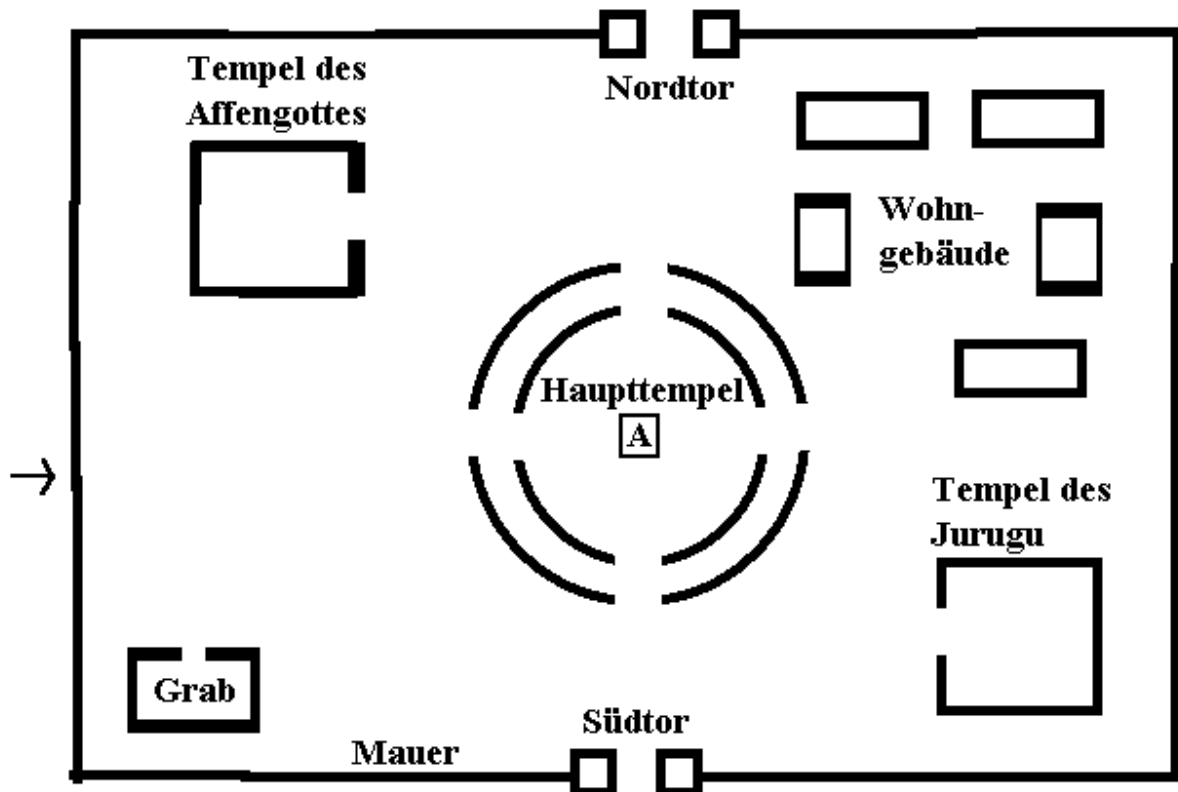


6. Mauer

Das Tempelareal wird von einer Mauer aus aufeinandergeschichteten großen Steinen begrenzt. Die Mauer war einst 4 m hoch, ist jedoch an vielen Stellen umgestürzt.

7. Tor

Zwei Tore führen in den Tempelbezirk. Sie werden aus zwei 5 m hohen Affenstatuen gebildet. Befreit man sie ein bißchen von der wuchernden Vergetation, kann man erkennen, daß der eine Affe freundlich oder gütig aussieht, der andere jedoch boshaft oder grausam.



**Riesenschlange** In:t40  
 Grad 7 LP24 AP34 Res+13/15/13 LR RW60 HGW110 B18 Abwehr+13  
 Angriff: Biß+9 (1W6+1), Umschlingen (HGW)1W6 AP, bei 0 AP: 1W6 LP/KR

**Ungeziefer**  
 Grad 3 LP 11 AP 11 Res+11/11/11 OR RW80 HGW- B3 Abwehr+0  
 Angriff: Kollektivangriff+8 (1W6-3)  
 Bes.: WM-4 auf Angriff wegen geringer Größe

**Affen** In:t90  
 Grad 1 LP11 AP4 MW+16 Res+10/12/10 OR RW80 HGW50 B24  
 Abwehr+12  
 Angriff: Biß+7 (1W6-1)

**Wächter des Affengottes** In:m30  
 Grad 3 LP- AP20 Res+17/17/17 LR RW100HGW80 B24 Abwehr+12  
 Angriff: 2x Krummsäbel+9 (1W6+3)  
 Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen, Klettern, Balancieren, Springen, etc. +18

**Affengott** In:m100  
 Grad 12 LP- AP100 Res+20/20/20 RR RW90 HGW150 B24 Abwehr+17  
 Angriff: 2xKrummsäbel+16 (je 1W6+8)  
 Bes.: nur mit mag. Waffen zu treffen; gegenzaubern+22  
 Zaubern+22: Tiersprache auf Affenartige, Versetzen (bis 50 km), Verwandeln in Affe, Wächter beschwören  
 Zaubern+19: Macht über Unbelebtes, Macht über die belebte Natur auf Affenartige, Tierisches Handeln, Dschungelwand, Wahrsehen, Beeinflussen, Blitze schleudern, Bannen des Bösen, Bannen von Gift, Allheilung, Zaubertzunge

4 m großer Affe in der Kleidung eines Fürsten (Rüstung)

**Affendämon** In: m20

Grad 2 LP 13 AP17 PR RW60 HGW50 B12/36 Abwehr+12

Angriff: leichter Speer+6 (1W6), Wurfspeer+6 (1W6), Schwanzstachel+7 (1W6-1 & 5W6 Gift)

Bes.: +20 auf Gifftoleranz, regeneriert 1 LP/Runde; nur mit magischen Waffen zu treffen

Zaubern+18: Unsichtbarkeit, Verwandeln (in Affen)

80 cm groß, Flügel, kein Kampf in Unsichtbarkeit möglich

**Jurugu**

siehe Buch der Begegnungen, S. 104

Siegt Jurugu, nimmt er die Abenteurer gefangen und versucht, sie zu seiner Anhängerschaft zu überreden. Er wird sie aber, wenn sie ablehnen, nicht töten, sondern nur mit dem Zauber Versetzen 50 km weit bis vor die Tore von Buruniputra schicken. Die Abenteurer haben nur die Ausrüstung, die sie an ihrem Körper tragen. Außerdem werden sie mit einem Fluch belegt (siehe unten)

Siegt der Affengott und die Abenteurer haben sich passiv verhalten oder sind nur geflüchtet, geschieht das gleiche wie bei Jurugu. Haben sie aktiv gegen Jurugu gekämpft, verrät er Ihnen den Zugang zur Schatzkammer und weist - verschlüsselt - auf die Fallen hin. Danach versetzt er sie und den Schatz vor die Tore von Buruniputra. Der- oder diejenige jedoch, die Jurugu geweckt hat, wird mit einem Fluch belegt (siehe unten).

**Der Fluch des Affengottes bzw. Jurugus**

Jurugu: „Verflucht seid ihr, daß ihr es wagt meine unermeßliche Dankbarkeit schnöde abzuweisen. Solange ihr euch nicht eines besseren besinnt, sollen immer dann, wenn ihr in eurer eigenen Zunge sprechen wollt, stattdessen nur die Laute eines Affen zu hören sein.“

Affengott: „Verflucht seist du, der du Jurugu erwecktest! Keine Lüge soll deinen Mund mehr verlassen können, sondern stattdessen nur das Geplapper eines Affen zu hören sein. Dies soll solange geschehen, bis das du deine Tat gesühnt hast, in dem du einen Dämon zurück in seine Hölle verbannt hast!“

Zurück in Buruniputra kommt es darauf an, wie der erste Aufenthalt verlaufen ist. Das Abenteuer ist zuende, wenn die Abenteurer wieder sicher in Skiathos angekommen sind.