

# Madragon 09 / Feurige Spuren

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer sitzen im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ bei einem Glas Wein und lassen es sich gutgehen, als die Tür aufgeht und zwei Personen hereinkommen. Beide sehen aus wie Zarden; allerdings sind sie grundverschieden: Während der größere der beiden Männer einen sorgsam gepflegten langen schwarzen Bart und die Kleidung eines Bürgers der Mittelschicht, als auch einen Krummsäbel trägt, hat der kleinere, schwächliche zwar saubere, aber eher ärmliche Kleidung an. Sein Bart ist schief geschnitten und auf dem Kopf trägt er einen ausgefransten Strohhut. Der Größere geht direkt auf den Tisch der Abenteurer zu; der Kleinere wird dabei von ihm mitgezerrt. Er stellt sich vor als Kapitän Gandareva aus Pasargadai und seinen scheuen Begleiter als Zurvan. Sie oder vielmehr sein schüchterner Begleiter Zurvan sucht eine Gruppe unerschrockener Abenteurer, die bereit sind, daß Heimatdorf von Zurvan von seinen Bedrückern zu befreien.

Auf **Nachfragen** können die Abenteurer erfahren, daß Zurvan aus einem Dorf im Hochland von Zardos kommt, in dem die Bewohner einen bescheidenen Wohlstand aus dem Silberbergbau erwirtschafteten. Seit etwa einem Jahr werden sie von einem mächtigen Halbgott drangsaliert, der von ihnen regelmäßig einen Teil ihres Silbers verlangte. Doch mit der Zeit wurde seine Gier immer größer und er nahm ihnen alles Silber, daß sie hatten; inzwischen nimmt er ihnen sogar die Lebensmittel fort, so daß sie nicht mehr weiterwüßten. Kapitän Gandareva hat durch den fehlenden Silberhandel kleinere Einnahmeverluste und ist ebenfalls an der Lösung der Angelegenheit interessiert. Daher ist er bereit, die Abenteurer unentgeltlich zu transportieren. Die Reise zum Dorf wird etwa 14 Tage dauern.

Über den Halbgott kann Zurvan berichten, daß dieser sich Zak nennt, etwa 3 m groß ist, eine Rüstung aus Metall trägt, die ihn unverletzlich macht, feurige Speere schleudert und daß aus seiner Nase Rauch aufsteigt und seine Augen rotglühend sind. Außerdem kommt er jedesmal auf einem Streitwagen, der von vier Rappen gezogen wird und feurige Spuren hinterläßt. Auf **Nachfragen** berichtet er weiter, daß ein junger Bursche einen Stein auf die Rüstung warf; als der Stein Zak traf, lachte dieser nur.

Als Beute sollen ihnen  $\frac{3}{4}$  allen Silbers gehören, daß sie abgeben mußten; insgesamt dürfte der Silberhort einen Wert von 4000 GS haben.

Mit **EW: Menschenkenntnis** kann man erkennt, daß Gandareva (**WM+3**) und Zurvan (**WM+10**) die Wahrheit sagen, Zurvan möglicherweise aber nicht alles.

## Die Hinreise

Die Reise mit dem Schiff kann sofort losgehen. Die - ereignislose - Fahrt dauert neun Tage, dann erreichen die Abenteurer die kleine Hafenstadt Pasargadai, hinter der sich das Hochland von Zardos auftürmt. Das Dorf von Zurvan liegt 4 Tagesmärsche entfernt in den Bergen und ist nur zu Fuß zu erreichen.

Pasargadai ist eine sichere, ruhige Stadt mit überwiegend zardischer Bevölkerung. Die Bewohner sind nicht sonderlich religiös, der Satrap der Stadt ist abhängig von der Stadt Zoroas und ein gerechter, intelligenter Mensch. Die Stadtwache ist gut ausgebildet und unbestechlich.

In Pasargadai können die Abenteurer ein Packmuli, Lebensmittel, warme Kleidung, etc. erstehen.

Auf dem Weg zum Dorf können 2 von den folgenden Ereignissen passieren:

1. Ein junger Greif greift an.

<b>Greif</b> In:m40
Gr.4 LP18 AP24 Res+13/15/13 LR RW60 HGW80 B18/60 Abwehr+15
Angriff: Biß+8 (1W6+2), Tatze+8 (1W6+1)

2. 1W6+1 Löwen greifen an

<b>Löwe</b> In:t50
Gr.5 LP15 AP20 Res+12/14/12 TR RW89 HGW80 B30 Abwehr+13
Angriff: Tatze+9; im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6)

3. 1W6+5 Räuberische Nomaden greifen an

<b>Nomade</b> In:m50
----------------------

Gr.2 LP12 AP12 Res+11/13/11 TR RW60 HGW60 B24 Abwehr+12  
Angriff: Krummsäbel+6 (1W6+1), Stoßspeer+6 (1W6, 2W6), kleiner Schild+2

4. Ein fanatischer Moloch-Priester greift mit seinen zwei Adepten an.

**Moloch-Priester (PC)** In:m70

Gr.3LP10 AP13 Res+14/14/14 LR RW50 HGW50 B24 Abwehr+12

Angriff: Magierstab+5 (1W6)

Zaubern+13: Angst, Bannen von Licht, Erkennen des Wesens der Dinge, Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Stimmenwerfen, Bannen von Zauberwerk, Verfluchen, Verursachen von Wunden, Bannsphäre

**Adept** In:m50

Gr.1LP10 AP6 Res+13/13/13 TR RW50 HGW50 B24 Abwehr+11

Angriff: Magierstab+4 (1W6)

Zaubern+10: Bannen von Licht, Erkennen des Wesens der Dinge, Stimmenwerfen, Verfluchen

### Das Dorf

Im Dorf angekommen ist niemand anzutreffen. Das Dorf besteht aus etwa 35 rechteckigen Steinhäusern, die fast alle aneinandergrenzen und nur winzige Gäßchen übrig lassen. Man lebt zu einem Gutteil auch auf den Flachdächern.

Die Bewohner haben sich versteckt und trauen sich erst nach gutem Zureden heraus. Sie sind fromm, abergläubisch und erzkonservativ. Und sie verheimlichen den Abenteurern ihr Wissen über Zak und die Tempelburg.

Die Abenteurer haben nun die Gelegenheit, Das Dorf zu befestigen und die Dorfbewohner in Waffen auszubilden. Es sind 10 wehrfähige Personen im Dorf (inkl. Frauen); allesamt sind sie Zivilisten (Grad 0, In50, Ge30). Nach einer Woche macht jeder Dorfbewohner einen PW:In und einen PW:Ge; dabei erhält jeder Dorfbewohner WM+In/10 bzw. WM+Ge/10 der eingesetzten „Ausbilder“. Dann beherrscht er die jeweilige Waffe +5. Für jede ausgebildete Waffe erhält der Ausbilder 10 AEP. Ferner erhalten die Spieler für jede sinnvolle Falle oder Befestigung je 5 AEP.

Am achten Tag in der Dämmerung erscheint Zak vor dem Dorf und verlangt Silber, und Lebensmittel: Wenn sie ihm nicht das verlangte brächten, würde er sämtliche jungen Frauen mitnehmen.

Geht man nicht auf seine Forderungen ein, werden mehrere brennende Wurfspere abgeschossen. Reagiert niemand oder wird er angegriffen, zieht er sich schleunigst zurück, eine brennende Spur hinterlassend, die nach rd. 20 Schritten aufhört.

### Die Höhlenburg

Selbst bei Fackellicht kann man die tiefe Spur erkennen, die er hinterlassen hat. Sie führt nach 2 Stunden Marsch in eine versteckte Schlucht mit ebenem Boden. Am Ende der kleinen Schlucht mit steil nach oben ragenden Felswänden kann man in 30 m Entfernung ein großes Tor und darüber zwei Fenster, die wie Augen aussehen, erkennen. (Nachts ist lediglich das linke Auge aufgrund der Beleuchtung sichtbar)

Um zu den Fenstern zu gelangen muß man erfolgreich **Klettern mit WM-5** wegen des glatten Felsens.

Die Höhlenburg war einst ein Tempel des Lokalgottes Zak (K), der jedoch seit 30 Jahren keine Anhänger mehr hat. Die Priesterschaft nutzte den Aberglauben der umliegenden Bevölkerung aus, um sie auszupressen. Die Bewohner hatten eines Tages genug von der Priesterschaft, stürmten die Tempelburg, nachdem sie sich vergewissert hatten, daß Zak abwesend ist und nahmen die Priester gefangen. Sie zerstörten einen Teil der Anlage durch Feuer, sperrten die Priesterschaft in den Kerker und nahmen ihr Silber mit. Vor einem Jahr entdeckte ein Hexer, der mit einigen Spießgesellen durch die Gegend zog, den Streitwagen mit der Statue des Zak, suchte und fand die Tempelburg und fing von neuem an, die umliegende Bevölkerung zu drangsalieren. Die Umwohner wissen natürlich, was vor 30 Jahren geschah und fürchten sich nun noch mehr vor der Rache des Gottes Zak.

Ist nichts anderes festgelegt, sind die Gänge 3 m hoch und 3 m breit, die Räume 3 m hoch.

**Golgoloch** In:m80

Hexer Gr.5 LP12 AP27 Res+15/15/15 TR RW80 HGW50 B24 Abwehr+13

Angriff: Dolch+7 (1W6), Wurfmesser+7 (1W6)

Zaubern+17 (Angst, Anziehen, Bannen von Licht, Hören von Fernem, Stimmenwerfen, Schlaf, Verwirren, Augenschleier, Böser Blick, Hexenwirbel, Schmerzen, Macht über Menschen, Beschleunigen, Dämonenfeuer)

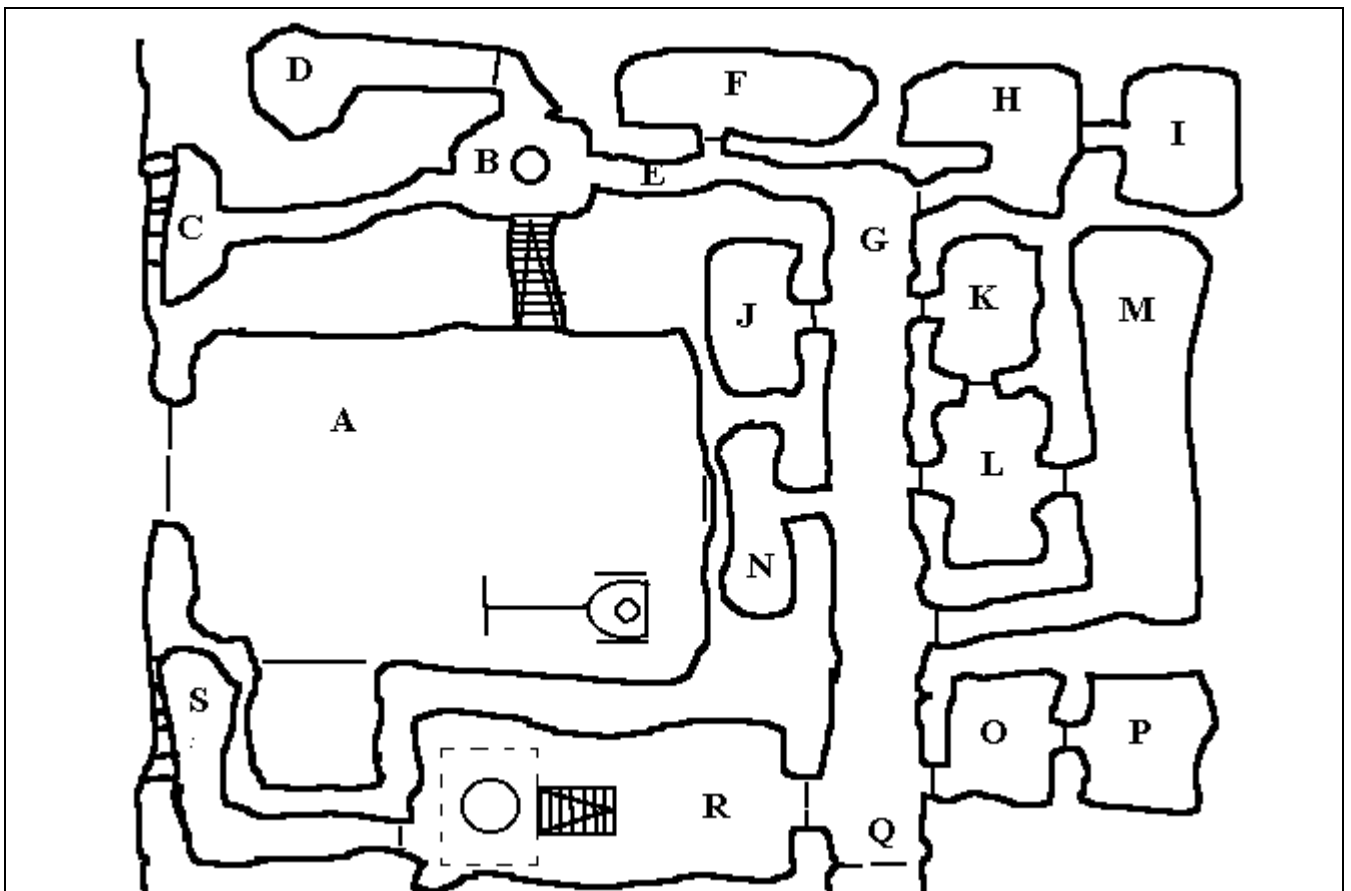
Aufenthalt: Nachts befindet sich Golgoloch in seinem Schlafrum, tagsüber in seinem Arbeitsraum.

**Gauner (7)** In:m50

Gr.1 LP12 AP8 Res+10/12/10 TR RW50 HGW60 B24 Abwehr+11

Angriff: Wurfspeer+5 (1W6), leichter Speer+5 (1W6), Dolch+5 (1W6-1), Keule+5 (1W6)

Aufenthalt: Nachts befindet sich ein Gauner in der Latrine, einer in der Küche, die restlichen schlafen im Schlafrum, tagsüber befindet sich einer in der Latrine, einer im Arbeitsraum von Golgoloch, einer im Hauptgang, drei in der Küche und zwei im Schlafrum.

**A Der Reliefsaal**

Hinter dem massiven Holztor, daß jedoch beschädigt gewesen und notdürftig repariert worden ist, kann man durch Spalten hindurch in den großen Raum (30x15x10m) sehen; er ist durch drei Fackeln spärlich beleuchtet. An den Wänden sind große Reliefs zu erkennen mit Darstellungen des Gottes Zak und vielen Kriegsdarstellungen. Auf der rechten Seite ist ein weiteres Tor, aus dem gedämpfte Geräusche von Pferden dringen. In der rechten, hinteren Ecke des Raums steht der besagte Streitwagen; auf der Plattform, mit nach vorne geneigter Haltung ist die Gestalt des Gottes Zak zu erkennen. Auf der gegenüberliegenden Seite liegt die verkleinerte Kopie des großen Tors: Eine massive Holztür, darüber - jeweils links und rechts versetzt - Öffnungen, die Augen darstellen. Hinter den Öffnungen ist es dunkel. Der Boden des Raumes besteht aus massiven, ausgetretenen Steinplatten, die zum Teil von Sand bedeckt ist, der von außerhalb hinein geweht wurde.

**Die Reliefs**

Aus der Nähe kann man erkennen, daß die Reliefs stark beschädigt sind. Mit **EW: Sagenkunde+5** kann man erkennen, daß es aussieht, als ob jemand sie mutwillig, aber nur oberflächlich zerstört hat. Insbesondere wurde das Konterfei von Zak zerstört.

### Der Streitwagen

Aus der Nähe kann man erkennen, daß es sich bei Zak nur um eine Metallstatue handelt, die fest mit dem Streitwagen verbunden ist. Außerdem riecht es nach Ruß und Öl. Die metallenen Räder sind hohl und haben kleine Öffnungen; man findet auch einen Einfüllstutzen; im Inneren des Räder ist ein Rest Zauberöl (jeweils ¼ l). Die Metallstatue läßt sich auf der Rückseite öffnen. Darin befindet sich im Kopf eine Feuerschale mit noch warmer Asche und im Körper ein Sitz, von dem aus der Streitwagen gelenkt wird. Direkt in Kopfhöhe ist ein Megaphon angebracht.

### Die Tür

Die Tür ist unbeschädigt, man kann nicht in den Raum dahinter hinein sehen. Die Tür ist nicht verschlossen und hat einen Knauf. Mit **EW: Fallen entdecken+3** stellt man fest, daß dies eine Falle ist. Hinter der Tür ist ein 3m langer, 1m breiter und 2 m hoher dunkler Gang. Am Ende des Ganges steht eine Speerschleuder, die mit einem Seil mit der Tür verbunden ist und beim Öffnen der Tür 2 **Speere+7** verschießt (Schaden: 1W6+1); ein zweites an der Tür angebrachtes Seil läßt einen mittelgroßen Gong ertönen, der sich in dem Raum hinter den Augen befindet (N). Ertönt der Gong, werden die Bewohner mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% alarmiert.

### Die Geheimtür

Auf der linken Seite befindet sich eine Geheimtür, die man mit **EW: Wahrnehmung+3** entdecken kann. Untersucht man vorher den Boden mit **EW: Spurenlesen+10**, erhöht sich der **WM auf Wahrnehmung auf +15**. Drückt man auf das Auge einer Figur, schiebt sich eine Reliefplatte zur Seite.

### Der Stall

Das Tor auf der rechten Seite ist zweigeteilt und die oberen Hälften sind offen. Im inneren stehen vier Pferde.

Mit **EW: Tierkunde+10** oder **Wahrnehmung+5** kann man erkennen, daß die Pferde sehr unterschiedlich sind und etwas merkwürdiges an sich haben. Eines ist ein schöner Rappen (Schlachtroß, Wert: 600 GS), eines ein normales Pferd (Reitpferd, Wert: 150 GS) mit einer merkwürdigen Färbung und zwei alte Klepper (Wert: je 15 GS). Die letzten drei Pferde sind nur schwarz gefärbt.

### B Der Brunnenraum

Hinter der Geheimtür beginnt eine etwa 10 m lange **Treppe**, die aufwärts führt und die von einer Fackel spärlich beleuchtet wird. Die Treppe führt in den Brunnenraum, von dem je ein Gang nach links, nach rechts und geradezu weiterführen.

Tagsüber kommt aus dem linken Gang schwaches Tageslicht, nachts Feuerschein.

### C Der Raum des linken Auges

Dieser Raum bildet das linke Auge, daß man von außerhalb der Höhlenburg sehen kann. Im Raum steht eine Feuerschale, die nachts brennt. Im hintersten Winkel des Raumes hockt ein schlafender Wächter, der neben sich einen halbgeleerten Weinschlauch zu liegen hat.

Von außen kommt man nur mit erfolgreichem **EW: Winden** durch die Fensteröffnungen. Mit **EW: Schleichen+10** kann man ihn überraschen.

**Wache** In: m40

Gr. 1 LP12 AP6 Res+10/12/10 TR RW30 HGW30 B20 Abwehr+9

Angriff: Stoßspeer+4 (1W6)

### D Die Latrine

Der Gang macht eine scharfen Knick nach links und endet an einer normalen Holztür. Es riecht schwach nach Latrine. Die Tür hat einen Knauf.

Die Tür ist unverschlossen; der Raum wird von einer Öllampe schwach beleuchtet; nach weiteren 5 m kommt man an eine Latrine. Sowohl nachts als auch tagsüber befindet sich hier ein **Gauner**, der sein Geschäft macht und dem Eintretenden den Rücken zuwendet.

## E Gang

Der Gang ist von zwei Fackeln schwach beleuchtet. Nach etwa 10 m ist auf der linken Seite eine altersschwache Tür zu sehen; geradezu führt der Gang nach weiteren 10 m auf einen 8 m breiten Gang.

Tagsüber befindet sich ein **Gauner** in dem Gang, der in Richtung Hauptgang geht.

## F Schlafsaal

Die Tür hat einen Knauf und ist unverschlossen; die Tür hat sich aber verkantet und fällt bei gewaltsamem Öffnen in sich zusammen. In dem 10x6m großem Raum befinden sich die vermoderten Überreste von zerschlagenen Pritschen, Kisten, Kleidung und Krimskrams.

Bei genauerem Suchen findet man zwei Skelette mit eingeschlagenen Schädeln. Eines der Skelette trägt einen Silberring, den man mit **EW:Wahrnehmung+10** entdeckt. Der Ring ist magisch und mit magischen Runen versehen (**Lesen von Zauberschrift, EW: Zauberkunde**). Mit dem Ring kann ein Zauberer einen schwachen Blitz schleudern (wie Zauber „Schmerzen“; ABW 5 %, Wert: 50 GS).

## G Hauptgang

Ein 8 m breiter und 4 m hoher Gang von rund 50 m Länge der von zahlreichen Fackeln gut beleuchtet ist. Es gehen mehrere Türen von ihm ab. Am Ende des Ganges ist eine massive Doppeltür, die mit dicken Holzbohlen gesichert ist.

Tagsüber befinden sich hier zwei **Gauner**, die sich lauthals unterhalten.

## H Der Audienzraum des Hohepriesters

Die Tür ist nicht verschlossen; sie hat einen Holzknäuf.

Der Raum wird von mehreren Öllampen mäßig beleuchtet. Der Raum ist etwa 7x7m groß. Die Wände sind mit farbigem Putz versehen, der leicht beschädigt ist. Im Raum stehen einige Möbel, die zum Teil notdürftig repariert wurden. Auf einem wackligen Tisch liegen ein Weinschlauch und eine Schriftrolle. Auf der hinteren Seite befindet sich eine weitere Holztür.

Dies war der Audienzraum des Hohepriesters des Zak. Jetzt wird er vom Hexer Golgoloch als Schreibraum benutzt. Der Wein ist von guter Qualität (5 GS). Die Schriftrolle ist magisch („Stimmenwerfen“, Wert 20 GS). Tagsüber befinden sich hier **Golgoloch** und einer der **Gauner**.

## I Der Schlafraum des Hohepriesters

Die massive Holztür ist immer verschlossen. Sie hat ein Schloß (**EW: Schlösser öffnen+5**) und kann zusätzlich von innen mit einem Riegel gesichert werden. Den Schlüssel hat Golgoloch.

Der Raum wird von Öllampen gut beleuchtet. Der Raum ist etwa 7x7 m groß. Die Wände sind mit farbigem Putz versehen. Hier stehen ein Bett, eine Kiste und sechs Körbe mit groben Silberbarren.

Die Silberbarren sind 1000 GS wert. In der ungesicherten Kiste liegt bessere Kleidung (Wert: 50 GS) sowie ein verzierter, meisterlicher Dolch +1/+0 (Wert: 80 GS). Auf einem Regal liegen 5 Weinschläuche hervorragenden Weins (Wert: je 15 GS). Auf dem Bett liegen mehrere Felle im Wert von 100 GS. Nachts befindet sich hier **Golgoloch**.

## J Schlafraum

Die Holztür ist mit einem Knauf versehen und nicht verschlossen.

Es brennen mehrere Öllampen. Der Raum ist etwa 6x10 m groß. Es stehen acht Pritschen und acht Bündel in dem Raum. In den Bündeln ist mehr oder minder dreckige Kleidung und Krimskrams. Alles macht einen unaufgeräumten und liederlichen Eindruck.

Nach intensivem Suchen findet man je Beutel Münzen im Wert von 1W6 GS. In einem Bündel (der des Kochs) findet man zusätzlich einen schönen Silberpokal im Wert von 50 GS. Nachts befinden sich hier sechs **Gauner**.

## K Lagerraum

Die Tür vom Hauptgang zum Lagerraum ist von innen blockiert. Man kann sie nur mit **Kraftakt** öffnen.

Die Tür von der Küche zum Lagerraum hat ein Schloß (**EW: Schlösser öffnen+10**). Den Schlüssel hat der Koch.

Der Raum ist dunkel. In dem etwa 5x5 m großen Raum stehen Regale, die voller Lebensmittel sind. Alles macht einen chaotischen aber sauberen Eindruck.

## L Küche

Die Tür vom Hauptgang zur Küche ist unverschlossen.

Der Raum ist von Öllampen gut beleuchtet. Die Wände sind zum Teil rußgeschwärzt; einige Möbel weisen Zeichen von Beschädigung auf. In der Mitte steht ein großer Tisch mit schönen Schnitzereien, der sich jedoch in einem beklagenswertem Zustand befindet. Ansonsten stehen die Küchengeräte wild durcheinander, sind aber sauber. Auf der linken Seite ist eine Tür mit Schloß (Siehe K), die Tür geradezu ist von innen mit großen Töpfen zugestellt und wird offenbar nicht benutzt.

Die Tür zum Speisesaal ist von der anderen Seite blockiert und kann nur durch einen **Kraftakt** geöffnet werden. Der Tisch stand ursprünglich im Audienzraum des Hohepriesters. Tagsüber befinden sich hier zwei **Gauner**.

## **M Speisesaal**

Die Tür vom Hauptgang aus ist nicht verschlossen. Die Tür zur Küche ist von beiden Seiten blockiert, läßt sich aber in Richtung Küche recht einfach öffnen. Die Dahinter stehenden Metalltöpfe verursachen beim Öffnen jedoch Krach.

Der Gang zum Raum und der Raum sind unbeleuchtet. Der Saal ist 6 m breit. die Länge läßt sich nicht erkennen, da der vordere Teil des Raums mit Gerümpel vollgestellt ist.

Man kann sich mit einiger Mühe und unter Verursachung von reichlich Lärm durch das Gerümpel hindurch arbeiten. Dahinter sieht man einen rd. 15 m langen Saal, in dem noch mehr Gerümpel und in dessen Mitte ein langer Holztisch steht. Auf dem Holztisch steht eine große Kiste. Die Kiste ist mit einem **Schloß+5** versehen und verschlossen. Der Schlüssel liegt irgendwo in dem Gerümpel. In der Kiste liegen die Knochen von 3 Menschen (ehemalige Bewohner der Höhlenburg, die von den aufgebrachtten Bergarbeitern vor 30 Jahren erschlagen und von den Kumpanen des Hexers hier deponiert wurden). Wer zwischen den Knochen herumwühlt findet mit **EW: Wahrnehmung** ein Amulett des Zak, daß insbesondere vor den Blitzen der Statue schützt (Schutzamulett gegen physikZau (Blitz) +10, ABW 5%; absoluter Schutz gegen die Statue des Zak, Wert: 100 GS).

## **N Kanzelraum**

Die Holztür ist nicht verschlossen.

Der Raum ist dunkel. Durch die „Fenster“ der beiden Augen kann man in den Reliefsaal schauen. Dieser Raum ist etwa 3x6 m groß. Dort befindet sich eine Feuerschale, die aber seit langer Zeit nicht mehr benutzt wurde und ein Holzgestell mit Waffen, die zum Teil aus dem Rahmen gefallen sind und auf dem Boden liegen. Außerdem hängt an der Decke ein mittelgroßer Gong mit einem Klöppel, an dessen Ende ein Seil befestigt ist, das in einem Loch im Boden verschwindet. Auf dem Boden in einer Ecke des Raumes steht ein großes Megaphon.

In dem Waffengestell bzw. davor stehen oder liegen 8 Stockschleudern und 3 Stoßspeere. Einer der Stoßspeere ist magisch (+1/+1, ABW 3%, Wert: 140 GS); er trägt eine Zauberrune.

## **O Bibliothek**

Die mit einem Schloß versehene Tür hängt in den Angeln und ist beschädigt.

Der rd. 5x5 m große Raum ist dunkel. Die Regale sind größtenteils zerschlagen und rußgeschwärzt. Viele Bücher und Schriftrollen liegen verrottet oder verbrannt herum. An der rückwärtigen Wand lehnt eine gekipptes Regal.

Das gekippte Regal verdeckt eine Tür, die unverschlossen ist.

## **P Schreibraum**

Der rd. 5x5 m große Raum ist dunkel. Wie durch ein Wunder ist er vollkommen unversehrt. Dort stehen 4 Schreibpulte mit Schreibgerät und jeweils zwei Schriftrollen, einem Original und einer begonnenen Abschrift.

Zwei der Schriftrollen sind magisch (**EW: Zauberkunde+5** oder **Lesen von Zauberschrift**): „Bannen von Zauberwerk“ (80 GS), „Eisenhaut“ (300 GS).

## **Q Kerker**

Das massive Doppelflügeltor ist unversehrt und mit sechs massiven Balken verriegelt.

Hinter dem Tor führt eine breite Treppe nach unten; sie ist etwa 10 m lang und unbeleuchtet. Hat man die Hälfte der Treppe hinter sich, fällt einem der Verwesungsgeruch auf. Geht man weiter, hört man ein leichtes Stöhnen.

Die Treppe endet in einem rund 15x15m großen Kerker mit allen Gegenständen, die ein finsterer Kerker üblicherweise aufweist. Dort warten 20 Zombies auf Frischfleisch. Es sind die von den Aufständischen

lebendig eingekerkerten Priester und Laien der Tempelburg. Sie sind zum Teil mit Ketten und anderen Metallwerkzeugen bewaffnet.

<b>Zombies</b>	In:t20								
Gr.2	LP9	AP-	Res+11/13/11	TR	RW30	HGW80	B18	Abwehr+12	
Angriff:: improvisierte Waffe+4 (1W6+2), Biß+5 (1W6), Klaue+5 (1W6+1)									

## R Sakrosanktum

Die große doppelflügelige Tür ist verziert und unverschlossen.

Der etwa 10x12 m große Raum hat eine 15 m hohe Decke und ist unbeleuchtet. In der Mitte des Raumes führt eine 3 m breite Treppe in die Tiefe. Dahinter steht eine raumausfüllende, goldglänzende Statue des Gottes Zak. Sie ist mit Schild und Speer bewaffnet. Die Pupillen der Augen sind große Rubine. Am Ende des Raumes ist eine einfache Holztür.

Bei genauer Betrachtung des Bodens der Treppe kann man verbrannte Spuren wie von Blitzen sehen.

## Die Statue

Die Statue ist mit Ausnahme des Wurfspeers vergoldet. Der Wurfspeer ist aus massivem Gold (Wert: 800 GS). Man muß den Wurfspeer herausbrechen. Betritt man die Treppe oder den Bereich links und rechts der Treppe bis zur Wand (ohne Amulett aus dem Speisesaal) schießen die beiden Rubine je einen Blitz ab (**Blitze werfen+10**, Schaden 1W6+1, Rüstung hilft nicht). Die Rubine sind je 500 GS wert; die Magie kann nur von PK benutzt werden, für die sie je 2500 GS wert sind (kein ABW).

## Die Krypta

Die Treppe zur Krypta führt 10 m in die Tiefe. Die verzierte Doppeltür ist unversehrt und mit einem komplizierten Schloß versehen (Schloß+0). Der Schlüssel befindet sich bei einem Zombie im Kerker.

Der Raum ist von einer kleinen Öllampe schwach beleuchtet und 10x10 m groß. In dem Raum stehen entlang der Wände sechs Sarkophage, davon sind vier ohne Deckel, zwei mit Deckel. In der Mitte steht ein steinernes Podest mit einer kleinen, verzierten Öllampe aus Metall.

Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, daß die geschlossenen Sarkophage versiegelt sind. Die Öllampe ist magisch, sie verbraucht nur sehr, sehr wenig Öl und läßt sich nur durch einen magisch erzeugten Sturm o.ä. löschen (Wert: 120 GS). In den verschlossenen Sarkophagen liegen die sterblichen Überreste ehemaliger Hohepriester. Werden die Deckel geöffnet, entströmt ein **rötlicher Staub**, der eine Krankheit verursacht, die nach 1W6 min zu Beserkerwut führt. Die Mumien tragen wertvollen Schmuck im Wert von je 500 GS.

## S Der Raum des rechten Auges

Die Holztür ist mit einer Holzbohle vom Sakrosanktum aus blockiert.

Der Raum ist tagsüber von Tageslicht schwach beleuchtet und etwa 3x5 Meter groß. Das Auge bildet ein Fenster. In dem Raum ist eine Feuerschale, in der eine Eule ihr Nest eingerichtet hat, die sofort angreift.

Man kann sich nur mit **EW:Winden** durch das Fenster drücken.

<b>Eule</b>	In:t50								
Gr.1	LP5	AP5	Res+10/12/10	OR	RW70	HGW20	B3/60	Abwehr+12	
Angriff: Schnabel+7 (1W6-2), Klauen+7 (1W6-2)									
Besonderheit: lautlos Fliegen wie Schleichen+16									

## Die Rückkehr

Kehren die Abenteurer in das Dorf zurück, werden sie - wenn sie das Silber zurückbringen - triumphal empfangen. Mangels Lebensmittel entfällt jedoch das Festmahl. Geben die Abenteurer den Dorfbewohnern nur die Hälfte des Silbers (also Barren im Wert von 500 GS), bezichtigen diese die Abenteurer des Diebstahls und werden ungemütlich.

Auf dem Rückweg können 2 von den folgenden Ereignissen passieren (es sei denn, sie traten bereits auf dem Hinweg ein):

1. Ein junger Greif greift an.
2. 1W6+1 Löwen Greifen an

3. 1W6+5 Räuberische Nomaden greifen an
4. Ein fanatischer Moloch-Priester greift mit seinen zwei Adepten an.

In der Stadt Pasargadai müssen die Abenteurer ein Schiff suchen, daß sie wieder nach Skiathos zurückbringt. Die Kosten betragen insgesamt 10 GS, es sei denn, die Abenteurer nehmen Pferde mit.