



INHALTSVERZEICHNIS

Dem Meister zum Geleit.....	2	Der Tempel des Dagonugga.....	5
Gerüchte über den Tempel.....	2	Der Lohn der Mühen.....	10
Der Weg ins Abenteuer.....	3		

DEM MEISTER ZUM GELEIT

IN „MATER ABYSSI“ STEIGEN DIE HELD*INNEN in ein Gewölbe unter dem verrufenen Orkendorf von Havena hinab.

Dort führt Silvana namenlose Experimenten an Neckern durch. Nach den traumatisierenden Erfahrungen mit Basil, dem Roten, und Haken-Joe im Abenteuer „Silvanas Befreiung“ hat sie sich ganz dem 13. Gott verschrieben. Sie ist auf die Tempelanlage eines vergessenen Krakenkults gestoßen und erforscht dessen Geheimnisse.

Am anderen Ende der unter Wasser stehenden Gänge ist eine Gruppe junger Necker damit beschäftigt, Schlammkraut zu rauchen, zu knutschen und Mutproben abzuhalten. Sie vermissen bereits einen der ihren und können, je nach dem, wie die Held*innen ihnen gegenüber treten, hilfreich oder feindselig agieren.

Die Herausforderung für die Gruppe besteht darin, die Tempelruine zu erforschen, ihre Schätze zu bergen, ihre Gefahren abzuwehren, und im Umgang mit Silvana und den Neckern.

Jenseits des Dungeons bieten sich Anknüpfungspunkte an Silvanas Namenlose Spießgesellen, die Neckergemeinde von Havena und die Geheimnisse des Krakenkultes.

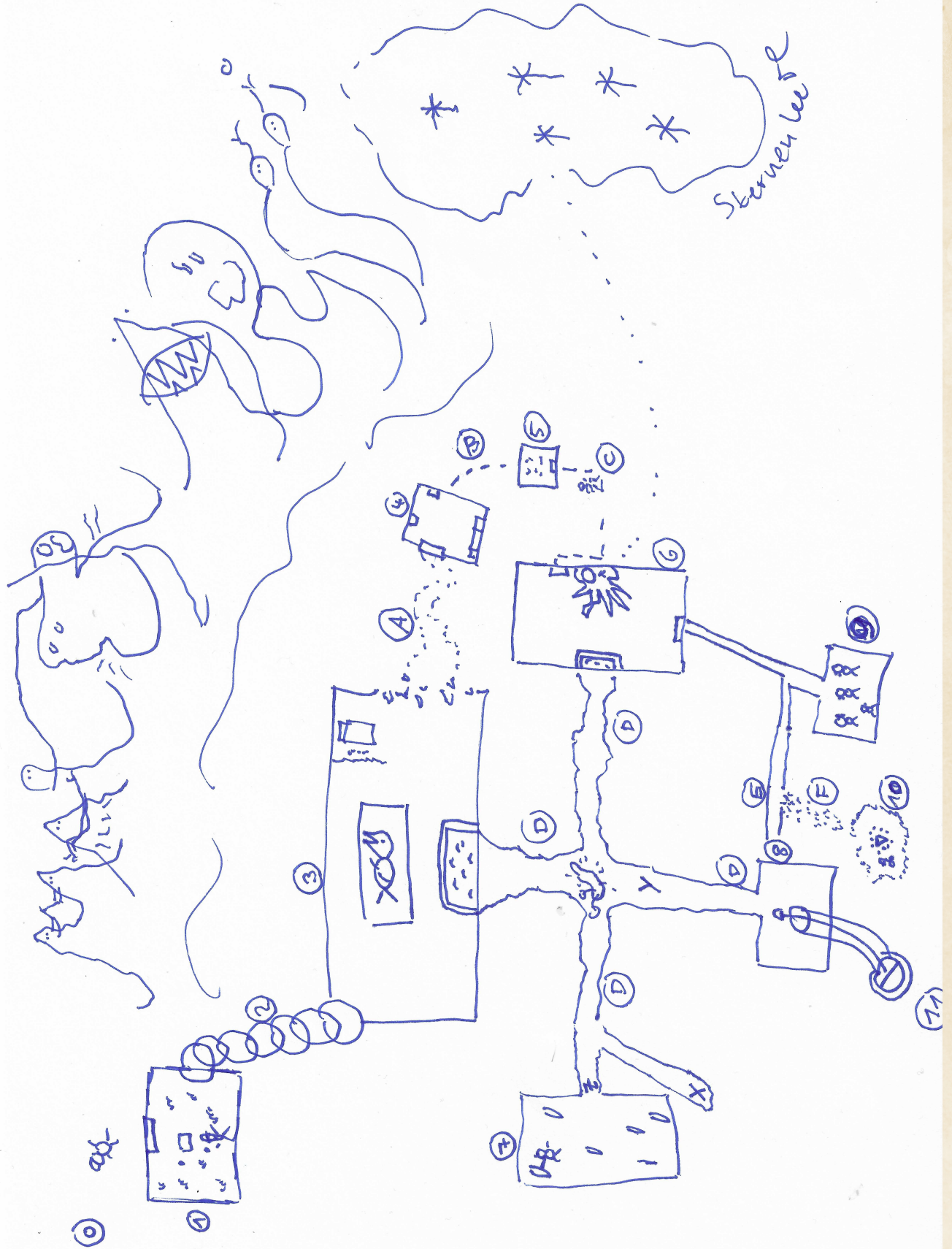
Und falls Sie, verehrter Meister, mit Held*innen geschlagen sein sollten, die keine dieser Herausforderungen annehmen wollen, dann klappen sie lautstark dieses Heft zu und verkünden, dass es nun an der Zeit sei, die Socken für das nächste halbe Jahr rauszulegen, bevor sie auf ihrem dressierten Reitkrokodil das Weite suchen!

GERÜCHTE ÜBER DEN TEMPEL

1. Im Orkendorf steht ein verfallenes Haus, das nachts ein seltsames Leuchten verströmt.
2. Am Brunnen mit dem Krakenkopf wurden Necker gesichtet, die dort offenbar in die Tiefe steigen.
3. In unserem Haus machen sich neuerdings so komische Algen breit. Ob das an dem Topf liegt, den wir in dem verfallenen Haus, äh, gefunden haben?
4. Opa sagt, in dem Haus spukt es. Als Kind ist er mal rein und so eine Treppe runter. Da unten waren durchsichtige Leute.
5. Meine Cousine Firuna hatte mal was mit nem Necker. Haben sich immer an dem Brunnen getroffen mit diesem gruseligen Kopf und, na ja, ihr wisst schon. Sie hat dann mit ihm Schluss gemacht, weil er sich immer Geld geliehen und nie zurückgegeben hat.
6. Aus der Erde rund um das Haus kommt nachts Nebel, der die Leute wahnsinnig macht. Ich hab hier eine Flasche voll. Wollt ihr mal riechen?
7. Mein Bruder hat mal zwanzig Schritt von dem alten Haus entfernt ein Loch gegraben. Fragt nicht warum, der hatte damals ziemlich krumme Dinger am Laufen. Jedenfalls, da lag schon einer drin, in der Erde, aber tot war der nicht. Hat ihn angegrinst und wollte ihn packen mit seinen Fischklauen. Mein Bruder natürlich zack, Kopf ab mit dem Spaten und gesehen, dass er Land gewinnt.
8. Nachts hört man da zwischen Haus und Brunnen komische Geräusche. Da unten feiert der Kaiser seine Orgien. Hier bei uns würde den doch nie jemand vermuten!
9. Wenn ich ne Bande hätte, ich würde meine Beute genau in dem Haus verstecken. Weil sich da keiner reintraut. Weil ich halt schon die ganzen Gruselgeschichten darüber erzählt habe. Wenn ihr versteht was ich meine.
10. Meine Katze ist weggelaufen und in den Brunnen mit dem Fischkopf gefallen. Könnt ihr sie für mich suchen? Ach nee, hier ist sie ja, In meiner Hose! Riecht ja furchtbar, hähä. Jetzt macht doch nicht so ein Gesicht.
11. Die Leute haben hier alle komische Träume, aber niemand redet gerne darüber. Diese Musik! So komische Gesänge von Leuten mit Kapuzen. Und dieses Dinge mit den Tentakeln. Das einzige, was da hilft, ist Pfeifenkraut. Ich könnt schon wieder . . .
12. Ich hab mal Wasser aus dem Brunnen drüben gezogen, da war ein Fisch drin mit Menschengesicht. Wollte mir drei Wünsche erfüllen, wenn ich ihn freilasse. Hab ihn natürlich gebraten und gegessen. Mit Salzkartoffeln und Kohl. Bin ja nicht blöd.

DER WEG INS ABENTEUER

1. Die Held*innen werden von Anwohnern auf das „leuchtende Haus“ im Orkendorf aufmerksam gemacht oder leben selbst dort.
2. Die Held*innen sind mit den verschwundenen Brin und Mariella befreundet.
3. Die Held*innen sind dem untergegangenen Necker-Kult auf der Spur.
4. Die Held*innen sollen im Auftrag der Necker-Ältesten die leichtsinnige Jugend an ihrem Treffpunkt abfangen oder den verschollenen Necker wiederfinden, der sein Ende auf Silvanas Seziertisch gefunden hat.
5. Die Held*innen erforschen bereits namenlose Umtriebe in Havena und müssen als Loyalitätsbeweis für den Kult rund um Anführer Norogaster Nomesin den Tempel erforschen, um danach verdeckt ermitteln zu können. Nomesin verschweigt ihnen, dass er bereits Silvana losgeschickt und nie wieder etwas von ihr gehört hat.
6. Die Held*innen sind mit dem gefangenen Kobold Karabustel befreundet.
7. Die Held*inne haben Silvana befreit und werden erneut von ihrer besorgten Mutter angesprochen.
8. Die Held*innen werden von einer Hesinde-Geweihten angeworben, um das sagenumwobene Riesenmorfu lebend zu fangen.



DER TEMPEL DES DAGONUGGA

HINWEISE

Je nach Motivation und Abenteuereinstieg kann die Gruppe das Gangsystem durch beide Eingänge (RAUM 0 oder RAUM 11) betreten. Der jeweils andere Eingang ist von beiden Orten in der Entfernung zu erkennen, sodass die Held*innen auch mit einem spezifischen Vorhaben in das „andere Ende“ des Dungeons hineinstolpern könnten und es dort erst einmal mit einer ganz anderen Geschichte zu tun bekommen. Zudem ist es möglich, den Tempel mit verschiedener Motivation mehrmals zu betreten, sich also z. B. erst einmal mit der Neckerjugend auseinanderzusetzen, dabei auf den Tempel zu stoßen, und erst mit neuen Informationen / Ausrüstung ein weiteres Mal in die Tiefe zu ziehen, wo man dann Silvana in die Quere kommt.

RAUM 0: UMGEBUNG DES LEUCHTENDEN HAUSES

Sumpfiger Untergrund. Fahler Mond hinter jagenden Wolken. Schwefelgeruch, Fischgestank. Knöchelhoher Nebel. Ruinen, Wracks.

Hier gibt es zu finden:

HIER GIBT ES ZU FINDEN

W6	Fund
1	Holzlatte
2	Halbvolle Flasche Premier Feuer
3	Faustgroße, scharfkantige Muschel
4	Ein Haar von Karabustel, dem Kobold (siehe RAUM 3)
5	Ein Säckchen mit einem Dukaten, der mit regelmäßigen Einkerbungen an der Seite versehen wurde. Schwache magische Aura. Münze des „Alles oder nichts“, die 3x kritischen Patzer oder kritischen Erfolg bringt.
6	Schwarze Perle, die mit wirbelndem Rauch gefüllt ist. Zerschmettert man sie, füllt der undurchdringliche Rauch für 10 Sekunden einen Raum von 3 Kubikmetern

Bei 1-2 auf W6 werden die Held*innen auf die Necker aufmerksam, die in der Entfernung den Brunnen (RAUM 11) hinunterklettern.

Der halbtote Schatzjäger Brin kriecht auf die SC zu. Mit fluoreszierenden Algen überwuchert. Warnt vor dem Haus und seiner Kumpanin Mariella, die durch die Algen in ein Monster verwandelt wurde. Wedelt mit einem alkoholgetränkten Lappen. Berichtet von der Treppe zum „Keller mit diesem verfluchten Untier“. Die beiden sind hinuntergeschlichen, haben sich vor dem Neckerkadaver erschrocken, und wollten mit einer Phiolen voller Algenessenz fliehen, die ihnen auf der Treppe zerbrach. Beide wurden sofort infiziert. Brin flüchtete vor der rasenden Mariella. Er stirbt innerhalb von 3 Runden, wenn die SC keine magischen Heilmittel haben. Weigert sich, das Haus je wieder zu betreten.

RAUM 1: DAS LEUCHTENDE HAUS

Eine große Hütte mit eingesunkenem Dach. Fauliges Holz. Mit Lappen verhängte Fensteröffnungen. Aus Spalten und Ritzen dringt grünlicher Lichtschein.

Die Tür hängt lose in den Angeln und lässt sich mit Gewalt aufreißen.

Vermodertes Mobiliar. Tisch, Stühle, Schrank, einige Tonkrüge. Schätze: Tabelle wie RAUM 0. Durchgang zu Wendeltreppe nach RAUM 3.

Wände und Boden sind mit fluoreszierenden Algen überwuchert. Pro Minute eine Probe gegen KK, die jedes mal um 1 erschwert wird. Bei Misslingen Infektion mit Algen, die nur auf magischem Weg geheilt werden kann. Alle zehn Minuten -W3 LE, MU+1, KL-1. Alkoholgetränkter Lappen vor Mund und Nase schützt.

MARIELLA

Schatzsucherin, zwei Meter groß.

Lederrüstung (RS3), Keule (W+2), AT 13, PA 11, MU 13, LE 14. Im Kampf GE-Proben, um zu schauen, ob eventuelle Tücher vor dem Gesicht noch halten.

RAUM 2: TREPPE

Wendeltreppe aus fauligem Holz. Eng. Held*innen müssen hintereinander gehen. Führt 1/2 Min im Gänsemarsch in die Tiefe. Wände und Treppe mit Algen überzogen. Rutschgefahr (GE-Probe). Bei 1-2 auf W6 stürzt die Treppe ein; Sturz nach RAUM 4.

RAUM 3: SILVANAS LABOR

1-2 Silvana schläft, 3-4 Silvana ist am Tisch in ihre Studien vertieft, 5-6 Silvana erkundet den GANG A hinter der eingestürzten Ostwand.

SILVANA

Ein blondes, junges Mädchen

Dolch (W+1), AT 11, PA 9, RS 1, LE 30

Armaturz-Amulett. Zauber: Horriphobus, Duplicatus. Zwei Phiolen mit Algen-Essenz. 1x Gebet an den Namenlosen: +2 auf folgende Handlungen. 1x Namenloser Fluch: -2 auf folgende Handlung des Gegners.

Ein längerer Kampf im RAUM 1 oder der Einsturz der Treppe führen dazu, dass Silvana die Held*innen erwartet und der erste eintreffenden Person einen HORRIPHOBUS entgegenschleudert. Sie wirft dann einen Glasbehälter mit Algen auf die Gruppe, während sich der Neckerkadaver auf dem Tisch zum Unleben erhebt und die Gruppe attackiert. Sie flüchtet gegebenenfalls durch den Gang hinter der Ostwand, wobei sie sich durch einen DUPLICATUS schützt. Spätestens in der

Kultkammer wird sie sich zum Kampf stellen, wobei sie versucht, das Idol zum Leben zu erwecken und sich dabei so nahe an der Tür aufzuhalten, dass sie fliehen kann, während die Gruppe von den Tentakel gepackt wird.

Silvana ist aufgrund des Traumas aus „Silvanas Befreiung“ fanatisiert, wird aber einfühlsamen Held*innen zuhören, die auf diese Erfahrung eingehen. Bieten die Held*innen ihr eine glaubhafte und aufrichtig vorgebrachte Alternative, wird Silvana sich auf eine Verhandlungslösung einlassen und langfristig dem Namenlosen abschwören. Sie kann bei weiteren Nachforschungen von großem Nutzen sein (oder zu einem SC in Spieler*innenhand werden). Beschwichtigungen, Drohungen und leere Versprechungen, also „typische Heldentricks“, führen dazu, dass sie den Kontakt abbricht und sich auf Flucht und Kampf konzentriert.

Großer, rechteckiger Raum aus feuchtem Mauerwerk, an dem beständig Rinnsale herunterlaufen. Die Wände sind mit verblassten Wandgemälden unheiliger Fischmenschen-Riten geschmückt. Der Boden weist zahlreiche braunrote Flecken auf. Genauere Betrachtung der Bilder eröffnet die Kombination zur Öffnung der Tür am Ende von GANG A.

In der Mitte ein großer Tisch, auf dem Alchemistinnen-Equipment, Schreibzeug, mehrere Tassen mit kaltem Tee, Operationsbesteck und ein aufgeschnittener Necker-Kadaver liegen. Silvana hat dem Necker einen Haikopf angenäht.

Außerdem eine schwarze Perle aus dem Maul des Krakenidols in RAUM 7. Silvanas Aufzeichnungen verraten, dass sie sie bei dem toten Necker gefunden hat und deuten ihre Funktion bei Menschen an (Unterwasseratmung).

NECKERZOMBIE

Haikopf. Stinkt bestialisch. Heraushängende Eingeweide. Zwei Angriffe pro Runde. AT: 14 (Biss), 12 (Klauen) PA: 12. Schaden: W6+2 (Biss) W6 (Klauen). RS: 2 (Schuppen). LE: 25. Bei gelungenem Biss erleidet das Opfer pro Runde weiteren Schaden, bis es sich mit einer KK-Probe befreit. Der Zombie kann währenddessen weitere Gegner*innen mit den Klauen attackieren. Der Zombie hat auf der Brust die Tätowierung einer aufgeklappten Muschel, in der eine Mondscheibe liegt. Die Tätowierung ist den Neckern in RAUM 10 wohlbekannt.

Darüber eine schwankende Öllampe an der Decke.

Ein bauchiger Glasbehälter ohne sichtbaren Verschluss, in dem der KOBOLD KARABUSTEL eingesperrt ist. Er kann befreit werden, indem man den Behälter zerschmettert. Er kämpft mit

schabernackigen Zaubern auf der Seite der Gruppe und kann auch die Algeninfektion heilen. Der Behälter stammt aus der untergegangenen Stadt Zrmtt und hält Feengeschöpfe gefangen.

KARABUSTEL

Freizauberer mit Slapstick-Effekten.

Verpufft nach 3 x Schaden nehmen und taucht nach W6 Runden wieder auf. Magische Tabakspfeife, deren Rauch Figuren formt, die er nach Belieben hin und her schicken kann.

Hinter einem Vorhang in der Nordöstlichen Ecke Silvanas Schlafstätte. Buch „Der Flügel vom 13. Auge“ (eine Woche Studium führt zu Kenntnis der Zauber „Fluch der Pestilenz“ und „Dämonenbeschwörung I“ aus dem Ausbau-Spiel; zugleich wird der Namenlose auf die Held*innen aufmerksam.), Beutel mit 5 Dukaten und einem Brief von Norogaster Nomesin, Geweihter des Namenlosen aus der Oberstadt). Hartwurst, Fladenbot und Ziegenmilch, Strickzeug und eine fast fertige Mütze.

In der Ostwand eine 1,5 x 1 Meter große unregelmäßige Öffnung, die in GANG A führt.

In der Südwand ein 2 x 1,5 Meter großes Becken mit armtiefem, algenüberwuchertem Wasser. Mündung von GANGSYSTEM D am Boden des Beckens.

GANG A

Dunkel

Grober Stein. Scharfkantige Felsen. Unvorsichtiges Durchrennen führt zu W3 Schaden. Steintür zu RAUM 5 mit primitivem Kombinationsschloss mit Drehelementen. Kombination auf Wandgemälden in RAUM 4, durch KL-Probe +2 oder durch W6 Runden ausprobieren.

RAUM 4: KLEIDERKAMMER DES DAGONUGGA-KULTS

Dunkel

Enge Kammer mit schimmlichen Roben, einem rostigen Dreizack (W+3, zerbricht bei 1-2 auf W6 bei der Attacke), einem Netz (schwaches Gift, verursacht Schwindel und Übelkeit bei Gefangenen, alle Werte für 3 Runden -1) und einem kleinen Idol von Dagonugga (13 Tentakel aus Korallen. Wert: 10 D. Die Tentakel stechen Zwölfgöttergläubige und injizieren ihnen Samen des Bösen, die sie innerhalb von W12+1 Nächten mit Fischschuppen überziehen. Opfer gelten als

verflucht; Heilung durch Geweihte mit einer Queste als Buße).

Schwerer Vorhang zu GANG B.

GANG B

Leerer Gang. Falsche Wand zu RAUM 5. Scheinbar glatte Steinwand, die sich aber einfach durchschreiten lässt, indem man auf allen Vieren kriecht, da knapp über dem Boden eine magische Illusion wirkt (die mit entsprechenden Zaubern zu erkennen ist).

RAUM 5: SCHATZKAMMER DES KULTS

Dunkel

- 12 D in Silber- und Goldmünzen
- 13 Gebilde aus Treibholz und Schnüren, in die Perlmutter splitter verknotet sind. Es handelt sich um die Notation einiger Hymnen des Kults, die Forscher*innen, Sammler*innen oder Kultist*innen eine große Summe wert sind
- 3 Goldene Kopfnetze mit Silberfäden im Wert von je 10 D. Umgibt Träger*innen mit penetrantem Fischgeruch
- Ein Kopfschmuck aus Korallen und Jade. Über der Stirn thront ein Krake. Wert: 5 D
- Eine Flöte aus Walbein. Lockt Meeresbewohner herbei, Probe auf CH, um sie für W6 Runden zu kontrollieren
- 2 Harpunen aus Knochen und Meteoreisen mit aufwändigen Schnitzereien. W+2, W+3 gegen Zwölfgöttergläubige, ½ des erzielten Schadens wird Träger*in als LE zur Verfügung gestellt. Bricht bei 1-2 auf W6 nach jedem Angriff.

Tür zu GANG C, einfaches Schloss, mit vergiftetem Dorn gesichert, der bei Aufbrechen W6 Schaden zufügt und bei 1-2 auf W6 für 3 weitere Runden W6 Schaden verursacht.

GANG C

Dunkel

Glatt gemauerter Gang mit scharfem Knick. Direkt im Knick Skelett eines Neckers mit 13 Fingern. Ring aus Knochen mit grüner Perle. Ruft noch 1x Geist eines Krakonier-Helden aus uralter Zeit herbei, der einen Auftrag des Ringträgers ausführt, allerdings keine feste Gestalt annehmen kann.

Tür zu RAUM 7. Steintür. 13 Öffnungen. Tür öffnet sich, wenn alle 13 Öffnungen gefüllt sind, z. B. durch Finger.

RAUM 6: KULTGROTTE

Zwielicht durch schimmernde Splitter in der Decke. Unregelmäßige Felswände. Kuppelförmig. Idol eines riesigen Kraken aus schwarzem, glattpolierten Stein an der Ostwand. Dreizehn Tentakel, Maulöffnung. Linke Augenhöhle leer. Rechte mit tiefblauem Edelstein als Auge.

AUGE DES KRAKEN

Kindskopfgroß

Erlaubt nach Investition von 8 ASP Blick an Orte, die dem Namenlosen heilig sind (ein Turm im ewigen Eis, eine Ruinenstadt unter Wasser, eine Stufenpyramide im Dschungel, eine Höhle unter einer mitleidlosen Wüste, ein schneeumtoster Gipfel). Falls sich dort Diener des 13. aufhalten, bemerken sie die Beobachtung durch das Auge. Wert: 250 D.

Vor dem Kraken eine 1 x 1,5 m große, runde Metallfläche am Boden. Rostbraune Flecken. Opfer von Blut im Wert von mindestens 3 LE lässt das Auge des Kraken aufglühen. Die Tentakel beginnen sich leicht zu bewegen und tasten auf der Metallfläche herum. Opfer von 20 LE: Aus dem Maul des Idols purzeln W6 schwarze Perlen. Durch Essen geraten Necker in rauschhafte Ekstase, Menschen erlangen für 2W6 Runden die Fähigkeit der Unterwasseratmung.

Decke mit W100 schimmernden Edelsteinsplittern bestückt. Jeder Splitter ist handgroß und 1D wert. Zieht man einen Splitter heraus, tröpfelt ein dünnes Rinnsal aus der Decke. Ab 10 entfernten Splittlern besteht eine Chance von 1-5 auf W20, dass die Decke einstürzt, die mit jedem weiteren entfernten Splitter um 1 auf W20 wächst. Grollen, Bersten, Wasser- und Schlammflut. 2W20 Schaden für alle Kreaturen im Raum und Erstickungstod innerhalb von W3 Runden.

Angriff auf den Kraken (oder Herumpopeln am Auge) führt zum Erwachen des Idols binnen W3 Runden. In der ersten Runde kann es 3, in der zweiten 6, in der dritten 8 und danach alle 13 Tentakel einsetzen. Die Tentakel erreichen den gesamten Raum bis auf die Decke und einen schmalen Streifen an der Westwand mit dem Becken, an dessen Grund sich der Tunnel zu GANGSYSTEM D verbirgt. Das Idol verwendet, wenn es kann, zwei Tentakel, um die Türen zu blockieren. Die Tentakel bestehen in den belebten Form tatsächlich aus Fleisch und Blut.

IDOL DES DAGONUGGA

Mehrere Tentakel pro Runde (siehe oben), AT 12, PA 10, RS 2, LE 60 (20 pro Tentakel).

Schaden: W6+2, betroffene Person wird von den Füßen gefegt

und bekommt -4 auf die Verteidigung gegen weitere Tentakelangriffe.
Empfindlich gegen Feuer, Säure und zwölgöttergeweihte Waffen (doppelter Schaden).
Necker laufen pro Runde Gefahr, den Einflüsterungen des Idols zu erliegen und von ihm ferngesteuert zu werden (1-2 auf W6).

Paraden der Held*innen müssen durch Ausweichen erfolgen. Bei gelungenem Angriff eines Tentakels ist die betreffende Person umschlungen und wird ins Maul gezerzt. In der folgenden Runde KK-Probe, um sich zu befreien (Hilfe ist möglich, wobei die betreffende Person dann -4 auf das Ausweichen erhält). Bei Misslingen 2W6 Schaden durch zermalmende Kiefer.

Wer im Maul des DAGONUGGA stirbt, wird in die Sternenleere geschleudert, wo der Namenlose sich in seinen Ketten windet, und kehrt nach 13 Tagen als bleicher Gesandter des Rattenkinds zurück.

Becken an der Westwand von 2 x 1,5m Größe mit 1m tiefem, schleimigen Wasser. Durchgang zu GANGSYSTEM D am Boden.

Tür in der Südwand mit einfachem Schloss. GE+2 zum Knacken. GANG E.

GANGSYSTEM D

Dunkel

Kaltes, schleimiges Wasser steht 1,60m hoch, 50 cm Abstand zur Decke. In ABSCHNITT A 2, 10 m hoch, kein Abstand zur Decke, sodass getaucht werden muss.

X. Hier haust in einem Loch in der Wand eine

ELEKTROMURÄNE

AT 13, PA 11, RS 1, LE 20.

Schaden: W6+2 Stromschaden, der RS ignoriert. Springt zur Hälfte auf W4 Gruppenmitglieder über. KK-Probe, um eine Runde Betäubung zu vermeiden. Betäubte Personen laufen Gefahr, zu ertrinken, und erleiden pro Runde -1 KK durch Wasser in der Lunge. Wert kann durch längere Rast oder magische Heilung wieder hergestellt werden.

Im Loch der Muräne: Knochenhand mit 7 Fingern, Armreif aus schillerndem Perlmutter (1 Anwendung des Zaubers DUPLICATUS).

Y. In einer Luftblase unter Wasser lebt eine

WASSERSPINNE

Netz an der Decke.

AT 8, PA 7, LE 15, RS 1.

Schaden: W6+2, Gift lähmt (siehe ELEKTROMURÄNE) und weicht die Haut auf. KL-Probe, um Panik angesichts der eigenen buttrigen Haut zu vermeiden, sonst keine Auswirkung.

Im Netz aufgeweichte Krebse und die papierne Hülle einer Wasserschlange, aus der sich zwei Giftzähne entnehmen lassen (Nervengift, das zu Betäubung des Gegners führt). Außerdem zwei Splitter des PERLMORFUS.

Die Luftblase der Spinne bleibt für W6 Runden um den Kadaver herum erhalten.

Bei Aufenthalt im Gangsystem Chance von 1-3 auf W6 einer Begegnung mit dem

PERLMORFU

(Siehe S. 52 „Aventurien“-Heft des Ausbau-Spiels, allerdings mit 13 Hornsplintern, die es verschießt.)

Das MORFU kriecht lautlos an der Decke entlang, greift immer überraschend an.

Blutende Held*innen locken einen Schwarm PIRANHAS an („Aventurien“, S. 53).

Z. Loch, das zur Brutkammer in RAUM 7 führt. Nur durch Tauchen zu erreichen. Groß genug für einen Menschen.

RAUM 7: EHEMALIGE BRUTKAMMER

Dunkel. Wasser steht 0,5 m hoch. Boden und Wände von Muscheln bedeckt, die zwischen 15 cm und einem Meter Durchmesser haben. Schnappen bei Berührung: W3 Schaden. GE-Probe zur Bewegung durch den Raum. In der Ecke zappelt:

GERDMUR

Necker, dessen Hand in einer Muschel eingeklemmt ist.

Dankbar für Befreiung. Spricht nur Brocken der Menschensprache. Vermittelt mit seinen Freund*innen in RAUM 9. Setzt sich bei Angriff zur Wehr.

MU 10, AT 10, PA 9, RS 2, LE: 20.

Schaden: Biss W6+2, Klauen W6.
2 Angriffe pro Runde.

Trägt eine schwarze Perle bei sich, dazu ein Talisman in Form eines Menschen aus Perlmutter mit übertriebenem gestaltetem Mund (Wert: 5S).

In den Muscheln verbirgt sich bei 1-5 auf W20 ein wehrloses Krakonierembryo (Wert für Zauberkundige: 1D), allerdings greifen dann bei 1-10 auf W20 W6 der umliegenden Muscheln an, indem sie Held*innen anspringen und im Gesicht festschnappen. W6 Schaden, CH -2.

RAUM 8: AM FUSS DES BRUNNENS

Erhöht gegenüber GANGSYSTEM D. Kniehohes Wasser. Runder Brunnenschacht führt nach oben, 1,5 m Durchmesser. Seil mit Eimer baumelt hier. Wände des Schachtes mit Muscheln bedeckt. Äußerst wohlschmeckend,

essen heilt W3 LE. Necker-Fußspuren Richtung Osten. Geräusche der Necker aus RAUM 10.

GANG E

Dunkel

Niedrig, eng. Wände mit morschen Holzbalken abgestützt. Einsturzgefahr! Knöchelhohes Wasser. Intensiver Fischgeruch. Abzweigung nach Südwesten zum eingestürzten GANG E. Gespächsfetzen aus RAUM 10.

GANG F

Überwiegend eingestürzt, RAUM 11 mit Lichtquelle erkennbar. Mit Werkzeug kann man innerhalb einer Stunde den Weg zu RAUM 11 freilegen.

RAUM 9: TREFFPUNKT DER NECKER

4 Necker (ROLFMUR, GRITTMUR, STEPPMUR und ALMUR). Stehen um bläulich leuchtenden Stein. Lassen eine Tonpfeife mit stinkendem Algenknaster herumgehen, die bestialischen Geruch nach faulem Fisch verströmt. Berausende Wirkung auf Necker, Tatendrang und übersteigerte Selbsteinschätzung bei Menschen (MU+3, KL-Proben, um Dummheiten zu vermeiden für W6 Runden). Die vier sprechen über ihre Mutprobe, nämlich die Berührung der Muräne bei X im GANGSYSTEM D.

Schätze der Necker: 4 Morfu-Splitter, 1 mit Seepocken überkrusteter Dolch (AT+1 gegen Menschen, Persönlichkeit: flüstert in vergessener Sprache, schreit bei jedem Treffer vor Schmerz), eine Zielscheibe zum Messerwerfen mit diesem Dolch, ein aufgequollenes Buch mit anatomischen Zeichnungen von Menschen, Elfen und Zwergen, eine Riesenkrabbe (1m) in einem Behälter mit Salzwasser als Haustier der Gruppe, ein Kästchen mit Pfeifenkraut, zwei Muschelhörner und ein Fass. Bei 1-2 auf W6 machen zwei der Necker kopfschmerzverursachende Musik, zu der die anderen beiden tanzen.

Je nach Verhalten der Held*innen sind die Necker feindselig oder zu einem Gespräch und sogar zur Zusammenarbeit bereit. Sie sind keine Krieger*innen, sondern Jugendliche, die hier ungestört von ihren Ältesten sein wollen. Werden sie angegriffen, setzen sie sich zur Wehr, indem sie die Morfu-Splitter und den Dolch werfen, die Riesenkrabbe freilassen und versuchen zu fliehen. In ihrer Panik flüchten sie in GANGSYSTEM D.

Sie beherrschen die Menschensprache nur rudimentär. Mit etwas Geduld kann man von

ihnen erfahren, was in GANGSYSTEM D lauert. Sie vermissen GERDMUR (siehe RAUM 7). Von Silvana wissen sie nichts, und auch die Tür zu RAUM 6 haben sie bisher nicht öffnen können.

Sie erkennen eine Beschreibung des Tattoos auf dem Neckerzombie in RAUM 3 wieder und reagieren verstört.

Die Necker haben unterschiedliche Persönlichkeiten und Interessen: ROLFMUR und GRITTMUR sind nur wegen der Party hier und zu jedem Unfug bereit. STEPPMUR hat Angst vor dem Zorn der Ältesten, weil sie sich weggeschlichen haben, und will möglichst kein Risiko eingehen. ALMUR ist durch die Einflüsterungen des Krakengottes aus dem verschlossenen RAUM 6 beeinflusst, und drängt alle dazu, die Tür zu diesem Raum öffnen.

RAUM 10: DIE GEBANNT E DIEBIN

Dunkel

Unnatürlich warm. Erdhöhle mit niedriger Decke. Mitten auf dem Boden eine Zwergin im Schneidersitz, die in die Betrachtung eines blauen Juwels versunken ist. Es handelt sich um das fehlende Auge des Dagonugga.

Trakia, Tochter der Tragona, ist eine zwergische Abenteurerin aus den Koschbergen, die vor Jahren den Tempel entdeckt hat und das Auge des Idols stehlen konnte. Sie flüchtete in diese Sackgasse, wo sie seitdem durch die magischen Kräfte des Auges am Leben erhalten wird. Reißen die Held*innen sie gewaltsam aus ihrer Trance oder nehmen sie ihr das Auge weg, verfällt sie für W3 Runden in gewalttätige Raserei, bevor sie ansprechbar ist und von ihren Abenteuern erzählt. Sie hat den Kultraum durch ein magisches Portal am Versammlungsort des Namenlosen Tempels in der Oberstadt betreten, den sie durch Beschatten von Nomogaster Nomesin entdeckt hat, und ist vor dem erwachten Idol durch das Wasserbecken und Gangsystem D geflohen, wo sie auch eine Begegnung mit dem Riesenmorfu hatte. Trakia wird die Held*innen begleiten, wenn diese ihr Schätze und / oder Rache am Namenlosen Kult in Aussicht stellen. Betritt sie den Kultraum erneut, wird sie von ihrer Schatzgier überwältigt und versucht, auch das zweite Auge zu stehlen.

Das Auge des Dagonugga, das sie erbeutet hat, verfügt über dieselben Eigenschaften wie in RAUM 6 beschrieben. Setzt man es dem Idol wieder ein, ist Dagonugga so dankbar, dass er sofort mit allen Tentakeln zum Leben erwacht und die Anwesenden in sein Maul stopfen möchte, um sie in der Sternenleere für alle Ewigkeit zu belohnen.

RAUM 11: DIE UMGEBUNG DES BRUNNENS

Sumpfiger Untergrund. Fahler Mond hinter jagenden Wolken. Schwefelgeruch, Fischgestank. Knöchelhoher Nebel. Ruinen, Wracks.

HIER GIBT ES ZU FINDEN

W6	Fund
1	Holzlatte
2	Halbvolle Flasche Premier Feuer
3	Faustgroße, scharfkantige Muschel
4	Ein Haar von Karabustel, dem Kobold (siehe RAUM 3)
5	Ein Säckchen mit einem Dukaten, der mit regelmäßigen Einkerbungen an der Seite versehen wurde. Schwache magische Aura. Münze des „Alles oder nichts“, die 3x kritischen Patzer oder kritischen Erfolg bringt.
6	Schwarze Perle, die mit wirbelndem Rauch gefüllt ist. Zerschmettert man sie, füllt der undurchdringliche Rauch für 10 Sekunden einen Raum von 3 Kubikmetern.

Bei 1-2 auf W6 werden die Held*innen auf das leuchtende Haus in der Entfernung (RAUM 0) aufmerksam.

Ein gemauerter, halb eingestürzter Brunnen mit 1,5 m Durchmesser. Eimer am Seil hinabgelassen. Quietschende Winde. Am Grund kein Wasser, sondern matschiges Erdreich. Muscheln an den Wänden des Schachtes. Sehr schmackhaft, essen verleiht W3 temporäre LE.

Ein langes, silbernes Neckerhaar hat sich an den Muscheln verfangen. Es ist ausgesprochen stabil. Als Saite eines Musikinstruments vesetzt es Zuhörende in träumerische Trance (KL-3 bei Beeinflussungsversuchen). Als Strangulationsinstrument eingesetzt sorgt es dafür, dass das Opfer sich weniger zur Wehr setzt (KK -3 bei Befreiungsversuchen). Das Haar ist Bard*innen, Zauberkundigen und Meuchelmörder*innen 1D wert.

DER LOHN DER MÜHEN

STEIGEN DIE HELD*INNEN AUS DEM DUNKEL des Namenlosen Tempels wieder ans Tageslicht, sollten Sie, verehrter Meister, Ihre Gruppe darauf aufmerksam machen, dass es in ihren Ränzlein verdächtig klimpert. Wer nachschaut, findet neben den mühsam erworbenen Schätzen 150 blinkende Abenteuerpunkte. Die Held*innen haben sich außerdem Freund*innen und Feinde gemacht: die Neckergemeinde der Stadt, der namenlose Kult, Silvana, Karabustel und nicht zu vergessen Dagonugga selbst, einen waschechten Aspekt des Namenlosen auf Dere. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass auch die Zwölfe in ihrer ewigen Weisheit auf die Held*innen aufmerksam

geworden sind, und sie nun durch Träume, Visionen oder derische Diener*innen zu weiteren Taten gegen das Rattenkind ermuntern. Zu guter Letzt sei noch das Riesenmorfu erwähnt. Haben die Held*innen es getötet, verletzt oder gefangen genommen, so heftet sich, während ihre Gruppe die ergaunerten Dukaten noch fröhlich verspielen und verhuren, bereits der Sohn des Riesenmorfu an ihre Fersen, und wird bei nächster Gelegenheit zuschlagen. Dieser Sohn ging aus der unheiligen Eiablage seiner Mutter im Körper eines Goblins hervor, der sich einst in den Tempel verirrt. Halb Morfu, halb haarige Wasserleiche, war er in diesem Abenteuer leider als Statist in einem anderen Dungeon unabkömmlich, wird ihrer Gruppe aber schon bald in DIE RÜCKKEHR DES SOHNS DES RIESENMORFUS das Leben schwer machen, indem er mit den triefenden Schleimklauen an der Deck hängt und aus dem Maul Knochensplitter verschießt . . .