

JABBERWOCKY

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> JABBERWOCKY	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023
		<i>SIGNATURE</i>

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	JABBERWOCKY	1
1.1	Jabbawocky by Misiu	1
1.2	Kurze Beschreibung des Spielmoduls.	1
1.3	Spielanfang	2
1.4	Inhaltsverzeichnis	3
1.5	Eingang zur Höhle	4
1.6	Raum 1 (Wartesaal)	4
1.7	Raum 2 (Lager)	4
1.8	Raum 3 (Empfangszimmer)	5
1.9	Raum 4	6
1.10	Raum 5	6
1.11	Raum 6 (Diener der Jabbawocky)	7
1.12	Raum 7 (Folterkammer)	7
1.13	Raum 8 (Beschwörungsraum)	8
1.14	Raum 9 (Ruhmeshalle)	8
1.15	Raum 10	9
1.16	Raum 11	9
1.17	Kreuzung 1	10
1.18	Kreuzung 2	10
1.19	Kreuzung 3	11
1.20	Kreuzung 4	11
1.21	Kreuzung 5	12
1.22	Schild an der zweiten Eingangstür	12
1.23	Statuen aus dem Raum 1	13
1.24	Fluchtmöglichkeiten aus dem Raum 3	13
1.25	Raum 5 (der Schrank)	13
1.26	Raum 5 (das Bett)	14
1.27	Raum 5 (der Schreibtisch)	14
1.28	Raum 5 (das Bücherregal)	15
1.29	Raum 5 (die Truhe 1)	15

1.30	Raum 5 (die Truhe 2)	15
1.31	Raum 9 (Wandgemälde)	15
1.32	Die Goblins	16
1.33	Verhalten der NPCs in Raum 8	16
1.34	Braune Flasche	17
1.35	Glasflakon aus Raum 8	17
1.36	Falle 1 (Kreuzung 1)	17
1.37	Falle 2 (Im Gang zum Raum 5)	18
1.38	Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades	18
1.39	Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades	18
1.40	Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades	19
1.41	Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades	20
1.42	Nekromantische Künste	20
1.43	Arkane der Magie	21
1.44	Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades	21
1.45	Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades	21
1.46	Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades	22
1.47	Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades	22
1.48	Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades	23
1.49	Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades	24
1.50	Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades	24
1.51	Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades	25
1.52	Satarus, der Gott des Lebens und des Todes	25
1.53	Registrierung	26
1.54	Wichtige Hinweise !	26
1.55	Jabbawocky	27
1.56	Begegnungstabelle für die Höhle	27
1.57	Danke an ...	27
1.58	Copyright	28
1.59	Hilfe	28

Chapter 1

JABBERWOCKY

1.1 Jabbawocky by Misiu

Jabbawocky !

Ein Abenteuer-Spielmodul für das AD&D II Rollensystem.

(C) by Michael „Misiu“ Ruppik (R&R)

V 1.0 vom 30.09.1995

SHAREWARE

Kurze Beschreibung

Spielanfang

Inhaltsverzeichnis

Registrierung

COPYRIGHT

WICHTIG !

Danke an ...

1.2 Kurze Beschreibung des Spielmoduls.

Kurze Beschreibung des JABBAWOCKY Spielmoduls:

Dieses Spielmodul wurde als Abenteuer für das AD&D II Rollenspielsystem geschrieben. Es ist vorgesehen für Charaktere bis zur 6. Erfahrungstufe. Er kann auch als Anfänger-Abenteurer benutzt werden, allerdings sollten dann die Werte der zwei Hauptgegner entsprechend angepaßt werden, da ein Magier 5. Grades und eine Priesterin 4. Grades etwas zu mächtig sind für

eine Gruppe mit max. 2. Erfahrungsgrad.

Dieses Abenteuer ist so konzipiert, daß es an einem Abend durchgespielt werden kann.

Ich habe bewußt auf viele Abbildungen verzichtet, da ich der Meinung bin, daß sie den Spielleiter mehr stören als ihm helfen. Außerdem bleibt so noch etwas Spielraum um gruppenspezifische Anpassungen.

Der Spielleiter wird hier keine festgelegten Erfahrungspunkte für Monster und ähnliches finden, er oder sie möge sie selbst festlegen um sie den Gegebenheiten und Gewohnheiten der eigenen Spielrunde anzupassen. Außerdem bin ich gegen sinnloses umbringen von NPCs, nur weil das einen Haufen Erfahrungspunkte bringt.

Zurück

1.3 Spielanfang

Es war mal vor einer langer Zeit, da begab sich eine kleine Gruppe Abenteurer auf die Suche nach „Rum und Ähre“ ...

... und landete beim Baron Rodrigez de la Niente auf einer von seinen berüchtigten Saufgelagen. Im tiefen Suff prahlten sie mit ihren Erlebnissen und mutigen Taten und hielten sich für unbesiegbar. Die Erzählungen von dem grauenhaften Jabbawocky, reizten sie nur zum Lachen, denn es gab keine Ungeheuer, die sie nicht besiegen könnten. Als der Baron sie beim Wort nahm, willigten sie freudig ein.

Erst als sie am nächsten Morgen verkatert aufwachten, wurde ihnen bewußt, daß ihr guter Ruf auf dem Spiel stand und obwohl sie keine rechte Lust hatten, zogen sie aus um den Jabbawocky, vor dem alle Angst hatten, zu erlegen. In strömenden Regen machten sich auf die zweitägige Reise zu seiner Höhle ...

... nach zwei Tagen beschwerlicher Reise, total durchnäßt standen sie endlich vor der berüchtigten Höhle in der der Jabbawocky hausen sollte.

... und dieser verdammte Jabbawocky ließ sich nicht mal blicken !

Leicht genervt standen sie davor und überlegten. Vielleicht ist er in der Höhle ? Ach, was soll's, wir werden ihn schon holen !

Jabbawocky
Höhle
Inhaltverzeichnis
Zurück

1.4 Inhaltsverzeichnis

Eingang	
Kreuzung 1	
Jeremiah Truppo	
Raum 1	
Kreuzung 2	
Lori de la Niente	
Raum 2	
Kreuzung 3	
Goblins	
Raum 3	
Kreuzung 4	
Satarus	
Raum 4	
Kreuzung 5	
Raum 5	
Raum 6	
Falle 1	
Begegnungstabelle	
Raum 7	
Falle 2	
Raum 8	
Raum 9	
Raum 10	
Raum 11	
Übersichtskarte für Master	
Übersichtskarte für Spieler	
Zurück	
Spielanfang	

1.5 Eingang zur Höhle

Der Eingang zur Höhle des legendären Jabbawocky.

Ein in Stein gehauenes Eingangsportal (ca. 4 m hoch und 4 m breit) ist durch eine massive Tür verschlossen. Neben dem Eingang liegen verstreute menschlicher und nichtmenschlicher Knochen. Auch die Vegetation ist recht spärlich. Im Lehm Boden vor der Höhle sind mehrere sehr große menschenähnliche Fußabdrücke (ca. 1 m lang) zu finden.

Die Eingangstür ist nicht verschlossen und führt in einen dunklen Gang, der mit einer weiteren Tür verschlossen ist. Der Gang ist ca. 4 m hoch und aus dem Fels gehauen. Wenn man diese Tür etwas genauer untersucht findet man ein kleines Schild (ca. 3 m über der Erde). Im Korridor findet man viele Blutspuren, deren Alter von sehr alt bis recht frisch reicht.

Wenn man durch diese Tür geht kommt man in Raum 1 hinein

Schild

Raum 1

Zurück

1.6 Raum 1 (Wartesaal)

Raum 1 (Wartesaal)

Es ist ein sehr großer und hoher Raum. An der Wand links neben der Eingangstür steht eine Sitzbank (ca. 1.5 m hoch und 8 m lang). Es befinden sich in diesem Raum neben der Eingangstür auch drei weitere Ausgänge, die jeweils in dunkle Gänge führen. Die Blutspur auf dem Boden zieht sich weiter in den westlichen Korridor. Der Ausgang nach Norden wird von 4 m hohen Steinstatuen bewacht. Sonst ist dieser Raum leer, bis auf paar Knochenreste in den Ecken.

Statuen

Eingang

Raum 2 (W)

Raum 3 (O)

Kreuzung 1 (S)

Karte

Zurück

1.7 Raum 2 (Lager)

Raum 2 (Lager)

Wenn man diesen Raum betritt, sieht man als erstes einen riesigen Tisch mit vier entsprechend hohen Stühlen. Man hat das Gefühl, daß diese Möbel für Wesen gemacht wurden, die die Größe der Statuen im vorherigen Raum hatten.

Im nördlichen Teil des Raumes befinden sich an den Wänden Regale mit Tellern und Töpfen in entsprechender Größe.

In der südlichen Hälfte des Raumes findet man viele Leichen unterschiedlichen Alters und Zustands. Es sind nicht nur menschliche, sondern auch tierische Kadaver. Sie hängen an den Wänden und unter der Decke. Man hat das Gefühl in einer riesigen Speisekammer zu sein, die noch benutzt wird.

[Raum 1 \(O\)](#)
[Karte](#)
[Zurück](#)

1.8 Raum 3 (Empfangszimmer)

Raum 3 (Empfangszimmer)

Dieser Raum hat zwei Ausgänge nach Westen. Der nordliche führt zum Raum 1. Der südliche zum Kreuzung 1. Es sind keine Türen vorhanden.

Wenn man diesen Raum durch einen der beiden Eingänge betritt, sieht man als erstes eine runde Vertiefung (Durchmesser 5 m) in der Mitte des Raumes. Diese Vertiefung wird begrenzt durch eine blutrote durchgehende Linie.

Überschreitet jemand diese Linie, wird er automatisch mit 4 Pfeilen (1W6 pro Pfeil) beschossen. Die Zielvorrichtung ist magischen Ursprungs und hat eine ETW0 von 20. Die Richtung, aus der die Pfeile gekommen sind ist nicht erkennbar.

Wenn alle Charaktere sich in diesem Raum efinden, dann gehen an den Ausgängen massive Gitter aus Metall herunter und aus der Vertiefung erhebt sich eine 6 m hohe Statue aus Holz. Die Figur stellt einen humanoiden, mit Fell bedecktes Wesen dar. Nachdem die Figur voll ausgefahren wurde, ertönt eine sehr laute Stimme: „Verneige dich vor dem mächtigen Jabbawocky und lege dein Opfer nieder.“ Nachdem ein Opfer gelegt wurde ertönt wieder eine Stimme: „Du darfst mir eine Frage stellen.“ Als Antwort auf alle Fragen die die Charaktere stellen sagt die Stimme: „42“

Fluchtmöglichkeiten aus dem verschlossenen Raum

[Raum 1 \(W\)](#)
[Kreuzung 1 \(W\)](#)
[Karte](#)
[Zurück](#)

1.9 Raum 4

Raum 4

Dieser Raum kann durch zwei Eingänge betreten werden. Beide sind durch massive Türen abgeschlossen. Beide Türen stellen kein großes Hindernis für geübte Diebe dar.

Im Raum selbst herrscht Chaos. In jeder Ecke stapeln sich Kleider und Felle. In einer Raumecke unter einem großen Stapel Stoffe findet man einen sehr alten Goblin. Er zittert vor Angst und ist total verstört. Ab und zu murmelt er mit seiner verängstigten Stimme: „Jabbawocky, ich dein Diener, nicht schlagen, ich sein brav.“ oder voll Überzeugung: „Jabbawocky wird dich holen.“

Wenn man den Raum und die dort befindlichen Kleider sehr gründlich durchsucht, findet man ca. 5 GM, 12 SM, 42 KM und zwei kleine Säckchen mit Hundekuchen.

Kreuzung 1 (N)
Kreuzung 3 (S)
Karte
Zurück

1.10 Raum 5

Raum 5

Wenn man durch den Gang im Osten des Raumes 9 weitergeht, steht man nach einer Weile vor einer abgeschlossenen Tür. Sie läßt sich entweder mit dem passenden Schlüssel öffnen oder durch einen Dieb aufbrechen. An der Tür befindet sich ein Schild in goblinischer Sprache:
„Goblins müssen draußen bleiben !“

Dieser Raum sieht sehr ordentlich aus. Die Möbel haben eine menschliche Größe. Neben einem Bett befinden sich dort ein Kleiderschrank, ein Schreibtisch mit Stuhl, zwei Holztruhen und ein Regal mit Büchern. An der Wand gegenüber der Tür hängt ein sehr großer Spiegel.

Wenn man diesen Raum betritt wird die Falle 2 im Korridor automatisch scharf gemacht. Jeder, der danach über sie geht, egal in welcher Richtung, löst sie aus.

Schrank
Bett
Schreibtisch
Bücherregal
Truhe 1
Truhe 2

Raum 9 (O)

Falle 2 (O)
Karte
Zurück

1.11 Raum 6 (Diener der Jabbawocky)

Raum 6 (Lager der Goblins)

Achtung, der ganze Raum ist geschützt gegen den Zauber Feuerball. Falls jemand diesen Zauber in diesem Raum wirkt, explodiert dieser in dem Gang vor diesem Raum mit normalen Effekt. Personen, die sich im Raum 6 befinden sind von seinen Auswirkungen nicht betroffen.

Der Eingang zu diesem Raum ist durch eine Tür verschlossen. An der Tür befindet sich ein Schild: „Jabbawocky's Diener“. Wenn man an der Tür lauscht, hört man wie sich eine größere Goblin-Gruppe darin amüsiert. Man kann nur sehr schlecht feststellen, wieviele es sind. Auf alle Fälle es sind VIELE Goblins !

Wenn man die Tür öffnet, findet man sich in einem recht dunklen, stinkenden Raum. An einem langen Tisch amüsieren sich ca. 6 Goblins, die mit Kurzschwertern bewaffnet sind. Sie sind leicht angetrunken, aber sonst sehr kampffreudig. Wenn sie bei ihrem Gelage gestört werden, reagieren sie recht aggressiv.

Neben dem Tisch befinden sich in der nördlichen Hälfte des Raumes 12 Betten, die alle benutzt aussehen.

Wenn man diesen Raum gründlich durchwühlt, findet man ca. 100 GM, 100 Flaschen Goblin-Bier (Marke: Wuerg & Koootz) und zwei Kisten Hundekuchen.

Goblins

Kreuzung 2 (O)
Karte
Zurück

1.12 Raum 7 (Folterkammer)

Raum 7 (Folterkammer)

Diesen Raum kann man auf zwei Wegen betreten. Entweder fällt man durch die Rutsche in den Raum und prallt auf die mit Glassplittern gespickten Wand (2W4 Schaden) oder man geht die Treppen runter.

Es ist ein verwinkelter Raum, voll vergammelter Folterinstrumente und sonstigen Abfalls. Es stinkt hier fürchterlich. Ansonsten ist hier nichts interessantes.

Raum 10 (N-O)
Kreuzung 5 (N)
Karte
Zurück

1.13 Raum 8 (Beschwörungsraum)

Raum 8 (Beschwörungsraum)

Achtung, der ganze Raum ist geschützt gegen den Zauber Feuerball. Falls jemand diesen Zauber in diesem Raum wirkt, erleidet er allein die volle Wirkung des Zaubers. Dem Rest passiert nichts.

Es ist ein sehr großer Raum. Neben dem Eingang stehen 4 Goblins als Wache, sie sind angewiesen, jegliche Störung zu unterbinden. In dem nördlichen Teil befindet sich ein großes gemaltes Fünfeck mit einem Opfertisch, auf dem eine sehr hübsche junge Frau (Lori) angekettet ist. Sie schreit laut um Hilfe und versucht vergeblich sich zu befreien. An jeder Ecke dieses Fünfecks befindet sich ein großer 7 armiger Kerzenständer mit brennenden schwarzen Kerzen. Vor diesem Opfertisch steht ein Magier (in einer schwarzen Robe), der offensichtlich eine Beschwörung macht.

In der Mitte der östlichen Wand steht ein Schrank mit diversen Kultutensilien sowie 4 braunen Flaschen und 4 Glasflakons, die alle Flüssigkeiten enthalten. Auf allen Wänden hängen Gabelsensen, Speere, Äxte und bunte Schilde. (Eine der Gabelsensen ist magisch, +2 auf Trefferwurf)

Jeremiah
Lori
Goblins
Verhalten der NPC
braune Flasche
Glasflakon

Raum 11 (N)
Karte
Zurück

1.14 Raum 9 (Ruhmeshalle)

Raum 9 (Ruhmeshalle)

Dieser Raum besitzt vier Ausgänge. Zwei nach Westen, die mit einem Stoffvorhang verdeckt sind. Einen nach Osten, der durch einem langen Gang zum Raum 5 führt und eine verschlossene Tür im Norden, die in den Raum 11 führt.

Im Gegensatz zu den anderen Räumen ist dieser Raum prachtvoll geschmückt. Die ganze Südwand ist ein einziges Wandgemälde und die restlichen Wände sind bedeckt mit Wandteppichen und aufgehängten Waffen. Bei den Waffen handelt sich um Speere (ca 4.5 m lang) und Streitäxte (ca. 2.5 m lang). Es sind dieselben Waffen, die die meschenähnliche Wesen auf dem Wandgemälde tragen. Um mit der Streitaxt kämpfen zu können muß man mindesten eine Stärke von 18 (100) haben. Sie verursacht dann 2W10 + Stärkebonus Schaden.

In den Ecken des Raumes stehen große Ölleuchter, die man anzünden kann. Wenn sie brennen, kommt die ganze Pracht des Raumes erst richtig zum Vorschein.

Wandgemälde

Raum 5 (O)
Raum 11 (S)
Kreuzung 3 (W)
Kreuzung 4 (W)
Falle 2 (O)
Karte
Zurück

1.15 Raum 10

Raum 10

Dieser Raum ist eigentlich nur ein Seitengang, der vor langer Zeit eingestürzt ist. Na ca. 15 ist er zu Ende. Je näher man an die Einsturzstelle kommt, desto schlimmer wird der Gestank. Spieler, die tiefer als 8 m in den Gang reingehen, müssen ein Probewurf auf ihre Geschicklichkeit ausführen. Beim Nichtbestehen rutschen sie aus und fallen in die Fäkalien, die die Goblins dort regelmäßig hinterlassen. Dieser Raum wird nämlich von ihnen als Toilette mißbraucht. Der Geruch der Fäkalien bleibt an dem Charakter so lange haften, bis die Sachen und die Person sehr gründlich gewaschen wurden. Geschieht das nicht innerhalb von 10 Tagen bleibt der Geruch für immer als persönliche Duftnote erhalten.

Raum 7 (W-S)
Kreuzung 5 (W-N)
Karte
Zurück

1.16 Raum 11

Raum 11

Es ist ein kurzer Gang, der an beiden Seiten mit je einer Tür abgeschlossen

ist. Im Norden befindet sich Raum 9 und im Süden Raum 8.

An den Wänden hängen Wandteppiche mit Darstellungen von Jagdszenen. Zusätzlich hängen an jeder Wand jeweils zwei gekreuzte Gabelsensens.

Dieser Raum besitzt eigene Beleuchtung. Unter der Decke befinden sich zwei Glasbehälter mit bläulich leuchtenden Kristallen.

Wenn man an der nördlichen Tür lauscht, kann man hören, wie jemand singt. Es hört sich wie ein ritueller Gesang an.

[Raum 8 \(S\)](#)
[Raum 9 \(N\)](#)
[Karte](#)
[Zurück](#)

1.17 Kreuzung 1

Kreuzung 1

Auf dieser Kreuzung gibt es vier Möglichkeiten.

Der Gang nach Norden führt zum Raum 1.

Der Gang nach Osten führt zum Raum 3.

Der Gang nach Süden führt zur Tür zum Raum 4.

Der Korridor nach Westen biegt nach einer Weile nach Süden ab und führt zur Kreuzung 2.

[Raum 1 \(N\)](#)
[Raum 3 \(O\)](#)
[Raum 4 \(S\)](#)
[Kreuzung 2 \(W\)](#)
[Falle 1](#)
[Zurück](#)

1.18 Kreuzung 2

Kreuzung 2

Auf dieser Kreuzung gibt es vier Möglichkeiten.

Der Gang nach Norden biegt nach einer Weile nach Osten ab und führt zur Kreuzung 1.

Der Gang nach Osten führt zur Kreuzung 4.

Der Gang nach Süden führt zur Kreuzung 5.

Der Korridor nach Westen endet nach ca. 10 m an einer Tür zum Raum 6. An der Tür befindet sich ein Schild: „Jabbawockys Diener“. Wenn man an der Tür lauscht, hört man, wie sich eine größere Goblin-Gruppe darin amüsiert. Man kann nur sehr schlecht feststellen wieviele es sind. Auf alle Fälle es sind VIELE Goblins !

Raum 6 (O)
Kreuzung 1 (N)
Kreuzung 4 (O)
Kreuzung 5 (S)
Zurück

1.19 Kreuzung 3

Kreuzung 3

Auf dieser Kreuzung gibt es drei Möglichkeiten.

Der Gang nach Süden führt zur Kreuzung 4.

Der Gang nach Westen biegt nach 5 m nach Norden ab und endet vor der Tür zum Raum 4.

Der Korridor nach Osten endet an einem durch einen Stoffvorhang zugedeckten Eingang zum Raum 9.

Raum 4 (N)
Raum 9 (O)
Kreuzung 4 (S)
Zurück

1.20 Kreuzung 4

Kreuzung 4

Auf dieser Kreuzung gibt es drei Möglichkeiten.

Der Gang nach Norden führt zur Kreuzung 3.

Der Gang nach Westen führt zur Kreuzung 2.

Der Korridor nach Osten endet an einem durch einen Stoffvorhang zugedeckten

Eingang zum Raum 9.

Raum 9 (O)
Kreuzung 2 (W)
Kreuzung 3 (N)
Zurück

1.21 Kreuzung 5

Kreuzung 5

An dieser Stelle gibt es drei Möglichkeiten.

Der Gang nach Norden führt zur Kreuzung 2.

Der Gang nach Süden geht nach 2 m in eine Treppe über, die nach unten führt. Sie ist ziemlich lang (142 Stufen). Nach den ersten 42 Stufen geht ein Gang nach Osten ab. Es ist der Raum 10. Wenn man die Treppe weiter nach unten geht (Vorsicht auf der 84 Stufe ist ein Stolperdraht gespannt) kommt man zum Raum 7.

Der Korridor nach Westen verwandelt sich nach ca. 5 m in eine Rutsche. Es wird so glatt, daß es unmöglich ist, gerade zu stehen. Man rutscht durch mehrere Kurven direkt in den Raum 7 und landet auf einer Wand gespickt mit Glassplittern (2W4 Schaden).

Raum 7 (O) (S)
Raum 10 (S-O)
Kreuzung 2
Zurück

1.22 Schild an der zweiten Eingangstür

Auf diesem Schild steht geschrieben:

Jabberwocky der Allmächtige und Allwissende !

Sprechstunde von Sonnenuntergang bis Mitternacht.

Durch die Tür durch, dann links ! (kein Kreuz).

Jeder nur eine Frage !

EINZELN EINTRETEN !

Zurück

1.23 Statuen aus dem Raum 1

Statuen aus dem Raum 1

Diese 4 m hohe Statuen stellen menschenähnliche, allerdings stark behaarte Lebewesen dar. Sie sind aus dunklem Stein recht fein gemeißelt. Sie bilden mit dem Raumboden eine Einheit und lassen sich nicht verschieben. Wenn man eine von ihnen berührt erscheinen in ihren Gesichtern bewegliche Münder und eine sehr laute Stimme ertönt:

„Wieder einer diese Idioten, die nicht lesen können ! Du solltest nach links gehen ! NACH LINKS !!!“

Zwei Sekunden später eine sehr leise und kindliche Stimme:

„Küss mich ich bin ein verzauberte Frosch.“

Sollte einer der Charaktere eine der Statuen küssen verwandelt er sich für 1W6 Phasen in einen grünen Frosch und seine Ausrüstung bleibt auf dem Boden liegen.

Zurück

1.24 Fluchtmöglichkeiten aus dem Raum 3

Es gibt mehrer Fluchtmöglichkeiten:

1. Alle opfern eine Kleinigkeit, dann gehen alle Gitter wieder hoch. Derjenige mit dem kleinsten (geizigsten) Opfer wird beim hinausgehen durch einen Fluch getroffen. Seine Füße stinken (1W6 Tagen) so schrecklich, daß, wenn sich einer seiner (ihrer) Begleiter im Umkreis von 2 m von ihm (ihr) befindet, ihm fürchterlich Übel wird und er (sie) sich übergeben muß. Das Opfer selbst hat das Gefühl angenehm zu riechen. Der Rest der Personen, die nicht zur Abenteurer-Gruppe gehören, riecht nichts ungewöhnliches.
2. Die Figur wird verbrannt. Beim hinausgehen fangen die Charaktere, die sich an der Verbrennung beteiligt haben, selbst an zu brennen (1W4 Schaden pro Runde, bis die Kleidung gelöscht wird).
3. Durch Magieanwendung (z.B. Stein- oder Metallverformung) werden die Gitter oder die Statue zerstört. Der Anwender der magischen Kräfte verwandelt sich beim hinausgehen in einen Ork (für 1 Stunde). Diese Verwandlung ist nach dieser Zeit für 1 Stunde beendet, tritt aber wiederholt auf (1W6 mal), bis das Opfer engültig wieder seine alte Gestalt annimmt.

Zurück

1.25 Raum 5 (der Schrank)

Schrank

Es ist ein sehr alter hölzerner Schrank. Die Oberfläche ist mit reichen Verzierungen versehen. Es ist eine meisterliche Arbeit, die man heute nur noch sehr selten findet. Dieser Schrank ist so schwer, daß er sich nur durch acht kräftige Männer verschieben läßt.

Wenn man den Schrank sehr gründlich durchsucht, findet man mehrere Magier-Roben in schwarz und rot, Unterwäsche, Bettwäsche und ein kleines Kästchen mit Zähnen und einem kleinen Baby-Bild in Öl, auf dem hinten steht „Mamis bester““. Der Schrank besitzt keine Geheimfächer.

Zurück

1.26 Raum 5 (das Bett)

Bett

Das Bett besitzt ein Baldachin, das reichlich verziert ist. Wenn jemand darin liegt und nach oben blickt, muß er einen Rettungswurf gegen Zauber durchführen. Falls dieser nicht bestanden wird, erleidet das Opfer einen einstündigen Orgasmus, der in den ersten 5 Minuten nur ein sehr angenehmes Gefühl verursacht, danach wird er allerdings so stark, daß das Opfer die restliche Zeit nur mit Stöhnen und Keuchen verbringt und nicht in der Lage ist einen klaren Gedanken zu fassen.

Unter dem Bett befinden sich paar alte Spinnweben und ein Nachtopf, in dem eine tote Ratte „schwimmt““.

Zurück

1.27 Raum 5 (der Schreibtisch)

Schreibtisch

Ein alter Schreibtisch aus Eichenholz, sehr schlicht und aufgeräumt. Der Tisch besitzt drei übereinander angeordnete Schubladen.

Auf der Tischplatte liegen 20 Blatt sehr guten Papiere, ein Tintenfaß und ein Becher mit Gänsekielen. In den zwei oberen Schubladen liegen Notizen, die in einer unleserlichen Geheimschrift verfaßt sind sowie je ein Dolch. In der untersten Schublade befindet sich ein Säckchen mit Geld (100 PM) sowie eine gespannte Handarmbrust mit 5 Bolzen und kleinen Phiolen mit Gift (Schaden durch Gift 4W4+4, RW halber Schaden).

In einem Geheimfach findet man eine Spruchrolle „Wiedererweckung““.

Zurück

1.28 Raum 5 (das Bücherregal)

Bücherregal

In dem Bücherregal befinden sich sehr viele Bücher, meist mit trivialem Inhalt. Ein paar davon beschäftigen sich mit der Geschichte und Verehrung des Satarus. Außerdem gibt es noch interessante Bücher über Kräuter und Gifte.

Die Bücher sind leicht zerfallen und verstaubt.

Zurück

1.29 Raum 5 (die Truhe 1)

Truhe 1

Es ist eine tiefschwarze Truhe. Sie ist leer. Wenn man sie öffnet, ertönt eine sehr ernste Stimme: „Du bist jetzt verflucht ! Am heutigen Tag wirst du sterben.“ Nur die Person, die als erste die Truhe geöffnet hat, hört diese Stimme und sieht ein grinsendes Skelett umhüllt mit einem schwarzen Umhang, das in einer Hand eine fast abgelaufene Sanduhr hält und in der anderen eine schwarz-bläulich schimmernde Sense. Nach paar Sekunden verschwindet diese Erscheinung. Alle anderen Personen in diesem Raum bemerken nichts ungewöhnliches.

Sonst hat dies keine weiteren Auswirkungen.

Zurück

1.30 Raum 5 (die Truhe 2)

Truhe 2

In der weißen, hölzernen Truhe befinden sich alle notwendigen Komponenten, um jeden der Sprüche, die sich in den Büchern „Nerkomantische Künste“ „Arkane der Magie“ befinden, mindestens 3 mal sprechen zu können.

Zurück

1.31 Raum 9 (Wandgemälde)

Wandgemälde

Dieses Gemälde bedeckt die ganze Wand. Es stellt Jagdszenen aus dem Leben eines menschenähnlichen Volkes dar. Die Wesen waren etwas mehr als doppelt

so groß wie Menschen, auf die sie Jagd machten. Sie hatten kurzes graues Fell und ihr Kopf war eine Mischung aus Gorilla- und Menschenkopf. Sie benutzten Waffen, die genauso aussahen, wie die, die noch an den Wänden hängen.

Zurück

1.32 Die Goblins

Ein durchschnittlicher Goblin ist mit einem Kurzsword bewaffnet ↔
und hat

folgende Werte:

Kampf-Werte	Rüstungsklasse: 6
	Trefferpunkte : 16
	ETW0 : 20
Rettungswürfe	Lähmung, Gift oder Todesmagie : 14
	Zauberstäbe, -stecken oder -ruten: 16
	Versteinerung oder Verwandlung : 15
	Odemwaffen : 17
	Zauber : 17

Bemerkung: Goblins mögen kein Licht und haben Infravision !

Zurück in Raum 6
Zurück in Raum 8
Zurück

1.33 Verhalten der NPCs in Raum 8

Die Goblins versuchen sofort die Eindringlinge anzugreifen und aus ↔
dem

Raum zu drängen.

Jeremiah (Magier) tut zuerst nicht, es sei denn, die Goblins brauchen nach zwei Runden Verstärkung oder er wird vor dieser Zeit selbst angegriffen. Ansonsten versucht er die Angreifer möglichst schnell außer Gefecht zu setzen. Falls ihm das nicht gelingt oder die Gruppe zu schnell seine Goblins erledigt, spricht er den Zauber „Scheintod“ und wartet auf den Moment, wo Lori die Gruppe angreift, um ihr dann zu helfen.

Lori spielt eigentlich den Lockvogel. Sie schreit die ganze Zeit um Hilfe. Sie möchte befreit werden. Falls man sie befreien sollte, bedankt sie sich überschwenglich bei ihren Rettern und erzählt von den angeblichen Greueln des Magiers. Wenn sie sich unbeobachtet fühlt, geht sie in die Richtung der Wand, wo die magische Gabelsense hängt und bringt sie an sich, um, wie sie sagt „sich an den Mistkerlen zu rächen“. Falls sich die

Möglichkeit ergibt, greift sie ihre „Retter“ mit Magie und Waffen an (je nach dem, was günstiger ist).

Zurück

1.34 Braune Flasche

Braune Flasche

In dieser Flasche befindet sich ein Heiltrank (1W8 TP zurück). Die Flüssigkeit stinkt und schmeckt sehr bitter. Nach einem kleinen Schluck wird einem für 10 Runden Speiübel. Erst wenn man ihn vollständig zu sich nimmt, entfaltet sich die volle Heilwirkung.

Die Flüssigkeit in der Flasche ist leicht brennbar und kann auch als Molotow-Coctail benutzt werden (1W8 Schaden)

Zurück

1.35 Glasflakon aus Raum 8

Glasflakon

In dem Glasflakon befindet sich eine grüne Flüssigkeit. Wenn man den Korken herauszieht, verflüchtigt sie sich schlagartig und bildet eine Gaswolke mit einem Radius von 2 m. Alle im Wirkungsbereich betroffenen Personen müssen einen Rettungswurf gegen Gift machen (davon sind Orks ausgenommen). Falls sie ihn nicht bestehen, fallen sie bewußtlos um (für 1W10 Runden). Beim Bestehen müssen sie 1 Runde lang stark husten und sind nicht in der Lage, irgendwelche Angriffe zu machen. Falls Orks in den Wirkungsbereich kommen, werden sie für 1W6 Runden zu Berserkern. Ihre Kraft und Schnelligkeit erhöht sich enorm (ST 20, 4 Angriffe pro Runde) und sie greifen die nächststehende Person sofort an, mit Ausnahme eines anderen Orks.

Die Wirkung der Gaswolke bleibt für 3 Runden bestehen.

Zurück

1.36 Falle 1 (Kreuzung 1)

Beim Überqueren der Kreuzung verspürt jeder der durchgehenden, ←
männlichen

Wesen ein leichtes Prickeln auf der Haut. Rettungswurf gegen Zauber. Beim Bestehen des RW keine Wirkung. Mißlingt allerdings der RW, so verwandelt sich die Person in eine aufregende menschliche Blondine (CH 17), bis auf diese Tatsache ändern sich die anderen Fähigkeiten und Attribute der

betroffenen Person nicht. Diese Verwandlung bleibt 1W10+5 Tage bestehen. Die einzige Möglichkeit, vorzeitig diesen Zauber zu beenden, ist die Opferung von 1000 GM und zwei aus Eichenholz geschnitzten Puppen auf einem Scheiterhaufen. Dabei muß mindestens 1 Stunde lang von der betroffenen Person geschrien werden: „Barbie ist die größte ! Ich liebe Barbie !“

Variante B:

Um diesen „Fluch“ loszuwerden müssen 20 lebendige Barbies der Göttin Rashai geopfert werden.

Auf weibliche Wesen wirkt diese Falle nicht.

Zurück

1.37 Falle 2 (Im Gang zum Raum 5)

Wenn man Raum 5 betritt, wird die Falle 2 im Korridor automatisch ←
scharf
gemacht. Jeder, der danach egal in welcher Richtung über sie geht, löst sie aus. Dabei erleidet das Opfer 2W8 Schaden durch scharfe Klagen, die aus der Decke auf den Boden einschlagen. Nur ein sehr geübte Zwerg kann diese Falle erkennen, aber da sie in der Decke (in ca 4 bis 5 m Höhe) angebracht ist, wird er sie kaum finden. Trotzdem, man kann diese Falle unbeschadet durchqueren in dem man kurz davor „42“ spricht.

Zurück

1.38 Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades

Charakter: Jeremiah Truppo (Magier-Nekromant 5. Grades)

Werte

Fertigkeiten

Zauber

Ausrüstung

Personenbeschreibung

Zurück zum Raum 8

Zurück

1.39 Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades

Charakter: Jeremiah Truppo (Magier-Nekromant 5. Grades)

Charakter-Werte Rasse : Mensch
 Gesinnung: Neutral/Böse
 Attribute: ST 13; GE 14; KO 13; IN 14; WE 17; CH 9

Kampf-Werte Rüstungsklasse: 9
 Trefferpunkte : 17
 ETW0 : 19

Rettungswürfe Lähmung, Gift oder Todesmagie : 14
 Zauberstäbe, -stecken oder -ruten: 11
 Versteinerung oder Verwandlung : 13
 Odenwaffen : 15
 Zauber : 12

Bemerkung: Auf Grund der hohen Weisheit besitzt Jeremiah Truppo eine Modifikation gegen magische Angriffe von +3.

Werte
 Fertigkeiten
 Zauber
 Ausrüstung
 Personenbeschreibung
 Zurück

1.40 Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades

Charakter: Jeremiah Truppo (Magier-Nekromant 5. Grades)

Jeremiah Truppo besitzt folgende Fertigkeiten. In Klammern Anzahl der Punkte, die auf diese Fertigkeiten vergeben wurden.

Fertigkeiten:

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. Altertumskunde (1) | 5. Kräuterkunde (2) |
| 2. Astrologie (2) | 6. Reiten (Pferd) (1) |
| 3. Lesen und Schreiben (1) | 7. Sprache (goblinisch) (1) |
| 4. Zauberkunde (1) | 8. Umgangsformen (1) |

Waffenfertigkeiten:

1. Dolch (1)
2. Wurfpeile (1)

Werte
 Fertigkeiten
 Zauber
 Ausrüstung
 Personenbeschreibung
 Zurück

1.41 Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades

Charakter: Jeremiah Truppo (Magier-Nekromant 5. Grades)

Als Magier-Spezialist besitzt Jeremiah Truppo pro Zaubergrad jeweils einen zusätzlichen Zauber aus der Schule der Nekromantie.

- 1. Grad: Schild (W,G) (143)
- 1. Grad: Schmierer (W,G,M) (144)
- 1. Grad: Nebelwand (W,G,M) (142)
- 1. Grad: Sprühende Farben (W,G,M) (145)
- 1. Grad: Kalte Hand (W,G) (141)
- 2. Grad: Geisterhand (W,G,M) (150)
- 2. Grad: Netz (W,G,M) (153)
- 2. Grad: Scherben (W,G,M) (153)
- 3. Grad: Scheintot (W,G) (161)
- 3. Grad: Magie bannen (W,G) (160)

Zauberbücher:

Nekromantische Künste

Arkane der Magie

Werte

Fertigkeiten

Zauber

Ausrüstung

Personenbeschreibung

Zurück

1.42 Nekromantische Künste

Zauberbuch des Magiers Jeremiah Truppo „Nekromantische Künste“.

Es ist ein sehr kleinformatiges Buch mit vielen kleinen goldenen Einlegearbeiten. In diesem Zauberbuch befinden sich nur Zaubersprüche aus Schule der Nekromantie. Es sind folgende Zaubersprüche enthalten:

- Kalte Hand (1. Grad)
- Untote entdecken (1. Grad)
- Geisterhand (2. Grad)
- Scheintot (3. Grad)
- Vampirgriff (3. Grad)

Zurück

1.43 Arkane der Magie

Zauberbuch des Magiers Jeremiah Truppo „Arkane der Magie“.

Es ist ein mittelgroßes, sehr abgenutztes Buch mit dem Titel „Arkane der Magie“, in dem Jeremiah Truppo seine anderen Zaubersprüche notiert. Es ist so voll, daß es keine leere Seite mehr besitzt. Es beinhaltet folgende Zaubersprüche:

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. Grad: Identifizieren | 2. Grad: Dunkelheit |
| Brennende Hände | Hautreizung |
| Magisches Geschoß | Netz |
| Nebelwand | Scherben |
| Schild | |
| Schmierer | 3. Grad: Blitzstrahl |
| Sprühende Farben | Magie bannen |

Zurück

1.44 Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades

Charakter: Jeremiah Truppo (Magier-Nekromant 5. Grades)

- Ausrüstung:
1. Zaubererkleidung aus schwarzem Samt
 2. Gurt mit Taschen, in denen sich die notwendigen Zauberkomponenten befinden
 3. Signalpfeife
 4. Gurt mit 9 Wurf Pfeilen
 5. Dolch
 6. eine sehr gut geschützte Tasche mit zwei Zauberbüchern
 7. ein Säckchen mit Hundekuchen
 8. Dolch (magisch: Dauerhaftes Licht) mit Hülle

Werte
 Fertigkeiten
 Zauber
 Ausrüstung
 Personenbeschreibung
 Zurück

1.45 Jeremiah Truppo Nekromant 5. Grades

Charakter: Jeremiah Truppo (Magier-Nekromant 5. Grades)

Jeremiah Truppo ist ein 60 Jahre alter Mann. Jahrelanges Studium der Magie in einer dunklen Umgebung bewirkte eine außergewöhnlich Hautblässe.

Trotzdem verfügt er noch über eine recht gute Kondition.
Er ist ca. 180 cm groß, grauhaarig, hat sehr dunkle Augen und guckt mürrisch.

Jeremiah Truppo ist in seiner Karriere als Nekromant nicht allzu weit angekommen. Nach einem mißlungenem Zauberer-Duell vor 10 Jahren ist er in diesen leeren Höhlen eingezogen. Während dieser zehn Jahren erforschte die Wirkung der Magie auf humanoide Lebewesen, die ihm von der Tochter des hiesigen Barons Lori de la Niente „geliefert“ werden. Als Gegenleistung werden die Überlebenden seiner Versuche von Lori dem Gott Satarus geopfert. In seinem ersten Jahr in den Höhlen unterwarf er einen kleinen Goblin-Stamm, der ihm in monatlichem Wechsel Diener und Wachen zur Verfügung stellt. Die Goblins haben sehr große Angst und Respekt vor seinen Künsten und noch mehr Angst vor seiner Rache, deshalb sind sie ihm sehr treu.

Jeremiah liebt es seine Opfer (und Gegner) lebendig zu fangen, deshalb benutzt er oft Zaubersprüche, die ihm das ermöglichen. Seinen Dolch und die neun Wurfpeile benutzt er nur im Notfall. Falls er nicht entkommen kann, stellt sich tot (mit Hilfe des Zauberspruchs „Scheintot“).

Werte
Fertigkeiten
Zauber
Ausrüstung
Personenbeschreibung
Zurück

1.46 Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades

Charakter: Lori de la Niente, Priesterin des Satarus (4. Grad)

Werte
Fertigkeiten
Zauber
Ausrüstung
Personenbeschreibung
Gott Satarus
Zurück zum Raum 8
Zurück

1.47 Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades

Charakter: Lori de la Niente, Priesterin des Satarus (4. Grad)

Charakter-Werte Rasse : Halbelf
 Gesinnung: Chaotisch/Böse
 Attribute: ST 10; GE 11; KO 11; IN 12; WE 13; CH 16

Kampf-Werte Rüstungsklasse: 8
 Trefferpunkte : 24
 ETW0 : 18

Rettungswürfe Lähmung, Gift oder Todesmagie : 9
 Zauberstäbe, -stecken oder -ruten: 13
 Versteinerung oder Verwandlung : 12
 Odenwaffen : 15
 Zauber : 14

Werte
 Fertigkeiten
 Zauber
 Ausrüstung
 Personenbeschreibung
 Zurück

1.48 Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades

Charakter: Lori de la Niente, Priesterin des Satarus (4. Grad)

Lori de la Niente besitzt folgende Fertigkeiten. In Klammern Anzahl der Punkte, die auf diese Fertigkeiten vergeben wurden.

Fertigkeiten:

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. Altertumskunde (1) | 5. Kräuterkunde (2) |
| 2. Astrologie (2) | 6. Reiten (Pferd) (1) |
| 3. Lesen und Schreiben (1) | 7. Sprache (goblinisch) (1) |
| 4. Religionskunde (1) | 8. Umgangsformen (1) |

Waffenfertigkeiten:

- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| 1. Dolch (1) | 3. Handarmbrust (1) |
| 2. Gabelsense (1) (zweihändig) | |

Werte
 Fertigkeiten
 Zauber
 Ausrüstung
 Personenbeschreibung
 Zurück

1.49 Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades

Charakter: Lori de la Niente, Priesterin des Satarus (4. Grad)

Als Priesterin des Gottes Satarus hat Lori de la Niente Zugriff auf folgende Zyklen: Totenzyklus, Allgemeiner Zyklus und Bezauberungszyklus.

Auf Grund ihrer hohen Weisheit erhält sie einen zusätzlichen Zauber pro Grad.

Für diesen Tag hat sie folgende Zauber erbeten:

- 1. Grad: Fluch (Umkehrung von Segen) (W,G,M) (215)
- 1. Grad: Befehl (W) (213)
- 1. Grad: Befehl (W) (213)
- 1. Grad: Furcht auslösen (Umkehrung von Furcht bannen) (W,G) (213)
- 2. Grad: Stärkung (W,G,M) (222)
- 2. Grad: Personen festhalten (W,G,M) (221)
- 2. Grad: Personen festhalten (W,G,M) (221)

Werte
Fertigkeiten
Zauber
Ausrüstung
Personenbeschreibung
Zurück

1.50 Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades

Charakter: Lori de la Niente, Priesterin des Satarus (4. Grad)

Ausrüstung: 1. rotes, wattiertes Kleid mit einem weiten Umhang
2. reich verzierter Gurt mit kleinen Taschen (mit Zauberkomponenten)
3. Signalpfeife
4. Anhänger mit Symbolen des Satarus
5. Dolch (gut versteckt im Kleid)
6. Ein Säckchen mit Hundekuchen
7. Gurt mit einer kleinen Handarmbrust und 20 Pfeilen
8. Phiolen mit Betäubungsgift (1W6 Runden RW: keine) für die Pfeile (nur wenn sie das Opfer spielt, trägt sie diesen Gurt nicht, aber der Gurt liegt immer in ihrer Reichweite)

Werte
Fertigkeiten
Zauber
Ausrüstung
Personenbeschreibung
Zurück

1.51 Lori de la Niente, Priesterin 4. Grades

Charakter: Lori de la Niente, Priesterin des Satarus (4. Grad)

Lori de la Niente ist ca. 170 cm groß, blond und wirkt sehr jung (in Wirklichkeit ist sie schon 35 Jahre alt). Manchmal erweckt sie den Eindruck einer naiven Blondine, meistens dann, wenn sie etwas hinterhältiges plant. Ihrem bezaubernden Lächeln (RW gegen Bezauberung) kann kaum ein männliches Wesen widerstehen. Das elfische Blut ihrer Mutter verstärkt diesen Effekt.

Ihre Mutter war eine Elfin und von ihr erbt sie die nützlichen Eigenschaften dieser Rasse und ihre Ausstrahlung. Nach dem sehr frühen Tod ihrer Mutter kümmerte sich ihr Kindermädchen Olivia um sie. Durch Olivia kam sie in Berührung mit dem Kult Satarus. Fasziniert von der Macht, die Satarus seinen Priestern über das Leben und Tod verleiht, wurde sie eine Priesterin. Sie benutzt ihren Charme um potentielle Opfer für die Opferungszeremonie in die Falle zu locken. Sie spielt immer ein unschuldiges Mädchen, um im entsprechenden Moment das Opfer zu überfallen. Unter dem Vorwand, Jeremiah beim Besorgen von „Experimentier-Material“ zu helfen benutzt sie seine Höhle und Schutz, um durch genügend hohe Opferanzahl in der Gunst von Satarus aufzusteigen und dadurch noch mehr Macht zu gewinnen.

Außerhalb der Höhlen spielt sie ein normales, unschuldiges Mädchen, das sich nur für die „frauentypischen“ Sachen interessiert. Niemand, nicht mal ihr Vater, weiß von ihrem Doppelleben. Zwar bleibt sie manchmal ein paar Tage von zu Hause weg, aber dann heißt es immer, sie sei zu Besuch bei ihrem alten Kindermädchen. In Wirklichkeit verbringt sie ihre Zeit in den Höhlen.

Werte
Fertigkeiten
Zauber
Ausrüstung
Personenbeschreibung
Zurück

1.52 Satarus, der Gott des Lebens und des Todes

Satarus ist ein Gott des Lebens und des Todes.

Es ist ein recht bizarrer Kult, seine Anhänger und Priester sind immer bestrebt, durch möglichst viele Opfer, vorzugsweise Lebende (an Samstagen und Montagen nur verwesene Kadaver von Katzen) sein Wohlbefinden zu erhalten. Je mehr ein Priester opfert und für Satarus Anhänger gewinnt, desto mehr Kraft erhält er von seinem Gott, aber wehe, wenn er nicht genügend Opfer macht. Dann kann er recht schnell selbst zu einem werden. Bei ersten Mal wird er dann dazu gezwungen, 10 verwesene Katzen aufzuessen, beim zweiten Mal fängt er an, selbst zu verwesen und ein drittes Mal gibt es nicht. (Grins !) Deshalb interessiert einen Satarus-Priester nur eins wirklich: Opfer !!!

Satarus verleiht seinen Priestern und Priesterinnen die Gabe, mit einer

Gabelsense zu kämpfen und den Zugriff auf folgende Zyklen:

- Allgemeiner Zyklus
- Totenzyklus
- Bezauberungszyklus

Lori de la Niente
Zurück

1.53 Registrierung

JABBA.GUIDE ist Shareware. Bei Benutzung und Gefallen an diesem Abenteuer werden Sie gebeten an folgende Adresse 20,- DM (Bar, Scheck oder Überweisung) als Registrierungsgebühr zu schicken.

Als registrierte Benutzer erhalten Sie die neueste Version von JABBA.GUIDE sowie die Texte als ASCII-Text und in TEX-Format.

Meine Adresse : Michael Ruppik
Oeynhauser Weg 10
D-33100 PADERBORN

Bankverbindung: Sparkasse Paderborn
BLZ 472 501 01
Konto Nr. 370072

Wichtig ist bei Überweisungen, das die komplette Anschrift angegeben wird !

Bei genug hohen Interesse besteht die Möglichkeit diesen Text auch in HTML und ST-Guide Format zu erhalten.

Es sind weitere Abenteuer-Module in dieser Form geplant, falls daran genug interessierte Leute gibt.

Die Kritik und Anregungen sind jederzeit willkommen !!!

Zurück

1.54 Wichtige Hinweise !

WICHTIGE HINWEISE !

AD&D ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma TSR, Inc.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS !!!

JABBA.GUIDE wurde ausführlich getestet. Für etwaige Schäden, die durch

Verwendung von JABBA.GUIDE entstehen , kann ich keine Haftung übernehmen.

Also, wenn Sie damit "Mist" bauen, geht das auf Ihr Konto.

Sollten Sie trotzdem Fehler feststellen oder Verbesserungsvorschläge haben, dann wenden Sie sich bitte an mich.

Zurück

1.55 Jabbawocky

Ein Monster, das nicht existiert !

Das ganze Gerede über den Schrecken, den der Jabbawocky verbreitet, (die vielen blutigen Opfer usw.) sollen nur einem Zweck dienen: die Gruppe soll Angst haben und beim kleinsten Geräusch kurz vor der Panik stehen. Als Spielleiter kann man der eigenen Phantasie freien Lauf lassen. Je mehr sie einen Jabbawocky erwarten, desto mehr Überraschungen werden sie erleben und mehr Spaß am Spiel haben.
Also: jeder Gruppe ihren eigenen Jabbawocky.

Zurück

1.56 Begegnungstabelle für die Höhle

Begegnungstabelle für die Höhle von Jabbawocky:

Wurf (mit 1W20)	Ereignis
1	Gruppe begegnet zwei Goblins
2 - 6	passiert nichts
7 - 10	Gruppe findet eine tote Ratte
11 - 13	Gruppe erschreckt paar Ratten
14 - 18	Gruppe erschreckt paar Fledermäuse
19 - 20	Gruppe begegnet zwei Goblins

Zurück

1.57 Danke an ...

Ich möchte mich bei folgenden Personen bedanken:

Barbara

... für die Inspiration im Alltag, die Liebe und Glauben an mich !

Ulla

... für das Korrekturlesen meiner Ergüsse !

Wulf und Steph

... für das Austesten dieses Guide-Textes auf ihren Amigas und geduldigen antworten auf meine Fragen.

den Rest der Meute

... für amüsante Rollenspielabende.

Zurück

1.58 Copyright

Alle Rechte (Copyright, Vertrieb, ...) für JABBA.GUIDE und der dazu gehörenden Files (JABBERM.IFF, JABBERPL.IFF, RAUM1.IFF bis RAUM11.IFF) liegen bei Autor Michael Ruppik.

Das ganze Abenteuer-Modul darf nur unverändert und vollständig weiter kopiert werden, allerdings darf dabei keine Gebühr erhoben werden. (also die nicht kommerzielle Weitergabe ist erlaubt und gewünscht)

Eine kommerzielle Nutzung in jeder Form (dies schließt auch den Vertrieb über PD-Disketten und CD-ROM sowie PD-Versand und ähnliches) ist OHNE schriftlichen Erlaubnis vom Autor NICHT GESTATTET.

Von dieser Regelung ist die AMINET-CD ausgenommen. !

Zurück

1.59 Hilfe

Falls es Probleme mit anzeigen von Karten geben sollte, so sollten Sie überprüfen ob sich WDISPLAY in einem Pfad befindet, in dem Befehle automatisch gesucht werden, z.B. C, SYS/UTILITIES etc.

Sollte das nicht helfen, dann kann es daran liegen, daß die Bilder in einem anderen Verzeichnis liegen als die JABBA.GUIDE. Kopieren Sie bitte die Bilder in den Verzeichnis mit JABBA.GUIDE.