

# Der Tempel im Dschungel

## Ein Solo-Abenteuer für MIDGARD: ABENTEUER 1880 von Rainer Nagel

Illustrationen von Werner Öckl, Lagepläne von Peter Warmke

Testspieler: Sönke Brodersen, Lothar Hübbers, Jürgen Isola, Mario Kowalski,  
Thomas Kreuznacht, Ernst-Ludwig Petersen, Thomas Richter

- Copyright © 2010 by Effing Flying Green Pig Press unter Lizenz des Verlags für F&SF-Spiele -

Dieses kurze Solo-Abenteuer für einen Abenteuerer ohne Spiel-leiter ist eine leicht umgearbeitete Fassung des Höhepunktes des Gruppen-Einführungsabenteuers *Im Dschungel von Zentralaf-rika* (zum Herunterladen auf [www.midgard-1880.de](http://www.midgard-1880.de)). Es soll dich mit den Grundlagen des Spielsystems vertraut machen und sollte mit dem vorgegebenen Abenteuerer gespielt werden.

Es ist zwar möglich, eine eigene Spielerfigur zu führen, aber das mag an einigen Stellen (z.B. beim Einsatz der Peitsche) problematisch werden, da dann manche der vorgegebenen Möglichkeiten nicht mehr greifen bzw. sich andere anbieten mögen, die das Abenteuer nicht abdeckt. Die zentralen Fertigkeiten für das Abenteuer sind *Archäologie* und *Suchen*; sind diese nicht vorhanden, kannst du sie (nur für Zwecke dieses Abenteuers!) durch *Allgemeinbildung* mit einem Abzug von **-4** (hat deine Figur *Allgemeinbildung* nicht gelernt, gilt der universelle Grundwert von **+3** ohne weitere Abzüge) bzw. durch *Sehen* mit einem Abzug von **-2** ersetzen.

## Grundlegende Regelmechanismen

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigst du einen **zwanzigseitigen Würfel (W20)** und einen **sechseitigen Würfel (W6)**. Der W20 kann als **Prozentwürfel (W%)** dienen, wenn du ihn zweimal wirfst und den ersten Wurf als Zehner- und den zweiten Wurf als Einerstelle interpretierst (wobei du bei Werten über 10 die erste Stelle ignorierst). Natürlich kannst du für den W% auch zwei **zehnseitige Würfel (W10)** benutzen, sofern du über solche verfügst.

Wenn der Abenteuerer einen **Erfolgswurf (EW)** oder **Widerstandswurf (WW)** verlangt, würfelst du mit dem W20 und addierst deinen Wert in der entsprechenden Fertigkeit. Um Erfolg zu haben, muss das Gesamtergebnis mindestens **20** betragen. Weitere Einzelheiten regeln ggf. einzelne Abschnitte, in denen zusätzliche Regeln benötigt werden.

Verlangt der Abenteuerer einen **Prüfwurf (PW)**, würfelst du einen **Prozentwurf** mit dem W% wie oben beschrieben. Du darfst dabei höchstens den Wert deiner gerade abgefragten Eigenschaft erwürfeln.

Dein Abenteuerer verfügt über **2 Punkte Schicksalsgunst (SG)**. Diese Punkte kannst du dazu einsetzen, jeweils **einen deiner Würfelwürfe** (egal welchen) zu wiederholen. Sobald

du einen Punkt SG eingesetzt hast, ist er verschwunden! Die Einträge des Abenteuers weisen dich nicht darauf hin, dass du diese Punkte einsetzen kannst – du musst selbst daran denken!

Du kannst jeden EW, WW oder PW normalerweise nur ein einziges Mal ablegen, es sei denn, der Abenteuerer sagt Gegenteiliges. Wenn du einmal erfolglos nach einer Falle gesucht hast, findest du sie auch bei erneutem Suchen nicht! Natürlich hindert dich nichts daran, einen misslungenen Wurf durch den Einsatz von Schicksalsgunst zu wiederholen, auch mehrmals.

Der **Spielverlauf** ist recht einfach: Am Ende eines jeden Abschnittes findest du Verweise auf die Nummern anderer Abschnitte, in denen das Abenteuer weitergeht. Manchmal kannst du aus mehreren Abschnitten auswählen, je nachdem, was du tun möchtest; manchmal aber ergibt sich der Fortgang der Handlung auch aus den Ergebnissen von Erfolgswürfen oder Prüfwürfen.

## Kämpfe

Kommt es zu einem Kampf, entscheidet der Vergleich der Werte für **Gewandtheit** über die Handlungsreihenfolge (der höhere Wert handelt zuerst). In der Regel würfelt der Angreifer einen **EW:Angriff**. Beträgt dieser mindestens **20**, muss der Verteidiger einen **WW:Abwehr** gegen Nahkampfangriffe bzw. einen **WW:Ausweichen** gegen Fernkampfangriffe ablegen. Gelingt der WW:Abwehr, verliert das Ziel nur **Ausdauerpunkte (AP)**; dies nennen wir einen **leichten Treffer**. Misslingt der WW hingegen, verliert es sowohl AP als auch **Lebenspunkte (LP)**; dies nennen wir einen **schweren Treffer**. Misslingt bereits der EW:Angriff, passiert gar nichts. Der Kampf geht nun mit abwechselnden Angriffen weiter, bis eine Seite tot ist oder eine im Abenteuerer beschriebene Handlung ausführt. Manche Gegner verfügen über Sonderfähigkeiten (z.B. Gift), die jeweils im Text beschrieben werden. Bei einem erfolgreichen Treffer würfelst du den angegebenen Schaden aus; im Nahkampf wird dazu noch dein **Schadensbonus** addiert. Sinken deine **Lebenspunkte** auf **0** oder darunter, bist du **tot**; sinken deine **Ausdauerpunkte** auf **0**, bist du

**erschöpft** und erhältst einen Abzug von **-4** auf alle EW und WW, bis du wieder mindestens **1 AP** hast.

Verlorene Lebenspunkte kannst du während dieses Abenteurers nicht zurückgewinnen – sei also vorsichtig! Verlorene Ausdauerpunkte erhältst du leichter zurück. Du musst nur eine Zeit lang ungestört schlafen. In **4 Stunden Schlaf** gewinnst du die  **Hälfte** der AP zurück, die dir zu deinem Ausdauer-Höchstwert fehlen. Nach **8 Stunden Schlaf** hast du  **alle** verlorenen AP zurückgewonnen. Bist du so erschöpft, dass du nur noch **0 oder 1 AP** besitzt, kommst du bereits nach einer Verschnaufpause von **30 Minuten** wieder etwas zu Kräften. Dein Abenteuerer hat danach immerhin **2 AP**. Du kannst in diesem Abenteuer entweder **zwei** Ruhepausen zu je vier Stunden oder **eine** lange Ruhepause von acht Stunden einlegen; kurze Rasten von 30 Minuten Länge kannst du so oft machen, wie es nötig ist.



## Dein Abenteuerer

Deine Spielerfigur ist ein **Archäologe** oder eine **Archäologin** im Stile von Indiana Jones, der im Dschungel tief im Freistaat Kongo auf der Suche nach einem alten Artefakt ist. Den Namen sowie alle anderen persönlichen Details kannst du frei wählen, einschließlich Nationalität und Sprachen (deshalb steht unter „Sprachen“ auch nur „Muttersprache“ und „Fremdsprache“). Nach den Regeln zur Erschaffung von Abenteuerern müsste deine Spielerfigur 26 Jahre alt sein, aber du kannst das Alter hier selbst festsetzen.

Die meisten Spielwerte sind im Rahmen der obigen Regelangaben selbsterklärend. Falls du sie in nicht so offenkundiger Weise einsetzen kannst, sagt dir dies der entsprechende Abenteuerer-Text. Bei Sprachen steht der erste Wert für die Befähigung im Sprechen der Sprache und der zweite Wert für das Lesen und Schreiben.

Die Spieldaten sind vollständig, das heißt, du könntest mit dieser Figur später auch „richtig“ ABENTEUER 1880 spielen. Manche der Angaben (wie Ruhm, Bewegung oder *Raufen*) kommen in diesem kurzen Abenteuer nicht zur Anwendung und sind nur aus Gründen der Vollständigkeit aufgeführt.

### Deine Grundeigenschaften

Stärke **64**  
Geschicklichkeit **82**  
Gewandtheit **89**  
Konstitution **76**  
Intelligenz **96**  
Mediales Talent **41**  
Willenskraft **75**  
Selbstbeherrschung **46**  
Persönliche Ausstrahlung **70**  
Aussehen **81**

### Deine abgeleiteten Eigenschaften

Lebenspunkte **15**  
Ausdauerpunkte **22**  
Gifftoleranz **73**  
Bewegung **26**  
Schadensbonus **+2**  
Ruhmespunkte **8/3**  
Schicksalsgunst **2**  
Einkommen **H** (150 Mark monatlich)

### Deine Sinne

Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+10;  
Sechster Sinn+2

### Deine Waffenfertigkeiten

Peitsche+7 (1W6), Pistole+6 (1W6+2); Raufen+7 (1W6-3)  
Abwehr+13, Ausweichen+13

### Deine Fertigkeiten

Allgemeinbildung+12, Anthropologie+8, Archäologie+8, Geschichte+6, Reiten+14, Suchen+6

### Deine Sprachen

Muttersprache+20/+20, Fremdsprache+11/+11; Ägyptische Hieroglyphen+0/+11, Afrikanische Stammessprachen+7/+0, Arabisch+11/+0, Latein+0/+8

### Deine Ausrüstung

Kleidung, Hut, Lederhandschuhe, Stiefel, 20 m Seil, Lupe, Notizbuch und Stift, Zigarrenetui, Peitsche, Pistole, 40 Schuss Munition, grobe Karte des Dschungels um Boma, Laterne mit Öl für insgesamt 12 Stunden, Nahrung für eine Woche

## Der Hintergrund des Abenteurers

Wir schreiben April 1882. Du bist von dem deutschen Hobby-Archäologen und Kunstsammler Markus Henning beauftragt worden, in Zentralafrika ein altes, wertvolles Idol (das Abbild eines Gottes oder Götzen) aus einem Tempel zu bergen, der im Dschungel nahe des Handelspostens Boma zu finden ist. Hennings Angebot beinhaltet die Finanzierung der Expedition sowie eine vertraglich zugesicherte Entlohnung von **150 Mark**. Du hast bereits eine Anzahlung von **20 Mark** erhalten. Deine Aufgabe ist die Bergung des Idols aus dem Tempel sowie seine Überführung in die Zivilisation und letztlich zu Henning. Das Idol ist laut den Beschreibungen deines Auftraggebers eine Statuette von 40 cm Höhe; sie ist ganz aus Gold geformt und stellt einen Götzenkopf dar.

Den Hügel, in dem sich der Eingang zum Tempel befinden soll, hast du nach einem gefährlichen Marsch durch den Dschungel gefunden. Wie geht es jetzt weiter?

Gehe zu **Abschnitt 1!**



### Abschnitt 1

Der Hügel ist über und über mit Pflanzen überwachsen – wenn hier der Tempel ist, hat ihn schon seit Jahrhunderten niemand mehr betreten! Jetzt muss du nur noch den Eingang finden ... Wie willst du vorgehen?

- ☛ Du trägst systematisch und nach einem genauen Muster die Pflanzen ab – gehe zu **Abschnitt 25!**
- ☛ Du schaust dich um, ob du vielleicht „auf die Schnelle“ etwas entdecken kannst – gehe zu **Abschnitt 52!**

### Abschnitt 2

Dir fällt nichts Auffälliges auf.

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 18!**

### Abschnitt 3

Dir fällt auf, dass die Platte, auf der das Idol stand, sich leicht angehoben hat. Es muss eine Druckplatte sein! Wenn also das Entfernen des Idols die Falle ausgelöst hat, dann ...

- ☛ Wenn du das Idol zurückstellen möchtest, gehe zu **Abschnitt 94!**
- ☛ Wenn du lieber noch etwas abwarten möchtest, gehe zu **Abschnitt 37!**

### Abschnitt 4

Du findest nichts.

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 80!**

### Abschnitt 5

Der Steinblock ist schon fast unten! Um dich noch durch die sich langsam schließende Öffnung rollen zu können, muss dir ein **PW:Gewandtheit** gelingen, zu dem du **30** addieren musst – das heißt, du darfst mit dem **W%** höchstens **59** würfeln!

- ☛ Gelingt dir dies, gehe zu **Abschnitt 92!**
- ☛ Gelingt dir dies nicht, gehe zu **Abschnitt 21!**

### Abschnitt 6

Du kannst das Idol um etwa 90 Grad nach links drehen, dann rastet es mit einem lauten Klicken ein. Von rechts hörst du ein etwas lauterer Klicken. Du drehst dich zur Seite und siehst, dass sich in der Ostwand ein 1 Meter x 1 Meter großer **Durchgang** geöffnet hat! Dahinter scheint ein enger, niedriger Gang tiefer in die Anlage zu führen.

- ☛ Betrittst du diesen neu entdeckten Gang? Dann gehe zu **Abschnitt 56!**
- ☛ Oder hast du jetzt endgültig genug und möchtest den Tempel verlassen? Dann gehe zu **Abschnitt 98!**
- ☛ Du möchtest aufgeben, aber wenigstens das goldene Idol mitnehmen? Dann gehe zu **Abschnitt 49!**
- ☛ Oder bist du noch nicht fertig mit diesem Raum? Dann gehe zurück zu **Abschnitt 18!**

### Abschnitt 7

In der Mitte der Höhle ist ein kompliziertes System aus drei unregelmäßigen, aber nur notdürftig getarnten Fallgruben angelegt worden, deren genaue Abmessungen du wegen der schlechten Lichtverhältnisse selbst mit deiner Laterne nicht ermitteln kannst. Was willst du tun?

- ☛ Du tastest dich vorsichtig um die Fallgruben herum, bis du auf der anderen Seite angelangt bist und vor der Statue stehst – gehe zu **Abschnitt 79!**
- ☛ Du umgehst die Fallgruben, indem du dich an deiner Peitsche durch den Raum direkt zur Statue schwingst – gehe zu **Abschnitt 93!**
- ☛ Das ist dir zu gefährlich – du kehrst um. Gehe zu **Abschnitt 98!**

## Abschnitt 8

Die Spinnewebn sind voller kleiner Spinnen! Hunderte von ihnen! Das hätte böse ausgehen können! Doch was ist das? Da lässt sich ja bereits eine auf deine Schulter herab!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 13!**

## Abschnitt 9

Oh nein! Du schlägst nicht nur einfach auf dem Boden auf, sondern schlägst durch ihn hindurch, in die Tiefe ...

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 68** und erhöhe den dort angegebenen Schaden um **1W6!**

## Abschnitt 10

Du rollst dich unter dem sich herabsenkenden Felsblock durch, der hinter dir mit lautem Rumpeln den Zugang verschließt. Du bist nun wieder im Gang mit den Spinnennetzen.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 47!**

## Abschnitt 11

Lege einen **EW:Archäologie** ab, auf den du einen Zuschlag von **+4** erhältst!

- ☛ Gelingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 46!**
- ☛ Misslingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 66!**

## Abschnitt 12

Um nach Fallen suchen, musst du einen **EW:Suchen** mit einem Zuschlag von **+4** ablegen.

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 7!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 64!**

## Abschnitt 13

Was tust du nun mit der Spinne?

- ☛ Du streifst die Spinne vorsichtig mit deiner behandschulten Hand oder gar der Peitsche ab – gehe zu **Abschnitt 76!**
- ☛ Du ziehst deine Pistole und haust mit dem Knauf auf die Spinne – gehe zu **Abschnitt 34!**
- ☛ Gar nichts – was soll dir diese eine kleine Spinne schon tun? Gehe zu **Abschnitt 86!**

## Abschnitt 14

Du siehst, wie aus der Decke direkt über dem Eingang laut rumpelnd ein Felsblock zu Boden sinkt, um den Ausgang zu versperren. Etwa eine halbe Minute später ist die Öffnung versperrt. Was passiert jetzt?

- ☛ Du willst in letzter Sekunde doch noch durch die sich schließende Öffnung springen und das Idol mitnehmen? Dann gehe zu **Abschnitt 5!**
- ☛ Du willst in letzter Sekunde doch noch durch die sich schließende Öffnung springen und das Idol zurücklassen? Dann gehe zu **Abschnitt 92!**
- ☛ Du stellst das Idol dann doch hastig wieder zurück – gehe zu **Abschnitt 84!**
- ☛ Du wartest wirklich ab, was weiter passiert? Dann gehe zu **Abschnitt 37!**

## Abschnitt 15

Du drehst das Idol nach rechts. Es passiert rein gar nichts, egal wie weit du drehst.

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 42!**

## Abschnitt 16

Du bist fast da, da spürst du einen scharfen Stich am Halsansatz, und direkt darauf wird dir übel. Aus dem Augenwinkel siehst du eine kleine Spinne, die es sich an deinem Halsansatz bequem gemacht und dich wohl gerade gebissen hat!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 60!**

## Abschnitt 17

Du schwingst dich an der Peitsche durch die Luft, direkt auf die Statue zu. Sie kommt immer näher! Du musst jetzt einen **PW:Gewandtheit** ablegen, um sauber zu landen!

- ☛ Gelingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 50!**
- ☛ Misslingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 24!**

## Abschnitt 18

Der Gang mündet in einen Raum mit den Abmessungen 3 Meter x 3 Meter x 2 Meter. Die Wände sind mit den Überresten längst verrotteter Felle behängt; auf dem Boden finden sich verschiedene verfallene Einrichtungsgegenstände. In der Mitte des Raums steht auf einem 40 Zentimeter hohen quadratischen Steinsockel ein **goldenes Idol** von etwa 40 Zentimetern Höhe, das einen grotesken menschlichen Kopf darstellt. Was tust du?

- ☛ Du schaust dir das Idol an – gehe zu **Abschnitt 95!**
- ☛ Du packst das Idol ein und kehrst wieder um – gehe zu **Abschnitt 49!**
- ☛ Du schaust dich erst einmal im Raum um – gehe zu **Abschnitt 32!**
- ☛ Du fühlst dich in einer Sackgasse und verlässt den Tempel wieder – gehe zu **Abschnitt 98!**

## Abschnitt 19

Du nimmst das Idol an dich. Zeit, den Tempel zu verlassen!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 100!**

## Abschnitt 20

Würfele einen **EW:Suchen** mit einem Zuschlag von +4!

- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 51!**
- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 3!**

## Abschnitt 21

Du bist zu langsam! Du schaffst es nicht, dich unter dem Steinblock durchzurollen, bevor er den Durchgang vollkommen verschlossen hat. Du verlierst **4 AP**, da du dich nicht mehr rechtzeitig abfangen kannst und gegen den Stein knallst.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 37!**

## Abschnitt 22

Würfele einen **EW:Archäologie** mit einem Zuschlag von +2!

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 74!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 2!**

## Abschnitt 23

Um dich unbeschadet durch den engen Gang zu zwingen, musst du einen **PW:Gewandtheit** ablegen.

- ☛ Misslingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 78!**
- ☛ Gelingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 59!**

## Abschnitt 24

Man merkt gleich, dass du derlei nicht jeden Tag machst – die Landung ist eher unelegant. Und auch ein wenig schmerzhaft – du verlierst **1W6 AP!** Immerhin stehst du jetzt vor der Statue. Zum Glück ist die Laterne noch heil! Du verknotest die Peitsche an einem Arm der Statue – du brauchst sie bestimmt noch für den Rückweg!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 77!**

## Abschnitt 25

Nach vier Stunden schweißtreibender Arbeit hast du tatsächlich einen Eingang gefunden. Dabei hast du allerdings eine kleine **Giftschlange** aufgeschreckt, die dich angreift!

### Giftschlange

Lebenspunkte **3**  
 Ausdauerpunkte **3**  
 Stärke **10**  
 Gewandtheit **100**  
 Intelligenz **40**  
 Bewegung **12**

**Angriff:** Biss+7 (1 Punkt & 2W6-Gift+30); Raufen+6 (1W3-2)  
 Abwehr +13, Ausweichen+15

Da ihr in Reihenfolge eurer Gewandtheit kämpft, bist du immer nach der Schlange an der Reihe. Die Schlange ist **giftig**. Gelingt ihr ein schwerer Treffer, legst du einen **PW:Gifttoleranz** ab, der durch die in Klammern hinter dem Schaden angegebene **Virulenz** des Gifts modifiziert wird. In diesem Fall bedeutet dies, dass du mit dem **W%** würfelst und **30** zum Wurf hinzuzählst. Du darfst also höchstens **43** würfeln, dann kann dir das Gift nichts anhaben; ansonsten fügt es dir **2W6 LP und AP Schaden** zu, die du von deinen Werten abziehst. Das Gift ist nach **einem** schweren Treffer verbraucht, egal ob es gewirkt hat oder nicht.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 30!**

## Abschnitt 26

Du beginnst, die Wände abzuklopfen. Würfele einen **EW:Suchen** mit einem Zuschlag von +2!

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 82!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 2!**

### Abschnitt 27

Du packst das Idol hastig in deinen Rucksack, während hinter dir die Geräusche lauter werden. Schließlich drehst du dich um und siehst, wie aus der Decke direkt über dem Eingang laut rumpelnd ein Felsblock zu Boden sinkt, um den Ausgang zu versperren. Er ist schon halb unten! Wenn du dich beeilst, kannst du den Raum vielleicht noch verlassen!

- ☛ Versuchst du, aus dem Raum zu fliehen, gehe zu **Abschnitt 5!**
- ☛ Möchtest du lieber abwarten, was nun passiert, gehe zu **Abschnitt 14!**

### Abschnitt 28

Etwa auf halbem Wege will dir scheinen, als hättest du ein leises Knirschen gehört. Lege einen **EW:Sechster Sinn** ab!

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 89!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 81!**

### Abschnitt 29

Du nimmst eine Bewegung aus den Augenwinkeln wahr – offenbar gibt es Spinnen in den Spinnweben am Rand der Höhle, und eine davon hat sich gerade auf deiner Schulter niedergelassen!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 13!**

### Abschnitt 30

Du benötigst noch einmal eine Stunde, den Zugang soweit zu vergrößern, dass ein Mensch bequem hindurch passt. Schließlich wird der Weg in eine dunkle Höhlung frei. Du hältst deine Laterne hinein und siehst, dass zwei Meter unterhalb der Öffnung ein gestampfter Erdgang beginnt. Es sollte dir keine Mühe bereiten, dich mit deinem Seil oder der Peitsche nach unten zu lassen. Innerhalb des Tempels ist ein Fortkommen nur mit einer Lichtquelle möglich – du wirst also in einer Hand die Laterne halten müssen!

- ☛ Willst du dich in den Tempel hinablassen, gehe zu **Abschnitt 43!**
- ☛ Willst du den Tempel lieber doch nicht betreten, gehe zu **Abschnitt 98!**

### Abschnitt 31

In der linken vorderen Ecke des Geheimfachs entdeckst du einen kleinen, unscheinbaren **Hebel**, den du bewegen kannst.

- ☛ Willst du den Hebel umlegen, gehe zu **Abschnitt 62!**
- ☛ Willst du den Hebel nicht umlegen, gehe zu **Abschnitt 80!**

### Abschnitt 32

Wo willst du genauer nachsehen?

- ☛ Am Eingang? Dann gehe zu **Abschnitt 70!**
- ☛ Oder willst du die Wände absuchen? Dann gehe zu **Abschnitt 26!**

### Abschnitt 33

Der Steinblock senkt sich fast gemütlich. Um dich noch durch die Öffnung rollen zu können, muss dir ein **PW:Gewandtheit** gelingen, zu dem du **10** addieren musst – das heißt, du darfst mit dem **W%** höchstens **79** würfeln!

- ☛ Gelingt dir dies, gehe zu **Abschnitt 10!**
- ☛ Gelingt dir dies nicht, gehe zu **Abschnitt 21!**

### Abschnitt 34

Du kannst die Spinne auf deiner Schulter mit dem Pistolenknopf kaum verfehlen – du zerquetschst sie ein für alle Mal. Allerdings ist der Pistolenknopf eher hart und schwer, und so verlierst du **2 AP**, als sich ein dumpfer Schmerz in deiner Schulter ausbreitet. Du eilst weiter, bevor du noch mehr Spinnen anziehst.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 18!**

### Abschnitt 35

- ☛ Willst du das Idol auf seine Echtheit überprüfen, gehe zu **Abschnitt 11!**
- ☛ Willst du das Idol nach Fallen untersuchen, gehe zu **Abschnitt 87!**

### Abschnitt 36

Du versuchst, dich von den immer näher kommenden Klingen so fern zu halten, wie es nur geht. Du erhältst einen Zuschlag von **+2** auf deinen nächsten **WW:Abwehr**.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 37!**

### Abschnitt 37

Der Steinblock hat den Zugang völlig versperrt, da ist kein Durchkommen. Doch damit nicht genug: Gleichzeitig schieben sich aus den Wänden wohl durch Seilzüge getriebene **Kleingen**, die sich mit einem Angriffsbonus von **+10** angreifen! Wenn du getroffen wirst, musst du einen **WW:Abwehr** ablegen. Gelingt dieser, verlierst du **1W6 AP**; misslingt aber dein WW:Abwehr, verlierst du **1W6 LP und AP!**

Wenn du das nächste Mal hierher zurückkommst, greifen die immer näher kommenden Klingen schon mit einem Angriffsbonus von **+11** an, beim übernächsten Mal mit **+12**, dann mit **+13** und so weiter – der Schaden bleibt aber immer gleich. Dies geht so lange weiter, bis du die Falle entweder entschärft hast oder ihr zum Opfer gefallen bist – also streng dich an!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 45!**
- ☛ Sinken deine Lebenspunkte irgendwann auf oder unter **0**, gehe zu **Abschnitt 97!**

### Abschnitt 38

Ja! Die Peitsche schlingt sich dreimal um die Stalaktiten! Du zerrst kräftig daran – sie scheint zu halten! Du bindest die Laterne an deinem Gürtel fest, da du beide Hände zum Festhalten benötigst. Jetzt nur noch kräftig abstoßen ... und los geht's! Ein **PW:Stärke** mit einem Abzug von **-20** auf den Wurf wird entscheiden, ob du dich festhalten kannst – du darfst also mit dem **W%** höchstens **84** würfeln!

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 17!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 72!**
- ☛ Oder kommen dir jetzt doch Bedenken? Dann versuche etwas anderes und gehe zurück zu **Abschnitt 59!**

### Abschnitt 39

Du bist dir nicht ganz sicher, aber das Idol scheint auf einer Druckplatte gelagert zu sein, die an einen komplexen Mechanismus gekoppelt ist. Sicherlich gehört dies nicht zu den Standard-Aufbewahrungsmethoden für Götzenidole. Du siehst dich aber außer Stande, zu erkennen, welcher Mechanismus dies genau sein mag, noch hast du eine Idee, wie man ihn entschärfen könnte. Aber vielleicht funktioniert er ja auch gar nicht mehr? Natürlich kann man so etwas auch immer ausprobieren ... Hebt man das Idol an, sollte sich die Druckplatte ebenfalls heben; allerdings scheint die Platte zudem drehbar zu sein, d.h. du könntest das Idol an seinem Platz lassen und zu drehen versuchen.

- ☛ Möchtest du das Idol anheben, gehe zu **Abschnitt 49!**
- ☛ Möchtest du das Idol auf der Platte drehen, gehe zu **Abschnitt 42!**
- ☛ Oder möchtest du lieber gar nichts mit dem Idol tun? Dann gehe zurück zu **Abschnitt 18!**

### Abschnitt 40

Feine Ritzen über dem Eingang weisen darauf hin, dass sich hier von oben wohl ein Steinblock senken kann, um die Öffnung zu versperrern. Eine Falle, sicherlich – aber wodurch wird sie ausgelöst?

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 18!**

### Abschnitt 41

Du nimmst das Idol an dich. Einen kurzen Moment lang vermeinst du, ein leises Klicken zu hören, doch nichts passiert. Zeit, den Tempel zu verlassen!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 85!**

### Abschnitt 42

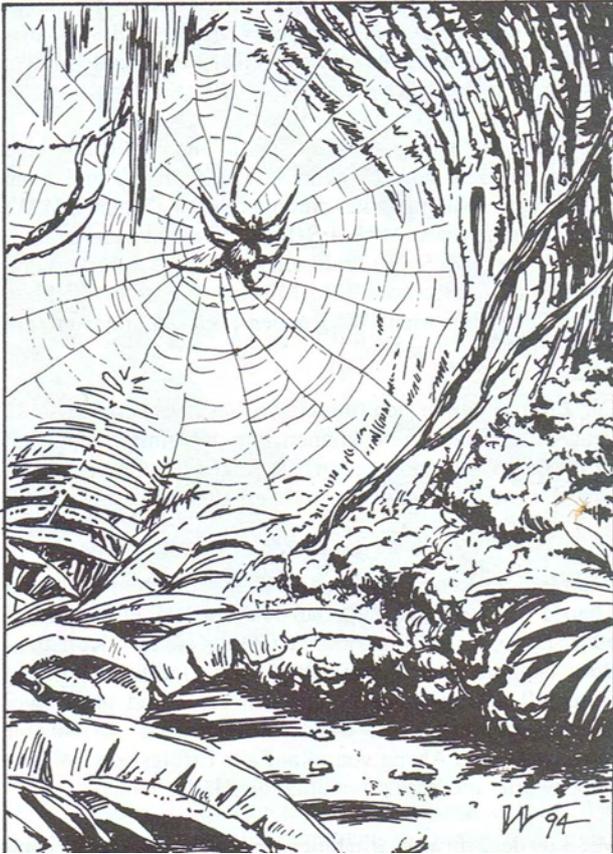
Du kannst das Idol nach **links** oder nach **rechts** drehen. Welche Richtung wählst du?

- ☛ Links – gehe zu **Abschnitt 6!**
- ☛ Rechts – gehe zu **Abschnitt 15!**
- ☛ Du drehst den Kopf lieber gar nicht – gehe zu **Abschnitt 18!**

### Abschnitt 43

Du lässt dich nach unten ab und stehst nun in einem Erdgang von etwa zwei Metern Breite und zweieinhalb Metern Höhe. Die Gangwände sind über und über mit Spinnweben bedeckt. Etwa sechs Meter vor dir siehst du eine Öffnung, die offenbar in einen Raum führt. Was tust du?

- ☛ Du gehst schnell weiter, in Richtung des Raums vor dir – gehe zu **Abschnitt 63!**
- ☛ Du schaust dir die Spinnweben an – gehe zu **Abschnitt 8!**
- ☛ Du kehrst wieder um und kletterst nach draußen – gehe zu **Abschnitt 30!**



### Abschnitt 44

Du fühlst eine ganz leichte Berührung auf deiner Schulter, fast nicht zu bemerken – offenbar gibt es Spinnen in den Spinnweben am Rand der Höhle, und eine davon hat sich gerade auf deiner Schulter niedergelassen!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 13!**

### Abschnitt 45

Was willst du nun tun?

- ☛ Du versuchst, den Steinblock zu heben oder aufzubrechen – gehe zu **Abschnitt 88!**
- ☛ Du versuchst, den Klängen auszuweichen – gehe zu **Abschnitt 36!**
- ☛ Du suchst nach einer Möglichkeit, die Falle wieder abzustellen – gehe zu **Abschnitt 48!**
- ☛ Du tust gar nichts – gehe zu **Abschnitt 37!**

### Abschnitt 46

Ja, das ist ganz eindeutig das Idol: 40 cm groß, komplett aus Gold – genau so hat Henning es beschrieben!

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 80!**

### Abschnitt 47

Du stehst auf und klopfst dir den Staub von den Schultern. Der Eingang zum Raum vor dir ist fest verschlossen, und du siehst keine Möglichkeit, die neu entstandene Wand zu durchbrechen. Du probierst es noch ein wenig, gibst aber letztlich auf. Es gibt keine Möglichkeit, den Felsblock von außen wieder zu heben!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 98!**

### Abschnitt 48

Wenn eine Falle einen Auslöser hat, muss man sie auch wieder abschalten können! Wie willst du das erreichen?

- ☛ Du suchst nach einem Mechanismus – gehe zu **Abschnitt 20!**
- ☛ Dir fällt beim besten Willen nichts ein – wie wäre es mit einer Inspiration? Gehe zu **Abschnitt 73!**

### Abschnitt 49

Oh weh, das war keine gute Idee – du hast das Idol kaum in der Hand, da siehst du, dass es auf einer beweglichen Druckplatte gelagert war, die nun langsam nach oben steigt. Gleichzeitig hörst du aus Richtung des Eingangs dumpfes Knirschen und Rumoren. Was tust du?

- ☛ Du stellst das Idol hastig wieder zurück – gehe zu **Abschnitt 84!**
- ☛ Du packst hastig das Idol in deinen Rucksack und rennst aus dem Raum – gehe zu **Abschnitt 27!**
- ☛ Du lässt das Idol fallen und rennst aus dem Raum – gehe zu **Abschnitt 61!**
- ☛ Du wartest ab, was nun passiert – gehe zu **Abschnitt 14!**

### Abschnitt 50

Elegant wie ein Zirkuskünstler schwingst du dich direkt vor der Statue auf den Boden und landest sicher. Du verknotest die Peitsche an einem Arm der Statue – du brauchst sie bestimmt noch für den Rückweg!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 77!**

### Abschnitt 51

Da ist nichts zu holen! Rein gar nichts!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 37!**

## Abschnitt 52

Würfele einen **EW:Suchen**!

- ☛ Ist das Gesamtergebnis des Wurfs mindestens **20**, gehe zu **Abschnitt 91!**
- ☛ Ist das Gesamtergebnis des Wurfs weniger als **20**, gehe zu **Abschnitt 25!**

## Abschnitt 53

Was willst du nun tun?

- ☛ Willst du das Idol an dich nehmen, gehe zu **Abschnitt 19!**
- ☛ Willst du das Idol in Augenschein nehmen, ohne es zu berühren, gehe zu **Abschnitt 96!**

## Abschnitt 54

Du untersuchst das Geheimfach. Lege einen **EW:Suchen** ab, auf den du einen Zuschlag von **+2** erhältst!

- ☛ Misslingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 4!**
- ☛ Gelingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 31!**

## Abschnitt 55

Du schlägst hart auf dem Boden auf und erleidest einen Schaden von **1W6 LP und AP!** Gelingt dir ein **PW:Gewandtheit**, kannst du dich abfedern und verlierst nur **1W6 AP**. Du rappelst dich auf und gehst auf die Statue zu. Zum Glück ist die Laterne noch heill!

- ☛ Sinken deine Lebenspunkte durch den Sturz auf oder unter **0**, gehe zu **Abschnitt 97!**
- ☛ Ansonsten gehe zu **Abschnitt 28!**

## Abschnitt 56

Du blickst in einen drei Meter langen **Gang** von einem Meter Höhe und einem Meter Breite, der leicht nach unten abfällt. An seinem Ende schimmert schwaches grünliches Licht. Das wird aber eng!

- ☛ Willst du dich trotzdem in den Gang zwingen? Dann gehe zu **Abschnitt 23!**
- ☛ Oder hast du jetzt endgültig genug und möchtest den Tempel verlassen? Dann gehe zu **Abschnitt 98!**
- ☛ Du möchtest aufgeben, aber wenigstens das goldene Idol mitnehmen? Dann gehe zu **Abschnitt 49!**

## Abschnitt 57

Würfele einen **EW:Suchen**!

- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 2!**
- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 39!**

## Abschnitt 58

Du kannst dich anstrengen, wie du möchtest – aber du findest nichts. Wenn das Idol hier ist, muss es **in** der Statue sein!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 65!**

## Abschnitt 59

Der kurze Gang mündet in eine natürliche kleine **Höhle**, die etwa sechs Meter tief und bis zu vier Meter breit ist; auch die Höhe beträgt bis zu vier Meter. Die Wände sind mit schwach leuchtenden Flechten überwuchert, die die Höhle in ein mattes grünes Licht hüllen. Im hinteren Drittel der Höhle steht auf einem 20 Zentimeter hohen Podest eine zwei Meter hohe **Steinstatue**, die von einem Götzenkopf gekrönt wird. Was willst du nun tun?

- ☛ Du suchst den Boden und die Wände nach Fallen ab – gehe zu **Abschnitt 12!**
- ☛ Du gehst entschlossenen Schrittes auf die Statue zu - gehe zu **Abschnitt 28!**
- ☛ Du schwingst dich an deiner Peitsche durch den Raum direkt zur Statue – gehe zu **Abschnitt 93!**
- ☛ Das ist dir zu unheimlich – du kehrst um. Gehe zu **Abschnitt 98!**

## Abschnitt 60

Die Spinne greift mit **Biss+4** an. Sie kann dir keinen direkten Schaden zufügen, aber sie ist **giftig!** Gelingt ihr ein **schwerer Treffer**, legst du einen **PW:Gifftoleranz** ab, der durch die **Virulenz** des Gifts (in diesem Fall **+20**) modifiziert wird. In diesem Fall bedeutet dies, dass du mit dem **W%** würfelst und **20** zum Wurf hinzuzählst. Du darfst also höchstens **53** würfeln, dann kann dir das Gift nichts anhaben; ansonsten fügt es dir **1W6+2 LP und AP Schaden** zu, die du von deinen Werten abziehst. Was nun?

- ☛ Du streifst die Spinne vorsichtig mit deiner behandschuhten Hand oder gar der Peitsche ab – gehe zu **Abschnitt 76!**
- ☛ Du ziehst deine Pistole und haust mit dem Knauf auf die Spinne – gehe zu **Abschnitt 34!**
- ☛ Hat die Spinne dich bereits gebissen – gehe zu **Abschnitt 18!**
- ☛ Sinken durch den Biss deine LP auf oder unter **0**, gehe zu **Abschnitt 97!**

## Abschnitt 61

Du lässt das Idol fallen und fährst herum. Du siehst, wie aus der Decke direkt über dem Eingang laut rumpelnd ein Felsblock zu Boden sinkt, um den Ausgang zu versperren. Das dauert nicht mehr lange! Wenn du dich beeilst, kannst du den Raum vielleicht noch verlassen!

- ☛ Versuchst du, aus dem Raum zu fliehen, gehe zu **Abschnitt 33!**
- ☛ Möchtest du lieber abwarten, was nun passiert, gehe zu **Abschnitt 14!**

## Abschnitt 62

Du legst den kleinen Hebel um und hörst ein leises, entferntes Klicken.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 53!**

## Abschnitt 63

Schnell gehst du weiter, in Richtung des Durchgangs. Würfele dabei einen **EW:Sehen** oder einen **EW:Tasten** – deine Wahl, aber nur einer der beiden Würfe ist möglich!

- ☛ Gelingt dir ein EW:Sehen, gehe zu **Abschnitt 29!**
- ☛ Gelingt dir ein EW:Tasten, gehe zu **Abschnitt 44!**
- ☛ Misslingt dein Wurf, gehe zu **Abschnitt 16!**

## Abschnitt 64

Weder an den Wänden noch im Boden kannst du Fallen finden – der Raum ist vollkommen sicher!

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 59!**

## Abschnitt 65

Du nimmst dir Zeit und suchst die Statue von unten nach oben ab, so dass sich ein Wurf erübrigt. Und siehe da – einer der Zähne des Oberkiefers im aufgerissenen Maul der Statue ist beweglich gelagert! Es scheint, als könne man ihn nach innen drücken.

- ☛ Willst du den Zahn bewegen, gehe zu **Abschnitt 80!**
- ☛ Willst du weitersuchen, gehe zu **Abschnitt 67!**
- ☛ Oder möchtest jetzt aufgeben und den Tempel verlassen? Dann gehe zu **Abschnitt 98!**

## Abschnitt 66

Du bist dir nicht sicher, aber es sieht schon so aus wie das Idol, das du suchst: 40 cm groß, komplett aus Gold – so hat Markus Henning es beschrieben.

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 80!**

## Abschnitt 67

Du findest nichts. Wirklich nicht!

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 65!**

## Abschnitt 68

Eine **Fallgrube!** Nur notdürftig getarnt, aber doch immerhin vier Meter tief. Du schlägst auf dem Boden auf und verlierst **2W6 LP und AP!** Da wird dir wohl nichts anderes übrig bleiben, als wieder nach oben zu klettern. Zum Glück ist die Laterne heilgeblieben! Die Fertigkeit *Klettern* gehört nicht zu denen, die dein Abenteurer beherrscht. Allerdings gibt es im Spiel Fertigkeiten, die jeder so ein bisschen beherrscht und die dafür auch ungelernnt anwendbar sind; *Klettern* gehört dazu. Abenteurer, die **Klettern** nicht eigens gelernt haben, haben darin einen universellen Erfolgswert von **+10**. Lege also einen **EW:Klettern** mit diesem universellen Wert ab, auf den du zudem noch einen Zuschlag von **+1** erhältst, da die Wand einige Griffmöglichkeiten hat. Du kannst diesen Wurf so oft versuchen, wie du möchtest, verlierst aber pro **misslungenem Versuch 1 AP**.

- ☛ Sobald der Wurf gelungen ist, gehe zum **Abschnitt 77!**
- ☛ Sind deine Lebenspunkte durch den Sturz auf oder unter **0** gesunken, gehe zu **Abschnitt 97!**

## Abschnitt 69

Ah, da oben an der Decke ... diese beiden verkanteten Stalaktiten ... dazwischen müsste man doch die Peitsche festmachen können ... man muss nur sorgfältig genug zielen. Willst du das wirklich tun? Dann lege einen **EW:Peitsche** mit einem Zuschlag von **+2** (für das Zielen) ab.

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 38!**
- ☛ Misslingt der Wurf, wird das hier nichts mit der Peitsche – gehe zurück zu **Abschnitt 59!**
- ☛ Oder du versuchst es erst gar nicht, dann geht es ebenfalls zurück nach **Abschnitt 59!**

## Abschnitt 70

Du schaust dir den in den Fels gehauenen Eingang näher an. Würfle einen **EW:Suchen!**

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 40!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 2!**

## Abschnitt 71

Du streifst die Spinne vorsichtig ab und siehst ihr nach, wie sie auf den Boden fällt. Vorsichtshalber trittst du noch einmal fest auf sie, dann eilst du weiter, bevor du noch mehr Spinnen anziehst.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 18!**

## Abschnitt 72

Deine Hände rutschen ab, du kannst dich nicht halten ... Aaahhh ... Es sind zwar nur zwei Meter bis zum Boden, aber trotzdem ... Wo wirst du aufschlagen? Lege mit dem **W%** einen **Prozentwurf** ab!

- ☛ Bei einem Ergebnis von 01–75 gehe zu **Abschnitt 55!**
- ☛ Bei einem Ergebnis von 76–100 gehe zu **Abschnitt 9!**

## Abschnitt 73

Wenn dir im Spiel nichts mehr einfällt, kannst du dich an einem **Geistesblitz** versuchen – einem Prüfwurf mit dem **W%** gegen ein Zehntel deines Wertes für **Intelligenz** (abgerundet) – also in deinem Fall ein **PW** gegen **9!**

- ☛ Gelingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 75!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 51!**

## Abschnitt 74

Dieses Idol besteht nicht aus Gold, sondern aus Kupfer mit einem dünnen Goldüberzug! Dies ist **nicht** das Idol, das du suchst!

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 18!**

## Abschnitt 75

Wenn du dich recht erinnerst, hat das alles angefangen, als du das Idol angehoben hast. Vielleicht hilft es ja, es wieder zurückzustellen ...?

- ☛ Wenn du das Idol zurückstellen möchtest, gehe zu **Abschnitt 94!**
- ☛ Wenn du lieber noch etwas abwarten möchtest, gehe zu **Abschnitt 37!**

## Abschnitt 76

Vorsichtig, ganz vorsichtig ... würfde einen **PW:Geschicklichkeit!**

- ☛ Der Wurf gelingt – gehe zu **Abschnitt 71!**
- ☛ Der Wurf misslingt – gehe zu **Abschnitt 86!**



## Abschnitt 77

Die Statue sieht aus wie eine vergrößerte Ausgabe des Idols, das du suchst, allerdings mit einem vollständigen Körper daran. Wo aber ist das eigentliche Idol? Außer der großen Statue kannst du nichts sehen. Was willst du tun?

- ☛ Willst du die Umgebung absuchen, gehe zu **Abschnitt 58!**
- ☛ Willst du die Statue absuchen, gehe zu **Abschnitt 65!**
- ☛ Oder möchtest jetzt aufgeben und den Tempel verlassen? Dann gehe zu **Abschnitt 98!**

## Abschnitt 78

Es ist gar nicht so einfach, sich in diesem engen Gang zu bewegen! Du kommst zwar ans Ziel, verlierst aber dabei **3 AP**, da du dauernd an Wänden oder der Decke anstößt.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 59!**

## Abschnitt 79

Du tastest dich vorsichtig an den Fallgruben vorbei. Hoffst du zumindest. Lege einen **EW:Tasten** mit einem Zuschlag von **+2** ab!

- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 68!**
- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 77!**

## Abschnitt 80

Du drückst den Zahn nach innen und hörst vom Hals der Statue her ein leises Klicken. Im gleichen Moment öffnet sich der Brustkorb der Statue und gibt den Blick auf ein kunstvoll verborgenes **Geheimfach** frei, in dem sich ein 40 cm hohes, goldenes **Götzenidol** befindet. Was willst du nun tun?

- ☛ Willst du das Idol an dich nehmen, gehe zu **Abschnitt 41!**
- ☛ Willst du das Idol in Augenschein nehmen, ohne es zu berühren, gehe zu **Abschnitt 35!**
- ☛ Willst du das Geheimfach näher untersuchen, gehe zu **Abschnitt 54!**

## Abschnitt 81

Das muss wohl deine Einbildung gewesen sein – denkst du noch, bevor vor dir der Boden wegbröckelt ...

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 68!**

## Abschnitt 82

In der Ostwand verraten dir feine Fugen, dass sich hier die Steine wohl bewegen lassen – ein Geheimgang? Leider fehlt dir das Werkzeug, den Stein zu durchbrechen, und du findest auch keine andere Möglichkeit, die Steine zu bewegen. Ob sich des Rätsels Lösung an anderer Stelle im Raum verbirgt?

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 18!**

## Abschnitt 83

Du stehst auf und klopfst dir den Staub von den Schultern. Der Eingang zum Raum vor dir ist fest verschlossen, und du siehst keine Möglichkeit, die neu entstandene Wand zu durchbrechen. Du probierst es noch ein wenig, gibst aber letztlich auf. Es gibt keine Möglichkeit, den Felsblock von außen wieder zu heben!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 99!**

## Abschnitt 84

Du stellst das Idol zurück auf die Platte, die leicht nach unten sinkt und mit einem leisen Klicken einrastet. Rumpelnde Geräusche hinter dir künden davon, dass der den Zugang blockierende Felsblock sich wieder hebt. Du hast die Falle abgeschaltet! Du wirfst noch einen letzten Blick auf das Idol und stellst dabei fest, dass die Platte, auf der das Idol steht, drehbar zu sein scheint!

- ☛ Wenn du das Idol nun drehen möchtest, gehe zu **Abschnitt 42!**
- ☛ Wenn du dir den Rest des Raumes ansehen möchtest, gehe zu **Abschnitt 18!**

## Abschnitt 85

Plötzlich aber ergießt sich aus zwei zwischen den Felsen verborgenen Pfeillagern ein Schauer kleiner **Pfeile** auf dich! Es handelt sich pro Pfeillager um **5 Pfeile** mit je einem Angriffsbonus von **+5** und mit je **1W6-2 Schaden**. Du musst nun für jeden der insgesamt 10 Pfeile einen eigenen **EW:Angriff** sowie für jeden erfolgreichen Angriff einen **EW:Ausweichen** würfeln. Früher waren diese Pfeile mit einem tödlichen Gift bestrichen, doch hat dieses im Lauf der Jahrhunderte zum Glück seine Wirkung verloren.

- ☛ Wenn du diese letzte Falle überlebst, gehe zu **Abschnitt 100!**
- ☛ Sind deine Lebenspunkte durch den Pfeilhagel auf oder unter **0** gesunken, gehe zu **Abschnitt 97!**

## Abschnitt 86

Die Spinne ist von deinen Aktivitäten vollkommen unbeeindruckt und krabbelt ein wenig deine Schulter hinauf – bis sie eine ungeschützte Stelle am Hals findet und zubeißt!

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 60!**

## Abschnitt 87

Lege einen **EW:Suchen** ab, auf den du einen Zuschlag von **+2** erhältst!

- ☛ Gelingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 90!**
- ☛ Misslingt dieser Wurf, gehe zu **Abschnitt 4!**

## Abschnitt 88

In bestimmten Spielsituationen könntest du dich jetzt an einem **Kraftakt** versuchen – einem PW gegen ein Zehntel deiner **Stärke**. Dies ist in dieser Situation allerdings völlig sinnlos, da der Felsbrocken viel zu schwer ist.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 37!**

## Abschnitt 89

Eine plötzliche Vorahnung bringt dich zum Stehen – und keinen Moment zu früh, denn vor dir bröckelt der Boden weg! Lege einen **PW:Gewandtheit** ab!

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 7!**
- ☛ Misslingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 68!**

## Abschnitt 90

Du findest nichts, hast aber den Verdacht, es könnte eine Falle im Geheimfach geben. Du erhältst einen zusätzlichen Zuschlag von **+2** auf deinen Wurf, im Geheimfach nach Fallen zu suchen. Hast du einen solchen *Suchen*-Wurf bereits gemacht, darfst du ihn jetzt wiederholen (ohne einen Punkt Schicksalsgunst ausgeben zu müssen), falls du dies möchtest.

- ☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 80!**

## Abschnitt 91

Du siehst nach nur wenigen Minuten, dass der Pflanzenbewuchs an einer Stelle weniger dicht ist, ganz so, als würden die Pflanzen hier auch ein wenig in das „Innere“ des Hügels wachsen. Hier muss der Eingang sein! Beim Suchen entdeckst du auch eine friedlich vor sich hin schlummernde kleine Giftschlange. Das hätte ins Auge gehen können!

- ☛ Wenn du nun den Eingang freilegen möchtest, gehe zu **Abschnitt 30!**
- ☛ Willst du trotzdem mit der Schlange kämpfen, gehe zu **Abschnitt 25** und ignoriere den ersten Satz dort!

## Abschnitt 92

Du rollst dich gerade noch so unter dem sich herabsenkenden Felsblock durch und bist nun wieder im Gang mit den Spinnennetzen. Das war knapp! Der Steinblock steift dich fast, und du verlierst **2 AP**.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 83!**

## Abschnitt 93

Hübsche Idee! Aber erst einmal langsam: Wo willst du die Peitsche denn festmachen? Lege einen **EW:Sehen** ab!

- ☛ Gelingt der Wurf, gehe zu **Abschnitt 69!**
- ☛ Misslingt der Wurf, findest du nichts zum Festmachen – gehe zurück zu **Abschnitt 59** und wähle dort eine andere Möglichkeit!

## Abschnitt 94

Du stellst das Idol zurück auf die Platte, die leicht nach unten sinkt und mit einem leisen Klicken einrastet. Sofort fahren die Klängen in die Wand zurück. Rumpelnde Geräusche hinter dir künden zudem davon, dass der den Zugang blockierende Felsblock sich wieder hebt. Du hast die Fallen abgeschaltet! Du wirfst noch einen letzten Blick auf das Idol und stellst dabei fest, dass die Platte, auf der das Idol steht, drehbar zu sein scheint!

- ☛ Wenn du das Idol nun drehen möchtest, gehe zu **Abschnitt 42!**
- ☛ Gehe zu **Abschnitt 18!**

## Abschnitt 95

Nach was genau möchtest du schauen?

- ☛ Du siehst dir das Idol unter archäologischen Gesichtspunkten an – gehe zu **Abschnitt 22!**
- ☛ Du möchtest nachschauen, ob es irgendwo mit Fallen versehen ist – gehe zu **Abschnitt 57!**

## Abschnitt 96

Deine archäologischen Kenntnisse sagen dir, dass es sich hier um das von Markus Henning gesuchte Idol handelt. Du kannst auch beim besten Willen keine weitere Falle mehr finden.

- ☛ Gehe zu **Abschnitt 19!**

## Abschnitt 97

Es wird dunkel um dich. Die Gefahren, die im Dschungel von Zentralafrika lauern, waren zu viel für dich. Ob man jemals deine Leiche finden wird?

☛ Gehe zurück zu **Abschnitt 1** und versuche es erneut!

## Abschnitt 98

Der Tempel ist dir über. Du entscheidest dich, auf den Rest der Belohnung zu verzichten und statt dessen mit dem Leben davonzukommen. Vielleicht solltest du das mit dem Abenteuerdasein noch einmal überdenken und lieber weiter an der Universität lehren ...

Ende

## Abschnitt 99

Der Tempel ist dir über. Du entscheidest dich, auf den Rest der Belohnung zu verzichten und statt dessen mit dem Leben davonzukommen. Vielleicht solltest du das mit dem Abenteuerdasein noch einmal überdenken und lieber weiter an der Universität lehren ... Als du das Idol abgeben möchtest, stellt sich schnell heraus, dass es das falsche ist! Dieses Idol besteht nicht aus Gold, sondern aus Kupfer mit einem dünnen Goldüberzug! Markus Henning kauft dir das Artefakt nicht ab. Nach deiner Rückkehr in die Zivilisation gelingt es dir, es für **30 Mark** einem Museum zu verkaufen, aber der große Fund ist dir verwehrt geblieben.

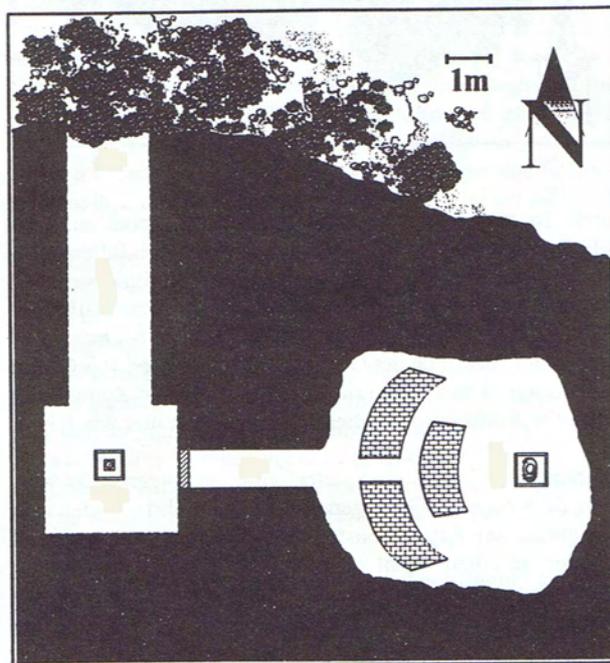
Ende

## Abschnitt 100

Nachdem du nun das wahre Idol in deinem Besitz hast, kann dich der Rückweg aus dem Tempel und zurück durch den Dschungel nach Boma nicht mehr schrecken. Du übergibst das Idol an Markus Henning und erhältst die restlichen **130 Mark**, die als Belohnung ausgehandelt waren. Du hast das Abenteuer erfolgreich beendet!

Solltest du mit dieser Spielerfigur weitere Abenteuer erleben wollen, verraten wir dir rechts im Abschnitt *Auf in die große, weite Welt!*, wie sich dieses Erlebnis auf deine Figur ausgewirkt hat.

Ende



## Auf in die große, weite Welt!

Spielerfiguren in ABENTEUER 1880 lernen durch das Bestehen von Abenteuern hinzu und können so ihre Fertigkeiten verbessern und neue Fertigkeiten erlernen. Wie dies genau geht, ist jenseits des Platzes, den wir hier haben, aber zumindest verraten wir dir hier, wie viele **Erfahrungspunkte (EP)** du für den *Tempel im Dschungel* erhalten hast. Wir wenden hierbei ein Verfahren an, das gegenüber den „normalen“ Regeln etwas vereinfacht ist, aber für dein erstes Abenteuer reicht dies völlig aus.

Zuerst einmal erhältst du **15 EP**, wenn du den Tempel überlebst und das richtige Idol bei Markus Henning abgibst; entkommst du mit dem falschen Idol, erhältst du **5 EP**. Darüber hinaus ist jede erfolgreiche Anwendung einer Fertigkeit **3 EP** wert. Hast du gegen die Schlange gekämpft, bringt dir dies das weitere **3 EP** ein. Sprichst du mit jemandem über deine Erlebnisse, so dass sie veröffentlicht werden, oder schreibst selbst etwas darüber, trägt dir dies **2 Ruhmespunkte** ein, d.h. dein **Ruhm** ist nun **10/3**. Dadurch erhältst du **1 Punkt SG**; hast du deine Punkte verbraucht, hast du nun wieder einen, ansonsten zählst du den neuen Punkt einfach zu den noch vorhanden hinzu. Letztlich steht dir bei Verkauf des echten Idols ein **PW:Aufstieg** für deine **Finanzen** zu, da du Zusatzeinnahmen in Höhe deines Monatseinkommens hattest.

Was all dies bedeutet und wie du es für deinen Abenteurer nützlich werden lassen kannst, musst du aber selbst in Kapitel 6 des Regelbuchs nachlesen – oder dir von deiner Spielleiterin erklären lassen ...

Und eine Anmerkung noch: Die hier verwendete **Mark** hat um 1880 einen Kaufwert, der heutzutage etwa mit **10 Euro** vergleichbar ist.

## Der Freistaat Kongo und die Stadt Boma

### Leopold II. von Belgien und der Freistaat Kongo

Ab 1870 stürzten sich die großen europäischen Staaten (England, Frankreich, Deutschland und Italien) auf Afrika, um den Kontinent bis zur Jahrhundertwende fast vollständig zu kolonisieren. Im Konzert der Großmächte versuchte auch Leopold II. von Belgien mitzuspielen, und mit beträchtlichem diplomatischem Geschick und einem ausgeprägten Geschäfts- und Machtinstinkt gelang es ihm, sich seine Ansprüche auf das Kongo-Gebiet von der ersten Afrika-Konferenz (Berlin 1884–1885), an der 13 europäische Staaten und die USA teilnahmen, bestätigen zu lassen. Anfangs hatte er seine kolonialen Interessen hinter der 1876 gegründeten Internationalen Afrika-Gesellschaft (Association Internationale de l'Afrique, AIA) versteckt, deren Vorsitz er innehatte und deren Aufgaben offiziell rein wissenschaftlicher und missionarischer Natur waren.

In Wahrheit wollte Leopold II. mit Hilfe seines Privatvermögens und belgischer Geldgeber einen noch nicht von anderen europäischen Mächten beanspruchten Teil Afrikas wirtschaftlich nutzbar machen. Seine Wahl fiel auf das Kongobecken, nachdem Henry Morton Stanley den bis dato praktisch unbekanntem Verlauf des Stroms während seiner zweiten Afrika-Expedition (November 1874 bis August 1877) erforscht hatte. Dem belgischen Monarchen gelang es, Stanley selbst für seine Ziele anzuwerben, der im Wettlauf mit dem französischen Afrikaforscher Pierre Savorgnan de Brazza 1879–1880 die Gebiete südlich des Stroms für den Freistaat Kongo sichern konnte.

Der Freistaat Kongo, der anfangs nur die flussnahen Gebiete umfasste, wurde relativ bald für besonders brutale Formen der Unterdrückung der Einheimischen berüchtigt. Um aus dem Land Gewinn zu ziehen, ließ Leopold II. eine Naturalsteuer einführen, welche die Bevölkerung durch Zwangsarbeit zu entrichten hatte. Wer sich diesem System durch Flucht in die Tiefen des Urwalds entziehen wollte, dem schickten die mit der wirtschaftlichen Ausbeutung der Region betrauten Gesellschaften Kopfgeldjäger hinterher, die ihren Auftraggebern in den Handelsniederlassungen als Erfolgsnachweis abgeschnittene Ohren oder Hände vorlegten. Vor allem in der Anfangszeit war der Freistaat eine wilde und gesetzlose Gegend, in der das Recht des Stärkeren, d.h. vor allem der Handelsgesellschaften und ihrer weißen wie schwarzen Söldner, galt. Anfang des 20. Jahrhunderts gab es in Europa und vor allem

in England eine moralische Kampagne gegen die Zustände im Kongo, die letztlich dazu führte, dass das Gebiet 1908 vom Privatbesitz des Königs und seiner Geldgeber unter dem Namen Belgisch-Kongo zu einer offiziellen Kolonie Belgiens unter der Kontrolle seiner Regierung wurde.

Zum Handlungszeitpunkt des Abenteurers ist Stanley immer noch im Landesinneren unterwegs, um Land aufzukaufen; sein Vertrag läuft noch bis 1884. Offiziell trennen sich die Wege von Leopold und Stanley danach, doch heimlich steht Stanley weiter auf der Gehaltsliste des Königs. Bis 1885 wird es ihm gelingen, durch rund 450 Kaufverträge für das Land rund um den Fluss mit verschiedenen Bantu-Häuptlingen weite Teile des Kongo zu „erwerben“. Die des Schreibens und Lesens zumeist unkundigen Stammeshäuptlinge, die juristische Papiere in einer ihnen unbekanntem Sprache unterschreiben, können die Tragweite ihres Tuns zu diesem Zeitpunkt nicht absehen.

### Boma

**Boma** ist (aus europäischer Sicht) ein größerer Handelsposten, für die dortigen Verhältnisse schon eine Stadt, etwa 140 km stromaufwärts der Mündung des Kongos.

Am 1. Mai 1886 wird Boma schließlich zur Hauptstadt des Freistaats Kongo werden (bis Ende Oktober 1929).

Die Stadt liegt am Nordufer des Stroms, das von den Franzosen beansprucht, aber nicht kontrolliert wird. Die Besitzverhältnisse sind noch strittig, und dank Stanley, der einiges für die Infrastruktur der Gegend tat (z.B. Anlage von Stützpunkten und Bau von Straßen, die Wasserfälle, Katarakte und Stromschnellen umgehen), haben die Belgier noch einen deutlichen organisatorischen Vorsprung.

Boma ist schon seit dem sechzehnten Jahrhundert ein Handelsstützpunkt der Europäer und war bis zu Stanleys legendärer Kongofahrt der am weitesten vorgeschobene Posten der Zivilisation in diesem Gebiet. In Boma endete am 8. August 1877 Stanleys zweite Expedition.

20 km östlich von Boma verhindern die Yellala-Fälle die weitere Schifffahrt stromaufwärts.



# Abenteuer 1880

## Die Zeit der Großen Abenteuer wird wieder lebendig!

*„Die einzige Pflicht, die wir der Geschichte gegenüber haben, ist die, sie umzuschreiben.“*  
(Oscar Wilde, „The Critic as an Artist“, 1891)

- Geniale Meisterverbrecher, todesverachtende Anarchisten, machthungrige Geheimbünde – bekämpfen Sie sie in der Tradition eines Sherlock Holmes!
- Emin Pascha und die Verteidigung von Equatoria, Charles „Chinese“ Gordon und der Aufbau der „Stets Siegreichen Armee“, Henry Morton Stanley und die Transafrika-Expedition – erleben Sie Geschichte, die ausgefallener ist als jede Fantasy!
- 20.000 Meilen unter dem Meer, König Salomons Schatzkammer, die Zeitmaschine, die vergessene Welt – nehmen Sie an den Entdeckungen und Erfindungen der fantastischen Literatur teil!

ABENTEUER 1880 ist ein eigenständiges Rollenspiel auf der Grundlage des erprobten MIDGARD-Regelsystems. Diese Neuauflage bringt den Klassiker von 1994 in einem neuen, zeitgemäßen Gewand für ein neues Publikum endlich wieder auf den Markt!

*„Die Vergangenheit ist nur der Anfang eines Anfangs.“*  
(H.G. Wells)



Effing Flying Green Pig Press, Mainz  
unter Lizenz von  
Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg

[www.midgard-1880.de](http://www.midgard-1880.de)  
[www.branwensbasar.de](http://www.branwensbasar.de)