

Der wütende Gott von Maru-Zha

oder

Besänftigt den heiligen Berg!

von Nikolaus Kelis

Ein Gruppenabenteuer der Stufe 1 – 3
für bis zu 5 Personen
ab 14 Jahren

Mit dank an meine Verlobte, die mir die Zeit gab das Abenteuer zu schreiben.
Und an ‚Puerto Patida‘, ein Rollenspielpodcast das mich zu diesem Abenteuer inspiriert hat!

INHALTSVERZEICHNIS

Das Abenteuer	3
Teil I: Der Weg zum Berg.....	4
Der Anfang.....	4
Auf dem Weg	5
Der Schrein am Fuße des Bergs.....	5
Ins Innere des Berges	6
Teil II: Die Prüfungen im Berg	7
Einführung.....	7
Raum 1	7
Raum 2	8
Raum 3	9
Raum 4	10
Raum 5	11
Teil III: Das Finale	12
Der Plan des Schicksals.....	14

Das Abenteuer

(Meisterinformation)

Das vorliegende Abenteuer ist sowohl alleinstehend, als auch direkt nach dem Abenteuer ‚Silvanas-Verspeisung‘ angedacht. Anknüpfungspunkt ist das Dorf Maru-Zha, in welchem die Helden vom erwähnten Abenteuer aus gestartet sind. Ausgangspunkt ist das Beben von einem Vulkan, welches für die Ältesten im Dorf ein Zeichen ist, dass der Berg wieder ein paar mutige Marus sucht, die sich seiner Prüfung unterziehen um ihn zu besänftigen.

Der Berg ist ein Vulkan und gilt als heiliger Ort des Maru Gottes ‚Maru-zhin‘, dem Gott der Wärme, des Feuers sowie des Kampfes. Ist der Gott schlecht gelaunt, lässt er den Berg beben, was die Dorfbewohner zu spüren bekommen. Nur durch die Helden ist der Gott wieder zu besänftigen.

Was die Echsen nicht wissen: Der Berg war mal eine alte Binge von den Zwergen, die dort mit einer Maschine Erz abbauten. Um sich vor Feinden zu schützen, errichteten sie

‚Prüfkammern‘. Warum die Zwerge gingen ist unklar, allerdings hinterließen sie die Maschine, die alle zufälligen Zeiten noch versucht ihr Werk zu verrichten und dabei die Beben verursacht. Für die Marus geht das aber über ihr Verständnishorizont hinaus so dass sie mit ihrem Ritual nur dafür sorgen, die Maschine regelmäßig in den ‚Schlafmodus‘ zu setzen.

Das Abenteuer sollte für einen Spielabend genug Material bieten und kann mit ‚Silvanas Verspeisung‘ eine kleine Kampagne bilden. Am Anfang können die Helden noch im Dorf ein paar Informationen einholen, bevor sie sich auf zum Berg machen. Im Berg warten auf sie jeweils ein Rätsel und eine Kampfprüfung – fallen einige der Helden durch können die anderen sie noch retten und so gemeinsam das letzte große Rätsel lösen um die Maschine wieder in den Schlafmodus wechseln zu lassen.

Teil I: Der Weg zum Berg

Der Anfang

Zum Vorlesen

Es herrscht gute Stimmung im Dorf Maru-Zha. Die Jagdbeute ist gut und schmackhaft und die Sonne wärmt allen angenehm den Körper. Selbst die Ältesten fühlen sich ein wenig kräftiger und unternehmen ausgiebige Spaziergänge im Dorfzentrum – der nun ja, nicht wirklich groß ist.

Nach einem guten Mahl hattet ihr euch auf einem sonnigen Fleck niedergelassen und döst ein wenig, als der Boden zu schütteln beginnt. Nicht stark, aber kräftig genug um ein paar der Ältesten von den Beinen zu hauen (zumindest jene, die geradestanden).

„Maru-zhim ist schlecht gelaunt! Er verlangt nach Jungmännern und ... äh falsch! Er verlangt nach jungen und Mutigen Marus für seine Prüfung um ihn gnädig zu stimmen!“, sprach einer der Älteren und erblickte kurz darauf euch. „Ihr seid genau die richtigen!“.

Meisterinformationen

Warum er sich gerade an die Helden wandte, kann zweierlei Gründe haben: Entweder haben sie sich durch ein Abenteuer schon bewiesen, oder sie sind gerade die besten, was ‚junge und mutig‘ betrifft. Einmal beschlossen lässt er sich nicht von seiner Meinung abbringen und

auch die anderen Stimmen ihm dann überein.

Den Helden bleibt also nichts anderes übrig als die Prüfung zu absolvieren – dabei können sie aber noch ein paar nützliche Informationen holen bevor sie aufbrechen:

- Der Weg zum Berg ist eine bekannte Pilgerreise und dauert ungefähr 1 Stunde. Dann sind die an einem kleinen Schrein am Fuße des Berges und müssen den Weg noch weiter zum Gipfel vom Berg.
- Von den früheren Herausforderern wissen sie, dass der Berg für jeden Maru ein ‚Rätzel‘ hat sowie eine Kampfherausforderung. Am Ende erwartet sie eine große Prüfung um den Gott zu beruhigen.
- Es kamen entweder alle Marus zurück oder Keiner. Warum, darüber schweigen die Herausforderer. (Meisterinformation: Sie schweigen natürlich, weil sie den ganzen Mechanismus nicht verstehen)
- An Ausrüstung haben die früheren Prüflinge nichts außer das Notwendige mitgenommen – wer braucht denn schon mehr als seine Rüstung, sein Schwert und einen mutigen Maru!

Wie im letzten Punkt erwähnt, werden die Helden nicht viel brauchen, allerdings ist es durchaus möglich, dass sie Kleinigkeiten

die Sie wünschen mitnehmen können. Hier gilt zu bemerken, dass die Marus eine eher kriegerische Kultur sind – praktische Dinge außer dem Schmieden von Rüstung und

Schwertern kommen ihnen einfach nicht in dem Sinn. Einfache und alltägliche Gegenstände wie eine Fackel oder ein Seil sind da natürlich kein Problem.

Auf dem Weg

Allgemeine Informationen

Der Weg ist ein abgetretener Pfad der sich durch die Bäume schlängelt und zwischen kleineren Teichen weiterführt. In der Ferne kann man den Berg ab der Hälfte des Weges gut ausmachen.

Spezielle Informationen

Natürlich können die Helden den Weg problemlos verlassen, allerdings können sie damit keine Zeit gewinnen da der Weg ziemlich direkt zum Berg führt.

Meisterinformation

Der Weg kann ereignislos sein. Allerdings können die Helden hier schonmal ihre Kampfkraft üben, denn auf dem selben Weg befinden sich ein paar Ziliten (genauer gesagt: genauso viele, wie Helden da sind), die das gleiche Ziel haben. Da sie gemütlich gehen, können die Echsen sie problemlos einholen.

Ziliten sind Fischen auf zwei Beinen – auf dem ersten Blick könnten sie Verwandte von Marus oder Achaz sein, allerdings unterscheiden sie sich vom Körperbau deutlich: Sie leben zwar vor allem am Land, können aber auch unter Wasser leben.

Eine Kommunikation mit ihnen ist schwierig, da sie eine eigene Sprache sprechen und es keinen Austausch zwischen den beiden Völkern gibt. Die Ziliten wollen genauso den Berg beruhigen und sehen die Marus sogar als erste Prüfung. Deswegen reagieren sie schnell aggressiv wenn die Helden nicht alles daran setzen um einen friedlichen Eindruck zu machen. Sie sind mit einfachen Holzspießen ausgerüstet, die in etwa ihre Körperlänge haben.

Werte der Ziliten:

Mut: 11 Angriff: 9

Lebensenergie: 20 Parade: 7

Rüstungsschutz: 2

Trefferpunkte: 1W + 2

Der Schrein am Fuße des Bergs

Allgemeine Informationen

Der Schrein ist ein grob beschlagener Stein, auf dem oder an dem allerlei Opfergaben liegen. Meistens sind es bunte Steine, Nahrungsmittel wie Wurzeln und Früchte sowie Zähne und Knochen von erledigten Gegnern.

Spezielle Informationen

Haben die Helden die Ziliten vorher bekämpft, erwartet sie ein Maru Priester am Schrein, andernfalls ist er vor ihnen geflohen und taucht erst wieder auf, nachdem die Helden den Vulkan betreten haben.

Der Priester ‚Inn-zha‘ kann ihnen auch nicht mehr an Informationen bieten, ist aber immerhin die letzte Möglichkeit für die

Helden Informationen aus dem vorherigen Abschnitt zu erhalten.

Am Schrein finden sie ein Bild eine Warnung, den Vulkan nicht zu betreten. Es zeigt einen Maru, einen Totenkopf und einen Berg. Dies soll als Warnung für die Pilger gelten, die Helden sollten sich davor nicht abschrecken lassen.

Meisterinformationen

Falls die Gruppe noch nicht so kampfstark ist, können sie hier auch ein paar Alte Waffen als Opfergaben beilegen. Zum Beispiel ein Säbel mit 1W +3 TP und dafür einen BF von 6.

Ins Innere des Berges

Allgemeine Informationen

Der Weg zur Spitze des Vulkans verläuft ereignislos. Oben angekommen finden die Helden zu ihrer Überraschung im Inneren des Vulkans einen kleinen See, in dem sie springen können. Falls sie Seile dabei haben, können sie sich natürlich auch abseilen, allerdings reicht ein 10 Meter Seil nicht aus.

Spezielle Informationen

Der kleine See ist angenehm warm und lädt zum schlummern ein, allerdings sollte das die Helden weniger beeindrucken, wollen sie doch die Prüfung absolvieren!

An der Nordseite vom See ist trockenes Land, das die Helden problemlos betreten können. An der Innenwand vom Vulkan

gibt es 5 Türöffnungen – über jeder Tür ist das Symbol von einem Wesen. Das Wesen gleicht einem Maru, allerdings fehlt ihm der Schwanz.

Meisterinformation

Damit können die Helden die Prüfungskammer der Zwerge betreten. Hinter jeder Tür (die jeweils 15 Meter voneinander entfernt sind) ist eine kleine 2x2 Meter große Kammer mit einer geschlossenen Tür auf der anderen Seite. Die zweite Tür ist nicht zu öffnen, allerdings schließt sich die Eingangstür, wenn nur ein Spieler im Raum ist. Erst dann öffnet sich die zweite Tür im Norden um den Spieler in die erste Prüfungskammer zu bringen.

Teil II: Die Prüfungen im Berg

Einführung

Sobald der Held den Raum betritt hat er 90 Sekunden Zeit um das Rätsel zu lösen. Kann er es lösen, kommt er in einen weiteren Raum der ihm einen Kampf unter erschwerten Bedingungen liefert. Gewinnt er auch diesen, so hat er die Prüfung bestanden und kann in den letzten Raum.

Falls er eines von beiden nicht schafft, ist das kein Problem. Beim Rätsel öffnet sich

eine Falltür und der Held fällt in die Tiefe, beim Kampf wird er Ohnmächtig. Da der Kampf aber nur eine Illusion ist, verliert der Held nur die Hälfte an Schadenspunkte die sein Gegner verursacht hat.

Die anderen Helden können dann ihn befreien, das gilt auch wenn mehrere durchfallen. Und nun zu den ersten Räumen!

Raum 1

Der Prüfungsraum

Allgemeine Informationen

Der Raum ist 4x4 Meter groß mit einem Tisch in der Mitte. Auf dem Tisch stehen vier Flaschen mit 4 unterschiedlichen Flüssigkeiten: Blau, Grün, Rot und Gelb.

Ein Zettel liegt auf dem Tisch.

Spezielle Informationen

Der Held kann unverständlicherweise den Zettel lesen, darauf steht folgendes:

Trinke die Flaschen in der richtigen Reihenfolge! Folgende Regeln gelten für die Trinkordnung:

- Trinke Grün nach Blau, aber nicht vor Rot!

- Trinke Rot vor Gelb!
- Trinke Gelb nach Blau, aber nicht zuletzt!

Meisterinformation

Die Lösung lautet: Rot, Blau, Gelb und dann Grün.

Wenn der Held die Flaschen in der richtigen Reihenfolge trinkt, hat er die Prüfung bestanden und Tür am anderen Ende des Raumes geht auf und führt ihn in die nächste Kammer.

Einen zweiten Versuch hat der Held nicht, da die Flüssigkeiten natürlich nicht nachgefüllt werden können.

Meisterinformation

Die Besonderheit an dieser Echse ist, dass sie einen erhöhten Rüstungsschutz hat, Treffer steckt sie leichter weg, deswegen hat sie eine bessere Attacke als Parade.

Werte:

Mut: 13 Attacke: 11
Lebensenergie: 20 Parade: 7
Rüstungsschutz: 4
Trefferpunkte: 1W + 3
Waffe: Wurfbeil

Raum 3

Der Prüfungsraum

Allgemeine Informationen

Der Held betritt einen 4x4 Meter großen Raum mit einem Tisch in der Mitte, auf dem sich verschieden große Steine befinden. Ein Zettel liegt daneben.

An der rechten Wand befindet sich ein Loch, ein kleiner Schacht ist dahinter.

Spezielle Informationen

Auf dem Zettel steht folgendes: „Werfe die richtigen Steine hinein die in Summe ein Gewicht von 29 Unzen ergeben.“

Die 6 Steine sind der Größe nach folgendermaßen beschriftet: 3 Unzen, 5 Unzen, 7 Unzen, 11 Unzen, 13 Unzen, 17 Unzen.

Eine Unze sind 25g.

Meisterinformation

Folgende Steine gehören hineingeschmissen: 5 Unzen, 11 Unzen und 13 Unzen.

Wurde das Rätsel gelöst, öffnet sich eine Tür und der Held kann den Kampfraum betreten.

Der Kampfraum

Allgemeine Informationen

Der Raum ist 10x10 Meter groß und hat eine Deckenhöhe von 5 Metern. Im Raum wartet eine 2 Meter große und kräftig gebaute Kriegerechse. Sie hat eine antike Form eines Marusäbel in der Hand (siehe Silvanas Verspeisung, Seite 23)

Spezielle Informationen

Der Raum weißt sonst nichts Spezielles auf.

Meisterinformation

Der Spieler kann sich bei den Werten der Waffe durchaus fürchten, allerdings ist der Säbel nicht so stark wie in der Vorlage. Dadurch, dass sie ‚antik‘ ist, ist sie noch nicht vollendet und weißt einen Malus von -2 auf Attacke und -3 auf Parade aus. Diese Werte wurden schon eingerechnet.

Da der Säbel eine Illusion ist, verschwindet er natürlich sobald der Kampf vorbei ist.

Werte:

Mut: 13 Attacke: 8
Lebensenergie: 18 Parade: 6
Rüstungsschutz: 2
Trefferpunkte: 1W + 8
Waffe: Marusäbel

Raum 5

Der Prüfungsraum

Allgemeine Informationen:

Der Held betritt einen 4x4 Meter großen Raum mit einem Tisch in der Mitte, auf dem 15 handlich große Steine liegen. Ein Zettel befindet sich daneben.

An der rechten Wand befindet sich ein Loch, ein kleiner Schacht ist dahinter.

Spezielle Informationen

Auf dem Zettel steht folgendes: „In einem Sack sind 3 blaue Steine, 4 grüne Steine und 2 rote Steine. Wie oft muss ich in den Sack greifen um mindestens 2 grüne Steine in der Hand zu haben?“

Die Lösungszahl ergibt die Anzahl der Steine, die in das Loch geschmissen gehören.“

Meisterinformation

Die Lösung ist hier: 7 Mal!

Sobald er die richtige Anzahl an Steinen hineingeworfen hat, öffnet sich die Tür zum Kampfraum.

Der Kampfraum

Allgemeine Informationen

Der Raum ist 14x4 Meter groß und hat eine Deckenhöhe von 15 Metern. Nur die ersten 2 Meter sind begehbar, dann gibt es eine 10 Meter lange Schlucht, die ins Dunkle geht.

Auf den restlichen 2 Metern auf der anderen Seite steht eine 2 Meter große und schlank gebaute Kriegerechse. Bewaffnet ist sie mit einem Kurzbogen.

Spezielle Informationen

Ein weiterer Kurzbogen lehnt neben dem Eingang sowie ein Köcher mit 20 Pfeilen.

Meisterinformation

Hier geht es natürlich um ein Fernkampf Duell! Falls der Held nicht magisch begabt ist, hat er die Möglichkeit mit dem im Raum befindlichen Bogen zu wehren. Der Bogen hat folgende Werte:

Kurzbogen: 1W+3 TP.

Der Gegner hat eine Geschicklichkeit von 10, aufgrund der Distanz haben beide eine GE Erschwernis von 1. Falls es der Held irgendwie schafft auf die andere Seite zu kommen, greift die Echse zum Säbel (1W+3 TP) und attackiert ihn normal.

Werte:

Mut: 13 Angriff: 10

Lebensenergie: 20 Parade: 4

Rüstungsschutz: 2

Trefferpunkte: 1W + 3

Waffe: Kurzbogen GE: 10

Ist der Gegner besiegt, schiebt sich eine Platte über die Schlucht und der Held kann ohne Probleme auf die andere Seite. Eine geöffnete Tür wartet dort auf ihn.

Teil III: Das Finale

Alle Helden die die Prüfung bestanden haben verlassen den Raum über eine lange Treppe die alle zusammenführen. Sie ist 2 Meter breit und endet in Raum A.

Helden die die Prüfung nicht bestanden haben finden sich in Gefängniszellen im Raum B wieder und können dort durch einfache Rätsel befreit werden. Soll das Rätsel erst gestartet werden alle Spieler wieder aktiv sein können, dann ist die Maschine im Raum A nicht vollständig und einer der Hebel liegt im Raum B. Sobald der Hebel wieder eingesetzt ist erscheint der Schild mit dem Text.

Raum A

Allgemeine Information

Der Raum ist an der Nordseite gefüllt mit einer großen Maschine, an der 5 Hebel von links nach rechts befestigt sind. Die Hebel sind Buchstabiert von A bis E. Am oberen Ende der Maschine ist eine Sanduhr an der gerade Sand langsam runter rinnt.

An der Maschine ist ein Schild.

An der südlichen Westwand des Raumes ist eine einfache Holztür. Sie führt weiter zu Raum B in den Osten.

Verstreut liegen im Raum ein paar Knochen – die Überreste von damaligen Helden?

Spezielle Informationen

An dem Schild sind 3 Gleichungen aufgeführt:

- $E + A = D$
- $A - E = B$
- $C \setminus E = E$

Ganz unten ist ein Symbol: Ein durchgestrichenes Sanduhrensymbol und daneben: 4, 1, 5, 2, 3.

Die Tür zu Raum B ist unverschlossen.

Meisterinformationen

Um das Rätsel zu lösen müssen die Zahlen den Buchstaben zugeordnet werden und dann in der richtigen Reihenfolge die Hebel betätigt werden.

Die Lösung lautet: A=3, B=1, C=4, D=5 und E=2.

Das heißt folgende Hebel müssen der Reihe nach gedrückt werden: C, B, D, E und A!

Die Sanduhr dient zum Symbolisieren, dass die Zeit bald abläuft. Mit einer gelungenen KL + 1 Probe können die Marus abschätzen dass sie nur noch ungefähr 5 Minuten Zeit haben.

Konnten die Helden das Rätsel lösen, schaltet sich die Maschine ab und die Tür im Raum C öffnet sich.

Betätigen sie die Hebel in der falschen Reihenfolge, erbebt der Berg und die Helden erhalten 1W + 6 SP. Danach erhalten sie eine weitere Chance. Liegen sie

wieder falsch, beginnen sie bitte wieder den Anfang des Absatzes zu lesen.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Helden das Rätsel wiederholt nicht schaffen und alle sterben ist das Abenteuer vorbei. Der Gott ist zufrieden mit den Herausforderern und verlangt neue Marus!

Raum B

Allgemeine Information

Der kurze Gang mündet in einen 4x4 Meter großen Raum an dessen Süd- und Ostseite jeweils 2 Gefängniszellen befinden. Außer einer Tür im Norden des Raumes befindet sich ein kleiner Tisch und zwei Stühle im Raum – so positioniert, dass die Helden sie nicht erreichen können. Auf dem Tisch liegt ein zusammengefalteter Zettel.

In 3 der 4 Zellen sind zusammen gerollte Maru Skelette. Ehemalige Helden, die es wohl nicht geschafft haben.

Spezielle Informationen

Die Zellentüren sind jeweils mit einem Schloss versehen. Das Schloss lässt sich mit einer Kombination aus 3 Ziffern öffnen. Die Rätsel dazu stehen in dem Zettel und sind einfache Rechenprobleme:

- $336 + 253 = ???$
- $24 \times 12 = ???$
- $853 - 274 = ???$

- $870 / 6 = ???$

Die Tür nach Norden ist unverschlossen.

Meisterinformationen

Falls nicht bestandene Helden sich in dem Raum befinden liegt noch ein Hebel als ‚Briefbeschwerer‘ auf dem Tisch.

Raum C

Allgemeine Informationen

Nach einem kurzen Gang ist ein 4x4 Meter großer Raum, der komplett leer ist. Nur eine große Doppelflügelige Tür befindet sich am nördlichen Ende des Raumes.

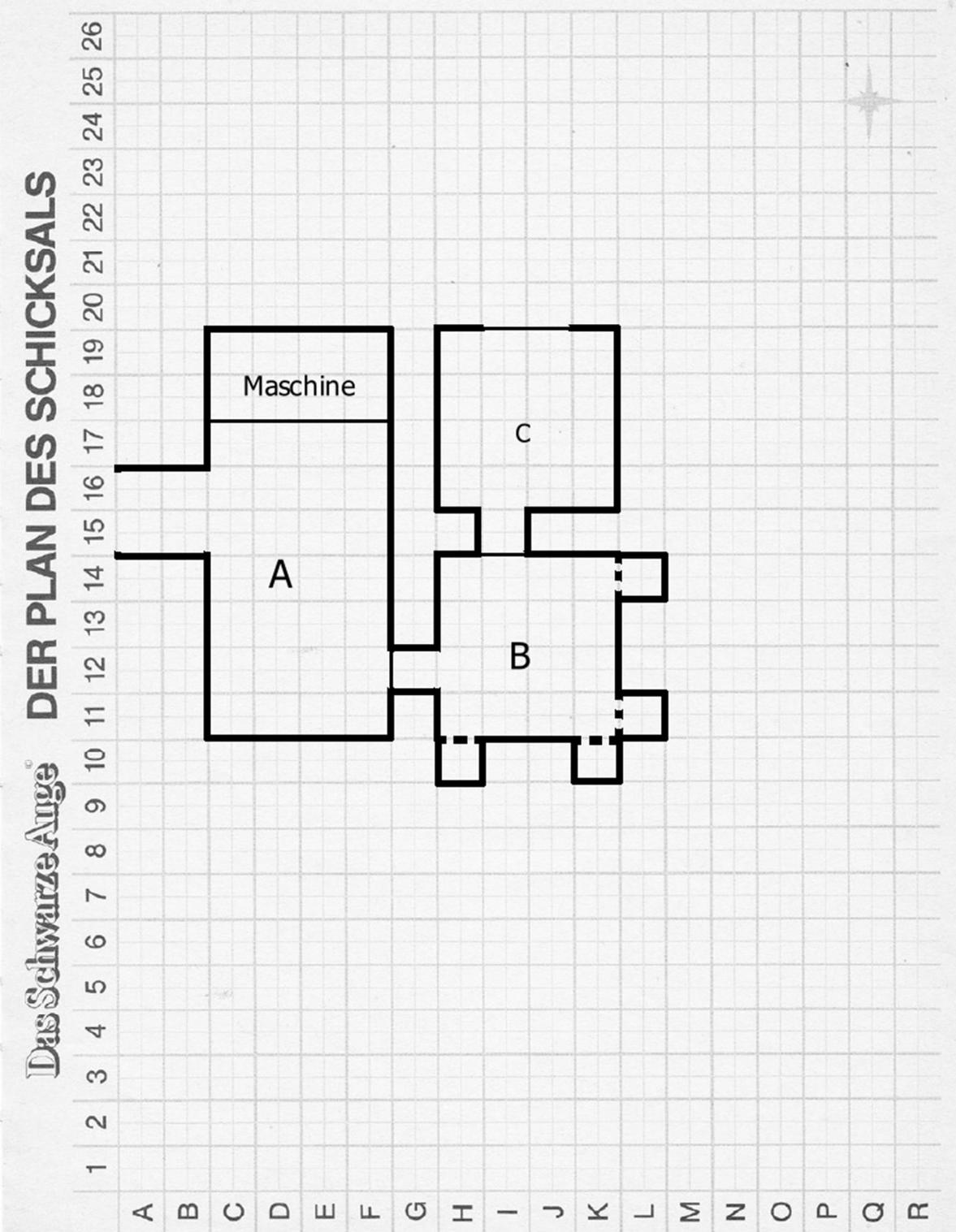
Spezielle Informationen

Die Tür lässt sich nur öffnen, wenn das Rätsel gelöst ist. Dahinter ist ein Tunnel der sich verschmälert und dann nach mehreren Minuten die Helden am Fuße des Vulkans.

Meisterinformation

Sind die Helden aus dem Vulkan raus, haben sie sich 150 Abenteuer verdient und werden im Dorf mit einem großen Fest gefeiert!

Der Plan des Schicksals



Nikolaus Kelis (Order #11304280)