EPYX™
COMPUTER SOFTWARE

Temple of Apshai™

Spielanleitung

CBS
SOFTWARE

Inhaltsverzeichnis

So wird diese Anleitung benutzt 3
Einführung 4
So wird gespielt 10
Der Gastwirt 10
Der Verliesmeister 12
Befehle 13
Müdigkeit 17
Erfahrung 17
Schätze bewerten 18
Über den Tod und Sterben 18
Ungeheuer 19
Die Abenteuer von Brian Hammerhand 21
Die Ungeheuer von Apshai 27
Die Fallen von Apshai 29
Die Schätze von Apshai 31
Die Räume des Verlieses L1-1
Level 1 (Ebene 1) L1-1
Level 2 (Ebene 2) L2-1
Level 3 (Ebene 3) L3-1
Level 4 (Ebene 4) L4-1

So wird diese Anleitung benutzt

Diese Anleitung wird mit dem DUNJONQUEST Spiel, THE TEMPLE OF APSHAI, benutzt. Ein Teil davon erklärt Ihnen, wie das Spiel gespielt wird, und gibt Ihnen Informationen über den Tempel und die Welt, in der er existiert. Der andere Teil gibt Ihnen die Informationen, die Sie benötigen, während Sie das Spiel spielen.

Wir schlagen vor, daß Sie die Einführung, „So wird gespielt" und „Die Abenteuer von Brian Hammerhand" durchlesen, bevor Sie das Spiel beginnen. Die Einführung wird Ihnen Fantasie-Rollenspiele vorstellen, wenn Sie sie nicht schon kennen. Wenn doch, dann erklärt Ihnen die Einführung die Unterschiede zu anderen Fantasiespielen, die Sie vielleicht schon kennen. „So wird gespielt", erklärt Ihnen die einzelnen Spielschritte. Am besten lesen Sie schnell diesen Abschnitt durch, dann können Sie im Laufe Ihres ersten Spiels darauf zurückkommen. Lassen Sie sich von seiner Länge nicht einschüchtern. Die Länge entsteht durch die Anzahl von Möglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Jeder Schritt, den Sie im Spiel machen, ist einfach und natürlich. „Die Abenteuer von Brian Hammerhand" stellt Ihnen unsere Fantasie-Welt auf lustige Weise vor.

Nachdem Sie das Spiel begonnen haben, müssen Sie „Räume des Verlieses" zu Rate ziehen. Innerhalb des Spiels (und wie im „So wird gespielt"-Abschnitt erklärt) finden Sie Hinweise auf Räume im Verlies. Diese Räume werden – je nach Raum mehr oder weniger detailliert – in „Die Räume des Verlieses" beschrieben. Jeder Raum ist numeriert, damit Sie ihn schnell nachschlagen können. Die Abschnitte über Ungeheuer, Fallen und Schätze müssen auch während des Spiels zu Rate gezogen werden. Aber da sie kurz sind, möchten Sie sie vielleicht durchlesen, bevor Sie das Verlies betreten, damit Sie eine Ahnung davon haben, was Sie dort erwarten kann.

Einführung

Sind Sie groß geworden in der Gesellschaft von den Gebrüdern Grimm, „Schneewittchen", Flash Gordon-Serien, „Die Drei Musketiere", den Rittern der Tafelrunde, oder einer der drei Versionen von „Der Dieb von Bagdad"? Haben Sie „Der Herr der Ringe" oder „Conan" gelesen? Haben Sie je gewünscht daß Sie – nur zum Spaß – mit Cyrano oder D'Artagnan Schwerter kreuzen könnten, oder neben ihnen im kühlen Morgengrauen stehen könnten, während Sie die Ankunft der Kardinalenwache erwarten? Haben Sie sich jemals gefragt, wie gut Sie gegen die Hydra gekämpft hätten?

Rollenspiele geben Ihnen eine Gelegenheit, einer Welt zu entfliehen, die inzwischen für Zauberer und Ungeheuer, verdammte Städte und Burgfräuleins in Not zu prosaisch geworden ist . . . und stattdessen eine Welt zu betreten, in der nur ein schnelles Auffassungsvermögen, die Kraft Ihres Schwertarms und ein seltsam geschnitzter Talisman um Ihrem Hals vielleicht die einzigen Sachen sind, die Sie von den Schätzen eines Pharaonen – oder den Kiefern einer Riesen-Gottesanbeterin – trennen.

Das Standard-Rollenspiel (ohne Computer) ist, wie es kommerziell erscheint, nicht viel mehr als ein Handbuch – ein Satz von Richtlinien, die jemand benutzt, um eine Welt zu schaffen, die von Mythen und Legenden gefärbt, von muskulösen Helden, geschulten Fechtern, gemeinen Dieben, schlauen Zauberern, zähen Amazonen und hübschen Mägden bevölkert und mit verfluchten Schätzen, durch Zauberhand geschmiedeten Klingen, fliegenden Teppichen, Machtringen, abscheulichen Tieren, dunklen Türmen und Städten gefüllt ist, die bei „Tausendundeine Nacht" zu finden waren.

Rollenspiele werden nicht „gespielt" – sie werden „erlebt". Anstatt eine Armee von Schachfiguren auf einem abstrakten aber sichtbaren Brett zu manövrieren oder eine einzelne Figur immer wieder um einen festgelegten Parcours zu führen, während Sie DM 200,– bekommen, jedesmal wenn Sie über „Go" kommen, wagen Sie sich bei Rollenspielen in eine meist unbekannte Welt mit einer einzelnen Figur – Ihrem Alter Ego für die Dauer des Spiels, einer Person, die in einer Welt von Dämonen und Dunkelheit, Drachen und Zwergen zu Hause ist. Durch die Augen Ihrer Person sehen Sie eine Szene, die von dem „Autor" des Abenteuers beschrieben wird – und sonst nichts. Es gibt kein sichtbares Brett, keine Spielfelder zu betrachten; die imaginäre Landschaft existiert nur in den Aufzeichnungen des Schöpfers dieser Spielwelt (im allgemeinen als Schiedsrichter oder Verliesmeister bekannt) und allmählich in den Vorstellungen Ihrer Mitspieler. Wenn Sie sich auf der Suche nach Berühmtheit und Vermögen machen – in der Gesellschaft der anderen Spieler/Personen – sind Sie sowohl eine Person in und ein Leser von einem Epos, das Sie mitschaffen. Ihre Person macht alles, was Sie wünschen, insofern als es innerhalb seiner menschlichen (oder fast menschlichen) Möglichkeiten liegt und von der Unberechenbarkeit des Zufalls nicht vereitelt wird. Kämpfen, fliehen oder verhandeln; welchen Weg nehmen Sie? – Sie haben die Wahl. Sie können einen Berg besteigen oder um ihn herum laufen, aber da sich auf der Spitze vielleicht ein Felsbrocken, ein Rock-Ei oder ein Rock befindet, können Sie eine Herausforderung und einen Kampf finden, ohne daß Sie mit Ihren Mitspielern kämpfen, die meistens (auf verschiedene Weisen) im selben Boot sind.

Rollenspiele können (und werden oft) für Sie und Ihre Person eine Lebensweise sein. Am Ende eines Spiels hört Ihre Person nicht auf zu existieren; normalerweise benutzen Sie dieselbe Person immer wieder, bis sie zum letzten Mal stirbt und auch nicht durch die Zaubermittel wiederbelebt werden kann, die üblicherweise zur Verfügung stehen. In der Zwischenzeit wird sie durch den Schatz reicher geworden sein, den er (Sie) in seinen (Ihren) Abenteuern gesammelt hat (haben). Vielleicht hat er neues, besseres Rüstzeug gekauft, Zauberwaffen gewonnen, damit er besser kämpfen kann, oder Mittel bekommen, um ihn zu schützen. Während er Erfahrungen von seinen Abenteuern gewinnt, wachsen seine Macht, seine Kraft und seine Geschicklichkeit – obgleich die Schritte und Terminologie dieses Verfahrens in den verschiedenen Anleitungen verschieden sind. Abgesehen davon, daß Sie Ihre „Erlebnis-Punkte" laufend übertragen müssen, brauchen Sie sich sonst nicht viel darum zu kümmern, da bei DUNJONQUEST der Computer die notwendigen Änderungen an Ihrer Person vornimmt.

Normale Rollenspiele bedürfen einer Gruppe ziemlich erfahrenen Spieler, eines fantasievollen und kenntnisreichen Schiedsrichters/Verliesmeisters, der willens ist, sehr viel Zeit aufzuwenden, eine funktionierende Fantasie-Welt zu kreieren, und langer Zeitabschnitte, da die normale Spielzeit vier bis acht Stunden sein kann (obgleich vierundzwanzigstündige Marathons nicht unbekannt sind). DUNJONQUEST löst diese Probleme, indem es eine schon kreierte Welt mit genug Details und Abwechslung für Dutzende von Spielen anbietet. Es gibt nur eine einzelne Person – Ihre Person –, die zu einer bestimmten Zeit gegen die Bewohner des Verlieses kämpft, aber Sie können so lange spielen, wie Sie wollen, und zurückkehren, wann Sie wollen. Obgleich Ihren Aktionen größere praktische Grenzen als in einem nicht computergesteuerten Rollenspiel gesetzt sind, gibt es trotzdem noch eine große Auswahl von Möglichkeiten.

Viel Ihrer Zeit im Verlies verbringen Sie beim Auskundschaften der Räume, Suchen nach Schätzen oder Kämpfen gegen die feindlichen Bewohner, die weder ihre Schätze aufgeben noch einen Abenteurer aus ihren Fängen lassen wollen. Während alle Ungeheuer im Verlies grundsätzlich feindlich sind, kommen sie in verschiedenen Größen, Formen und Graden von Gemeinheit. Während ein Ungeheuer vielleicht unter einem einzigen Schlag schon zusammenbricht, kann ein anderes sechs Schläge einstecken und immer noch stehenbleiben.

Wenn Sie (bzw. Ihre Person) Rollenspiel-Abenteuer noch nicht kennen, sollten Sie auf der ersten Ebene des Verlieses beginnen. Niedrigere Ebenen werden zunehmend gefährlicher, von tödlicheren Ungeheuern bewohnt, und ihre normalerweise attraktivere Schätze sollten nur gesucht werden, nachdem Sie sich mit dem System vertraut gemacht haben und Ihre Person Erfahrung, gutes Rüstzeug und vielleicht einige Zaubermittel bekommen hat.

Jede Aktivität im Verlies ist potentiell ermüdend und Müdigkeit ist stets ein wichtiger Faktor. Ein junger, gesunder Abenteurer, der leicht bewaffnet und mit

Schätzen nicht überlastet ist, kann relativ schnell durch das Verlies laufen, ohne übermäßig müde zu werden. Eine schwerere Ladung oder ein von Wunden verursachter Blutverlust würde zwangsläufig sein Tempo reduzieren – oder ihn dazu zwingen, ab und zu anzuhalten, um sich auszuruhen. Wenn Sie zu langsam laufen, ist es wahrscheinlicher, daß einige der hungrigeren Verlies-Bewohner Sie finden.

Kämpfe finden natürlich oft statt, und eine der zentralen Eigenschaften der DUNJONQUEST-Serie ist ein Kampfsystem, das so erstellt ist, daß es den Kampf mit Schwert und Schild relativ naturgetreu darstellt. Hunderte von Dingen können in einem Nahkampf passieren: Ihre Waffe kann abbrechen; Sie können auf einer Blutlache ausrutschen oder über eine gefallene Leiche stolpern; ein Schild kann zersplittert werden; Sie können ein Pfeil in das Auge eines sonst fast unverwundbaren Tiers schießen. Aber Systeme, die versuchen, eine ungeheuere Anzahl dieser Möglichkeiten zu vereinbaren, sind meist sehr aufwendig und, weil sie fast zwangsläufig solche außergewöhnlichen Vorkommnisse übertrieben behandeln, sind sie statistisch genauso ungenau wie einfachere Systeme. Historische Forschung, Kenntnis von verschiedenen Kriegskünsten und praktische Erfahrung in der Society for Creative Anachronism (einer Gruppe Enthusiasten des Mittelalters, die Turniere und ähnliche Veranstaltungen organisieren, bei denen sie mit authentischen Nachahmungen von mittelalterlichen Waffen gegeneinander kämpfen) haben alle dazu beigetragen, ein System zu schaffen, das – obgleich einfacher als einige andere – doch genauso akkurat wie die anderen und viel authentischer als die meisten ist. Obgleich Sie bei DUNJONQUEST Ihr eigenes Bein nicht abhacken können (was eine besonders unbeholfene Person vielleicht doch schaffen könnte), hängt der Aushang eines Kampfes von einer großen Anzahl Variablen ab – Rüstzeug, Kraft, Koordination, Geschicklichkeit, Übung u.s.w. Glücklicherweise ist das sogar für einen Anfänger nicht wichtig, da der Computer die ganze Arbeit erledigt.

Aber es ist vielleicht bemerkenswert, daß es noch anstrengender ist, mit einem Schwert und Schild um Ihr Leben zu kämpfen, als zu laufen. Wenn Sie (bzw. Ihre Person) von durchschnittlicher Kraft und mit schweren Geräten beladen sind – von den Schatzsäcken, die Sie suchen, ganz zu schweigen – werden Sie vielleicht bald so müde, daß Sie sich nicht mehr verteidigen können.

Personen und ihr Rüstzeug

Wie in anderen Rollenspielen sind die unwahrscheinlich komplexen Faktoren, die in dem einfachsten Menschen vereinbart sind, in ein paar Grundeigenschaften dargestellt, die von 3 (niedrig) über 10 oder 11 (durchschnittlich) bis zu 18 „benotet" sind. Je höher die Zahl, desto größer/höher/stärker ist die Eigenschaft. Ein Schwächling von 45 Kilo könnte eine **Kraft** von 6 oder weniger, während der Durchschnittsfußballer eine **Kraft** von 14 oder mehr haben würde. Diese Zahlen werden normalerweise festgelegt, indem man drei Würfel wirft; aber in diesem Fall legt sie der Computer willkürlich fest.

Es gibt sechs Grundeigenschaften – drei physische und drei psychische – bei DUNJONQUEST, die dem Abenteurer des Verlieses einen einmaligen und ausgeprägten Charakter geben.

Strength ist die physische Stärke Ihrer Person: wieviel Gewicht (an Schätzen und Geräten) er tragen kann, zum Beispiel. Sie bestimmt auch wie schwer seine Waffe sein darf und wie groß die Verletzungen sind, die er seinem Gegner zufügt.

Constitution zeigt seine Gesundheit und Ausdauer – allgemeine körperliche Fitneß. Je höher die Constitution, desto weiter kann eine Person laufen, bevor sie zusammenbricht, und desto mehr Wunden sie bekommen kann, bevor sie stirbt. Da die Fähigkeit sich zu bewegen oder zu kämpfen, ohne erschöpft zu werden, auch großteils dafür verantwortlich ist, einen Abenteurer am Leben zu erhalten, ist dies vielleicht die allerwichtigste Eigenschaft.

Dexterity hängt mit seinen Reflexen, seiner Koordination und sogar seinem Scharfblick zusammen. Jemand mit einer hohen Dexterity ist im Vorteil beim Gebrauch von Waffen; er hat eine bessere Chance, sein Ziel zu treffen, und er kann sein Schild besser benutzen, um eine angreifende Waffe, Klaue oder Kiefer von seinem zerbrechlichen Körper abzuwehren. Jemand mit einer wirklich niedrigen Dexterity könnte so unbeholfen sein, daß er Schwierigkeiten hätte, eine verschlossene Tür zu treffen, ohne einen Anlauf zu nehmen.

Intelligence müßte eigentlich klar sein, obgleich sie bei DUNJONQUEST darauf beschränkt ist, was man Intelligenz der linken Gehirnhälfte nennen würde: die Fähigkeit, logisch zu überlegen und sich verbal ausdrücken zu können. In vielen Systemen (einschließlich des Systems, auf dem DUNJONQUEST basiert) hängt dies mit der Fähigkeit zusammen, Zauber zu wirken. Bei DUNJONQUEST ist die Hauptfunktion von Intelligence, die Fähigkeit einer Person zu beeinflussen, mit dem Gastwirt oder mit den Ungeheuren zu verhandeln.

Intuition, das Gegenstück zu Intelligence, hat mit den Funktionen der rechten Gehirnhälfte zu tun: Raumauffassung, Schlußfolgerungen aus „unausreichenden" Informationen ziehen, ein Bewußtsein der geistigen oder mystischen Aspekte des Universums, ESP, und Glück. Jemand mit einer hohen Intuition kann öfter Geheimtüren, Fallen und unangenehme Überraschungen entdecken: mit einer ziemlich niedrigen Intuition kann eine Person froh sein, wenn sie eine offene Tür ohne Wegweiser findet.

Ego bedeutet hier Durchsetzungsvermögen und Willenskraft. Eine Person mit einem starken Ego kann andere (den Gastwirt oder die Ungeheuer) viel leichter beeinflussen und wird wahrscheinlich trotz seiner Wunden weiterkämpfen. Jemand mit einem schwachen Ego wird nicht so gut vorankommen, wenn die Chancen gegen ihn sind.

Alle drei physische Eigenschaften können Ihre Waffenwahl beeinflussen, die bei DUNJONQUEST aus fünf Sorten Klingen (Schwertern), einem Bogen und Pfeilen, fünf Sorten Rüstung und zwei verschieden großen Schildern besteht. Als allgemeine Regel gilt: je größer, schwerer und teurer eine Sache ist, desto wirkungsvoller ist sie, obgleich schwerere Sachen beim Tragen/Benutzen ermüdender sind. Natürlich kann ein großeres Schwert größeren Schaden als ein kleineres anrichten (nicht immer), aber dazu wird auch mehr Kraft ge-

braucht; eine Person mit einer niedrigen Strength muß sich auf die leichteren Waffen beschränken. Man braucht zwei Hände für die stärkste Waffe, den Beidhänder, also kann man sie nicht mit einem Schild zusammen benutzen.

Weil es nicht ermüdend ist, und, zumindest bis ein Ungeheuer zu nahe kommt, die sicherste Kampfform ist, ist es oft das beste, von einiger Entfernung Pfeile darauf abzuschießen. Aber Pfeile treffen nur, wenn das Ungeheuer auf einer geraden Linie vertikal oder horizontal von Ihnen weg ist, und ein guter Schlag mit dem Schwert kann wahrscheinlich mehr Schaden anrichten. Es ist auch gefährlich, Robin Hood zu spielen, während ein gräßliches Untier mit Klauen und Zähnen an Ihrem Arm herumkaut, aber Schießen aus der Entfernung schont Ihre Rüstung.

Wenn Sie getroffen/gebissen/geschlagen werden, beschützt Sie Ihre Rüstung vor einigen Schäden (die Klaue/der Biß/der Schlag muß durch eine Schicht Leder oder Stahl dringen, um das Wichtigste zu erreichen - Ihre Haut); eine Stahlrüstung bietet natürlich einen viel besseren Schutz als Leder. Ein Schild beschützt Sie einigermaßen gut, aber ein besonders guter Schlag/Biß kann vom Schild „abrutschen" und einen noch verwundbareren Teil treffen oder kann sogar (wenn das Ungeheuer groß und hungrig genug ist) ein Stück aus dem Schild, Ihrem Rüstungsärmel und „Ihrem" Körper nehmen. Offensichtlich ist ein größeres Schild ein besserer Schutz als ein kleineres aber in den Händen einer Person mit hoher Dexterity kann ein kleiner Schild fast genauso wirkungsvoll sein.

Personen aus anderen Spielen

Wenn Sie andere Rollenspiele schon gespielt haben, und eine Ihrer Lieblingspersonen aus einem anderen Spiel in das Verlies mitbringen wollen, können Sie es gerne tun; anstatt den Gastwirt eine neue Person für Sie kreiern zu lassen, geben Sie die Eigenschaften der vorhandenen ein. (Aber beachten Sie, daß diese innerhalb DUNJONQUEST's „Noten" von 3-18 liegen müssen). Je nachdem welches System Sie gewohnt sind, können Sie Weisheit (Wisdom), Glück (Luck) oder Macht (Power) durch Intuition, und Charisma durch Ego ersetzen; während diese nicht genau übereinstimmen, ist dies die leichteste Methode der „Übersetzung".

Wenn Sie „High-Level"-Personen einführen, sollten Sie gewisse Unterschiede zwischen DUNJONQUEST und anderen Systemen kennen. Weder Eigenschaften noch „erreichte Punkte" werden mit Erfahrungsgewinnen insgesamt erhöht. Ein Kämpfer aus der zehnten Ebene ist zwar furchterregend aber kein T34. Die Grenzen eines mikrocomputergesteuerten Systems ermöglichen noch nicht den Gebrauch von allen Zaubermitteln, die Sie vielleicht bei anderen Spielen gefunden haben.

Wenn Sie Sachen vom Gastwirt kaufen wollen, sollten Sie darauf achten, daß bei DUNJONQUEST Silber die gültige Währung ist. Wenn Sie gewohnt sind, mit Gold zu spielen, wechseln Sie bitte Ihre Goldstücke in Silber und Ihre Silberstücke in Kupfer. (Sie können dieses Verfahren rückgängig machen, wenn Sie DUNJONQUEST-Schätze in Ihre normale Spielwelt mitnehmen wollen).

Die oberen Ebenen von THE TEMPLE OF APSHAI sind für Personen aus der ersten bis dritten Ebene geeignet, während die niedrigeren Ebenen für die Personen aus der vierten bis sechsten Ebene besser geeignet sind. Da Apshai eigentlich ein Einführungsverlies ist, ist es für Personen aus noch höheren Ebenen nicht geeignet, obgleich sie vielleicht auch gelegentlich eine Herausforderung darin finden können.

Wir laden Sie ein, sich in das Labyrinth zu projizieren. Sehen Sie die Schätze an, berühren Sie sie, hören Sie und riechen Sie die Geschöpfe, die diesen Ort bewohnen. Entdecken Sie für sich die Fantasie-Welt von Apshai!

So wird gespielt

Es ist leicht DUNJONQUEST zu erlernen. Da die Spielregeln in dem Speicher des Computers programmiert sind, brauchen Sie sehr wenig zu wissen, um das Spiel spielen zu können. Es gibt aber ein paar grundsätzliche Dinge, die Sie wissen sollten, damit Sie die besten Entscheidungen während des Spiels treffen können. Die folgenden Absätze beschreiben den Gebrauch von den INNKEEPER (Gastwirt-) und DUNJONKEEPER (Verliesmeister-) Segmenten des Spielsystems, die Befehle, um Ihre Person zu führen, um Erfahrung zu gewinnen, Ihre Schätze zu bewerten, und eine Person wieder zu beleben, die gestorben ist. Der letzte Abschnitt beschreibt, was von den Ungeheuern zu erwarten ist, die das Verlies bewohnen. Die einzelnen Ungeheuer werden im Abschnitt „Ungeheuer von Apshai" genauer beschrieben. Sie entdecken, daß dies alles klarer wird, wenn Sie das Spiel beginnen.

Der Gastwirt

Der GASTWIRT kreiert eine Person - Ihre Figur für die Dauer des Spiels. Hier müssen Sie die an Sie gestellten Fragen entweder bejahen oder verneinen.

Die Person wird kreiert

Wenn Sie das Gasthaus betreten, begrüßt Sie der GASTWIRT und fragt Sie, ob er für Sie eine Person kreiern soll. Beim ersten Spiel lassen Sie den GASTWIRT wahrscheinlich eine Person für Sie kreieren, also anworten Sie YEA auf seine Frage. Bei späteren Ausflügen in den Verlies wollen Sie vielleicht Personen aus anderen Fantasie-Rollenspielen einbringen oder eine schon vorher kreierte Person wieder benutzen (siehe ERFAHRUNG). Sie können dieselbe Person so oft Sie wollen in den Verlies bringen, oder bis die Person stirbt (siehe ÜBER DEN TOD UND STERBEN).
Wenn Sie mit YEA geantwortet haben, kreiert der GASTWIRT eine Person und zeigt Ihre Eigenschaften auf dem Bildschirm. Zum Beispiel:

INTELLIGENCE	**10**
INTUITION	**7**
STRENGTH	**14**
CONSTITUTION	**11**
DEXTERITY	**9**

THOU HAST 125 PIECES OF SILVER
(Du hast 125 Silberstücke)
CHARACTER NAME?
(Name Ihrer Person?)

Wenn Sie einmal einen Namen für Ihre Person haben, sollte die obige Information niedergeschrieben werden, damit Sie sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder benutzen können.
Silberstücke sind Ihr Geld für die Vorräte, die Sie im Verlies benötigen. Der GASTWIRT achtet darauf, wieviele Silberstücke Sie ausgeben, bis Sie das Verlies betreten. Dann vergißt es der GASTWIRT, so daß Sie lieber aufschreiben sollten, wieviel Sie übrig haben, nachdem Sie Ihre Sachen gekauft haben.

Ausrüstung kaufen

Der GASTWIRT fragt Sie nach dem Kauf von Schwertern, Schildern, Rüstung, einem Bogen, Pfeilen und Heilsalben. Für jede der ersten drei Kategorien werden mehrere Sachen in der Reihenfolge Ihrer Wirksamkeit aufgeführt - die erste Sache ist die am wenigsten wirkungsvolle. Zum Beispiel, unter Rüstung zeigt Ihnen der GASTWIRT die folgende Liste:

TYPE (Art)	WEIGHT (Gewicht)	OFFERED PRICE (Empfohlener Preis)
LEATHER (Rüstung aus Leder)	9	30
RING MAIL (Panzerhemd)	22	100
CHAIN MAIL (Kettenhemd)	31	150
PARTIAL PLATE (Brustpanzer)	47	250
FULL PLATE (Rüstung aus Stahl)	63	1000

Eine lederne Rüstung ist die am wenigsten wirkungsvolle Art und die Stahlrüstung ist die beste. Es ist auch zu beachten, daß die wirkungsvolleren Arten von Waffen und Rüstung mehr wiegen, was wiederum eine Wirkung auf Ihre Müdigkeit hat (siehe MÜDIGKEIT).

Verhandeln

Neben jeder Sache steht ein empfohlener Preis. Sie können mit dem GASTWIRT verhandeln, um eine Sache zu einem niedrigeren Preis zu kaufen, indem Sie eine Zahl unter dem vorgeschlagenen Preis eingeben. Aber Sie können nur die aufgeführten Sachen kaufen. Andere Sachen wie zum Beispiel Zauberwaffen, Zauberrüstung und - leider - mehr Geld müssen im Verlies gefunden werden.

Spielebenen

Indem Sie die Verliesebene wählen, die Sie betreten wollen (1-4), wählen Sie auch den Schwierigkeitsgrad. Die erste Ebene ist die leichteste und jede darauffolgende Ebene wird zusehends schwieriger.

Der Verliesmeister

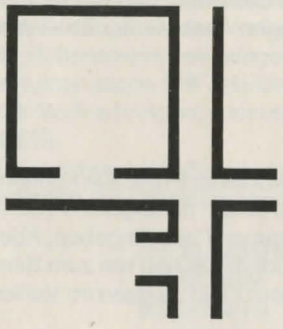
Betreten und Verlassen des Verlieses

Wenn Sie das Verlies zuerst betreten, befinden Sie sich knapp hinter der Tür des ersten Raumes auf dieser Ebene. Sie betreten eine Verliesebene immer an derselben Stelle. Ab diesem Zeitpunkt können Sie auf dieser Ebene nach Belieben umherwandern. Um das Verlies zu verlassen oder eine andere Ebene zu betreten, müssen Sie das Verlies zuerst verlassen und ihn dann am Eingang zur nächsten Ebene wieder betreten. Jeder der vier Verliesebenen wird im Abschnitt „Räume des Verlieses" genau beschrieben.

Anzeige

Der VERLIESMEISTER zeichnet einen Plan eines Teils des Verlieses und zeigt Ihnen Ihren Status, einschließlich die Nummer des Raumes, in dem Sie sich jetzt befinden, Ihren physischen Zustand, und wieviel Gewicht Sie tragen. Ein Teil der Anzeige wird freigehalten, um Mitteilungen zu machen, die für Sie besonders wichtig sind (siehe Abb. 1). Es gibt verschiedene Mitteilungen und es können mehrere auf einmal erscheinen. Diese Mitteilungen sind eigentlich klar aber ein paar werden in Abbildung 1 als Beispiele gezeigt. Die Zahlen in den Kreisen entsprechen den Beschreibungen der Musteranzeige.

Abb. 1
Musteranzeige



1 ROOM NO. 52
(Raum Nr. 52)
2 WOUNDS: 100%
(Verletzungen: 100%
3 FATIGUE: 100%
(Müdigkeit: 100%)
4 WGT: 42 LBS
(Gewicht: 42 PFD.)
5 MONSTER SLAIN!
(Ungeheuer getötet!)
CRUNCH!
(Paff!)
6 SHIELD HIT!
(Schild getroffen!)
ARROWS: 23
(Pfeile: 23)
7 MAG AR: 3
(Zauberpfeile: 3)
8 ANT MAN
(Ameisenmann)
9 TOTAL SLAIN: 21
(Getötet insgesamt: 21)

Schlüssel

1 Die Nummer des Raumes, in dem Sie sich befinden. Gänge haben auch Raumnummern.

2 Zeigt an, daß Sie im Moment nicht verwundet sind. Siehe ÜBER DEN TOD UND STERBEN.

3 Zeigt, daß Sie noch viel Ausdauer haben. Siehe MÜDIGKEIT.

4 Zeigt wieviel Gewicht Sie tragen.

5 5, 6, und 8 erscheinen nur, wenn sie zutreffen. 5 zeigt, daß Sie das letzte Ungeheuer getötet haben, mit dem Sie gekämpft haben.

6 Diese zwei Mitteilungen zeigen, wie Sie in der letzten Kampfrunde zurechtgekommen sind. Die erste Zeile zeigt, daß Sie das Ungeheuer getroffen haben, während die zweite zeigt, daß es Ihr Schild getroffen hat. Die einzelnen Mitteilungen variieren je nach Situation. Wenn Sie nicht gerade kämpfen, wird hier keine Mitteilung gezeigt.

7 Zeigt, wieviele normale und Zauberpfeile Sie übrig haben. (Siehe Angriff mit dem Bogen).

8 Zeigt den Namen des Ungeheuers, das Sie zur Zeit bedrängt.

9 Zeigt die Gesamtzahl der Ungeheuer, die Sie bei diesem Kampf getötet haben.

Befehle

Es gibt verschiedene Befehle, die es Ihnen ermöglichen, Ihre Person durch das Verlies zu manövrieren. Diese Befehle werden unter drei Hauptüberschriften unten behandelt: Bewegung, Kampf, und Sonderbefehle. Die Command Card (Befehlskarte), die in Ihrer Spielverpackung enthalten ist, faßt sie und ihre Bedeutung zusammen. Stellen Sie fest, ob Ihre Cammand Card zu Ihrem Computer gehört. Sonst sollten Sie unsere Kundendienst-Abteilung anrufen und Ersatz verlangen.

Bewegungsbefehle

Prüfen Sie Ihre Command Card und schauen Sie auf Tabelle 1. Diese Tabelle führt alle Bewegungsbefehle auf, die bei Ihrem Computer benutzt werden. In einigen Versionen müssen Sie in die Richtung schauen, in die Sie sich bewegen wollen, indem Sie nach links, rechts oder nach hinten (in entgegengesetzter Richtung) wenden. Dann bewegen Sie sich, wenn Sie die Geschwindigkeit eingeben (0 bis 9 Fuß pro „Spiel" oder pro „Sekunde"). Bei anderen Versionen bewegen Sie sich einfach nach oben, unten, links oder rechts.

Sie sollten beachten, daß je schneller Sie sich bewegen, desto müder Sie werden (siehe MÜDIGKEIT unten). Da Ungeheuer Ihnen zum Raum hinaus nicht folgen können, müssen Sie nur kurze Strecken laufen. (Wenn es natürlich ein Ungeheuer im nächsten Raum gibt . . .)

Kampfbefehle

Es stehen mehrere Befehle zur Auswahl, wenn Sie gegen Ungeheuer kämpfen. Sie werden in Tabelle 2 auf Ihrer Command Card aufgeführt und unten beschrieben. Hier ist keine „Return"-Eingabe nötig.

Angriff mit dem Schwert. Um mit dem Schwert anzugreifen, müssen Sie in der Nähe vom Ungeheuer sein. Wenn Sie nicht nahe genug sind, macht Ihnen der VERLIESMEISTER die Mitteilung:

TOO FAR TO HIT
(Zu weit zu treffen)

und Sie werden sich ausruhen, während das Ungeheuer sich auf Sie stürzt. Bei manchen Versionen (z.B. Apple) müssen Sie auch gleichzeitig das Ungeheuer anschauen.

Ein normaler Angriff wird durch ein einmaliges Schwingen des Schwertes ausgeführt, während ein Stoß ein direkterer Angriff ist. Mit einem Stoß haben Sie eine bessere Chance, das Ungeheuer zu treffen und verletzen, aber es ist auch leichter für das Ungeheuer, Sie zu treffen. Ein Stoß ist auch wesentlich ermüdender.

Eine Parade hilft Ihnen, sich gegen den Angriff des Ungeheuers zu schützen, während Sie Ihre Kräfte schonen, aber so wird es auch schwerer für Sie, das Ungeheuer zu treffen. Eine Parade erlaubt Ihnen, sich auszuruhen, ohne daß Sie Ihren Schutz fallen lassen.

Angriff mit dem Bogen. Wenn Sie mit dem Bogen angreifen, müssen Sie das Ungeheuer anschauen (und je weiter weg Sie sind, desto besser, da es Sie nicht verletzen kann, wenn es außer Reichweite ist). Wenn Sie versuchen, einen Pfeil abzuschießen, während das Ungeheuer in Ihrer Nähe ist, wird es viel leichter für das Ungeheuer, Sie zu treffen (Sie können seinen Angriff nicht abwehren).

Sowohl normale als auch Zauberpfeile sind gute Waffen für große Entfernungen; aber ein Zauberpfeil hat eine größere Chance, sein Ziel zu treffen, und er richtet mehr Schaden an. Zauberpfeile können nur im Verlies gefunden werden, da niemand, der sie hat, sie verkaufen möchte.

Wenn Sie einen Pfeil abschießen, erholen Sie sich meist etwas von Ihrer Müdigkeit.

Sonderbefehle

Die Sonderbefehle variieren von Selbstheilung bis zum Versuch mit einem Ungeheuer zu sprechen. Jeder Befehl ist in Tabelle 3 Ihrer Command Card aufgeführt und in den folgenden Absätzen berschrieben.

Türen öffnen. Fast jeder Raum hat mindestens eine Tür (siehe auch Geheimtüre unten), die geöffnet werden muß, bevor Sie durchgehen können. Um eine Tür zu öffnen, gehen Sie bis auf einen Fuß davor. Während Sie sie anschauen, geben Sie den Befehl „Tür öffnen" ein (ohne RETURN-Eingabe). Die Tür öffnet sich dann, und Sie können das nächste Zimmer betreten.

Wenn eine Tür geöffnet wurde, bleibt sie offen, bis Sie zu einer anderen Ebene gehen oder das Spiel neu beginnen. Die Tür bleibt auch offen, wenn Sie die Ebene wechseln.

Geheimtüren. Geheimtüren sind versteckt und müssen gefunden werden, bevor sie geöffnet werden können. Um eine Geheimtür zu finden, benutzen Sie den Befehl „Wand nach einer Geheimtür absuchen" von Tabelle 3 auf der Command Card. Sie müssen die Wand anschauen, die Sie prüfen, aber Sie brauchen nicht daneben zu stehen. Der Computer antwortet mit:

NOTHING (Nichts)

oder

A SECRET DOOR! (Eine Geheimtür)

Lassen Sie sich nicht durch die Antwort „Nothing" verwirren; manchmal lassen sich Geheimtüren erst finden, nachdem die Wand mehrmals untersucht wurde. Wenn die Geheimtür gefunden wurde, öffnen Sie sie genauso wie eine normale Tür.

Fallen. Es gibt verschiedene Formen von Fallen, von Wurfpfeilen, die aus einer Schatztruhe springen bis zu einer Grube im Boden eines Raumes. Sie können sich an jeder Stelle in einem Raum befinden, aber es muß nicht eine Falle in einem Raum geben. Sie können eine Falle suchen, indem Sie den Befehl von Tabelle 3 benutzen. Wie bei Geheimtüren ist es möglich, eine Falle zu übersehen, aber Sie können soviel suchen, wie Sie wollen. Wenn Sie eine Falle gesucht und gefunden haben, wird ihre Lage offensichtlich, und Sie können sie vermeiden, indem Sie um sie herum laufen.

Schätze finden. Alle Schätze im Verlies werden in dem Abschnitt „Schätze von Apshai" beschrieben. Um herauszufinden, welche Art von Schatz in einem bestimmten Raum ist, müssen Sie ganz nahe herangehen, und ihn schnappen, indem Sie den entsprechenden Befehl benutzen. (Bevor Sie es tun, wäre es vielleicht ratsam, nach Fallen zu suchen). Der VERLIESMEISTER zeigt dann die Schatz-Zahl an, die Sie im Abschnitt SCHÄTZE VON APSHAI nachschauen können. Der VERLIESMEISTER führt für Sie Buch über Ihre Schätze und führt jeden am Ende Ihres Abenteuers auf, wenn Sie wieder im Gasthaus sind (siehe SCHÄTZE BEWERTEN).

Beachten Sie, daß wenn Sie ein Schwert im Verlies finden, Sie Ihr altes Schwert zurücklassen müssen, bevor Sie das neue benutzen können. Sie haben immer die Möglichkeit, das neue Schwert zu ignorieren und das alte zu behalten.

Schätze fallenlassen. Wenn Sie sich entschließen, nachdem Sie einen Schatz aufgenommen haben, daß Sie ihn doch nicht wollen, können Sie ihn wieder loswerden, indem Sie den Befehl „Schatz fallenlassen" drücken und die Zahl des Schatzes eingeben, den Sie fallenlassen wollen (siehe Tabelle 3). Wenn Sie einen Schatz loswerden wollen, muß die Zahl aus zwei Ziffern bestehen. Zum Beispiel, um Schatz 1 loszuwerden, geben Sie 01 ein; um Schatz 19 loszuwerden, geben Sie 19 ein. Sie können Schätze nicht fallenlassen, die Sie nicht haben.

Horchen. Alle Personen, die das Verlies besuchen, haben besondere Hörfähigkeiten. Indem Sie den entsprechenden Befehl benutzen (siehe Tabelle 3), können Sie die Anwesenheit von einem anderen Wesen im nächsten Zimmer, sogar auf der anderen Seite der Mauer oder geschlossenen Tür spüren. Dieser Befehl funktioniert nur, wenn Sie die Tür oder Mauer anschauen, an der Sie

horchen wollen. Er ist den Befehlen ähnlich, um Fallen und Geheimtüren zu finden, weil Sie vielleicht gar nichts hören, sogar wenn ein Ungeheuer doch auf Sie wartet. Wenn dieser Befehl benutzt wird, sagt Ihnen der VERLIESMEISTER, daß Sie NOTHING (Nichts) gefunden haben, oder Sie bekommen den Namen des lauernden Wesens.

Mit Ungeheueren sprechen. Mit Ungeheueren sprechen ist noch eine Fähigkeit, die Sie als Reisender im Verlies haben. Der Befehl (siehe Tabelle 3 nochmals) gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Kampf mit einem Ungeheuer zu vermeiden. Wenn das Ungeheuer in guter Laune ist, wenn Sie mit ihm sprechen, sagt es Ihnen, Sie sollen vorbeigehen und den von ihm bewachten Schatz unberührt lassen. Aber wenn Sie es angreifen oder den Schatz anrühren, verfolgt Sie das Ungeheuer. Vorsicht! Einige Ungeheuer hassen alle Abenteuerer!

Heilen. Es gibt zwei Sachen, die Sie benutzen können, um Ihre Wunden zu heilen: Salben und Elixiers. Jede davon kann jederzeit genommen werden, einschließlich während eines Kampfes. Aber dann kann das Ungeheuer Sie ungehindert angreifen. Sie können sich ausruhen, während Sie sich heilen.

Salben. Jede Salbe, die Sie vom GASTWIRT kaufen können, heilt einige der Wunden, die Sie bekommen haben. Der Prozentsatz hängt von Ihrer Person ab. Der VERLIESMEISTER führt Buch über wieviele Wunden Sie haben, und wenn Sie eine Salbe benutzen, ändert er automatisch die Zahl der verbleibenden Wunden ab. Sie können die Änderungen auf dem WUNDEN-Teil der Anzeige sehen. Wenn Sie versuchen, mehr Salben zu benutzen, als Sie zur Verfügung haben, teilt Ihnen der VERLIESMEISTER mit:

NONE LEFT
(Keine übrig)

Elixiers. Diese wertvollen Sachen funktionieren wie Salben, abgesehen davon, daß sie stärker sind und einen großen Prozentsatz Ihrer Wunden heilen. Elixiers müssen wie Schätze gefunden werden und können vom GASTWIRT nicht gekauft werden. Um den Befehl zu benutzen, drücken Sie die entsprechende Taste (gemäß Tabelle 3 auf Ihrer Command Card).

Müdigkeit

Energie verbrauchen

Ihr Müdigkeitsgrad bestimmt wieviel Energie Sie zu einer bestimmten Zeit haben. Eine außerordentliche Anstrengung verursacht große Müdigkeit, aber was eine außerordentliche Anstrengung ist und wieviel Sie verbrauchen, hängt von Ihrer Person ab. Wenn Sie normal laufen oder Pfeile abschießen, können Sie meistens wieder Energie tanken. Aktivitäten wie Rennen, Kämpfen und schwere Sachen Tragen verbrauchen verschiedene Mengen Energie.

Die Menge Energie, die Sie für eine bestimmte Aktivität verbrauchen, wird auch von Ihren Wunden beeinflußt. Je mehr Wunden Sie haben, desto mehr Energie müssen Sie verbrauchen, um eine Aktivität auszuführen.

Wenn Sie mehr Energie verbrauchen als Sie haben (wenn eine negative Zahl bei MÜDIGKEIT (Fatigue) steht, fallen Sie auf den Boden und schnappen nach Luft. Es wird Ihnen nicht erlaubt, anzugreifen oder sich zu bewegen, bis Sie sich erholt haben (also bis eine positive Zahl erscheint).

Der VERLIESMEISTER führt Buch über und zeigt Ihnen die Menge Energie, die Sie übrig haben. Also, wenn die Anzeige

FATIGUE: 100%

lautet, haben Sie noch Ihre ganze Energie zur Verfügung.

Verbrauchte Energie zurückbringen

Obgleich Sie nicht mehr Energie gewinnen, als Sie zu Anfang gehabt haben, können Sie auf verschiedene Weisen Ihre verbrauchte Energie zurückgewinnen. Die schnellste Methode ist, wenn Sie sich überhaupt nicht mehr bewegen (obgleich dies gefährlich sein kann). Sie können sie auch zurückgewinnen, indem Sie einen Pfeil abschießen oder langsamer laufen. Wenn Sie einem Sonderbefehl nachgehen, können Sie auch Ihre Kräfte sammeln. Aber jedesmal wenn Sie sich ausruhen, könnten Sie einem umherwandernden Ungeheuer begegnen (siehe UNGEHEUER).

Erfahrung

Jedesmal wenn Sie in das Verlies erfolgreich vordrängen, bekommen Sie Erfahrungspunkte; das bedeutet, daß Sie ein besserer und mächtigerer Abenteurer werden. Diese Zahl wird für Sie vom VERLIESMEISTER bestimmt und basiert darauf, was Sie im Verlies erreichen. Während Sie an Erfahrung gewinnen, können Sie noch schwierigere Situationen meistern.

Insbesonders bemerken Sie Verbesserungen in Ihrer Person. Diese Verbesserungen kommen „stoßweise“ und sind vielleicht nicht sofort ersichtlich. Eine Verbesserung ist, daß es für Sie leichter wird, ein Ungeheuer zu treffen, während es für das Ungeheuer schwieriger wird, Sie zu treffen.

Wenn das Programm geladen wurde, werden Ihre Erfahrungspunkte automatisch kumulativ festgehalten. Also, wenn Sie zum Gasthaus zurückkehren, um mehr Vorräte zu kaufen, erinnert sich der VERLIESMEISTER daran,

wieviele Erfahrungspunkte Sie während des vergangenen Abenteuers bekommen haben und fügt sie den Erfahrungspunkten hinzu, die Sie beim nächsten Abenteuer bekommen. Der VERLIESMEISTER macht das, bis Sie den Computer abschalten oder bis Sie eine neue Person schaffen. Zu diesem Zeitpunkt vergißt er alle Ihre Erfahrungspunkte. Wenn Sie beabsichtigen, eine Person für weitere Spiele aufzuheben, sollten Sie die Gesamt-Erfahrungspunktzahl notieren, bevor Sie den Computer ausschalten. Diese Zahl kann am Anfang eines neues Spiels wieder eingegeben werden, und der VERLIESMEISTER fügt neue Erfahrungspunkte der Gesamtzahl hinzu.

Schätze bewerten

Wenn Sie wieder sicher im Gasthaus sind, führt der GASTWIRT alle Schätze auf, die Sie während des Abenteuers gefunden haben. Dann müssen Sie den Wert von jedem einzelnen Schatz bewerten, indem Sie den Schatzschlüssel vom Abschnitt „Schätze von Apshai" benutzen; Sie addieren den Gesamt-Schatzwert zum Geld, das Sie schon haben. Wenn Sie Ihre Person in Zukunft beibehalten wollen, sollten Sie den Gesamtwert notieren, damit Sie ihn später wieder neu eingeben können. Genauso sollten Sie eine Auflistung Ihres Eigentums machen, einschließlich der Zahl von normalen und Zauberpfeilen, die Sie noch übrig haben, die Art von Rüstung und Waffen Sie haben, u.s.w. Notieren Sie auch irgendwelche Veränderungen in Ihren Eigenschaften, denn diese sind permanent und werden von Abenteuer zu Abenteuer übertragen.

Über den Tod und sterben

Wunden

Wenn ein Ungeheuer Sie angreift, wird es möglicherweise (je nachdem, was für eine Rüstung Sie tragen) Ihre Rüstung durchdringen und Sie verletzen. Der VERLIESMEISTER führt Buch und zeigt an, wieviel Schaden Sie prozentual gesehen genommen haben. Die Zahl, die neben WOUNDS erscheint, ist immer der Prozentsatz, der Ihnen noch bleibt. Zum Beispiel, wenn die Anzeige lautet:

WOUNDS: 90%

sind Sie noch relativ gesund, weil Sie nur zu 10% verwundet sind.

Sie können sich jederzeit heilen, und zwar mit einer Salbe oder einem Elixier (siehe „Heilen"). Sie können normal funktionieren, bis Sie 0% oder weniger erreichen (abgesehen davon, daß Ihre Müdigkeit größer wird). Zu diesem Zeitpunkt sind Sie tot. Aber es gibt die Möglichkeit, „aufzuerstehen". Die folgenden Absätze geben Ihnen eine detaillierte Erklärung dieses Phänomens.

Auferstehen

Wenn Sie nach all dieser schweren Arbeit feststellen, daß Sie tot sind, geraten Sie nicht in Panik. Nach allem sind Sie nicht der einzige Abenteurer im Verlies und irgendeine gute Seele, die vielleicht über Ihre Leiche stolpert, während

sie auf dem Boden liegt, wird Sie auferstehen lassen. Natürlich wird er möglicherweise eine Kleinigkeit für seine Mühe haben wollen.

Wenn Sie sterben, kann ein umherirrendes Ungeheuer Sie fressen. Das wäre der schlimmste Fall. Sie können auch von einer von drei Personen gefunden werden: einem Zwerg, einem Zauberer oder einem Geistlichen; jeder wird um eine Belohnung bitten. Der VERLIESMEISTER sagt Ihnen sofort, welche der vier Fälle eingetreten ist: Ungeheuer (Monster), Zwerg (Dwarf), Zauberer (Magic-User) oder Geistlicher (Cleric).

Ungeheuer. Wenn Sie von einem Ungeheuer gefunden werden, wird Ihre Person und all ihre Eigentümer gefressen. Ein frischer Abenteurer ist ein Leckerbissen für die Ungeheuer, die das Verlies bewohnen.

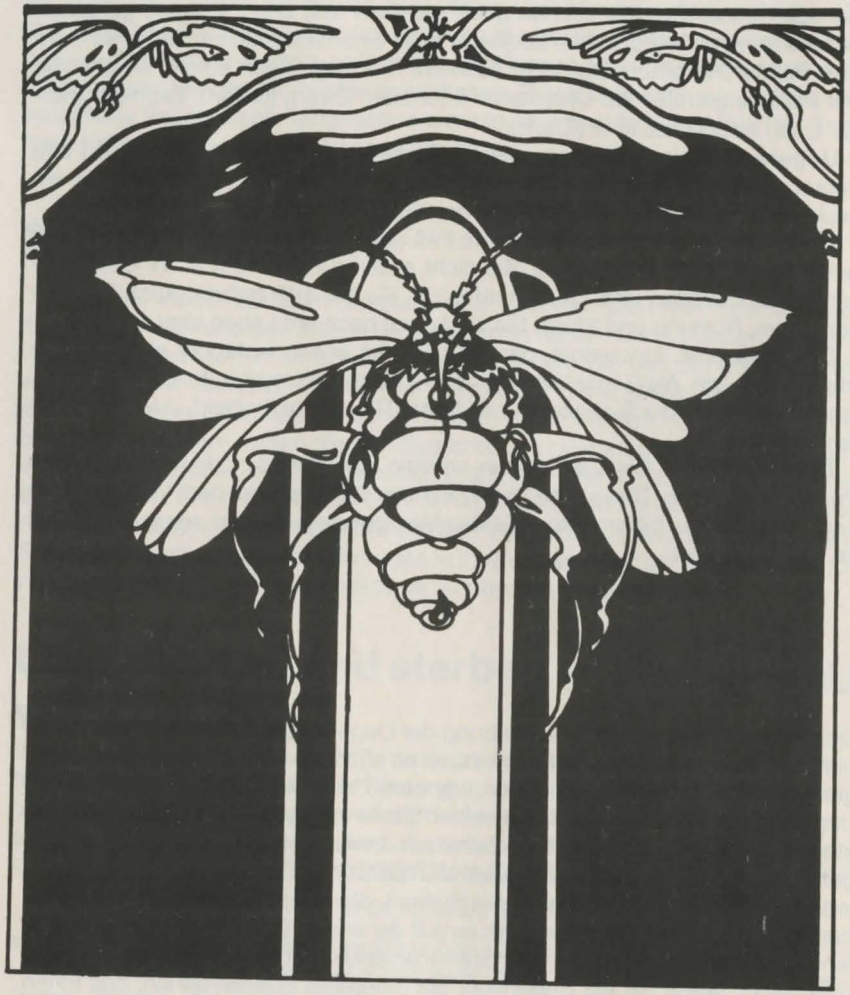
Der Zwerg. Der zweitschlimmste Fall ist, wenn Sie von Olias dem Zwerg gefunden werden. Obgleich er Sie nicht essen wird, nimmt er Ihr Geld, einschließlich Juwelen und Zaubermittel, die Sie bei sich haben. Auch Zauberschwerter, Rüstung und Pfeile. Sie sind dann noch am Leben aber sehr arm.

Der Zauberer. Lowenthal, der Zauberer ist etwas einfacher als Olias zufriedenzustellen. Als Gegenleistung für Ihre Rettung nimmt er Ihnen die speziellen Zaubermittel, die Sie haben, und überläßt Ihnen nur Ihr Geld, Juwelen, Waffen und Rüstung.

Der Geistliche. Die Glücklichen werden von Benedic, dem wandernden Priester, gefunden. Diese gute Seele (wenn er den Weg aus dem Verlies finden kann) wird Sie nur bitten, seiner Sekte eine Spende zu geben, wenn Sie wieder im Gasthaus sind.

Ungeheuer

Obgleich eine komplette Beschreibung der Ungeheuer im Verlies im Abschnitt „Ungeheuer von Apshai" enthalten ist, ist es nützlich, wenn man weiß, daß Ungeheuer entweder „stationär" oder „wandernd" sein können. Die „stationären" Ungeheuer bleiben immer an derselben Stelle im Verlies, denn sie sind meistens dort, um einen bestimmten Schatz zu bewachen. Ein „wanderndes" Ungeheuer wird ohne Vorwarnung vom VERLIESMEISTER aufgerufen und kann jederzeit überall auf einer Ebene erscheinen. Sie brauchen keine Angst zu haben, daß Sie die stärksten Ungeheuer auf der ersten Ebene des Verlieses treffen. Nur Ungeheuer von weniger Stärke erscheinen hier. Aber seien Sie nicht überrascht, wenn Sie ein Ungeheuer auf mehreren Ebenen sehen, das Ihnen bekannt vorkommt: es wird auf den höheren Ebenen viel gefährlicher! Weder „stationäre" noch „wanderde" Ungeheuer folgen Ihnen zu einem Raum hinaus, aber wenn Sie das Ungeheuer nicht töten, wartet es auf Sie, wenn Sie den Raum wieder betreten.



Die Abenteuer von Brian Hammerhand

Prolog

Land – endlich!

Verstehen Sie mich nicht falsch, mein Freund. Das Leben an Bord Schiff kann sehr schön sein. Sie lernen viele interessante Leute kennen - Diebe, Flüchtlinge, Aussätzige u.s.w. -, die meist genauso gerne wie ich ihren Wochenlohn beim Glücksspiel riskieren. Und - soviel ich weiß - macht es wenig Unterschied, ob man von einer Seeschlange gefressen wird oder von irgendeinem Tier auf der guten Erde. Aber ich bin geborener Infanterist, und ein Speer nutzt nicht viel bei einer Seeschlacht. Außerdem mag diese lederne Rüstung zwar gut schwimmen, aber sie ist kein Schutz gegen einen Wespenstich, geschweige denn einen Piratenpfeil.

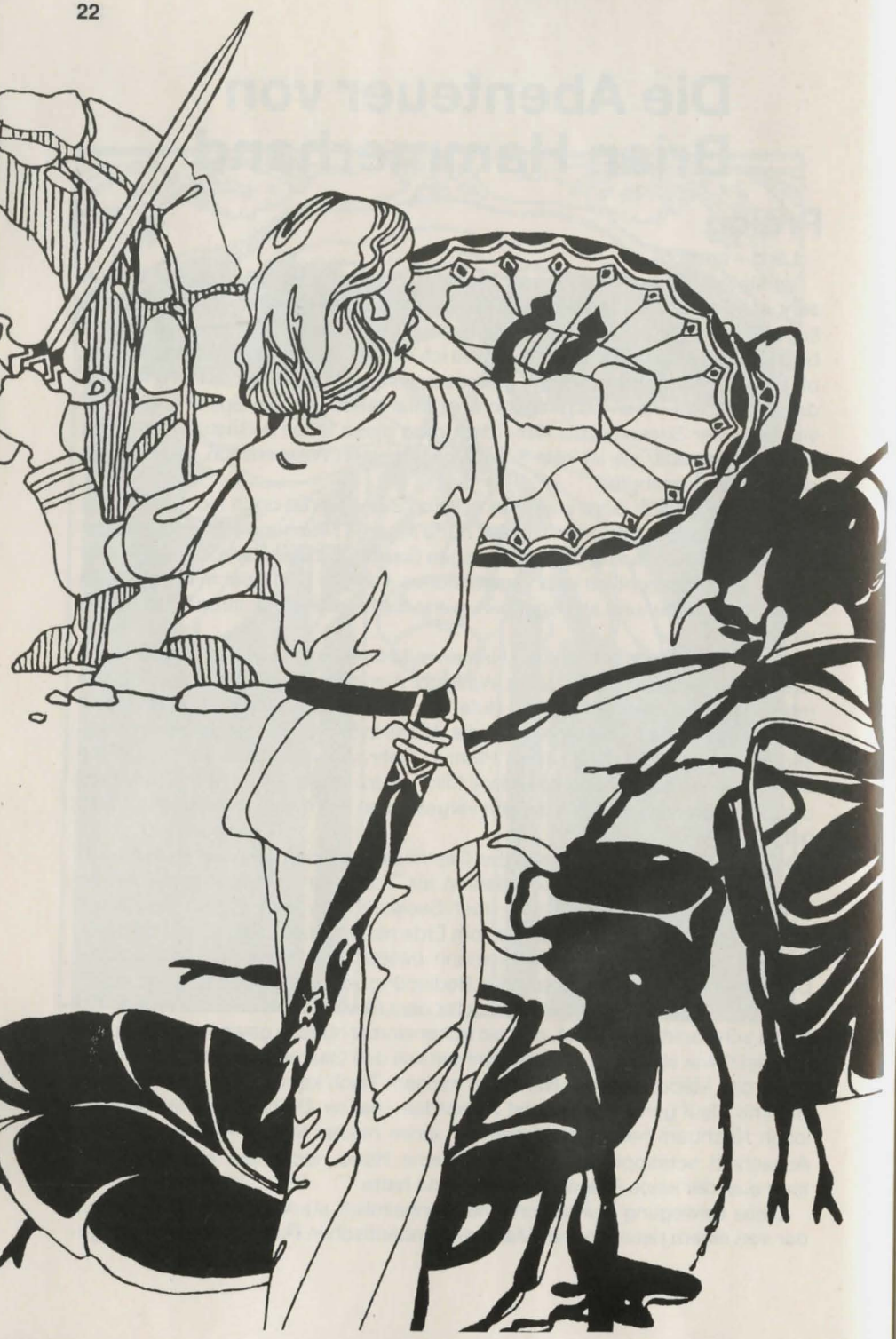
Während ich von Bord stolperte - meine Beine waren noch nicht daran gewöhnt, auf festem Boden zu laufen - hörte ich eine Mischung von kreischender Musik und lauten Rufen, die vom einzigen Gasthaus in der Nähe kamen. Dieser Hafen war offensichtlich kein verschlafenes, ruhiges Dorf aber mindestens ist er nicht immer auf und ab gegangen, wenn die Meeresgötter ihren Spaß haben wollten.

Als ich näher trat, sah ich den Namen auf einem von Würmern zerfressenen Brett über der offenen Tür: Zum Walfisch. Aus dem schäbigen Gebäude aus rotem Lehm kamen ab und zu Rufe von „Bier! Bier!", die den allgemeinen Krach gerade noch übertönten. Da die Würfel in letzter Zeit gegen mich gewesen waren, hatte ich fast keinen Pfennig mehr. Aber ich hatte Durst, und ich mußte meinen Geldbeutel irgendwie füllen. Kurz entschlossen ging ich hinein, um zu sehen, was es hier in diesem vergessenen Teil des Kontinents zu trinken gab.

Wie ich es erwartet hatte, sah das Gasthaus von innen genauso schlimm aus wie von außen. Halbe Fässer dienten als Tische und Sitzgelegenheiten erstreckten sich von Melkhocker über Seekisten bis zum roten Lehmboden selbst. Nachdem ich mich auf die rote Erde neben einem Tisch gehockt hatte, der von einem bewußtlosen Seemann besetzt war, schaute ich durch die Dunkelheit und den Rauch nach der Bedienung. Ich sah sie sich langsam durch die Menge bewegen, während sie unter dem Gewicht von zwei übervollen Tabletts schwankte. Ich erriet, daß sie früher einmal hübsch gewesen sein mußte, aber jetzt war sie so heruntergekommen wie das Gasthaus selbst.

Als das Mädchen in die Nähe von meinem Tisch kam, rief ich „Bier!" Meine Stimme - laut genug, um gehört zu werden - rief ein Stöhnen meines bewußtlosen Nachbarn hervor. Nachdem ich einen meiner letzten Pfennige in ihren Ausschnitt schnippte, streckte ich meine Hand nach dem einzigen Steinkrug aus, der keine Fliegen auf dem Rand hatte.

Diese Bewegung wurde von einem unheimlich starken Arm unterbrochen, der von einem riesengroßen Mann am Nebentisch in Richtung Tablett ausge-



streckt wurde. In seiner Eile war sein einziger Erfolg, daß er das Tablett umwarf und uns beide mit Bier bespritzte. Während er über die Unbeholfenheit des Mädchens fluchte, sprang er hoch und schlug sie. Ich hörte das knackende Geräusch von einem brechenden Knochen, und ihr Arm hing schlaff an ihrer Seite. Ein Tropfen Blut quoll aus ihrer Lippe, wo ihre Zähne sie festhielten, aber sie schrie nicht auf.

„Bei Gebs Bart!", fluchte ich, während er sie noch beschimpfte. „Willst Du das mit einem probieren, der nicht so schwach ist, mein Freund?"

Alle Blicke richteten sich auf mich, und ich musterte meinen Gegner kurz, bevor er sich auf mich warf. Ich sah keinen Zweck darin, die riesige, haarige Brust oder die baumstumpfgroßen, haarigen Beine anzugehen, also duckte ich mich unter seine ausgestreckten, haarigen Armen und haute meine Faust gegen die Seite von seinem brüllenden, haarigen Gesicht, als er vorbeiging. Der Schwung trug ihn über meinen Tisch und Kopf zuerst an die Wand. Das alte Gebäude zitterte. Er prallte halbwegs zurück auf seine Füße, bevor er langsam nach unten rutschte, um Wange an Wange neben dem betrunkenen Seemann zu ruhen, der ihn mit einem Rülpsen begrüßte.

„Sonst noch jemand?" fragte ich in die Menge. Es wurde viel geredet, aber niemand ist nach vorne gekommen. „Nicht gegen einen Mann mit einer Hand wie ein Hammer", murmelte der eine.

Ich bückte mich und zog einen schweren Geldbeutel aus dem Gürtel des haarigen Mannes. Dann drehte ich mich um und warf sie zur unverletzten Hand des Mädchens. „Machen Sie Urlaub", schlug ich vor, als sie ihn auffing. Sie nickte schweigend, und ich machte mich auf den Weg, bevor die Freunde des Kerls - falls er welche hatte - ihren Mut sammeln konnten.

Ich lief in Richtung Hafen. Während ich es halb bedauerte, das verschenkt zu haben, was sich wie eine ziemliche große Summe angefühlt hatte, und mein eigener Geldbeutel fast leer war, hörte ich Schritte hinter mir. Blitzschnell drückte ich mich flach gegen ein Gebäude, mit meinem Dolch in der Hand. Der schmale Jüngling, der um die Ecke kam, erschreckte sich, als er mich warten sah. Er sah so harmlos wie eine Kuh aus, aber ich raunte ihn an, „Und nun?".

Während er den bösen Ausdruck auf meinem Gesicht und meine nackte Klinge anschaute, sagte er plötzlich „Willst Du reich werden?"

„Bei Gebs Bart", murmelte ich, während ich meinen Dolch wegsteckte. „Wer will das nicht?".

Während wir auf einem kleinen Landweg weiterliefen, erklärte er seinen Vorschlag. Ich schwieg, bis wir vor dem Tor eines gepflegten Hofs standen, der vor einer kleinen Holzhütte lag. „Da sind wir", sagte der Junge.

Nach einer Weile gab ich ihm kurz entschlossen meine letzten zwei Pfennige. Es war auch so ziemlich wenig, und, wenn seine Geschichte stimmte, würde ich sie sowieso nicht brauchen. Wenn doch, dann würde ich mich an ihm schon rächen - wenn es sein müßte - und das wußte er. Ich verließ ihn also und schritt zum Hause von Merlis, einem geheimnisvollen Zauberer (so erzählte es mir der Junge) und einer, der nur als der weise Mann des Dorfs bekannt war, seitdem die Priester von Geb fernblieben. Es war also Merlis, der mir den Rest der Geschichte erzählte. . . .

Die Legende der Ruinen von Apshai

Während mehr Generationen als einer, der jetzt lebt, zählen könnte, war dieser ganze Teil des Kontinents der Anbetung von Geb, Gott dieser Erde, gewidmet. In diese Gegend kamen Anbeter von Apshai, dem Insektengott, der Wissen beanspruchte, das dem der Anbeter von Geb weit überlegen sein sollte. Aber es war allgemein bekannt, daß dieses Wissen von dunklen und bösen Riten kam, und die Priester Gebs führten ihr Volk an, um die Außenseiter vom Dorf zu vertreiben, da sie die Konsequenzen dieser gräßlichen Praktiken fürchteten.

Als sie nach Süden flohen, wurden die Apshaier bald durch einen riesigen, unüberquerbaren Sumpf aufgehalten. Da sie zum Gebischen Dorf nicht zurückkehren konnten und die Gefahren des Sumpfes vor ihnen nicht auf sich nehmen wollten, betete der hohe Priester von Apshai an seinen Gott um Rat.

Er hatte kaum sein Gebet begonnen, als er durch das Eintreffen eines jungen Mädchens unterbrochen wurde, das erzählte, ihr Bruder sei in eine Grube gefallen und antworte nicht auf ihre Rufe. Obgleich der Priester mit seinen eigenen Sorgen genug zu tun hatte, bat er doch einige von seiner Gefolgschaft, nach dem Jungen zu suchen, aber sie kehrten bei Sonnenuntergang zurück, erfolglos und überzeugt, daß die Grube unendlich tief sein müsse. Und Apshai schien die Gebete der Priester auch nicht erhört zu haben.

Aber kurz nach Sonnenaufgang am folgenden Morgen kam der Junge in das Lager der Pilger; er hatte Schnittwunden und war verwirrt aber nicht ernsthaft verletzt. Er war nicht nur sicher zurückgekehrt, aber Apshai schien ihn benutzt zu haben, um ihm die Lösung der Probleme seines Volkes zu geben.

Die Grube schien tatsächlich unendlich tief zu sein, aber der Junge war auf einem Vorsprung unweit der Oberfläche gelandet, bewußtlos. Nach Sonnenuntergang war er wieder zu sich gekommen und war in der Dunkelheit durch eine Reihe von Höhlen gelaufen, bevor er schließlich eine größere Höhle fand, die einen Strand mit Salzwasser hatte. Da war er auf dem Sand zusammengebrochen, zu müde, um weiterzulaufen. Als er leicht berührt wurde, wachte er auf und sah eine zwei Meter große Ameise sich über ihn beugen. Trotz seinem Glauben floh er von diesem Wesen ins Wasser.

Als er näher zur entferntesten Wand der Höhle schwamm, bemerkte er, daß das Wasser hier grüner war. Unter ihm breitete sich ein Glühen in die dunklen Tiefen der Höhle aus. Er tauchte hinab und schwamm der Helligkeit entgegen.

Als er auftauchte und die frische Meeresluft tief einzog, erfreute er sich der heilenden Wärme der Sonne. Als er die Küstenfelsen hinaufstieg, bemerkte er, daß das Wasser zurückging. Der Büschel von roten Algen, der an ihm hängengeblieben war, während er aus der Höhle schwamm, hing jetzt schlaff an der Felsenwand herab.

Der Junge führte sein Volk zu dieser Stelle zurück. Hinter dem vorhangähnlichen Algenbüschel fanden sie eine schmale Spalte im Felsen. Sie hatten ihre neue Heimat gefunden.

In den Höhlen unter den Felsen begannen die Apshaianer die seltsamen Pflanzen zu pflanzen, die ihrer Meinung nach in der unterirdischen Umgebung gedeihen würden. Sie gruben neue Gänge und fanden viele Edelsteine und Gold in ihrem neuen Höhlenbereich. Sie wurden reich und vermehrten sich. Die Macht von Apshai wuchs im Lande. Schließlich wurden sie sogar von den Gebischen Priestern akzeptiert, die durch die Gaben von Edelsteinen und Gold beschwichtigt wurden, die ihnen jedes Jahr geschickt wurden.

Das Gebische Volk aber wurde zunehmend unruhiger. Während keiner die Details von den gefürchteten Apshai Riten wußte, gab es genug dunkle Gerüchte, und jedes Jahr verschwanden junge Menschen. Die Priester von Geb, mit ihrem neuen Reichtum zufrieden, ignorierten ihre Bitten, denn nichts konnte bewiesen werden: Ganz allein betete das Volk drei Jahre lang, während der Tempel von Apshai in der Höhle am Meer gebaut wurde. Sie beteten noch zwei Jahre lang, während sie von Insekten aus dem Sumpf angegriffen wurden. Sie beteten noch fünf Jahre lang, während die Priester von Geb Räucherstäbchen von Apshai in den Gebischen Riten benutzten, obgleich sie schlechte Ernten hatten und ihre Tiere unfruchtbar waren.

Schließlich wurden die Gebete des Volkes erhört.

An einem Morgen als die Priester ihre üblichen Gebete begannen, zitterte die Erde unter ihnen, und ein ohrenbetäubendes Dröhnen wurde gehört. Als sie aus ihrem schwankenden Tempel stolperten, fanden die erschütterten Priester die Ruinen von ihrer ehemaligen Stadt. Den Rufen der Dorfbewohner folgend, liefen sie zum Meer und zu den Felsen. Als sie den Eingang erreichten, kam eine kleine Staubwolke ihnen entgegen. Sie schauten hinein, und wo der mächtige Tempel von Apshai neben der hinteren Wand gestanden war, sahen sie jetzt nur einen riesigen Berg frischer Erde.

Im Laufe der Jahre wurde das Dorf wieder aufgebaut, und die Gebischen Priester erlangten ihre Macht über die Dorfbewohner wieder. Viele Jahre lang wurden die Höhlen selten besucht und kaum gestört. Es vergingen Generationen und Erinnerungen wurden zu Legenden.

Dann, in der Regierungszeit vom hohen Priester Nemdal Geb, wurde eine Bewegung ins Leben gerufen, um den alten Tempel auszugraben, um die legendären Edelsteine und das Gold der Apshaianer zu suchen. Ein berühmter Ingenieur wurde beauftragt, und zuerst wurde der alte Tempel und dann die Gänge einer nach dem anderen freigelegt. Die unterirdischen Gärten mit ihren seltsamen, sonnenlosen Gewächsen wurden neu entdeckt, genauso wie die Läden und schließlich die Minen der Apshaianer. Nemdal Geb beschloß, die Ausgrabungen fortzusetzen, weil er hoffte, das verlorene Wissen der Apshaianer zu finden. Dies erwies sich als eine sehr schlechte Entscheidung.

Kurz nachdem der vierte Gang freigelegt wurde, begannen Arbeitstruppen zu verschwinden. Bald würde niemand den vierten Gang betreten, und schließlich wurden die anderen Gänge und die Tempelhöhle selbst gefährlich. Die Geschäfte wurden schlechter und die Bevölkerungszahl ging zurück. Die Stadt stand wieder vor dem Ruin. Als Antwort auf die Aufforderungen des Volkes

führte Nemdal Geb die anderen Priester von Geb und die stärksten Krieger der Stadt in einer Mission, um den Fluch von Apshai für immer zu bannen. Sie betraten den vierten Gang, und keiner ist zurückgekommen.

Epilog

„Und jetzt, mein Freund," sagte Merlis, „betreten nur die kühnsten oder leichtsinnigsten Männer die Höhle unter dem Felsen bei Ebbe, und nur wenige kommen zurück. Diese werden in den Legenden berühmter als normale Männer sich jemals vorstellen könnten. Mein Freund, dieses Dorf stirbt, und sein Volk stirbt auch. Bald werden die letzten dem Fluch von Apshai geopfert, und nur die großen Helden werden verewigt sein. Er wandte seinen Blick mir zu. „Wagen Sie, sich ihnen auf der Suche nach dem verlorenen Reichtum anzuschließen, der, wenn die Legenden stimmen, dort versteckt ist?"

„Bei Gebs Bart", murmelte ich . . .

Die Ungeheuer von Apshai

Antmen

Ameisenmänner – Diese sehen aus wie zwei Meter große Ameisen, die aufrecht auf ihren Hinterbeinen laufen und ihre anderen vier Beine frei zur Manipulation haben. Es gibt bedeutende Unterschiede zwischen den Klassen von Ameisenmännern, aber leider können nur die Ameisenmänner diese Unterschiede sehen. Sie greifen mit ihren Kiefern und manchmal auch mit ihren Vorderbeinen an.

Carrior Beasts

Aasfresser – Diese sehen aus wie Tintenfische mit dünnen Beinen. Sie haben normalerweise sechs Greifarme, mit denen sie ihre Beute zermalmen und zerquetschen. Ihre Körper sind von einem dünnen aber harten Schild bedeckt, und sie können an Wänden und Decken entlang kriechen.

Centipedes

Tausendfüßler – Hier haben wir ein Nest von den kleinen Dingern, wahrscheinlich unter einer Truhe oder in einem hohen Mauerriß. Ihre Stiche sind ziemlich giftig.

Ghouls

Ghuls – sind mißgebildete Geschöpfe mit überlangen Armen, bösen Klauen und einem Maul voll unheimlich scharfen Hauern, die sie benutzen, um die Knochen ihrer Beute zu knacken. Sie haben ein zähes Fell und sind etwa zweieinhalb Meter groß. Man sagt, daß sie die Seele ihrer Beute auffressen, wenn sie den sterbenden Körper verläßt.

Giant Amoeba

Riesenamöbe – Dieses Geschöpf ist eine Masse von grauem Protoplasma, das eine auflösende Wirkung auf lebendes Fleisch hat. Sie kann ein Durchmesser von zwei bis drei Meter haben.

Giant Ants

Riesenameisen – Diese riesigen Insekten sind etwa ein bis zwei Meter lang und bewegen sich schnell auf ihren sechs Beinen. Sie greifen ihre Beute mit ihren großen Kiefern an. Sie sind in einem harten Schild total eingeschlossen.

Giant Bombadier Beetles

Riesenbombadierkäfer – haben einen Durchmesser von etwa einem Meter und fliegen mit einem Paar glänzender Flügel. Sie können mit ihren kleinen Flügeln ganz schön schnell fliegen und sie greifen ihre Beute blitzschnell an.

Giant Fire Beetles

Riesenfeuerkäfer – Diese melonengroßen Geschöpfe sind kupferrote Käfer, die in der Lage sind, eine unheimlich große Hitze innerhalb ihrer Körper zu produzieren, mit der sie ihre Beute angreifen. Sie haben einen dünnen Schild aber sie bewegen sich sehr schnell im Flug.

Giant Leeches
Riesen-Blutegel – Sie haben eine ekelhaft graue Färbung und sind zwei bis zweieinhalb Meter lang. Sie bewegen sich auf einer Spur von Schleim und trinken die Körperflüssigkeit ihrer Beute mit ihrem Rüssel aus.

Giant Mosquitos
Riesenmoskitos – haben eine Flügelspanne von einem bis anderthalb Meter und manövrieren ihre schlanken Körper schnell durch die Luft. Sie stecken ihren Rüssel in ihre Beute und saugen die Körperflüssigkeit aus.

Giant Rats
Riesenratten – sind etwas über einen Meter groß und haben scharfe Zähne. Sie sind schmutzige Tiere und können an ihrem Moschusgeruch erkannt werden.

Giant Termites
Riesentermiten – sind etwa einen halben Meter lang und bewegen sich auf feinen Flügeln. Sie haben weiche Schilder und eine braune Färbung.

Giant Ticks
Riesenzecken – sind etwa dreißig Zentimeter lang, dunkelbraun oder schwarz. Sie haben ein hartes Schild und springen auf ihren starken Hinterbeinen herum. Sie saugen Körperflüssigkeit mit ihren Rüsseln aus.

Giant Wasps
Riesenwespen – sind etwa anderthalb Meter lang und ihr Stechrüssel paralysiert ihre Beute. Sie sind sehr beweglich und versuchen, ihre Beute durch ihr Stechen zum „Gehorsam" zu zwingen, bevor sie sie zum späteren Verzehr begraben.

Jellies
Quallen – sind formlose Massen von durchsichtigem Gallert, etwa einen Meter hoch und mit einem Durchmesser von zwei bis zweieinhalb Metern. Fleisch wird durch ihre Berührung aufgelöst. Sie haben keinen positiven Wert.

Skeletal Bats
Skelett-Fledermäuse – Diese wilden Geschöpfe sind Skelette von Fledermäusen mit roten, glühenden Augen. Ihre Flügelspanne ist etwa ein Meter und sie versuchen, ihre Beute mit ihren scharfen Zähnen zu beißen.

Skeletons
Skelette – sind die belebten Skelette von Männern, die jetzt die unterirdischen Gänge nach ihren Opfern absuchen. Man sagt, daß sie die Seele ihres Opfers auffressen, wenn sie den sterbenden Körper verläßt.

Spiders
Spinnen – Hier haben wir ein ganzes Nest von kleinen Spinnen. Diese kleinen Killer sind kohlenschwarz und haben weiße Augen. Sie leben in engen, dunklen Verstecken so wie z.B. in Truhen.

Swamp Rats
Sumpfratten – sind fast einen Meter lang und berühmt für ihren Riesenhunger. Furchtlos greifen sie alles an, das sich bewegt oder stark riecht, und sie fressen alles, was sie herunterschlucken können. Sie kommen in allen möglichen Farben.

Vampire Bats
Vampire – Diese Geschöpfe leben in den dunkleren Teilen des Verlieses. Normalerweise sind sie schwarz und haben eine Flügelspanne von etwa einem Meter. Sie beißen ihre Beute mit ihren scharfen Hauern und trinken das Blut aus, das von der Wunde fließt.

Wraiths
Gespenster – Diese Geschöpfe erscheinen als skelettähnliche Figuren, die in Kapuzenmänteln bekleidet sind. Ihre Augen sind feurige Lichtpunkte in ihren Kapuzen. Sie bewegen sich mühelos, ohne eine Spur zu hinterlassen, und sie können durch solide Materie gehen. Viele sind unter der Berührung ihrer eiskalten, knochigen Hände gestorben.

Zombies – sind belebte Leichen, die die dunklen Gänge nach Beute absuchen. Manchmal benutzen sie Waffen, die von ihren vorigen Opfern genommen wurden. Man sagt, daß sie die Seele ihres Opfers auffressen, wenn sie den sterbenden Körper verläßt.

Die Fallen von Apshai

Ebene 1

Lily Trap
Lilienfalle – Die Lilien geben eine Wolke von feinem Puder von sich, das Ihren Hals dick anschwellen läßt.

Needle Trap
Nadelfalle – Eine Nadel springt aus dem Schloß direkt neben Ihrer Hand.

Pit Trap
Grubenfalle – Eine vier Meter tiefe Grube öffnet sich unter Ihren Füßen.

Spear Trap
Speerfalle – Ein Speer wird aus dem Schrank gestoßen, wenn er geöffnet wird, und zieht sich dann zurück.

Mold Trap
Schimmelfalle – Der gelbe Schimmel auf dem Fußboden gibt eine Wolke von Sporen von sich, wenn jemand darauf tritt. Diese Sporen verursachen einen schweren Hustenanfall.

Ebene 2

Ceiling Trap
Deckenfalle – Eine Stahlklinge kommt von der Decke herunter, schwingt den Gang entlang und zieht sich dann zurück.

Needle Trap
Nadelfalle – Eine Nadel springt aus dem Schloß direkt neben Ihrer Hand.

Pit Trap
Grubenfalle – Eine vier Meter tiefe Grube mit spitzen Pfählen unten öffnet sich unter Ihren Füßen.

Spear Trap
Speerfalle – Ein Speer wird aus der Wand gestoßen und zieht sich zurück.

X-Bow Trap
Armbrustfalle – Eine Armbrust schießt auf Sie von der gegenüberliegenden Wand, wenn Sie den Raum betreten.

Ebene 3

Cave in Trap

Einsturzfalle – Es gibt keine eigentlichen Fallen in den Apshaianischen Minen. Aber man weiß nie, wann ein Stein sich vielleicht löst und jemanden schwer verletzt, der zufällig unten steht. Aus diesem Grund wird es empfohlen, daß alle Besucher Helme tragen, während sie die alten Höhlen besuchen.

Ebene 4

Lily Trap
Lilienfalle – Wenn Sie die Truhe berühren, decken Sie einige der Lilien auf, die eine Wolke von feinem Puder von sich geben, das Ihren Hals stark anschwellen läßt.

Dagger Trap
Dolchfalle – Wenn Sie den Schrank untersuchen, wird Ihnen ein Dolch mit einem dunklen Fleck an der Spitze entgegengestoßen – dann zurückgezogen.

Flame Trap
Flammenfalle – Eine Flamme schießt aus der Wand über der Truhe, wenn Sie den Inhalt berühren.

Pit Trap
Grubenfalle – Eine acht Meter tiefe Grube mit spitzen Pfählen öffnet sich unter Ihren Füßen. Immer noch am Leben? Einfache Stufen sind in die Seite der Grube gehauen worden.

Spear Trap
Speerfalle – Drei Speere werden in Taillenhöhe aus der Wand gestoßen und dann zurückgezogen.

Die Schätze von Apshai

Ebene 1

T01 – Mehrere der Lilien* können erreicht werden. Da Sie sich unklar an die Heilfähigkeiten einiger Apshaianischen Blumen erinnern, pflücken Sie sie zur späteren Untersuchung.

T02 – Der feine Duft des Mooses läßt sie eine kleine Menge davon in Ihr Pack stecken, damit sie es später untersuchen können (siehe Duftmoos*).

T03 – Jede Pflanze, die in der Dunkelheit glüht, muß wertvoll sein, also stecken Sie einige ein (siehe Phosphoreszierende Algen*).

T04 – T04 Ein schöner Umhang, wunderbar leicht, aber hart wie Nägel.*

T05 – Der Duft der Pflanze besiegt Ihre Vernunft, und Sie probieren ein bißchen davon. Sie schmeckt wunderbar und baut starke Körper auf zwölf Arten (siehe Eßbare Algen*).

T06 – Da Sie zur Zeit genug Sorgen haben, probieren Sie die Pilze* noch nicht sondern nehmen einige jeder Sorte mit, um sie später zu untersuchen.

T07 – Weil Sie einige Zeit an der Küste verbracht haben, kennen Sie mehrere Sorten nützlichen Seetangs, also nehmen Sie welchen mit (siehe Kelp*).

T08 – In der Tasche des Verstorbenen finden Sie vier Goldstücke.

T09 – Die Pfeile haben alle Silberspitzen (siehe Silberpfeile*).

T10 – Fünf kleine Diamanten* liegen im Dreck.

T11 – Acht kleine Diamanten* liegen im Dreck.

T12 – Vier kleine Diamanten* liegen auf der Erde.

T13 – Sieben kleine Diamanten* liegen im Dreck.

T14 – Die Pfeile haben Silberspitzen (siehe Silberpfeile*).

T15 – Die Klinge des Schwertes ist teilweise aus Mithril gearbeitet, dem Kennzeichen von Zauberwaffen und -Rüstung. Es sind auch noch zwei Goldstücke an der Leiche.

T16 Im Schrank finden Sie fünf Pfeile mit Mithril an den Spitzen.

T17 – So viel Kupfer muß wertvoll sein, also stecken Sie einen Barren in Ihren Sack (siehe Kupferbarren*).

T18 – In der Kiste finden Sie zweihundert Silberstücke und einen Diamantenring*.

T20 – nichts Wertvolles.

---

* Siehe Schatzschlüssel

Ebene 2

T01 – Nachdem Sie den Schrank geöffnet haben, finden Sie einen silbernen Armleuchter*, sechs silberne Tabletts* und einen bronzenen Totenkopf-Ring* mit Mithrilstückchen als Augen.

T02 – Fünfzig Silberstücke.

T03 – Auf der Werkbank finden Sie einen kleinen Goldbarren* und eine winzige Schachtel mit drei kleinen Rubinen* darin.

T04 – Sie finden einen fein gearbeiteten Umhang (siehe Zauber-Umhang*).

T05 – Auf einem Regal an der Südwand finden Sie zwei kleine Silberbarren*, zwei Kupferbarren* und eine winzige Schachtel mit drei kleinen Diamanten* darin.

T06 – Da Sie nichts Wertvolles im Raum finden, gießen Sie die milchige Flüssigkeit in einen Wasserbehälter, falls Sie eines Tages am Verdursten sind (siehe Milchiges Getränk*).

T07 – Nachdem Sie das Schloß aufgebrochen haben, finden Sie fünfhundert Kupferstücke und vierhundert Silberstücke sowie einen Talisman aus Porzellan mit Runen aus Mithril (siehe Zauber-Talisman*).

T08 – Auf einem hinteren Regal finden Sie eine sehr scharfe Klinge auf Mithril.

T09 – Der schimmelige Sack platzt, wenn Sie ihn berühren, und sein Inhalt – sechzig Goldstücke – fällt auf den Boden.

T10 – Eine Durchsuchung der Schließfächer ergibt, daß abgesehen von verrotteten Kleidungsstücken eins sechshundert Kupferstücke, ein zweites einen Sack mit sechzig Goldstücken und ein drittes zweihundert Silberstücke und einen Diamantenring* enthält.

T11 – Der Sack enthält einhundert Silberstücke und dreißig Goldstücke.

T12 – Unter der Matratze auf dem Bett finden Sie einen Geldgürtel mit zweihundert Silberstücken und dreißig Goldstücken.

T13 – Sieben Silbermünzen.

Ebene 3

T01 – Zwei Goldklumpen*

T02 – Drei Goldklumpen*

T03 – Vier Goldklumpen*

T04 – Fünf Goldklumpen*

T05 – Sechs Goldklumpen*

T06 – Nichts Wertvolles.

T07 – Zwei kleine Diamanten* liegen im Staub.

T08 – Ein kleiner Rubin* liegt im Dreck.

T09 – Ein kleiner Smaragd* liegt auf der Erde.

T10 – Ein kleiner Saphir* liegt da.

T11 – Ein kleiner Diamant* liegt auf der Erde.

T12 – Ein kleiner Smaragd* und ein kleiner Diamant leuchten aus dem Dreck.

T13 – Ein kleiner Rubin* und ein kleiner Diamant* liegen auf der Erde.

T14 – Im Rucksack finden Sie dreihundert Goldstücke, einen Perlenring*, einen Smaragdring* und ein Saphir-Armband*. In einer Tasche an der Leiche finden Sie einen bronzenen Totenkopf-Ring* mit Mithrilstückchen als Augen.

T16 – Eine kleine Tasche mit zwei kleinen Diamanten* und einem kleinen Rubin*.

T17 – In der Ecke finden Sie einen kleinen Sack mit zwei kleinen Diamanten*, einem kleinen Saphir*, einem kleinen Rubin* und einem Diamanten-Becher* darin.

T18 – Hinter der großen Spinnwebe ist ein Haufen von zweihundert Goldklumpen*.

T19 – Eine Durchsuchung der Truhen und Kisten ergibt fünfundvierzig kleine Diamanten*, zehn kleine Smaragde*, sieben kleine Saphire* und vier kleine Rubine*.

T20 – nichts Wertvolies.

Ebene 4

T01 – Hier sind Goldplatten (siehe Goldplatten*)

T02 – Dieses Schwert hat eine Klinge mit eingearbeitetem Mithril.

T03 – In der Kiste finden Sie vierundachtzig Platinstücke*, fünfundfünfzig kleine Diamanten* und einen zusammengelegten Umhang mit Mithrilfäden im Stoff (siehe Zauber-Umhang*).

T04 – Die Leiche trägt einen Geldgürtel mit fünfundsechzig Goldstücken darin.

T05 – Die Truhe enthält sechzig Goldstücke, fünfzehn kleine Smaragde*, ein Smaragd-Armband*, zwei Diamanten-Krawattennadeln*, zwei goldene Ketten*, und ein Paar Stiefel aus feinstem Leder mit Mithril in den Sohlen (siehe Zauberstiefel*).

T06 – Die Runen auf dem Einband sind mit Mithril gesprenkelt, was Sie dazu veranlaßt, das Buch in Ihren Rucksack zur späteren Untersuchung zu stecken (siehe Zauberbuch*).

T07 – Die Pfeile haben Mithrilstücke an den Spitzen.

T08 – Unter der Leiche in der Ecke finden Sie zwei große Säcke; jeder davon enthält zweihundertfünfzig Goldstücke.

T09 – Ordentlich aufgereiht auf den Regalen sind fünf Platin-Kruzifixe*, zwei Platin-Sammelteller* und zwei Platin-Armleuchter*.

T10 – Sie finden fünfzig Goldstücke verstreut im Staub.

T11 – Sie finden dreißig Goldstücke verstreut im Staub.

T12 – Der kleine Sack erweist sich als wertvoller als er erscheint, denn er enthält zehntausend Silberstücke, obgleich er weniger als erwartet wiegt.

T13 – Die Goldplatte* paßt nicht in Ihren Rucksack, aber Sie entscheiden sich, sie trotzdem mitzunehmen.

T14 – Zwei große Rubine.

T20 – nichts Wertvolles.

---

* Siehe Schatzschlüssel

Schatzschlüssel

Münzen

1 Silberstück = 10 Kupferstücke

10 Silberstücke = 1 Goldstück

Kleinigkeiten

Edelsteine

Kleiner Diamant	100SS
Kleiner Smaragd	200 SS
Kleiner Rubin	400 SS
Kleiner Saphir	300 SS
Großer Rubin	3000 SS

Schmuck

Diamanten-Becher	2000 SS
Diamanten-Ring	300 SS
Diamanten-Krawattennadel	1000 SS
Smaragd-Armband	5000 SS
Smaragd-Ring	500 SS
Goldkette	1000 SS
Perlen-Ring	200 SS
Rubin-Becher	1100 SS
Saphir-Armband	1600 SS
Silberkette	900 SS

Flora

Eßbare Algen	5 SS
Duftmoos	30 SS
Kelp (Seetang)	5 SS
Pilze	6 SS
Phosphoreszierende Algen	5 SS

Verschiedenes

Kupferbarren	20 SS
Platin-Armleuchter	3500 SS
Platin-Kruzifix	2500 SS
Goldbarren	450 SS
Goldklumpen	50 SS
Goldplatte	2000 SS
Platinplatte	1000 SS
Platinstück	100 SS
Silberpfeil	1 SS
Silber-Armleuchter	200 SS
Silberbarren	100 SS
Silbertablett	100 SS

Die angegebenen Werte sind für die Mengen, die in dem gefundenen Schatz enthalten sind.

Lilien
Wenn Sie gegessen werden, funktionieren sie wie ein Heilgetränk.

Zauber

Zauberwaffen Diese kommen in verschiedenen Stärken und ihre Macht ist Abenteuerern nicht genau bekannt. Manche mächtige Klingen glühen mit einem ihnen eigenen Licht. Vorsicht vor verfluchten Waffen.

Zauberbücher Diese Bücher stärken gewisse Eigenschaften ihrer Leser, obgleich andere Wirkungen nicht unbekannt sind. Ihre Wirkung ist permanent.

Zauberstiefel Es wird gesagt, daß diese Stiefel es ihrem Träger ermöglichen, schnell wie der Wind zu sein.

Zauberumhänge Diese Apshaianischen Dinge sollen den Träger vor Verletzungen schützen. Dieser Schutz ist keineswegs absolut.

Totenkopf-Ringe Diese Ringe haben eine gewisse Macht über die lebenden Toten, die in den unterirdischen Gängen umherirren. Die genauen Eigenschaften dieser Macht sind unbekannt, aber sie haben bei mehreren wundersamen Fluchten von den gräßlichen Ungeheuren gewirkt.

Zauber-Talismans Diese Schmuckstücke geben dem Besitzer ungeheure geistige Wahrnehmungsfähigkeiten.

Weiße, milchige Flüssigkeit Dies ist einfach ein wohlbekanntes Heilgetränk.

Abgesehen von den Waffen und den Zauberbüchern sind alle Zauberdinge, die in den Ruinen gefunden werden, mit speziellen Apshaianischen Zaubern belegt und sie verlieren ihre Macht für immer, wenn sie von jemandem aus dem Komplex genommen werden.

Die Räume des Verlieses

Raumbeschreibungen Ebene 1

Raum 1 – Die glatten Fliesen des Ganges zeigen, daß er nach fortgeschrittenen Methoden geschaffen wurde. Ein Skelett liegt ausgestreckt auf dem Boden hinter der Tür, und seine knochige Hand, die immer noch einen rostigen Dolch hält, ist ausgestreckt in Richtung Tür. Sie können ein schwaches Rauschen vom Ende des Ganges her hören.

Raum 2 – Ein Bach fließt durch diesen Raum aus Naturstein. Ein schmaler Vorsprung neben dem Gang am Nordende des Raumes gewährt Ihnen einen leichten Zugang zum Bach. Das Wasser fließt durch einen Riß in der Westwand ein und unter der Nordwand neben dem Vorsprung wieder hinaus. In einer Nische neben einem Ende des Vorsprungs stehen viele Urnen und Töpfe. Das Wasser ist sehr klar und scheint etwa einen Meter tief zu sein.

Raum 3 – Eine geschnitzte und bemalte Wanddekoration füllt die Ostwand des Ganges gegenüber der Öffnung aus. Sie zeigt Männer beim Pflügen. Ein geplündeter Rucksack steht unter der Wanddekoration. Sie hören ein Rauschen aus nördlicher Richtung.

Raum 4 – ist ein glatter, aus dem Felsen gehauener Gang, mit einer Decke aus Granit. Glitschiges, grünes Moos füllt jeden Riß und jede Spalte im Felsen, und die Luft ist voll von seinem schweren Duft. Ein leerer Geldbeutel liegt in der südwestlichen Ecke. Ein Dröhnen ertönt.

Raum 5 – ist ein mit einem Teich ausgefüllter Raum, mit einem kleinen Vorsprung im Süden. Die Oberfläche des fast stillen Wassers ist mit Moos bedeckt, und einige schwarze Lilien liegen friedlich auf dieser grünen Decke. Das Wasser ist etwa einen Meter tief und fließt fast unmerklich unter der Westwand herein und unter der Ostwand hinaus. Einige der Lilien können vom Vorsprung erreicht werden.

Raum 6 – Vom nördlichen Teil der Westwand fließt Wasser in diesen Raum herein und durch den südlichen Teil derselben Wand wieder hinaus. Die Wasseroberfläche ist mit Moos und bunten Lilien bedeckt, wovon einige vom Vorsprung aus erreicht werden können. Das Wasser ist etwa einen Meter tief.

Raum 7 – Das mit Moos bedeckte Wasser in diesem Raum scheint auch etwa einen Meter tief zu sein. Eine rostige Rüstung ist auf dem sandigen Boden sichtbar. Weiße Lilien liegen auf der Wasseroberfläche. Wasser fließt in den Raum unter der Ostwand herein und unter der Westwand wieder hinaus.

Raum 8 – ist ein Gang mit glatten Steinwänden und -Boden und einer Decke aus hiesigem Felsen. Ein Dröhnen ertönt aus dem Norden. Ein Menschenschädel liegt auf dem Boden in der Mitte des Ganges.

Raum 9 – ist grob aus dem Felsen gehauen. Der Boden ist von Menschenhand geebnet worden, aber die Wände und die Decke sind naturbelassen. Spinnweben hängen in jedem Riß und von der Decke herunter und tanzen langsam in der leichten Brise. Ein süßer, schwerer Duft hängt in der Luft.

Raum 10 – Die Luft hier ist mit einem schweren, süßen Duft gefüllt, so daß einem ganz schwindelig wird. Die Wände des Raumes sind mit Moos bedeckt, das größtenteils braun und vertrocknet ist und nur noch ein paar grüne Stellen hat. Wenn Sie einen Teil des grünen Mooses abreißen, entdecken Sie, daß dies die Quelle des Duftes ist.

Raum 11 – Eine Art Dunst schwebt in den Gang von einer Öffnung in der Westmauer, und Sie hören ein betäubendes Geräusch. Der Boden vor der Öffnung an der Westseite ist mit Moos bedeckt, und ein rostiges Schwert liegt auf dem moosbedeckten Stein.

Raum 12 – Der Boden, die Wände und die Decke des Raumes weisen auf die Einwirkung von Werkzeugen hin. Ein glühendes Licht erscheint in der Öffnung auf der Ostseite, und ein widerlicher Modergeruch hängt in der Luft.

Raum 13 – Der Raum ist vom phosphoreszierenden Glühen gut beleuchtet, das aus den grüngelben Algen kommt, die die hohen Decken des Felsens und gut verarbeitete Steinwände auf den Nord- und Südseiten bedecken. Ein zerbrochener Bogen liegt auf dem Boden neben der Ostwand.

Raum 14 – Sie können ein lautes Dröhnen von dem westlichen Ende des Ganges hören. Eine Pyramide von mittelgroßen Steinen füllt eine Ecke der Nordwand am östlichen Ende des Ganges.

Raum 15 – ist eine ungleichmäßig geformte Höhle aus Felsen. Die Wände und der Boden sind mit einer schweren Decke von vielfarbigem Moos bedeckt. Die Wände sind leuchtend rot, grün und blau, während der Boden pastellgelb ist. Eine Holzkiste steht ohne Deckel in der Mitte der Höhle. Darin liegt ein feiner Umhang. Das Material des Umhangs scheint beim Fackellicht zu glimmern.

Raum 16 – Hier finden Sie die Quelle des dröhnenden Geräusches. Ein Fluß fließt vom Süden in den Raum, über das große Wasserrad, und taucht in eine Grube im Boden der Höhle hinein. Sie können den Boden der Grube nicht sehen, denn sie ist sehr tief.

Raum 17 – Nur der Boden dieses Raumes ist glatt; die Wände und die Decke sind naturbelassen. Die Luft riecht nach verfaulendem Gemüse. Ein kleiner Steinhaufen neben der Westwand am nördlichen Ende des Ganges blockiert teilweise den Weg nach Norden.

Raum 18 – Der Gang riecht nach Verdorbenem und Verfaultem. Ein Stofffetzen ragt unter einem Dreckhaufen im südlichen Teil des Ganges heraus.

Raum 19 – Kleine Knochen sind auf dem Boden dieses Raumes verstreut und knirschen unter den Stiefeln des unvorsichtigen Reisenden.

Raum 20 – Die Wände des Raumes sind von Algen bedeckt. Die meisten Algen sind schwarz und verfault, aber die paar verbleibenden braunen Teile duften nach Nüssen, und wenn Sie sie kosten, erinnern sie Sie an Gewürzkuchen.

Raum 21 – Die Westwand der Höhle ist offensichtlich mit Werkzeugen bearbeitet worden, aber der Rest ist naturbelassener Stein. Der Boden des Raumes ist mit zweierlei Pilzsorten überwachsen. Eine Sorte hat eine breite, flache Kappe und ist weiß mit braunen Flecken, während die andere Sorte eine kleinere, schwarze, runde Kappe hat.

Raum 22 – Diese Höhle ist mit denselben Sorten von Pilzen überwachsen, wie sie in Raum 21 zu finden sind. Ein Skelett liegt auf den Pilzen und hält immer noch die Reste eines Beutels fest.

Raum 23 – Die Felswände des Raumes sind mit Algen bedeckt. Die meisten davon sind schwarz und verfault, aber die verbleibenden braunen Teile duften nach Nüssen und schmecken wie Gewürzkuchen. Die Außenhülle einer Riesenameise liegt in der Mitte des Raumes.

Raum 24 – ist ein moosbedeckter, aus Stein gehauener Vorsprung. Die Luft ist sehr feucht und riecht nach Moder und Schimmel. Ein mit Schleim bedeckter Beutel steht gegen die Ostwand des Vorsprungs gelehnt.

Raum 25 – Ein stiller Teich füllt das südliche Ende des aus Stein gehauenen Raumes, mit einem schmalen Vorsprung am Südende. Weißer Schimmel bedeckt die Oberfläche des Wassers außer an der südöstlichen Ecke, wo goldfarbener Seetang zu finden ist. Das Wasser ist etwa einen Meter tief, aber der Boden kann durch den Dreck nicht gesehen werden.

Raum 26 – Ein flacher Teich füllt den größten Teil des Raumes aus. Die Oberfläche des Wassers ist mit weißem Schimmel bedeckt, außer in der nordöstlichen Ecke, wo ein Klumpen goldbraunen Seetangs sichtbar ist.

Raum 27 – Der Boden von diesem Tunnel ist mit Schleimstreifen bedeckt. Ein feiner, eiserner Kerzenständer liegt am Südende des Tunnels.

Raum 28 – Der Tunnelboden ist mit stinkenden Schleimstreifen bedeckt und mit kleinen und mittelgroßen Steinen bestreut.

Raum 29 – Der Geruch des den Boden bedeckenden Schleimes ist überwältigend. Wasser sickert die Ostwand herunter, und eine Lache hat sich in einer Vertiefung in der südöstlichen Ecke des Raumes gebildet. Eine starre, in einem schön gewobenen Umhang bekleidete Leiche liegt in der nordöstlichen Ecke.

Raum 30 – Die glatt gearbeiteten nördlichen und südlichen Teile des Raumes stehen im starken Gegensatz zu dem hiesigen Granit in der Mitte des Zimmers, was daraufhindeutet, daß er von einem natürlichen Gang ausgeweitet wurde. Ein Köcher und einige Pfeile liegen auf dem Boden in der Mitte des Raumes, neben einem Schwert und einem gebrochenen Bogen.

Raum 31 – ist ein schmaler, langer Tunnel aus Felsen. Einige kleine Haufen von Erde und Felsenstücken, die aus Erdrutschen stammen, säumen die Seiten des Ganges, während ein größerer Steinhaufen neben dem Ostende des Tunnels steht. Eine Skeletthand ragt aus dem Steinhaufen hervor, mit einem Ring aus Bronze an einem der Finger.

Raum 32 – ist ein grob ausgegrabener Tunnel, der fast zwei Meter breit ist und Wände, Boden und Decke aus festgestampfter Erde hat. Eine leuchtende Spur von getrockneter Flüssigkeit läuft den Tunnel entlang, und die Luft riecht nach Vanille. Seltsame Klickgeräusche hallen schwach durch den Gang.

Raum 33 – Eine leuchtende Spur läuft den aus festgestampfter Erde geformten Tunnel entlang, und der Vanillegeruch ist hier noch stärker. Die Klickgeräusche kommen ganz deutlich vom Nordende des Tunnels.

Raum 35 – ist eine Höhle, die aus der festen Erde grob ausgegraben wurde. Der Vanillegeruch erstickt Sie fast, und die Klickgeräusche können von innen noch gehört werden. Eine handvoll Edelsteine liegen auf dem Erdboden vor der Westwand.

Raum 36 – Vanilleduft füllt die Luft, und die Klickgeräusche scheinen von ganz in der Nähe zu kommen. Ein neuer Erdrutsch neben der Nordwand hat das Funkeln von Edelsteinen unter der heruntergefallenen Erde aufgedeckt.

Raum 37 – Der Vanillegeruch ist stark, und die Klickgeräusche sind auch hier zu hören. Die Ostwand ist mit einigen funkelnden Edelsteinen besät.

Raum 38 – Der Tunnel scheint aus der harten Erde gegraben zu sein. Eine bekannte Spur läuft den Gang entlang, und der Vanillegeruch ist schwer. Die Klickgeräusche werden schwächer.

Raum 39 – Der Boden des Ganges ist mit Exkrementen bedeckt, und der Vanillegeruch hängt in der Luft. Klickgeräusche hallen schwach durch den Gang.

Raum 40 – ist aus der umliegenden hartgestampften Erde gegraben worden. Der Vanillegeruch wird sehr stark, aber die Klickgeräusche können von innen kaum noch gehört werden. Edelsteine funkeln an der Südwand.

Raum 41 – Die Spur von getrockneter Flüssigkeit ist hier noch klarer, und der Vanillegeruch ist fast unerträglich. Die Klickgeräusche werden in diesem Gang lauter.

Raum 42 – Der Vanillegeruch ist erstickend. Knochen und Edelsteine sind auf dem Boden vor der Nordwand verstreut. Die Klickgeräusche können in der Höhle leicht gehört werden.

Raum 43 – Der Vanillegeruch ist betäubend, und der Boden des Raumes ist mit dem glänzenden Zeug bedeckt, das Sie schon einmal gesehen haben. Knochen liegen auf dem Boden verstreut, und die Klickgeräusche von innen werden schwächer. Edelsteine sind an der Südwand besät.

Raum 44 – Der Tunnelboden ist mit getrockneter Flüssigkeit dick bedeckt, und der Vanillegeruch ist überwältigend. Die seltsamen Klickgeräusche sind in diesem Gang ziemlich laut.

Raum 45 – ist eine große Höhle. Das glänzende Zeug ist heller hier als im Verbindungstunnel, aber der Vanillegeruch ist stark. Die Klickgeräusche scheinen von innen zu kommen. Ein Haufen von glänzenden Kokons füllt die nördliche Hälfte des Zimmers, und Edelsteine liegen auf dem Erdboden verstreut.

Raum 46 – Der Vanillegeruch ist immer noch stark. Die Decke der Höhle ist mit den verfaulten Leichen von verschiedenen Lebewesen behangen, hauptsächlich Männern. Das glänzende Zeug bildet eine dicke Schicht auf dem Boden, und die Klickgeräusche können gut gehört werden. Edelsteine sind im Staub auf dem Höhlenboden sichtbar.

Raum 47 – Das Klicken wird durch ein Dröhngeräusch ersetzt. Ein Schädel und einige Knochen liegen neben einem Köcher.

Raum 48 – Das Dröhnen hallt weiterhin von innerhalb der Höhle. Ein fein gearbeiteter Schwertgriff ragt unter einem Steinhaufen heraus. Stiefelabdrücke führen zum Haufen, aber keine anderen Spuren sind sichtbar.

Raum 49 – ist ein schmaler Gang mit hoher Decke. Kleine Erd- und Steinhaufen säumen beide Wände des Tunnels.

Raum 50 – Ein vergessener Rucksack liegt auf dem schleimigen Stein neben der Mitte der Nordwand.

Raum 51 – Ein verfaulender Holzschrank steht in der südwestlichen Ecke des Raumes; das Messingschloß des Schrankes ist aufgebrochen.

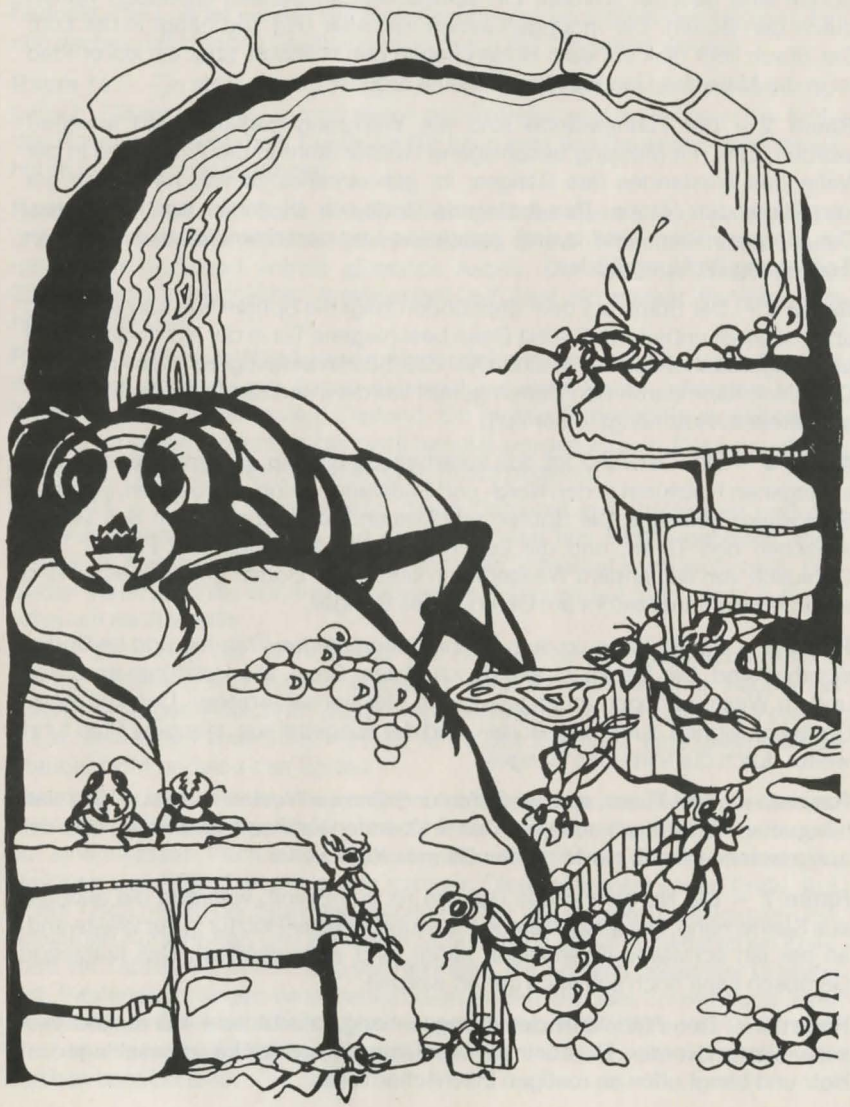
Raum 52 – ist ein glatt ausgearbeiteter Gang. Flache Nischen befinden sich in der Nordwand aber sie sind leer abgesehen von Staub und einem alten Stiefel, der bei der kleinsten Berührung zerbröckelt. Die Staubdecke auf dem glatten Boden ist unberührt.

Raum 53 – Die Nord- und Westwände des Raumes sind mit Gestellen voll rostiger, landwirtschaftlicher und steinverarbeitender Werkzeuge bedeckt.

Raum 54 – Eine staubige Holzkiste steht in der südöstlichen Ecke; das Eisenschloß ist durchgerostet, und das Holz verfault in der Feuchtigkeit.

Raum 55 – ist eine grobe, aus dem Stein gehauene Höhle, abgesehen von der glatt verarbeitenden Nordwand. Zentimeterdicker Staub bedeckt den Boden, und Spinnweben hängen von der Decke und füllen jeden Riß im Boden und in den Wänden. Eine kleine Kiste ist im Staub in der südwestlichen Ecke sichtbar.

Raum 56 – ist ein Gang mit groben Steinwänden und -Boden und einer Granitdecke. Die Südwand des Ganges ist mit glatten, viereckigen Steinen bedeckt, und zwar am anderen Ende, während der Boden und die anderen Wände aus grobem Stein sind. Ein schlechter, modriger Geruch hängt in der Luft, und eine dünne Schicht Moos bedeckt den Boden am anderen Ende des Ganges.



Raumbeschreibungen Ebene 2

Raum 1 – ist ein Gang, der aus Granitwänden besteht. Die Decke und der Boden sind geebnet worden. Ein schwaches, kratzendes Geräusch vibriert durch den Boden. Der modrige Geruch von Alter und Tod hängt in der Luft. Der Staub liegt dick auf dem Boden neben den Wänden, aber ein klarer Pfad ist in der Mitte des Ganges freigemacht worden.

Raum 2 – Die Tunnelwände sind mit Werkzeug geglättet und erweitert worden. Eine mit Messing beschlagene Holztür steht in der Nordwand in der Nähe des Westendes des Ganges; ihr gebrochenes Schloß hängt von der korrodierenden Haspe. Das kratzende Geräusch ist immer noch zu hören. Der staubige Pfad führt zuerst geradeaus und verschwindet dann in einen Seitengang Richtung Süden.

Raum 3 – Der Staub auf dem Steinboden zeigt die Spuren von kleinen Tieren aber ist sonst unberührt. Die mit Eisen beschlagene Tür in der Nordwand hängt an rostigen Scharnieren. Ein einfacher Gleitbolzen befestigt es. Das kratzende Geräusch kann durch den Boden gehört werden, und der Duft von frisch geschnittenem Holz hängt in der Luft.

Raum 4 – Die Ostwand ist aus verarbeitedem Stein. Die mit Messing beschlagenen Holztüren in den Nord- und Südwänden sind mit rostigen, eisernen Schlössern befestigt. Die Spuren von kleinen Tieren überqueren den Boden zwischen den Türen, und die Luft riecht nach Moschus und Fäulnis. Das Geräusch von fließendem Wasser kann durch den Boden gehört werden und ein leises Rumoren ertönt am Ostende des Ganges.

Raum 5 – ist ein Gang, in dem Steinarbeiten an den Wänden und im Boden sichtbar sind. Die Decke ist aus geschnitztem Stein. Die Holztüren im Osten und im Westen hängen an angelaufenen Messingscharnieren. Das kratzende Geräusch vibriert durch den Boden, und der ausgetretene, staubige Pfad führt weiter durch die Mitte des Ganges.

Raum 6 – Zwei Türen, eine im Osten und eine im Westen, sind aus Holz und hängen an Messingscharnieren. Das kratzende Geräusch wird leiser, und der ausgetretene Pfad in der Mitte des Ganges führt weiter.

Raum 7 – Die Nordwand des Ganges ist aus Granit, während die anderen aus Steinen sind. Der ausgetretene Pfad führt zu einer Holztür in der Westwand, an der ein schweres Eisenschloß hängt, und zwar geöffnet. Das kratzende Geräusch kann noch schwach gehört werden.

Raum 8 – Der Pfad läuft den Gang entlang, macht eine Kurve und verschwindet im Norden. Die Tür in der Westwand ist aus mit Eisen beschlagenem Holz und hängt offen an rostigen Eisenscharnieren.

Raum 9 – Die Steine in der Ostwand weisen Zeichen von handwerklichem Geschick auf. Schränke voll von gräulichen, von Motten zerfressenen Umhängen füllen den Raum. Neben der Nordwand steht ein verschlossener Zederschrank und ein Gestell, an dem die Reste von feineren schwarzen und grünen Umhängen hängen. Ein scharfer Geruch hängt in der Luft, und der Staub auf dem Boden ist unberührt.

Raum 10 – Möbelstücke von verschiedenen Arten stehen aufgestapelt neben den Wänden, und der ganze Boden ist mit einer Schicht von feinem Sägemehl bedeckt. Die Luft ist schwer mit dem Geruch von verschiedenen Hölzern. Ein schwaches, kratzendes Geräusch kann durch die Tür gehört werden.

Raum 11 – Ein starker Moschusgeruch vermischt sich mit dem Verwesungsgeruch. Fässer und Kisten sind neben den Wänden und in Reihen in der Mitte des Raumes aufgestapelt. Durch die Tür kann man das Rauschen von Wasser hören und Vibrationen spüren.

Raum 12 – Auf einer Bank vor der Westwand des kleinen Raumes liegt eine ordentliche Auswahl von Juwelierwerkzeugen, und ein kleines Schmiedefeuer neben der Südwand enthält glühende Asche. Der staubige Boden weist Zeichen von menschlicher Anwesenheit auf, und ein starker Vanillegeruch hängt in der Luft.

Raum 13 – Alle vier Wände sind mit einer dicken Rußschicht bedeckt. Rostige Werkzeuge und Alteisen liegen verstreut auf dem Boden, darunter einige Waffen in verschieden gutem Zustand. Ein großes Schmiedefeuer neben der Nordwand scheint in letzter Zeit nicht benutzt worden zu sein. Der schmutzige Boden ist mit schwarzem, schmierigem Staub bedeckt.

Raum 14 – ist eine kleine Höhle, deren Ostwand aus Steinen ist und die anderen Wände, der Boden und die Decke sind aus Felsen gehauen. Eine Eisenkiste steht neben der Südwand, mit dem Schlüssel noch im Schloß. Der Boden weist Zeichen von menschlicher Anwesenheit auf, und die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 15 – Drei der Wände sind mit Regalen gefüllt, die staubbedeckte Becher, Phiolen und Gläser enthalten. Gräßlich aussehende Sachen in Gläsern mit der Aufschrift „Auge von Wassermolch", „Haar von Frosch" u.s.w. stehen auf einem Tisch in der Mitte des Zimmers. Eine gleichmäßige Staubschicht bedeckt den Boden.

Raum 16 – ist ein Raum, dessen Ost- und Westwände aus Steinen bestehen. Die anderen Wände, der Boden und die Decke sind aus dem Felsen gehauen. Auf einem langen Tisch in der Mitte des Raums steht ein Sammelsurium von Flaschen und Röhrchen mit einem rostigen Ölbrenner unter einem Ende. Auf einem Tisch neben der Südwand stehen Becher von farbigen Flüssigkeiten mit seltsamen Aufschriften und auf einem Schreibtisch in der südwestlichen Ecke steht ein Tablett mit einem Krug voll milchiger, mit Schleim bedeckter Flüssigkeit. Papierfetzen liegen verstreut auf dem Boden um dem Schreibtisch. Eine gleichmäßige Staubschicht liegt über allem im Raum. Die Türen im Osten und Westen sind von zerissenen Wandteppichen verdeckt, die mit seltsamen Zeichen bestickt sind.

Raum 17 – ist ein kleiner Raum. Tische, die mit Ballen von verrottetem Stoff bedeckt sind, stehen dicht neben den Wänden. Das schwache, kratzende Geräusch kann durch den Boden gehört werden.

Raum 18 – Berge von Sägemehl bedecken den Boden des kleinen Raumes. Die Luft riecht nach verrottetem Holz. Das kratzende Geräusch kann vom Osten her klar gehört werden.

Raum 19 – Die Tür in der Westwand ist aus Holz und hat keine Klinke. Der modrig riechende Raum ist mit staubigen Webstühlen und anderen Spinn- und Nähgeräten gefüllt. Das kratzende Geräusch kann durch den Boden gehört werden.

Raum 20 – Lederbehänge an der Westwand bedecken eine Tür. Der Raum ist mit Sägemehl und rostigen Werkzeugen für Holzarbeit bestreut. Ein Metallschacht verläuft vom Boden bis zur Decke in der Südwestecke, die mit einer großen Sägeklinge durch ein komplexes System von Gängen und Hebeln verbunden ist, die durch Alter und Nichtgebrauch ganz rostig geworden sind. Das kratzende Geräusch ist jetzt sehr laut. Wenn Sie einen der Hebel bewegen, verursacht er ein lautes Kreischen unter dem Boden.

Raum 21 – Ein kleiner Sack liegt neben der Wand am Westende des Ganges. Ein gut ausgetretener Pfad läuft den Gang entlang.

Raum 22 – Am anderen Ende des schmalen Ganges steht eine Tür aus mit Messing beschlagener Eiche, die mit seltsamen, unheimlich grün leuchtenden Zeichen beschriftet ist. Der Boden ist mit einer gleichmäßigen Staubschicht bedeckt.

Raum 23 – Seltsame Sachen liegen verstreut auf dem Tisch in der Mitte des Raumes. Hier und da stehen Käfige mit den Überresten von Tieren darin. Gläser, die mit einer dicken Flüssigkeit und verschiedenen Körperteilen von Tieren gefüllt sind, stehen auf Regalen an der Nordwand. Die Osttür ist aus Holz und mit einem rostigen Eisenbolzen befestigt.

Raum 24 – Ein Schreibtisch steht neben der Nordwand, während ein Tisch und ein Stuhl neben der Südwand stehen. Vor der Ostwand steht ein Bett, unter dem eine Truhe sichtbar ist. Der Boden ist mit einer ungebrochenen Staubschicht bedeckt. Das Rauschen von fließendem Wasser kann von einer Öffnung in der nordöstlichen Ecke gehört werden, wo ein Fluß unter dem Boden fließt.

Raum 25 – Reste von Büchern und Papierfetzen liegen auf einem Regal an der Nordwand, während ein Schreibtisch die Südwand fast ausfüllt, und ein Schrank und ein Bett stehen dicht an der Ostwand.

Raum 26 – Große Fässer und Wannen sind im Boden des kleinen Raumes eingelassen, und Haufen von verrotteten Kleidern sind im Zimmer verstreut. Das Rauschen von fließendem Wasser kann durch die mit Moos behangene Tür im Osten gehört werden. Der staubige Boden ist unberührt und die Luft riecht nach feuchtem Grünzeug.

Raum 27 – Ein unterirdischer Fluß fließt durch eine Öffnung unter der östlichen Hälfte des Bodens. Die Wände und der Boden des Raumes sind mit Moos und einem übelriechenden Schleim bedeckt.

Raum 28 – Die Osttür ist aus Holz und hat nur eine einfache Klinke. Der Raum ist mit Tischen an den Nord- und Südwänden gefüllt, worauf verschiedene Metallwerkzeuge – alle durch Alter verrostet – liegen. Ein kleines Schmiedefeuer neben der Südwand ist mit Abfall gefüllt. Das kratzende Geräusch kann in der nordöstlichen Ecke am lautesten gehört werden, wo ein Metallschacht vom Boden bis zur Decke läuft und mit einer Reihe mahlender Räder durch ein komplexes System von Gängen und Hebeln verbunden ist. Durch Bewegung der Hebel dreht sich der Metallschacht auf der Stelle und ein mahlendes Geräusch kommt von den damit verbundenen Gängen.

Raum 29 – An der Wand hängende Regale beinhalten verschiedene, rostige korrodierte Metallstücke. Das Rauschen von fließendem Wasser kann durch den staubigen Boden gehört werden.

Raum 30 – ist eine große Höhle, wobei die Westwand und die westliche Hälfte der Südwand aus Steinen bestehen. Ballen, Fässer und Kisten stehen neben den Wänden und den Regalen in der Mitte des Raumes. Die Luft riecht nach Moschus und Fäulnis, und es gibt viele Spuren von kleinen Tieren. Sie können Wasser unter dem Boden fließen hören.

Raum 31 – ist eine kleine Höhle. Gestelle voll rostiger Waffen hängen an den Wänden.

Raum 32 – Ein lautes Dröhnen kann vom Nordende des Ganges gehört werden, und Knochenstücke liegen auf dem Boden verstreut.

Raum 33 – ist ein kurzer Gang. Ein Rumoren kann von der Öffnung im Norden gehört werden.

Raum 34 – Ein Tisch und vier Stühle stehen in der Mitte des Zimmers und zwei Trinkbecher liegen in deren Nähe auf dem Boden. Fußabdrücke überqueren den staubigen Boden. Die Holztür im Norden steht offen. Die Osttür ist aus Holz mit Eisenscharnieren und hat ein kleines, vergittertes Fenster in Augenhöhe. Ein tiefes Rumoren kommt aus dem Westen.

Raum 35 – Dunkle Flecken bedecken den Steinboden vor der Westtür. Die Luft riecht nach Alter und Tod.

Raum 36 – Dunkle Flecken bedecken den Boden des Ganges, und Stöhngeräusche und das Rasseln von Ketten hallen durch den Gang.

Raum 37 – Die dunklen Flecken sind hier noch zahlreicher, und das Geräusch von Stöhnen und rasselnden Ketten wird hier lauter.

Raum 38 – ist eine große, naturbelassene Höhle. Handfesseln hängen von der Nordwand, von denen ein Satz ein menschliches Skelett noch festhält. Verschiedene Feuerschalen, Eisen und größere Folterwerkzeuge hängen an den Ost- und Südwänden. Die Luft ist stickig, und das Stöhnen und Rasseln geht weiter, obgleich keine Quelle zu entdecken ist.

Räume 39-42 – bilden einen schmalen Gang. Die Nordtüren sind aus Eisen und haben kleine, vergitterte Fenster in Augenhöhe und kleine Schlitze in Bodenhöhe. Alle sind mit verrosteten Eisenbolzen befestigt. Der Boden ist mit dunklen Flecken besprenkelt. Das Rasseln von Ketten und ein schwaches Stöhnen hallen durch den Gang.

Räume 43-46 – bilden auch einen schmalen Gang. Die Südtüren sind aus Eisen. Jede hat ein kleines, vergittertes Fenster in Augenhöhe und einen kleinen Schlitz in Bodenhöhe. Alle sind mit Bolzen verschlossen. Rasselnde Ketten und ein trauriges Stöhnen hallen durch den Gang.

Räume 47-50 – sind kleine, enge Zellen. Jede Zelle hat eine Holzplanke an Ketten an der Nordwand hängen. Rasseln und Stöhnen hallen schwach durch den Zellenblock.

Räume 51-54 – sind kleine Zellen wie die anderen auch. Das Rasseln und Stöhnen kann hier überall gehört werden.

Raum 55 – ist eine große, naturbelassene Höhle, abgesehen von dem westlichen Teil der Südwand, der aus zusammengesetzten Steinen besteht. Ein großer Wasserfall stürzt von der Decke in einen Teich im hinteren Teil der Höhle, wobei die ganze Gegend in Nebel verhüllt wird. Der Raum vibriert mit dem Rauschen des Katarakts. Neben dem Ufer des Teiches liegt ein mit Moos bedeckter Sack. Die Luft ist voll von dem frischen Duft der vielen Moossorten und Farnen, die hier wachsen.

Raum 56 – Sechs Betten stehen neben der Westwand, mit sechs Spinden vor der Nordwand. Ein Tisch und drei gebrochene Stühle stehen vor der Ostwand. Ein Stoffstreifen liegt auf dem Steinboden neben dem Tisch.

Raum 57 – Dunkle Flecken und Knochenstücke liegen verstreut auf dem Boden. Schwache Stöhngeräusche hallen durch den Gang.

Raumbeschreibungen Ebene 3

Raum 1 – ist ein natürlicher Gang mit einem geebneten Boden. Verstreute Knochen liegen herum, und ein vergessener Rucksack lehnt gegen die Wand auf halbem Wege den Gang hinunter. Der Boden weist Zeichen von häufigem Verkehr auf, und der Vanillegeruch ist sehr stark.

Raum 2 – ist eine natürliche Höhle. Die Öffnung zum Norden hin ist durch den Felsen gehauen worden. Knochen liegen verstreut auf dem Boden neben den Wänden.

Raum 3 – ist eine natürliche Höhle. Viele Knochen liegen auf dem Boden neben den Wänden. Die Öffnung zum Osten hin ist durch den Felsen gegraben worden.

Raum 4 – ist eine große Höhle. Spuren von Menschen und Tieren sind auf dem staubigen Boden klar sichtbar. Ein helles Glimmern erscheint in der Nähe eines Steinfalls in der nordwestlichen Ecke.

Raum 5 – ist eine natürliche Höhle mit einem geebneten Boden. Das Aas einer Riesenratte liegt in der südöstlichen Ecke. Der staubige Boden weist Spuren auf.

Raum 6 – ist eine natürliche Höhle. Ein Abfallhaufen füllt die südwestliche Ecke aus. Die Spuren von Tieren können auf dem staubigen Boden gesehen werden, und die Luft riecht nach Moschus und Fäulnis. Die Öffnung zum Norden hin weist auf die Einwirkung von Werkzeugen hin.

Raum 7 – ist eine natürliche Höhle. Ein alter Stiefel liegt neben einem Erdhaufen in der südwestlichen Ecke. Der staubige Boden ist unberührt.

Raum 8 – ist auch eine natürliche Höhle. Die Öffnung zum Westen hin ist durch soliden Granit gemacht worden. Kleine Haufen von heruntergefallenen Steinen liegen neben den Wänden und ein Knochenhaufen füllt die südöstliche Ecke aus.

Raum 9 – ist eine natürliche Galerie mit einer hohen, gewölbten Decke und einem Boden aus groben Steinen. Ein Abfall- und Knochenhaufen füllt die südöstliche Ecke aus, und der Boden weist Spuren von großen Tieren auf. Die Luft riecht nach Moschus und Fäulnis. Die südliche Öffnung ist mit Meißeln erweitert worden.

Raum 10 – ist eine große, natürliche Höhle. Spuren führen in diesen Raum, die darauf schließen lassen, daß etwas Schweres hereingeschleppt wurde. Der Boden ist mit schleimigem, rotem Schlamm bedeckt. Ein Haufen von Körperteilen und abgenagten Knochen steht in der nordwestlichen Ecke, und die Luft riecht nach Fäulnis und Tod.

Raum 11 – ist eine Höhle mit wenigen Spuren von Gebrauch auf dem Boden. Ein Lichtfunken aus dem Staub in der südöstlichen Ecke zieht Sie an.

Raum 12 – ist eine kleine Höhle mit geebnetem Boden. Die östliche Öffnung ist durch soliden Stein gehauen worden. Der staubige Boden ist fast unberührt, abgesehen von einem kleinen Erdhaufen in der südwestlichen Ecke.

Raum 13 – ist eine kleine Höhle. Der Erdboden weist die Spuren von großen Tieren auf. Knochen liegen in den nordwestlichen und südwestlichen Ecken verstreut.

Raum 14 – ist eine keilförmige Höhle, in der die Decke zum Boden in der südwestlichen Ecke schräg herabfällt. Der staubige Boden weist Spuren neben der Öffnung im Osten auf. Ein übelriechender Abfallhaufen füllt die südwestliche Ecke.

Raum 15 – ist eine natürliche Höhle. Ein großer Felsen füllt die nordwestliche Ecke. Eine knochige Hand, die darunter herausragt, hält immer noch einen kleinen Rubin fest.

Raum 16 – ist eine kleine Höhle. Die westliche Öffnung ist durch den Felsen gehauen worden. Der staubige Boden ist unberührt. Ein Geldbeutel ist sichtbar am Gürtel einer Leiche, die in der südöstlichen Ecke liegt.

Raum 17 – ist ein schmaler Tunnel, der durch den Felsen gebohrt wurde. Der Boden aus grobem Stein ist mit Knochen verstreut, und ein kleiner Schädel liegt am Nordende des Ganges. Keine Spuren können gesehen werden.

Raum 18 – ist ein natürlicher Gang. Ein kleiner Sack steht an der Südwand angelehnt auf halbem Wege den Gang hinunter. Die Luft ist mit Moschusduft gefüllt. Der Erdboden ist mit den Spuren von kleinen Tieren bedeckt.

Raum 19 – ist ein Gang mit Boden und Wänden aus Stein und einer naturbelassenen Steindecke. Die östliche Öffnung ist durch den Felsen gehauen worden. Der staubige Boden weist Zeichen von großer Attraktivität auf. Ein abgeworfener Umhang liegt neben der Westwand.

Raum 20 – ist ein schmal ausgegrabener Gang. Ein zurückgelassener Rucksack liegt auf dem Boden am Ostende des Ganges.

Raum 21 – ist ein schmaler Gang. Die Hälfte einer Riesenratte liegt am Südende des Ganges.

Raum 22 – ist ein schmaler Gang. Die nördliche Öffnung ist durch die Steinwand gehauen worden. Der staubige Boden weist einige Zeichen von Aktivität auf.

Raum 23 – ist ein schmaler Gang. Die Luft riecht schwach nach Vanille. Eine rostige Hacke liegt im Dreck am Westende des Ganges.

Raum 24 – ist ein natürlicher Tunnel durch den Felsen. Es gibt einige Zeichen von Graben am Südende des Ganges, obgleich keine Spuren von Werkzeugen zu finden sind. Die Luft ist voll mit dem Duft von Vanille, und der Boden weist Spuren von starker Aktivität auf. Kratz- und Klickgeräusche können vom Norden her schwach gehört werden.

Raum 25 – ist ein kleiner Gang, der durch den umliegenden Felsen gehauen wurde.

Raum 26 – ist ein häufig benutzter Gang mit Wänden, Boden und Decke aus verarbeitetem Stein. Eine gebrochene Schaufel ragt aus einem Erdhaufen neben dem Nordende des Ganges heraus.

Raum 27 – ist ein schmaler Gang, der Zeichen von häufiger Aktivität aufweist. Kleine Knochen sind neben den Wänden verstreut, und ein guterhaltener Menschenschädel grinst von der Nordwand auf halbem Wege den Gang entlang. Die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 28 – ist ein grober, schmaler Tunnel. Der Boden ist leer, abgesehen von einem Skelett neben der südlichen Öffnung. Spinnweben hängen im Gang und Kratz- und Klickgeräusche können vom Westen her gehört werden. Die Luft riecht stark nach Tod und Fäulnis.

Raum 29 – ist eine kleine Höhle mit geebnetem Boden. Der staubige Boden weist einige Spuren von Aktivität in der Nähe von der östlichen Öffnung auf. Die nördliche Öffnung ist durch den Stein gehauen worden. Ein einzelner Smaragd funkelt von der Mitte der Westwand der Höhle.

Raum 30 – ist eine kleine, leere Höhle, abgesehen von einigen verstreuten Knochen und einem kleinen Abfallhaufen in der nordöstlichen Ecke.

Raum 31 – ist ein kleiner, ausgegrabener Raum. Der Raum ist mit einer Staubschicht überzogen, und die Luft ist schwer mit dem Geruch von faulendem Fleisch. Die Leiche eines Ameisenmannes liegt halb begraben unter einem Erdhaufen in der südöstlichen Ecke.

Raum 32 – ist ein kleiner, ausgegrabener Raum. Ein weggeworfener Korb liegt in der südöstlichen Ecke.

Raum 33 – ist eine große, gewölbte Höhle mit einem geebnetem Boden. Die Wände weisen Spuren von alten Bergarbeiten auf, und ein Haufen rostiger Werkzeuge steht in der nordöstlichen Ecke. Der Boden weist Zeichen von gelegentlichem Verkehr durch die westliche Öffnung auf, die mit Werkzeugen erweitert worden ist.

Raum 34 – ist eine natürliche Höhle. Die Höhle ist mit Staub bedeckt und die Luft ist schlecht. Eine menschliche Leiche liegt in der südwestlichen Ecke.

Raum 35 – ist eine große, natürliche Höhle. Die Wände aus grobem Stein und die gewölbte Decke sind mit durchsichtigen Spinnweben behangen. Die ganze südöstliche Ecke ist von einer riesigen Spinnwebe verdeckt. Der staubige Boden ist mit verschiedenen Knochen und Überresten bedeckt.

Raum 36 – ist ein kleinerer, ausgegrabener Raum. Ein Haufen von frisch ausgegrabener Erde in der nordöstlichen Ecke glänzt gelb.

Raum 37 – ist eine lange Höhle mit auf dem Boden verstreuten Knochen. Ein ausgetretener Pfad führt zwischen den zwei Öffnungen hindurch. Abseits vom Pfad wird der Durchgang durch die vielen bizarren Felsformationen behindert. Eine davon ähnelt einem riesigen, jagenden Insekt. Ein toter Ameisenmann liegt in der nordwestlichen Ecke.

Raum 38 – ist eine große Höhle mit einem geebneten Boden. Ein ausgetretener Pfad führt zwischen den zwei Öffnungen hindurch. Eine große Holzkiste steht neben der Wand in der südöstlichen Ecke.

Raum 39 – ist eine kleine, natürliche Höhle. Der staubige Boden weist Zeichen von großer Aktivität auf. Knochen liegen verstreut im Staub, und ein abgeworfener Rucksack liegt in der nordöstlichen Ecke. Die Luft riecht nach Tod.

Raum 40 – ist eine natürliche Höhle mit Wänden, Boden und Decke aus grobem Stein. Der Duft von Vanille hängt in der Luft. Die südöstliche Ecke enthält einen Haufen frischer Erde, aus der Gold funkelt.

Raum 41 – ist eine natürliche Höhle. Die westliche Öffnung ist durch die Erde gegraben worden, weist aber keine Spuren von Werkzeugen auf. Der Boden ist recht ausgetreten, und der Geruch von Vanille hängt in der Luft. Ein Stapel Körbe steht gegen die Wand in der nordöstlichen Ecke gelehnt.

Raum 42 – ist eine natürliche Höhle. Der Boden weist Spuren häufigeren Verkehrs auf, und die Wände tragen die Spuren von frischem Graben. Ein kleiner Korb in der nordwestlichen Ecke enthält Goldklumpen. Die Luft ist schwer mit dem Geruch von Vanille.

Raum 43 – ist eine natürliche Höhle. Die Öffnungen nach Süden und Osten sind durch die Erde gegraben worden, weisen aber keine Spuren von Werkzeugen auf. Der Boden ist ziemlich ausgetreten, und die Wände weisen Spuren von frischem Graben auf. Ein kleiner Korb in der südwestlichen Ecke enthält ein paar Goldklumpen. Die Luft ist schwer mit dem Geruch von Vanille.

Raum 44 – ist eine riesige, natürliche Höhle mit einem geebneten Boden, obgleich ein paar Stalaktiten von der Decke hängen. Die nördliche Öffnung ist durch den Felsen gegraben worden. Ein Steinhaufen steht in der Mitte der Höhle. Ein schwacher Luftzug weht von Norden nach Süden durch die Höhle.

Raum 45 – ist ein kleiner Raum mit glatt gemeißelten Wänden, Boden und Decke. Im Staub führt ein sehr häufig benutzter Pfad durch die westliche Öffnung und ein weniger deutlicher Weg durch die östliche Öffnung. Die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 46 – ist eine Höhle. Im Staub führt ein ausgetretener Pfad zwischen den zwei Öffnungen hindurch. Ein Knochenhaufen steht in der südöstlichen Ecke. Ein schwacher Vanillegeruch hängt in der Luft.

Raum 47 – ist eine kleine Höhle mit einem geebneten Boden. Der Boden weist Spuren von der südlichen Öffnung bis zur Raummitte auf, wo ein kleiner Haufen von abgenagten Knochen liegt.

Raum 48 – ist eine Höhle. Ein Pfad im Staub läuft zwischen den zwei Öffnungen hindurch.

Raum 49 – ist eine natürliche Höhle. Ein ausgetretener Pfad im Staub führt zwischen den zwei Öffnungen hindurch, und die Luft riecht schwach nach Vanille. Ein kleiner Haufen rostiger Waffen steht in der nordwestlichen Ecke.

Raum 50 – ist eine kleinere Höhle mit einem geebneten Boden. Ein ausgetretener Pfad führt zwischen den Nord- und Südöffnungen. Die Luft riecht schwach nach Vanille. Ein Haufen rostiger Werkzeuge steht neben der Ostwand.

Raum 51 – ist ein kleiner, ausgegrabener Raum. Ein ausgetretener Pfad führt zwischen den Nord- und Westöffnungen hindurch mit einer schwächeren Spur im Osten. Die Luft riecht schwach nach Vanille aber auch nach verfaultem Fleisch. Ein vor kurzem getöteter Ameisenmann liegt in der südwestlichen Ecke mit einem umgeworfenen Korb voller Goldklumpen neben ihm.

Raum 52 – ist eine natürliche Höhle mit fantastischen Stalaktiten und Stalakmiten. Ein beißender Geruch hängt in der Luft. Eine Leiche liegt gerade vor der Öffnung. Ein zerfetzter Sack steht gegen die Wand in der nordöstlichen Ecke gelehnt.

Raum 54 – ist ein ausgegrabener Raum. Ein ausgetretener Pfad führt zwischen den zwei Öffnungen hindurch und der schwache Geruch von Vanille hängt in der Luft. Ein Knochenhaufen liegt in der nordwestlichen Ecke der Höhle.

Raum 55 – ist eine natürliche Höhle mit einem geebneten Boden. Ein ausgetretener Pfad führt zwischen den zwei Öffnungen hindurch, und die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 56 – ist eine natürliche Höhle. Die nördliche Öffnung ist durch die Erde – ohne Zuhilfenahme von Werkzeugen – gegraben worden. Die Wände weisen Zeichen von frischem Graben auf. Die Luft riecht stark nach Vanille. Ein kleiner Korb mit ein paar Goldklumpen darin steht auf dem Boden in der südöstlichen Ecke.

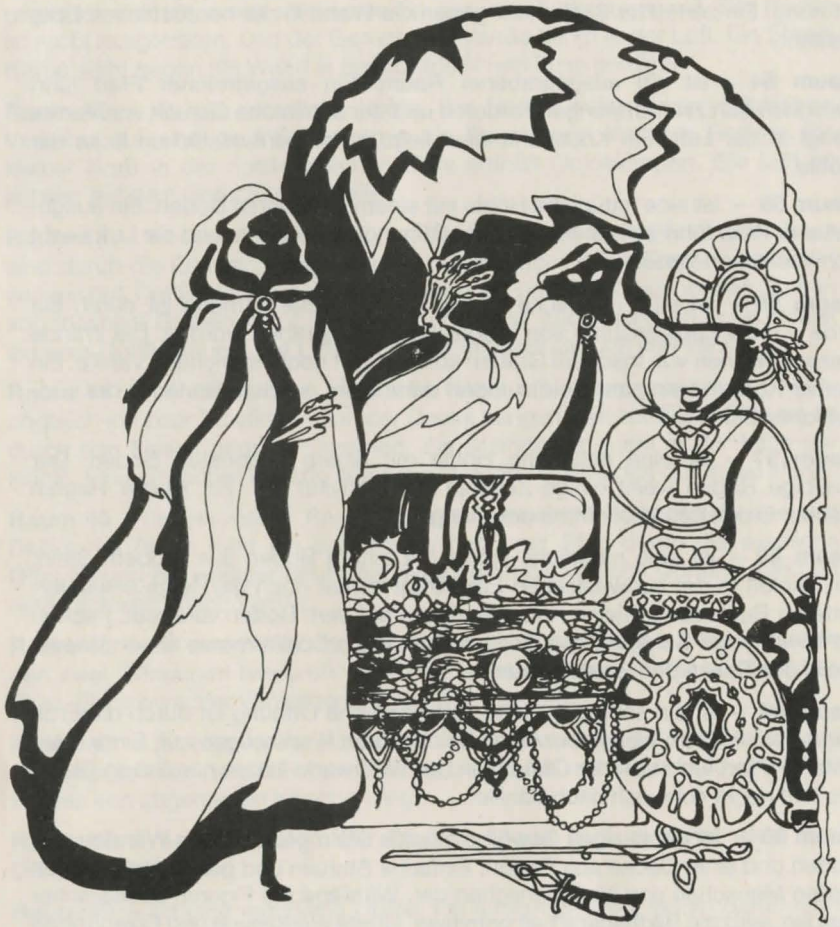
Raum 57 – ist eine natürliche Höhle mit einem geebneten Boden. Der staubige Boden weist einige Zeichen von Aktivität auf. Ein kleiner Haufen frischer Erde steht in der Mitte des Ganges.

Raum 58 – ist eine natürliche Höhle mit einem Boden aus grobem Stein. Ein Skelett in der südwestlichen Ecke trägt immer noch die Reste eines verrotteten Rucksacks. Kleine Knochen liegen auf dem Boden verstreut. Fackellicht wirft vage Schatten, die Bestien oder noch Schlimmeres ahnen lassen, die in den Ecken des Raumes lauern.

Raum 59 – ist ein schmaler Gang. Die nördliche Öffnung ist durch die Erde gegraben worden, weist aber keine Zeichen von Werkzeugen auf. Ein ausgetretener Pfad führt von der Öffnung in der Westwand in den nördlichen Gang. Die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 60 – ist ein riesiges Gewölbe mit aus Stein gearbeiteten Wänden und Boden und einer Decke aus Felsen. Einfache Statuen und geschnitzte Säulen stellen Menschen und Halbmenschen dar. Während die Figuren bestialischer werden, wird die Bildhauerarbeit primitiver. Uralte Werkzeuge und Erzeugnisse liegen überall im Raum herum. Kleine mit List ausgedachte Steintüren befinden sich in den Ost- und Südwänden. Einige davon stehen offen und bieten

Öffnungen im Felsen dar, die einen Meter mal einen Meter mal zwei Meter groß sind. Ein Leichentuch hängt vor einer der Öffnungen. Zeichen von unbekannter Bedeutung bedecken die Wände. Der Staub auf dem Boden ist dicht und unberührt. Die Luft riecht nach Moder und Tod. Einige Urnen und Koffer in der südöstlichen Ecke glänzen in ihrer Juwelenpracht.



Raumbeschreibungen Ebene 4

Raum 1 – ist ein natürlicher Gang mit einem geebneten Boden. Ein ausgetretener Pfad führt durch den Staub den Gang entlang. Die Tür am Ende des Ganges ist aus mit Eisen beschlagenem Holz und hat ein kleines, vergittertes Fenster in Augenhöhe. Die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 2 – hat aus Stein gearbeitete Wände, Boden und Decke. Der staubige Boden weist Zeichen von Aktivität auf, und die Luft riecht stark nach Vanille. Ein Holztisch und vier Stühle stehen in der Mitte des Raumes. Die westliche Tür ist aus Holz.

Raum 3 – ist ein Gang mit einer gleichmäßigen Staubschicht auf dem Boden. Ein weggeworfener Sack steht gegen die Wand gelehnt auf halbem Wege den Gang entlang.

Raum 4 – Ein Tisch und vier Stühle stehen in der Mitte des Raumes. Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht schwach nach Vanille. Ein rostiges Schwert steht gegen die Wand in der südöstlichen Ecke gelehnt.

Raum 5 – Ein ausgetragener Pfad im Staub führt den Gang entlang, und die Luft riecht nach Vanille. Die westliche Tür ist eigentlich eine Doppeltür aus Eiche. Die Scharniere sehen gut geölt aus und Spuren auf dem staubigen Boden zeigen, daß sie in letzter Zeit geöffnet wurde.

Raum 6 – Ein Pfad im Staub führt den Gang entlang. Das Aas einer Riesenratte liegt in der Mitte des Ganges. Die Westtür ist eine Doppeltür aus starker Eiche.

Raum 7 – ist ein riesiger Raum mit aus Stein gearbeitetem Boden und Decke, aber die Westwand ist aus Felsen. Der Raum ist mit einfachen Betten gefüllt, und an der Westwand stehen verschiedene Kisten. Der Boden weist Spuren von häufiger Aktivität auf, und der Geruch von Vanille hängt schwer in der Luft.

Raum 8 – ist auch ein riesiger Raum. Der staubige Boden weist Spuren von häufigem Gebrauch auf, und die Luft riecht stark nach Vanille. Einfache Betten stehen neben den Wänden und in Reihen in der Mitte des Raumes, wobei jedes eine einfache Holzkiste darunter hat.

Raum 9 – ist ein großer Raum, in dem viel Maurerarbeit sichtbar ist, abgesehen von den West- und Südwänden. Diese sind aus dem hiesigen Granit gearbeitet. Die Wände sind mit den zerfetzten Resten von Wandteppichen behangen, die einen großen Kampf zwischen zwei Armeen darstellen. Eine Armee besteht aus Männern in Kettenhemden, während die andere eine wilde Mischung von Männern, Ameisenmännern und Skeletten beinhaltet. Die Fahnen der zweiten Armee zeigen eine grüne Figur wie eine Gottesanbeterin auf einem tiefschwarzen Hintergrund. Zwei goldene Platten hängen in der südwestlichen Ecke.

Raum 10 – ist eine kleine Rüstkammer. Gestelle voll rostiger Waffen hängen an den West- und Südwänden. Der staubige Boden ist unberührt, und die Luft ist sehr schlecht. Ein blankes Schwert in einem separaten Gestell steht unter einer unleserlichen Eisenplatte in der südwestlichen Ecke.

Raum 11 – ist ein reich verzierter Gang. Ein modriges Skelett in einer zerfetzten Lederrüstung liegt an der rostigen Eisentür am Ende des Ganges. Es sind keine Spuren im Staub auf dem Boden.

Raum 12 – ist ein Gang mit einer gleichmäßigen Staubschicht auf dem Boden. Die Luft riecht nach Fäulnis mit einem Hauch von Vanille. Der Schädel eines Maultiers liegt an der Wand außerhalb der nördlichen Holztür.

Raum 13 – ist ein Gang. Ein ausgetretener Pfad auf dem staubigen Boden führt den Gang entlang, und die Luft riecht nach Vanille. Die nördliche Tür ist aus mit Messing beschlagenem Holz.

Raum 14 – ist ein kleiner Raum. Auf einem Regal an der Westwand steht eine kleine, dunkle Kiste mit einem Schlüssel im Schloß. Die Süd- und Ostwände sind mit verschiedenen rostigen Waffen und Rüstungen behangen. Der staubige Boden weist keine Spuren von Aktivität auf, und die Luft riecht sehr schlecht.

Raum 15 – Ein zusammengebrochenes Bett steht an der Nordwand, ein Schreibtisch an der Südwand und ein Tisch in der Mitte des Raumes. Die Ecken des Raumes sind mit Spinnweben behangen. Eine zum Teil zerfressene und nicht mehr erkennbare Leiche liegt in der südwestlichen Ecke des Raumes.

Raum 16 – ist ein größerer Raum. Ein kleiner Schreibtisch steht an der südlichen Wand und ein größerer Schreibtisch an der Westwand. Der staubige Boden weist schwache Spuren von Aktivität auf, und die Luft riecht nach Moder. Die westliche Tür ist aus mit Messing beschlagenem Holz und steht offen.

Raum 17 – ist ein größerer Raum. Reste von Stoff- und Lederbehängen bedecken die Wände, und die Luft riecht stark nach Vanille. Der staubige Boden ist recht ausgetreten. Ein großer Schrank steht an der Westwand des Raumes.

Raum 18 – ist ein kleiner Raum. Die Nord- und Südwände sind mit abgenutzten Schildern und Waffen behangen. An der Ostwand hängt eine große Platte aus gehämmertem Gold, die scheinbar eine Art Preis war.

Raum 19 – ist ein großer Raum mit einer Südwand aus Felsen. Der Raum ist sehr einfach ausgestattet, wobei Holzplanken von Ketten an den Ost-, West- und Südwänden hängen. Der Boden ist mit modrigem Stroh bedeckt, und die Luft riecht nach Fäulnis und Vanille. Eine tote Ratte liegt in der Mitte des Raumes.

Raum 20 – ist ein kleiner Raum, der scheinbar eine natürliche Höhle ist, abgesehen von den West- und Nordwänden. Eine große Kiste steht offen in der südöstlichen Ecke des Raumes. Die Westwand ist mit Ruß bedeckt, genau wie der westliche Teil der Decke. Knochen liegen auf dem staubigem Boden verstreut, und die Luft riecht seltsam süßlich. Juwelen und Gold glänzen in der Kiste.

Raum 21 – ist ein breiter Raum mit einem großen Bett an der Westwand und einem Gestell voll zerfetzter Umhänge in der nordwestlichen Ecke. Ein mit Papierrollen bedeckter Schreibtisch steht an der Ostwand. Es sind Spuren von großen Tieren im Staube auf dem Boden, und die Luft riecht stark nach Vanille.

Raum 22 – Ein ausgetretener Pfad im Staub führt den Gang entlang und zu den Türen in den Nord- und Südwänden. Die Luft riecht nach Vanille. Die Türen selbst sind aus Holz und haben keine Schlösser.

Raum 23 – Ein ausgetretener Pfad im Staub führt den Gang entlang und zur Tür in der Nordwand. Diese ist aus mit Messing beschlagener Eiche und in gutem Zustand. Sie trägt eine seltsame Beschriftung, die in der Dunkelheit grün glüht. Die Luft riecht nach Vanille.

Raum 24 – ist ein langer, schmaler Raum mit Holztüren an beiden Enden. Die Wände sind mit geheimnisvollen Hieroglyphen bedeckt, und Wandteppiche, die die gleichen Zeichen tragen, hängen neben den Türen. Der Raum sieht bewohnt aus, und die Luft riecht stark nach Vanille. Viele Holzbetten mit zerfetzten Matratzen stehen im Raum. Eine große Kiste steht in der nordwestlichen Ecke des Raumes.

Raum 25 – ist ein großer Raum mit Hieroglyphen an den Schieferwänden. Steinbänke stehen in der westlichen Hälfte des Raumes. Obgleich sie recht abgenutzt sind, können Hieroglyphen und Szenen, die verschiedene Insekten und Menschen zeigen, an den Seiten und Lehnen der Bänke gesehen werden. Steinblöcke, die oben in der Form von Schüsseln ausgehöhlt sind, ragen in unregelmäßigen Abständen aus den Wänden heraus. Verzierte, schwarze Feuerschalen aus Metall hängen von der Decke an den Seiten des Raumes. An der Ostwand steht ein Altar aus schwarzem Marmor auf einem Podest. Er ist mit Zeichen beschriftet, die ein schwaches, unheimlich grünes Licht von sich geben. Auf dem Altar selbst steht eine große Marmorstatue von einer Gottesanbeterin, deren Vorderbeine ausgestreckt und die Kiefern offen sich. Die Augen der Gottesanbeterin sind große Rubine – ein schöner Schatz, wenn Sie wagen, sie zu ergreifen! Ein Menschenschädel starrt augenlos von den Stufen, die zum Altar führen. Die Türen nach Norden und Süden sind aus mit Messing beschlagener Eiche, während die östliche Tür mit einem abgenutzten Wandteppich bedeckt ist.

Raum 26 – Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht stark nach Moschus. Die Nord- und Südtüren sind aus einfachem Holz und haben keine Schlösser.

Raum 27 – Der Boden trägt die Spuren von großen Tieren. Die teilweise zerfressene Leiche eines Ameisenmannes liegt neben dem Westende des Ganges. Die nördliche Tür ist aus mit Messing beschlagenem Holz und steht unverschlossen. Die Luft riecht stark nach Fäulnis und Moschus.

Raum 28 – ist ein langer Raum mit einer niedrigen Decke, und lange Steintische stehen in Reihen in Nord-/Südrichtung im Raum. Der staubige Boden weist die Spuren von großen Tieren auf, und der Raum riecht stark nach Moschus und Abfall. Die Nord- und Südtüren sind aus Holz und haben keine Schlösser.

Raum 29 – ist ein kleinerer Raum, in dem nur verrottete Kissen auf dem Boden verstreut liegen. Zerfetzte Wandteppiche hängen an den Ost- und Westwänden, die Szenen von obszönen und blutigen Opferriten vor einem Gott in Form einer Gottesanbeterin zeigen. Ein glänzendes Objekt ragt unter einer der Kissen in der Nähe der Raummitte heraus.

Raum 30 – ist ein Gang mit Holztüren im Norden und Süden. Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht nach Moschus. Das leere Rückenschild eines Ameisenmannes liegt am Ostende des Ganges.

Raum 31 – ist ein Gang. Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und der Geruch von Moschus hängt in der Luft. Schwache Klickgeräusche können vom Ostende des Ganges gehört werden.

Raum 32 – ist ein langer Raum, dessen Decke und obere Wandteile mit einer schweren Rußschicht bedeckt sind. Drei große Steinöfen stehen an der Nordwand, und ein langer Grill steht vor der östlichen Hälfte der Südwand. Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht stark nach Moschus.

Raum 33 – ist ein kleiner Lagerraum. Haufen von Getreide stehen neben den Wänden, und eine tote Riesenratte liegt in der südöstlichen Ecke.

Raum 34 – ist ein Raum, der mit Regalen voll verrotteter Bücher und Papierrollen gefüllt ist. Ein Schreibtisch steht neben der mit Messing beschlagener Tür im Norden, und ein Glaskasten steht in der südwestlichen Ecke des Raumes. Im Kasten steht ein gut erhaltener Buchband, der in Leinen gebunden ist und seinen Titel in einer unleserlichen Schrift trägt. Der Boden ist mit einer gleichmäßigen Staubschicht bedeckt, und die Luft riecht nach Fäulnis. Die östliche Tür ist aus Holz und hängt offen an ihren rostigen Scharnieren.

Raum 35 – Ein Bett steht an der Nordwand, ein Schreibtisch an der Südwand und ein großer Schrank an der Ostwand. Der staubige Boden weist keine Spuren von Aktivität auf.

Raum 36 – ist ein größerer Raum mit aus Stein gearbeiteten Wänden, Boden und Decke. Der Raum ist mit kaputten Stühlen, Tischen und Kissen ausgestattet, und die Reste von Büchern und Papierrollen liegen im Raum verstreut. Ein großer Schreibtisch und Stuhl stehen an der Ostwand.

Raum 37 – Das Ostende dieses Raumes beinhaltet einige Holzzielscheiben, die mit menschlichen Umrissen bemalt sind. In der südlichsten Zielscheibe stecken immer noch einige Pfeile.

Raum 38 – Der Boden des Raumes ist mit den Resten von Strohmatten bedeckt. Einige Teile von Kriegsgeräten liegen auf den Matten neben den

Wänden. In der nordöstlichen Ecke ragt ein knochiger Ellenbogen durch einen Riß in einem rostigen Kettenhemd heraus. Ein zerfressener Oberschenkelknochen liegt neben der Tür.

Raum 39 – Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht nach Moschus. Ein weggeworfener Rucksack liegt auf dem Boden in der Mitte des Ganges. Die östliche Tür ist aus mit Messing beschlagener Eiche.

Raum 40 – Im Boden führt ein ausgetretener Pfad durch die nördliche Öffnung, und die Luft riecht nach Vanille.

Raum 41 – Der staubige Boden weist viele Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht nach Moschus. Ein weggeworfener Rucksack liegt auf dem Boden in der Mitte des Ganges. Die östliche Tür ist aus mit Messing beschlagener Eiche.

Raum 42 – Der staubige Boden weist keine Spuren von Aktivität auf, obgleich die Luft schwach nach Vanille riecht. Die Leiche eines Mannes in einer ledernen Rüstung liegt am Nordende des Ganges.

Raum 43 – Die westliche Tür ist durch einen abgenutzten Wandteppich verdeckt, und die Luft riecht nach Fäulnis. Regale hängen an der Ostwand und beinhalten verschiedene Artikel aus glänzendem Metall.

Raum 44 – Die Südwand und Decke des Ganges sind aus Felsen gearbeitet. Der staubige Boden weist Spuren von großer Aktivität auf, besonders neben der mit Messing beschlagener Holztür im Süden. Der Gang riecht stark nach Vanille.

Raum 45 – Eine schwache Spur im Staub führt den Gang entlang, und die Luft riecht schwach nach Vanille.

Raum 46 – ist ein Gang, dessen Westwand aus Stein gearbeitet ist, und dessen andere Wände, Boden und Decke aus Felsen sind. Der staubige Boden weist eine schwache Spur auf, die an der Westwand den Gang entlang führt, und ein schwacher Vanillegeruch hängt in der Luft. Ein weggeworfener Rucksack steht an der Ostwand gelehnt am Nordende des Ganges.

Raum 47 – ist ein Gang wie Raum 46. Der Pfad im Staub führt weiter an der Westwand entlang. Ein rostiges Schwert liegt auf dem Boden neben der Mitte des Ganges.

Raum 48 – ist ein Gang wie Raum 46.

Raum 49 – ist ein Gang, dessen Südwand aus Stein gearbeitet ist und dessen andere Wand, Boden und Decke aus Felsen besteht. Ein schwach ausgetretener Pfad auf dem staubigen Boden führt an der Südwand entlang, und die Luft riecht schwach nach Vanille. Ein gebrochener Boden und ein leerer Köcher stehen neben der Nordwand auf halbem Wege den Gang entlang.

Raum 50 – ist ein Gang wie Raum 49. Die Staubschicht ist unvollständig nebem dem Ostende des Ganges aber sonst unberührt. Der immer anwesende Geruch von Vanille ist auch hier in der Luft.

Raum 51 – ist ein Gang wie Raum 49. Der Boden ist mit einer gleichmäßigen Staubschicht bedeckt, und die Luft riecht nach verfaulendem Fleisch. Eine kleine Holzkiste steht umgeworfen auf dem Boden in der Mitte des Ganges.

Raum 52 – ist ein Gang, dessen Südwand aus Stein gearbeitet ist und dessen Nordwand, Boden und Decke aus Felsen sind. Der staubige Boden weist keine Spuren von Aktivität auf, und die stinkende Luft erinnert an den Tod.

Raum 53 – ist ein Gang, dessen Süd- und Westwände aus Stein gearbeitet und dessen andere Wände, Boden und Decke aus Felsen sind. Ein modriger Sack liegt auf dem Boden in der südwestlichen Ecke des Ganges.

Raum 54 – ist ein Gang, dessen Süd- und Nordwände aus Stein gearbeitet und dessen Boden und Decke aus Felsen sind. Der staubige Boden weist Spuren neben der Südwand auf.

Raum 55 – ist ein Gang, dessen Süd- und Ostwände aus Stein gearbeitet und dessen andere Wände, Boden und Decke aus Felsen sind. Der obere Teil des Ganges ist mit Spinnweben behangen, und eine größere Spinnwebe füllt das Südende des Ganges aus. Ein kleiner Sack liegt neben der Westwand im Gang, aus dessen Öffnung Silberstücke fallen.

Raum 56 – Der staubige Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht nach Moschus. Ein sauber abgenagtes Skelett ist gegen die Westwand gelehnt, auf halbem Wege den Gang entlang.

Raum 57 – ist ein Gang, dessen Süd- und Nordwände aus Stein gearbeitet und dessen Boden und Decke aus Felsen sind. Eine Messingplatte liegt im Staub in der Mitte des Ganges.

Raum 58 – ist eine kleine Nische. Die Südwand ist aus Felsen. Die Luft riecht stark nach Vanille, und der Boden weist Spuren von häufiger Aktivität auf. Ein schwarzer Fleck ist sichtbar auf dem Boden neben der Ostwand.

Raum 59 – ist ein kleiner Eingang mit Wänden, Boden und Decke aus Stein gearbeitet. Der staubige Boden weist Spuren von häufiger Aktivität auf, und die Luft riecht stark nach Vanille.

Raum 60 – ist das Westende von Raum 29. Die Wände, der Boden und die Decke sind aus Stein gearbeitet. Der Boden weist Spuren von großen Tieren auf, und die Luft riecht nach Fäulnis und Moschus. Ein Haufen von teilweise zerfressenen Menschen- und Ameisenmänner-Leichen füllt die südwestliche Ecke aus.

CBS
SOFTWARE