

DUNGEON 2GO

DIE TONKRIEGER DES HOI-MING

EIN DS-ABENTEUER VON A. MELHORN FÜR DIE STUFEN 5-8

Vor vielen Generationen herrschte der Tyrann **Hoi-Ming** über Shenming, die Hauptstadt von Kait im fernen Westen Caeras. Als er getötet wurde, tanzten die Menschen auf der Straße.

Der neue Herrscher ließ die Leiche mit dem Gesicht nach unten in einer Krypta unter dem Tempel des Kriegsgottes Kahol beisetzen. Zwischen der Krypta und den kleinen Katakomben der Kaholkirche, ließ er ein Mahnmal aus fünf Räumen errichten:

Ein Zentralraum mit einer Statue Hoi-Mings umringt von vier kleinen Hallen mit je 100 Kriegerstatuen aus Ton, die als Symbole für die vier Armeen Hoi-Mings unter der Erde bei den Toten eingesperrt bleiben sollten.

Viele Jahre vergingen und Hoi-Ming und seine Tonarmee gerieten in Vergessenheit. Einzig die Anhänger Kahols gedachten noch regelmäßig dem großen Sieg. Das Mahnmal existiert noch heute.

DER KRIEGSGOTT In Shenming gibt es mächtige und fanatische Feinde des Kriegsgottes. Er sei ein böser Gott, sagen sie, er müsse von der Bildfläche verschwinden, denn nur so könne der in Kait tobende Bürgerkrieg jemals beendet werden. Sie verunglimpfen die Priesterschaft und ihre Anhänger. Hass schwelt in der Stadt.

Während die Charaktere in der Stadt sind, gibt es einen tödlichen Anschlag auf den beliebten **Senator Bei Guanha**. Die Feinde des Kriegsgottes verbreiten das Gerücht, dass der Mörder einer von Kahols Priestern gewesen sei. In kurzer Zeit bildet sich ein Lynchmob und viele Anhänger Kahols verschanzen sich im Tempel.

Chieh Kwan, der Hohepriester des Kriegsgottes, ahnte schon lange, dass so etwas geschehen würde, und bereitet seit Monaten ein Ritual vor, mit dem er die Tonkrieger des Hoi-Ming als Golems erwecken kann. Heute führt er es aus. Sein frust- und hassgenährter Befehl lautet: "Verlasst diese Hallen und den Tempel, verwüstet die Stadt und tötet jeden, der nicht unser Zeichen trägt!"

Shaina, die Tochter des hohen Beamten **Danian Tsu**, wurde von den Flüchtenden mit in den Tempel gerissen, als sie und ihre Schwester zum falschen Zeitpunkt den Tempel passierten.

ABENTEUERBEGINN Die Charaktere befinden sich in einer Taverne der Stadt Shenming, als ein Mann hereingeplatzt kommt und ruft: "Sie stürmen den Tempel von Kahol! Es gibt Krieg!"

Kurze Zeit später, egal, ob die Charaktere in Richtung Tempel unterwegs sind oder nicht, ertönt ein neuer Schrei: "Im Namen der Götter! Die Tonkrieger des Hoi-Ming - sie sind erwacht!"

Im Stadtviertel des Tempels bricht Chaos aus und breitet sich langsam aus. Die Charaktere werden irgendwie in die Gewalt hineingezogen, wahrscheinlich, indem sie sich oder jemand anderen vor einem Tonkrieger oder aggressiven Menschenmengen retten müssen.

Anschließend stoßen die Helden auf den Beamten **Danian Tsu**. Er hat die Charaktere im Kampf gesehen und bietet ihnen 500 GM, wenn sie seine Tochter **Shaina** retten.

Er führt sie zu einer Hausruine und erklärt ihnen, dass dort ein Weg in die Katakomben unter dem Kaholtempel, die mit den Räumen der Tonkrieger und der Krypta unter dem Tempel verbunden sind.

UNTER DEN STRASSEN SHENMINGS Einst gruben Verbrecher einen Gang von einem Wohnhaus zu den Katakomben. Er wurde später von einem paranoiden Nachfolger um einen weiteren Gang erweitert, um ggf. Feinde umlaufen zu können.

Damian Tsu kennt diesen Eingang - eine unscheinbare Bodenklappe im Keller eines halb verfallenen Hauses, die scheinbar einen ausgetrockneten Brunnen bedeckt. Klettern die Charaktere nach unten, befinden sie sich am Anfang eines grob gegrabenen Ganges.

Die Tunnel sind an einer Stelle einsturzgefährdet (siehe Karte). Passieren die Charaktere diesen Bereich, bricht mit einer Chance von 1 auf W20 eine Wand ein, stoßen sie gegen die Wand oder verursachen starke Erschütterungen, steigt die Chance auf 1-4 auf W20.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN Eine handvoll Golems hat sich "verlaufen" und marschiert durch die Gänge. Der Spielleiter würfelt an jeder Kreuzung 1W20, bei 1-3 (1-5 bei Lärm) kommt es zu einer Begegnung mit einem Golem (s. u.: "Tonkriegergolem").

1. EINGANG Der Eingang sieht aus, wie ein alter Brunnenschacht. Eine Leiter o. ä. gibt es nicht.

2. WEGGABELUNG Bei gelungener Bemerkenprobe hören die Charaktere stampfende Geräusche (die marschierenden Golems). Die eigenartige Akustik der Gänge sorgt dafür, dass die Laute aus dem linken Abzweig etwas lauter erklingen als aus dem rechten.

3. KNOCHENGÄNGE Hier beginnen die alten Katakomben des Kaholtempels, deren gemauerte Gangwände überall hinter aufgeschichteten Knochen verborgen sind.

4. RATTENGANG Der ca. 80 cm hohe und 60 cm breite Gang wurde von Riesenratten gegraben.

Da die Golems nicht kriechen, stellt er für sie ein unüberwindbares Hindernis dar.

5. RIESENRATTENLAGER Das Lager von einer erwachsenen **Riesenratte** und vier Jungratten (Werte wie **Ratten**), die sich kreischend und fiendend gegen jeden Eindringling verteidigen.

Der Lärm könnte einen der streunenden Golems anlocken (1-6 auf W20).

6. HALLE DER SCHÄDEL Die Wände dieser fast 3m hohen Halle sind hinter aufgeschichteten Totenschädeln verborgen.

Der **Geist** des lange verstorbenen Zauberers **Yongwhen Sen** ruht seit fast zwei Jahrhunderten gebunden an den Schädel seines Leichnams in diesem Raum.

Er verbrachte die Zeit meditierend - ein Zustand, der dem herbeigesehnten endgültigen Tod sehr nahe kam. Doch die jüngsten Ereignisse weckten ihn nun aus seiner Trance.

Betreten denkende Wesen den Raum, versucht er sie davon zu überzeugen, seinen Schädel zu zerschmettern, denn so könnte er aus diesem Raum entkommen.

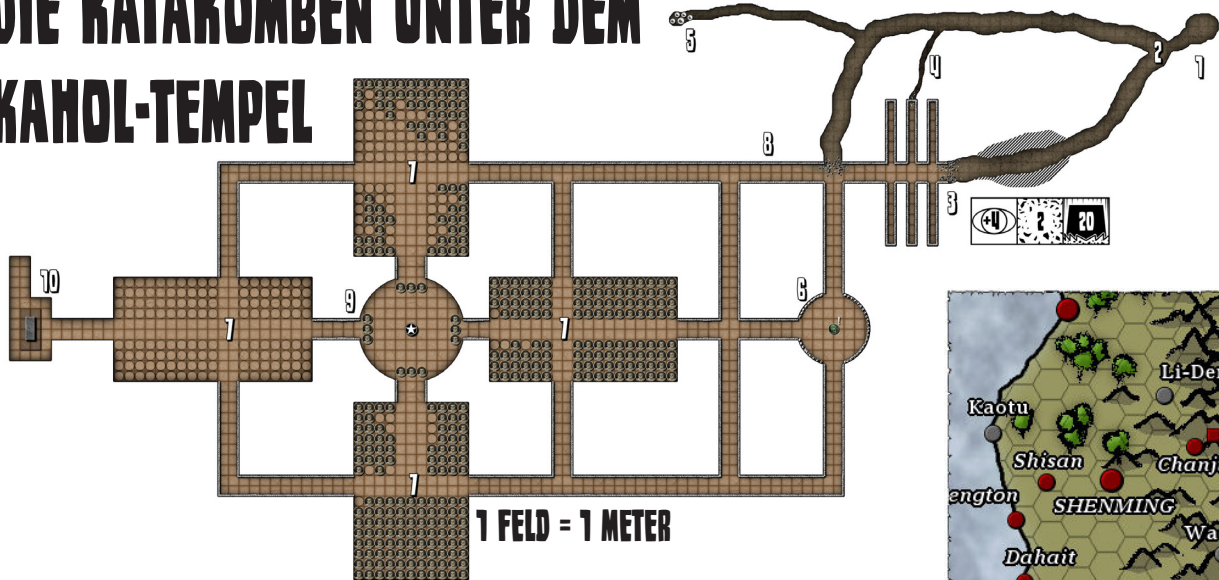
Yongwhen Sens Geist spricht nur die Sprache **Kait**.

Sein Schädel liegt in der fünften Reihe von unten und sollte er zerstört oder herausgezogen werden, bricht die Schädelwand zusammen.

Der Lärm könnte einen streunenden Golem anlocken (1-6 auf W20).

Versuchen die Charaktere die Halle zu verlassen und können den Geist nicht davon überzeugen, dass sie wiederkommen, um ihn zu befreien, was nur - sofern man kein **Kait** spricht - mit Zeichensprache und ein oder zwei Proben auf GEI+AU oder GEI+VE gelingt, greift er an.

DIE KATAKOMBEN UNTER DEM KAHOL-TEMPEL



7. DIE HALLEN DER TONKRIEGER In jeder der 3m hohen Hallen standen bzw. stehen jeweils über 100 Tonkrieger des Hoi-Ming (ca. einer pro 1 Quadratmeter; siehe "Tonkriegergolem").

Die Golems der westlichen Halle haben selbige bereits verlassen, die nördliche Halle leert sich langsam, während eine Tonstatue nach der anderen zum Leben erwacht (ca. eine pro Minute) und die Halle zumeist nach Süden oder Westen verlässt. Da das Ritual in Raum 9 durchgeführt wird, sind auch einzelne Tonkrieger in der südlichen und östlichen Halle erwacht und schieben sich langsam an den anderen, noch leblosen Statuen vorbei nach draußen.

8. FALLTÜRSPINNEN Das Versteck (TW 8) einer Falltür-*Monsterspinne* befindet sich hier in Wandnähe am Boden.

Wird ein Opfer durch den Lähmungseffekt der plötzlich herauschnellenden Spinne bewegungsunfähig, zieht sie es in ihr Loch (1x2x2m) und schließt es hinter sich mit einem klappenähnlichen Stein.

Sie spinnt es ein (4 Runden) und injiziert ihr Verdauungssekret: 10 Runden lang jede Runde 14 Würfelschaden (siehe "Gifte" DS4-Regelwerk).

Wird der Giftschaden komplett geheilt, ist damit das Sekret neutralisiert.

Zauber, die Gifte neutralisieren, wirken ebenfalls.

9. MANNMÄL In der Mitte des Raumes steht eine Steinstatue von Hoi-Ming auf einem Sockel. Auf dem Sockel steht in altem Kait: "Tyrann der Menschen".

Hier führt Chieh Kwan das Ritual durch. Wird er getötet, bleiben die bereits erwachten Golems aktiv, jedoch werden keine neuen Golems mehr belebt.

Vor jedem Eingang stehen drei Golems Wache. Ihr Befehl: "Lasst niemanden hinein und schützt mein Leben."

10. DAS GRAB DES HOI-MING

Der Steinsarg mit dem (ungefährlichen) Skelett von Hoi-Ming auf einem Sockel. Über eine steile Treppe gelangen die Tonkrieger in den Tempel und von dort auf die Straßen von Shenming.

IM TEMPEL DES KAHOL Der Haupttempel des Kahol ist eine reich geschmückte Festung mit einem fast die gesamte Grundfläche einnehmenden Gebetsraum.

Ungefähr 50 Kaholanhänger haben sich hier versammelt. Unentschlossen und eingeschüchtert machen sie den Golems Platz, während **sechs Kaholwächter** versuchen, sie davon zu überzeugen, dass dies hier alles im Sinne des Kriegsgottes geschieht. Auch **Shaina Tsu** - ein schlaksiges 14-jähriges Mädchen mit dünnen Haaren - befindet sich hier. Die Golems durchqueren den Gebetsaal bis zu einer leicht zu verteidigenden Seitentür, durch die sie den Tempel verlassen. Vor der Tür tobt ein Kampf. Leute versuchen in den Tempel einzudringen, doch die Golems haben das bisher verhindert. Die Türen sind bis auf die Seitentür verbarrikiert. Mit etwas Überredungskunst (und ein oder zwei Proben auf soziale Fähigkeiten) können die Charaktere die Kaholwächter überreden, sie mit dem Mädchen wieder in die Katakomben gehen zu lassen.

Dabei sollten die Charaktere aber besser nicht erwähnen, dass sie Hohepriester Chien Kwan aufgehalten haben, ansonsten wird man sie im Namen Kahols auffordern, den verbleibenden Golems zur Seite zu stehen.

TONKRIEGERGOLEM			
KÖR:	11	AGI:	6
ST:	4	BE:	0
HÄ:	5	GE:	3
VE:	2	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung	
Tonpranke (WB+3)			
Die Golems greifen alle lebenden Wesen an, derer sie gewahr werden, solange sie sich nicht in den Hallen 5, 7, 9 oder 10 bzw. im Tempel befinden. Verschwindet ein Ziel aus ihrer Wahrnehmung, indem es z.B. um eine Ecke biegt und leise verhält, werden Kampfhandlungen eingestellt und der ursprüngliche Weg fortgesetzt.			
GH:	6	GK:	no
EP:	87		

CHIEN KWAN				ZAU5	
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	3
HÄ:	1	GE:	5	AU:	4
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)			mag. Robe +1 (PA+1)		
Feuerlanze (ZZ 16), Feuerstrahl, Öffnen, Zaubertrick, Verteidigung					
Talente: Einstecker III, Zaubermacht III					
BW:	2A: 12	GK:	no	EP:	66

KAHOLWÄCHTER				KRI3	
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	5	BE:	1	VE:	1
HÄ:	4	GE:	2	AU:	1
Bewaffnung			Panzerung		
Langschwert (WB+2)			Kettenpanzer (PA+2; L-0,5m)		
Talente: Einstecker II, Kämpfer II					
BW:	1A: 8	GK:	no	EP:	66

KAIT-NAMEN FÜR NSC	
männlich:	Bai, Cao, Hsiuh Lai, Ailian
weiblich:	Shi Hong, Fuyun Lin, Yi Mei