How to be a Hero

DER TEMPEL DES SUPAY

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Der Tempel des Supay 3
- Vorbereitung 3
- Struktur 3
- Das Geheimnis 4
- Prolog 4
- Vorabend der Expedition 5
- Hinab in den Tempel 6
- Finale 8

DER TEMPEL DES SUPAY

"Der Tempel des Supay" ist ein Schatzsucher-Abenteuer inspiriert von Indiana Jones und Tomb Raider, das besonders für Pen-and-Paper-Anfänger geeignet ist und an einem Abend gespielt werden kann.

Wo spielt das Abenteuer?: in Peru

Wann spielt das Abenteuer?: irgendwann zwischen 1970 und 2020

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-To-Be-A-Hero-Grundsystem

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5 Spieler plus ein Spielleiter

Schwierigkeit für den Spielleiter: keine

Schwierigkeit für die Spieler: keine

Spieldauer: etwa 5 Stunden

Hier gibt es weitere Abenteuer des Autors.

Vorbereitung

Der Spielleiter entwickelt vorab mit jedem Spieler einzeln den Charakter. Dabei sollte der Spielleiter darauf achten, dass die Gruppe insgesamt alle Fähigkeiten besitzt, die im Abenteuer weiterhelfen können – oder ggf. das Abenteuer anpassen. Für Anfänger kann es das Rollenspiel erleichtern, wenn jeder Charakter einen Vorteil (z.B. besonnen, einnehmend, prominent, weit gereist, ...) und einen Nachteil (z.B. aufdringlich, gemein, inselbegabt, lüstern, ...) in seinen Charakterbogen aufnimmt, der sich nicht zwingend auf Proben auswirken muss.

Die Charaktere habe alle eine gewisse Abenteuererfahrung und können sich ggf. auch bereits aus früheren Abenteuern kennen. Sie haben jedenfalls schon ein oder zwei Tage gemeinsam in Peru verbracht, bevor das Abenteuer beginnt.

Struktur

Folgende Formatierungen sollen diesen Leitfaden lesbarer machen:

Kursiver Text kann vom Spielleiter so oder so ähnlich vorgetragen werden. Diese Passagen dienen meist dazu einen Ort einzuführen oder bestimmte dramaturgisch zwingende Ereignisse passieren zu lassen.

```
In solchen Boxen finden sich Hinweise für den Spielleiter: zu Nicht-Spieler-Charakteren,
Varianten einer Szene oder Besonderheiten in der Spielmechanik.
```

Wenn es bei der Interaktion mit einem NSC zum Kampf kommen kann, finden sich seine Kampfwerte und mitgeführte Gegenstände in einer Tabelle:

Name	Schaden	Trefferchance	Handeln	Gesundheit	Loot
Bösewicht	3W10	60	30	80	Spitze Buntstifte

Das Geheimnis

Die Gruppe ist zu einer Expedition in einen alten Inka-Tempel eingeladen, weil ihre Expertise dafür benötigt wird. Finanziert wird diese Expedition von Heinrich Graf Falkenberg. Dieser wurde von der peruanischen Ärzten Emilia Moreno überzeugt, dass ein in dem Tempel durchzuführendes Ritual für den Todesgott Supay ihn von seiner schweren Krankheit heilen kann. Eigentlich ist Emilia aber eine gläubige Anhängerin von Supay und will Falkenberg in dem Tempel opfern, um ihren Gott zufrieden zu stellen. Die Gruppe soll dazu als eine Art Türöffner durch den Tempel dienen und dort zum sterben zurückgelassen werden.

Prolog

```
Hier beginnt das Abenteuer!
```

Ihr sitzt im Laderaum einer kleinen Propellermaschine. Das monotone Tuckern des Motors vermischt sich mit kräftigem Regen, der gegen die Flugzeughülle schlägt und näherkommendem Donner. Unter euch zieht der endlose Amazonas-Regenwald von Peru dahin. Euer Ziel ist ein Ausgrabungscamp am Fuße der Anden – und weit dürfte es dahin auch nicht mehr sein. Ihr seid dorthin zu einer Expedition eingeladen worden, die einen vor kurzem gefundenen und überaus aufsehenerregenden Inka-Tempel erkunden will.

Auch wenn jeder von euch seine eigenen Gründe dafür haben mag: Für keinen von euch sind solche Abenteuer etwas Neues. In den vergangenen Jahren seid ihr schon mehrfach in vergessene Tempel und verborgene Grabstätten hinabgestiegen. Und so habt ihr auch an den wenigen Tagen der Vorbereitung in der Hauptstadt Lima bereits zumindest eine gemeinsame Arbeitsgrundlage gefunden. Was genau euch dort im Dschungel erwartet, ist euch allen allerdings – unüblicherweise – bislang nicht mitgeteilt worden.

Die Spieler können sich eine Weile lang über das bevorstehende Abenteuer austauschen oder Pläne schmieden, falls sie das wollen. Sobald das Rollenspiel zum Erliegen kommt (oder auch vorher) greift der Spielleiter mit einer dramatischen Entwicklung ein: Die Gruppe spürt plötzlich, wie ein **Ruck durch das Flugzeug** geht und dieses zu sinken beginnt. Blicken sie aus dem Fenster können sie bei entsprechender Probe feststellen, dass am Flugzeug selbst kein Schaden vorliegt. Die Geräte im Cockpit der Propellermaschine bestätigen bei entsprechender Probe den vermuteten Sinkflug und weisen auf einen bevorstehenden Absturz hin.

Versucht die Gruppe den **Piloten anzusprechen**, stellen sie fest, dass dieser bewusstlos ist und das Steuer des Flugzeuges frei ist. Eine erfolgreiche medizinische Untersuchung ergibt, dass der Pilot tatsächlich tot ist (plötzlicher Herzstillstand). Die Gruppe muss also versuchen, den Absturz selbst zu verhindern.

- Gelingt dies, landet das Propellerflugzeug mehr oder weniger sanft irgendwo im Regenwald. Die Gruppe verliert durch den Aufprall dennoch 3W10 Lebenspunkte.
- Gelingt dies nicht, stürzt das Flugzeug ab. Die Gruppe verliert dann jeweils 6W10 Lebenspunkte und verliert das Bewusstsein. Die Charaktere kommen dann nach und nach wieder in den Trümmern des Flugzeuges zu sich.

```
Die Gruppe kann keinesfalls verhindern, dass sie im Regenwald bruchlandet. Dafür ist das
Camp noch zu weit weg und sie kriegen das Flugzeug nicht komplett unter Kontrolle.
```

Die Gruppe kann im **Flugzeug-Wrack** diverse Abenteuer-Ausrüstung finden. An medizinischer Ausrüstung hat jedoch nur nur Rudimentäres den Aufprall überstanden. Mit erfolgreicher Probe kann die Gruppe ein Dokument finden, aus dem hervorgeht, dass sich der Pilot hat doppelt bezahlen lassen: von der Gruppe und deutlich großzügiger auch von einem gewissen „Falke“.



Die Charaktere müssen nun versuchen, sich **im Regenwald zurecht zu finden** und zum Expeditionscamp zu gelangen. Dazu können zum Beispiel eine im Flugzeug zu findende Karte und entsprechende Orientierungsfähigkeiten (z.B. anhand einer sichtbaren Gebirgskette) hilfreich sein. Die Gruppe kann auch nach Spuren suchen. Erklimmen sie eine Anhöhe oder einen Baum, ist eine Rauchfahne des Camps sichtbar. Weitere Optionen entsprechend den Fähigkeiten der Charaktere sind möglich. Misslingen alle Versuche der Gruppe, findet sie ein Mitarbeiter des Camps, der im Regenwald unterwegs war.

Vorabend der Expedition

Die Expeditionsgruppe hat offenbar eine Lichtung in den Regenwald geschlagen und dort ein Camp aufgebaut. Mehrere große Zelte bilden das Lager – vermutlich ausgelegt für etwa 30 bis 40 Personen. Als ihr ankommt, herrscht geschäftiges Treiben. Ihr seht Kisten, die aus einer Art Vorratslager auf einen Geländewagen verladen werden. Neben einem Zelt brummt ein Diesel-Generator, vor einem anderen stehen zwei besonders streng dreinblickende Personen mit Gewehren Wache. Eine Gruppe Personen debattiert angeregt über einen Kartentisch gebeugt. Auch eine improvisierte Landepiste für Kleinflugzeuge fällt euch auf. Mehrere bewaffnete Männer scheinen den Dschungel im Auge zu behalten. Dann bemerkt ihr, dass jemand auf euch zu kommt.

Fatih Önay begrüßt die Gruppe im Lager und fragt, warum sie nicht mit dem Flugzeug gekommen sind. Erzählen sie von dem Absturz zeigt er ihnen das Lazarett-Zelt. Außerdem will er, dass sich die Gruppe bei Heinrich Graf Falkenberg, dem Expeditionsleiter vorstellt. Er habe sie bereits erwartet. Abgesehen davon, ermuntert er die Gruppe, sich im Camp frei zu bewegen. Am nächsten Morgen soll die Expedition beginnen.

```
Fatih Önay ist ein junger Türke und der Organisator des Camps. Er ist der Gruppe
gegenüber ausgesprochen freundlich. Einzelheiten zur Expedition kennt er nicht. Die
Gruppe kann aber jederzeit mit Fragen zum Camp zu ihm kommen.
```

Im **Lazarett-Zelt** kann sich die Gruppe von der älteren peruanischen Ärztin, Emilia Moreno, versorgen lassen. Die Charaktere werden dadurch voll geheilt. Emilia behandelt die Charaktere nacheinander, so dass die jeweils anderen Zeit haben, sich in dem Zelt umzuschauen. Bei einer erfolgreichen (erschwerten) Probe kann die Gruppe außerdem kleinere medizinische Ausrüstung von Emilia erhalten. Lässt sich ein Charakter von Emilia behandeln, bemerkt er unter dem Ärmel ihres Kittels ein Tattoo. Bei einer entsprechenden Probe, kann der Charakter erkennen, dass es sich um ein traditionelles Inka-Schamanen-Tattoo handelt. Forscht der Charakter weiter nach, kann er auch erfahren, dass es sich um Motive des Todesgottes Supay handelt. Im Lazarett-Zelt kann die Gruppe verstecktes Chloroform finden. Dieses könnte höchstens für Operationen gebraucht werden, für die allerdings jegliche weitere Ausrüstung fehlt. Die Gruppe kann das Chloroform mitnehmen.

```
Emilia ist der Gruppe gegenüber vorgeschoben freundlich. Eigentlich benutzt sie sie
jedoch nur. Emilia ist nämlich Nachfahrin einer stolzen Inka-Familie und gilt als deren
Schamanin. Sie ist überzeugt, in dem Tempel ein Ritual für Supay, den Gott des Todes,
durchführen zu können. Die Charaktere sieht sie eher als Werkzeug, um Zugang zum
Heiligtum des Tempels zu erhalten.
```

Die Gruppe findet **Graf Falkenberg**, während dieser gerade ein letztes Mal mit anderen Expeditions-Teilnehmern die Pläne des Tempels durchgeht. Er erwähnt auch einen Schlüssel, den er für viel Geld gekauft hat. Überhaupt betont er, wie teuer diese Expedition sei und dass sie unbedingt gelingen müsse. Die Expertise der Charaktere sei dafür sehr wichtig. Falkenberg erklärt ihnen, dass das Team in einen lang vergessenen Inka-Tempel eindringen will. Angeblich befindet sich darin ein überaus wertvoller Schatz (letzteres ist aber gelogen, was die Gruppe bei entsprechender Probe durchschauen kann). Während des Gesprächs versucht Falkenberg ein Dokument vor der Gruppe zu verbergen. Fällt dies einem der

Charaktere auf, kann die Gruppe später in Falkenbergs Zelt einen Plan des Tempels finden, in dem die Falle eingezeichnet ist. Falkenberg hält diese als "Herrschaftswissen" verborgen. Im Gespräch mit der Gruppe streitet Falkenberg aber ab, etwas versteckt zu haben und zeigt im Zweifel nur eine langweilige Kostenaufstellung vor. Später zieht sich Falkenberg in sein Zelt zurück und die Gruppe kann in dem Zelt mit dem Kartentisch ein Buch finden: "Alte Inka-Götter und ihre heilsamen Kräfte".

```
Heinrich Graf Falkenberg ist ein sehr reicher Schnösel mit Hang zu Abenteuern und zum
Okkulten. Er wirkt unsympathisch wirken und fungiert als scheinbarer(!) Bösewicht. Vor
einigen Jahren ist bei ihm ein seltener und tödlicher Gendefekt akut geworden. Nachdem
alle konventionellen Behandlungsversuche fehlgeschlagen sind, ist er an Emilia Moreno
geraten, die ihm vorgelogen hat, ihn mit einem Inka-Ritual heilen zu können. Er
finanziert die Expedition also als seine letzte Chance auf Genesung.
```

Im **Mensa-Zelt** (mit dem Dieselgenerator), kann die Gruppe auf einen angetrunkenen peruanischen Camp-Arbeiten treffen, der sich sehr verschlossen gibt. Die Gruppe kann hier auch etwas essen und sich mit anderen Lager-Bewohnern austauschen. Die Gruppe kann mit dem Peruaner um die Wette trinken. Bei erfolgreicher Probe rät er der Gruppe ohne weitere Erklärung: „Ihr werdet benutzt."

Untersucht die Gruppe die **verladenen Kisten**, kann sie feststellen, dass sich darin bereits Gegenstände befinden. Die Kisten sind also offenbar nicht für den Abtransport von Schätzen gedacht, sondern sollen etwas in den Tempel bringen.

In das von zwei bewaffneten Soldaten bewachte **Zelt von Falkenberg** kommt die Gruppe tagsüber nicht.

Irgendwann wird es spät und die Gruppe geht zu Bett. Entweder entwickeln sie von sich aus den Plan, in der **Nacht** noch einigen Geheimnissen nachzugehen, sonst hat einer der Charaktere einen unruhigen Schlaf und wird wach und hört einen wenig unterdrückten Streit im Lager. Dieser kommt vom Lazarett-Zelt. Schleicht sich die Gruppe heran, kann sie einen Streit zwischen Emilia und einem Peruaner auf peruanisch überhören. Bei entsprechender Probe kann die Gruppe verstehen, dass Emilia ein Ritual durchführen will und dass der andere Peruaner das für sehr gefährlich hält. Irgendwann stürmen beide aus dem Zelt. Drinnen kann die Gruppe (nochmal das Chloroform und) eine merkwürdige Schriftrolle mit Inka-Symbolen finden. Bei entsprechender Probe entdecken sie die Worte "Ritual", "besänftigen" und "Supay". Wer entsprechende Kenntnisse hat, weiß auch, dass Supay der Gott des Todes der Inka ist. Die Gruppe kann in der Nacht außerdem Zugang zum Zelt von Falkenberg erhalten und dort die Karte mit den Fallen finden.

Am nächsten Morgen macht sich die Expeditionsgruppe mit Fahrzeugen auf in Richtung des Tempels.

Hinab in den Tempel

Am nächsten Morgen macht ihr euch mit zwei Geländewagen auf in Richtung der Ausgrabungsstätte. Ihr fahrt einige Kilometer durch dichten Regenwald. Dann haltend die Wagen an. Als ihr aussteigt, steht ihr vor einer eher kleinen Stufenpyramide, die nicht einmal das Blätterdach durchbricht und über und über von Grünpflanzen überwuchert ist. Es werden einige Gerätschaften aus den Geländewagen abgeladen, während ihr euch einen ersten Eindruck von der Umgebung verschafft. Dann fahren die Wagen wieder ab. Zurück bleiben ihr, Graf Falkenberg, die Ärztin Emilia und (je nach Gruppengroße: 2 - 4) bewaffnete Wachen.

Das Expeditionsteam geht zur **Spitze der Pyramide** wo sich ein kleiner überdachter Schrein befindet. Graf Falkenberg holt aus einer Umhängetasche eine kleine Götzenfigur. Gerade als er diese in eine Vertiefung auf dem Altar setzen will, wird die Gruppe jedoch von einem Anden-Jaguar angegriffen.

Name	Schaden	Trefferchance	Handeln	Gesundheit
Jaguar	5W10	70	50	80

```
Bei dem Kampf kann eine der Wachen sterben.
```

Ist das Tier getötet oder in die Flucht geschlagen, fährt Graf Falkenberg fort und setzt die Figur auf den Altar. Daraufhin öffnet sich über eine Zahnrad-Mechanik eine Art Falltür, unter der eine Wendeltreppe tiefer in den Tempel führt. Bei einer erfolgreiche Probe kann die Gruppe auch erkennen, dass der Götze Supay darstellt. Betritt die Gruppe nach Emilia den Tempel, kann sie bemerken, dass Emilia eine religiöse Verbeugung vor dem Alter vollführt.

Im Tempel wird es zunehmend finsterer und die Gruppe steigt weit nach unten - befindet sich schließlich eindeutig unterirdisch. Das Expeditions-Team kommt sie in eine große Halle. Schauen sie sich zum Beispiel mit Taschenlampen um, bemerken sie zwei Feuerschalen, die sie entzünden können, um den Raum zu erhellen. Untersucht die Gruppe den Raum, können sie eine Inschrift finden:

Hier herrscht Supay, Wächter der Toten und des Dämonenreiches. Wollt ihr Einlass zu seinem Tempel erlangen, müsst ihr zunächst auch selbst aufgeben.

An der Rückseite des Raumes befindet sich eine Steintür mit einer Abbildung des Todesgottes darauf. Vor der Tür stehen in einem Halbkreis drei überlebensgroße **Statuen** von Menschen in Inka-Kleidung, zu deren Füßen sich jeweils eine Steinschale befindet. Die Gruppe muss in jede der Schalen einen Tropfen der korrekten Körperflüssigkeit geben, dann öffnet sich die Tür.

- die linke Statue zeigt einen weinenden Menschen (Tränen)
- die mittlere Statue zeigt einen extrem dürren, ausgezehrten Menschen (Blut)
- die rechte Statue zeigt einen Menschen mit einem Obstkorb (Speichel)

```
Tun sich die Spieler mit dem Rätsel schwer, können Inschriften auf den Statuen weitere
Hinweise geben oder sie können mit einer entsprechenden Probe die Mythologie hinter den
Statuen durchschauen.
```

```
Hier kann eine der Wachen geschwächt werden, indem sie davon überzeugt wird, das Blut zu
spenden. Dann hat sie im Endkampf nur halbe Lebenspunkte.
```

Hinter der Tür befindet sich ein **dunkler Gang**. Darin befindet sich eine Falle, die durch eine Druckplatte im Boden ausgelöst wird. Geht die Gruppe vorsichtig vor, kann sie diese mit einer entsprechenden Probe bemerken. Ansonsten löst einer der Charaktere sie aus und muss versuchen, einer schwingenden Klinge auszuweichen. Ansonsten erleidet er 2W20 Schaden. Die Gruppe kann auch darauf drängen, dass eine der Wachen vorgeht, diese löst die Falle dann zwangsläufig aus und wird von der Klinge getroffen. Falkenberg und Emilia kennen die Falle

```
Hier kann eine der Wachen sterben.
```

Schließlich öffnet sich der Gang zu einer Art **Höhle**, in die ein kleiner Wasserfall hinabstürzt. Durch ein Loch in der Decke fällt Licht. Offenbar ist ein Teil des Tempels eingestürzt. Durchqueren sie die Höhle, werden sie von einer Gruppe Pavianen (so viele, wie es Spieler gibt) angegriffen, die sich dort offenbar niedergelassen haben. Die Charaktere müssen die Tiere töten oder in die Flucht schlagen.

Name	Schaden	Trefferchance	Handeln	Gesundheit
Pavian	3W10	60	60	40

```
Hier kann eine der Wachen sterben.
```

Auf der anderen Seite der Höhle ist eine offensichtlich zur Tempelanlage gehörende Wand mit einer Tür zu erkennen. Links und rechts neben der Tür befindet sich jeweils in eine Nische eingelassen ein Hebel. Wird nur an einem Hebel gezogen, passiert nichts. Wird die Hand von einem der Charaktere mit einer Klinge in der Nische festgeklemmt. Auf der anderen Seite öffnet sich ein Fach mit **Zahnrädern**. Der Charakter dort (bzw. die Gruppe) muss dann herausfinden, in welche Richtung das einzige mobile Zahnrad gedreht werden muss, um die Hand auf der anderen Seite der Tür zu befreien. Gelingt dies nicht, verliert ein Charakter eine Hand. In jedem Fall öffnet das Drehen an dem verborgenen Zahnrad die Tür.

```
Die Gruppe kann auch die Wachen überzeugen, an den Hebeln zu ziehen und sich dann bewusst
falsch entscheiden, um eine der Wachen zu schwächen.
```

Die Gruppe kommt ohne weitere Zwischenfälle in einem **sechseckigen Raum**, dessen Wände über und über mit sechseckigen Nischen versehen ist, in denen sich kleine Statuen befinden. An der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine große Steintür, die mit einem steinernen Siegel gesichert ist. Auf dem Siegel lässt sich ein Siegelspruch entziffern:

Einmal gesprochen, bin ich gebrochen.

```
Die Lösung lautet eigentlich "Stille". Hier müssen die Charaktere erst die Stille brechen
und sie dann wieder herstellen, um das Siegel zu brechen.
```

Spricht ein Charakter den Siegelspruch aus (oder nach einer angemessenen Wartezeit), erklingen plötzlich unzählige Stimmen im Raum. Die Stimmen kommen von den Figuren in den Nischen. Jede von ihnen erzählt, wie sie gestorben ist. Untersuchen die Charaktere die Figuren, stellen sie fest, dass sie aus relativ leichtem Ton gefertigt sind. Wird eine Figur zerschlagen, verstummt auch ihre Stimme. Sind alle Figuren zerschlagen, hören die Charaktere ein lautes Krachen und das Siegel an der Tür bricht.

Finale

```
Wie genau das Finale abläuft, häng vom vorherigen Verhalten der Charaktere ab, zum
Beispiel, davon, ob sie das Chloroform gefunden und mitgenommen haben, ob eine oder
mehrere der Wachen durch Fallen gestorben oder verwundet wurden und ob sie gegenüber
Emilia skeptisch sind. Die folgende Schilderung stellt dar, was im schlechtesten Fall
passiert.
```

In dem Moment, als das Siegel bricht merken die Charaktere plötzlich, wie sie von hinten gepackt werden und ihnen ein Tuch auf den Mund gedrückt wird, dann werden sie ohnmächtig. Sie **erwachen gefesselt** in einer großen Halle mit einer riesigen Statue von Supay. Am Altar steht Emilia Moreno und spricht eine Beschwörungsformel. Auf dem Altar liegt der bewusstlose Graf Falkenberg und neben ihm ein Opferdolch. Auch die verbliebenen Wachen befinden sich im Raum und scheinen sich nicht an den Vorgängen zu stören.

Die Gruppe kann sich nun überlegen, wie sie das Abenteuer abschließen will. Sie können sich befreien und gegen Emilia kämpfen, sie können aber auch heimlich aus dem Tempel fliehen. Den genauen Ablauf des Finales muss der Spielleiter gegebenenfalls improvisieren.

Name	Schaden	Trefferchance	Handeln	Gesundheit
Emilia	5W10	70	70	100

Name	Schaden	Trefferchance	Handeln	Gesundheit
Wache	6W10	40	50	60

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der Tempel des Supay – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Tempel+des+Supay&oldid=36439`