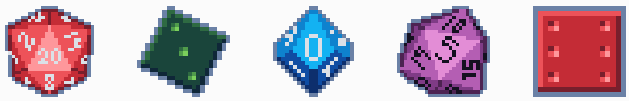
EXPEDITION - DER NENYÚ-TEMPEL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. November 2026





INHALT

Expedition - Der Nenyú-Tempel 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Setting 4
- Abenteuer 5
- Prolog 5

EXPEDITION - DER NENYÚ-TEMPEL

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Fiktiver Urwaldtempel in Südostasien
- **Wann spielt das Abenteuer?:** Mitte des 20. Jahrhunderts, nach dem 2. Weltkrieg
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** How to be a Hero Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** idealerweise 4-5 Spieler
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** ca. 3 bis 5 Stunden

Allgemeines

Informationen für den Spielleiter

Bei meinen Abenteuern gehe ich sehr gerne auf die Vorstellungen und Phantasien der Spieler ein und verkaufe sie dann als meine eigenen Ideen. So fühlen sich die Spieler stärker in das Geschehen integriert, zumal sie ja "schon wussten" was passieren würde, auch wenn ich es erst in dem Moment entschieden habe. Generell solltet ihr viel auf eure Spieler hören, da ihr so auch erkennen könnt wie gut das Abenteuer gerade läuft. In meiner ersten Version dieses von Rätseln gespickten Abenteuers, habe ich festgestellt, dass einige Rätsel zu schwer wurden und viel Zeit eingenommen haben. Deswegen habe ich immer wieder Hinweise fallen lassen, um es den Spielern zu erleichtern. Außerdem gibt es einen NSC der die ganze Zeit bei den Spielern ist und sozusagen als Guide fungiert, er kann häufiger (gerne zynische, aber auch hilfreiche) Bemerkungen machen, wenn die Gruppe nicht weiterkommt.

Kursive Texte können den Spielern direkt vorgelesen werden.

Rote Texte markieren wichtige Punkte für den Spielleiter.

Grüne Texte dienen zur näheren Erläuterung der Geschehnisse.

Informationen für die Spieler

Dieses Abenteuer und seine Rätsel und Gefahren sind nur als Gruppe lösbar. Dennoch solltet ihr euch immer darüber im Klaren sein, dass eure ganz eigenen Interessen im Vordergrund stehen. Für das Abenteuer solltet ihr euch genug Proviant mitnehmen und natürlich diverse Gegenstände von denen ihr glaubt, dass sie euch bei der Sache helfen könnten. Vergesst außerdem nicht einen geheimen Gegenstand von dem ihr den anderen Gruppenmitgliedern nichts erzählen müsst - zumindest so lange er nicht in den Einsatz kommt. Außerdem erhaltet ihr alle eine geheime Information, von der nur ihr wisst. Benutzt diese Dinge zu eurem Vorteil - und zwar im richtigen Moment.

Ein letzter Punkt noch: Besprecht eure Ausrüstung und euren Charakter vor dem Abenteuer mit dem Spielleiter, um Diskussionen während des Spiels zu vermeiden.

Vorbereitung

Folgende Dinge solltest du vorbereiten, bevor ihr in das Abenteuer startet. Generell lasse ich mir immer einen Grundriss der teilnehmenden Charaktere zusenden, um stärker auf ihre Besonderheiten einzugehen.

Geheime Informationen

Jeder Charakter hat eine geheime Information, die wichtig scheint für das Abenteuer. Es ist jedem selbst überlassen, wann er dieses Geheimnis lüftet. Diese Informationen habe ich den Spielern vorab mitgeteilt einzeln. Sie sind teilweise personalisiert, beispielsweise hatte Spieler 5 ein Äffchen dabei und so konnte ich das Äffchen besser in die Geschichte einbauen. Sei selbst kreativ, welche Informationen du deinen Mitspielern geben willst.

Spieler	Geheime Information
Spieler 1	Du bist sicher: John Cortington treibt ein falsches Spiel.
Spieler 2	Ein Freund von dir ist nie wieder aus dem Tempel zurückgekehrt.
Spieler 3	Du trägst ein Amulett bei dir, dass du aus dem Tempel genommen hast.
Spieler 4	John Cortington war schon einmal im Tempel.
Spieler 5	Dein Äffchen stammt aus dem Tempel.

Geheime Gegenstände

Jeder Charakter darf einen geheimen Gegenstand mitnehmen, von dem niemand von den anderen Charakteren wissen muss. Kläre vorher mit deinen Spielern ab, ob dieser Gegenstand nicht zu stark ist. Ich habe generell Schusswaffen erlaubt, auch um einen Gegenpol zu John Cortington zu haben. Diese Mechanik erlaubt es unter den Spielern ein gewisses Misstrauen zu schaffen. Jeder weiß, dass die anderen einen Gegenstand dabei haben, aber ob dieser eine Waffe, ein Heilmittel oder etwas ganz anderes ist bleibt offen.

Rätsel-Zubehör

Für einige Rätsel benötigst du Zusatzmaterial, wenn du es den Spielern einfacher machen willst. Ich habe viel mit Post-its gearbeitet, da wir ohnehin immer eine Flipchart aufgebaut haben, auf der die Spieler sich eine Karte zeichnen. Natürlich kann man das ganze auch schöner gestalten, etwa digital darstellen oder handfeste Steine bemalen.

Rätsel mit Zusatzmaterial:

- Link fehlt
- Link fehlt

Setting

Expedition soll eine Reihe von Abenteuern in einer realen Welt darstellen, in der altertümliche Völker, Gebäude und Schätze erforscht werden. Die Spieler werden an diesen wundersamen Orten, auf Hindernisse treffen, die sie sich in ihren kühnsten Träumen nicht ausmalen können.

Der Nenyú-Tempel ist das letzte Überbleibsel einer ehemals mächtigen Zivilisation. Das indogene Volk der Nenyú lebte einst friedlich unter der Sonne, doch der Zorn der Götter und andere Menschen sollten ihr Schicksal schließlich besiegen. Der Tempel wurde gebaut um im Angesicht ihres Untergangs den größten Schatz der Neynú auf ewig zu bewahren. Bis heute ist es niemandem gelungen, diesen Schatz zu bergen. Nur wenige sind von der Jagd zurückgekehrt. Nun möchte John Cortington, ein draufgängerischer Abenteurer einen weiteren Versuch starten, ins innerste des Tempels vorzudringen und den sagenumwobenen Schatz bergen. Für das waghalsige Unterfangen hat er weltweit nach Mitstreitern gesucht, die ihm bei seiner Suche helfen können.

Abenteuer

Prolog

Ein Mann namens John Cortington hat nach Abenteurern gesucht und ehe ihr euch versehen konntet, waren die Koffer gepackt und der Flug in den Dschungel gebucht. Vom Kato-Tok-Flughafen aus stand eine heruntergekommene Propeller-Maschine bereit, die euch in tiefer in die Wildnis bringen sollte. Dort habt ihr euch zum ersten Mal kennengelernt und konntet euch einander vorstellen:

Hier sollen sich die Gruppenmitglieder einander vorstellen, natürlich müssen sie nur soviel preisgeben wie sie möchten.

- Wer seid ihr? Woher kommt ihr? Was macht ihr?
- Warum seid ihr dem Ruf des Abenteuers gefolgt?
- Woher kennt ihr John Cortington?

Wenn sich alle vorgestellt haben, lies folgenden Text vor:

Die Gespräche im Flugzeug verstummen langsam. Das Flugzeug geht in den Landeanflug. Als ihr aus dem Fenster schaut, könnt ihr eine einzelne Landebahn inmitten eines Meeres aus Bäumen, soweit das Auge reicht, ausmachen. Sanfte Hügel heben das Blätterdach an und laufen in der Ferne auf steinerne Felsen zu, gegen die der Dschungelwald brandet.

Am Landeplatz wird die Gruppe von John Cortington in Empfang genommen. Er steht vor einem klapprigen Van, der seine besten Tage gesehen hat. Ansonsten ist der Flugplatz leer, nur ein kleines Häuschen steht an dem einen Ende der Landebahn. John Cortington fragt die Gruppe, ob sie ihren Proviant und ihre Ausrüstung dabei hätten. Falls die Gruppe noch Fragen hat, beantwortet John sie bereitwillig.

Diese Dinge weiß John Cortington über den Tempel, er gibt auf Nachfrage bereitwillig Informationen

- Die Gruppe wird sich zum sagenumwobenen Nènyu-Tempel aufmachen.
- Der Tempel liegt bei den hohen Klippen im Südosten, die die Gruppe aus dem Flugzeug gesehen hat.
- Im Tempel soll ein Artefakt unschätzbaren Werts liegen, so die Überlieferung. Was es ist kann John auch nicht sagen.
- Bisher ist es niemandem gelungen tief genug in den Tempel vorzudringen. Einige sind nicht zurückgekommen. Wenige haben es überhaupt versucht.
- Die Nènyu waren ein altertümlicher Volksstamm.
  - Als der Untergang des Volkes bevorstand, ließ der Herrscher der Nenyu den Tempel erbauen, um das "Allerheiligste" zu schützen.
  - Nur jemand der dessen würdig sein sollte, könnte den „Schatz“ bergen.
  - Rätsel und Fallen schützen ihn davor.

Nach ein wenig Plauderei, kann die Fahrt zum Tempel beginnen. John Cortington fährt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. November 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. Expedition - Der Nenyú-Tempel – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Expedition+-+Der+Neny%C3%BA-Tempel&oldid=32287`