

**Droemer
Knaur®**

GRUPPEN-ABENTEUER
Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler



**Im Wirtshaus
zum Schwarzen Keiler**
oder die Schänke des Schreckens

Das Schwarze Auge ©
Fantastische Fantasie-Spiele

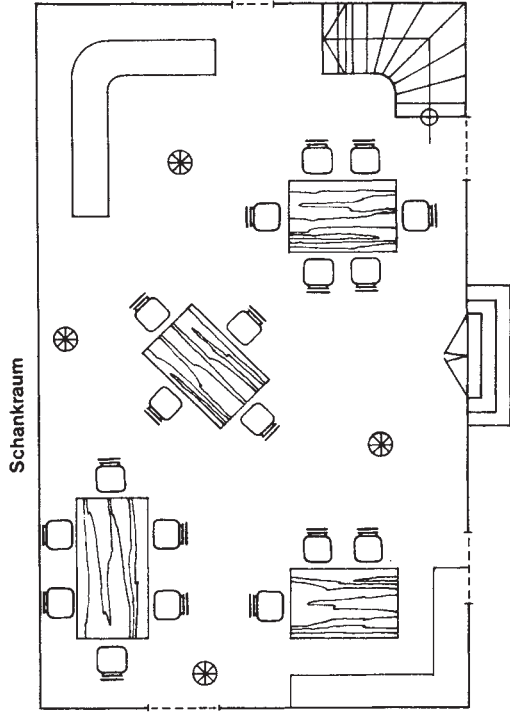


Der Plan des Schicksals

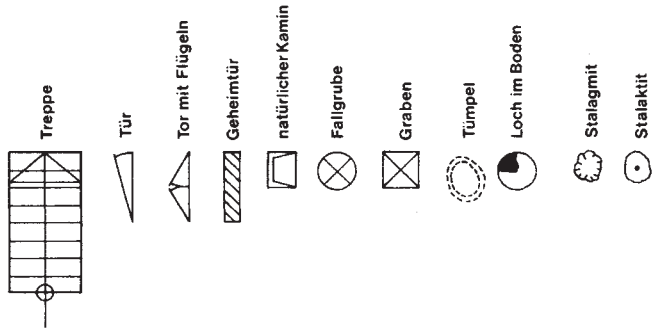
(zum Herausnehmen)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

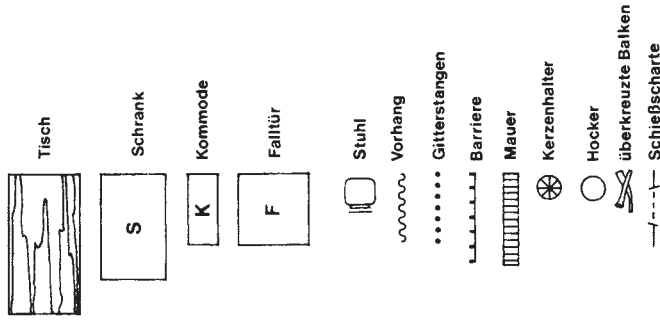
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



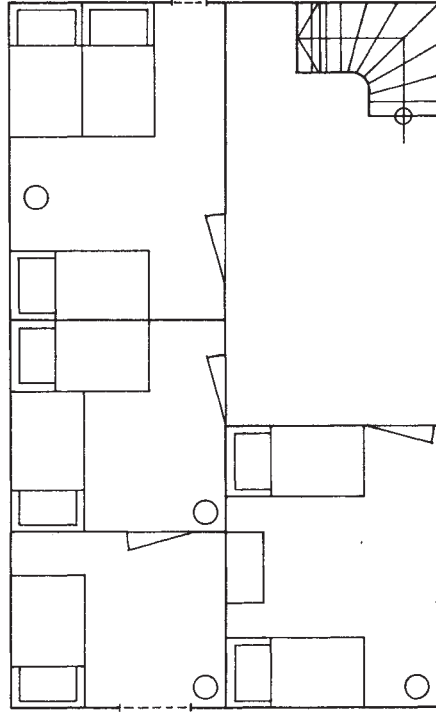
Schankraum



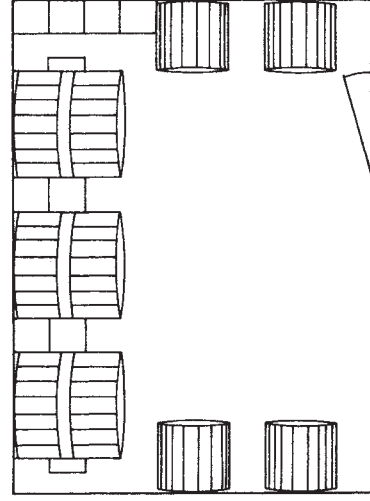
Zeichenerklärung



1.Stock: Wohnräume - Fremdenzimmer

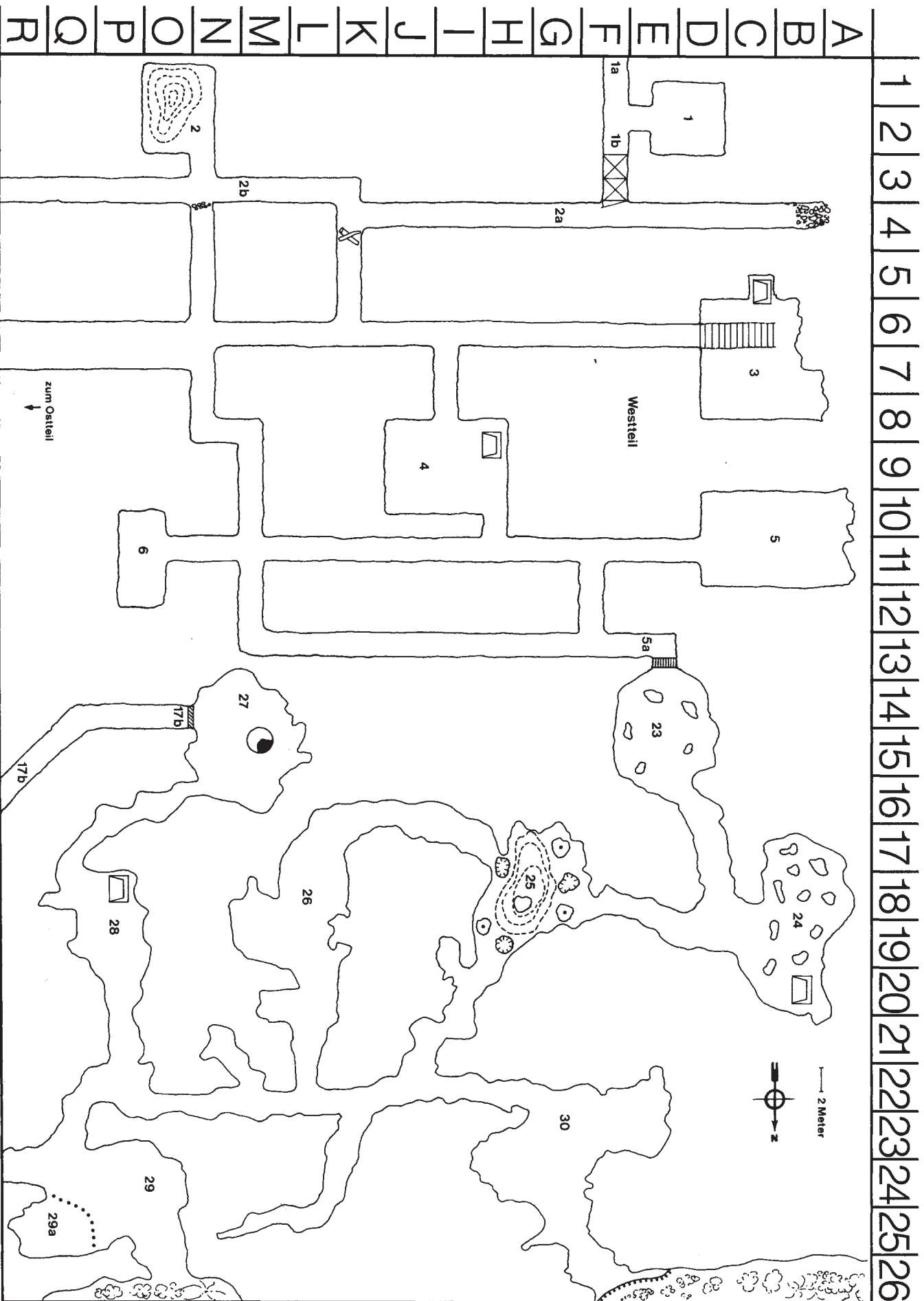


Weinkeller

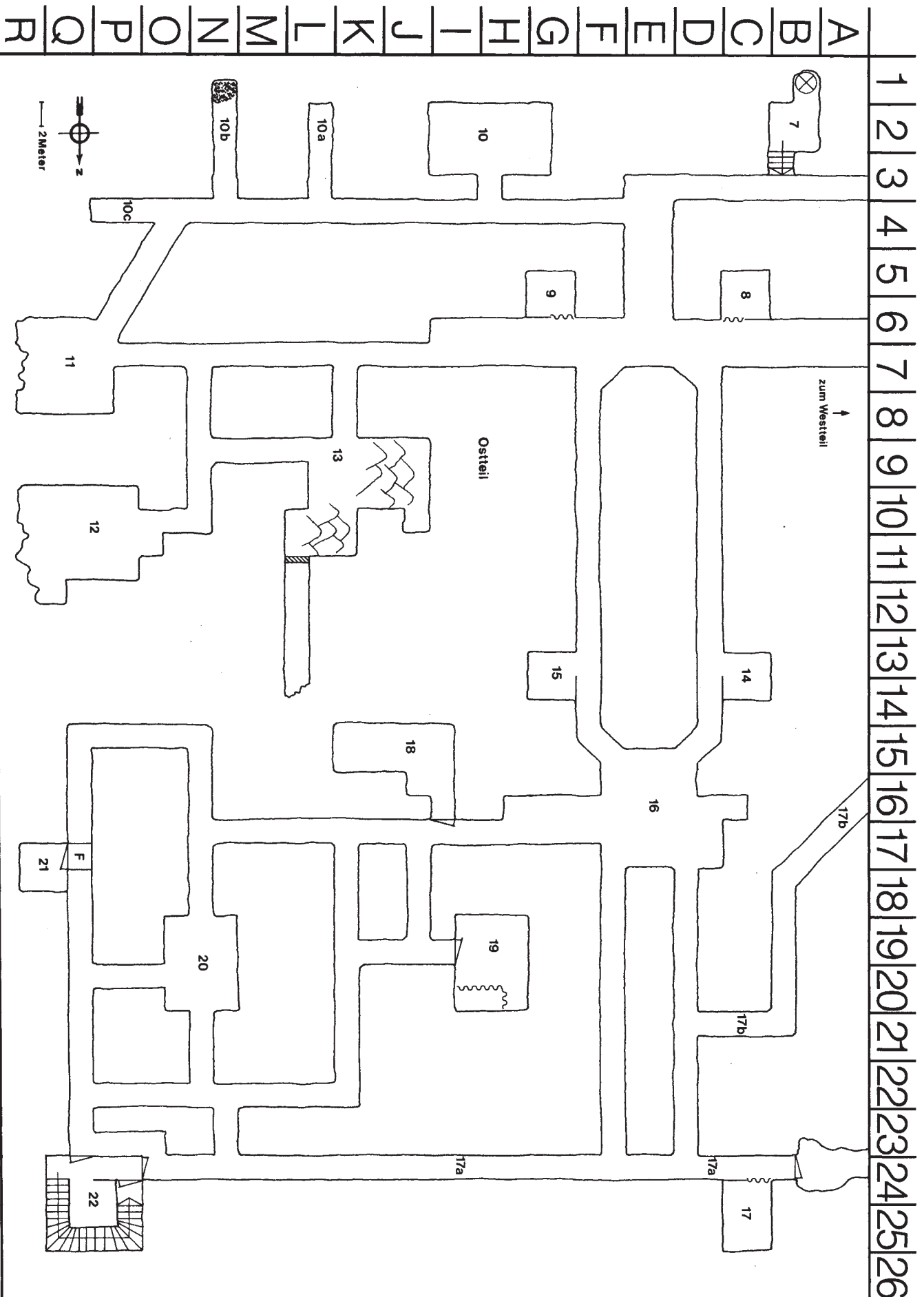


1 Meter

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

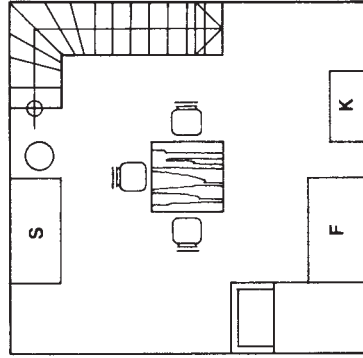


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

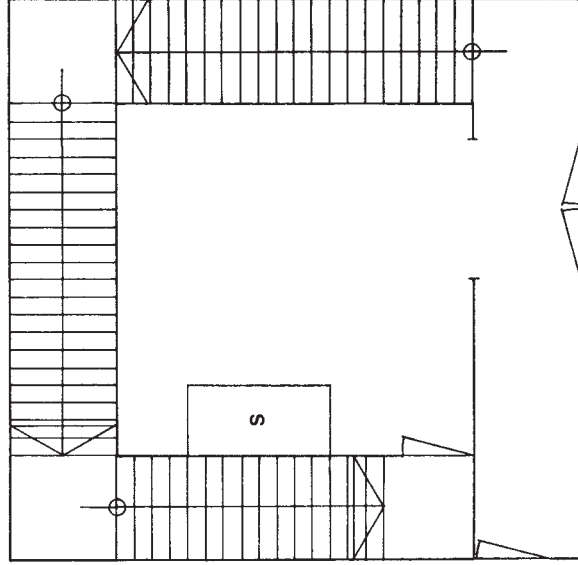
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

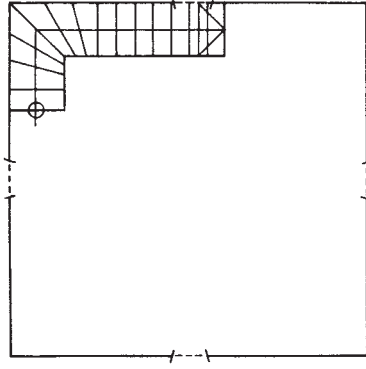
Erstes Obergeschoß



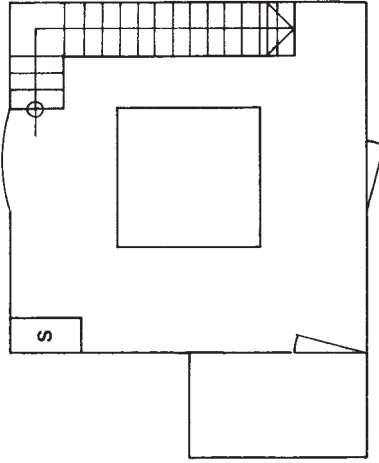
Keller



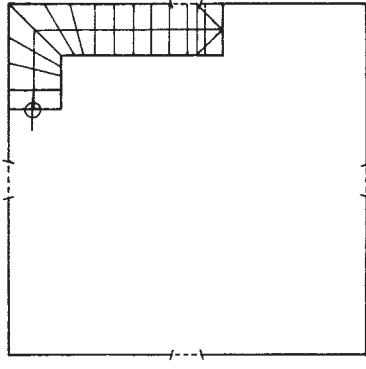
Drittes Obergeschoß



Ebene Erde



Zweites Obergeschoß



1 Meter

Gruppen-Abenteuer

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler
oder
die Schenke des Schreckens

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®


Schmidt
Spiele

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

oder die Schenke des Schreckens



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

© 1984 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30008-7

Inhalt

Vorwort	7
Hinweise für den Meister des Schwarzen Auges	9
Hintergrund	14
Beginn des Abenteuers	20
Raumbeschreibungen	20
Neue Monster	48
Der Echtenmensch	48
Die Fledermaus	48
Der Höhlenbär	49
Der Höhlenschatz	49
Die Höhlenspinne	50
Der Neandertaler	50
Die Ratte	51
Der Riesenhirschkäfer	52
Das Wildschwein	52
Vorgewürfelte Helden	53
Wichtige Abkürzungen	55
Zum Herausnehmen zwischen den Seiten	28/29
Nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt	
Der Plan des Schicksals	

Vorwort

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler ist ein Gruppenabenteuer für das Fantasie-Rollenspiel »Das Schwarze Auge«. Gruppenspiel heißt, es ist für einen Meister des Schwarzen Auges und mehrere Spieler bestimmt – in diesem Fall sind 3–5 die ideale Zahl. Um dieses Abenteuer spielen zu können, müssen die Spieler das Basis-Spiel besitzen und mit dem *Buch der Regeln* vertraut sein, was vor allem für den Meister des Schwarzen Auges – den Spielleiter und Mittelpunkt eines jeden Abenteuers – gilt. Je größer die Vorkenntnis der Regeln, desto zügiger (und spannender) läuft ein Abenteuer ab.

Bei *Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* handelt es sich um ein typisches Einführungsabenteuer. Es ist also für Anfänger gedacht, die sich noch nicht so gut im Reich des Schwarzen Auges auskennen, für Anfänger unter den Spielern, die in die Rolle eines Helden schlüpfen, um spannende Abenteuer zu erleben, wie auch für Anfänger unter den Meistern, denen die Leitung eines Spiels zukommt. Aus diesem Grund wurde auch darauf verzichtet, alle Informationen aus

dem *Buch der Regeln* in dieses Abenteuer einzubringen, um Neulinge nicht zu überfordern. Der ganze Komplex Magie und Zauberei wurde ausgespart, daher gibt es im Schwarzen Keiler auch keine Magier und Elfen, die ja bekannterweise Zauberformeln benutzen dürfen. Nur Abenteurer und Krieger der 1. Stufe sind erlaubt, allerdings kommen ein paar magische Utensilien im Lauf der Handlung schon vor. Was wäre Fantasie ohne Magie . . . ?

Wer nun als Spieler an diesem Abenteuer teilnehmen möchte, sollte jetzt nicht mehr weiterlesen. Denn dieses Buch ist nur für die Augen des Meisters bestimmt, der zur rechten Zeit Informationen an die Spieler weitergeben wird. Auch die Karten in der Mitte des Buches sind für die Spieler tabu. Wer die Örtlichkeiten und Gegebenheiten eines Abenteuers schon im voraus kennt, sieht sich sozusagen den Schluß eines spannenden Films zuerst an. Er nimmt sich den besonderen Reiz, den ein Rollenspiel ausmacht: eine fremde Umgebung zu erforschen und unvorhergesehene Abenteuer in ihr zu erleben.

Hinweise für den Meister des Schwarzen Auges

1 Wie im *Buch der Macht* beschrieben, ist der Meister des Schwarzen Auges für die Leitung des Spiels verantwortlich. Meistens läuft ein solches Spiel folgendermaßen ab: Der Meister des Schwarzen Auges präsentiert seiner Spielerrunde (in der Regel 3–6 Spieler) ein Abenteuer – selbst erdacht oder vorfabriziert, wie das vorliegende *Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* –, dessen Einzelheiten er der Runde jedoch nicht mitteilt. Dann werden die notwendigen Spielvorbereitungen getroffen. Man setzt sich an einen Tisch, und die Spieler würfeln ihre Helden aus, falls sie aus früheren Abenteuern nicht schon welche mitbringen. Ist das der Fall ist, sollte der Meister darauf achten, daß die Erfahrungsstufe der Helden mit der übereinstimmt, die für dieses Abenteuer vorgegeben ist. Zu leichte Abenteuer stellen für starke, höherstufige Helden keine Herausforderung dar, andererseits macht es keinen Spaß, frischgebackene, unerfahrene Abenteurer in ein gefährliches Verlies zu schicken, dessen Monster sie nicht überwinden und aus dem sie nicht wieder herausfinden. Die Werte der ausgewürfelten Helden, ihre Ausrüstung, Rüstungen und Waffen werden in die *Dokumente der Stärke* eingetragen.

Wenn alle Vorbereitungen beendet sind, stimmt der Meister die Spieler auf das folgende Abenteuer ein, indem er ihnen eine Geschichte erzählt oder vorliest, die als logischer und farbiger Hintergrund des Abenteuers dient: Eine Prinzessin ist entführt worden und soll gefunden und befreit, ein unterirdischer Höhlenkomplex muß ausgekundschaftet, eine vom Dschungel überwucherte, längst vergessene Stadt erforscht oder ein bestimmter Gegenstand aus einem Spukhaus geholt werden – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Im Laufe eines Abenteuers kommen auf den Meister verschiedene Aufgaben zu. Zunächst könnte man ihn als Moderator des ganzen Spiels bezeichnen. Er dient als Sinnesorgan der Helden und liefert ihnen Beschreibungen der unmittelbaren Umgebung, in

der sie sich befinden. Etwa: »Durch die Türöffnung tretet ihr in einen 4 × 4 Meter großen Raum. Er scheint völlig leer, aber plötzlich hört ihr ein rasseln- des Geräusch . . .« Ein Großteil des Spiels besteht aus Fragen der Spieler, die Ihnen, dem Meister, gestellt werden, und die Sie beantworten sollten, ohne zunächst zuviel zu verraten. Um hier eine Hilfestellung zu geben, wurden die Raumbeschreibungen in diesem Abenteuer in *Allgemeine Informationen*, *Spezielle Informationen* und *Meisterinformationen* aufgeteilt. Unter *Allgemeine Informationen* werden Dinge und Gegebenheiten beschrieben, die von den Helden auf den ersten Blick zu erfassen sind, unter *Spezielle Informationen* sind Dinge aufgelistet, die den Helden erst nach einer gewissen Zeit auffallen, und die *Meisterinformationen* schließlich vermitteln dem Meister ein Hintergrundwissen, über das die Spieler nicht verfügen können und das der Meister für die Leitung des Spiels braucht.

Die zweite wichtige Funktion des Meisters ist die des Schiedsrichters. Oft wird es während eines Abenteuers zu Meinungsverschiedenheiten unter den Spielern/Helden kommen. Dann hat der Meister die Aufgabe, sie auszuräumen und für eine flüssige Abfolge der Handlung zu sorgen. Der Schiedsrichter sollte sich intelligenten Einwänden der Spieler nicht verschließen, aber letzten Endes hält er alle Fäden in der Hand. Seine Entscheidungen sind unumstößlich. Es gibt zwar kein Patentrezept, wie man sich als Meister am besten verhält, aber folgende Punkte sollte er immer beherzigen:

- Er muß stets fair und gerecht sein und dafür sorgen, daß die Spieler viel Freude an einem Abenteuer haben.
- Er sollte gewissermaßen über den Dingen stehen und die Aktionen der Spieler nur beeinflussen, wenn es wirklich unbedingt nötig ist (etwa die Spieler in eine bestimmte Richtung lenken).
- Er ist nicht der Gegner der Spieler, sondern er repräsentiert die Welt, in der sich die Spieler bewe-



gen. Er führt die Monster und alle anderen Kreaturen außer den Helden.

2 Das *Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* ist ein besonderes Abenteuer. Es geht hier nicht in erster Linie darum, Monster zu besiegen und Schätze zu finden, sondern es geht um das Leben einer Handvoll Gefangener, die aus dem Weinkeller der Taverne durch ein System von unterirdischen Gängen und Räumen flüchten und das Tageslicht erreichen müssen. Es gibt nur eine Ebene im Spiel, dafür aber mehrere unterschiedliche Bereiche, so ein Bergwerk und ein Höhlensystem, die miteinander verbunden sind. Sehr wichtig ist, daß der Meister den Spielern zu Beginn des Abenteuers nicht zuviel verrät, denn ihre Helden sind – abgesehen von ein paar Informationen, die sie im Wirtshaus vielleicht aufschnappen – völlig ahnungslos, wo sie genau sind oder hingehen müssen. Mehr noch, am Anfang können sie sich nicht einmal auf ihre Augen verlassen, denn es herrscht völlige Dunkelheit. Die Spieler beginnen dieses Abenteuer also mit sehr begrenztem Wissen, und das Spiel wird die Form einer Suche annehmen, einer Suche nach mehr Wissen, das die Helden schließlich aus den unterirdischen Kammern und Kavernen hinaus ans Tageslicht führen soll.

Bei diesem Unterfangen ist die Zeit ein wichtiger Faktor. Bei der gegebenen Situation muß man davon ausgehen, daß die Söldner des Grafen die Flucht der Helden spätestens am Morgen bemerken, den Helden bleiben also lediglich wenige Stunden, um ins Freie zu gelangen und das Weite zu suchen. Der Meister sollte daher den Spielern klarmachen, daß Herumtrödeln oder auch übervorsichtiges Spiel tödlich sein kann. Vielleicht will er auch ein Zeitlimit zum Erreichen eines Ausgangs setzen, das nach realer Zeit oder nach Spielzeit (Vorschlag: 36 Spielrunden) bemessen sein kann.

Wie dem auch sei, im Bergwerk und dem Höhlensystem wird es ziemlich hart hergehen, und die Helden müssen um ihr Überleben kämpfen. Die Spieler sollten aber nie vergessen, daß man mit Köpfchen oft weiterkommt als mit roher Kraft. Wenn sie sich dementsprechend verhalten, sollte der Meister dies belohnen.

3 Vor Beginn des Spiels ist es unbedingt erforderlich, daß der Meister dieses Abenteuer ganz liest und sich mit den Örtlichkeiten und den auftauchenden Kreaturen, Fallen und Gegenständen vertraut macht. Wichtigstes Hilfsmittel dazu sind die drei Karten, von denen auf der einen die Grundrisse des Berg-



werks und des Höhlensystems, auf den beiden anderen die des Turms und des Wirtshauses eingezeichnet sind.

Das Abenteuer ist im Grund für 4 Helden angelegt. Nehmen mehr oder weniger Spieler an ihm teil, kann der Meister das durch Erhöhen oder Vermindern der Monsterzahl ausgleichen. Bei zu wenig Spielern besteht auch die Möglichkeit, daß einer oder zwei Spieler mehrere Helden spielen, oder der Meister läßt sie im Bergwerk einfach einen oder mehrere Verbündete finden. In jedem Fall sollte der Meister davon ausgehen, daß die in diesem Abenteuer genannten Zahlen nicht vorgegeben sind und er sie nach eigenem Ermessen verändern kann, wenn das seiner Spielerrunde dienlich ist. Auch kann er die Helden weitere Hilfsmittel finden lassen, wenn ihm

das Abenteuer zu schwer erscheint, oder, falls es ihm zu leicht vorkommt, weitere Fallen einbauen.

Sobald die überlebenden Helden das Freie erreicht haben, können wir annehmen, daß sie vor dem Zugriff des wahnsinnigen Grafen Baldur in Sicherheit sind. Damit endet das Spiel, und der Meister vergibt Abenteuerpunkte an die Helden, wie in den einzelnen Raumbeschreibungen angegeben. Dazu werden dann noch die Punkte für überwundene Monster addiert und eventuell gefundene Schätze verteilt.

Wenn alle Vorbereitungen der Spieler und des Meisters abgeschlossen sind (dazu gehören neben dem Auswürfeln der Helden auch die Bestimmung eines Kartographen, der die erforschten Gänge und Räume aufzeichnet), liest der Meister den Spielern die Hintergrundgeschichte vor.





Hintergrund

Langsam versinkt die rotgoldene Sonne am Horizont, und bläuliche Dämmerung hüllt das Land ein. Bald wird die Nacht kommen und euren anstrengenden Ritt beenden. Aber ihr seid den ganzen Tag auf euren Pferden und Maultieren gut vorangekommen. Das Tagesziel, den Marktflecken Gratenfels im Vorland der Koschberge, habt ihr fast erreicht. Der Weg führt schon durch das fruchtbare Acker- und Weideland, das sich vor dem Dorf erstreckt, und ihr passiert die ersten strohgedeckten Hütten der Bauern.

Nicht mehr weit vor euch, in einer kleinen grünen Talsenke, sind die Fachwerkgiebel von Gratenfels zu erkennen. Während ihr langsam auf das Dorf zureitet, unterhaltet ihr euch darüber, wie euer großes Abenteuer begann.

In eurer Heimat, der Gegend um die Hafenstadt Havena, war zwar einiges los, aber diese Ereignisse kanntet ihr nur vom Hörensagen. Euer Tagesablauf dort war eher langweilig. Als Söhne und Töchter von Bauern und Handwerkern hatten die meisten von euch von früh bis spät hart arbeiten müssen. Ein tristes Los, aber der eitle Müßiggang, dem manche von euch frönten, war auch nicht viel besser. Immer dieselben langweiligen dummen Gesichter und Späße. Und dabei dürstet es junge Leute wie euch nach Erlebnissen, nach fremden Ländern und Menschen, nach Abenteuern. Und da war Gevatter Karolus, ein stadtbekannter Tuchhändler aus Havena, mit seinem Vorschlag gerade recht gekommen. Er hatte sich an euch gewandt und gefragt, ob ihr ihn auf eine Reise in den Osten begleiten könntet. Kurz zuvor hatte er mehrere Gehilfen entlassen müssen und war nun knapp an Arbeitskräften. Was ihm noch fehlte, wären ein paar junge Leute, die zupacken könnten, hatte er gesagt.

Über die Koschberge sollte es nach Angbar gehen, wo er Tuch und Seide auf dem dortigen, jährlich stattfindenden Markt einzukaufen gedächte. Eure Eltern hatten trotz einiger Bedenken zugestimmt. Schließlich hattet ihr sie überzeugen können, daß es

nun für euch an der Zeit war, etwas von der Welt zu sehen und sich die Hörner abzustoßen.

Die Aussicht auf eine mehrwöchige Reise und die sicher dabei zu erlebenden Abenteuer hatten euch in Hochstimmung versetzt. Nach zwei Tagen Vorbereitung wart ihr aufgebrochen: Gevatter Karolus, seine resolute Tochter Jasmin und eure Gruppe von jungen, abenteuerlustigen Leuten. Aus ein paar Pferden und Maultieren besteht eure kleine Karawane. Auf schmalen Wegen hattet ihr saftige Wiesen und dichte Wälder, Marschland und steinige Felder durchquert, und nach den ersten Tagen war eure Hochstimmung ganz langsam der Nüchternheit einer beschwerlichen Reise gewichen.

Nun habt ihr Gratenfels erreicht. Am nächsten Morgen soll es hinauf in die Koschberge zum Greifenpaß gehen, dann würde der lange Abstieg nach Angbar folgen. Aber zunächst wollt ihr in diesem Dorf übernachten. Gevatter Karolus hatte auch schon gesagt, wo. Der »Schwarze Keiler« bot sich an. Das ist ein etwas außerhalb von Gratenfels gelegenes Gasthaus, dessen Wirt der Tuchhändler von früheren Reisen her kennt. Zach Gimbel ist sein Name, und in seiner Schenke gibt es ein paar Fremdenzimmer.

Während ihr durch die schmutzigen Gassen von Gratenfels reitet und neugierige Kinder, gackerndes Geflügel und die letzten Häuser des Dorfes hinter euch laßt, taucht vor euch am rechten Wegesrand das große, zweistöckige Gasthaus auf. Hinter den Fenstern brennt schon Licht, aber das Wirtshausschild, das an einer Stange hängt, die über euch aus der Hausmauer ragt, ist noch in der Dämmerung zu erkennen: ein Wildschwein aus schwarzem Schmiedeeisen. Das Gasthaus steht an einem steilen Hügel, hinter dessen Kuppe die Kegelspitze eines Turms zu sehen ist.

Müde klettert ihr von euren Reittieren. Gevatter Karolus betritt zunächst allein die Taverne und kommt nach einer Weile mit einem Knecht zurück, der eure Tiere samt Traglasten in den Stall führt. Dann geht auch ihr in das Gasthaus, begrüßt den Wirt und seine



Frau Zelda und laßt euch von den Wirtsleuten eure Zimmer im ersten Stock zeigen. Nachdem ihr euch dort häuslich eingerichtet und eine Zeitlang ausgeruht habt, geht ihr hinunter in den Schankraum und setzt euch an einen Tisch, um etwas zu essen und einen Schoppen Wein zu trinken.

Nun ist es für die Spieler an der Zeit, sich ihre Helden auszuwürfeln. Weisen Sie als Meister darauf hin und geben Sie acht, daß zunächst nur die Werte der Helden in die *Dokumente der Stärke* eingetragen werden. Wer sich nicht die Mühe machen möchte, mit W 20 einen Helden auszuwürfeln, der kann sich auf der Tabelle mit 20 vorgewürfelten Helden auf Seite 53 einen aussuchen.

Mittlerweile ist es draußen völlig dunkel geworden, und der Schankraum hat sich mit Gästen gefüllt. Lärmende Zecher aus dem Dorf sind darunter, aber auch besser gekleidete Reisende, die wie Gevatter Karolus über den Greifenpaß wollen oder von jenseits der Berge kommen. Ihr eßt ein einfaches, aber schmackhaftes Eintopfgericht und verbringt den weiteren Abend schwatzend beim Wein. Gevatter

Karolus bespricht mit euch die weitere Reiseroute, Jasmin scheint müde und starrt gelangweilt vor sich hin. Sie läßt sich von der ausgelassenen Stimmung der Tavernengäste nicht mitreißen. Ab und zu brandet Gelächter auf, oder es gibt ein großes Hallo, wenn das Serviermädchen Leti mit Weinbechern oder Bierhumpen an einen Tisch kommt.

Aber nicht alle Gäste sind fröhlich. Manche trinken verdrossen ihren Wein oder ihr Bier und tuscheln leise miteinander. An den Nachbartischen wird jedoch laut geredet. Unweigerlich schnappt ihr ein paar Gesprächsfetzen auf:

»... ist das Schlimmste, was uns passieren konnte!«

»Nicht so laut, Mann.«

»Ich kann mir nicht vorstellen, daß er ... und Wengenholm angreift ... schließlich ... die mächtigste Nachbargrafschaft.«

»Wenn es nach mir ginge, würde ich diesem Tyrannen ...«

»... hat neulich in Wiesenbach drei angebliche Spione aufhängen lassen.«

»Sag ja nichts gegen unseren Herrn, er ist der . . .«

»Jetzt liegt Graf Baldur schon mit zwei seiner Nachbarn in Fehde.«

». . . doch nicht mehr ganz normal. Seine Gier bringt uns noch alle . . .«

Die Aussagen der Dorfbewohner machen euch betroffen. Unterwegs habt ihr auch schon so manches über Graf Baldur aufgeschnappt, und je mehr ihr euch Gratenfels nähert, desto schlimmer wurde das Gerede über ihn. Den Gerüchten nach soll es sich um einen verrückten Emporkömmling handeln, der die Herrschaft über die Provinz Gratenfels von seinem Onkel, dem ehemaligen Herrn der Burg Gratenfels, übernommen hat und nun seinen Machtbereich ausdehnen will. Man munkelt auch, daß sich sein Zorn gegen die Edlen von Wengenholt richtet.

Aber sei's drum. Das sind die Probleme der Einheimischen. Euch kann das egal sein, denn morgen früh seid ihr sowieso wieder fort. Also zerbrecht ihr euch nicht den Kopf über Graf Baldur, sondern bestellt bei Leti noch eine Runde Wein.

Zwei Stunden später wollt ihr gerade aufstehen, um

in eure Schlafkammern zu gehen, als plötzlich die Tür mit lautem Krachen auffliegt und ein finster blickender Edelmann die Gaststube in Begleitung eines mit Kettenhemd und Schwert ausgerüsteten Wachhauptmanns betritt. Hinter den beiden seht ihr durch die offenstehende Tür die Helme und Speerspitzen bewaffneter Männer blinken.

Zach Gimbel, der Wirt, verbeugt sich unterwürfig vor dem schnauzbärtigen Edelmann. Die meisten Anwesenden schrecken zusammen und werfen sich auf den Boden. Dann rufen sie:

*»Grotho, Garax, Grotho
Greifax, Graf von Gratenfels.«*

und stehen wieder auf. Gelangweilt schaut der Edelmann sich um. Dann verfinstert sich sein Blick. »Und was ist mit euch?« donnert er los. »Wollt ihr nicht grüßen, wie es sich gehört?«

An diesem Punkt sollte der Meister die Spieler fragen, wie sich ihre Helden verhalten. Wollen sie sich nicht von der Mehrzahl der Tavernengäste unterscheiden, müssen sie sich genauso wie diese



benchmen. Sie müssen sich also zu Boden geworfen und die Grußformel richtig aufgesagt haben, sonst fallen sie auf und sind dem jähzornigen Grafen Greifax ausgeliefert, was natürlich im Sinn des Spieles ist.

Wenn die Spieler sich nicht richtig verhalten haben, also sich nicht zu Boden warfen und die Formel nicht genau aufsagen können, ist der Fall klar. Sollten sich einige Spieler trotz der überraschenden Situation und der relativen Schwierigkeit der Aufgabe an den Vers zu erinnern glauben – den der Meister nur einmal und gegebenenfalls schnell und undeutlich vorgelesen hat –, prüft der Meister deren Wissen, indem er sie auffordert: »Dann schreibt doch bitte einmal die Grußformel auf, und zwar jeder für sich.« Falls der unwahrscheinliche Fall eintritt, daß alle Spieler die Formel richtig zu Papier bringen, muß der Meister sich etwas einfallen lassen. Auswege gibt es immer, etwa »Ihr habt euch für eueren Gruß zu lange Zeit gelassen.« oder »Wie, ihr wagt es, die heiligen Worte nicht richtig auszusprechen!« Wichtig ist nur, daß die Spieler sich nicht herausreden können und dem wahnsinnigen Greifax ausgeliefert sind.

»Packt die Verräter!« brüllt der Graf. »Ich bin von Spionen umgeben. Alle trachten mir nach dem Leben. Sie warten nur auf die Gelegenheit, mich hinterhältig zu meucheln.«

Eure Unschuldsbeteuerungen nützen nichts und auch nicht die Versicherung, ihr stammet nicht aus Gratenfels und würdet euch mit hiesigen Sitten und Gebräuchen nicht auskennen. Baldur Greifax läßt nichts gelten. Auch von den einheimischen Tavernengästen ist keine Unterstützung zu erwarten. Sie schweigen betroffen, ja es scheint sogar, als seien sie froh darüber, daß Fremde der Zorn des Grafen trifft, nicht sie. Nur in Letis Gesicht läßt sich ein Anflug ehrlichen Mitgefühls erkennen.

Dann geht alles sehr schnell. Ein Dutzend Wachen ergreifen und entwaffnen euch und nehmen euch eure Wertgegenstände ab. Dann werdet ihr gebunden und in eine Ecke gedrängt.

»Schafft mir das Pack aus den Augen!« schreit Greifax. »Ich kann die Anwesenheit dieses Gesindels nicht länger ertragen. Wir wollen morgen früh über sie zu Gericht sitzen.«

Unsanfte Hände packen euch und stoßen euch die Kellertreppe hinunter. Der Wirt geht mit einem Licht voraus und öffnet die Tür. »Hier ist mein Weinkeller«, sagt Zach Gimbel. »Dort könnt ihr sie einstweilen lassen.«

Man wirft euch gefesselt in eine Ecke des spärlich erleuchteten Weinkellers. Kurz danach öffnet sich die Tür noch einmal, und zwei Einheimische, in denen ihr Zecher aus dem Schankraum erkennt, werden ebenfalls gefesselt hereingebracht. »Wir haben nicht über seinen Witz gelacht«, meint der eine niedergeschlagen.

Mittlerweile habt ihr euch im Weinkeller umgesehen. An der Nordwand des Kellerraumes lagern drei große Weinfässer auf Holzgestellen. Sie sind im Durchmesser fast mannsgrößer und fassen mehrere hundert Liter. An der West- und Ostwand stehen je zwei kleinere Fässer, an der Ostwand darüber hinaus auch ein Regal mit Krügen und verschiedenen Glasbehältern.

Die Stunden rinnen langsam dahin. Euer ungewisses Schicksal zehrt an euren Nerven und Kräften. Die Unterhaltung mit den Einheimischen erbringt nicht viel, aber einige Informationen könnt ihr doch bekommen:

Nun folgt eine Gerüchtablette, auf welcher der Meister mit W 20 (nur die Einer zählen, z. B. $13 = 3$, $19 = 9$, $20 = 10$) auswürfelt, welche Informationen die gefangenen Helden bekommen. Der Meister kann auch nach eigenen Gutdünken Information auswählen.

1. Baldur Greifax ist wahnsinnig. Er läßt alle aufhängen, die ihn nicht korrekt grüßen.
2. Fremde sind in Gratenfels nicht gern gesehen.
3. Der Wirt ist ein Feind des Grafen.
4. Früher soll in der Nähe von Gratenfels ein Bergwerk existiert haben.
5. Auf diese Weise preßt der Graf »Freiwillige« für seinen Söldnertrupp, mit dem er gegen Wengenhalm ins Feld ziehen will.
6. Der Hügel hinter dem »Schwarzen Keiler« ist ausgehöhlt.
7. Der Graf ist sehr auf Geld erpicht, da ihn der Unterhalt seiner Truppen Unsummen kostet.
8. In letzter Zeit sind ein paar Männer aus der nahen Umgebung und sogar ein ganzer Zwergentrupp verschwunden.
9. Der Vorfall ist nur einer der rauhen Späße des Grafen, der solche Kurzweil über alles liebt.

10. Die Gegend um Gratenfels ist von giftigem Gewürm verseucht, das sich mit Vorliebe in dunklen Grotten und Höhlen aufhält.

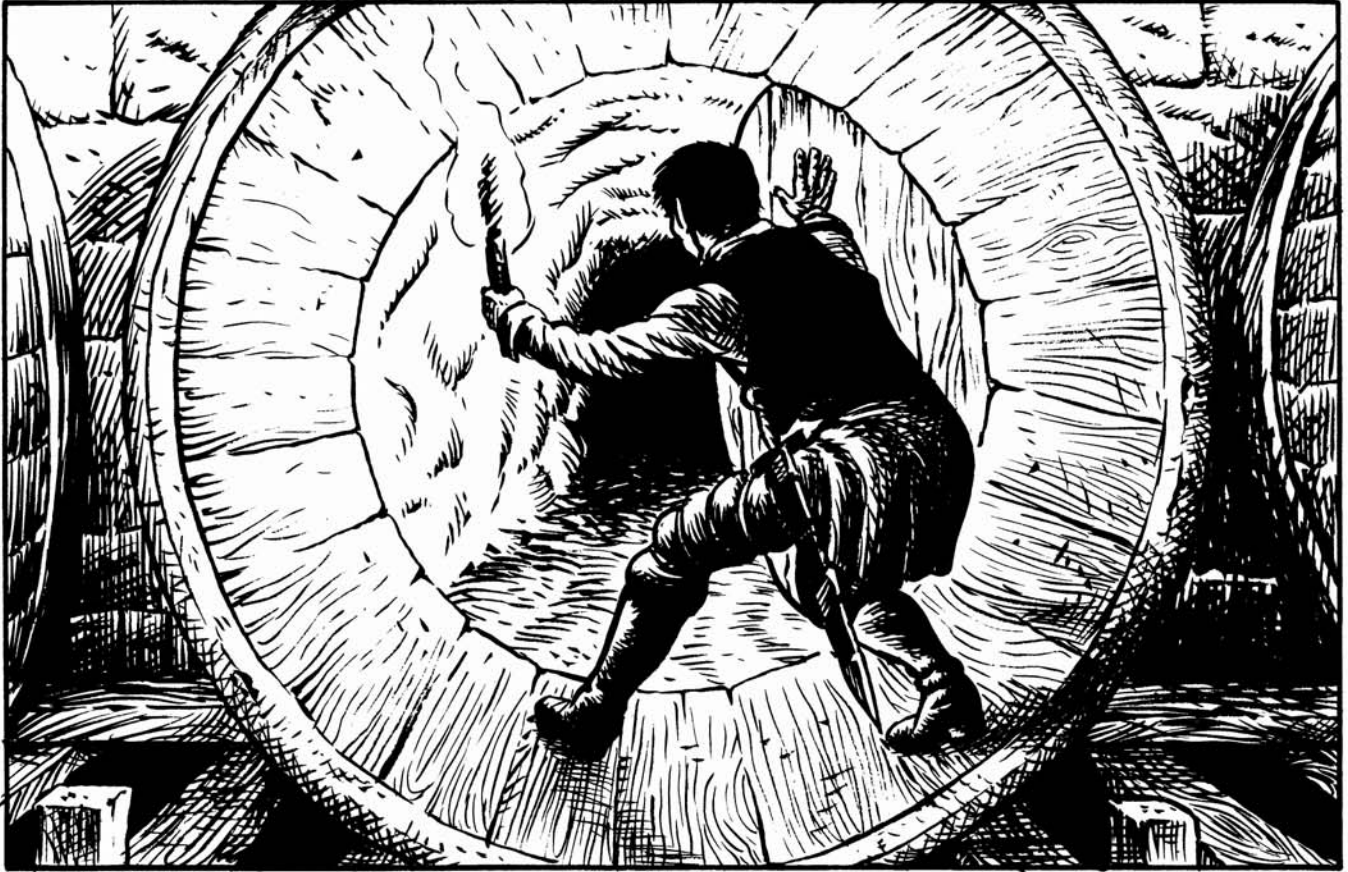
Der Meister würfelt oder wählt drei Informationen für die Helden aus. Dabei ist für ihn zu beachten, daß die Gerüchte nicht alle der Wahrheit entsprechen. Wahr im engeren Sinne sind nur 1., 4., 6., 7. und 8.

Während langsam die Zeit bis zum Morgengrauen verstreicht, dringt lautes Gejohle aus dem Schankraum zu euch in den Keller. Der Graf und die Schergen lassen es sich gutgehen. Die Fackel an der Wand brennt nieder und erlischt. Ihr sitzt in völliger Dunkelheit da. Plötzlich öffnet sich die Tür des Weinkellers. Leti kommt mit einem großen Krug und einer Laterne in der Hand herein. Hinter ihr folgt ein Söldner, der den beiden Einheimischen die Fesseln durchschneidet und sie zur Tür hinauschiebt. »Die beiden hatten noch einmal Glück«, sagt er im Hinausgehen. »aber ihr seid heute früh dran!« Leti geht an ein kleines Weinfäß an der Ostwand und füllt den Krug. Dann läßt sie wie zufällig ein Messer aus ihrem Kleid

fallen und flüstert: »Durch das mittlere große Faß!« Einer von euch packt das Messer mit gefesselten Händen und schneidet seinem Nebenmann die Fesseln durch. Wenige Sekunden später seid ihr alle frei. Schnell kramt ihr in euren Taschen nach, um festzustellen, was man euch noch an nützlichen Dingen gelassen hat.

An dieser Stelle sollte der Meister die Spieler dazu bewegen, ihre *Dokumente der Stärke* weiter auszufüllen. Nun müssen Rüstung und Waffen bzw. mitgeführte Gegenstände eingetragen werden. Der Rüstungsschutz der Helden darf höchstens 2 betragen, also ein wattierter Waffenrock sein, falls die Helden ausgewürfelt wurden. Dazu kommen insgesamt höchstens ein Dolch und das Messer, das Leti ihnen gab. Einer der Helden darf Feuerstein, Stahl und Zunder bei sich haben. Der Meister sollte also nur einen wattierten Waffenrock (die anderen tragen normale Kleidung), einen Dolch, ein Messer und einmal Feuerstein, Stahl und Zunder zulassen. Etwaige andere Gegenstände und Waffen wurden den Helden bei der Durchsuchung abgenommen. Falls die Spieler sich die





Helden auf der Tabelle mit vorgewürfelten Helden aussuchen oder auswürfeln, gelten die dort angegebenen Werte.

Ihr habt keine andere Wahl. Ihr nähert euch erstaunt dem mittleren Faß, und einer von euch rüttelt kräftig an dem Deckel. Der gibt plötzlich nach und läßt sich zu eurer Verwunderung nach innen aufklappen. Oh-

ne Schwierigkeiten steigt der erste von euch in das Faß und tastet sich bis zum hinteren Ende vor. Auch der Boden ist beweglich und klappt nach innen auf. Dahinter ist es dunkel, aber es gibt kein Zurück. Ihr klettert alle in das Faß und tastet euch in einen Gang vor. Dann schließt Leti Faßboden und -deckel hinter euch. Um euch ist es stockdunkel, aber die Angst vor einem ungewissen Schicksal im Morgengrauen treibt euch vorwärts.

Beginn des Abenteuers

Raumbeschreibungen

Wichtige Meisterinformationen:

Bei Beginn des Abenteuers herrscht absolute Dunkelheit. Solange die Helden nicht die in *Raum 1* versteckten Fackeln gefunden haben, beschreibt der Meister alle Örtlichkeiten, Wände und Gegenstände so, wie sie sich für eine tastende Hand anfühlen. Er sagt zum Beispiel nicht: »Ihr findet eine Spitzhacke«, sondern »Du fühlst einen Holzstab. Er ist etwa einen Meter lang, und ein Ende steckt in einem schweren, gebogenen Eisenteil, das in zwei Spitzen ausläuft.«

Gang 1a:

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 2 m breit, 2 m hoch und erstreckt sich 12 m in nord-südlicher Richtung. (Diese Informationen dürfen die Spieler aber erst bekommen, wenn sie für Licht gesorgt haben. Auch die Zeichnung darf erst dann angefertigt werden.) Nach 4 Metern gibt es auf der Westseite einen 2 m breiten Durchgang. Im Norden endet der Gang an einer Bohlenwand. Davor klafft im Boden ein Loch (1b). Der letzte Teil des Ganges (3 m) ist hier eingebrochen.

Spezielle Informationen:

Im Gang riecht die Luft modrig und abgestanden. Boden und Wände sind an einigen Stellen von Schimmelpilzkulturen bedeckt. Es besteht die Gefahr des Ausgleitens. (Der Meister würfelt für jede Person mit einem sechsseitigen Würfel; bei einer 1 stürzt der in Frage kommende Held – kein Abzug von Lebenspunkten.)

Raum 1: EHEMALIGER WACHRAUM

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 6 × 6 m groß und 2,5 m hoch. Diese

Informationen sollen die Spieler aber erst erhalten, wenn sie etwas sehen können. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Größe des Raumes durch Ertasten annähernd zu bestimmen.

Spezielle Informationen:

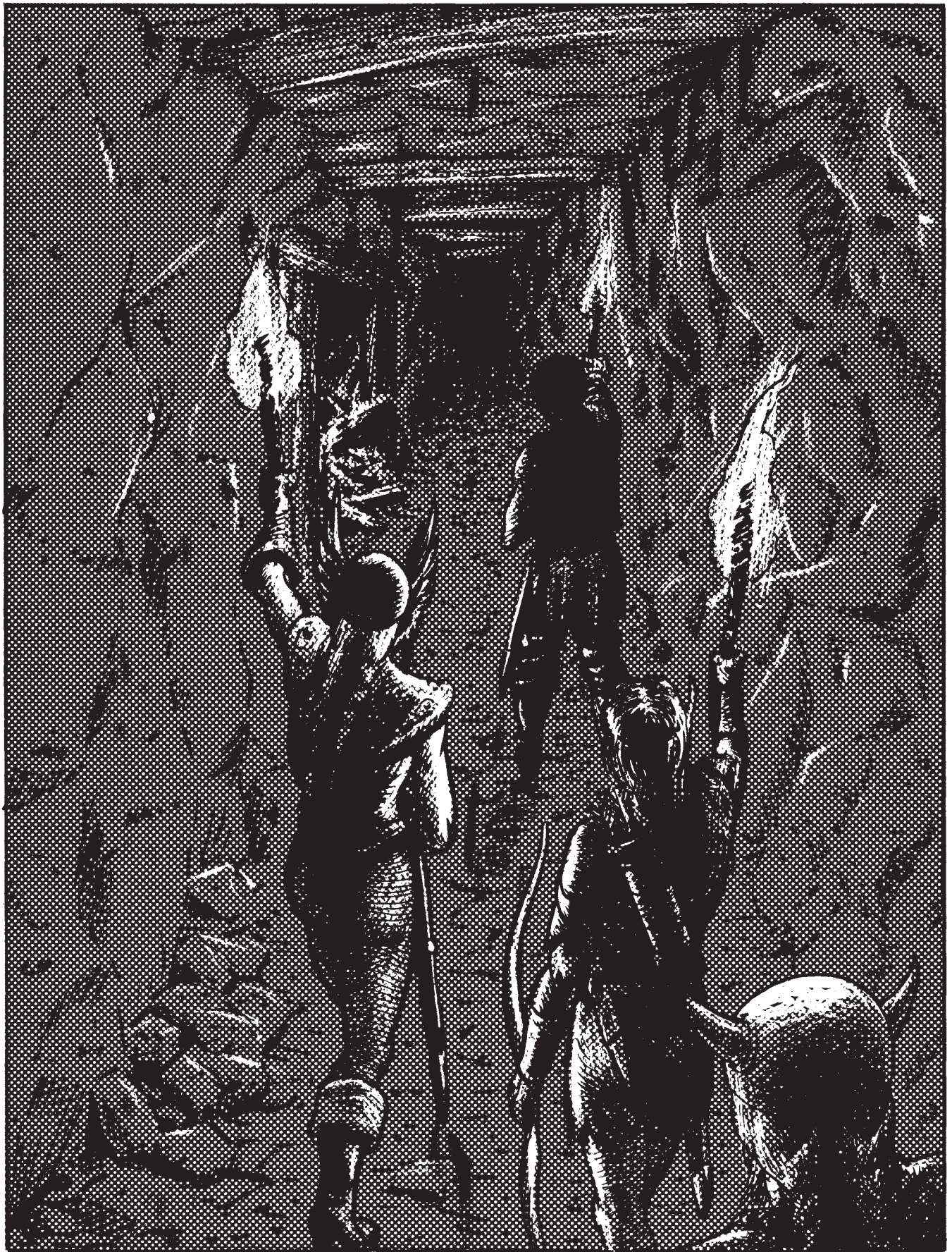
Dieser Raum ist mit Gerümpel und Baumaterial angefüllt. An der Westwand liegen ein paar Bretter von 3–4 m Länge aufgestapelt. In der Mitte der Südwand steht ein 2 m breiter und 2 m hoher Holzschrank, der verschlossen ist. Links davon befindet sich ein schmaler Spind, ebenfalls verschlossen. Mitten im Raum bilden ein umgestürzter Tisch und zwei zerbrochene Stühle ein ärgerliches Hindernis. An der Nordwand steht eine verschlossene Truhe.

Meisterinformationen:

Der Schrank an der Südwand enthält eine Lederrüstung in Menschengröße, ein verrostetes Schwert (1 W + 4; Bruchfaktor 6 auf 2 W 6) und ein Senkblei an 4 m Schnur. Auf dem Schrank liegt ein runder Holzschild. Im Spind daneben sind eine Spitzhacke, zwei Dutzend lange Zimmermannsnägel, ein Hammer, eine kleine Handsäge und ein Stemmeisen. Spitzhacke und Stemmeisen können zur Not als Waffen benutzt werden (Spitzhacke 1 W + 4, AT –3, PA –2; Stemmeisen 1 W + 2). Schrank und Spind sind zwar verschlossen, aber einem energischen Öffnungsversuch halten ihre Schlösser nicht stand.

Die Truhe an der Nordwand hingegen ist aus Eichenholz und nur mit Werkzeug aufzubrechen. In ihr liegen 16 Pechfackeln sowie Feuerstein und Zunder.

In der Nordwestecke des Raums, hinter einem umgefallenen Schemel verborgen, ragt ein etwa 70 cm langer Hebel aus dem Boden. Wird dieser Hebel umgelegt, öffnet sich über Seilzug ein Riegel, der die Bohlentür in *Gang 1B* verschlossen hält.



Mit einer genügend langen Planke aus diesem Raum sollte es den Helden ein leichtes sein, den Graben (*Gang 1B*) zu überqueren. In der Nordwestecke, neben den Planken, liegt eine Rolle morschen Seils (15 m, bei jeder Anwendung einmal würfeln – reißt bei 1 auf W 6).

Wichtig: Wenn die Helden Gegenstände ertasten, sollte der Meister ihnen nicht direkt eröffnen, um was es sich handelt. Hier müssen allgemeine Beschreibungen reichen, bis der Spieler den Gegenstand errät. An eine genaue Untersuchung des Raumes kann erst gegangen werden, wenn die Helden die Truhe aufbrechen und die Fackeln finden. Aber dazu brauchen sie Werkzeug, etwa das aus dem Spind.

Der Meister sollte sich vor Augen halten, daß dieser Raum die Helden mit einer Notausrüstung und provisorischen Waffen versorgt. Diese Dinge sind für ein erfolgreiches Bestehen des Abenteuers so lange unentbehrlich, bis den Helden geeignete Ausrüstungsgegenstände in die Hände fallen. Können gefundene Waffen oder Gegenstände nicht eindeutig zugeordnet werden, sollte der Besitzer ausgewürfelt werden.

Des weiteren sollte der Meister Anfängern unter den Spielern auf die Sprünge helfen, indem er Hinweise gibt, was alles als Waffe verwendet werden kann, so zum Beispiel abgebrochene Stuhlbeine usw.

Gang 1b:

Allgemeine Informationen:

9 m nach dem Eingang ist der Boden des Ganges eingebrochen; ein 3 m breites und 3 m tiefes Loch ist entstanden. Eine Handbreit hinter dem Graben schließt eine sehr massiv aussehende Bohlenwand den Gang ab. (Diese Informationen können die Helden nur erhalten, wenn sie zuerst *Raum 1* betreten haben und sich dort mit einer Lichtquelle versorgen.)

Spezielle Informationen:

(werden nur gegeben, wenn die Helden durch eine Lichtquelle etwas sehen und die Lage beurteilen können.) Auf Druck gibt die Bohlenwand nicht nach – weder wenn die Helden von jenseits des Grabens mit einem langen Gegenstand die Bohlenwand einzudrücken versuchen, noch wenn sie den Graben irgendwie überqueren.

Meisterinformationen:

Nähern sich die Helden dem Graben in unvorsichtiger Weise, was in diesem Fall nicht auf allen vieren heißt, stürzt der an der Spitze gehende Held in den Graben (3 Lebenspunkte Abzug). Am einfachsten läßt sich der Graben mit Hilfe eines genügend langen Brettes aus *Raum 1* überqueren, es sind jedoch auch noch andere Möglichkeiten denkbar (Schränk in den Graben stellen; in den Graben hinunterklettern usw.) Die Bohlenwand hinter dem Graben ist in Wirklichkeit eine Geheimtür. Sie kann nur durch den Hebel in der Nordwestecke von *Raum 1* geöffnet werden.

Gang 2a:

Allgemeine Informationen:

Hinter der Bohlentür verläuft ein Gang in west-östlicher Richtung. Er ist 2 m breit, nur knapp 2 m hoch, und die Luft hier ist sehr stickig und abgestanden. Der Gang ist unbeleuchtet.

Spezielle Informationen:

Der Gang macht einen recht auffälligen Eindruck. Im Abstand von 2 m sind an den Seiten Stützbalken zu erkennen, die paarweise durch einen Deckenbalken verbunden sind. In westlicher Richtung sind einige der Balken zerbrochen und liegen im Gang. An manchen Stellen ist Gestein und Erdreich in den Gang eingebrochen. Nach 14 m ist der Gang ganz verschüttet.

In östlicher Richtung macht der Gang einen besseren Eindruck. Nach 20 m stößt er auf einen weiteren Gang, der in nord-südlicher Richtung verläuft. Allerdings ist die Abzweigung nach Norden durch X-förmig zusammengenagelte Balken blockiert, und der südliche Teil biegt nach nur 2 m schon wieder nach Osten ab.

Meisterinformationen:

Bei diesem Gang handelt es sich um einen schon lange stillgelegten Teil des Bergwerks. Es ist Jahrzehnte her, seit hier zuletzt gearbeitet wurde. Im westlichen Teil des Ganges herrscht Einsturzgefahr. Für jeden Held, der diesen Teil des Ganges betritt, würfelt der Meister mit W 6. Bei einer 5 löst sich Erdreich und Gestein, bei einer 6 stürzt ein Balken um und verursacht 3 Trefferpunkte bei dem in Frage kommenden Helden.

Im Westen, dort, wo der Gang verschüttet ist, können die Helden bei einer eingehenderen Suche das Skelett eines menschlichen Kriegers unter

dem Geröll entdecken, dessen Kettenhemd, Schild und Kriegsbeil (1 W + 4) noch ganz gut erhalten sind. Sonst sind keine Wertgegenstände bei dem verschütteten Krieger zu finden.

Die Balkenbarrikade im Osten, die die Abzweigung nach Norden versperrt, ist nicht ohne weiteres zu beseitigen. Vier Mann hätten sicherlich 5 Spielrunden damit zu tun.

Gang 2b:

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft in west-östlicher Richtung, ist 2 m breit und gut 2 m hoch. Boden und Wände sind hier relativ feucht, die Luft scheint aber etwas frischer zu sein als in Gang 2a. Der Gang ist unbeleuchtet.

Spezielle Informationen:

Im Gegensatz zu Gang 2a macht dieser Stollen einen sicheren Eindruck. Stütz- und Deckenbalken sind schon im Abstand von 4 m errichtet. Die Sichtweite in einem unbeleuchteten Gang wie diesem beträgt maximal 10 m, egal, ob die Helden nun mit Fackeln oder Öllampen ausgerüstet sind. 18 m vom östlichen Ende kreuzt dieser Gang einen anderen Stollen, der in Nord-Süd-Richtung verläuft und sich in Breite und Höhe nicht von ihm unterscheidet. Der Zugang zum nördlichen Teil wird durch einige größere Felsbrocken versperrt, die bis in eine Höhe von 1,5 m aufgetürmt sind. Der südliche Teil ist frei zugänglich. 20 m nach der Kreuzung führt eine Treppe aus dem Gang nach Süden und auf ein tiefergelegenes Niveau. Weitere 8 m östlich mündet der Gang in einen 4 m breiten und 3 m hohen Hauptkorridor, der mit Fackeln spärlich erleuchtet wird.

Meisterinformationen:

Auch dieser Gang wird schon längere Zeit nicht mehr benutzt, was aber nicht heißen soll, daß sich dort keine Bergwerksbewohner aufhalten können. Schließlich herrscht hier keine Einsturzgefahr, und zwei Kammern, die von diesem Stollen aus in den Berg gegraben wurden, zeugen von beträchtlichen Aktivitäten, die hier früher stattfanden. Ganz offensichtlich brachten diese Vorstöße nach Süden nicht den gewünschten Erfolg, so daß der Abbau von Erz wieder eingestellt wurde. Die aufgehäuften Steine, die an der Kreuzung den Gang nach Norden versperren, sind für die Helden nicht unüberwindlich, da bis zur Decke noch gut 0,5 m offen sind. Wenn die Helden hier

über die Felsbrocken in den Gang nach Norden blicken, sehen sie in einiger Entfernung einen schwachen Lichtschein. Sie können ebenfalls einen schwachen Lichtschein bemerken, wenn sie auf der Höhe der Treppe stehen und nach Süden schauen.

Raum 2: Toter Stollen

Allgemeine Informationen:

Ein 2 m langer, 2 m breiter und gut 2 m hoher Gang erweitert sich zu einem sehr feuchten, 6 × 8 m großen Raum, der eine Höhe von 3,5 m hat. Im Raum ist es stockfinster. Wird mit einer Fackel oder Öllampe hineingeleuchtet, erkennt man, daß der größte Teil des Bodens unter Wasser steht.

Spezielle Informationen:

Gut zwei Drittel des Raumes, und zwar im wesentlichen der westliche Teil, stehen unter Wasser. Nur im Osten ist ein 2 m breiter Zugang zum hinteren, südlichen Ende des Raumes frei. Dort befindet sich in 2 m Höhe ein etwa 0,5 m breiter Sims, der aus dem Lehm der Südwand herausgearbeitet wurde und sich über ihre ganzen 6 m Breite erstreckt. In der südöstlichen Ecke des Raumes sind am Boden mehrere Löcher in der Wand zu sehen. Ungefähr in der Mitte der Westwand befindet sich ein handbreiter Spalt in der Decke, durch den unablässig Wasser rinnt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich der Südwand bis auf 3 m nähern, oder durch das Wasser des nur 0,5 m tiefen Tümpels platschen, scheuchen sie 2–12 Ratten aus ihren Löchern in der Südostecke des Raumes auf (würfeln Sie mit 2 W 6). Die Ratten haben folgende Charakteristika: MU 10, LE 3, RS 0, TP SP 2, MK 2. AT 5 – PA 0. Sie kämpfen bis zum Tod. Für Ratten gelten besondere Kampfregeln, siehe Anhang »Neue Monster«.

Auf dem schmalen Sims an der Südwand liegt ein vergessener alter Speer (1 W + 3), der jedoch von unten nicht zu sehen ist, da er dicht an der Wand liegt. Wird der Sims von einem Helden erklettert, besteht eine Chance von fünfzig Prozent (1–3 auf W 6), daß der Held auf dem nassen Lehm ausrutscht und ins flache Wasser fällt (1 Punkt Abzug von LE).

Auf dem Grund des flachen Tümpels liegt in 0,5 m Tiefe ein eisenbeschlagener Holzschild, der sich mit Wasser vollgesogen hat. Er ist sehr schmutzig und zunächst schlüpfrig, gibt aber bei

entsprechender Reinigung einen brauchbaren Schutz ab. Sonst sind keine Gegenstände von Wert in diesem Raum.

Raum 3: SCHÜRFSTOLLEN DER ZWERGE

Allgemeine Informationen:

Ein großer, beleuchteter Raum, der in west-östlicher Richtung 8 m und in nord-südlicher 10 m mißt. In der Nordwestecke und in der Südwand gibt es Ausbuchtungen von 4×2 m bzw. 2×2 m. Die dem Eingang gegenüberliegende Westwand ist unregelmäßig geformt. Ein Blick genügt, um zu erkennen, daß hier schwer gearbeitet wird. Der Raum ist ca. 3,5 m hoch.

Spezielle Informationen:

Dieser Raum liegt etwa einen halben Meter tiefer als der Gang, der in ihn hineinführt. Vom Eingang weg führt ein 2 m breiter Bohlenweg geradewegs in den Raum, wo er 2 m vor der Westwand endet. Auf diesem Bohlenweg stehen zwei Holzwägelchen, die etwa 1 m lang und mit primitiven Holzrädern versehen sind. Die rechteckige Ladefläche des einen Wägelchens ist halb mit Gestein gefüllt.

Überall an den Wänden brennen Pechfackeln in Eisenhalterungen. In der Nische an der Südseite des Raumes brennt ein Feuer, unter einem Rauchabzug in der Decke. Hier arbeiten zu jeder Tages- und Nachtzeit 3 Zwerge, die mit Spitzhacke und Hammer Gestein aus der Westwand brechen, es zerkleinern und in die Wägelchen laden.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist ein Schürfstollen der Zwerge, die hier Silberglanz fördern. Die Zwerge wurden zum Frondienst gezwungen, sie sind physisch und psychisch nicht mit ihren freien Brüdern zu vergleichen (MU 5, LE 20, RS 1, AT 8 – PA 6, MK 7). Dennoch besteht die geringe Chance (1 auf W 6), daß sie sich den Helden gegenüber feindselig verhalten, wenn sie sie sehen. Bei 2–5 auf W 6 reagieren die Zwerge auf die Anwesenheit der Helden völlig teilnahmslos und lassen sich kaum in ihrer Arbeit stören. Bei einer 6 reagieren sie freundlich und geben den Helden bereitwillig Auskunft über einen Teil des Bergwerks. (Der Meister würfelt mit W 6; bei 1–4 berichten die Zwerge von ihrem Arbeitsbereich im Westteil des Bergwerks – Raum 3–6 –; bei 5 oder 6 erzählen sie auch noch, daß Höhlenschräte im Ostteil des



Bergwerks Sklavenarbeit verrichten und beide Gruppen von Orkaufsehern kontrolliert werden.)

Kommt es zum Kampf, greifen die Zwerge mit ihren Arbeitsgeräten an. Im Raum gibt es 3 Spitzhacken (1 W + 4, AT -3, PA -2), 3 Schaufeln (1 W, AT -2, PA -2), 4 kleinere Hämmer (1 W + 1, AT 0, PA -3) und ein Brecheisen (1 W + 2). Sobald jedoch einer der Zwerge verwundet wird, stellen alle sofort den Kampf ein und verhalten sich danach wieder völlig teilnahmslos.

Falls die Helden noch nicht in *Raum 8* oder *9* waren, kann es zu einer Zufallsbegegnung mit einer Orkpatrouille kommen. Der Meister würfelt mit W6; bei einer 1 oder 2 erscheinen 2 Orks (MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 - PA 7, MK 8). Die Orks sind mit Krummschwertern bewaffnet, die W6 + 4 Trefferpunkte verursachen können. Findet eine Begegnung mit Orks statt, besteht eine fünfzigprozentige Chance (1-3 auf W 6), daß die Zwerge den Helden helfen, sonst bleiben sie neutral. Die Orks kämpfen so lange, bis sie die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren haben. Dann ergreifen sie die Flucht.

Raum 4: UNTERKUNFT DER ZWERGE

Allgemeine Informationen:

Dieser rechteckige Raum mißt von Westen nach Osten 10 m, von Norden nach Süden 8 m. Er ist 2,5 m hoch. Ein Ausgang befindet sich in der Mitte der Südwand, ein anderer in der Nordwestecke, aus der ein kurzer Gang nach Norden führt. In der Südwestecke glimmen Holzscheite auf einer von gebrannten Lehmziegeln eingefassten Feuerstelle. Über dieser einzigen, sehr schwachen Lichtquelle im Raum klafft ein Rauchabzug in der Decke.

Spezielle Informationen:

Wer mit einer Lichtquelle diese Kammer betritt, erkennt als Haupteinrichtungsgegenstände 5 roh gezimmerte Lattengestelle an der Ostwand. Dabei handelt es sich um 10 Etagenbetten, in denen immer 4 Zwerge schlafen. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit vier Stühlen. An der Nordwand stehen zwei größere Truhen, und an der Westwand, gleich neben dem Nordeingang, gibt es einen 1,5 m breiten, 2 m hohen Schrank. Beim Eintritt der Helden wachen die Zwerge auf.

Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich um die Wohn- und Schlafkammer der Zwerge, die in diesem Teil des Bergwerks Sklavenarbeit verrichten. Werden die Zwerge (MU 5, LE 20, RS 1, AT 8 - PA 6, MK 7) von den Helden geweckt, sind sie zunächst erschrocken und zurückhaltend. Wenn sich die Helden jedoch nicht feindselig verhalten, besteht eine fünfzigprozentige Chance (1-3 auf W 6), daß sie den Helden wertvolle Informationen geben. Der Meister kann aus sechs Informationen drei auswählen oder auswürfeln:

1. Im LAGERRAUM gibt es Werkzeuge, die den Helden bei ihrem Ausbruch nützlich sein könnten.
2. In diesem Bereich des Bergwerks patrouillieren gelegentlich Orks. Aber nie überprüfen mehr als 2 Orks die Zwerge.
3. Insgesamt leben 12 Zwerge im Bergwerk.
4. Die Zwerge sind noch nicht lange hier. Früher hausten hier Höhlenschräte, die jetzt im Ostteil leben.
5. Im südwestlichen Teil des Bergwerks gibt es einen alten Stollen, der baufällig ist und nicht betreten werden sollte.
6. Die Zwerge besitzen einen Magischen Heiltrank, der verlorene Lebenspunkte zurückbringt. Der Trank reicht für zwei Anwendungen.

Der Rauchabzug in der Südwestecke ist zu eng, um den Helden ein Entkommen nach oben zu ermöglichen. In den Truhen an der Nordwand liegen Kleidungsstücke und wertloser Plunder. Ganz am Boden der rechten ist allerdings ein Beutel mit kleinen Goldklumpen - dem Schatz der Zwerge - versteckt. Wert: 15 Dukaten. Falls die Helden den Schatz finden, werden die Zwerge ziemlich aggressiv, greifen die Helden an (2 kleine Hämmer mit 1 W + 1 stehen als Waffen zur Verfügung) und versuchen ihre Kameraden in den Schürfstollen zu alarmieren.

Im Schrank an der Westwand ist außer einem Fläschchen mit einem Magischen Heiltrank nichts Außergewöhnliches.

Verbündete bei ihrer Flucht aus dem Bergwerk werden die Helden in den demoralisierten Zwergen normalerweise nicht finden, wohl aber unterstützen die Zwerge sie, und wenn sich die Helden ihnen gegenüber anständig verhalten haben, schenken die Zwerge ihnen ihren Magischen Heiltrank.

Raum 5: SCHÜRFSTOLLEN DER ZWERGE

Allgemeine Informationen:

Ein großer, heller Raum von annähernd rechteckiger Form. Er mißt von Norden nach Süden 8 m und von Westen nach Osten 12 m. Die Decke ist etwa 3 m hoch. Die dem Eingang gegenüberliegende Westwand ist unregelmäßig geformt und weist zahlreiche kleine Nischen und Vorsprünge auf.

Spezielle Informationen:

Hier sind zu jeder Zeit 3 Zwerge anwesend, die ein silbern schimmerndes Erz aus der Westwand brechen, das dort in einer langen Ader verläuft. Zwei Zwerge arbeiten mit Spitzhacken, ein dritter schaufelt herausgebrochene Erzbrocken in einen kleinen Holzwagen, der eine ca. 1 m lange Ladefläche und primitive Holzräder hat. Zwei weitere dieser Holzwagen stehen etwas weiter von der Westwand entfernt in der Mitte des Raumes. An den übrigen Wänden stecken je 4 große Pechfackeln in Eisenhalterungen und tauchen die Szenerie in ein schauriges Licht. Die Luft in diesem Stollen ist sehr stickig.

Meisterinformationen:

Die Zwerge in diesem Stollen sind versklavte Kreaturen, die hier für die Nutznießer der Mine Silberglanz abbauen müssen, ein Erz, das einen sehr hohen Silbergehalt aufweist. Ihr Wille wurde gebrochen, und sie können demzufolge als demoralisiert gelten. Ihre Werte sind daher nicht so hoch wie die von normalen Zwergen: MU 5, LE 20, RS 1, AT 8 – PA 6, MK 7. Dennoch besteht eine geringe Chance (1 auf W 6), daß sie sich den Helden gegenüber feindselig verhalten. Bei einem Ergebnis von 2–5 auf W 6 reagieren sie überhaupt nicht auf die Helden, während sie sich bei einer 6 sehr freundlich geben und den Helden von ihrem Schicksal erzählen. Der Meister würfelt mit W 6: Bei 1–2 erfahren die Helden, daß ein Entkommen aus dem Bergwerk unmöglich sei, weil man durch einen Trakt voller Wachen muß, um den Turm und damit den Ausgang zu erreichen; bei 3–4 hören sie von einem Gerücht, wonach früher ein Durchgang von einem Stollen zu einem Höhlensystem existiert haben soll, in dem Monster hausen; bei 5–6 schließlich heißt es, die Helden sollen sich vor den Höhlenschraten im Ostteil des Bergwerks in acht nehmen, da sie verräterische Naturen seien.

Kommt es zum Kampf, greifen die Zwerge mit 2 Spitzhacken (1 W + 4, AT –3, PA –2) und einer Schaufel (1 W, AT –2, PA –2) an, ergeben

sich aber sofort, wenn der erste von ihnen verletzt wird. Danach verhalten sie sich teilnahmslos. Falls die Helden noch nicht in Raum 8 oder 9 waren, kann es zu einer Zufallsbegegnung mit einem Ork kommen, der bei 1 auf W 6 erscheint (MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 – PA 7, MK 8). Der Ork ist mit Krummschwert (1 W + 4) und Schild (+1 auf RS) gewappnet, greift sofort an und kämpft, bis er seine halbe LE verloren hat. Dann flüchtet er.

Gang 5a:

Allgemeine Informationen:

Der Gang 5a ist ein normaler 2 m breiter und gut 2 m hoher Gang, der nördlich vom Verbindungsgang zwischen Raum 5 und Raum 6 von Westen nach Osten verläuft.

Spezielle Informationen:

Die Luft im Gang riecht abgestanden, und man hat den Eindruck, hier wäre schon seit langem nicht mehr gearbeitet worden. Der Gang ist dunkel.

Meisterinformationen:

Im Westen endet der Gang unvermittelt vor einer Wand. Hier wurde nicht weitergegraben. Während die Westwand natürlich erscheint, macht die äußerste Nordwand des Ganges einen künstlichen Eindruck. Hier wurde früher zufällig beim Graben ein Durchgang in ein Höhlensystem geschaffen, den die Herren des Bergwerks wieder zumauern ließen. Die im Westteil des Bergwerks arbeitenden Zwerge wissen nichts von diesem Durchgang oder wagen es nicht, ihn aufzureißen. Die Höhlenschraten besitzen allerdings einen Lageplan, auf der die Position dieses kleinen Durchgangs eingezeichnet ist. Die Steinmauer ist etwa 0,5 m dick und kann durchaus mit Spitzhacken durchbrochen werden. Ein Mann braucht dazu mit gutem Werkzeug 20 Spielrunden. Die Mauer kann jedoch nur durch intensives Suchen gefunden werden.

Raum 6: LAGERRAUM

Allgemeine Informationen:

Hierbei handelt es sich um eine dunkle Kammer, deren einziger Zugang in der Westwand liegt. Sie mißt von Norden nach Süden 8 m und von Westen nach Osten 4 m. Deckenhöhe: 2,5 m.

Spezielle Informationen:

Leuchtet man in den Raum hinein, erkennt man eine ganze Reihe von Geräten und Werkzeugen. Neben zwei 1 m langen Holzwagen gibt es dort einen großen Arbeitstisch an der Südwand, mit einem Schraubstock, einen Amboß neben einer Feuerstelle, ein Regal an der Westwand links vom Eingang und an der Nordwand zwei Strohlager, auf denen immer zwei Zwerge schlafen. An den Wänden hängen insgesamt drei Öllampen. Im Regal liegen 3 Rollen Seil zu 10, 15 u. 20 m, ein Topf mit Fett, eine Handsäge, sieben für Zwerge typische kleine Hämmer, ein halbes Dutzend Säcke in verschiedenen Größen, etwa 100 Nägel, ebenfalls in verschiedenen Größen. An der Wand daneben lehnen 2 Vorschlagshämmer (1 W + 6, AT - 3, PA - 5), 3 Spitzhacken und 4 Schaufeln. An der Westwand steht ein großes Faß, das mit Wasser gefüllt ist.

Meisterinformationen:

Die Zwerge in diesem Lager- und Arbeitsraum sind wie ihre Genossen durch die Gefangenschaft abgestumpft und schwächer als normale Zwerge. Daher haben sie nur folgende Werte: MU 5, LE 20, RS 1, AT 8 – PA 6, MK 7. Beim Eintreten der Helden erwachen sie, verhalten sich aber nicht feindselig. Bei 1–3 auf W6 geben sie bei einer Befragung ausweichende Antworten; fällt 4–6, plaudern sie munter drauflos und beschimpfen ihre Unterdrücker. Der Meister würfelt in letzterem Fall mit W6: bei 1–4 erfahren die Helden von den Zwergen, daß die im Bergwerk arbeitenden Höhlenschräte und Zwerge Silberglanz abbauen und mit Hilfe von Körben und Holzwagen zu einer Sammelstelle im Zentrum des Bergwerks befördern. Dort wird das Erz von Orks und Echsenmenschen in Empfang genommen. Würfelt der Meister eine 5 oder 6, berichten die Zwerge, sie hätten auch schon Goblins hier unten herum-schleichen und die Höhlenschräte drangsalierten sehen.

Auf dem untersten Regalbrett, hinter einem Topf mit Fett versteckt, stehen 3 Glasfläschchen, die Öl, einen starken Beerenwein und einen Magischen Heiltrank enthalten. Diese Luxusgüter wurden eingeschmuggelt, und die Zwerge geben sie nicht freiwillig heraus, setzen sich aber nicht zur Wehr, wenn die Helden sie nehmen, sondern sind von diesem Zeitpunkt an beleidigt und sagen kein Wort mehr.

Raum 7: TIEFLIEGENDER STOLLEN

Allgemeine Informationen:

Eine kurze (1,5 m lange) steile Holzterappe führt in einen dunklen, 1 m tiefer gelegenen und unregelmäßig geformten Raum. Der Raum ist 4 × 4 m groß und hat in der Südwestecke eine 2 × 2 m große Ausbuchtung. Die mittlere Deckenhöhe beträgt 2,5 m.

Spezielle Informationen:

Wird der Stollen beleuchtet, kann man erkennen, daß der Erker in der Südwestecke mit Brettern ausgelegt ist. An der Südwand, direkt gegenüber der Treppe, steht ein vergammelter alter Korb an der Wand. Die Decke des Raumes wird durch mehrere starke Balken abgestützt.

Meisterinformationen:

Die Bretter in der Südwestecke des Raumes decken eine knapp 2 × 2 m große und 3 m tiefe Grube ab, die früher wohl als Senkgrube gedient hat. Die Bretter sind fast durchgefault, und der erste Held, der sie betritt, bricht ein und stürzt in die Senkgrube (1–6 Schadenspunkte). Das ist eine sehr unangenehme Angelegenheit, die sich aber auch als Glücksfall erweisen kann, denn in der Grube liegt ein zwar übelriechendes, aber tadellos erhaltenes Schwert (1 W + 4).

In dem alten Weidenkorb an der Südwand kann man bei näherer Untersuchung unter zerschlagenen Lumpen eine leere Öllampe und ein Fläschchen mit einem Magischen Heiltrank finden. Der Trank kann nur durch Probieren erkannt werden. (Wer davon kostet, fühlt sich wunderbar gestärkt und erfrischt.) Das Fläschchen reicht für 2 Anwendungen.

Raum 8: WACHRAUM DER ORKS

Allgemeine Informationen:

Ein Ledervorhang verdeckt einen 1 m breiten Eingang in einen 4 × 4 m großen Raum, der gut 2 m hoch ist. Je eine Öllampe an der West- und an der Ostwand tauchen den Raum in ein trübes Licht.

Spezielle Informationen:

An der Westwand sind zwei größere Spinde zu sehen. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch, an dem auf Schemeln zwei Orks sitzen und mit Knochen würfeln. Wenn sie die Helden bemerken, springen sie sofort auf und greifen zu ihren Waffen.



Meisterinformationen:

Wenn die Orks (MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 – PA 7, MK 8) erkennen, daß sie zahlenmäßig unterlegen sind, rufen sie ihre(n) Kollegen aus *Raum 9* zu Hilfe (falls die Helden schon einer oder mehreren Orkpatrouillen begegneten, ist dort ein Ork anwesend, sonst sind es zwei). In jedem Fall greifen sie aber zu ihren Waffen, einem Krummschwert (1 W + 4) und einem Speer (1 W + 2), und attackieren die Helden. Die Verstärkung aus *Raum 9* trifft frühestens nach 5 Kampfunden ein und ist mit Krummschwert und Schild bewaffnet. Die Orks tragen 12 bzw. 22 Silbertaler bei sich und kämpfen bis zum Tod.

Die Spinde enthalten je ein Krummschwert (1 W + 4), einen Kurzspeer (1,5 m – 1 W + 2) und einen Schild sowie persönliche Kleinigkeiten der Orks, die jedoch für Menschen keinen großen Nutzen haben.

Raum 9: WACHRAUM DER ORKS

Allgemeine Informationen:

Ein schwerer Ledervorhang verdeckt einen 1 m breiten Eingang in einen quadratischen, 4 × 4 m großen Raum, der gut 2 m hoch ist. An der West- und der Ostwand brennt eine Öllampe, die den Raum in ein dämmriges Licht tauchen.

Spezielle Informationen:

Mitten im Raum steht ein Tisch, an dem eine zusammengesunkene Gestalt sitzt, den Kopf auf die Arme gelegt. Offenbar hält dort ein Ork ein Schläfchen. In der südwestlichen Ecke, die dem Eingang diagonal gegenüberliegt, steht ein massiver Holzschrank.

Meisterinformationen:

Falls die Helden auf ihrem Weg durch das Bergwerk schon einer oder mehreren Orkpatrouillen

begegnet sind, sitzt nur der Ork am Tisch in diesem Wachraum, falls nicht, taucht plötzlich noch ein zweiter auf, der zuvor unmittelbar an der Nordwand stand und vom Eingang aus nicht zu sehen war. Der greift die Helden sofort mit einem Krummschwert an und ruft seine Kollegen in *Raum 8* zu Hilfe, die aber frühestens nach 4 Kampfrunden mit Speer und Krummschwert bewaffnet eintreffen können. Frühestens nach 4 Kampfrunden ist auch der schlafende Ork am Tisch einsatzbereit. Falls nur er im Wachraum ist, haben die Helden eine ausgezeichnete Chance (1–5 auf W 6), ihn im Schlaf zu überrumpeln. Sonst kämpft er wie sein Kumpan mit einem Krummschwert (1 W + 4) bis zum Tod. Die Werte der Orks sind: MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 – PA 7, MK 8). Sie haben 10 und 35 Silbertaler bei sich. Im Schrank liegen 2 Schilde und ein Wurfbeil (1 W + 3). Ein Wachplan auf der Innenseite der Schranktür gibt an, daß die Orks im 12-Stunden-Rhythmus abgelöst werden.

Raum 10: GERÄTERAUM DER HÖHLENSCHRATE

Allgemeine Informationen:

Ein sehr breiter Zugang (4 m) führt in einen rechteckigen Raum, der in west-östlicher Richtung 10 m mißt und in nord-südlicher 6 m. Der Raum hat keine eigene Lichtquelle, wird aber von der schwachen Beleuchtung, die auf dem Gang davor herrscht, notdürftig erhellt.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum herrscht ein fürchterliches Durcheinander. Alle möglichen Gegenstände, Geräte und Werkzeuge für die Arbeit unter Tage liegen dort herum: Balken und Bretter unterschiedlichster Länge, Stützpfeiler und Keile aus Holz, ein Dutzend Weidenrutenkörbe, 2 Schubkarren, ein Stapel hölzerner Tragekästen mit Seilgriffen, 4 Schaufeln, stark verschmutzte, mehrere Quadratmeter große und brett-harte Lederstücke, 3 Holzwagen (etwa 1 m lang und mit primitiven Holzrädern versehen), 2 Spitzhacken mit abgebrochenen Stielen und mehrere Rollen groben Hanfseils. Mitten in diesem Gerümpel steht eine große Zimmermannstruhe.

Meisterinformationen:

In diesem Geräteraum kann es zu einer Zufallsbegegnung mit einem Ork kommen. Der Meister

würfelt mit 1 W 6: bei 1 oder 2 taucht tatsächlich ein Ork auf (MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 – PA 7, MK 8). Er ist mit einem Speer (1 W + 2) und einem Schild (RS + 1) bewaffnet. Außerdem trägt er eine Peitsche (1 W – 2) im Gürtel. Wenn er die Helden sieht, greift er sofort an und kämpft bis zum Tod. Die Zimmermannstruhe enthält eine Beißzange, zwei kleine Hämmer, zwei in Ölpapier eingewickelte Öllampen und viele Nägel in unterschiedlichen Größen. In einer Ecke der Truhe liegt ein kleines Holzkästchen. Es läßt sich leicht öffnen, aber wenn der Deckel hochklappt, schnellen an beiden Schmalseiten zwei Eisendornen nach oben, die der öffnenden Person in jedem Fall 2 Schadenspunkte zufügen. Zum Glück sind die Dornen nicht vergiftet. Das aber ist der Dolch in dem Kästchen, was die Helden jedoch erst merken, wenn die Waffe benutzt wird (die getroffene Kreatur erleidet 1 W + 1 Schaden und stirbt 5 Kampfrunden später) und Schadenspunkte verursacht. Der Dolchknauf ist mit einem Totenschädel verziert. Außerdem liegt ein großer Bronzeschlüssel mit breitem Bart in dem Kästchen.

Gang 10a: Toter Gang

Allgemeine Informationen:

Dieser dunkle Gang endet nach 8 m vor einer Felswand.

Gang 10b: Verschütteter Gang

Allgemeine Informationen:

Dieser dunkle Gang wird längst nicht mehr benutzt. Er ist nach 8 m verschüttet. Es gibt hier nichts Besonderes zu finden.

Gang 10c:

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet nach 5 m als Sackgasse.

Raum 11: Stollen der Höhlenschrate

Allgemeine Informationen:

Ein größerer, nahezu quadratischer Raum mit unge-



fähr 8×8 m Grundfläche. Die Decke dieses spärlich beleuchteten Stollens ist 2,5 m hoch, Nord- und Ostwand haben eine sehr unregelmäßige Oberfläche – an ihnen wird Gestein ausgebrochen. Zwei Gänge führen in den Raum, ein 3 m breiter mündet genau in die Südwestecke, ein normaler, 2 m breiter in die Westwand.

Spezielle Informationen:

Im schwachen Licht mehrerer Pechfackeln sind 4 Höhlenschräte tätig. Je zwei von ihnen arbeiten an der Nord- und Ostwand, wobei einer mit einer kleinen Spitzhacke Gestein aus der Wand löst, das der andere mit einem Hammer zerkleinert und in bereitstehende Weidenkörbe schaufelt. Vor den Weidenkörben (insgesamt 5) steht ein etwa 1 m langer Holzwagen mit Holzrädern. Vor der Süd- und der Westwand türmen sich zwei ca. 1 m hohe Schutthaufen. Wenn die Helden diesen Raum betreten, schrecken die Höhlenschräte von ihrer Arbeit auf und gehen auf die Ausgänge zu.

Meisterinformationen:

Falls die Höhlenschräte (MU 5, LE 12, RS 1, AT 6 – PA 5, MK 5) angegriffen werden, wehren sie sich ihrer Haut, wobei sie ihre Werkzeuge als Waffen benutzen. Es stehen ihnen zwei kleine Spitzhacken (1 W + 3, AT – 2, PA – 1) und zwei Schaufeln (1 W, AT – 2, PA – 2) zur Verfügung. Sonst verhalten sie sich passiv. Will man sie ausfragen, würfelt der Meister einmal mit W 6. Bei 1–2 geben sie ausweichende Antworten (wird allerdings Druck auf die Höhlenschräte ausgeübt, kann so lange gewürfelt werden, bis sie befriedigende Antworten [also 3–6] geben); bei 3–4 erzählen sie, sie seien die einzigen Höhlenschräte im Bergwerk (falsch!), es lebten allerdings eine ganze Anzahl Zwerge im Westteil; bei 5–6 schließlich berichten sie wahrheitsgemäß über ihre Sippe im Bergwerk und beschreiben die Räumlichkeiten und Arbeitsbedingungen.

In diesem Stollen kann es zu einer Zufallsbegegnung mit Orks kommen. Der Meister würfelt mit W 6, und bei einer 1 oder 2 tauchen tatsächlich 2

Orkwachen (MU 8, LE 15, RS 2, AT 8 – PA 7, MK 8) auf, die mit Keulen (1 W + 2) bewaffnet sind. Die Orks haben je 10 Silbertaler bei sich und kämpfen bis zum Tod.

Raum 12: STOLLEN DER HÖHLENSCHRATE

Allgemeine Informationen:

Dieser unregelmäßig geformte Raum ist relativ groß; in West-Ost-Richtung mißt er etwa 10 m, in Nord-Süd-Richtung 8 m. Er ist nur 2 m hoch und weist Ausbuchtungen in der Nordostecke (2 × 2 m) und direkt nördlich neben dem Eingang auf, der 2 m von der Südwand entfernt in die Westwand mündet. Der Raum wird durch mehrere Pechfackeln und zwei Laternen an den Wänden mäßig erleuchtet.

Spezielle Informationen:

Im Raum sind 4 Höhlenschräte, die an der sehr unebenen Ostwand beschäftigt sind und dort Gestein heraushauen. In der Mitte des Raumes stehen 3 etwa 1 m lange Holzwagen, deren große Ladeflächen gut zum Abtransport von Gestein geeignet sind. Zwischen diesen Wagen und den Schratzen stehen mehrere Weidenkörbe und Tragekisten mit Seilgriffen, die ganz offensichtlich auch dem Gesteintransport dienen.

Meisterinformationen:

Werden die Höhlenschräte angegriffen, so verteidigen sie sich (MU 5, LE 12, RS 1, AT 6 – PA 5, MK 5) mit zwei kleinen Spitzhacken (1 W + 3, AT –2, PA –1) und zwei großen Hämmern (1 W + 3, AT –2, PA –2). Sie ergeben sich aber sofort, wenn sie auf die Verliererseite geraten, das heißt, sobald sie mehr Schadenspunkte einstecken müssen als ihre Gegner. Sonst wird ihr Verhalten ausgewürfelt. Bei 1–4 auf W 6 verhalten sie sich passiv und geben ausweichende Antworten (allerdings sind die kleinen Burschen sehr gierig, und schon 10 Silbertaler reichen, um sie umzustimmen und sie kooperativ handeln zu lassen); bei 5 und 6 geben sie bereitwillig Auskunft über ihre Lage und erzählen von ihrem Schicksal. Der Meister würfelt zweimal mit W 6 und kann je nach Ergebnis den Helden bis zu zwei Auskünfte mitteilen:

1–2: Die Höhlenschräte wurden von den Orks gefangen genommen und zuerst im Bergwerk eingesetzt. Sie fanden eine Silberglanzader, mußten aber den Zwergen Platz machen, die

sie nun abbauen. Nun müssen die Schräte im Ostteil des Bergwerks nach einer neuen Ader suchen.

3–4: Das Bergwerk wird von Orks und Echsenmenschen bewacht.

5–6: Mit den Zwergen aus dem Westteil ist nicht gut Kirschen essen.

Während drei Höhlenschräte den Helden Auskünfte erteilen, schleicht sich der vierte davon, um seine Artgenossen in *Raum 13* zu warnen, was ihm bei 1–5 auf W 6 auch gelingt.

Raum 13: UNTERKUNFT DER HÖHLENSCHRATE

Allgemeine Informationen:

Dieser große Raum hat einen unregelmäßigen Grundriß. Der Hauptraum mißt von Westen nach Osten 10 m. In ihn münden zwei Gänge, einer in die Ost-, ein anderer in die Südwand. In der Nordwestecke ist ein 2 × 2 m großer Erker, und im Nordosten schließt sich eine Nebenkammer an den Hauptraum an, die in westöstlicher Richtung 6 m und in nord-südlicher 4 m mißt. Der Durchgang in diese Nebenkammer ist 4 m breit, und sie ist wie der Hauptraum nur 2 m hoch.

Spezielle Informationen:

Im flackernden Licht eines Feuers mitten im Raum erkennt man acht igluartige Lehmhütten (Höhe 1 m), die den Höhlenschräten als Wohn- und Schlafstätten dienen. Fünf davon sind in der westlichen Hälfte des Hauptraumes, die restlichen drei in der Nebenkammer. Rings um das Feuer sitzen 5 Höhlenschräte, die beim Eintritt der Helden aufspringen. Wurden die Höhlenschräte gewarnt, ist der Artgenosse aus *Raum 12* hinter ihnen zu sehen. An der Nordwand hinter den Lehmhütten im Nebenraum fällt ein großer Felsbrocken auf.

Meisterinformationen:

Falls die Höhlenschräte (MU 5, LE 12, RS 1, AT 6 – PA 5, MK 5) gewarnt wurden, besteht eine Chance von 1 zu 6, daß sie gegen die Helden kämpfen (1 W Trefferpunkte). Sie sind jedoch keine mutigen Krieger, was auch an ihrer langen Gefangenschaft liegen mag. Wenn einer der ihren verwundet wird, ergeben sie sich und verhalten sich passiv; das ist auch der Fall, wenn der Meister 2–4 würfelt (1–4, falls die Schräte nicht gewarnt

wurden). Bei 5 oder 6 sind die Schrate kooperativ und teilen den Helden wichtige Informationen mit:

1) Der Silberglanz wird von den Zwergen zur Sammelstelle vor den *Räumen* 8 und 9 gebracht und dann von Echsenmenschen abgeholt, die ihn in einen Raum befördern, wo aus dem Silber Silbertaler geprägt werden.

2) In ihrem Geheimgang hinter dem Felsblock (1 m hoch, führt 11 m nach Norden) liege ein Plan verborgen, der einen geheimen Durchgang im Westteil des Bergwerks kennzeichne. Dieser Durchgang führe aus dem Bergwerk hinaus in ein Höhlensystem, sei aber schon vor vielen Jahren zugemauert worden. Außerdem könne der Durchgang, von dem die Zwerge nichts wissen, vielleicht wieder aufgebrochen werden.

Wenn die Helden so einfältig sind und alle in den Gang hineinkriechen, rollen die Schrate den Felsbrocken wieder vor die Öffnung und setzen sie so gefangen. Danach verständigen sie die Orks oder Echsenmenschen, weil sie sich dadurch eine Verbesserung ihrer eigenen Lage versprechen. Wenn die Helden schon in *Raum* 8 und 9 waren, kommen statt der drei Orks (MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 – PA 7, MK 8), die mit Krummschwertern (1 W + 4) kämpfen, drei Echsenmenschen (MU 7, LE 15, RS 3, AT 8 – PA 7, MK 7), die mit Keulen (1 W + 2) ausgerüstet sind. Beide Gruppen kämpfen bis zum Tod.

Raum 14: KONTROLLRAUM

Allgemeine Informationen:

Kleiner, 4 × 4 m messender, gut beleuchteter Raum, der eine Deckenhöhe von 2,5 m hat. Der 2 m breite Eingang ist in der östlichen Ecke an der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Mitten im Raum steht ein Tisch, hinter dem zwei Echsenmenschen sitzen und den Gang vor sich im Auge behalten. Hinter ihnen steht ein schmaler Spind an der Westwand.

Meisterinformationen:

Die beiden Echsenmenschen (MU 7, LE 15, RS 3, AT 8 – PA 7, MK 7) sind mit Keulen (1 W + 2) bewaffnet und überwachen den Transport des Erzes aus dem Bergwerkstrakt in den nördlich davon gelegenen Wachtrakt. Das geschieht mittels

der Holzwagen, die von den Zwergen (momentan sind die Höhlenschrate nicht fündig) zur Sammelstelle zwischen *Raum* 8 und 9 geschoben werden, wo die Echsenmenschen sie in Empfang nehmen und den westlichen Gang entlang nach Norden an *Raum* 14 vorbei in *Raum* 16 rollen.

Beim Anblick der Helden ergreifen die Echsenmenschen sofort ihre Waffen und kämpfen bis zum Tod. Sie dürfen ihren Posten unter keinen Umständen verlassen, daher können sie auch keine Hilfe aus *Raum* 16 holen.

Im Spind hinter den Echsenmenschen hängt eine Lederrüstung (RS 3), die einmal einem Menschen gehört haben muß.

Raum 15: KONTROLLRAUM

Allgemeine Informationen

Ein kleiner, 4 × 4 m messender, gut beleuchteter Raum, der eine Deckenhöhe von 2,5 m hat. Der 2 m breite Eingang ist in der südwestlichen Ecke an der Westwand.

Spezielle Informationen:

An einem Tisch, mitten im Raum, sitzen zwei Echsenmenschen und beobachten den an diesem Raum vorbeiführenden Gang. An der Ostwand hinter ihnen steht eine schwere Truhe.

Meisterinformationen:

Die beiden Echsenmenschen (MU 7, LE 12, RS 3, AT 8 – PA 7, MK 7) sind mit Keulen bewaffnet, aus denen spitze Steinchen ragen (1 W + 3) und überwachen den Rücktransport der Holzwagen aus *Raum* 16 durch den östlichen Gang nach Süden zur Sammelstelle zwischen *Raum* 8 und 9. Wie ihre Kollegen in *Raum* 14 – und die Orkwachen – sind sie natürlich auch dafür verantwortlich, daß niemand aus dem Bergwerkstrakt entkommt.

Beim Anblick der Helden springen die Echsenmenschen auf, ergreifen ihre Keulen und kämpfen bis zum Tod. Sie dürfen ihren Posten unter keinen Umständen verlassen, daher können sie auch keine Hilfe aus *Raum* 16 holen.

Die Truhe hinter den Echsenmenschen ist verschlossen. Eine der beiden Wachen hat jedoch einen passenden Schlüssel. Inhalt der Truhe: 2 Holzkeulen mit Steinspitzen (1 W + 3), ein Messer (1 W) und ein lederner Tragebeutel.

Raum 16: DIE MÜNZE

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist relativ groß, hell und von Lärm und Rauch erfüllt. Er mißt 8 × 8 m, hat aber im westlichen Teil eine breite Nische und ist 3 m hoch. Im Norden münden zwei normale Gänge in ihn, im Osten ein 4 m breiter Gang, der aber schon bald schmaler wird. Offen brennende Feuer werfen zukende Schatten an die Wände. Im Raum herrscht ein stechender Geruch.

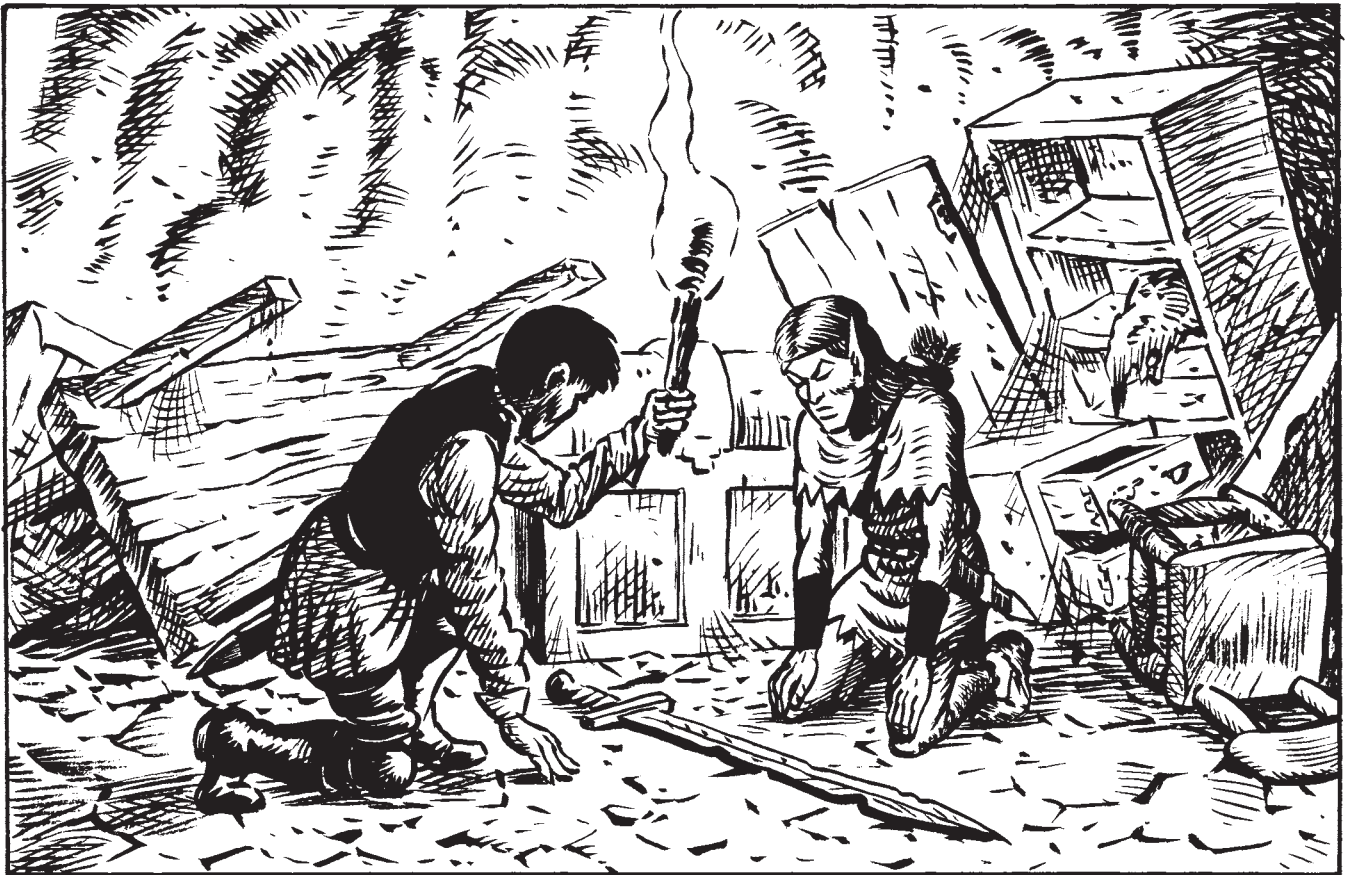
Spezielle Informationen:

Im Vordergrund, d. h. im Süden des Raumes stehen drei mit Silberglanz gefüllte Holzwagen, die aus dem Gang, der in die Südwestecke des Raumes mündet, in *Raum 16* geschoben worden sind. Ein leerer Holzwagen wartet in der südöstlichen Ecke auf den Rücktransport durch den dortigen Gang zur Sammelstelle. In einer Nische im Südwesten steht ein Schmelzofen, in den ein Goblin das Erz einfüllt. Entlang der Westwand verläuft eine Rinne, durch die das aus dem Schmelzofen austretende Silber fließt. Ein zwei-

ter Goblin schöpft gerade mit einer Kelle Silber ab und füllt das flüssige Metall in eine Form. Mitten im Raum steht eine primitive Gußform, die ein Ork zum Gießen von Silbertalern benutzt. Östlich davon steht ein größeres Steingefäß, in dem schon eine ganze Menge Silbertaler liegen.

Meisterinformationen:

Die beiden Goblins (MU 5, LE 12, RS 2, AT 7 – PA 5, MK 5) und der Ork (MU 8, LE 15, RS 2, AT 9 – PA 7, MK 8) sind nicht bewaffnet. Sie können sich jedoch mit herumliegenden Holzknüppeln wehren, die 1 W + 2 TP verursachen. Neben der Schmelzrinne liegt ein Eisenhaken, der ebenfalls als Waffe (1 W + 3) dienen kann. Außer dem Silbererz und den fertigen Silbertalern in dem Steingefäß (98) gibt es keine Wertgegenstände in diesem Raum. Wenn die dort arbeitenden Goblins und der Ork angegriffen werden, versuchen sie zu fliehen, was ihnen aber nur in fünfzig Prozent der Fälle (1–3 auf W6) gelingt. Sonst kämpfen sie gegen die Helden, bis sie die halbe LE eingeübt haben. Danach ergreifen sie die Flucht.



Raum 17: BEHAUSUNG DER NEANDERTALER

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist rechteckig und mißt in nord-südlicher Richtung 6 m, in west-östlicher 4 m. Den 1 m breiten Eingang an der linken Südwand verdeckt ein schwerer Vorhang aus stinkenden Bärenfellen. Der Raum ist 2,5 m hoch und wird durch eine Fackel an der Nordwand spärlich beleuchtet.

Spezielle Informationen:

Hierbei handelt es sich offensichtlich um eine menschliche Behausung. An der Westwand liegen zwei grobschlächlige, nur mit Lendenschurzen bekleidete Kreaturen. Sonst ist der Raum völlig kahl, jedoch hängen an der Südwand gleich neben dem Eingang zwei Schlüssel an der Wand, ein großer und ein kleiner.

Meisterinformationen:

Bei den beiden Kreaturen handelt es sich um Neandertaler (MU 11, LE 30, RS 1, AT 10 – PA 6, MK 12). Wenn die Helden diesen Raum betreten, springen die beiden von ihren Strohlagern auf, ergreifen die neben ihnen liegenden Waffen, Steinbeil (1 W + 2) und Speer mit Steinspitze (1 W + 2), und greifen die Eindringlinge ohne Vorwarnung an. Falls die Neandertaler zu unterliegen drohen, versucht einer, die beiden Schlüssel an der Südwand zu erreichen und durch den Vorhang und die Tür am Westende des Ganges 17a zu entkommen, ein Unterfangen, das die Helden natürlich vereiteln können und sollten. Mit dem großen Schlüssel kann man eine schwere Holztür am Westende des Ganges öffnen. Sie führt in eine Höhle (Raum 29), in der ein Tatzelwurm hinter einem eisernen Gitter gefangengehalten wird. Der zweite, kleine Schlüssel paßt in das eiserne Schloß der Käfigtür. Sollte der Fluchtversuch des Neandertalers nicht gelingen (1–2 auf W 6), kämpfen beide Neandertaler bis zum Tod gegen die Helden. Falls der Fluchtversuch gelingt, befreit der entkommene Neandertaler den Tatzelwurm in Höhle 29 und verstellt mit dem Untier den Ausgang zu Gang 17. Der Tatzelwurm dringt jedoch in keinem Fall in das Bergwerk oder den Wachtrakt ein.

Gang 17a:

Allgemeine Informationen:

Der Gang vor Raum 17 verbindet ihn mit dem Turm

(22) und verläuft genau in West-Ost-Richtung. Der Gang endet im Westen vor einer schweren Eichentür.

Meisterinformationen:

Die Eichentür ist mit dem großen Schlüssel aus Raum 17 zu öffnen. Hinter ihr beginnt das Höhlensystem mit Höhle 29.

Gang 17b:

Allgemeine Informationen:

Von dem westlichen Verbindungsgang zwischen Raum 16 und Gang 17a zweigt etwa auf halbem Wege Gang 17b ab, der nach drei Biegungen vor einer Wand endet.

Meisterinformationen:

Die Wand ist eine mit getrocknetem Lehm und kleinen Steinen getarnte Geheimtür. Wird der brüchige Lehm abgeklopft, kommt ein Türschloß zum Vorschein, das sich mit einem großen Bronzeschlüssel mit breitem Bart (aus Raum 10) öffnen läßt. Hier endet der Wachtrakt des Bergwerks. Hinter der Tür beginnt das Höhlensystem mit Höhle 27.

Raum 18: UNTERKUNFT DER ECHSEN- MENSCHEN

Allgemeine Informationen:

Ein relativ großer Raum mit unregelmäßigem Grundriß. Die größte Länge des Raumes beträgt von West nach Ost 10 m, die größte Breite von Norden nach Süden 8 m. Der Raum ist 2,5 m hoch und sehr feucht. Wasser rinnt an den Wänden herab und tropft von der Decke. Der Raum ist nicht beleuchtet.

Spezielle Informationen:

Leuchtet man mit einer Fackel oder Lampe in den Raum, erkennt man acht Schlafstellen an der Südwand. Dort liegen drei Echsenmenschen, die sich von der Arbeit ausruhen. An der West- und Nordwand sind mehrere Spinde zu sehen, insgesamt vier.

Meisterinformationen:

Die Echsenmenschen (MU 7, LE 15, RS 3, AT 8 – PA 7, MK 7) werden in jedem Fall von den Helden im Schlaf überrascht. Es handelt sich bei ihnen um die Freischicht aus den Kontrollräumen



14 und 15. Da die Helden das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben, können sich die Echsenmenschen eine Kampfrunde lang nicht wehren und müssen Treffer ohne Chance auf Parade oder Gegenschlag hinnehmen. Danach sind sie in der Lage, mit ihren steingespickten Keulen (1 W + 2) zurückzuschlagen. Aufgrund der Architektur des Raumes ist ihnen eine Flucht unmöglich, daher kämpfen sie bis zum Tod. Die Spinde an der Nord- und Westwand enthalten die persönliche Habe der Echsenmenschen, alles Sachen, mit denen ein Mensch wenig anfangen kann. Von Interesse für die Helden dürften lediglich zwei Speere (1 W + 2) und eine der Keulen (1 W + 2) sein. Im rechten Spind an der Nordwand kann man nach intensivem Suchen mehrere Dinge finden: Dort sind drei Gürtel versteckt, wobei es sich beim dritten um einen Magischen Kraftgürtel handelt, dem die Fähigkeit innewohnt, die Körperkraft seines Trägers für einen begrenzten Zeitraum zu steigern. Der Kraftgürtel ist aus Bronzeplättchen gearbeitet und hat einen Materialwert von 20 Dukaten. Außerdem gibt es dort ein Fläschchen mit

Öl, ein Schüsselchen Talg und ein Tiegelchen aus Olivenholz, das einen Waffenbalsam enthält, der zerbrochene Waffen wieder reparieren oder intakte Waffen für die Dauer eines Abenteuers unzerbrechlich machen kann.

Raum 19: TROLLKAMMER

Allgemeine Informationen:

Hierbei handelt es sich um eine rechteckige Kammer, die von Norden nach Süden 8 m und von Westen nach Osten 6 m mißt. Der Raum ist 3,5 m hoch. Zwei Meter von der Südwand entfernt ist in der Ostwand eine schwere, eisenbeschlagene Holztür mit großem Knauf aus Schmiedeeisen. Der Raum wird durch drei Öllampen an den Wänden hell beleuchtet.

Spezielle Informationen:

Im Nordosten der Kammer teilt ein Vorhang ein 4 × 2 m großes Stück ab. In der Südwestecke steht ein mächtiger Schrank von 2 m Breite und 2,5 m

Höhe, in der Mitte des Raumes ein riesiger Tisch und ein ebenfalls sehr großer Holzchemel, ein normaler Tisch mit Stuhl an der Südwand und eine große Truhe an der Westwand vervollständigen die Einrichtung. An dem kleinen Tisch an der Südwand sitzt ein Goblin. Neben ihm auf dem Tisch liegt ein Kurzschwert (1 W + 2) und ein hölzerner Schild.

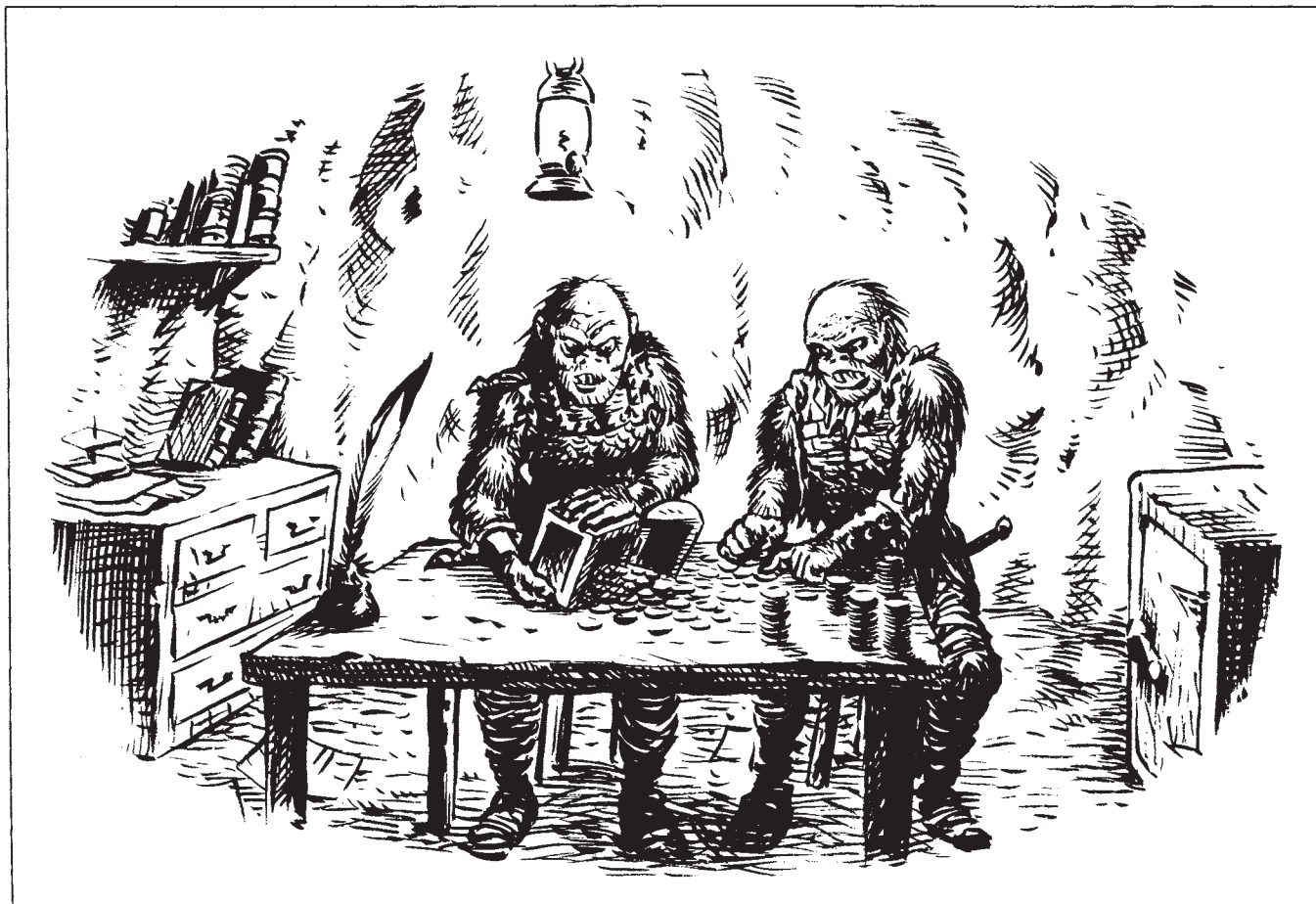
Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Trollkammer betreten und sich dem Goblin (MU 5, LE 12, RS 2, AT 7 – PA 5, MK 5) nähern, bleibt der wie angewachsen auf seinem Stuhl sitzen. Fragen der Helden beantwortet er nur mit einem höhnischen Grinsen. Sobald alle Helden im Raum sind, kommt der Herr und Meister des Goblins, ein furchterregender Höhlentroll mit langem Bart, hinter dem Vorhang an der Nordwand hervorgestürzt. Der Höhlentroll ist der Kommandant des Wachtrakts und sozusagen der Chef des Bergwerks. Er ist nur den Söldnern des Grafen Greifax, die sich im Turm (22) aufhalten, unterstellt.

Er ist sehr stark (MU 25, LE 50, RS 3, AT 8 – PA 8, MK 25) und kämpft mit seiner Keule, die

bei einem Schlag 3 W Trefferpunkte verursachen kann. Andererseits ist er aber nicht sehr intelligent, und die Helden können ihn möglicherweise überlisten. Ein Bluff wie: »Graf Greifax schickt uns. Wir sollen hier nach dem Rechten sehen.« Oder: »Bei euch hier unten treibt sich ein entfloher Sträfling herum, der den Grafen ermorden will. Warum habt ihr ihn noch nicht dingfest gemacht?« wirken hier Wunder. Ein solcher Bluff muß jedoch überzeugend vorgetragen werden, und letzten Endes entscheidet der Meister, ob die Helden damit Erfolg haben, flüchten können oder mit dem Troll und seinem Goblindiener kämpfen müssen.

Im Schrank in der Südwestecke sind fünf große Steinguttöpfe mit Eingemachtem, zwei Flaschen Branntwein und eine Kassette mit hundertfünfzig Silberstücken. Um ihn zu öffnen, braucht man allerdings den Schlüssel, den der Troll an seinem Schlüsselbund am Gürtel hängen hat. Ansonsten enthält der Schrank noch eine große Ersatzkeule und einen mächtigen Holzschild (beide für menschliche Abenteurer zu groß). Die Truhe an der Westwand enthält Kleidungsstücke des



Trolls, die natürlich für einen Menschen ohne Wert sind.

An seinem Gürtel trägt der Troll noch einen weiteren, großen Schlüssel mit Zackenbart, der die Tür am oberen Ende der Treppe öffnet, die aus dem Untergeschoß des Turmes (22) hinauf zur Erdoberfläche führt.

Raum 20: UNTERKUNFT DER ORKS

Allgemeine Informationen:

Ein rechteckiger Raum, der in West-Ost-Richtung 6 m und in Nord-Süd-Richtung 8 m mißt. Der Raum ist durch Fackeln an den Wänden hell erleuchtet, 2,5 m hoch, und drei Gänge führen in ihn hinein bzw. aus ihm heraus: je einer in der Nord-, Ost- und der Südwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum erweckt den Eindruck eines Kontors. Momentan halten sich drei Orks in ihm auf. An einem Tisch in seiner Mitte sitzen zwei von ihnen und zählen Silbertaler in eine kleine Truhe. Am Tisch lehnen die beiden Waffen der Orks: ein Speer und ein Krummschwert. Auf einer Pritsche an der Westwand liegt ein dritter Ork und ruht sich aus. Sein runder Holzschild dient ihm als Kopfkissen. Am Fußende der Pritsche lehnt ein Kriegsbeil (1 W + 4). In der Nordost- und der Nordwestecke stehen je ein Spind.

Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich um die Unterkunft der Orks. Von hier starten sie zu ihren Patrouillen durch das Bergwerk, und momentan sind tatsächlich nicht alle Bewohner dieser Kammer anwesend. Die Orks im Raum haben den Auftrag, fertiggeprägte Silbertaler zu je 500 in kleine Truhen abzuzählen und im Turm (22) abzuliefern. Wenn sie bei ihrer Arbeit gestört werden, greifen sie blitzschnell mit ihren Waffen an: Speer (1 W + 2), Krummschwert (1 W + 4), Kriegsbeil (1 W + 4), Schild (RS + 1). Sie lassen sich auf keine Verhandlungen mit den Helden ein und kämpfen bis zum Tod. Im nordöstlichen Spind sind drei gehörnte Kriegshelme, ein Dutzend Fackeln und fünf Flaschen Beerenwein, der andere Spind in der Nordwestecke enthält drei leere Säcke, ein rostiges Messer und ein Fläschchen mit einem Magischen Heiltrank, das allerdings schon halb geleert ist und nur noch für eine Anwendung reicht.

Raum 21: GOBLIN-WACHKAMMER

Allgemeine Informationen:

Eine schmale, 1 m breite Tür führt in einen quadratischen, 4 × 4 m großen Raum, der 2,5 m hoch ist. Zwei Laternen an der Wand beleuchten diesen Raum. Der Eingang liegt im südlichsten Teil der Westwand.

Spezielle Informationen:

Im Raum halten sich ständig drei Goblins auf. Zwei sitzen am Tisch und spielen ein fremdartiges Brettspiel, ein dritter sitzt im nördlichen Teil an der Westwand und beobachtet durch einen Sehschlitz den Gang vor dem Raum. An der hinteren Wand (Ostwand) steht eine Kommode mit vier Schubladen, zwei auf der linken und zwei auf der rechten Seite. Die Goblins sind mit Kurzschertern (1 W + 2) und einem kleinen Morgenstern (1 W + 3) bewaffnet. Alle drei besitzen Holzschilde. Neben dem an der Westwand den Gang beobachtenden Posten befindet sich ein Hebel.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Raum betreten, löst der Wachposten mit dem Hebel eine Falltür aus, die genau die 2 × 2 m des Ganges vor dem Eingang zur Wachkammer einnimmt. Um zu sehen, wie viele Helden auf der Falltür stehen, würfelt der Meister mit W 6: bei 1–3 steht ein Held darauf, bei 4–6 zwei Helden. Wer auf der Falltür steht, dem muß eine Geschicklichkeitsprobe gelingen, oder er stürzt in die Grube darunter. Die Fallgrube ist 1,5 m tief, und der Boden ist mit scharfen Tonscherben und Glassplittern übersät. Jeder Abstürzende zieht sich W 6 Schadenspunkte zu. Daraufhin greifen die Goblins (MU 5, LE 12, RS 2, AT 7 – PA 5, MK 5) sofort mit ihren Waffen an, die alle 1 W + 2 TP verursachen können. Ihre Holzschilde bringen einen Bonus von +1 auf den RS. Wendet sich das Kriegsglück gegen die Goblins, bitten sie um Gnade und versuchen, die Helden mit ihrem Schatz von 20 Silbertalern zu bestechen. Für die Aussicht, am Leben gelassen zu werden, erklären sie sich sogar dazu bereit, den Helden den Weg aus dem Bergwerk zu verraten. Der Meister würfelt mit W 6 und stellt fest, welche Auskünfte die Goblins geben. Bei 1–3 erzählen sie von dem Turm (22), der den Gang entlang in nördlicher Richtung liegt und nur von zwei Soldaten besetzt sein soll (in Wirklichkeit sind es fünf) und der einen Zugang zur Oberfläche hat. Bei 4–6 berichten sie von der Tür im Ostteil von



Gang 17a und dem Schlüssel in der Behausung der Neandertaler (*Raum 17*), der diese Tür öffnet. Sie verschweigen allerdings die dahinterliegende *Höhle 29* mit dem Tatzelwurm.

Hinter einem lockeren Stein in der Nordwand haben die Goblins ihren wirklichen Schatz versteckt: 5 Dukaten und zwei große Granate, die gut und gern je 10 Dukaten wert sind. In der Kommode an der Westwand finden sich nur persönliche Gegenstände der Goblins von minderem Wert. In der rechten oberen Schublade liegt ein Holzkästchen mit runden Löchern im Deckel. Wenn der Deckel von einem Helden abgenommen wird, besteht eine Chance von 1:6 (1 auf W6), daß der darin gefangene Skorpion den Neugierigen sticht, der daraufhin innerhalb von einer Spielrunde sterben muß, falls nicht ein Magischer Heiltrank die Wirkung des Giftes neutralisiert.

Raum 22: DER TURM

Allgemeine Informationen:

Zwei Gänge enden vor schweren hölzernen Türen in wuchtigen Steinmauern, die sich architektonisch vom Rest des Bergwerks unterscheiden. Die Türen sind nicht verschlossen. Sie liegen in der Südwand und der südlichen Westwand eines Gebäudes mit quadratischer Grundfläche von 8 × 8 m. Außerhalb des Gebäudes führen die Gänge südlich um die Mauer herum und treffen sich. Die Westtür ist 1 m breit und 0,5 m von der Südwand entfernt. Die Südtür ist 2 m breit. Tritt man durch eine der Türen, befindet man sich in einem beleuchteten 8 m langen und 1,5 m breiten Korridor, der von Westen nach Osten verläuft. Gegenüber der Südtür liegt der Eingang zu einem quadratischen Raum mit 5 m Seitenlänge, der im Zentrum der Turmgrundfläche liegt.

Spezielle Informationen:

Westlich dieses Raumes, dort, wo der Korridor an der Westmauer des Gebäudes aufhört, führt eine Treppe nach oben, zuerst in nördliche, dann in östliche und schließlich in südliche Richtung, bis sie 6 m höher vor einer schweren Eichentür endet. Der Raum im Zentrum des Gebäudes besitzt im Gegensatz zu dem Korridor draußen keine 3 m hohe Decke, sondern die Decke darüber ist 9 m hoch. In dem Raum halten sich zwei Söldner auf, die zwei Truhen auf eine Plattform laden, die über einen Schwenkran und Flaschenzug nach oben, auf die 6 m höher liegende Ebene, gezogen werden kann. An der West-

wand des kleinen Raumes steht ein 2 m hoher Schrank. An ihm lehnen zwei lange Speere.

Meisterinformationen:

Der seltsame Bau ist in Wirklichkeit das unter der Erde liegende Kellergeschoß eines viereckigen Turmes. Die Treppe führt zum 6 m höher liegenden nächsten Geschoß, das zu ebener Erde liegt. Sieht man einmal von dem Höhlensystem ab, stellt der Turm den einzigen Zugang zum Bergwerk dar und bietet eine optimale Kontrolle über die dort eingesetzten Fronarbeiter. Der Aufzug in seinem Zentrum dient dem Personen- und Gütertransport; Wachpersonal kommt so ins Bergwerk herunter, und die frisch geprägten Silbertaler verlassen es auf diese Weise. Die zwei Söldner unten im Turm lassen sich nicht so leicht überrumpeln. Sehen sie die Helden, greifen sie sofort zu ihren Waffen und versuchen, die Helden gefangenzunehmen. Gelingt es ihnen nicht, kämpfen sie auch gegen eine Übermacht. Ihre Werte sind MU 12, KL 9, CH 9, GE 12 und KK 12, AT 10, PA 8, LE 25, mit Kurzsword (1 W + 2) bewaffnet und MU 9, KL 10, CH 10, GE 12, KK 8, AT 10, PA 8, LE 25, mit Wurfbeil (1 W + 2) – wegen geringer Körperkraft – bewaffnet. Sie können aber auch zu den am Schrank lehrenden Speeren greifen, die 1 W + 2 Trefferpunkte erzielen können, doch diese Entscheidung fällt der Meister. Sind die beiden Söldner in einen aussichtslosen Kampf verwickelt, lassen sie sich von ihren Kumpanen mit dem Aufzug einen Stock höher ziehen. Der Schrank an der Westwand ist vollkommen leer, die Tür am Ende der Treppe verschlossen. Sie kann nur mit dem großen Zackenbartschlüssel des Trolls aus *Raum 19* geöffnet werden.

Raum 22a: TURM/EBENE ERDE

Allgemeine Informationen:

Der Turm zu ebener Erde ist in seinen Ausmaßen nicht so gewaltig wie im Keller. Er hat hier nur noch eine Grundfläche von 5 × 5 m. In der Nordwand ist ein Torbogen von 1,5 m Breite und 2,5 m Höhe. In der Südwand gegenüber ist eine Tür von 1 m Breite und 2 m Höhe. Der Torbogen kann mit zwei Holzflügeln verschlossen werden. Die Südtür und Nordtür führen ins Freie. Die Deckenhöhe des Raumes beträgt 3 m. Im Zentrum befindet sich ein quadratisches, 2 × 2 m großes Loch im Boden. Über einen Flaschenzug wird hier die Versorgung der Berg-



werksebene aufrechterhalten. Im nordöstlichen Teil, direkt neben dem Torbogen, beginnt eine Treppe nach oben, die zuerst nach Osten und nach gut 1 m nach Süden abknickt und zum nächsten Geschoß führt. Im Erdgeschoß steht in der Nordwestecke ein Waffenschrank. An der Westwand, genau dort, wo sie auf die Südwand stößt, befindet sich eine 1 m breite Tür, hinter der eine Treppe in den Turmkeller führt. Außerhalb des Turmes schließt ein 2,5 m langer, 1,5 m breiter und 2,5 m hoher Anbau hinter der Tür an und deckt die Treppe in den Keller ab.

Spezielle Informationen:

Im Erdgeschoß sind Tag und Nacht zwei Söldner, die zusammen mit ihren Kollegen im Keller den Plattformaufzug bedienen.

Meisterinformationen:

Wenn Unbefugte in das Turmerdgeschoß eindringen, ganz gleich wie, greifen die Söldner sie an. Ihre Werte sind: MU 10, KL 12, CH 10, GE 13, KK 11, AT 10 – PA 9, LE 30, kämpft mit Schwert 1 W + 4, und MU 9, KL 13, CH 12, GE 11, KK 10, AT 10 – PA 8, LE 30, kämpft mit Säbel 1 W + 3. Falls die Söldner im Kampf zu unterliegen drohen, ergreifen sie die Flucht.

Im Waffenschrank in der Nordwestecke sind zwei Schwerter, ein Säbel (1 W + 3), drei Dolche, ein Morgenstern (1 W + 5), ein Bastardschwert (1 W + 5), ein Wurfbeil (1 W + 3) und zwei Kriegsbeile (1 W + 4). Darüber hinaus liegen dort zwei Ketten- und Schuppenpanzer. Die Falltür ins erste obere Geschoß ist nicht verschlossen. Kampfärm lockt den Hauptmann aus 22b herbei, der nach 10 Kampfrunden erscheint.

Raum 22b: TURM/ERSTES OBERGESCHOSS

Allgemeine Informationen:

Ein ungefähr 5 × 5 m großer Raum mit einer Tür am südlichen Ende der Westwand. Der Raum ist mit einem Schrank, einer Kommode, einem Bett, Tisch und drei Stühlen sowie einem offenen Kamin ausgestattet. An der Nordwand führt eine schmale Treppe ins zweite Obergeschoß, das 3 m höher liegt.

Spezielle Informationen:

Im Raum sitzt ein mit Schwert und Dolch bewaffneter Mann am Tisch und liest ein Pergament.

Meisterinformationen:

Bei dem Mann handelt es sich um Wulf, den Hauptmann der Söldner im Turm. Wulf residiert in diesem Zimmer und steht in Graf Baldurs Diensten. Er ist ein zäher Kämpfer und würde sich nur ergeben, wenn er einer großen Übermacht ausgeliefert ist. Seine Werte sind: MU 13, KL 12, CH 12, GE 13, KK 14, AT 11 – PA 8, LE 35. Mit seinem Schwert kann er wegen der großen Körperkraft 1 W + 6 Trefferpunkte verursachen. Er ist durch ein Kettenhemd geschützt. Der Schrank und die Kommode beherbergen Wulfs privaten Besitz: Wäsche, Bücher, Briefe, Verpflegung und sein Vermögen in einer Schatulle. Es handelt sich dabei um 7 Dukaten und 83 Silbertaler.

Raum 22c: TURM/ZWEITES OBERGESCHOSS

Allgemeine Informationen:

5 × 5 m großer Raum, ein schmales schießschartenartiges Fenster in jeder Wand. An der Nordwand: Treppenaufgang zum dritten Obergeschoß.

Raum 22d: TURM/DRITTES OBERGESCHOSS

Allgemeine Informationen:

Quadratischer, 5 × 5 m großer Raum unter dem kegelförmigen Turmdach. Vier schießschartenartige Fenster in jeder Wand. Keine weiteren Gegenstände.

Wenn die Helden es schaffen, den Wachtrakt und damit das Bergwerk durch den Turm zu verlassen und zu fliehen, erhalten sie 240 Abenteurpunkte.

Raum 23: GROSSE NEBENHÖHLE

Allgemeine Informationen:

Dieser große Raum ist eine natürliche Höhle von ovaler Form. Die Wände sind unbehauen, der Boden mit großen Felsbrocken bedeckt. In der Höhle ist es völlig finster, aber wenn die Helden sie ausleuchten, erkennen sie, daß ihre größte Ausdehnung in Nord-Süd-Richtung etwa 11 m und in West-Ost-Richtung mehr als 8 m beträgt. Die durchschnittliche Deckenhöhe beträgt etwa 4 m. Die Decke ist bemerkenswert glatt.

Spezielle Informationen:

Im Nordwesten der Höhle führt ein etwa 2 m breiter Ausgang ziemlich genau in nördlicher Richtung weiter. Im Süden ist die 2 m breite Ziegelmauer, die die Helden gerade durchbrochen haben, falls sie aus dem Bergwerkstrakt kamen, oder die noch völlig intakt ist, falls die Helden durch das Höhlensystem hierher gelangt sind.

Meisterinformationen:

Außer einer vergessenen Maurerkelle, die direkt vor der Ziegelmauer liegt, gibt es in dieser Höhle nichts. Abgesehen von ein paar kleinen Reptilien und Insekten hält sich auch niemand in ihr auf.

Raum 24: FLEDERMAUSHÖHLE

Allgemeine Informationen:

Vor dieser Höhle treffen zwei Gänge (einer aus Raum 23, der Großen Nebenhöhle, ein anderer aus Raum 25, der Tropfsteinhöhle) zusammen und weiten sich

zu einem breiten Eingang in eine geräumige Höhle, die durch ihre Steinsäulen auffällt, die den Boden mit der Decke verbinden. Die Höhle ist von länglicher Form und erstreckt sich in Nord-Süd-Richtung etwa 14 m. In West-Ost-Richtung ist sie durchschnittlich 7 m breit. Die Höhle ist zwischen 5 und 7 m hoch, und es weht ein leichter Luftzug. Aus der Nordwestecke schimmert es hell.

Spezielle Informationen:

In der Decke der Nordwestecke ist ein enger, etwa natürlicher Kamin (1 m Durchmesser). Durch ihn könnte auch ein korpulenter Mann leicht hinausklettern, allein die Öffnung ist unerreichbar, da sie von allen Wänden und Säulen mehr als 2 m entfernt ist und sich 7 m über dem Höhlenboden befindet. Auch mit Seilen ist da nichts zu machen, wie man auf den ersten Blick feststellt. Der natürliche Kamin ist etwa 10 m hoch und verbreitert sich noch weiter oben zu einer Felsspalte, durch die das Licht der Morgendämmerung hereinfällt und bis in die Höhle dringt. Im südlichen Teil der Höhle hängen Hunderte von Fledermäusen unter der Decke.



Meisterinformationen:

Falls die Helden laute Geräusche verursachen, fliegen die Fledermäuse, die diese Höhle als Schlafstätte benutzen und die von ihrem nächtlichen Beutezug bereits zurückgekehrt sind, auf und flattern erschreckt zwischen den Steinsäulen herum. Ein paar Tiere streben automatisch ihrem Ausflugsloch, dem Kamin in der Decke, zu, ein paar greifen aber in ihrer Panik auch die Helden an. Wie viele das sind, bestimmt der Meister mit 2 W 6 (ergibt 2–12 angreifende Tiere). Diese Fledermäuse (MU 10, LE 5, RS 0, AT 7 – PA 0, MK 3) verursachen durch Bisse SP 2 (besondere Kampfregeln siehe Anhang »Neue Monster«) und kämpfen bis zum Tod, während die anderen Tiere sich beruhigen oder durch den Kamin ins Freie flüchten.

Wenn die Spieler eine Spielrunde lang intensiv suchen, entdecken sie unter dem Kamin, in einem Haufen halb verfaulter Blätter, das Skelett eines Elfen, der hier offenbar zu Tode gestürzt ist. An einem skelettierten Finger steckt noch ein mit Edelsteinen besetzter goldener Ring. Die Steine funkeln in einem nahezu hypnotischen Feuer, denn es handelt sich um einen Magischen Ring, der seinen Träger in den Augen aller intelligenten Kreaturen sieben Spielrunden lang als Wesen von überirdischer Schönheit und Anziehungskraft erscheinen läßt. Während dieser Zeit kann der Träger des Ringes alle Monster betören, und alle Charisma-Proben gelingen ihm. Neben dem Skelett liegt ein elegantes Schwert (1 W + 4), das gut und gern 200 Silbertaler wert ist. Etwas weiter entfernt liegt ein verschimmelter Lederbeutel im Laub. Inhalt: 5 Dukaten und 13 Silbertaler.

Raum 25: TROPFSTEINHÖHLE

Allgemeine Informationen:

Hierbei handelt es sich um eine sehr feuchte, annähernd birnenförmige Höhle, deren größte Ausdehnung von Nordwesten nach Südosten gut 13 m beträgt. Von Westen nach Osten mißt sie knapp 10 m. Die Decke ist maximal 5 m hoch. Die Höhle ist stockfinster, und kein Lüftchen regt sich dort. Genau im Osten und Nordosten besitzt sie je 2 m breite Ausgänge. Den größten Teil des Höhlenbodens nimmt ein See ein, der von Stalaktiten und Stalagmiten gesäumt ist. Aber auch in und über dem kleinen See befinden sich diese Tropfsteine.

Spezielle Informationen:

Wegen der vielen Stalaktiten und Stalagmiten ist die Höhle nicht gänzlich zu überschauen. Der See in ihrer Mitte erstreckt sich bis zur Südwand und reicht nahe an die Nord- und an die Westwand heran. Aus ihm ragen einige Stalagmiten hervor, so daß man seine Tiefe (durch das dunkle Wasser kann man nichts erkennen) auf 1 m bis 1,5 m schätzen kann. Der Ausgang im Nordosten wird von einem großen Netz blockiert, unter dem die verschiedensten Gegenstände liegen: u. a. ein eiserner Brustharnisch und ein gehörnter Helm, ein verrostetes Schwert, dessen Klinge eine Handbreit über dem Heft abgebrochen ist, Tier- und Menschenknochen, eine silberne Gürtelschnalle und eine Feldflasche.

Meisterinformationen:

Aus dieser Höhle führt noch ein dritter Gang, der aber weder von Westen noch von Nordosten erkannt werden kann, da ihn zwei Stalagmiten ganz verdecken. Er befindet sich im Südosten und führt nach Osten weiter. Der Ausgang wird nur erkannt, wenn man sich ihm bis auf 2 bis 3 m genähert hat, d. h. den See von Westen oder Norden kommend umrundet oder ihn durchwatet hat. Der südliche Teil des Sees ist tiefer als der mittlere. Hinter dem Netz im Nordosten lauert in einer geräumigen Mauernische eine große Höhlenspinne (MU 10, LE 30, RS 1, AT 8–PA 0, MK 15) auf Opfer. Das Untier ist 1,5 m groß und besitzt starke Beißwerkzeuge, mit denen es pro Kampfrunde 1 W + 3 Trefferpunkte austeilen kann. Ihr Biß ist giftig, aber für Menschen nicht tödlich, ruft aber 1 Spielrunde lang eine leichte Lähmung hervor (–2 auf AT und PA). Wenn sich ihr Netz bewegt oder es gar zerstört wird, kommt die Spinne aus ihrem Versteck hervor und stürzt sich auf die vermeintliche Beute. Wer diesen Gang passieren will, muß die Spinne töten und das Netz überwinden. Wird das Netz zuerst mit Waffen attackiert (etwa indem man versucht, es mit Schwertern zu durchschlagen), bleiben sie an den zähen, klebrigen Fäden hängen und sind drei Kampfrunden lang unbrauchbar. Dennoch müssen die Helden 25 TP gegen das Netz erzielen, wenn sie es zerstören wollen. Die Spinne kommt innerhalb einer Kampfrunde aus ihrem Versteck hervorgestürzt und kann den Helden, die selbst oder deren Waffen im Netz festkleben, zwei Kampfrunden lang ohne Gegenwehr Trefferpunkte zufügen. Sie kämpft bis zum Tod gegen ihre Störenfriede. Die Silberschnalle eines ihrer Opfer ist 12 Silbertaler wert. Die Feldflasche ist

mit einem Kraftelixier gefüllt, das aber im Lauf der Zeit stark gelitten hat und statt um 7 Punkte die Körperkraft (7 Spielrunden lang) nur noch um 3 Punkte erhöht.

Raum 26: BÄRENHÖHLE

Allgemeine Informationen:

Bei dieser Höhle handelt es sich um eine große, langgestreckte Kaverne, die im wesentlichen von Norden nach Süden verläuft. Im Osten hat sie eine kleine und südlich davon eine größere Ausbuchtung, der gegenüber an der Westwand eine 2 m lange und 2 m breite Felsnase in den Raum ragt. Die Höhle besitzt zwei je 2 m breite Ausgänge, einen im Norden und einen im Südwesten. Sie ist über 20 m lang und mißt an ihrer breitesten Stelle fast 10 m. Mit durchschnittlich 4 m Höhe gehört sie zu den niedrigeren Kavernen dieses Komplexes. Man kann hier nicht die Hand vor Augen sehen, und in der Nähe der Ausbuchtung sticht dem Besucher ein scharfer Geruch in die Nase.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden in die Nähe der großen Ausbuchtung in der Ostwand der Höhle kommen, können sie im Schein ihrer Lampen oder Fackeln das Lager eines größeren Tieres ausmachen. Gras und Laub ist zu einem Haufen zusammengescharrt, und eine große Anzahl bleicher Tierknochen und -schädel liegt wahllos verstreut herum.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden das Lager des Tieres näher untersuchen, kommt ein großer Höhlenbär von Norden herantrottet. Er hatte sich bisher in der kleineren Ausbuchtung verborgen gehalten – er befindet sich in der größeren Ausbuchtung und kommt von Süden, falls die Helden von Norden in diese Höhle eindringen. Das Tier ist ein ausgewachsenes Exemplar seiner Gattung (MU 12, LE 50, RS 2, AT 8 – PA 7, MK 20) und greift pro Kampfrunde zweimal mit seinen Pranken (je 1 W) an. Ungebetene Gäste erregen seinen Unmut, aber er verfolgt Störer seines häuslichen Friedens nicht, wenn sie flüchten. Wer die Höhle allerdings durchqueren will, muß an dem Bär vorbei, und das geht nur über dessen Leiche. Wertgegenstände sind in dieser Höhle nicht zu finden.

Raum 27: HÖHLE DES RIESENHIRSCHKÄFERS

Allgemeine Informationen:

Die Höhle hat eine annähernd runde Form mit einem Durchmesser von 9–10 m. An der Westwand ragen einige scharfe Felszacken in die Höhle, im Osten gibt es zwei Ausgänge, und zwar im Nordosten ein 2 m breiter natürlicher Gang, der in die gleiche Richtung weiterführt und im Südosten ein künstlicher, 2 m breiter Gang, der hinter einer Holztür beginnt, die auf der anderen Seite mit Lehm und kleinen Steinen getarnt ist. Die Höhle ist 4–5 m hoch, und es brennt eine Fackel an der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Der Boden der Höhle besteht seltsamerweise aus einer dicken Humusschicht. Die einzige Besonderheit hier ist ein großes Loch, gut 4 m von der Westwand entfernt, in der Mitte des Raumes. Aus einer größeren Entfernung, mehr als 3 m, ist absolut nichts Verdächtiges zu bemerken. Sonst scheint die Höhle völlig leer.

Meisterinformationen:

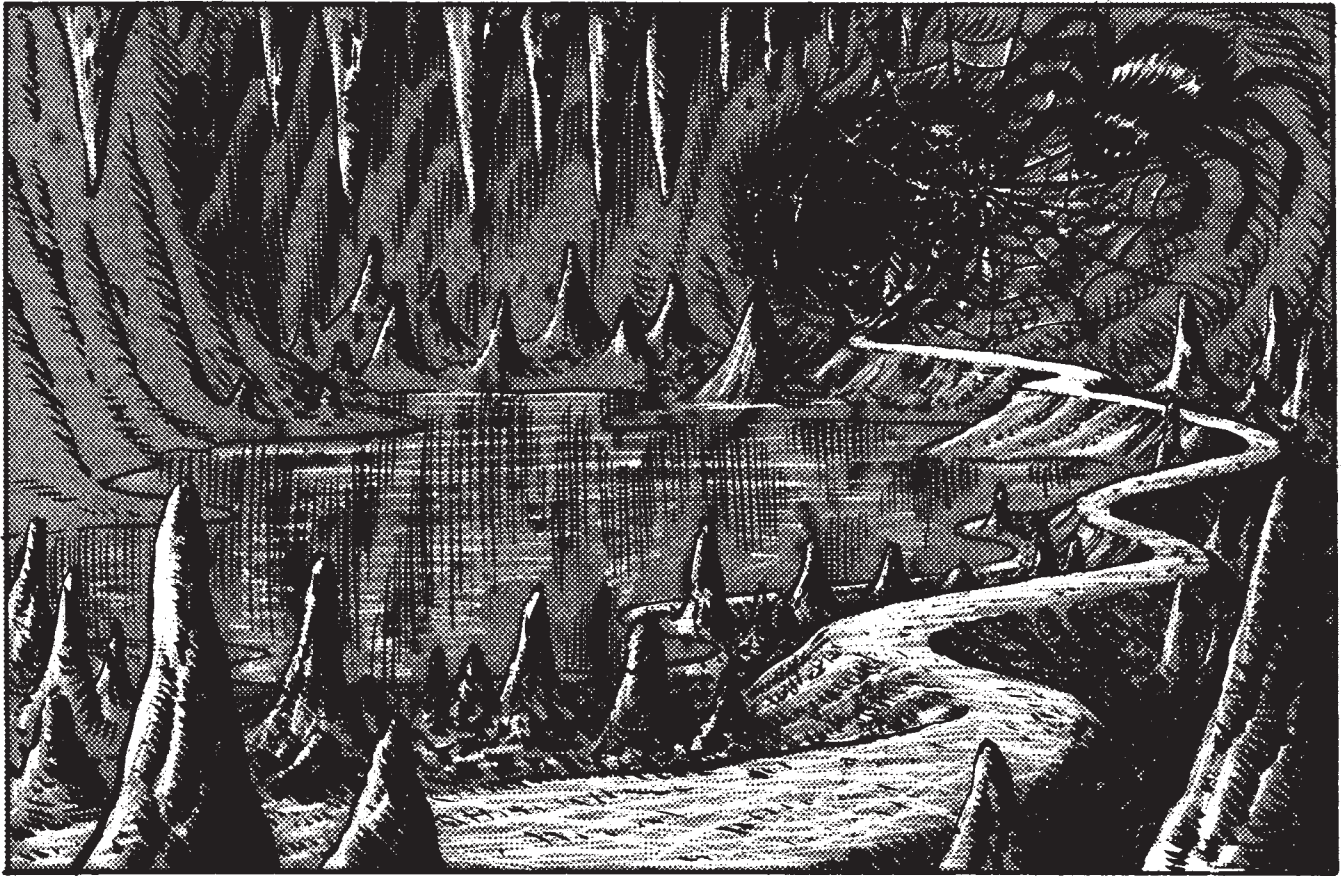
Das Loch im Boden ist der Zugang zum Bau eines Riesenhirschkäfers. Dieser rauflustige Geselle ist 1,5 m lang und besitzt zwei äußerst kräftige Zangen. Wenn die Helden sich zu nahe an das Loch heranwagen, oder aber die Höhle durchqueren und durch den Nordostausgang verlassen wollen, schnellst er aus seinem Bau hervor und greift die Helden an (MU 13, LE 40, RS 4, AT 8 – PA 5, MK 16). Mit seinen beiden Zangen kann er pro Kampfrunde je 1 W Trefferpunkte anbringen. Die Helden können versuchen, den Hirschkäfer kämpfend zu umgehen. Dazu benötigen sie 2 W + 5 Kampfrunden.

Da der Hirschkäfer einen starken Chitinpanzer hat, ist er nicht nur gut geschützt, sondern es kann sich bei einem Kampf gegen ihn beachtlicher Lärm entwickeln. Der Meister würfelt nach je 5 Kampfrunden mit W 6 und stellt fest, ob dieser Lärm die Bewohner der angrenzenden Höhle anlockt. Bei 1–2 auf W 6 ist das tatsächlich der Fall, und ein Neandertaler (MU 11, LE 30, RS 1, AT 10 – PA 6, MK 12) erscheint mit einem Steinbeil (1 W + 3) und greift in den Kampf ein.

Raum 28: LAGER DER NEANDERTALER

Allgemeine Informationen:

Vor den Helden erstreckt sich eine langgezogene



Höhle, die selten breiter als 5 m und höchstens 3–4 m hoch ist, in nord-südlicher Richtung. Im Südosten mündet ein knapp 2 m breiter Gang in sie, der direkt scharf nach Südwesten abbiegt. Im Norden führt nach 12 m ein 2 m breiter Gang geradewegs aus der Höhle und trifft nach ein paar Metern auf einen anderen, in nordöstlicher Richtung verlaufenden Gang. In der Südwestecke brennt ein Feuer und erhellt die Grotte.

Spezielle Informationen:

Falls durch den Waffenlärm kein Neandertaler in *Höhle 27* gelockt wurde, halten sich hier zwei Neandertaler auf, die mit steinzeitlichen Waffen ausgerüstet sind. Sonst ist nur einer in der Höhle. Der oder die Neandertaler sitzen an einem Feuer in der Südwestecke der Grotte und braten ein großes Stück Fleisch am Spieß. Der Rauch des Feuers zieht durch einen Spalt in der Decke ab.

Meisterinformationen:

Wenn nur ein Neandertaler in der Höhle ist, ergreift er beim Anblick der Helden die Flucht und

versucht, *Höhle 29* und den darin gefangenen Tatzelwurm zu erreichen, denn er besitzt ebenfalls einen Schlüssel zu dessen Gefängnis. Sind zwei Neandertaler anwesend, stellen sie sich mit ihrer ganzen Kraft (MU 11, LE 30, RS 1, AT 10 – PA 6, MK 12) den Eindringlingen entgegen. Das große Steinbeil des einen und der schwere Speer des anderen verursachen je 1 W + 3 Trefferpunkte. Die Neandertaler sind sowohl die Herren des Riesenhirschkäfers in *Höhle 27*, den sie sozusagen als Haustier halten und von ihren Abfällen ernähren, als auch die Wächter des in *Höhle 29* eingesperrten Tatzelwurms. Wenn die beiden Kämpfenden zu verlieren drohen, versuchen sie sich ebenfalls durch Flucht und Alarmierung ihrer Brüder in *Raum 17* zu retten und mit Hilfe des Tatzelwurms die Eindringlinge zu vernichten. Allerdings muß hier gesagt werden, daß die Neandertaler die einzigen Wesen im Höhlensystem sind, auf die der Magische Ring aus *Raum 24* wirkt. Neben der Feuerstelle liegt eine Flöte.

Raum 29: GROSSE HALLE

Allgemeine Informationen:

Diese große Höhle hat einen unregelmäßigen Grundriß. An ihrer breitesten Stelle mißt sie 18 m von West nach Ost. Von Norden nach Süden beträgt ihre Ausdehnung durchschnittlich 9 m. Die Höhle ist sehr geräumig und hoch, bis zu 7 m. Der westliche Teil wird durch Tageslicht hell erleuchtet. Der Boden besteht aus Felsgestein, das an vielen Stellen von einer Humus- oder Laubschicht bedeckt ist.

Spezielle Informationen:

Die Höhle weist zwei größere Ausbuchtungen und insgesamt drei Zugänge auf. Der Zugang im Süden ist gut 3 m breit und führt in südwestlicher Richtung in das Höhlensystem. Der Zugang im Osten mündet in die sich dort befindliche Ausbuchtung und wird von einer schweren Eichentür verschlossen. Eine größere Ausbuchtung im Nordosten der Höhle wird durch ein eisernes Gitter vom übrigen Teil getrennt. Dahinter lebt ein furchterregendes, drachenartiges Wesen mit acht Beinen, einem langen Schwanz und einer Krokodilsschnauze. Ganz im Nordwesten führt ein dritter, 3–4 m breiter Gang nach wenigen Metern aus der Höhle hinaus ins Freie. Vom Höhleneingang aus ist ein dicht mit Bäumen und Büschen bewachsener kleiner Talkessel zu sehen.

Meisterinformationen:

Der südliche Zugang zur Höhle ist mit einer Seilfalle gesichert. 15 cm über dem Boden ist ein Seil gespannt, und wer darüber stolpert, löst den Sturz zweier Felsbrocken aus, die von den Gangwänden links und rechts herunterstürzen. Dabei besteht eine fünfzigprozentige Chance (1–3 auf W 6), daß sie 1–6 Punkte Schaden bei den sich dort gerade aufhaltenden Personen verursachen. Der Meister stellt für jede in Frage kommende Person fest, ob sie getroffen wurde. Maximal können natürlich nur zwei Personen getroffen werden. Außerdem werden durch das Auslösen der Seilfalle die Neandertaler in *Raum 17* gewarnt, die sofort herbeieilen, um nach dem Rechten zu sehen.

Das drachenartige Wesen im Nordosten der Höhle ist ein Tatzelwurm (MU 20, LE 50, RS 4, AT 7 – PA 5, MK 50). Der Tatzelwurm kann zweimal pro Runde angreifen, hat aber drei Angriffsmöglichkeiten. Sein Biß verursacht 2 W Schadenspunkte, der Schlag mit seinem Schwanz 1 W und ein Hieb mit der Klaue ebenfalls 1 W. Der Tatzelwurm ist durch seine lange Gefangenschaft sehr verdrossen und greift alles an, was sich ihm in den

Weg stellt, ausgenommen die Neandertaler, die ihn als »Wachhund« abgerichtet haben. Eine wichtige Rolle bei der Zähmung des Tatzelwurms spielte die Flöte aus *Höhle 28*; mit ihr kann man den Drachen besänftigen, wenn man irgendeine Melodie auf ihr spielt. Falls der Tatzelwurm aus seinem Gefängnis befreit wird und die Helden angreift, verhalten sich die anwesenden Neandertaler passiv, es sei denn, der Drache unterliegt. Wird der Tatzelwurm durch Flötenspiel besänftigt, greifen die anwesenden Neandertaler die Helden wutentbrannt an (Waffen siehe *Raum 17* und *Höhle 28*). Sollte es den Helden gelingen, das Höhlensystem durch diesen Raum zu verlassen, werden ihnen insgesamt 200 Abenteuerpunkte gutgeschrieben.

Raum 30: EINGANGSHÖHLE

Allgemeine Informationen:

Die Höhle ist eine große, unregelmäßig geformte Kaverne mit einer bauchigen Ausbuchtung im Osten und einer eher rechteckigen im Südwesten. Die Höhle hat zwei Zugänge; einen 2 m breiten im Südosten, der nach Osten in das Höhlensystem hinein führt, und einen etwa 3 m breiten im Nordwesten, der ins Freie führt. Die längste Nord-Süd-Entfernung der Höhle beträgt etwa 18 m, die größte West-Ost-Entfernung knapp 14 m. Die Deckenhöhe schwankt zwischen 4 und 5 m.

Spezielle Informationen:

Wer am Eingang der Höhle steht, blickt einen Steilhang hinab, der mit dichter Vegetation bedeckt ist. Der Talgrund liegt etwa 8–10 m unter dem von Büschen umgebenen Höhleneingang, der sich auf einer Höhe mit den Kronen von Laub- und den Wipfeln von Nadelbäumen befindet. Im östlichen Teil der Höhle hat sich eine Wildschweinfamilie eingerichtet, in der westlichen Ausbuchtung herrscht nur sehr spärliches Tageslicht. Der Boden der Höhle besteht aus einer Humusschicht, die hier und da von Felsen durchbrochen wird.

Meisterinformationen:

In der östlichen Ausbuchtung halten sich immer vier große Wildschweine (MU 15, LE 20, RS 2, AT 8 – PA 0, MK 8) und sieben Frischlinge auf. Eines der Wildschweine ist ein schwerer Keiler, der mit seinen großen Hauern 1 W + 2 Treffer-

punkte verursachen kann, während die anderen drei Wildschweine es nur auf maximal 1 W + 1 Trefferpunkte bringen. Werden die Wildschweine durch Eindringlinge aufgescheucht, gehen sie sofort zum Angriff über. Falls zwei der Wildschweine, darunter der alte Keiler, erlegt werden, ergreifen die restlichen beiden mit den Frischlingen die Flucht und stürmen aus der Höhle den Hang hinab.

In der nordwestlichen Ecke der anderen Ausbuchtung (der westlichen) ist ein altes Banditenver-

steck. In einem Loch in der Mauer kann man nach sorgfältiger Suche (mindestens 1 Spielrunde) ein Schmuckkästchen mit Geschmeide entdecken. Inhalt: eine Goldbroche mit einem Rubin, Wert 20 Dukaten; eine Halskette, Wert 5 Dukaten; zwei silberne Armreifen, Wert je 2 Dukaten, und eine goldene Kleiderspange, Wert 3 Dukaten. Wenn die Helden durch diese Höhle das Höhlensystem verlassen, werden ihnen 160 Abenteurpunkte gutgeschrieben.

Neue Monster

Der Echsenmensch

Echsenmenschen sind im Grunde eine humanoide, d. h. von der äußeren Gestalt her menschenähnliche Art, aber sie haben stark reptilienhafte Züge. Ihr ganzer Körper wird von grünlichen Schuppen bedeckt, und sie besitzen einen langen Schwanz, auf den sie sich stützen können und der mitunter auch als Waffe eingesetzt wird. Ein Zackenkamm reicht vom Scheitel bis zur Schwanzspitze. Ein Echsenmensch hat Klauen und zwischen diesen Schwimmhäute, einen menschenähnlichen Kopf, der aber im Gesicht spitz zuläuft.

Echsenmenschen gehen aufrecht und werden etwa so groß wie Menschen (1,6–1,8 m).

Echsenmenschen leben vorzugsweise in sumpfigen oder feuchten Gebieten. Manche höher entwickelten Stämme leben in Hütten oder Höhlen, die nicht un-

bedingt unter Wasser liegen müssen. Echsenmenschen sind Lungenatmer, können es aber lange Zeit unter Wasser aushalten. Sie sind meistens mit Keulen oder Speeren bewaffnet, aber nicht unbedingt wilde Kämpfer. Bei den Exemplaren im vorliegenden Abenteuer handelt es sich um Mitglieder eines hochentwickelten Stammes, die von Graf Baldurs Söldnern zu Hilfsdiensten herangezogen wurden.

Die Werte:

Mut:	7	Angriff:	8
Lebensenergie:	15	Parade:	7
Rüstungsschutz:	3	Trefferpunkte:	1 W + 2
Monsterklasse: 7			

Die Fledermaus

Die Fledermaus ist ein kleines, flugfähiges Säugetier mit großen Ohren und lederartigen Schwingen. Typisch für die Fledermaus ist die Fähigkeit, durch ein Radarsystem ausgestoßener Töne im Ultraschallbereich Hindernissen auszuweichen. Fledermäuse sind Nachttiere und fürchten sich vor Licht und Feuer. Nachts jagen sie Insekten und kehren im Morgenrauen an ihre Schlafstellen zurück, die sich oft in

alten Gemäuern oder Höhlen befinden. Dort hängen sie mit dem Kopf nach unten an der Decke und verschlafen den Tag. Fledermäuse treten in Schwärmen von einigen Dutzend bis zu mehreren hundert Exemplaren auf.

Die gewöhnliche Fledermaus (Spannweite ca. 30 cm) wird dem Menschen selten gefährlich, dagegen kann die Riesen- oder Vampirfledermaus – ein echter

Blutsauger mit einer Spannweite bis zu 1 m – durch ihren Biß erheblichen Schaden verursachen, nicht zuletzt deshalb, weil sie dadurch auch Krankheiten überträgt.

Besondere Kampfregeln:

Für Fledermäuse gelten besondere Kampfregeln. Da diese Tiere mit ihrem Gebiß weder schwere Kleidung noch Rüstungen durchdringen können, richten sie ihre Bisse immer nur gegen ungeschützte Stellen ihres Opfers. Wenn einer F. ein Biß gelingt (AT erfolgreich – PA des Opfers gescheitert), werden die

SP direkt von der LE des Opfers abgezogen. Seine Rüstung bietet gegen die flinken Tiere keinen Schutz. Die Schadenspunkte werden nicht ausgewürfelt, sie sind festgesetzt.

Die Werte: (Fledermaus/Riesenfledermaus)

Mut:	5/10	Angriff:	5/7
Lebensenergie:	2/5	Parade:	0/0
Rüstungsschutz:	0/0	Schadenspunkte:	1/2
Monsterklasse: 1/3			

Der Höhlenbär

Bären sind eine häufig anzutreffende Tiergattung in den Ländern Aventuriens. Die am häufigsten vorkommenden Arten sind der Braun- und der Schwarzbär. In nördlichen Gegenden oder im Hochgebirge, jenseits der Schneegrenze, trifft man auch gelegentlich auf einen Eisbären. Eines der größten Exemplare ist der Höhlenbär. Im Gegensatz zu seinen Vettern, die sich auch in Wäldern und im Gebirge herumtreiben, lebt er fast ausschließlich in unterirdischen Kavernen. Aufgerichtet mißt er bis zu 2,5 m, und er kann bis zu 500 kg wiegen. Er ist ein Allesfresser und nicht unbedingt aggressiv. Wird er jedoch gereizt, ist er ein fürchterlicher Kämpfer.

Meist greift er mit seinen Pranken an. Der Höhlenbär ist ein Einzelgänger, der nur selten in Begleitung von Artgenossen anzutreffen ist. Man erkennt ihn relativ leicht an dem grauen, oft zotteligen Fell und den großen Augen.

Die Werte:

Mut:	12	Angriff:	8
Lebensenergie:	50	Parade:	7
Rüstungsschutz:	2	Trefferpunkte:	2 W (je 1 W per Pranke)
Monsterklasse: 20			

Der Höhlenschrat

Der Höhlenschrat ist ein kleiner Vertreter der Familie der Schrate. Keinesfalls darf man diese 1,2 m große rundliche Kreatur mit dem gut doppelt so großen Waldschrat verwechseln. Gemeinsam haben die beiden nur die graubraune, borkig-ledrige Haut und das

breite Maul. Während der Waldschrat im Freien lebt, sich als König des Waldes betrachtet und einzelgängerisch durchs Unterholz streift, trifft man den Höhlenschrat in größeren Sippen in unterirdischen Kavernen und Bauen an. Er ist von eher gemütlichem

Wesen, hat eine platte Nase, einen runden Kugelbauch und krumme Beine. Meist sind Höhlenschräte nur mit einem Lendenschurz bekleidet und wegen ihrer Tarnfarbe nur schwer auszumachen. Trotz ihres phlegmatischen Wesens sind Höhlenschräte leidenschaftliche Tunnelbauer, von denen sie ganze Labyrinth anlegen. Früher gruben sie mit ihren klauenbewehrten Händen, seit sie aber in Berührung mit intelligenten Wesen kamen, benutzen sie auch Werkzeuge wie Schaufeln und Hacken. Seither hat sich auch ihre eigene Intelligenz stark entwickelt, und sie können sich sogar in der Menschengsprache ausdrücken.

Die in diesem Abenteuer vorkommenden Höhlenschräte wurden von den Männern Graf Baldurs zum Bergbau gezwungen.

Die Werte:

Mut:	5	Angriff:	6
Lebensenergie:	12	Parade:	5
Rüstungsschutz:	1	Trefferpunkte:	1 W (oder kleine Waffe)
Monsterklasse: 5			

Die Höhlenspinne

Ist eine relativ selten vorkommende Riesenspinne, die bevorzugt in Grotten und Höhlen, seltener in einer Felsspalte u.ä. Freileben, ihr Netz baut und darauf wartet, daß sich in ihm Beute verfängt. Oft hält die Höhlenspinne sich nicht selbst in ihrem waagrecht oder senkrecht aufgespannten Netz auf, da sie mit ihren bis zu 1,5 m Durchmesser über ein beträchtliches Gewicht verfügt, das die Netzkonstruktion auf längere Zeit zu sehr beanspruchen würde. Die acht haarigen Beine dieses Untiers sind kräftig und nicht allzu lang, sein bepelzter Körper meist schwarz. Am Kopf unter den kugeligen Facettenaugen befinden sich starke Beißwerkzeuge. Der Biß der Höhlenspinne ist giftig und ruft eine Lähmung hervor, die bei

größeren Lebewesen nur von kurzer Dauer ist, kleinere Lebewesen werden jedoch dadurch getötet. Das Netz der Höhlenspinne ist sehr klebrig. Wer sich darin verfängt und nicht mindestens eine Stärke von 15 aufweist, bleibt mindestens 3 Kampfrunden an den Fäden hängen.

Die Werte:

Mut:	10	Angriff:	8
Lebensenergie:	30	Parade:	0
Rüstungsschutz:	1	Trefferpunkte:	1 W + 3 + Gift
Monsterklasse: 15			

Der Neandertaler

Neandertaler sind urzeitliche Höhlenmenschen von gedrungener, grobknochiger Gestalt. Sie werden bis 1,6 m groß und wirken mit ihrem hervorspringen-

den Kinn, ihrer fliehenden Stirn und ihrer üppigen Körperbehaarung sehr primitiv. Ihre Intelligenz erreicht bei weitem nicht die eines normalen Men-

schen, und sie sind nicht in der Lage, mit komplizierten Waffen zu kämpfen. Aus diesem Grund sind sie vornehmlich mit Faustkeilen, Keulen und Holzknüppeln ausgerüstet. Höher entwickelte Exemplare trifft man manchmal mit Steinbeilen und Speeren mit Steinspitzen an. Sie kleiden sich in Felle. Der Neandertaler ist im Vergleich zum normalen Menschen etwas stärker und nicht weniger mutig, allerdings gehen ihm Gewandtheit und Finess völlig ab. Er hat das Talent, wilde Tiere sehr leicht zähmen zu können, und er kann auch ihre Spuren lesen. Die

Neandertaler im vorliegenden Abenteuer wurden von den Söldnern Graf Baldurs als Wächter des Höhlensystems eingesetzt.

Die Werte:

Mut:	11	Angriff:	10
Lebensenergie:	30	Parade:	6
Rüstungsschutz:	1 oder 2	Trefferpunkte:	1 W + 3
Monsterklasse: 12			

Die Ratte

Ratten sind sehr stark verbreitete Nagetiere und eine Plage in weiten Teilen Aventuriens. Es gibt mehrere verschiedene Arten, die verbreitetste ist die gewöhnliche Ratte. Sie wird gewöhnlich 20–30 cm lang und hat ein Fell von schwarzer, grauer, brauner und selten weißer Farbe. Ratten sind Allesfresser, graben mit Vorliebe Löcher und Gänge und beißen sich ohne Mühe durch Materialien wie Holz oder Sandstein. Ratten treten fast nie allein auf, sondern in Rudeln, die oft ein Dutzend Tiere umfassen, aber auch größer oder kleiner sein können. Wer von einer Ratte gebissen wird, läuft Gefahr, sich dadurch mit einer Krankheit zu infizieren. Die Chance einer Infektion beträgt zehn Prozent.

Besondere Ratten sind die bis zu 0,5 m groß werdenden Wolfsratten, die wie ihre kleineren Vettern Ruinen, Friedhöfe und Höhlen als Behausungen vorziehen. Ihr Biß ist gefährlicher, und auch sie übertragen Krankheiten.

Besondere Kampfregeln:

Für Ratten gelten besondere Kampfregeln. Da diese Tiere mit ihrem Gebiß weder schwere Kleidung noch Rüstungen durchdringen können, richten sie ihre Bisse immer nur gegen ungeschützte Stellen ihres Opfers. Wenn einer R. ein Biß gelingt (AT erfolgreich – PA des Opfers gescheitert), werden die SP direkt von der LE des Opfers abgezogen. Seine Rüstung bietet gegen die flinken Tiere keinen Schutz. Die Schadenspunkte werden nicht ausgewürfelt, sie sind festgesetzt.

Die Werte: Ratten/Wolfsratten

Mut:	10/11	Angriff:	5/7
Lebensenergie:	3/5	Parade:	0/0
Rüstungsschutz:	0/0	Schadenspunkte:	2/3
Monsterklasse: 2/4			

Der Riesenhirschkäfer

Der Riesenhirschkäfer ist eine vergrößerte Ausgabe des gemeinen Hirschkäfers. Das Tier wird bis zu 1,5 m lang und lebt in Erdhöhlen, im Wald, in Grotten- und Höhlensystemen. Von seinem Bau aus begibt sich der Riesenhirschkäfer auf Streifzüge durch die Umgebung. Beute für ihn sind kleine Säugetiere, besonders aber haben es ihm Getreide und Gemüse angetan. Daher wird er von vielen Bauern als wahre Landplage gefürchtet und unerbittlich verfolgt. Der Riesenhirschkäfer weicht im offenen Gelände den Menschen oft aus, kämpft aber mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er angegriffen wird. Im Kampf bietet ihm sein starker Chitinpanzer darüber hinaus einen guten Schutz. In seiner Wohnhöhle oder seinem Bau greift er alles an, was sich bewegt. Unter den Männchen der Riesenhirschkäfer

kommt es oft zu Duellen, die mit den starken Greifzangen ausgetragen werden.

Die Riesenhirschkäfer sind häufig Einzelgänger. Sie sehen schlecht und hören auch nicht besonders gut. Ihr Geruchssinn ist dagegen überdurchschnittlich entwickelt, und sie reagieren auf die leiseste Erschütterung. In seltenen Fällen wurde beobachtet, daß Riesenhirschkäfer als Hoftiere gehalten wurden.

Die Werte:

Mut:	13	Angriff:	8
Lebensenergie:	40	Parade:	5
Rüstungsschutz:	4	Trefferpunkte:	2 W (1 W pro Zange)
Monsterklasse: 16			

Das Wildschwein

Der natürliche Lebensraum des Wildschweins sind Wälder, Marschen und hügeliges Gelände. Wildschweine treten in Rudeln auf, die von einem Keiler angeführt werden. Ein Rudel besteht aus zehn bis zwanzig Tieren, wovon im Normalfall drei Viertel Frischlinge sind, der Rest Sauen.

Wildschweine sind Allesfresser und eigentlich Nachttiere. Am Tage trifft man sie selten an, aber nachts streifen sie durch die Gegend und fressen alles, was sie finden können. Sie sind dumm und eigensinnig und greifen, wenn in Rage versetzt, auch Menschen an, wobei sich besonders die Keiler hervortun. Mit ihren Hauern können sie schwere Verletzungen verursachen, wenn der Angegriffene sich nicht auf einen Baum o. ä. retten kann. Die größten

Exemplare werden bis zu 200 kg schwer und stellen mit diesem Gewicht auch für erfahrene Kämpfer eine echte Herausforderung dar.

Oft brechen Wildschweine in kultiviertes Land ein und fressen Pflanzen und Früchte. Sie selbst gelten allerdings auch bei vielen Bewohnern Aventuriens als Delikatesse.

Die Werte:

Mut:	15	Angriff:	8
Lebensenergie:	20	Parade:	0
Rüstungsschutz:	3	Trefferpunkte:	1 W + 2
Monsterklasse: 8			

Vorgewürfelte Helden

1. **Gevatter Karolus**

MU 10, KL 11, CH 10, GE 11, KK 11. AT 10 – PA 8.

Trägt wattierten Waffenrock (RS 2) und hat Feuerstein, Stahl u. Zunder bei sich.

2. **Jasmin Karolus (♀)**

MU 13, KL 10, CH 12, GE 12, KK 8. AT 10 – PA 8 (Abzug von –1 auf Trefferpunkte).

Trägt normale Kleidung (RS 1).

3. **Axhold der Starke**

MU 11, KL 9, CH 12, GE 8, KK 13. AT 10 – PA 7 (Bonus von +1 auf Trefferpunkte).

Trägt wattierten Waffenrock (RS 2).

4. **Jobst Nattel**

MU 9, KL 12, CH 9, GE 8, KK 12. AT 9 – PA 8.

Trägt normale Kleidung (RS 1) und hat ein Messer (1 W) bei sich.

5. **Ditmar Daske**

MU 10, KL 11, CH 11, GE 12, KK 10. AT 10 – PA 8.

Trägt einen wattierten Waffenrock (RS 2).

6. **Olgerd Daske**

MU 13, KL 12, CH 12, GE 9, KK 11. AT 10 – PA 8.

Trägt einen wattierten Waffenrock (RS 2) und hat Feuerstein, Stahl u. Zunder bei sich.

7. **Joas Tucher**

MU 11, KL 11, CH 9, GE 10, KK 9. AT 10 – PA 8.

Trägt normale Kleidung (RS 1).

8. **Siger Glimmerdieck**

MU 9, KL 9, CH 12, GE 13, KK 13. AT 10 – PA 9. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.

Trägt normale Kleidung (RS 1) und hat ein Messer (1 W) bei sich.

9. **Lilian Garje (♀)**

MU 12, KL 8, CH 12, GE 10, KK 9. AT 10 – PA 8.

Trägt normale Kleidung (RS 1).

10. **Althea die Tänzerin (♀)**

MU 10, KL 12, CH 13, GE 11, KK 8. AT 10 – PA 8. Abzug von –1 auf Trefferpunkte.

Trägt normale Kleidung (RS 1) und hat einen Dolch (1 W + 1) bei sich.

11. **Miralda (♀)**

MU 8, KL 13, CH 9, GE 10, KK 11. AT 10 – PA 8. Trägt normale Kleidung (RS 1).

12. **Kliss von Havena (♀)**

MU 9, KL 12, CH 12, GE 9, KK 10. AT 10 – PA 8.

Trägt normale Kleidung und hat Feuerstein, Stahl u. Zunder bei sich.

13. **Torlok der Rote**

MU 9, KL 10, CH 9, GE 12, KK 13. AT 10 – PA 8. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.

Trägt normale Kleidung (RS 1) und hat Feuerstein, Stahl u. Zunder bei sich.

14. **Shendor Alff**

MU 8, KL 13, CH 12, GE 9, KK 12. AT 10 – PA 8.

Trägt normale Kleidung (RS 1) und hat ein Messer (1 W) bei sich.

15. **Barwein Hakennase**

MU 9, KL 9, CH 8, GE 8, KK 9. AT 9 – PA 8.

Trägt normale Kleidung (RS 1) und hat einen Dolch (1 W + 1) bei sich.



16. Carascan aus dem Süden

MU 10, KL 9, CH 12, GE 13, KK 9. AT 10 – PA 9.

Trägt normale Kleidung (RS 1).

17. Tharn der Verstohlene

MU 12, KL 10, CH 10, GE 13, KK 11. AT 11 – PA 8.

Trägt normale Kleidung (RS 1).

18. Aidan Dorc

MU 8, KL 11, CH 10, GE 9, KK 13. AT 10 – PA 8. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.

Trägt wattierten Waffenrock (RS 2) und hat ein Messer (1 W) bei sich.

19. Konrad Kahlkopf

MU 11, KL 13, CH 8, GE 8, KK 8. AT 10 – PA 7. Abzug von –1 auf Trefferpunkte.

Trägt wattierten Waffenrock (RS 2) und hat Feuerstein, Stahl u. Zunder bei sich.

20. Bresto

MU 10, KL 9, CH 11, GE 11, KK 13. AT 10 – PA 8. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.

Trägt wattierten Waffenrock (RS 2).

Bei den AT- und PA-Werten der Helden sind die Angleichungen für hohe bzw. niedrige Geschicklichkeit bereits vorgenommen. Eine GE von 8 hat einen Abzug von –1 von der AT oder PA zur Folge; liegt der MU-Wert bei 8–10, wird ein Punkt von der AT abgezogen, bei 11–13 wird ein Punkt von der PA abgezogen. Ist die GE gleich 13, verhält es sich ähnlich: Bei MU 8–10 wird die PA um einen Punkt erhöht, bei MU 11–13 die AT.

Wichtige Abkürzungen:

MU – Mut
LE – Lebensenergie
LP – Lebenspunkte
RS – Rüstungsschutz
AT – Attacke
PA – Parade
TP – Trefferpunkte
MK – Monsterklasse
AP – Abenteuerpunkte
SP – Schadenspunkte
W – Würfel
W 6 – sechsseitiger Würfel
W 20 – zwanzigseitiger Würfel.

TP werden grundsätzlich mit W 6 ausgewürfelt.



DAS SCHWARZE AUGE

ist das erste große Fantasy-Rollenspiel, das in deutscher Sprache geschrieben wurde und in der Tradition europäischer Märchen, Sagen und Mythen steht. In Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES, sind noch viele Schätze verborgen, bewacht von finsternen und gefährlichen Monstern. Hat nicht gerade ein Unhold eine Prinzessin geraubt, die es zu befreien gilt? Und wer hilft dem Krieger Alrik, als ihm ein Ork die Doppelaxt entwindet?

In Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES, ist ständig etwas los, und Sie, liebe Leserin, lieber Leser, werden dort als Mitspieler oder als »Meister des SCHWARZEN AUGES« gebraucht. Nur: man muß sich auskennen in Aventurien, muß seine »Gesetze« kennen, den »magischen Würfel« besitzen, die Einführung in das Spiel lesen.

Dafür braucht jeder das Basis-Spiel DAS SCHWARZE AUGE. Wer es kennt, der hat den Schlüssel in der Hand für alles, was DAS SCHWARZE AUGE jetzt und in Zukunft zu bieten hat. Bisher sind erschienen:



Die Reihe der Abenteuer-Bücher wird laufend fortgeführt. In Vorbereitung sind: BORBARADS FLUCH oder die Hieroglyphen des Grauens / DURCH DAS TOR DER WELT oder die Gestrandeten des Sternennmeeres / UNTER DEM NORDLICHT oder die Stadt aus Eis. Als Solo-Abenteuer für einen Spieler wird demnächst erscheinen: NEDIME, die Tochter des Kalifen.

DAS SCHWARZE AUGE ist erhältlich in allen guten Buchhandlungen und Spielwarengeschäften.

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Die längste Zeit des Jahres ist wenig los in den Herbergen und Tavernen des verschlafenen Dörfchens Gratenfels. Aber wenn in Angbar, jenseits der schroffen Koschberge, der große Jahrmarkt ist, dann drängt sich hier alles, denn durch Gratenfels muß jeder, der hinüber will über die Koschberge.

Bevor die Reisenden den beschwerlichen Weg über den Greifenpaß antreten, machen sie Rast in Gratenfels, viele von ihnen im total überfüllten Wirtshaus zum Schwarzen Keiler.

Hier geht es hoch her, kaum kann man sein eigenes Wort verstehen. Da fliegt die Tür auf. Herein tritt Baldur Greifax, der tyrannische Herrscher der Provinz, gefolgt von seinen Getreuen. Die ausgelassene Stimmung ist wie weggeblasen, Furcht und Schrecken beherrschen die Szene. In diesem Augenblick beginnt für einige der Reisenden ein Wettlauf um Leben und Tod. Durch ihre Begegnung mit Baldur Greifax geraten sie in ein unheimliches Abenteuer . . .

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler ist ein einführendes Gruppen-Abenteuer in das Fantasie-Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGES, konzipiert für den Meister und 3–5 Mitspieler.

Der Gefahren und Überraschungen sind viele in Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES. Wer da sein Ziel erreichen will, allen Fährnissen begegnen und seine Chancen nutzen möchte, der muß (ganz wie im »richtigen« Leben) wissen, wie man's macht.

Allen Abenteuer-Büchern aus der Serie DAS SCHWARZE AUGES liegen die gleichen Regeln zugrunde. Sie sind zu finden im Abenteuer-Basis-Spiel DAS SCHWARZE AUGES, das in allen guten Buchhandlungen und Spielwarengeschäften erhältlich ist. Was außerdem dort für all jene zu haben ist, die weitere Streifzüge durch Aventurien machen möchten, steht auf Seite 56 dieses Abenteuer-Buches.



ISBN 3-426-30008-7



601 1732



4 002998 017325