

Der Streuner soll sterben

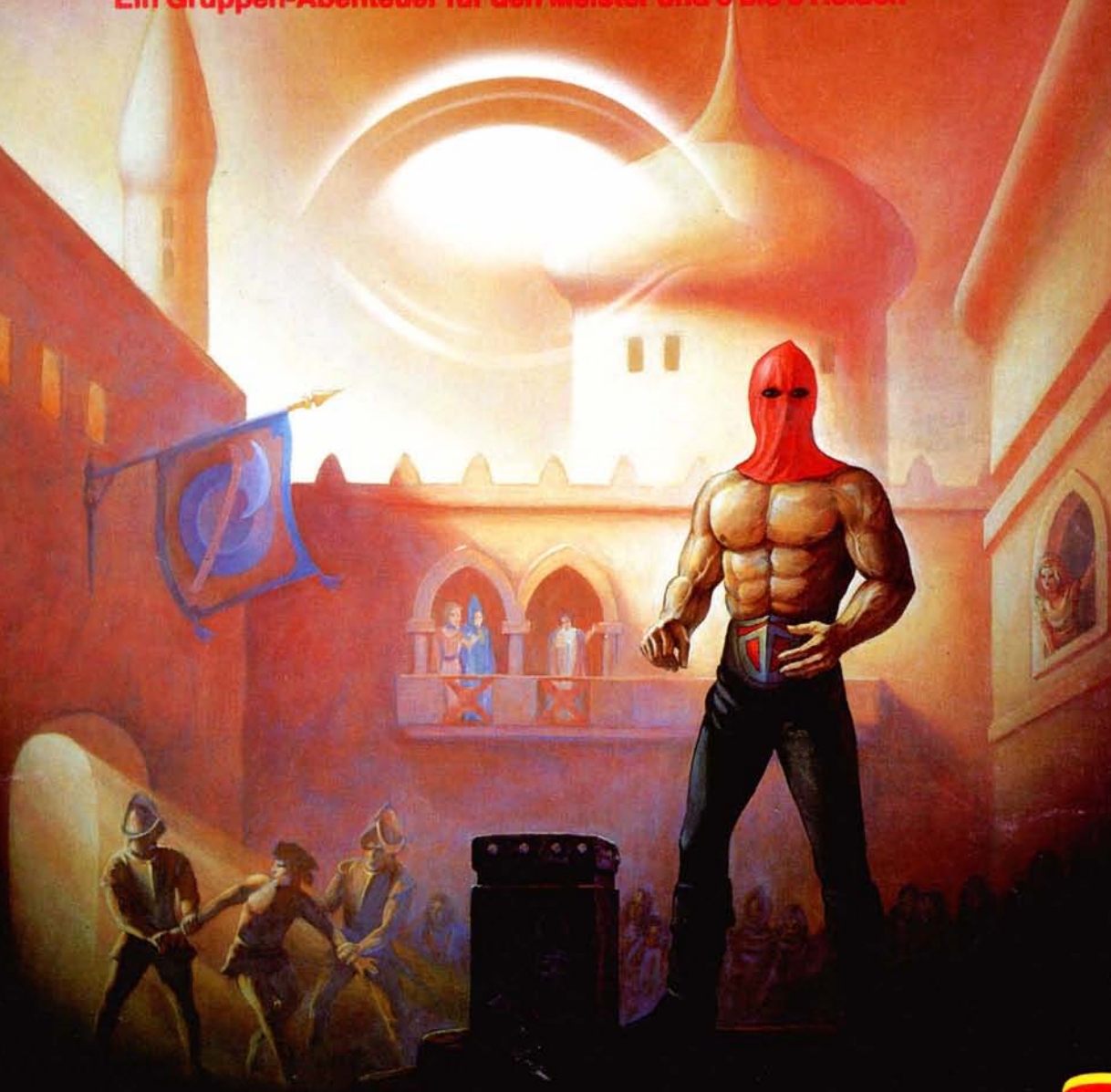
oder das Blutgericht von Thelusa.

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3 bis 5 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

4-8

ABENTEUER 13



Droemer
Knaur®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Der Streuner soll sterben
oder
Das Blutgericht von Thalusa

Der Streuner soll sterben

von Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6–10
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1985 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30026-5

Inhalt

Vorwort	7	I17 Furt	24
Hintergrund		K18 Brücke	24
Ein Prinz, der nicht warten kann	18	M18 Floß	25
Das Abenteuer (Meisterinformation)	11	N25 Raubüberfall	25
Von Khunchom nach Thalusa	12	In Thalusa	29
Zu Wasser	13	Informationen	32
Seekrankheit	14	Der Palast des Fürsten von Thalusa	34
Kentern	14	Das Haus des Scharfrichters Dolguruk	47
Piraten	15	Das Ende des Abenteuers	50
Zu Lande	18	Anhang	
A) Wald	18	Die wichtigsten vom Meister geführten Persön-	
B) Wiese	20	lichkeiten des Abenteuers	51
C) Hügel, Berge	20	Die Werte der im Abenteuer auftretenden	
D) Sumpf.	22	Nebenfiguren	54
E) Ansiedlung	23	Die Pläne des Schicksals	
Tunnel, Furt, Brücke, Floß, Raubüberfall	23	Zwischen den Seiten	28/29
C10 Tunnel	23		

Vorwort

Das Abenteuer »Der Streuner soll sterben« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist in der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Basis-Spiel* **Das Schwarze Auge**. Die *Basis-Spiel* Box enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.

Das Regelwerk des *Abenteuer-Basis-Spiels* ist bewußt einfach gehalten, um einen leichten, unkomplizierten Einstieg in die Welt des **Schwarzen Auges** zu ermöglichen.

Wer tiefer in diese Welt eindringen will, für den steht das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* bereit. Das *Ausbau-Spiel* enthält eine Fülle von zusätzlichen Regeln, die das Spielsystem in die unterschiedlichsten Richtungen erweitern und ein intensiveres Spielerlebnis gewährleisten. Außerdem enthält das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* eine ausführliche Beschreibung der Sitten, Gebräuche, Götter und Geografie Aventuriens und dazu eine farbige Landkarte des Kontinents, auf der Sie zum Beispiel *Thalusa*, den Ort unserer Spielhandlung, genau lokalisieren können.

Neben diesen beiden Regelsets gibt es eine Zubehörschachtel – *Die Werkzeuge des Meisters* –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen. An weiterem Zubehör gibt es noch die *Würfel des Schicksals* und einen *Zusatzblock* mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum Schwarzen Auge wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuerbücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: für welche Erfahrungsstufen ist das Abenteuer gedacht und wieviele Spieler können sich beteiligen. Zur weiteren Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues und ein gelbes Dreieck.

Alle Bücher, die nach den Regeln des *Abenteuer-Basis-Spiels* zu spielen sind, tragen ein blaues Dreieck. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des *Abenteuer-Ausbau-Spiels* konzipiert.

Das Abenteuer »Der Streuner soll sterben«, kann sowohl mit den *Basis-Regeln* als auch mit den *Ausbau-Regeln* gespielt werden. So beziehen sich einige Angaben im Text auf die *Ausbau-Regeln* (z. B. Geschwindigkeit, Ausdauer). Falls Sie nach den *Basis-Regeln* spielen, brauchen Sie Angaben, mit denen Sie nicht vertraut sind, gar nicht zu beachten. Das Spiel wird darunter nicht leiden.

»Der Streuner soll sterben« ist als Fortgeschrittenen-Abenteuer gestaltet. Es eignet sich besonders gut für Helden der Erfahrungsstufen 6–10. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 3–5 Helden ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer.

»Der Streuner soll sterben« kann aber auch durchaus von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der Widersacher unserer Helden ein wenig heruntersetzen. Achten Sie als Meister darauf, daß dabei die Bösewichter nicht zu sehr geschwächt werden. Wenn Sie den Attacke-Wert um 1 Punkt herabsetzen, sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit eines Schurken um 5 Prozent.

Falls Sie zu Ihrem Spielabend ungewöhnlich starke Helden erwarten, sollten Sie auch die Gegner der Helden ein wenig stärken, denn wenn den Helden das Leben zu leicht gemacht wird, verliert das Spiel an Spannung.

Im übrigen gilt für »Der Streuner soll sterben« der gleiche Grundsatz wie für alle Abenteuer des **Schwarzen Auges**: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Wege ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Hintergrund

Ein Prinz, der nicht warten kann ...

Schuld an allem war wieder einmal die Neugier – diesmal allerdings keine gewöhnliche Neugier, sondern die hochherrschaftliche Wißbegier des Prinzen Selo von Khunchom, der sich partout nicht mit den von Alters her überlieferten Gebräuchen seiner Heimat abfinden mochte.

In der Südostregion Aventuriens ist es nämlich üblich, daß sich alle Brautleute zum ersten Mal im Leben nach vollzogener Trauung zu sehen bekommen. So früh wie möglich – meistens gleich nach der Geburt – werden die Kinder einander versprochen. Von nun an achten die Eltern streng darauf, daß die zukünftigen Eheleute einander niemals begegnen. Bei der Hochzeit im Rastullah-Tempel tragen Braut und Bräutigam schwarze, bodenlange Schleier, die erst abgenommen werden dürfen, nachdem der Priester die Zeigefingerkuppen des Paares angeritzt und aufeinandergelegt, die Schwarzvermummten laut singend dreimal umtanzt und dabei überreichlich mit geweihter Stutenmilch besprenkelt hat – kurzum, nachdem die Zeremonie vollzogen ist und es kein Zurück mehr gibt.

Das rituelle Ablegen der Schleier ist natürlich immer ein mit Spannung erwarteter Schlußpunkt, wenn auch nicht unbedingt ein Augenblick höchsten Glücks für alle Beteiligten. Gelegentlich sollen in diesem Moment unterdrückte Schreckenslaute zu hören sein; von Prinz Selos Mutter heißt es, sie sei auf der Stelle in eine halbstündige Ohnmacht versunken.

Aber – was immer ein Nordaventurier dagegen einwenden mag – so wird in Khunchom und Thalusa nun einmal geheiratet. Die Bauern- und die Krämerfamilien halten es so, und von

den Herrschaftshäusern erwartet man erst recht, daß sie die guten Sitten wahren.

Sobald Prinz Selo Kulibin von Khunchom seinen achtzehnten Geburtstag gefeiert hätte, sollte er mit Prinzessin Shenny von Thalusa vermählt werden, und je näher dieses Datum rückte, desto unbehaglicher wurde dem Prinzen zumute. Da er die Eltern seiner Zukünftigen als Knabe einmal gesehen hatte, erhoffte er sich nichts Gutes von jenem großen Ereignis. Daran änderte auch die Tatsache nichts, daß er, obwohl er einen knollennasigen, breitschädlichen, dickleibigen Vater hatte, dennoch zu einem hübschen, jungen Burschen herangewachsen war. Prinz Selo erwartete in der Prinzessin ein Spiegelbild der Fürstin von Thalusa vorzufinden – eine niederschmetternde Vorstellung!

Um sich nun für den Augenblick der Enthüllung zu stählen (oder vielleicht auch, weil er im Innersten hoffte, daß seine Aussichten doch nicht ganz so trübe wären), faßte Prinz Selo einen wagemutigen Plan: Er beschloß, heimlich nach Thalusa zu reisen und in den Palast Fürst Kasans einzudringen, um einmal einen unverbindlichen Blick auf die Prinzessin zu werfen. Anschließend wollte er dann entscheiden, ob er den Tag der Heirat in Ruhe erwarten oder lieber ein Leben als Abenteurer auf Aventuriens Straßen beginnen sollte.

Der Prinz verkleidete sich als Streuner und legte sich den Namen Stipen Drosh zu. Er gelangte nach Thalusa und schaffte es tatsächlich, einen Weg zu den fürstlichen Gemächern zu finden. Wie ihm das gelang, soll hier nicht verraten werden. Immerhin ist es eine beachtenswerte Tat, denn Fürst Kasan lebt in krankhaf-



ter Furcht vor Attentätern und hat darum seinen Palast wie eine uneinnehmbare Festung gesichert. Als Prinz Selo aber die Prinzessin, die ihrer Mutter so gar nicht ähnlich sieht, erblickte, vergaß er plötzlich den zweiten Teil seines Plans (sich ebenso heimlich, wie er gekommen war, wieder davonzuschleichen). Er versteckte sich vielmehr im Schloß und besuchte Prinzessin Shenny nachts in ihrem Schlafgemach. Womöglich hätten die beiden eine glückliche, vorgezogene Hochzeitsnacht feiern können – denn die Prinzessin empfing den Eindringling keineswegs mit den lauten Hilferufen, die ihr wohl angestanden hätten, sondern flüsterte nur aufgeregt, »Fremder Herr, was habt Ihr mit mir vor?« – doch die sittenlosen Fürstenkinder hatten die Rechnung ohne die Lauschanäle und -schächte gemacht, die den Fürstenpalast wie Holzwurmgänge durchziehen. So dauerte es nur kurz, bis Fürst Kasan an der Spitze seiner Palastwache ins Zimmer stürzte.

Was folgte, ist rasch erzählt: Der vermeintliche Streuner wurde wegen seines unglaublichen Frevels auf der Stelle ins Loch gesteckt und zum Tode verurteilt. (Die Hinrichtung soll – vom Spielbeginn an gerechnet – in vierzehn Tagen stattfinden.) Fürst und Fürstin, die den Prinzen zuletzt vor sechs Jahren gesehen hatten, erkannten ihn nicht, und all seine Beteuerungen und Verweise auf seine fürstliche Abstammung nutzten ihm nichts.

Inzwischen hat der Elf Dolguruk, seines Zeichens Scharfrichter von Thalusa, damit begonnen, die kultischen Instrumente – den Tausendjährigen Zweihänder und die Güldene Blutschale – zu putzen und auf Hochglanz zu wienern, denn das zeremonielle Gerät muß in einwandfreiem Zustand sein, sonst kann die Hinrichtung nicht stattfinden.

Prinz Selo bleibt nur noch eine hauchdünne Chance. Eben hat sein Vater, Fürst Istav Kulibin von Khunchom, von dem drohenden Verhängnis erfahren. Istav hat sofort ein Schreiben aufgesetzt, das die Angaben des Streuners Stippen Drosh eindeutig bestätigt und in dem der Fürst darum bittet, den jugendlichen Übermut seines Sohnes zu entschuldigen. Istav würde selbst in die Nachbarprovinz reisen, wenn er nicht von schwerem Rheumatismus ans Bett gefesselt wäre. So aber sucht er ... (Na, was wohl? Genau!) ... tapfere Frauen und Männer, die das Dokument nach Thalusa bringen und so das Leben des Prinzen retten. Er bietet 200 Dukaten, die die Helden nach eigenem Gutdünken untereinander aufteilen können. Bei allem körperlichem und seelischem Schmerz ist Istav immer noch umsichtig genug, die Belohnung erst dann auszuzahlen, wenn die Helden in Begleitung des Prinzen zurückgekehrt sind. Einstweilen zahlt er jedem »Retter« zwanzig Silbertaler für die Reisekosten aus.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Einen Überblick über den zu erwartenden Spielverlauf zu geben, ist nicht leicht, denn in diesem Abenteuer stecken viele Variablen.

Im ersten Teil reisen die Helden von Khunchom nach Thalusa – entweder zu Lande oder zu Wasser oder erst per Schiff und dann zu Fuß. Auf allen Wegen können sie das Dokument bei einem Überfall verlieren. Ob sie aber mit leeren Händen oder mit dem Dokument in Thalusa eintreffen, hat natürlich Auswirkungen auf den Verlauf des zweiten Teils.

Als Meister sollten Sie jetzt schon wissen, daß Prinz Selo am Hof in Thalusa einen Todfeind hat, den Haushofmeister Vitus vom Tann (hinter vorgehaltener Hand auch Vitus ohne Nase genannt, Näheres siehe Kap. *Vitus vom Tann* im Anhang). Dem Haushofmeister würde die Hinrichtung des Prinzen höchste Befriedigung verschaffen. Deshalb läßt er nichts unversucht, um das Dokument abzufangen und zu vernichten.

Es ist denkbar, daß die Helden das Schreiben unversehrt durch alle Gefahren retten, um es am Ende dem Haushofmeister zu übergeben, dann ist es natürlich ebenfalls verloren.

In Thalusa haben die Helden drei Möglichkeiten, das Leben des Prinzen zu retten: Sie können versuchen, mit dem Dokument bis zum Fürsten vorzudringen – keine leichte Aufgabe, da Fürst Kasan sie für Attentäter halten wird. Sie können versuchen, Prinz Selo aus dem Kerker zu befreien, doch dazu benötigen sie einen Schlüssel, den der Fürst an einer Halskette trägt. Die dritte Möglichkeit wurde bereits im Kapitel »Der Hintergrund« einmal kurz beleuchtet. Haben Sie es bemerkt? Werden es die Spieler bemerken, wenn Sie ihnen den »Hintergrund« vorlesen? Es geht um die Hinrichtungsinstrumente, die in einwandfreiem Zustand sein müssen, damit die Hinrichtung stattfinden kann: Wenn es den Helden gelingt, diese Geräte im Haus des Scharfrichters zu finden und sie anschließend gut zu verstecken, haben sie so viel Zeit gewonnen, daß ein neues Schreiben aus Khunchom beschafft werden kann. Welchen Weg werden Ihre Spieler wählen?

Wir empfehlen Ihnen, das gesamte Abenteuer vor Spielbeginn einmal rasch durchzulesen, damit die Spieler Sie nicht durch unerwartete Entscheidungen aus der Fassung bringen können . . .

Von Khunchom nach Thalusa

Zu Lande beträgt die Entfernung zwischen beiden Städten – je nachdem welchen Weg man wählt etwa 250–300 Kilometer. Die Kantenlänge eines Kästchens auf unserer Karte beträgt etwa 7 Kilometer. Man kann davon ausgehen, daß die Helden pro Tag 5–6 Kästchen hinter sich bringen. Reitpferde werden im Südosten Aventuriens nur selten benutzt. Für unsere Helden sind sie wenig geeignet, da man mit ihnen nur schlecht die Straße verlassen und sie nicht durch Sumpf oder unwegsames Bergland führen kann.

Für einen Fußmarsch von Khunchom nach Thalusa sollten die Helden nicht mehr als 10 Tage benötigen, dann bleiben ihnen noch 3, um die Hinrichtung zu verhindern.

Falls die Helden per Schiff nach Thalusa reisen – und das Schiff den Hafen auch tatsächlich erreicht, benötigt das Schiff zwei Stunden, um ein Quadrat zu durchqueren, da es gegen den Wind kreuzen muß. Die Schiffsreise sollte nicht mehr als drei Tage dauern. Auf dem Schiff benötigen die Helden keinen Proviant, die Verpflegung ist im Fahrpreis enthalten. Für den Fußmarsch sollten sie sich verproviantieren, denn es ist ungewiß, ob sie unterwegs etwas zu Essen finden.

Da beide Städte Hafenstädte sind, liegt es natürlich nahe, die Reise per Schiff zurückzulegen. Der Landweg gilt als nicht ungefährlich, und der meiste Verkehr zwischen Khunchom und Thalusa wird mit Küstenseglern abgewickelt. Das Frühjahr aber, in dem unsere Geschichte spielt, ist leider die Zeit der *Altoum-Winde*. Dies sind orkanartige Stürme, die längs der Ostküste Aventuriens von Süden nach Norden ziehen. Darum rät Fürst Istav von einer Fahrt über das Meer ab. Trotzdem steht es den Helden frei, sich im Hafen von Khunchom nach einem geeigneten Schiff umzuschauen. Das einzige Schiff, das bald – am nächsten Tag – auslaufen wird, ist der *Hammerhai*, ein kleiner Küstenfrachter, der Branntwein nach Selem bringt. Sein Kapitän, eine mutige, aber geldgierige Frau, setzt Schiff und Mannschaft aufs Spiel, weil sie weiß, daß sie in Selem die Preise für ihre Ladung diktieren kann, solange sie als einzige die gefährliche Passage wagt. Kapitän Zena ist bereit, die Helden an Bord zu nehmen und in Thalusa abzusetzen, wenn sie ihr pro Kopf zehn Silbertaler zahlen. Sollten die Helden den Seeweg wählen, geht das Spiel mit dem Kapitel »Zu Wasser« weiter, entscheiden sie sich für den Landweg, schlagen Sie nun »Zu Lande« (Seite 18) auf.

Zu Wasser



Da die Reise nach Thalusa ein Teil des Abenteuers ist, sollten Sie als Meister die Fahrt ruhig ausführlich gestalten und den Spielern das Schiff, seine Besatzung und die Unbilden der Witterung sorgfältig beschreiben.

Der *Hammerhai* ist ein kleiner Einmaster, kaum größer als ein Fischerboot. Wegen der schweren Weinfässer im Laderaum liegt er tief im Wasser. Die Mannschaft besteht aus drei Männern und vier Frauen einschließlich Kapitän Zena. Für den Fall, daß es während der Fahrt irgendwann zu Reibereien zwischen Helden und Besatzung kommt, hier einige Werte:

Kapitän Zena:

MUT:	15	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	61	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE: ¹⁾	1W+5
GESCHWINDIGKEIT: GST1		AUSDAUER:	75

Monsterklasse: 27

Matrose:

MUT:	10	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE: ²⁾	1W+3
GESCHWINDIGKEIT: GST1		AUSDAUER:	60

Monsterklasse: 15

¹⁾ Säbel, ²⁾ Entermesser

Matrosin:

MUT:	11	ATTACK:	10
LEBENSENERGIE:	32	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Schw. Dolch)
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER:	42	
Monsterklasse: 13			

Alle Seeleute sind braungebrannt, muskulös und über und über tätowiert. Während der stürmischen Fahrt haben sie alle Hände voll zu tun und sind kaum ansprechbar. In den Pausen zwischen ihren Wachen versinken sie in einen erschöpften Schlaf. Die Helden können von ihnen kaum wichtige Informationen erhalten. Kapitän Zena rät den Passagieren dringend,

die Kajüte unter Deck aufzusuchen und sie während der gesamten Fahrt nicht zu verlassen. (Anmerkung: Die Helden *müssen* sich dieser Bitte nicht fügen. Ein Held, der während des Sturms an Deck bleiben will, muß – solange er sich nicht am Mast festbindet – für jedes Quadrat, das der *Hammerhai* durchquert, eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Sobald eine dieser Proben mißlingt, wird er über Bord gespült. Nur ein Wunder kann ihn dann noch retten, und nur ein äußerst langmütiger Meister wird ein solches Wunder eintreten lassen.)

Altoums Winde blasen noch heftiger als erwartet, und sobald der *Hammerhai* Khunchoms schützenden Hafen verlassen hat, wird er von den Wellen wie ein Stück Treibgut hin und her geworfen.

Seekrankheit

Alle Helden – auch solche, die schon einmal auf einem Schiff gefahren sind – legen eine Probe auf *alle* ihre Eigenschaften ab (Mutprobe, Klugheitsprobe usw.). Wem eine Probe mißlingt, der wird seekrank – so krank, daß er glaubt, sein Ende sei gekommen. Das bedeutet: Alle seine Werte (auch Attacke und Parade, nicht aber Astral- und Lebensenergie) werden für den Rest der Seereise halbiert.

Sobald die Helden wieder festen Boden unter den Füßen haben, sind sie wieder völlig die alten, aber das brauchen Sie ihnen noch nicht zu verraten.

Als Kapitän Zena die Helden einmal in der Kajüte besucht und ihren grünlichen Teint bemerkt, fragt sie sie, ob sie lieber an Land gesetzt werden wollen. Dies geschähe im Quadrat A5. Zena ist ohne weite-

res bereit, die Küste anzusteuern, weigert sich allerdings, den Helden auch nur einen Teil der Fahrtkosten zurückzuerstatten.

Sollten die Helden mit dieser Regelung nicht einverstanden sein, schlagen Sie die Werte der Seefahrer am Anfang dieses Kapitels auf. Kapitän Zena gibt erst nach, nachdem sie selbst mehr als 20 Lebenspunkte verloren hat. Wenn die Helden Zena bezwingen, können sie natürlich die Kapitänskajüte durchsuchen. Dort finden sie in einer unverschlossenen Truhe ein Fläschchen mit Heiltrank (10 LP) und 20 Dukaten. Nach dem Ausstieg der Helden geht das Spiel auf dem Landfeld B5 weiter. Von dann an gelten die Bedingungen, die im Kapitel »Zu Lande« (Seite 18) beschrieben sind.

Kentern

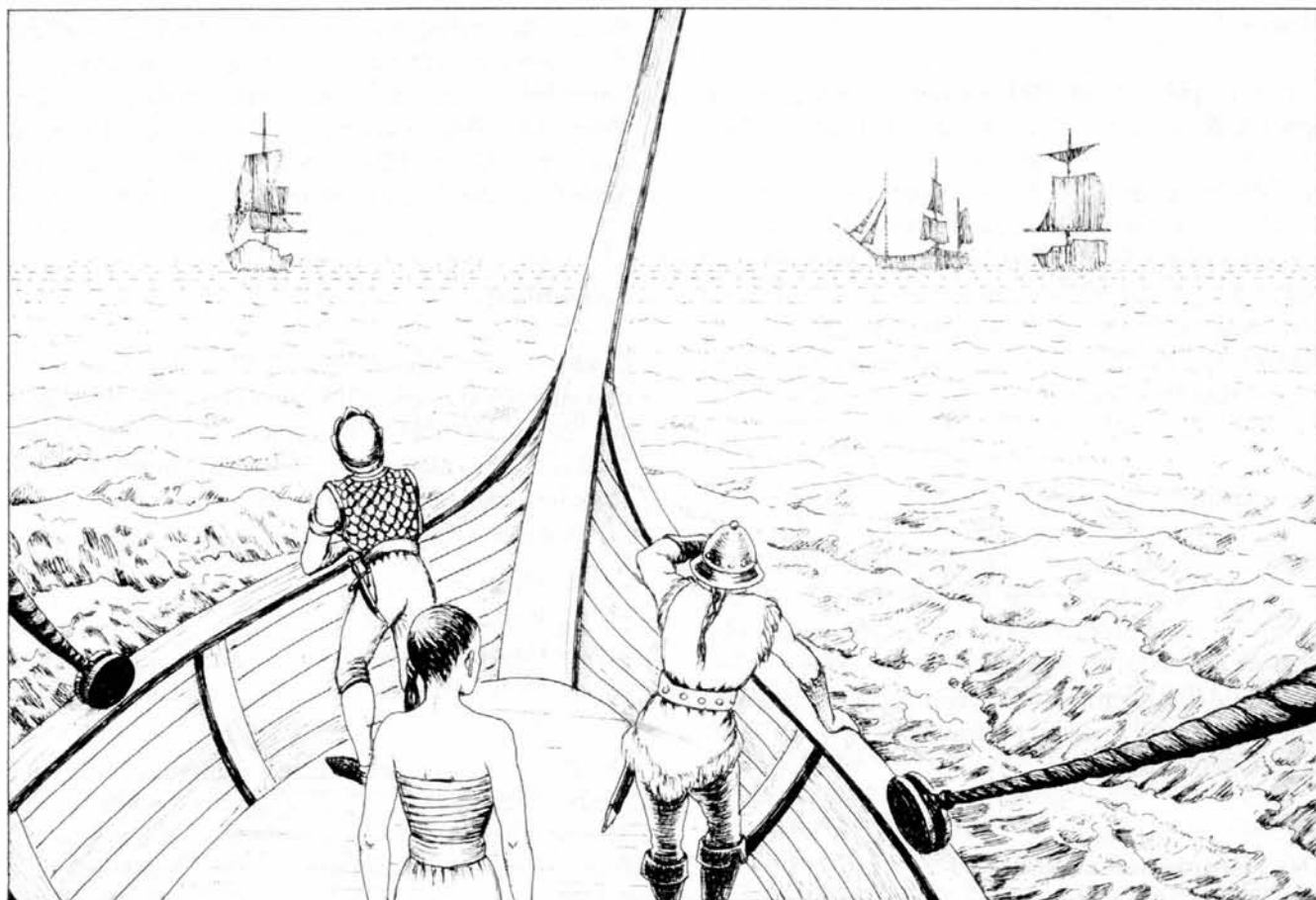
Sollten die Helden ihre Fahrt auf dem Schiff fortsetzen, würfeln Sie für jedes Wasserfeld (beginnend mit A6), das der *Hammerhai* durchquert, mit dem W6. Bei einer 1 wird der Segler von einer riesigen Woge erfaßt. Würfeln Sie noch einmal: Bei einer 1–3 kentert das Schiff. Das Wrack versinkt jedoch nicht, sondern wird von den schweren Brechern an das nächstgelegene Küstenfeld gespült.

Wir wollen annehmen, daß sich alle Helden am Wrack festklammern konnten, und keiner von ihnen ertrunken ist. Dennoch müssen alle eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Ein Held, dem die Probe mißlingt, hat sich bei der Havarie eine Verletzung zugezogen. Die Schadenspunkte werden mit dem W6 ausgewürfelt.

Nachdem sich die Helden an Land geschleppt haben, wird das Spiel mit dem Kapitel »Zu Lande« (Seite 18) fortgesetzt. Zena und ihre Mannschaft haben sich ebenfalls retten können. Die Schar der Seeleute kehrt nach Khunchom zurück.

Wichtig:

Sobald der Segler die Quadrat-Reihe 14 hinter sich gelassen hat, flauen die Stürme ab. Von jetzt an wird nicht mehr mit dem W6 eine »Kenterprobe« gewürfelt. Kapitän Zena fragt die Helden, ob sie nicht an Deck kommen wollen. Die See ist nun bedeutend ruhiger und seekranke Helden gewinnen in jedem Wasserfeld, das durchquert wird, 1 Punkt in all ihren Werten zurück, so lange, bis sie wieder auf dem alten



Stand sind. Die Fahrt verläuft ohne Zwischenfälle, bis der *Hammerhai* die Quadrat-Reihe 24 erreicht, wo

plötzlich drei schwarze Segel am Horizont erkennbar werden.

Piraten

Allgemeine Information (den Spielern vorzulesen):

Die drei Schiffe segeln vorm Wind und kommen gut voran. Auf jedem Segler mögen sich etwa 15 Mann Besatzung befinden. Kapitän Zena bleibt gelassen. »Es hat keinen Sinn, vor ihnen zu fliehen. Sie sind schneller als ich, wenn mit dem Wind gesegelt wird. Wenn es uns gelingt, zwischen ihnen hindurchzuschlüpfen, haben wir die besseren Karten und können es bis Thalusa schaffen. Ich bin sicher, daß ich besser kreuzen kann als diese Plattfische von Piratenkapitänen.«

Blockadebrecher

Spezielle Informationen

Das nachfolgende Spiel im Spiel „Blockadebrecher“ wurde für uns von einem der profiliertesten deutschen Brettspieldesigner Knut Michael Wolf, entworfen. Ganz

Aventurien ist KMW, dem „Pöppeldruiden von Ulzburg für diese freundliche Tat zu Dank verpflichtet. Das Wort hat Knut Michael Wolf:

Gespielt wird auf dem **Plan des Schicksals**, der um 90° gedreht wurde. Die Spielfelder sind die dick umrandeten Quadrate. Die Spieler steuern den *Hammerhai*, wobei einer von ihnen die Rolle Kapitän Zenas übernimmt; der **Meister des Schwarzen Auges** lenkt die drei Piratenschiffe. Jedes Schiff ist zwei Spielfelder lang. (Abb. 1.)

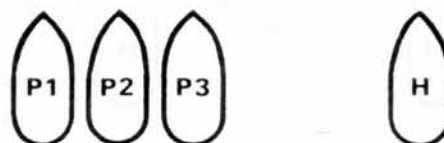


Abb. 1 (siehe auch Pläne des Schicksals)

Aufstellung

Zunächst platziert der **Meister des Schwarzen Auges** die drei Piratenschiffe nach Belieben am südlichen Spielfeldrand, so daß der Bug jeweils in Feldreihe 25 steht und nach Norden zeigt. Zwischen den Schiffen muß mindestens ein Feld frei bleiben. Danach setzen die Spieler den *Hammerhai* (Schiff H) am nördlichen Rand ein, so daß der Bug in Feldreihe 2 steht und nach Süden zeigt. Die Spieler können selbst entscheiden, auf welchem Breitengrad (A–R) sie ihr Schiff starten.

Bewegung

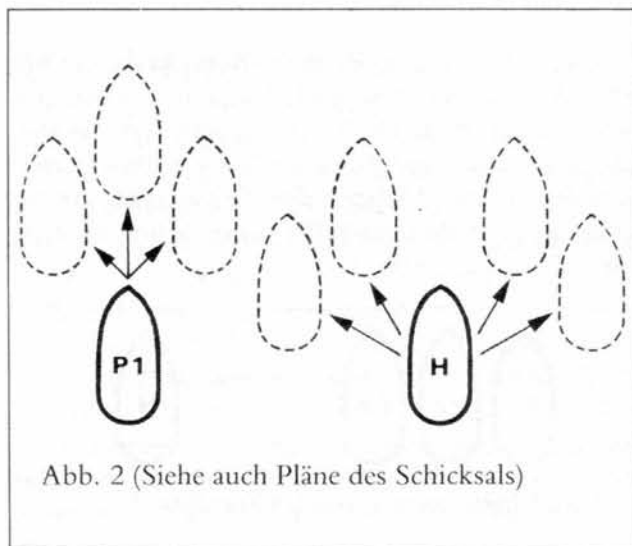
Jedes Schiff hat drei Bewegungspunkte zur Verfügung, die voll ausgenutzt werden müssen. Dabei kommen die Piratenschiffe etwas schneller vorwärts, weil sie mit dem Wind segeln, der von Süden weht. Sie sind dafür aber nicht so wendig. Der *Hammerhai* läßt sich dagegen leichter manövrieren, muß allerdings stets kreuzen.

Der Hammerhai zieht

entweder zwei Felder vorwärts *und* eins zur Seite *oder* ein Feld vorwärts *und* zwei zur Seite.

Die Piratenschiffe ziehen

entweder zwei Felder vorwärts *und* eins zur Seite *oder* drei Felder vorwärts (und keins zur Seite). (Abb. 2.)



Bei der Bewegung wird *stets erst nach vorn, danach zur Seite* gezogen. (Diese Reihenfolge ist wichtig, um festzustellen, ob der *Hammerhai* geentert werden kann.) Die Schiffe können nicht drehen oder wenden. Der Bug des *Hammerhai* zeigt also immer nach Süden, der der Piratenschiffe immer nach Norden.

Spielablauf

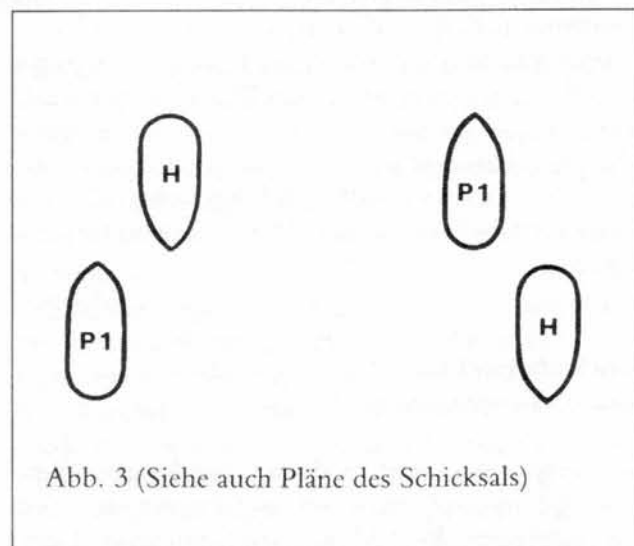
Gezogen wird jeweils abwechselnd der *Hammerhai* und eins der Piratenschiffe, wobei die Helden zuerst am Zug sind. Der Meister des Schwarzen Auges muß die Piratenschiffe in einer bestimmten Reihenfolge bewegen, zuerst Schiff Nr. 1, dann Nr. 2, dann Nr. 3, dann wieder Nr. 1 usw. Die Zugfolge lautet:

1. Hammerhai
 2. Piratenschiff 1
 3. Hammerhai
 4. Piratenschiff 2
- usw.

Die Piratenschiffe müssen stets mindestens ein Feld Abstand zueinander halten, sonst kollidieren sie und sinken. Ebenso müssen die Helden mindestens ein Feld von den Piraten entfernt bleiben, sonst wird ihr Schiff geentert. Das gilt selbst dann, wenn sich die Schiffe nur diagonal berühren (Abb. 3).

Die Helden haben die Blockade durchbrochen, wenn es ihnen gelingt, an den Piraten vorbeizusegeln, ohne geentert zu werden.

Wenn Sie die Helden unbedingt erwischen wollen, lieber Meister, sollten Sie das Spielchen vorher üben. Die Piraten haben zwar bessere Chancen als Kapitän Zena, aber einfach ist ihre Aufgabe auch nicht.



Wenn die Piraten den *Hammerhai* stellen, ergeben sich Zena und ihre Mannschaft sofort, da sie sich keine Chancen ausrechnen. Sollten die Helden weniger einsichtig als die Seefahrer sein, müssen sie allein den Kampf gegen die Piraten aufnehmen. Zunächst gegen 15 Mann, 7 Kampfrunden später kommen weitere 30 Piraten dazu.

Die Werte zweier typischer Piraten:

Typ I:

MUT:	11	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	52
Monsterklasse: 15			

Typ II:

MUT:	11	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	58
Monsterklasse: 17			

Sobald sich die Helden ergeben, werden sie aufgefordert, ein Dokument herauszugeben, das sie bei sich tragen. Eine Weigerung hat keinen Sinn – die Piraten schrecken auch vor einer Leibesvisitation nicht zurück.

Wenn die Piraten das Schreiben Fürst Istavs in Händen halten, verlassen sie sofort das Schiff. Sie verzichten auf jedwede andere Beute – ein für Piraten

sehr untypisches Verhalten. Tatsächlich wurde der Überfall auch nicht von echten Seeräubern durchgeführt, sondern von Thalusaner Seeleuten, die Haushofmeister Vitus für das Unternehmen gedungen hat.

Nachdem die Piraten von Bord gegangen sind, erkundigt sich Kapitän Zena nach dem Inhalt des Schreibens. Außerdem äußert sie den Verdacht, bei den Seeräubern habe es sich nicht um echte Piraten, sondern möglicherweise um verkleidete Fischer gehandelt. Falls die Helden Zena nicht zu mißtrauisch gegenüber treten, wird sie mit ihnen die nächsten möglichen Schritte beraten. Sie empfiehlt ihnen, die Hinrichtung auf irgendeine andere Weise zu verhindern oder zumindest so lange hinauszuzögern, bis ein neues Dokument beschafft werden kann. Das Leben des Prinzen sollten die Helden in jedem Fall retten, schon in ihrem eigenen Interesse. Denn sonst wird Fürst Istav ihnen die Schuld am Tode seines Sohnes geben, und der greise Fürst hat überall in Aventurien einflußreiche Freunde, die den Helden in Zukunft das Leben zur Hölle machen können. Kapitän Zena kann den Helden allerdings kaum mit Informationen über den Palast in Thalusa dienen, da sie nur den Hafen, nicht aber die Innenstadt oder gar das Fürstenschloß kennt.

Anschließend steuert Kapitän Zena den *Hammerhai* ohne weitere Zwischenfälle in den Hafen von Thalusa. Dort verabschiedet sie sich von den Helden, die sich nun dem Kapitel »In Thalusa« (Seite 29) zuwenden.

Zu Lande

Information für den Meister

In der Heftmitte finden Sie zwei Karten der Region zwischen Khunchom und Thalusa, eine – sie enthält alle wichtigen Details – ist für Ihren Gebrauch bestimmt.

Die andere Karte gibt nur jene Dinge wieder, die auch auf der großen Karte von Aventurien zu sehen sind.

Auf dieser Karte wird ganz genau Feld für Feld das Vorrücken der Heldengruppe aufgezeichnet. Die Spieler können bei ihrem allmählichen Vordringen die Straßen, die die Helden zurücklegen, selbst einzeichnen, oder aber, Sie zeichnen im Schutz des Meisterschirms jedes neue Feld auf, das die Helden betreten – komplett mit Wegabzweigungen und Vegetations- bzw. Landschaftsbeschaffenheit.

Marschtempo:

Auf der Straße kommen die Helden sehr zügig voran. Sie benötigen nur eine Stunde pro Kartenquadrat – unabhängig vom Terrain, das die Straße durchquert.

(Allerdings gilt diese Regel – eine Stunde pro Quadrat – auch dann, wenn die Straße nur ein kleines Stück durch ein Feld verläuft.)

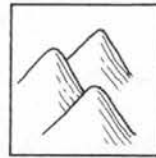
Es gibt fünf verschiedene Terrain-Typen:



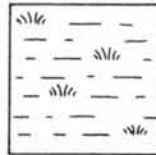
Wald



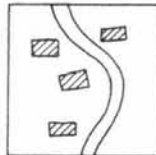
Wiese



Berge



Sumpf



Siedlung

Bei Quadraten mit gemischtem Terrain entscheidet der Meister, welcher Terrain-Typ für die Spieler gelten soll.

Das unterschiedliche *Marschtempo* für die einzelnen Terraintypen spielt nur dann eine Rolle, wenn die Helden die Straße verlassen.

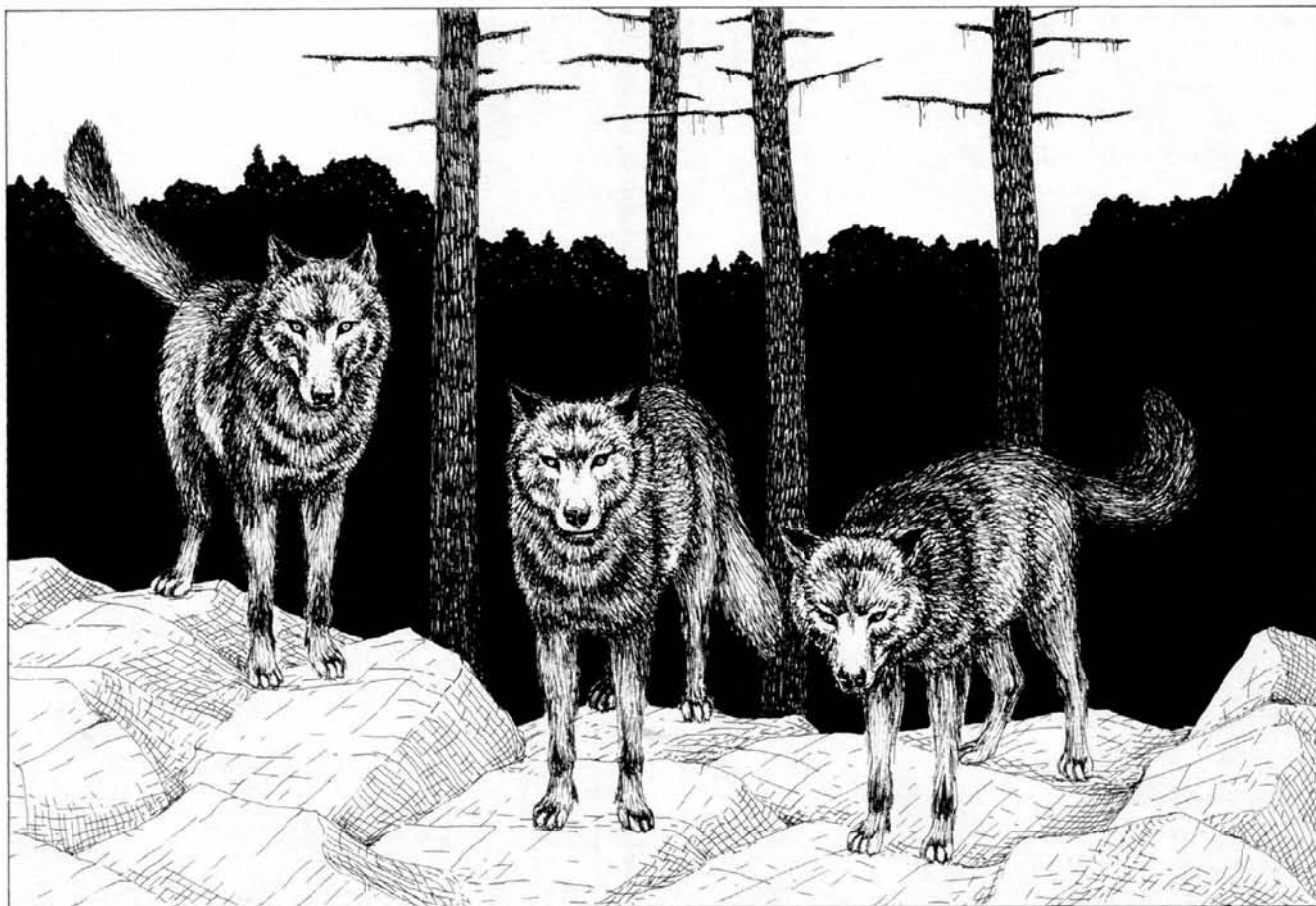
Zu den nachfolgend aufgelisteten *Begegnungen* kann es entweder auf der Straße und im Gelände kommen.



A) Wald

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat.

Begegnungen: Der Meister würfelt mit dem W6. Bei einer 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung mit einem der folgenden Wesen (die Auswahl trifft wieder der Meister mit dem W6):



A1) WOLFSRUDEL

Anzahl der Wölfe: $1W+2$

Werte für einen Wolf:

MUT:	9	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	$1W+1$
GESCHWINDIGKEIT:	12	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 6			

Die Wölfe greifen nur an, wenn ihre Anzahl höher als die der Helden ist.

Sollte das nicht der Fall sein, verfolgen sie die Heldengruppe in sicherem Abstand und hoffen darauf, daß der Meister ihnen als Verstärkung ein zweites Rudel zuwürfelt.

Sollte es zu einem Kampf mit den Wölfen kommen, ziehen diese sich nach spätestens 6 Kampfunden zurück.

A2) OGER

Anzahl: 2-4.

Der Meister würfelt mit dem $W6$: 1-3: 2 Oger; 4: 3 Oger; 5-6: 4 Oger.

Werte eines Ogers:

MUT:	22	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	$2W+4$
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 22			

Die Oger ergreifen dann panisch die Flucht, wenn sie insgesamt 20 Schadenspunkte hinnehmen mußten.

(Bei der Wehrhaftigkeit der Helden ist ihnen der Appetit vergangen.)

A3) RÄUBERBANDE

Anzahl: 4 Räuber

(1 Anführer, 1 Räuber, 2 Räuberinnen)

Werte:

Anführer:

MUT:	13	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	$1W+4$
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	52
Monsterklasse: 19			

Räuber/Räuberinnen:

MUT:	11	ATTACK:	11
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	45
Monsterklasse: 15			

Die Räuber brechen den Kampf ab, sobald ihr Anführer zwanzig Schadenspunkte hinnehmen mußte.

Der Anführer trägt 10 Dukaten und 5 Silbertaler in den Gürtel eingenäht, die einfachen Räuber besitzen nichts Wertvolles, abgesehen von ihren Säbeln (TP: 1W+3), die allesamt in einem guten Zustand sind.

Sollten die Helden den Kampf gegen die Räuber verlieren, werden sie erbarmungslos ausgeplündert.

Die Räuber lassen jedem von ihnen nur die Kleidung und eine Waffe. Auch das Schreiben Fürst Istvars wird den Helden abgenommen.

A4) WALDFRAU

Anzahl: 1

Freundlich angesprochen reagiert die alte Kräutersammlerin ebenfalls freundlich. Falls Sie der Ansicht sind, die Helden könnten einige Informationen gebrauchen, ist die Waldfrau hierzu gut geeignet. Außerdem kann sie den Helden im Bedarfsfall eine Heilsalbe schenken.

Über die Heilwirkung entscheidet der Meister.

A5) WALDSCHRAT

Anzahl: 1

Werte:

MUT:	20	ATTACK:	15
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	11	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 28			

Der Waldschrat tritt in einiger Entfernung aus dem Wald heraus und beobachtet vorsichtig die Heldengruppe.

Falls die Helden ihn nicht angreifen, bleibt auch der Waldschrat friedlich.

Es sei denn, die Helden fallen gerade aus Übermut einen jungen Baum oder begehen einen anderen Waldfrevel.

A6) WILDSCHWEINE

Anzahl: 1W+3

Werte:

Keiler:

MUT:	15	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	40

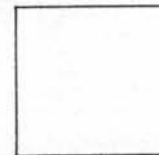
Monsterklasse: 10

Bache:

MUT:	15	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	2
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 8

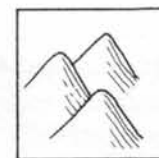
Die Helden können den nutzlosen Kampf mit den Wildschweinen leicht vermeiden, wenn sie sich für kurze Zeit auf einen Baum zurückziehen.



B) Wiese

Marschtempo: 1,5 Stunden pro Quadrat.

Begegnungen: Der Meister würfelt mit dem W6. Bei einer 7 kommt es zu einer zufälligen Begegnung: Auf Wiesenfeldern gibt es keine gefährlichen Begegnungen, aber der Meister sollte trotzdem würfeln, um die Spannung zu erhalten.



C) Hügel, Berge

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat

Begegnungen: Der Meister würfelt mit dem W6, bei einer 1 kommt es zu einer Begegnung mit einem der 6 folgenden Wesen:

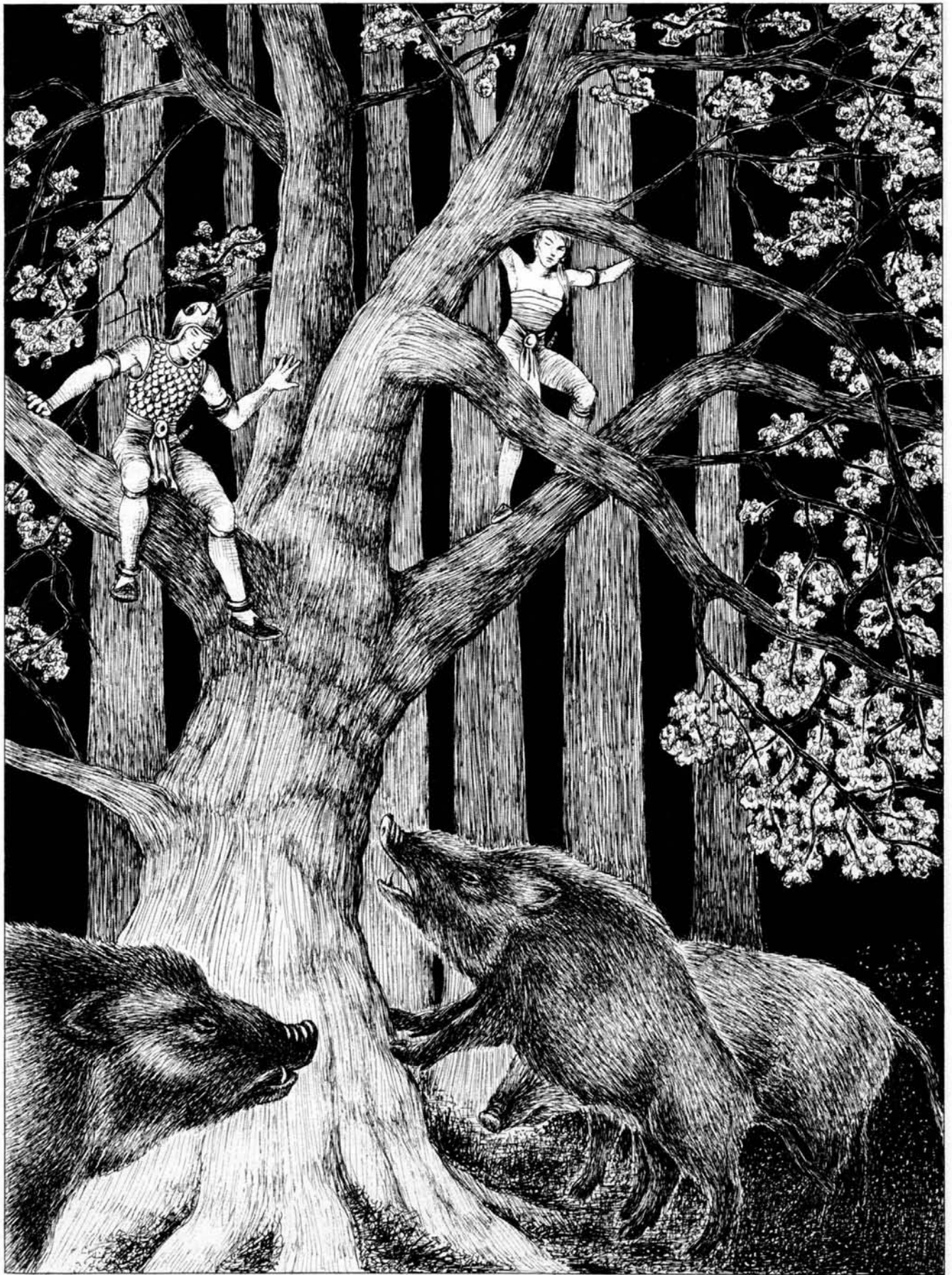
C1) GOBLIN BANDE

Anzahl: 1W+6

Werte für einen Goblin:

MUT:	5	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	30

Monsterklasse: 6



Ein Goblin, der mehr als 5 Lebenspunkte verliert, nimmt Reißaus. Sobald die Zahl der kämpfenden Goblins unter die Anzahl der Helden sinkt, flüchtet auch der Rest der Goblin Bande. Gefangene Goblins können zwar kaum nützliche Informationen liefern, tragen aber 1W6 Silbertaler bei sich.

C2) BERGADLER

Anzahl: 2

Werte für einen Adler:

MUT:	20	ATTACKE:	
LEBENSENERGIE:	18		15 (Sturzflugangriff)
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2		10 (Nahkampf)
GESCHWINDIGKEIT:	20/1	PARADE:	5
AUSDAUER:	60	TREFFERPUNKTE:	2W
		(beide Krallen)	
			1W+1
		(Schnabel)	
		Beim Sturzflugangriff	
		setzt der Adler Schna-	
		bel und Krallen gleich-	
		zeitig ein.	
		Monsterklasse:	20

C3) STEINBÖCKE

Eine Herde Steinböcke stürzt in panischer Flucht davon, als die Helden näherkommen.

C4) BASILISK

Werte und Regeln können Sie im Buch **Völker, Mythen, Kreaturen** (Seite 36) nachschlagen. Natürlich stoßen die Helden nicht unmittelbar auf das Untier, sondern stellen nur an untrüglichen Anzeichen (Pesthauch, ausgedörrtes, verödetes Land) fest, daß ein Basilisk in der Nähe sein muß.

Falls sich ein Held den Titel »Basiliskentöter« verdienen will, kann das Abenteuer nun in eine neue Bahn einmünden; falls Sie oder die Helden auf die Basiliskenjagd verzichten wollen, spielen Sie einfach so weiter, als ob es überhaupt keine Begegnung gegeben hätte.

C5) ERDGEIST

Der Elementargeist hebt sich plötzlich aus dem Boden und nimmt die Form eines menschenähnlichen Komposthaufens an. (Seine Ausdünstung allerdings kann man nur als »unmenschlich« be-

zeichnen.) Er fragt die Helden mit dumpfer Stimme nach ihrem Begehr.

Wenn die Helden nicht in Panik geraten und sich freundlich und ehrlich verhalten, kann der Erdgeist ein Wunder für sie tun, zum Beispiel eine magische Heilung bewirken oder für einen sicheren Transport über 4 Kartenquadrate sorgen. Der Erdgeist tritt in diesem Abenteuer nur einmal auf.

C6) HARPYYEN

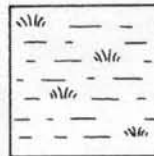
Anzahl: wie die der Helden

Werte für eine Harpyie:

MUT:	18	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	15/1	AUSDAUER:	60
		Monsterklasse:	30

Da die Harpyien als äußerst flatterhafte Kreaturen gelten, sollten Sie als Meister entscheiden, ob und wie lange die Ungeheuer gegen die Helden kämpfen.

Möglicherweise begnügen sich die gefiederten Scheusale damit, die Helden mit ein paar häßlichen Schimpfworten zu bedanken.



D) Sumpf

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat.

Begegnungen: Die Sümpfe sind so sehr von Borbarad-Moskitos verseucht, daß dort keine anderen Lebewesen existieren können.

Der Meister würfelt mit dem W6, bei 1-3 werden die Helden von Borbarad-Moskitos angefallen.

Anzahl: 1W20 + 5

Werte für einen Moskito:

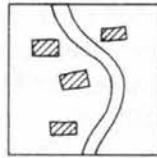
MUT:	20	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	2	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	3AP
			pro KR
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	1000
		Monsterklasse:	3

Ein Moskito, dem eine Attacke gelingt, hat sich auf einer ungeschützten Hautstelle des Helden niedergelassen und saugt dessen Erinnerungen und Erfahrungen auf.

Der Held verliert 3 Abenteurpunkte in jeder Kampfrunde, die die Mücke an ihm saugt. Nach 4 KR zieht der Moskito den Stachel aus der Wunde und fliegt davon.

Wird der Moskito während des Saugvorgangs erschlagen, spritzt er ein Gift in die Stichwunde, das beim Helden 2W6 Schadenspunkte verursacht.

Nähere Einzelheiten zum Borbarad-Moskito finden Sie im Buch **Völker, Mythen, Kreaturen** auf Seite 38.



E) Ansiedlung

Marschtempo: 1 Stunde pro Quadrat

Begegnungen: Hier bleiben die Helden vor unangenehmen Begegnungen verschont. Eventuell können sie aber auf hilfreiche Menschen treffen, die ihnen ein Stück des Wegs beschreiben.

Tunnel, Furt, Brücke, Floß, Raubüberfall (Die Quadrate C10, I17, K18, M18, N25)

C10: DER TUNNEL

Allgemeine Informationen:

Die Straße mündet in ein gemauertes Tunnelportal. An der höchsten Stelle ist es etwa 3 Meter hoch. Ein Ende des Tunnels ist nicht zu sehen.

Spezielle Informationen:

Links neben die Tunnelöffnung hat jemand mit einem Kreidebrocken recht unbeholfen einen mensch-

lichen Totenschädel gekratzt. Aus dem Tunnel weht ein unangenehmer, beißender Geruch heran.

Meisterinformationen:

Der Tunnel ist etwa 50 Meter lang und beschreibt einen leichten Bogen. In seiner Mitte hat sich ein kranker Tatzelwurm verkrochen (Das Untier kann sich im Stollen nicht herumdrehen, sein Kopf zeigt nach Norden). Das mächtige Tier blockiert den Weg. Selbst wenn die Helden es er-



schlagen, ist ihnen durch den Kadaver der Weg versperrt, es sei denn, sie kriechen bäuchlings über das Tier hinweg. Falls ein Elf unter den Helden ist, wird er sich an dieser Stelle von seinen Gefährten trennen müssen, da ihm der Gestank bei der Tunneldurchquerung unerträglich wäre. Auch ist es nicht möglich, ein Reit- oder Tragtier durch den Engpaß zu schaffen.

Die Werte des Tatzelwurms:

MUT:	10	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	0	Klauen:	1W
		Gebiß:	2W
		AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 20			

Der Tatzelwurm kann pro Kampfrunde 2 Attacken ausführen. Seinen Schwanz kann er nicht einsetzen. Sollten die Helden durch einen Zufall von Süden her in den Tunnel eindringen, stoßen sie auf das Hinterteil des Tatzelwurms. In diesem Fall können sie ihn bis zur Tunnelöffnung vor sich hertreiben.

I17: FURT

Allgemeine Informationen:

Die Straße endet an einem Fluß (dem Ongalo), der an dieser Stelle etwa 60 Meter breit ist. Am anderen Ufer geht die Straße weiter. Offenbar kann man den Ongalo an dieser Stelle durch eine Furt überqueren.

Spezielle Informationen:

Am Ufer liegen – halb vom Schilf verdeckt – einige bleiche Tierschädel und Rippenknochen. Im Wasser, das ziemlich trüb ist, sind keine Fische zu sehen.

Meisterinformationen:

Eigentlich kommen im Ongalo nur selten Piranhas vor, doch in diesem Jahr wird er von einer wahren Piranhaplage heimgesucht. Wenn die Helden den Fluß durchwaten (seine größte Tiefe beträgt etwa 1,20 Meter), würfelt der Meister einmal für alle 10 Meter, die die Helden zurücklegen mit dem W6. Bei einer 1 erscheinen plötzlich W20 Piranhas. (Sollte sich unter den Helden ein Verwundeter befinden – ein Held also, der in diesem Abenteuer bereits Lebenspunkte verloren hat und nicht vollständig geheilt ist, greifen die Piranhas an, wenn der Meister eine 1–3 würfelt.)

Die Helden müssen mindestens 10 Kampfrunden lang gegen die Piranhas kämpfen, ehe sie das rettende Ufer erreichen. Sollten die Raubfische in der Flußmitte erscheinen, müssen die Helden sich 15 KR lang ihrer Haut wehren. Helden, die noch keine 20 Meter weit gewatet sind, können umkehren (dann kämpfen sie 10 KR lang) oder weitergehen (dann kämpfen sie 20 KR lang). Da die Fische im lehmigen Wasser schlecht zu sehen sind, addieren die Helden eine 4 auf alle ihre Attackewürfe.

Werte für einen Piranha:

MUT:	15	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	2	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W-1*
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	10
Monsterklasse: 4			

* Jeder Piranha-Biß, der die Rüstung eines Helden nicht durchdringt, senkt den Rüstungsschutz möglicherweise um einen Punkt.

Der Meister würfelt mit dem W6: Bei 1–3 sinkt der RS, bei 4–6 hat der Held noch einmal Glück gehabt.

In Ufernähe liegen *keine* Baumstämme, aus denen die Helden ein Floß bauen könnten. Sie müßten zum nächsten Wald zurückkehren (2 Stunden Fußmarsch) und die Stämme einzeln herbeischaffen. Insgesamt dürfte diese Unternehmung mindestens einen Tag beanspruchen.

Wichtig:

Falls die Helden an irgendeiner anderen Stelle versuchen, den Ongalo schwimmend zu durchqueren, gelten die gleichen Piranha-Regeln. Ein schwimmender Held muß allerdings 8 Punkte zu seinen Attacke-Würfen addieren.

Es ist nicht möglich, ein Reittier lebend durch den Ongalo zu bringen. So hilft es den Helden auch nichts, wenn sie versuchen, die Furt auf dem Pferderücken zu überqueren. Die Pferde werden zerrissen, und die Piranhas greifen die Helden trotzdem an.

K18: BRÜCKE

Allgemeine Informationen:

Eine steinerne Brücke überspannt den Ongalo, der an dieser Stelle etwa 40 Meter breit und 2,5 Meter tief ist. Die Brücke besteht aus 6 Bögen, jeder mit einer Spannweite von 10 Metern.

Spezielle Informationen:

Ein deutlich sichtbarer, breit ausgetretener Pfad führt von der Straße unter den ersten Brückenbogen hinab.

Meisterinformationen:

Unter dem ersten Brückenbogen haust eine Familie von Brückentrollen.

Obwohl sie die Brücke keineswegs selbst erbaut haben, betrachten sie sie doch als ihr persönliches Eigentum. Das bedeutet, sie verlangen einen Wegzoll von allen Passanten, es sei denn, es handelt sich um Gruppen von mehr als zwanzig Bewaffneten.

Falls die Helden, sobald sie den Pfad zum Brückenbogen entdecken, alle Gespräche einstellen und so leise wie möglich über die Brücke schleichen (Schleich- oder Geschicklichkeits-Probe für alle Helden), können sie die Troll-Brücke unbehellig passieren.

Anderenfalls stürmen die Trolle aus ihrem Versteck, verstellen den Helden den Weg und fordern sie auf, all ihre Habe auf einem Haufen zusammenzutragen; die Brückenwächter werden sich dann herausuchen, was ihnen als Zoll angemessen erscheint. Wenn sich die Helden fügen, befehlen ihnen die Trolle anschließend in barschem Ton, ihre Kleidungsstücke inklusive Unterwäsche dem Haufen zuzufügen.

Anschließend wühlen die Trolle den Haufen gründlich um und heimsen alle Geld- und Schmuckstücke ein. Selbstverständlich finden sie das Schreiben des Fürsten, reißen es in Stücke und werfen es in den Fluß. Danach dürfen die Helden sich wieder anziehen, ihre Waffen aufnehmen und die Brücke überqueren.

Hier die *Werte der Trolle*, für den Fall, daß die Helden sich mit Gewalt einen Weg bahnen wollen:

Troll Eberzahn:

MUT:	25	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	3W
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	30

Monsterklasse: 34

Trollin Krachschwarte:

MUT:	20	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	60	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	2W+6
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	35

Monsterklasse: 36

Trollzwillinge Rußpopel und Rotzblase

Werte für einen Zwilling:

MUT:	15	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 24

Falls die Helden sich weigern, ihre Habseligkeiten abzugeben, aber auch keine Anstalten machen, die Brücke zu betreten, werden sie von den Trollen nicht angegriffen.

Die Helden können also jederzeit den Rückzug antreten. Obwohl die Trolle recht gemein und ausgesprochen habgierig sind, haben sie ein eigenartiges Standesbewußtsein entwickelt: Sie sind halt Brückentrolle – wer »ihre« Brücke nicht in Anspruch nimmt, hat von ihnen auch nichts zu befürchten.

M18: FLOSS

Wenn die Helden flußaufwärts am Ongalo hinaufwandern, finden Sie im Quadrat M18 ein Floß, das sie benutzen können.

Mit diesem Floß können sie, unbehellig von Trollen und den gefürchteten Piranhas, über den Fluß gelangen.

N25: RAUBÜBERFALL

Allgemeine Informationen:

An einer Weggabelung ganz in der Nähe von Thalusa steht ein mit zwei Zugpferden bespannter Planwagen.

Ein Mann – offenbar der Fuhrknecht – ist damit beschäftigt, den Vorderhuf eines der Pferde zu untersuchen.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden bis auf sechs Meter an den Planwagen herangekommen sind, springen mit gezückten Säbeln vier Männer und zwei Frauen aus dem Wagen und greifen die Helden an.

Dabei fuchteln sie mit ihren Säbeln herum und brüllen lauthals »Ergebt euch! Ergibt euch!«

Meisterinformationen:

Die Angreifer sind keine echten Räuber, sondern Streuner aus Thalusa, die vom Haushofmeister den Auftrag erhielten, den Helden das Dokument des Fürsten Istav abzunehmen.

Falls die Helden sich kampfflos ergeben, stehlen





ihnen die Streuner außer dem Dokument nur ein paar Silbertaler.

Die Streuner sind nämlich angewiesen, Blutvergießen nach Möglichkeit zu vermeiden und verhalten sich entsprechend.

Sollten die Helden den Kampf gewinnen und gar einen Streuner gefangennehmen und verhören, erfahren sie nur, daß die Streuner keine echten Räuber sind und angeheuert wurden, um das Dokument zu stehlen. Ihren Auftraggeber können die Streuner beim besten Willen nicht verraten, denn der Haushofmeister hat diese Erinnerung von einem befreundeten Magier aus dem Gedächtnis der Streuner löschen lassen.

Die Werte zweier typischer Streuner:

Frau:

MUT:	12	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	39
Monsterklasse: 12			

Mann:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	42
Monsterklasse: 15			

In Thalusa

Zu den Karten in der Heftmitte gehört auch ein Plan der Stadt Thalusa. Da der Stadtplan keine geheimen Informationen wiedergibt, können Sie ihn den Spielern zur Verfügung stellen.

Aufschlüsse über die einzelnen Gebäude und ihre Bewohner erhalten die Helden allerdings nur, wenn sie bei Passanten und ähnlichen Personen Erkundigungen anstellen.

Es würde natürlich den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, wenn wir versuchten, die »Großstadt« Thalusa in allen Details vorzustellen. Darum beschränken wir uns auf einige wichtige Angaben und die Beschreibung der wesentlichen Örtlichkeiten. Um die Stadt mit Leben zu erfüllen, werden Sie ein wenig improvisieren müssen; kleine Läden und Bürgerhäuser können Sie zum Beispiel selbst gestalten.

Ihrer eigenen Entscheidung bleibt es auch überlassen, wann die Spieler welche Informationen erhalten – gleich bei der Ankunft der Helden oder erst, nachdem sie einen Tag und eine Nacht in der Stadt zugebracht haben.

Die Stadttore (R16, J2, G25)*

* Die Nennung der »Planquadrate« soll Ihnen helfen, die Gebäude aufzufinden. Wir beschränken uns darauf, jeweils ein Quadrat anzugeben, auch wenn das Gebäude möglicherweise eine Fläche von 2 oder 4 Quadraten bedeckt.

Alle Stadttore werden von zwei Tortürmen flankiert, in denen die Torwachen stationiert sind. Das West- (J2) und das Südtor (R16) werden ständig von 6 Mann bewacht, das Osttor (G25) von 10 Soldaten.

Alle Stadttore stehen bis um 19⁰⁰ Uhr offen. Während dieser Zeit unterziehen die Wachen alle Ankömmlinge einer flüchtigen Überprüfung. Sie su-

chen nach Schmuggelwaren, vor allem nach wertvollen Gewürzen. Wenn die Helden nicht zufällig solche Konterbande bei sich tragen, können sie unbehelligt passieren. Nach 19⁰⁰ Uhr wird durch das West- und das Südtor niemand mehr eingelassen. Allein das Haupt- beziehungsweise Osttor verfügt über einen sogenannten Schlupf. Bei dieser Vorrichtung, die auch *Mannloch* genannt wird, handelt es sich um ein 1,30 Meter hohes Türchen, das in einen der großen Torflügel eingesetzt ist.

Wer nach 19⁰⁰ Uhr Einlaß begehrt, muß zunächst seine Waffen durch den Schlupf werfen. Anschließend kann er gebückt durch die enge Öffnung klettern und wird auf der anderen Seite von den Wachen in Empfang genommen, verhört und gründlich durchsucht. Sollten die Helden dieser Prozedur unterworfen werden, entdecken die Wachen das Schreiben des Fürsten Istav. Sie leiten es weiter an den Hauptmann, der es dann zum Haushofmeister trägt.

Der Haushofmeister Vitus läßt das Schreiben verschwinden und befiehlt den Wachen, die Helden aus der Stadt zu jagen.

Die Werte der Torwächter:

Soldat:

MUT:	11	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	38	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST1		(Hellebarde)
		AUSDAUER:	49

Monsterklasse: 12

Offizier:

MUT:	13	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	44	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+5
			(Schwert)
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	57

Monsterklasse: 20

Die Stadtmauer

Thalusa ist von einer 5 Meter hohen Stadtmauer umgeben. Die Mauer ist mit einem umlaufenden Wehrgang versehen und reichlich mit Wehrtürmen bestückt.

Helden, die die Mauer erklimmen wollen, müssen eine Geschicklichkeits-/Kletterprobe+4 bestehen. Sobald sie die Mauerkrone erreicht haben, würfelt der Meister mit dem W6. Bei einer 1 oder 2 taucht eine Patrouille auf, bestehend aus einem Soldaten und einem Offizier (Werte: siehe Stadttore). Die Helden können die Mauer relativ leicht überwinden, indem sie auf der Westseite der Stadt in den Fluß steigen und stromabwärts schwimmen. Da ein Teil der Schwimmstrecke unter Wasser zurückgelegt werden muß, kommen für diese Unternehmung nur Helden mit guten Schwimmfähigkeiten und hoher Ausdauer in Frage. Außerdem müssen die Helden alle schweren Ausrüstungs- und Rüstungsteile zurücklassen.

Von Osten her kann man nicht in die Stadt schwimmen, die Strömung ist zu stark und läßt sich stromaufwärts nicht überwinden.

Schänke *Drachenhort* (H10) 48

Der *Drachenhort* ist ein stilles, nicht sehr gut besuchtes Lokal. Die Gäste sind friedfertig, Wirt und Wirtin schweigsam.

Die Helden finden hier keine Übernachtungs- und kaum Informationsmöglichkeiten.

Schänke *Windstärke 13* (M10) 133

Das Lokal hält, was sein Name verspricht. Es ist eine üble Hafenkaschemme. Im Innern herrscht wüstes Gedränge; vor der Eingangstür schlafen ein paar Betrunkene ihren Rausch aus. Die *Windstärke 13* bietet ausgezeichnete Informationsmöglichkeiten, allerdings müssen sich die Helden auf die rege Aktivität diverser Taschendiebe einstellen.

Die Helden kommen, wenn sie sich einigermaßen leutselig verhalten, leicht mit den meisten Anwesenden ins Gespräch; der Meister hat Gelegenheit, so manchen Hinweis loszuwerden.

Allerdings sollte der Aufenthalt in der Schänke nicht zu leicht gemacht werden und durch gelegentliche Geschicklichkeitsproben (zur Verhinderung von Diebstählen) und mindestens eine Rauferei (waffenloser Kampf) unterbrochen werden.

Einige Gäste und ihre Werte:

Gärtnerbursche aus dem Fürstenpalast:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	unbewaffnet
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	38
Monsterklasse: 8			

Seemann aus Khunchom:

MUT:	14	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	62	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+5 (Säbel)
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	76
Monsterklasse: 24			

Tempeldiener aus dem Rastullah-Tempel:
Werte wie Gärtnerbursche

Schauermann:

MUT:	10	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Stuhlbein)
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	55
Monsterklasse: 16			

Betrunkener Stadtgardist:

MUT:	10	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	55	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+4 (Säbel)
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 6			

In der *Windstärke 13* können die Helden auch übernachten. Man wird ihnen ein gemeinsames Quartier zur Verfügung stellen. Wenn die Helden keine Wache aufstellen, fehlt jedem von ihnen am nächsten Morgen die Hälfte seiner Barschaft.

Schänke *Zum Osttor* (G22) 53

Das *Osttor* ist die bevorzugte Schänke der dienstfreien Stadtgardisten. Nur bei äußerst geschicktem Vorgehen können die Helden den Soldaten einige Informationen entlocken.

Haus des Scharfrichters (F16)* 29

Fürstenpalast (F20)* 23

* Informationen finden Sie auf den Seiten 47, 34.



»Das Loch« (F19) 21

Allgemeine Informationen:

Im Pflaster des Großen Platzes vor dem Fürstenpalast ist ein rundes Gitter (Durchmesser: 1 Meter) eingesetzt. Die Gittertür ist mit einem goldenen Schloß versehen.

Spezielle Informationen:

Unter dem Gitter, auf dem Boden eines 4 Meter tiefen Schachtes kauert halbverhungert Prinz Selo. Das Loch wird ständig von 2 Soldaten bewacht, die es aber gestatten, daß Passanten an das Gitter herantreten, um zum Beispiel Nahrungsabfälle oder Schimpfworte, je nach Sympathie, zu dem Gefangenen hinabzuwerfen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden tagsüber zum Loch kommen, sollten sie Gelegenheit haben, die folgende Szene zu beobachten:

Zwei Thalusaner treten an den Schacht, und einer von ihnen beugt sich tief über das Gitter, um hinabzuspähen. Da faßt ihn der andere an der Schulter und ruft: »Vorsicht, nicht so tief, sonst schnei-

det dir das Bürschchen die Nase ab!« Dieser Ausruf hat offenbar die Aufmerksamkeit der Wächter erregt, denn einer von ihnen geht auf die Männer zu und brüllt: »Was war das eben, Bürger? Was hast du gesagt?« Die beiden Männer fahren erschrocken zusammen, einer murmelt, »schon gut, nichts, gar nichts«, dann hasten beide davon. Der Wachsoldat steht zunächst einen Augenblick unschlüssig da, dann kehrt er zu seinem Gefährten zurück.

Falls die Helden den Bürgern reaktionsschnell folgen, können sie von ihnen die Geschichte der Verstümmelung des Haushofmeisters erfahren (siehe Information Nr. 4 und Anhang). Das Gitter über dem Loch ist mit einem magischen Schloß versehen, das sich nur mit dem passenden magischen Schlüssel öffnen läßt. (Den Schlüssel besitzt Fürst Kasan.)

Der Prinz kennt einen geheimen Zugang zum Palast.

Er kann ihn den Helden aber nur verraten, wenn keine Zeugen in der Nähe sind, die Helden die Wächter also ausschalten oder zumindest sehr einfallsreich ablenken.

Bei dem geheimen Zugang handelt es sich um

einen Stollen, der von Dieben gegraben wurde. Der unterirdische Gang beginnt im Keller des Wohnhauses G21 (derzeit unbewohnt) und endet im Vorratskeller des Palastes. Den Schlüssel zum Verlies des Prinzen trägt Fürst Kasan ständig an einer Kette um den Hals. (35)

Falls die Helden das Gitter öffnen wollen, müssen sie zuvor den Schlüssel erbeuten. Eine andere Möglichkeit gibt es nicht – zumindest ist uns keine bekannt.

Das Garnisonsgebäude (E18) 11

In dem großen Haus wohnen alle unverheirateten Stadtgardisten. Die Helden können hier keine Informationen erhalten, aber einer Menge streitbarer Soldaten begegnen.

Unbefugte, die im Garnisonsgebäude erwischt werden, landen in einer Zelle im Keller und dürfen, nachdem sie wegen Spionage verurteilt wurden, vom darauffolgenden Tag an in einer Sträflingskolonne mitarbeiten, die die Sümpfe im Westen von Thalusa trockenlegt.

Ob sich die Helden aus dieser Lage noch rechtzeitig befreien können, wird wohl wieder einmal nur der Meister wissen.

Tempel/Tempelgarten (G18) 25

Vermutlich werden Ihre Helden nicht darauf verzichten, auf ihrer Suche nach Informationen auch dem örtlichen Rastullah-Tempel einen Besuch abzustatten. Der Tempel hat jedoch nicht viel zu bieten; er besteht aus einem einzigen, rechteckigen Raum, dessen hinteres Drittel durch einen Vorhang abgeteilt ist. Hinter dem Vorhang schlafen die beiden Priester und die Tempeldiener, vor ihm erhebt sich der schmucklose Rastullah-Altar.

Mindestens ein Priester ist ständig im Tempel anwesend und macht sich mit Feuereifer daran, die Helden zu seinem Glauben zu bekehren, wobei er auch vor kleinen Notlügen und etwas fragwürdigen Versprechungen nicht zurückschreckt. Falls die Helden ihm zum Beispiel ganz konkrete Fragen nach den Verhältnissen und Personen in Thalusa stellen, wird er möglicherweise antworten: »Auf alle eure Fragen wird der Herr euch eine Antwort weisen, so ihr zu-örderst den rechten Glauben angenommen habt.«

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie sich auf diesen Handel einlassen wollen. Leider werden sie anschließend erleben, daß der Gott sich mit der Beantwortung ihrer Fragen Zeit läßt und sie sich die benötigten Informationen dennoch auf herkömmlicheren Wegen beschaffen müssen.

Informationen

Im folgenden finden Sie eine Liste der Informationen, die die Helden in Thalusa erhalten können. Einige Hinweise sind nebensächlich, andere von fast spielentscheidender Bedeutung. Sie müssen – wie gesagt – selbst entscheiden, wann Sie den Helden welche Information zugänglich machen wollen. So haben Sie eine gute Möglichkeit, Spieldauer und -Schwierigkeit in Ihrem Sinne zu steuern. Information Nr. 6 (Möglichkeit, die Hinrichtung durch Diebstahl der zeremoniellen Geräte zu verhindern) sollten die Helden aber erst erhalten, nachdem sie mindestens einmal vergeblich versucht haben, in den Palast einzudringen. Dem Meister bleibt es überlassen, welchem Einwohner Thalusas er die Hinweise und Tips in den Mund legen will.

1. Die Unheimliche Gestalt: Mindestens einmal während ihres Aufenthalts in Thalusa sollten die Helden einen Auftritt des Scharfrichters Dolguruk miterleben. Sobald der Elf, der wegen seiner Kapuze nicht als solcher zu erkennen ist, ganz in Schwarz gekleidet die Straße betritt, verstum-

men in seiner Umgebung alle Gespräche. Kinder und manch ein erwachsener Bürger flüchten in Häuser und Nebenstraßen. Die Mutigen, die zurückbleiben, vermeiden es, den Elf direkt anzuschauen; sie beobachten ihn höchstens aus den Augenwinkeln.

So wartet alles wie erstarrt, bis Dolguruk vorübergegangen ist. Auch wenn die Helden den Elf genau beobachten, werden sie unter der Kapuze nur einen schwarzen Schatten, aber kein Gesicht entdecken. Der Scharfrichter reagiert nicht auf die Blicke der Helden, auch wenn diese ihn aufdringlich mustern.

Nachdem sich der Elf entfernt hat, können die Helden von fast jedem in der Nähe stehenden Bürger folgende Auskünfte erhalten: Der Mann ist der Scharfrichter von Thalusa. Er ist ein Elf und heißt Dolguruk. Angeblich ist er so schwarz wie ein Stück Kohle, auch seine Zähne und Augenäpfel sind schwarz. Dafür ist ein Fluch verantwortlich, mit dem er belegt wurde. Die Art des Fluches ist unbekannt.



Wer Dolguruk zu lange anschaut, wird schwer krank und muß unweigerlich sterben.
Der Scharfrichter macht jeden Nachmittag von 2-3 Uhr einen Spaziergang durch die Stadt.

2. Die Gittertür zum »Loch« ist durch ein magisches Schloß gesichert. Den Schlüssel dazu trägt der Fürst an einer Kette um den Hals.
3. Fürst Kasan wird von einer krankhaften Furcht vor Attentätern beherrscht. Sein Palast wird gut bewacht und steckt voller heimtückischer Fallen.
4. Prinz Selo von Khunchom ließ dem Haushofmeister Vitus, der zu Unrecht der Wilderei bezichtigt wurde, die Nasenspitze abschneiden. Der Prinz war damals noch ein Kind – ganze 9 Jahre alt – und hat den Vorfall längst vergessen, aber der Haushofmeister haßt ihn immer noch voller Inbrunst und sinnt auf Rache.
5. (Sollten die Helden das Schreiben des Fürsten an den Haushofmeister übergeben haben:) Fürst Kasan hat den Brief nie erhalten, es heißt, Haushofmeister Vitus habe ihn verbrannt.
6. In Thalusa kann keine Hinrichtung stattfinden, wenn die zeremoniellen Richtgeräte nicht in einwandfreiem Zustand sind. Vor Jahrzehnten waren sie einmal verschwunden – die Angehörigen eines Verurteilten hatten sie versteckt –, damals wurde ein halbes Jahr lang niemand hingerichtet. Seit Dolguruk Scharfrichter ist, hat es eine solche Panne nie mehr gegeben.
7. Wer im Garnisonsgebäude herumschnüffelt, wird zu Zwangsarbeit in den Sümpfen verurteilt.
8. Die Hafenkneipe *Windstärke 13* ist der Ort, wo man für ein Bier die interessantesten Informationen erhält. Allerdings gilt das Lokal auch als ein Tummelplatz der Langfinger.
9. Prinz Selo muß einen geheimen Zugang zum Palast kennen, sonst wäre er nie ins Innere gelangt.
10. Vor einigen Jahren wurden einmal zwei Eindringlinge im Palast aufgegriffen. Da bekam Dolguruk etwas zu tun. Er mußte nicht nur den Einbrechern sondern auch dem wachhabenden Offizier den Kopf abschlagen.

Der Palast des Fürsten von Thalusa

Allgemeine Informationen:

Der Fürstenpalast ist ein eineinhalbstöckiges Gebäude mit quadratischem Grundriß; jede Seitenwand mißt 28 Meter. Die Deckenhöhe der beiden Geschosse beträgt je 4 Meter, so daß der vordere, doppelstöckige Teil des Palastes 8 Meter, der hintere, einstöckige Teil ca. 4 Meter hoch ist.

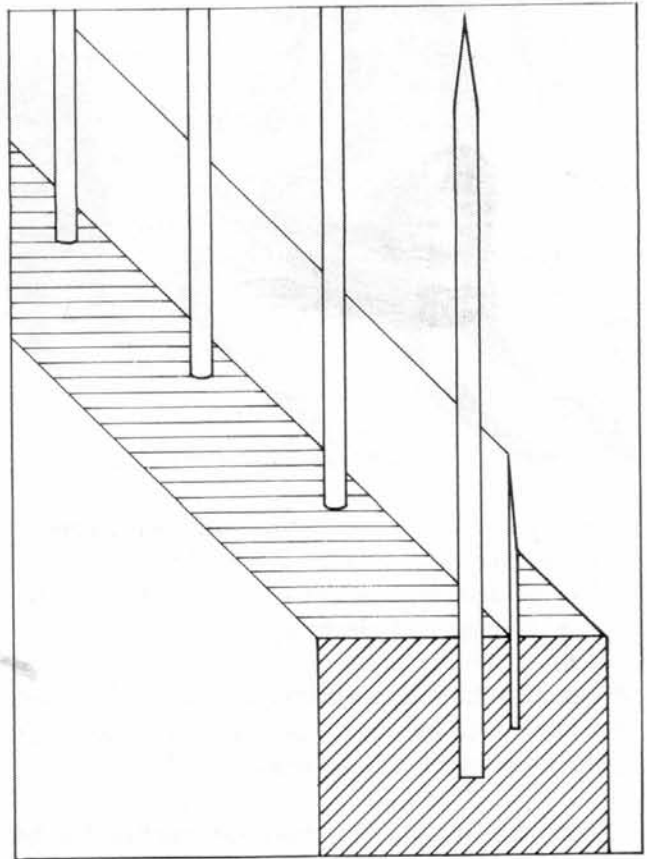
Spezielle Informationen:

Abgesehen von einigen schießchartenschmalen Schlitzfenstern sind die weiß gekalkten Außenwände des Palastes fensterlos. Die Oberkante der Wände des hinteren, niedrigeren Teils ist mit 1 Meter hohen Spießen bewehrt. Das gleiche gilt für die ebenfalls 4 Meter hohe Mauer, die den Palastgarten umgibt. Rechts und links vom großen Portal in der Westwand stehen zwei Wachen in Ritterrüstungen. Sie haben dekorative Zweihänder vor sich aufgefplant. Beide Männer schwitzen in ihren Panzern wie Tropfkerzen, aber das scheint sie nicht zu irritieren.

Meisterinformationen:

Die Helden können von unten nicht sehen, daß die Mauersimse zusätzlich mit einer 2 Zentimeter hohen, messerscharfen Eisenkante bestückt sind. So läßt sich zum Beispiel ein Seil leicht über die Spieße werfen, aber es wird von der Kante zerschnitten, sobald es vom Gewicht eines Helden belastet wird.

Die Wachen lassen niemanden, der ihnen unbe-



kannt ist, in den Palast ein, sondern rufen den Haushofmeister, der dann entscheidet, ob die Besucher vorgelassen werden. Werte der Wächter, siehe unten (2 Die Wachstube).

Fürstenpalast, Parterre

1 Das Portal

Allgemeine Informationen:

Großes, zweiflügliges Tor, das tagsüber offensteht und nachts geschlossen ist.

Spezielle und Meisterinformationen: keine

2 Wachstube (zweimal vorhanden)

Allgemeine Informationen:

Die Wachstuben sind kleine, 2 mal 2 Meter große Räume mit je einer Tür in der Nord- bzw. der Südwand.

Spezielle Informationen:

In den Stuben halten sich je ein Wächter auf. Die Soldaten sind genauso gekleidet und ausgerüstet wie ihre Kameraden vor dem Tor. Alle zwei Stunden lösen die zwei Paare einander ab. Falls die Soldaten vor dem Tor in einen Kampf verwickelt werden, kommen ihnen die beiden Männer in den Wachstuben zur Hilfe.

In den Stuben steht je ein Hocker. Wertgegenstände enthalten sie nicht.

Die Werte für eine Torwache:

MUT:	13	ATTACK:	12
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	1W+9
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 25			

Die Wächter können wegen ihrer schweren Rüstungen flüchtende Helden kaum verfolgen. Nach 10 Kampfrunden erhalten die Wächter Verstärkung durch die leichter bewaffneten Wachsoldaten, die überall im Palast verteilt sind.

3 Gang zum Innenhof

Allgemeine Informationen:

4 Meter breiter, 8 Meter langer Gang, der sich ohne Türen zum Innenhof öffnet. In der Südwand befindet sich eine geschlossene Holztür.

Spezielle Informationen:

Die Wände zu beiden Seiten des Ganges sind mit bunten Mosaiken bedeckt, die eine Löwenjagd darstellen.

Meisterinformationen:

keine

4 Innenhof

Allgemeine Informationen:

12 mal 12 Meter großer, nicht überdachter Innenhof mit einer Öffnung zur Westseite und einer Tür in der Ostwand. Alle Wände weisen schmale, 20 Zentimeter breite Fensterschlitze auf. In der Mitte des Hofes steht ein Ziehbrunnen.

Spezielle Informationen:

Über der Wand auf der Ostseite sind einige Büsche zu sehen, was darauf schließen läßt, daß sich dort

oben ein Dachgarten befindet. Der Innenhof ist fast den ganzen Tag über menschenleer.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie mit einem W20. Bei einer 1 oder 2 stoßen die Helden im Hof auf Palastwachen. Die Werte einer Wache finden Sie in 7a Der umlaufende Gang oder im Anhang.

5 Brunnen

Allgemeine Informationen:

Der gemauerte Brunnenschacht hat einen Durchmesser von 1,5 Metern. Der Wasserspiegel steht auf einer Tiefe von 3 Metern; das Wasser selbst ist 2 Meter tief.

Der Brunnen ist mit einer Winde zum Heraufziehen der Eimer versehen.

Spezielle und Meisterinformationen:

keine

6 Gang

Allgemeine Informationen:

2 Meter breiter und 6 Meter langer Gang, der in West/Ost-Richtung verläuft.

Spezielle Informationen:

An beiden Stirnseiten des Ganges befinden sich Türen, die während der Nachtstunden verschlossen sind.

Meisterinformationen:

Die Schlösser der Türen sind robust aber nicht sehr kompliziert. Eine einfache Geschicklichkeitsprobe genügt, um sie zu öffnen. Mißlingt die Gesch.-Probe ist das Schloß verklemmt. Jetzt läßt sich die Tür nur noch mit Gewalt (oder durch Magie) öffnen. Die Helden müssen bedenken, daß bei einer gelungenen Kraftprobe zwar die Tür aufspringt, aber durch den Lärm auch die Wachen aufgeschreckt werden.

7 a-e Umlaufender Gang

Meisterinformationen:

Der gesamte Palast ist von einem Gang eingefast. Wir haben den Gang in 5 Teilabschnitte gegliedert.

7a Ostteil

Allgemeine Informationen:

Der Gang mißt (an der Außenseite) 28 Meter, er ist 2 Meter breit. Die Ostwand weist eine Türe auf, in der Westwand gibt es drei.

Spezielle Informationen:

Die Tür in der Ostwand – sie führt zum Palastgarten – ist durch einen schweren eingelegten Riegelbalken gesichert.

Meisterinformationen:

Im Teilstück 7a patrouilliert sehr häufig eine Doppelstreife der Palastwache. Würfeln Sie mit einem W6, wenn die Helden Gang 7a betreten. Bei 1–3 hält sich die Streife im Gang auf. Die beiden Männer sind 10 Meter von den Helden entfernt. Würfeln Sie nun noch einmal. Bei 1–3 wenden die Wachen den Helden den Rücken zu, bei 4–6 schauen sie in ihre Richtung.

Die Werte eines Wächters:

MUT:	11	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	36	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	47
Monsterklasse: 15			

Insgesamt halten sich im Gang 7 immer 8 Wachen mit den obengenannten Werten auf. Bis alle 8 Wachen an einem Kampfplatz eingetroffen sind, vergehen bis zu 10 Kampfrunden.

7b Nordteil

Allgemeine Informationen:

Auch dieser Gang ist 28 Meter lang und 2 Meter breit. Auf der Südseite hat er 3 Türen.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Auch in 7b besteht die Chance, daß die Helden einer Doppelstreife begegnen. Würfeln Sie mit dem W6. Bei 1 oder 2 ist eine Streife im Gang. Erneuter Wurf: Bei 1–4 wenden die beiden Männer den Helden den Rücken zu.

Werte der Soldaten:

siehe 7a

In der Südwand des Ganges ist (auf Höhe von Quadrat G3) eine Geheimtür versteckt (Zwergeninstinkt 12). Die Tür ist optisch gut getarnt, dennoch kann man sie leicht finden, wenn man die Wand an der richtigen Stelle abklopft. Um die Tür zu öffnen, muß man sie nach oben schieben.

7c Südteil

Allgemeine und spezielle Informationen:

Wie zu 7b, nur daß sich die Türen in der Nordwand des Ganges befinden.

Meisterinformationen:

Auch im Gangstück 7c gibt es eine Geheimtür (Höhe G16). Sie ist ebenso leicht (oder schwer) zu finden und zu öffnen wie die Tür in 7b.

Chance einer Begegnung mit der Palastwache: Sie würfeln mit dem W6. Bei einer 1 ist eine Doppelstreife im Gang. Die Soldaten schauen in Richtung der Helden.

7d Westteil, linke Hälfte

Allgemeine Informationen:

Das Gangstück ist 8 Meter lang und 2 Meter breit; es hat keine Türen.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Bei 1 oder 2 auf dem W6 kommt es zu einer Begegnung mit einer Doppelstreife (Werte der Soldaten, siehe 7a). Hinter der Wand an der südlichen Stirnseite ist der Schacht mit der Fluchttreppe des Fürsten. Vom Erdgeschoß des Palastes aus gibt es keinen Zugang zu dieser Treppe.

7e Westteil, rechte Hälfte

Allgemeine und spezielle Informationen: wie 7d.

Meisterinformationen:

Hier sollte es zu keiner Begegnung mit den Wachen kommen. (Würfeln Sie trotzdem.) Die nördliche Stirnwand des Ganges besteht aus verputztem Holz und läßt sich nach oben schieben. Hinter dieser Wand liegt die Wendeltreppenfalle (siehe 20, »Die Treppenfalle«).

8 Die Küche

Allgemeine Informationen:

Ein großer, verwinkelter Raum. Abmessungen und Grundriß sollten Sie aus Ihrem Plan in den der Spieler übertragen.

Spezielle Informationen:

Die Küche ist sehr geräumig und großzügig ausgestattet. Schließlich wird hier nicht nur das Essen für die Fürstenfamilie, sondern für alle Schloßbewohner bereitet. Die Feuerstelle befindet sich an der Westwand, ebenso ein Speiseaufzug, mit dem das Essen für den Fürsten nach oben transportiert werden kann.

Meisterinformationen:

In der Küche halten sich den ganzen Tag über die Köchin und zwei Mägde auf. Die drei Frauen sind freundlich und sehr neugierig. Falls die Helden sich nicht gar zu ungeschickt anstellen, sollten sie hier Verbündete finden. Welchen Gefallen die Küchenfrauen den Helden tun können, müssen Sie je nach Spielstand entscheiden. Möglicherweise ist den Helden schon genug geholfen, wenn die

Frauen versprechen, über die Begegnung mit den Eindringlingen Stillschweigen zu bewahren.

Der Schacht des Speiseaufzugs und die kleine hölzerne Kabine sind groß genug, um einen kleingewachsenen Helden aufzunehmen. Allerdings hält die Windvorrichtung oben über dem Schacht nur ein Gewicht von 120 Unzen aus. Sollte sich also ein Held von den Gefährten nach oben ziehen lassen, so stürzt die Kabine aus einer Höhe von 2 Metern ab. Der Held erleidet 3 SP. Der Schacht ist jetzt durch das herabgefallene Windengestänge blockiert. Ob die Wachen das Krachen des Sturzes gehört haben, entscheidet der Meister.

9 Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Fensterloser Raum mit einer Tür in der Nordwand und einer abwärts führenden Treppe an der Westseite.

Spezielle Informationen:

In der Kammer werden Gewürze und Nahrungsmittel gelagert. Falls die Helden das Regal mit den fertig



zubereiteten Gewürzen (gemahlener Pfeffer u. ä.) näher untersuchen, entdecken sie ein Glasfläschchen mit einer klaren Flüssigkeit. Die Treppe führt hinab in einen niedrigen Keller, in dem einige Weinfässer und Kästen mit Lagerobst und -Gemüse stehen.

Meisterinformationen:

Das Glasfläschchen aus dem Gewürzregal enthält einen Heiltrank (Dosis: 12 LP).

Aus der Südwand des Vorratskellers kann man einige Steinquader lösen. Hinter ihnen verbirgt sich ein Geheimgang, der unter der Straße hindurchführt und im Keller eines unbewohnten Hauses endet. Die Küchenfrauen wissen nichts von diesem Gang.

10 Dienerkammer

Allgemeine Informationen:

6 mal 5 Meter großer Raum mit einer Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist als Wohnschlafraum für 4 weibliche Palastbedienstete eingerichtet. Die Betten und Spinde sind schlicht gebaut. Ein kleines Frauenbildnis stellt den einzigen Wandschmuck dar.

Meisterinformationen:

Nachts schlafen 2 Küchenfrauen, die Köchin und eine Kammerzofe in den Betten. Alle Frauen verfügen über einen gesunden Schlaf. Das heißt, sie wachen erst auf, wenn einem Helden die für das geräuschlose Durchsuchen des Zimmers erforderliche Geschicklichkeitsprobe-2 mißlingt.

Falls die Frauen aufgeschreckt werden, alarmieren sie mit ihren Hilferufen die gesamte Palastwache.

Raum 10 enthält keine wertvollen Gegenstände oder andere Besonderheiten.

11 Dienerkammer

Allgemeine Informationen:

6 mal 8 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung entspricht der von Raum 10, nur daß hier 5 männliche Diener (2 Lakaien und 3 Fuhrknechte) untergekommen sind.

Meisterinformationen:

Während der Nacht schlafen nur 2 Diener; die übrigen 3 tragen ein Würfelspiel aus. Das Klappern der Würfel und das Gemurmel der Spieler sind durch die geschlossene Tür gut zu hören. Sollten die Helden trotzdem in das Zimmer eindringen, werden sie von den Dienern angegriffen, die nach 8 Kampfrunden Verstärkung durch die alarmierte Palastwache erhalten.

Die Werte für einen Diener:

MUT:	11	ATTACK:	10
LEBENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Knüppel)
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 10			

Die Würfelspieler besitzen zusammen 34 Silbertaler. Im Bett eines der schlafenden Lakaien sind 10 Dukaten versteckt.

12 Geheimer Gang mit Personenaufzug

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 2 Meter breit und 6 Meter lang. Erreichbar über eine Geheimtür am Nordende.

Spezielle Informationen:

Auffälligstes Einrichtungsstück im Gang ist ein Personenaufzug. Die offene Kabine ist 2 Meter hoch und hat eine Grundfläche von 1 mal 1 Meter. Normalerweise ist die Kabine hochgezogen. Sie kann jedoch leicht mit Hilfe einer Kurbel an der Seitenwand des Ganges herabgelassen werden. Die Kurbel ist mit einer Übersetzung versehen, die es ermöglicht, daß eine Person zwei Menschen mit der Kabine nach oben befördern kann. Allerdings muß die Kraft des Helden an der Kurbel mindestens 12 betragen.

13 Wohnraum des Haushofmeisters Vitus vom Tann

Allgemeine Informationen:

6 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist schlichter eingerichtet als der Titel seines Bewohners vermuten läßt. Neben einem einfachen Bett, einem Schrank und ein paar Stühlen gibt es ein Schreibpult mit herausklappbarem Deckel.

Meisterinformationen:

Alle wichtigen Angaben zur Person des Haushofmeisters finden Sie im Anhang des Abenteuers.

Je nach Spieldauer und Zustand der Helden sollten Sie selbst entscheiden, ob sich Vitus vom Tann in seinem Wohnraum aufhält, wenn die Helden dort eindringen, beziehungsweise, wie leicht er durch eine nächtliche Störung geweckt werden kann.

Alle Dinge, die für Vitus von Bedeutung sind, bewahrt er im Schreibpult auf. Der Deckel ist durch ein einfaches, aber raffiniertes Schloß gesichert: In die Unterseite des Deckels ist eine Öse eingelassen. Wenn man den Deckel schließt, schiebt sich die Öse hinter das Schlüsselloch. Steckt man den Schlüssel in das Loch, ragt das hintere Ende wie ein Riegel in die Öse hinein. Der Schlüssel läßt sich nach Belieben im Schloß drehen. Solange man ihn nicht aus dem Loch zieht, kann man den Deckel nicht anheben.

Im Fach unter dem Deckel liegen 30 Dukaten in einem Lederbeutel, ein Heiltrank (15 LP) und ein Protestschreiben von Vitus, in dem er sich beim Fürsten Istav über die ungerechte Bestrafung wegen Wilderei beschwert und den Vorfall aus seiner Sicht schildert (Näheres siehe Anhang). Vitus hat das Schreiben vor 9 Jahren verfaßt, aber offenbar niemals überbracht. Wenn Ihre Helden dringend eine kleine Spielhilfe benötigen, könnte in Vitus' Schreibpult auch das Schreiben des Fürsten Istav an den Fürsten Kasan versteckt sein. (Das natürlich nur für den Fall, daß Ihre Helden das Dokument an die Schergen des Haushofmeisters und nicht an irgendwelche Monster verloren haben.)

14 Schreibstube

Allgemeine Informationen:

8 mal 6 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Nord- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum dient als fürstliche Schreibstube, zugleich ist hier das Palastarchiv untergebracht.

Tagsüber arbeiten 3 Schreiber in Raum 14, nachts sind seine beiden Türen verschlossen, und er steht leer. Zur Einrichtung gehören 4 Schreibpulte und hohe Wandregale, in denen Schriftrollen und Folianten abgestellt sind.

Meisterinformationen:

Der Inhalt der Schriftstücke ist nur für einen aventurischen Geschichtsforscher von Interesse.

Werden die Schreiber tagsüber von den Helden bei ihrer Arbeit gestört, verhalten sie sich je nach Lage der Dinge arrogant oder verschlagenfreundlich. Sie lassen sich auf keine bewaffnete Auseinandersetzung ein, nutzen aber die erste Gelegenheit, um die Palastwache zu alarmieren.

15 Wohnraum der Schreiber

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält 3 Betten, 3 Spinde und ein paar Sitzgelegenheiten. An einer Wand hat ein Schreiber ein paar Schmuckinitialen aufgehängt, die ihm besonders gut gelungen sind.

Meisterinformationen:

Eine Durchsuchung der Schreiberbetten ist auf jeden Fall lohnenswert, denn jeder von ihnen hat W20 Dukaten auf die Seite geschafft.

Falls die Schreiber im Schlaf überrascht werden, sind sie leicht einzuschüchtern. Sie sind zu allen möglichen Versprechungen bereit und geben jede Information, die die Helden wünschen, lügen jedoch das Blaue vom Himmel herab. Echte, wertvolle Informationen (Der Meister entscheidet, welche ...) bekommen die Helden nur, wenn sie die Blätter mit den Schmuckbuchstaben zu zerreißen drohen. Dann wird einer der Schreiber in jammervollem Ton gestehen, daß die Helden bisher nur beschwindelt wurden, er aber jetzt die Wahrheit sagen will.

16 Wendeltreppe

Meisterinformationen:

Wendeltreppe, die den ersten Stock des Palastes mit einem unterirdischen Gang verbindet.

Vorsicht: Vom Parterre aus ist die Treppe weder zu erreichen noch zu erkennen!

17 Geheimer Gang mit Falle

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 2 Meter breit und 6 Meter lang. Zu erreichen ist er nur durch eine verborgene Tür auf seiner Südseite.



Spezielle Informationen:

Die Einrichtung des Ganges entspricht dem seines Pendants auf der gegenüberliegenden Seite des Palastes.

Auch hier findet sich eine Kurbel und eine Fahrstuhlkabine. Die Kabine ist herabgelassen.

Meisterinformationen:

Der Aufzug ist eine Falle: Wieder verfügt die Kurbel über eine Übersetzung, die es einem Helden ermöglicht, zwei Personen mit der Kabine nach oben zu befördern. Sobald aber der Kabinenboden auf einer Höhe mit der Gangdecke ist, läßt sich die Kabine nicht weiter hinaufziehen. Der Fahrstuhlschacht ist oben auf allen Seiten geschlossen.

Wenn nun der Held, der unten geblieben ist, die Kurbel in die Gegenrichtung dreht – ein winziger Ruck genügt –, wird oben auf der Kabine das Seil ausgehakt. Die Kabine stürzt ab – aus einer Höhe von 4 Metern.

Das bedeutet: alle Fahrstuhlpassagiere erleiden einen Schaden von W6. (Schadenspunkte wohlgemerkt, nicht etwa Trefferpunkte!)

18 Offizierswohnraum

Allgemeine Informationen:

6 mal 8 Meter großer Raum mit einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Das auffälligste Einrichtungstück in dem ansonsten solide und wenig eindrucksvoll ausgestatteten Raum ist ein großer Sandkasten, in dem Miniaturbäume und kleine Bleisoldatenkompanien stehen. Auch einige Rüstungsteile und ein paar Prunkwaffen an den Wänden deuten darauf hin, daß ein Offizier dieses Zimmer bewohnt.

Als wichtigste Möbelstücke sind Tisch, Bett, Schrank, 2 Sessel und eine Kommode zu nennen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Unterkunft des Palastwachenoberst. Er ist der einzige Soldat, der im Schloß wohnt. Seine Untergebenen leben bei ihren Familien oder im Garnisonsgebäude. In der Nacht liegt der Oberst schlafend in seinem Bett, das Schwert griffbereit an die Wand gelehnt.

Nur ein Held, dem eine Geschicklichkeitsprobe +5 gelingt, schleicht unbemerkt durch das Zimmer des alten Haudegens.

Die Werte des Obersten:

MUT:	15	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	75	PARADE:	13
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0-4*	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	89
Monsterklasse: 28			

* Tagsüber trägt der Oberst eine Rüstung im Wert von RS4; wenn er schläft, zieht er sie aus; RS0.

Der Oberst hat keine Reichtümer und ist seinem Fürsten treu ergeben. Es hat keinen Sinn, ihn zu verhören oder zu irgend etwas zu überreden, das nicht vom Fürsten befohlen wurde.

Die Prunkwaffen im Zimmer sucht der Meister nach Belieben aus den Waffenlisten heraus. Diese Waffen sind aber nicht für den Kampf gedacht, darum müssen ihre Trefferpunkte niedriger und die Bruchfaktoren höher angesetzt werden.

19 Audienzsaal

Allgemeine Informationen:

Großer, 10 mal 6 Meter messender Raum mit je einer Tür in der Süd- und in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Vor der Südwand des Zimmers steht eine Art kleiner Thron auf einem Podest. In einer Entfernung von etwa 6 Metern vom Eingang in der Nordwand hängt ein 2 Meter hohes Fallgitter von der Decke herab, so daß unter dem Gitter noch ein Abstand von 2 Metern bis zum Boden bleibt.

Meisterinformationen:

In den Vormittagsstunden empfängt Fürst Kasan in diesem Zimmer seine Besucher. Während der Audienzeiten wird die Wache um 2 Soldaten verstärkt, die rechts und links von der Eingangstür des Saales postiert sind. (Werte der Wächter siehe Seite 55.) Alle Besucher werden von den Wachen aufgefordert, dicht bei der Eingangstür stehen zu bleiben. Falls sich ein Fürsprecher nicht an diese Aufforderung hält und etwa die Quadrat-Reihe 13 betritt, so löst er das Fallgitter aus, das herabfällt und den hinteren Teil des Raumes abtrennt. Der Fürst kann dann unbehelligt durch die Tür in der Südwand entweichen.

Der Auslösemechanismus für das Fallgitter wird auch während der Nacht nicht außer Funktion gesetzt. Wenn also ein Held bei einem nächtlichen Streifzug durch Raum 19 die Quadrat-Reihe 13

betritt, saust das Gitter herab. Je nachdem, wo die Helden sich gerade befinden, können sie von den schweren Eisenstäben getroffen werden. (1W6, Schadenspunkte.) Das herabgefallene Gitter stellt kein unüberwindliches Hindernis dar, da es nur 2 Meter hoch ist. Ob durch den Lärm des herabfallenden Gitters die Wachen alarmiert werden und herbeieilen, hat der Meister zu entscheiden.

20 Treppenfall

Allgemeine Informationen:

Hinter der Geheimtür am Ende des Ganges 7e befindet sich der Schacht einer Wendeltreppe.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um eine Treppe, die im Parterre beginnt und abwärts führt.

Meisterinformationen:

Die Treppe endet in 10 Meter Tiefe, der Schacht erstreckt sich jedoch noch weiter nach unten. (Noch einmal 15 Meter, aber so weit reicht das Fackellicht der Helden nicht). An der Basis erweitert sich der Schacht übrigens nach allen Seiten. Das an der Wand befestigte, spiralige Geländer setzt sich ebenfalls nach unten fort, wo es im Dunkel verschwindet.

Helden, die schon einmal im **Amazonenpalast von Kurkum** waren, werden rasch darauf kommen, daß die Treppe beweglich ist und nach unten geschraubt werden kann. Dazu müssen 3 Helden die Füße mit aller Kraft gegen die Stufen stemmen und sich gleichzeitig am Geländer festklammern. Es legen immer 3 Helden eine Kraftprobe ab. Jedesmal wenn zweien von ihnen die Probe gelingt, bewegt sich die Treppe einen halben Meter weit nach unten. Nach der fünften gelungenen Probe läßt sich die Treppe leichter drehen. Nun reicht es, wenn einem von 3 Helden die Probe gelingt. Nach weiteren 5 Proben macht sich die Treppe selbständig. Sie beginnt, um die Mittelachse zu kreiseln, bis sie über das Ende des Gewindes hinweggelaufen ist. Dann stürzt sie

mitsamt den Helden in den Schacht, wo sie krachend in ihre Einzelteile zerfällt.

Nachdem sich die Helden aufgerappelt haben und jeder von ihnen seine Lebensenergie um 1W+3 Schadenspunkte reduziert hat, werden sie feststellen, daß sie sich in einer bemitleidenswerten Lage befinden: Auf dem Boden eines 25 Meter tiefen Schachtes. Irgendwo hoch droben ist möglicherweise die Türöffnung zu sehen, durch die die Helden den Schacht betreten haben. Eventuell erkennen die Helden auch die von oben herabhängende, 6 Meter lange Gewindestange, auf der die Treppe steckte und das umlaufende Geländer, das 5 Meter über dem Schachtboden endet.

Ich fürchte, die Helden müssen sich mit dem Stand der Dinge einstweilen abfinden und geduldig abwarten, bis sie von der Palastwache aus ihrer Lage befreit werden. Vielleicht fällt Ihnen Helden aber auch etwas ganz Besonderes ein? Sie könnten zum Beispiel die Trümmer der Treppe zu einem Haufen aufeinanderschichten und von dessen Spitze aus versuchen, das Treppengeländer zu erreichen, um sich daran nach oben zu hangeln.

21 Palastgarten

Allgemeine Informationen:

Der große Garten ist von einer 4 Meter hohen Mauer eingefaßt, die oben mit Spießen und einer messerscharfen Stahlkante gesichert ist.

Spezielle Informationen:

Es gibt nur einen einzigen Zugang zum Garten: die Tür auf der Rückseite des Palastes. Diese Tür ist nur von innen zu öffnen. Der Garten ist gut gepflegt. Es gibt in ihm keine mehr als 2 Meter hohen Sträucher oder Büsche.

Meisterinformationen:

Der Garten weist keine Besonderheiten auf. Falls Ihre Helden arg gebeutelt wurden und Sie ihnen eine Hilfe geben wollen, könnte es im Palastgarten zu einer Begegnung zwischen den Helden und der Prinzessin von Thalusa kommen.

Fürstenpalast, erster Stock

22 Dachterrasse

Allgemeine Informationen:

Die Dachterrasse nimmt etwa das hintere Drittel der Palast-Grundfläche ein. Sie ist durch 2 Türen zu erreichen, die beide zum Gang 23 führen.

Spezielle Informationen:

Auf der Terrasse stehen einige Palmen in Pflanzkübeln, dazu ein paar hölzerne Ruhesessel.

Meisterinformationen:

keine

22a, 22b Aufzugsschächte

Allgemeine Informationen:

Zu beiden Seiten des Innenhofs ziehen sich Aufzugsschächte außen an der Fassade des ersten Stockwerks empor. Sie schließen mit der Dachkante ab.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Der Schacht auf der Nordseite des Innenhofs beherbergt den echten Personenaufzug, die Tür ist auf der Westseite des Schachtes und führt zu Gang 23.

Der Schacht auf der gegenüberliegenden Seite (22b) hat auf keiner Seite eine Türöffnung, da der Aufzug als Falle dient. Nähere Erläuterungen finden Sie in den Informationen zu Gang 17.

23 Umlaufender Gang

Allgemeine Informationen:

Den Grundriß des Ganges sowie die Anzahl und Position der Türen entnehmen Sie bitte dem Plan.

Spezielle Informationen:

Die beiden Türen, die hinaus auf den Dachgarten führen, sind normalerweise verschlossen.

Meisterinformationen:

Beide Türen lassen sich relativ leicht durch einfache Geschicklichkeitsproben oder magische Formeln öffnen.

24 Zimmer der Kammerzofe

Allgemeine Informationen:

3 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Stube ist sehr hübsch ausgestattet, an den Wänden hängen kleine Hinterglasmalereien, die Möbel (Bett, Schrank, Stühlchen, Kommode usw.) wirken zierlich und verspielt.

Meisterinformationen:

Die Zofe – ein ausgesprochen niedliches Persönchen – ist nur äußerst selten in ihrer Stube anzutreffen. Tagsüber wartet sie der Fürstin auf und

während der Nacht schleicht sie häufig zum Zimmer des Fürsten, um dem Landesherrn die Zeit zu vertreiben.

Falls die Helden die Kommode der Zofe untersuchen, finden sie Schmuckstücke von überraschendem Wert: Broschen, Ringe, Halsketten, Ohrgehänge usw. im Gesamtwert von 3W20 Dukaten. Ob der erstaunliche Reichtum der Zofe in einem Zusammenhang mit ihren nächtlichen Ausflügen steht, ist uns nicht bekannt.

25 Baderaum

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 Meter großer, mit Marmor getäfelter Raum. Die Eingangstür befindet sich in der Nordwand, eine zweite Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Den größten Teil des Raumes nimmt ein Bassin ein, zu dem mehrere Stufen hinaufführen. In der Südostecke steht ein großer gemauerter Badeofen.

Meisterinformationen:

keine

26 Ankleidezimmer der Fürstin

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Nord-, der Ost- und der Westwand.

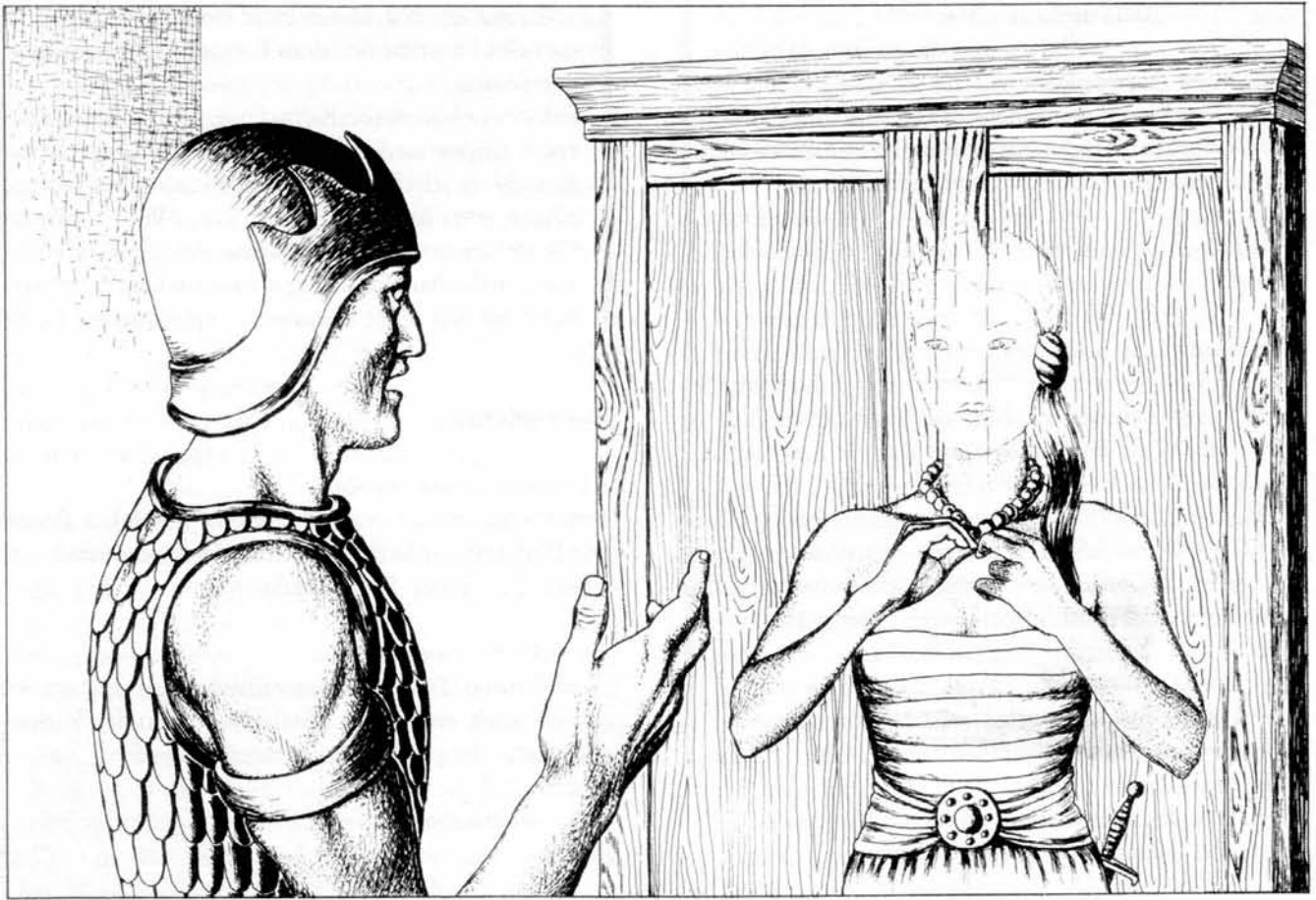
Spezielle Informationen:

In diesem Zimmer wird in großen, schweren Schränken aus edlem, rotem Holz die gesamte Garderobe der Fürstin aufbewahrt. Die Helden können prachtvolle, zeremonielle Roben, Tag- und Nachtgewänder, aber auch schlichte Jagd- und Reitkostüme finden. Der Gesamtwert der Garderobe ist unmöglich zu schätzen, aber wir wollen hoffen, daß die Helden ihr Spielziel nicht aus den Augen verlieren und die Kleider an ihrem Platze lassen.

Meisterinformationen:

Ganz unten auf dem Boden eines Schrankes liegt ein kleines Holzkästchen, das eine schlichte, silberne Halskette und einen kleinen Zettel enthält. Der Text auf dem Zettel lautet:

»Liebe Freundin,
ich sende Dir ein Geschenk, das mir vom Magier Amento überreicht wurde. Ich gebe die Kette an



Dich weiter, da ich glaube, daß sie für Dich von größerem Nutzen sein könnte als für mich.

Alles Liebe
Deine Nastia«

Es handelt sich natürlich um eine magische Halskette. Der Zauber liegt darin, daß sie den Kopf ihres Trägers unsichtbar macht, sobald sie umgelegt wird.

Meisterinformationen:

Die Fürstin hält sich fast den ganzen Tag über und auch während der Nachtstunden in ihrem Zimmer auf.

Falls die Helden in ihr Gemach eindringen, reagiert sie mit überraschender Gelassenheit. Sie hört sich die Geschichte der Helden an und erklärt sich bereit, sie zu ihrem Gatten zu begleiten. Leider wird sich dieses Angebot für die Helden als wenig hilfreich erweisen (nähere Erläuterungen siehe Meisterinformationen zu Raum 30).

27 Gemach der Fürstin

Allgemeine Informationen:

10 mal 6 Meter großer Raum mit zwei Türen in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Raum 27 ist ein üppig ausgestattetes Wohn- und Schlafgemach.

Das prunkvolle Himmelbett der Fürstin steht in der Südwestecke, in der Nordhälfte sind einige schwere Sessel um einen runden Tisch plazierte. Auf einer Kommode an der Nordwand hat die Fürstin eine Schmuckkassette abgestellt.

28 Kammer des Leibwächters

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum ist Fürst Kasans Leibwächter untergebracht.

Diese mächtige Kreatur verbringt fast den ganzen Tag auf ihrem dreieinhalb Meter langen Bett: tagsüber dösend, nachts schlafend.

Meisterinformationen:

Der Fürst hat zu seinem Schutz einen Schwarzoger aus der Gegend um Al'Anfa engagiert. Die Schwarzoger sind eine uralte Rasse. Ihre Intelligenz verblüfft jeden Aventurier, der bisher nur weiße Oger kennengelernt hat, charakterlich aber unterscheiden sich die Schwarzoger kaum von ihren weißen Vettern: sie sind genauso verschlagen und verfressen. Der gigantische Leibwächter verfügt über einen leichten Schlaf. Er erwacht, sobald seine Zimmertür bewegt wird.

Werte des Schwarzogers:

MUT:	15	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	65	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	2W+4
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	70
Monsterklasse: 29			

In der Nordwand des Raumes 28 ist eine Geheimtür verborgen, durch die der Oger dem Fürsten in Notfällen zur Hilfe eilen kann. Die Tür ist nicht schwer zu finden (Zwergeninstinkt 6).

29 Studierstube des Fürsten

Allgemeine Informationen:

6 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Ost- und in der Nordwand. Das Zimmer ist nicht ganz quadratisch, in der Nordwestecke ist ein 2 mal 2 Meter großes Stück durch Mauern abgeteilt.

Spezielle Informationen:

Der Raum beherbergt Fürst Kasans private Bibliothek: Erotische Schriften und Zeichnungen aus ganz Aventurien. In Sammlerkreisen könnte man mit dem Besitz des Fürsten sicher gute Gewinne erzielen. Ich bezweifle aber, daß Ihre Helden einen Erotika-Sammler in Aventurien kennen, dem sie irgendwelche Beutestücke verkaufen könnten.

Meisterinformationen:

In der Südwand des Raumes ist eine Geheimtür verborgen – hinter einem beweglichen Regal. Die Tür ist leicht zu finden (Zwergeninstinkt 6).

30 Wohn- und Schlafgemach des Fürsten

Allgemeine Informationen:

8 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Ähnlich wie die Fürstin besitzt auch Fürst Kasan ein großes Himmelbett. Der Rest der Einrichtung besteht aus ein paar Sitzmöbeln, Tischen, Kommoden und Schränken, von denen einer – er steht in der Südwestecke des Zimmers – durch seine Größe besonders auffällt.

Meisterinformationen:

Der Fürst hält sich während der gesamten Nachtstunden, aber tagsüber nur gelegentlich in seinem Zimmer auf. Während der Nacht leistet ihm für gewöhnlich eine Kammerzofe Gesellschaft. Der Meister entscheidet, ob die beiden sich noch im Bett vergnügen oder ob sie eingeschlafen sind. Bemerkt der Fürst die Helden, wird er versuchen, den Schrank in der Südwestecke zu erreichen. (Dahinter ist eine Fluchttreppe.)

Möglicherweise steuert der Fürst den Schrank nicht direkt an, sondern läßt sich zum Schein auf einen Wortwechsel mit den Helden ein, aber irgendwann wird er seinen Leibwächter alarmieren und das Eintreffen des Schwarzogers zur Flucht nutzen. Fürst Kasan stürzt auf jeden Fall in heilloser Flucht davon, wenn die Helden in Begleitung der Fürstin in sein Gemach stürmen.

Falls der Fürst den Schrank erreicht, ist seine Flucht praktisch schon gelungen. Die Helden werden ihn kaum noch einholen können.

30a Wendeltreppe

Allgemeine Informationen:

Nach unten führende Wendeltreppe mit einem Durchmesser von fast 2 Metern.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Der Treppenschacht führt 15 Meter tief hinab, wo er auf einen unterirdischen Gang stößt, der den Palast mit dem Garnisonsgebäude verbindet.

Falls es dem Fürsten gelingt, die Schranktür, durch die man zur Wendeltreppe gelangt, hinter sich zuzuschlagen, ist die Tür automatisch durch einen herabfallenden Riegelbalken gesichert. Ganz gleich, ob die Helden die Tür einschlagen, aufbrechen oder -zaubern, der flinke Fürst hat einen Vorsprung gewonnen, der ihm genügt, um das Garnisonsgebäude vor den Helden zu erreichen und Alarm zu schlagen.

31 Wohn- und Schlafrum der Prinzessin Shenny

Allgemeine Informationen:

6 mal 6 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Süd- und in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Auffälligster Einrichtungsgegenstand in dem verspielt möblierten Jungmädchenzimmer ist eine große Voliere. Nachts ist der Käfig mit Tüchern verhängt und ähnelt einer unheimlichen, riesigen Gestalt. Das übrige Mobiliar (Bett, Tischchen, Kommoden usw.) ist kaum bemerkenswert.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden die Türe zu Raum 31 öffnen, sagt eine tiefe Stimme zu ihnen: »Ich schlage dich tot, du Strolch!« Die Stimme gehört einem der drei feuerroten Unau-Beos, die die Prinzessin in der Voliere hält.

Tagsüber werden die Helden vermutlich rasch darauf kommen, wer sie so brutal bedroht, nachts dürfte sich das gleiche Ereignis wirkungsvoller gestalten.

Wenn die Helden die Prinzessin in ihr Vorhaben einweihen, erklärt sich diese sofort bereit, ihnen zu helfen. Sie macht von sich aus, den Vorschlag, in das Zimmer des Vaters zu schleichen und den Schlüssel zu stehlen. Sie verlangt von den Helden, so lange still in ihrem Zimmer zu warten. Wenn die Helden sich nicht auf ihren Plan einlassen und etwa darauf bestehen, Shenny zu ihrem Vater zu begleiten, spielt sich in Fürst Kasans Zimmer in etwa die gleiche Szene ab, wie in den Meisterinformationen zu Raum 30 beschrieben: Der Fürst ergreift die Flucht, sobald Shenny und ihre Begleiter in das Fürstengemach eindringen.

Sollte sich die Gruppe wider Erwarten auf den Vorschlag der Prinzessin einlassen, so gelingt dieser der Diebstahl und sie kehrt nach einer viertel Stunde mit dem Schlüssel zurück.

32 Ankleidezimmer der Prinzessin

Allgemeine Informationen:

3 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür an der Westseite.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung des Zimmers besteht im wesentlichen aus großen Kleiderschränken und zwei Wandspiegeln.

Meisterinformationen:

Der Inhalt der Schränke entspricht in etwa dem der Kleiderschränke im Zimmer der Fürstin, allerdings ist die Garderobe der Prinzessin bei weitem nicht so umfangreich.

33 Zimmer der Gouvernante

Allgemeine Informationen:

2 mal 4 Meter große Stube mit einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist spartanisch möbliert. Die Wände sind ohne jeden Schmuck, die Möbel schlicht und robust. Außer einem Bett, einem Stuhl und einem schmalen Spind enthält das Zimmer nur eine geräumige Reisetruhe.

Meisterinformationen:

Im Raum 33 lebt die Gesellschafterin und Erzieherin der Prinzessin. Tagsüber begleitet sie die Prinzessin auf Schritt und Tritt, nachts schläft sie tief und fest. Helden, die durch das Zimmer der Gouvernante schleichen, brauchen nur eine Geschicklichkeitsprobe –3 abzulegen.

Wird die Erzieherin allerdings geweckt, schreit sie durchdringend um Hilfe. 15 Kampfrunden nach diesem Schrei sind die ersten Palastwachen zur Stelle.

Zwischenbemerkung (Meisterinformation)

Wie Sie sicher an den Beschreibungen der Schloßgemächer gemerkt haben, dürfte es den Helden nicht leicht fallen, den Fürsten zu stellen und den Schlüssel zu erbeuten. Bitte fassen Sie das gesamte Szenarium als Spielvorschlag auf. Falls Sie Ihren Helden den Schlüssel einfacher in die Hände spielen wollen, können Sie das gern tun. Sie kennen

Ihre Spielerrunde besser als wir und wissen genau, wie viele Frustrationen Sie ihr zumuten können. Wenn der Fürst den Helden entwischt, bleibt diesen immer noch eine Möglichkeit: Sie können in das Haus des Scharfrichters eindringen und versuchen, die zeremoniellen Hinrichtungsgeräte zu stehlen, um Zeit zu gewinnen.

Das Haus des Scharfrichters Dolguruk

Meisterinformationen:

Dolguruks Haus liegt im Zentrum der Stadt, am Großen Platz (Quadrat F16). Wie bei den meisten Gebäuden in Thalusa sind die Fenster des Hauses so schmal, daß kein Wesen, das größer als eine Katze ist, durch sie hindurchschlüpfen kann. (Ein magischer Salamander wäre dazu in der Lage.)

1 Korridor

Meisterinformationen:

Um ins Haus zu gelangen, müssen die Helden natürlich zunächst einmal die Eingangstüre öffnen. Das ist nicht schwer, denn die Türe ist nicht verschlossen. Sie ist jedoch durch einen Seilzug mit einem Glöckchen in Zimmer 2 verbunden. Das Klingeln alarmiert den dort lebenden Wächter. (Wenn Dolguruk sein Haus betritt, öffnet und schließt er die Tür zweimal rasch hintereinander. Falls die Glocke nur einmal anschlägt, weiß der Wächter, daß Fremde das Haus betreten haben.)

Allgemeine Informationen:

Der Korridor ist 2 Meter breit und sieben Meter lang, er hat zwei Türen in der Nordwand und je eine in der Ost-, West- und Südwand.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

keine

2 Raum des Wächters

Allgemeine Informationen:

2 mal 3 Meter große Kammer mit einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung des Zimmers besteht aus einer Lage Stroh, das auf dem Boden aufgeschüttet ist.

Meisterinformationen:

In der kleinen Kammer haust Dolguruks Wächter, der *Ulmenknecht*. Die erschreckend häßliche Kreatur ist menschenähnlich, aber beileibe nicht menschlich zu nennen. Der Ulmenknecht mißt etwas mehr als zwei Meter, seine Schulterbreite beträgt über einen Meter. Körper, Gesicht und alle Gliedmaßen sind von einer graugrünen, risig-borkigen Rinde bedeckt. Die schwarzen Augen sitzen wie Astlöcher in seinem Kopf, eine Mundöffnung ist nicht zu sehen.

Die Werte des Ulmenknechts:

MUT:	20	ATTACKE:	15/12*
LEBENSENERGIE:	150	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFERPUNKTE:	4W (2W für jede Faust)
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	180
Monsterklasse: 35			

* Der Ulmenknecht bringt es auf 2 Attacken pro Kampfrunde, für die eine gilt Attacke-Wert 15, für die andere Attacke-Wert 12.

Der Ulmenknecht ist immun gegen jede Art von Magie, defensive wie offensive.

Da statt Blut Harz durch seine Adern strömt, hat er große Angst vor offenem Feuer. Er flieht jedoch nicht beim bloßen Anblick einer Fackel, wird er aber von einem brennenden Gegenstand getroffen (gelungene Attacke mit einer Fackel als Waffe), ergreift er heulend die Flucht. Da der Ulmenknecht taubstumm ist, hat es wenig Sinn mit ihm zu verhandeln. Er begnügt sich damit, irgendwelche Eindringlinge aus dem Haus des Scharfrichters zu verjagen und verfolgt sie nicht.



3 Küche

Allgemeine Informationen:

Winkliger Raum mit unsymmetrischem Grundriß. (Übertragen Sie ihn bitte von Ihrem Plan in den der Spieler.)

Spezielle Informationen:

Eine geräumige Küche mit einer Feuerstelle auf der Ostseite. Da Dolguruk nur für sich selber kocht, enthält die Küche nur wenige Geräte.

Meisterinformationen:

keine

4 Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

1,5 mal 2 Meter großer Raum mit einer Tür auf der Nordseite.

Spezielle Informationen:

Auf Regalen an den Wänden sind ein paar Töpfe mit Nahrungsmitteln abgestellt. Der gesamte Boden der

Kammer ist mit einer dicken Waldhumusschicht bedeckt.

Meisterinformationen:

Der Humus ist die »Nahrung« des Ulmenknechts. Er nimmt sie zu sich, indem er sich auf den Waldboden kauert und für einen Tag in Starre versinkt. Falls die Helden auf die Idee verfallen, den Ulmenknecht auszuhungern, reden Sie es ihnen aus! Diese Kreatur kann 4 Wochen ohne Humusaufnahme auskommen.

5 Dolguruks Schlafraum

Allgemeine Informationen:

4 mal 7 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Das große Zimmer enthält nichts weiter als ein Bett, einen Stuhl und einen Schrank, in dem Dolguruk seine durchweg schwarzen Kleidungsstücke aufbewahrt. Einzige Ausnahme: die blutrote Kapuze, die er nur in seiner Eigenschaft als Scharfrichter trägt.

Meisterinformationen:

Falls der Zufall und der Meister es so wollen, daß Dolguruk in seinem Schlafzimmer mit den Helden aufeinandertrifft, finden Sie Dolguruks Werte im Anhang am Schluß des Abenteuers.

6 Dolguruks Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Ein 9 mal 10 Meter großer Raum, in dessen Mitte ein 3 mal 2 Meter großer Bereich durch Wände abgeteilt ist. Die einzige Tür des Wohnraums befindet sich auf der Ostseite.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält eine Sammlung bizarrer Möbelstücke, die Dolguruk aus ganz Aventurien zusammengetragen hat. Die meisten scheinen aus Kerkern und Folterkammern zu stammen: Da gibt es Sessel, deren Sitzflächen mit eisernen Dornen gespickt sind, Hocker, an denen Fußleisten angebracht sind, eine schwarz befleckte Streckbank und ähnliche Dinge. Zwei Glasvitrinenschränke zu beiden Seiten der Zimmertür an der Ostwand bergen eine umfangreiche Waffensammlung. Vor der Westwand steht eine kleine Truhe auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Wiederum müssen Sie entscheiden, ob es in Dolguruks Wohnraum zu einer Begegnung mit dem unheimlichen Elf kommen soll. (Dolguruks Werte finden Sie im Anhang.)

Möglicherweise lassen Sie aber auch Gnade walten und die Helden in aller Ruhe nach den zeremoniellen Geräten suchen – was auch keine leichte Aufgabe darstellt.

Die Geräte sind nicht Bestandteil der Waffensammlung, obwohl in den Glasvitrinen prachtvolle Prunkzweihänder zu finden sind. Dolguruk bewahrt die ihm anvertrauten Hinrichtungswerkzeuge in Raum 7 auf. Diese Kammer ist nur durch einen unterirdischen Gang zu erreichen, dessen Eingang unter dem Boden einer Waffenvitrine verborgen ist (Quadrat L14). Um den Einstieg zu finden, muß der Schrankboden nach vorn herausgezogen werden. Die Helden sehen dann eine Falltür, die mit einem Schloß gesichert ist. Der

Schlüssel zu diesem Schloß – die Falltür läßt sich *nur* mit seiner Hilfe öffnen – ist in der Truhe versteckt, die an der Westseite des Zimmers auf dem Boden steht.

Das Schloß dieser Truhe ist von einfacher Machart, es sollte den Helden nicht allzuviel Widerstand leisten. Sobald die Helden den Deckel geöffnet haben und in die Truhe schauen, sehen sie zwei Dinge: erstens den Schlüssel und zweitens, die Innenmaße der Truhe entsprechen nicht ihren Außenmaßen – sie muß einen doppelten Boden besitzen. Dieser doppelte Boden läßt sich leicht mit einer Dolchspitze heraushebeln und setzt einen riesigen Schwarm (2W20) Borbarad-Moskitos frei – Dolguruks einfallsreiche Diebstahlsicherung. Der Elf hat sich gesagt, einem doppelten Boden kann kein Dieb widerstehen.

Die Werte der Moskitos finden Sie auf Seite 54.

Wenn die Helden die Falltür unter dem Vitrinenschrank öffnen, stoßen sie auf einen 2 Meter tiefen Schacht, an dessen Südwand eine Leiter lehnt. Über die Leiter gelangt man in einen Unterirdischen Gang, der unter Raum 7 endet. Auch an dieser Stelle lehnt eine Leiter.

7 Geheime Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

2 mal 3 Meter großer fensterloser Raum, der nur durch eine Falltür im Boden zu erreichen ist.

Spezielle Informationen:

Auf einem Tisch an der Westseite der Kammer liegt ein 1,8 Meter langes Schwert mit goldenem Heft. In einer Verdickung am oberen Ende des Griffs (*Schwertpommel* genannt) steckt ein taubeneigroßer Rubin. Mit einer Reihe kleiner Rubine ist auch die goldene Schale verziert, die neben dem Zweihänder auf dem Tisch steht.

Meisterinformationen:

Bei den beiden Gegenständen handelt es sich natürlich um die zeremoniellen Hinrichtungsgegenstände.

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie die auffälligen Geräte unbemerkt durch die Straßen Thalus in ein sicheres Versteck schmuggeln.

Das Ende des Abenteuers

Wenn es den Helden gelingt, die Hinrichtungsgegenstände zu finden und zu verstecken, haben sie das Spielziel erreicht. Wir wollen annehmen, daß ein zweites Dokument des Fürsten von Khunchom rechtzeitig in Thalusa eintrifft und diesmal seinen Weg zu Fürst Kasan findet.

Falls die Helden den Prinzen aus seinem Gefängnis befreien konnten, haben sie ebenfalls ihr Ziel erreicht, allerdings auf einem schwierigeren Weg.

Im zweiten Fall sollte jeder Held mit 120 Abenteurpunkten belohnt werden, im ersten Fall mit 80 AP. Dazu kommen die 200 Dukaten des Fürsten von Khunchom, aber daran werden Ihre Helden sich schon von allein erinnern.

Ich hoffe, „Der Streuner soll sterben“ hat Ihnen und Ihrer Spielerrunde zu ein paar spannenden, abwechslungsreichen Stunden verholfen. Übrigens: **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Es lebt von der Mitarbeit der Meister und Spieler in ganz Aventurien. Also schicken Sie uns einen reitenden Boten mit Ihren Kommentaren und Verbesserungsvorschlägen. Schreiben Sie uns auch, wenn Sie Fragen zum Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
D-8057 Eching

Anhang

Die wichtigsten vom Meister geführten Persönlichkeiten des Abenteuers

Fürst Ras Kasan von Thalusa

Ein kleiner, drahtiger Mann mit schmalem Gesicht und scharfer, weit vorspringender Nase. Der Fürst ist übernervös, schreckt beim kleinsten unerwarteten Geräusch zusammen, und sein Blick huscht unsterk von einem Punkt zum andern, ohne jemals zur Ruhe zu kommen.

Dem Fürsten wurde in seiner Jugend geweissagt, er würde bei einem Attentat ums Leben kommen, seitdem mißtraut er jedem Fremden, dem er begegnet.

In Thalusa will es der Brauch, daß der Fürst den Zellschlüssel eines zum Tode Verurteilten ausgehändigst bekommt, und bis zum Hinrichtungstag

ständig am Leibe tragen muß. Auf diese Weise soll der Fürst mehrmals am Tag an den Verurteilten erinnert werden, über sein Schicksal nachdenken und ihn eventuell begnadigen. Auf diese Möglichkeit kann unser Streuner-Prinz jedoch kaum hoffen, da Fürst Kasan sich von der frechen Schandtast zutiefst gekränkt fühlt.

Die Werte Fürst Kasans:

MUT:	8	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	55	PARADE:	14
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Dolch)
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	68
Monsterklasse: 11			



Prinzessin Shenny von Thalusa

Eine hübsche, siebzehnjährige Dame voller jugendlicher Abenteuerlust. Sie würde alles tun, um dem vermeintlichen Streuner zu helfen, denn sie findet den nächtlichen Zwischenfall sehr romantisch und ungeheuer aufregend. Da wir uns nicht vorstellen können, daß selbst die hartgesottensten Helden ihre Hand gegen Shenny erheben könnten, sei hier nur ihre Magie-Anfälligkeit angegeben: Sie beträgt 13.

Vitus vom Tann, Haushofmeister am Fürstenhof von Thalusa

Noch vor seiner Zeit als Haushofmeister hatte Vitus im Nachbarfürstentum Khunchom ein Erlebnis, das sein Leben verändern sollte: Er war damals ein auffallend hübscher Mann, der Schwarm aller Edeldamen von Thalusa. Bei einem Jagdritt, der ihn über die Grenze nach Khunchom führte, stieß er auf eine Waldantilope, die sich in einer Schlinge gefangen und das Bein gebrochen hatte.

Während er noch versuchte, das Tier zu befreien, erschien plötzlich eine Reiterschar: der junge Prinz Selo von Khunchom und die Wildhüter seines Va-

ters. Bevor Vitus wußte, was ihm geschah, wurde er gepackt und vor Prinz Selo gezerrt. »Seht her, junger Herr, was wir da haben! Einen Wilderer ... Auf frischer Tat! Was sollen wir ihm abschneiden? Den Kopf, den rechten Arm, ein Bein?« Der Junge im Sattel wurde blaß und wand sich vor Verlegenheit. Schließlich stammelte er: »Ich glaube, die Nasenspitze genügt ...« Er hatte seinen Satz kaum beendet, da zuckte auch schon ein Hirschfänger herab, Blut spritzte ins Gras, und Vitus wurde ohnmächtig. Seitdem nennt man ihn in Thalusa »Vitus ohne Nase«, und seitdem haßt er den Prinzen voller Inbrunst. Er glaubt, nur dessen Tod könne ihn wieder glücklich machen. Abgesehen von seinem krankhaften Haß ist Vitus kein schlechter Mensch: Alle Schergen, die er ausschickte, den Helden das Dokument abzugeben, erhielten von ihm den Auftrag, das Leben aller Beteiligten nach Möglichkeit zu schonen.

Die Werte des Haushofmeisters:

MUT:	12	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+1 (Dolch)
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	61
		Monsterklasse:	11

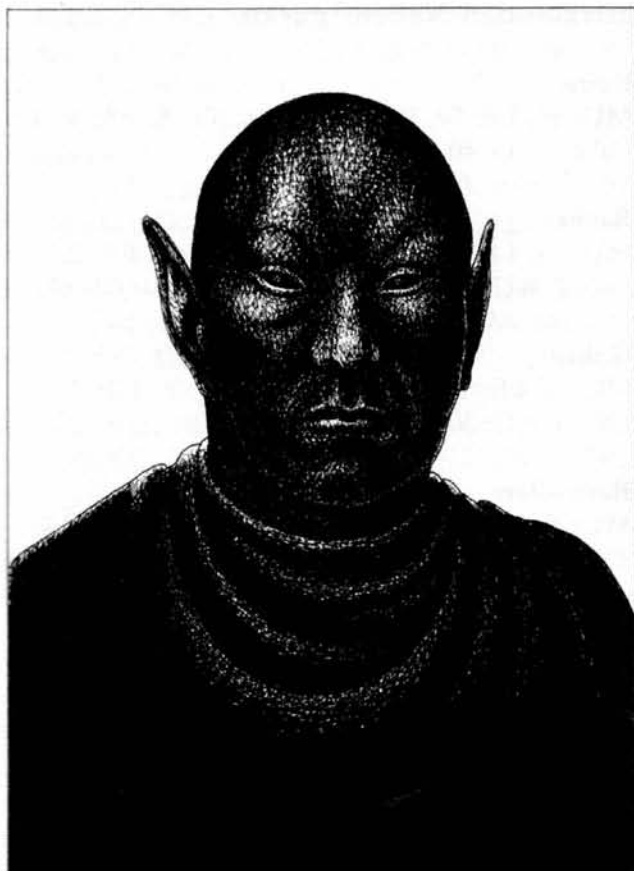
Dolguruk, der Elf, Scharfrichter von Thalusa

Von Jugend an war der Elf Dolguruk vom Gedanken an die Möglichkeiten der Magie geradezu besessen. Sobald er alt genug war, das Elternhaus zu verlassen, zog er aus, um menschliche Magier aufzusuchen, in der Hoffnung, einen Lehrer zu finden, der ihm helfen würde, die Beschränkungen der Elfenmagie zu überwinden. Aber Dolguruk begegnete keinem Meister, der bereit war, ihm seinen Wunsch zu erfüllen. Jeder entgegnete, das sei unmöglich, ganz gleich, wieviel Geld Dolguruk auch bieten mochte.

Irgendwann geriet er an einen Druiden, der ihm seine Hilfe anbot, und ihm zugleich erklärte, wieso ihm kein Magier »diesen kleinen Gefallen« getan hatte. Dolguruks Vorhaben sei keineswegs unmöglich, sondern sogar sehr leicht durchzuführen. Der Haken an der Sache sei nur, daß der Magier bei der Prozedur sein Leben lassen müßte. Aber er, der Druiden, habe zufällig noch mit dem Zauberer Ragor eine kleine Rechnung offen, sterben müsse der blasierte Schuft sowieso, und so könnte er in seiner Sterbestunde noch etwas Nützliches tun ...

Wir wollen die lange Geschichte an dieser Stelle ein wenig abkürzen: Der Druiden brachte Ragor in seine Gewalt, und es gelang ihm tatsächlich, die Energie





MUT:	11	ATTACK:	18
KLUGHEIT:	14	PARADE:	15
CHARISMA:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+8
			(Schwert)
GESCHICKLICHKEIT:	17	RÜSTUNGSSCHUTZ:	2
KÖRPERKRAFT:	16	GESCHWINDIGKEIT:	GST1
LEBENSENERGIE:	58	AUSDAUER:	74
ASTRALENERGIE:	52		

Monsterklasse/Magieanfälligkeit: 44

Prinz Selo von Khunchom

Der Prinz ist ein netter, aber etwas nichtssagender junger Mann. (Mir ist es ein Rätsel, was Prinzessin Shenny an ihm findet, doch die Wege der Liebe sind unergründbar.)

Seine Werte:

MUT:	13	ATTACK:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	

(je nach Waffe)

GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	40
------------------	------	-----------	----

Monsterklasse: 10

des Zauberers auf Dolguruk zu übertragen. Allerdings unterlief dem Druiden bei der Zeremonie eine kleine Unachtsamkeit, und so hatte Ragor noch einmal die Gelegenheit, all seine Kraft in einen vernichtenden **SALANDER-MUTANDERER – Sei ein anderer** zu legen, der den Druiden und den Elfen in Kohle verwandeln sollte. Der Druiden ist tatsächlich heute noch als Kohlebrocken mit entfernt menschlichen Zügen zu bewundern, Dolguruk aber hatte Glück im Unglück: Er wurde nur schwarz, die Schwärze aber durchdrang ihn bis ins Innerste: Schwarz ist seine Haut, schwarz sein Fleisch, sein Blut, seine Zähne und seine Augäpfel.

Als in Thalusa das Amt des Scharfrichters freiwurde, nahm Dolguruk es mit Freuden an, denn es ist eine leichte Arbeit, die ihm außerdem ein gewisses Vergnügen bereitet. Zwar besitzt Dolguruk nun alle Fähigkeiten eines menschlichen Magiers, aber er macht nur wenig Gebrauch davon. Jedesmal, wenn er eine Zauberformel spricht, muß er daran denken, welchen hohen Preis er für diese Kunst zahlen mußte.

Dolguruks Werte:

(Dolguruk ist ein Elf der 15. und ein Magier der 9. Stufe. Er beherrscht alle aventurischen Zauberformeln.)



Die Werte der im Abenteuer auftretenden Nebenfiguren

Abkürzungen:

MU: Mut
LE: Lebensenergie
RS: Rüstungsschutz
GS: Geschwindigkeit
GST: Geschwindigkeitstabelle (1 oder 2)
AT: Attacke
PA: Parade
TP: Trefferpunkte
AU: Ausdauer
MK: Monsterklasse

Kapitän Zena:

MU: 15, LE: 61, RS: 2, GST1, AT: 13, PA: 10, TP: 1W+5, AU: 75, MK: 27

Matrose:

MU: 10, LE: 50, RS: 2, GST1, AT: 11, PA: 9, TP: 1W+3, AU: 60, MK: 15

Matrosin:

MU: 11, LE: 32, RS: 1, GST1, AT: 10, PA: 9, TP: 1W+2, AU: 42, MK: 13

Pirat (Typ I):

MU: 11, LE: 40, RS: 3, GST1, AT: 12, PA: 10, TP: 1W+3, AU: 52, MK: 15

Pirat (Typ II):

MU: 11, LE: 50, RS: 2, GST1, AT: 13, PA: 11, TP: 1W+4, AU: 58, MK: 17

Wolf:

MU: 9, LE: 15, RS: 2, GS: 12, AT: 9, PA: 4, TP: 1W+1, AU: 40, MK: 6

Oger:

MU: 22, LE: 40, RS: 2, GS: 10, AT: 10, PA: 8, TP: 2W+4, AU: 60, MK: 22

Räuber (Anführer):

MU: 13, LE: 40, RS: 2, GST1, AT: 12, PA: 8, TP: 1W+4, AU: 52, MK: 19

Räuber/Räuberinnen:

MU: 11, LE: 35, RS: 3, GST1, AT: 11, PA: 8, TP: 1W+4, AU: 45, MK: 15

Waldschrat:

MU: 20, LE: 30, RS: 6, GS: 11, AT: 15, PA: 12, TP: 1W+6, AU: 40, MK: 28

Keiler:

MU: 15, LE: 20, RS: 4, GS: 10, AT: 8, PA: 4, TP: 1W+4, AU: 40, MK: 10

Bache:

MU: 15, LE: 20, RS: 3, GS: 10, AT: 8, PA: 2, TP: 1W+2, AU: 40, MK: 8

Goblin:

MU: 5, LE: 12, RS: 2, GST1, AT: 8, PA: 7, TP: 1W+2, AU: 30, MK: 6

Bergadler:

MU: 20, LE: 18, RS: 2, GS: 20/1, AT: 15/10, PA: 5, TP: 2W/1W+1, AU: 60, MK: 20

(Für die Adler gelten besondere Kampfregeln; siehe dazu S. 22)

Basilisk:

Werte siehe **Völker, Mythen, Kreaturen**, S. 36.

Harpyie:

MU: 18, LE: 40, RS: 2, GS: 15/1, AT: 15, PA: 10, TP: 1W+4, AU: 60, MK: 30

Borbarad-Moskito:

Nähere Erläuterungen siehe S. 22.

Tatzelwurm (krank):

MU: 10, LE: 25, RS: 4, GS: 0, AT: 7, PA: 7, TP: 1W/2W, AU: 30, MK: 20

Piranha:

MU: 15, LE: 2, RS: 0, GS: 4, AT: 10, PA: 0, TP: 1W-1, AU: 10, MK: 4

Troll Eberzahn:

MU: 25, LE: 50, RS: 4, GS: 7, AT: 12, PA: 10, TP: 3W, AU: 30, MK: 34

Trollin Krachschwarte:

MU: 20, LE: 60, RS: 4, GS: 7, AT: 14, PA: 11, TP: 2W+6, AU: 35, MK: 36

Trollkinder, je:

MU: 15, LE: 30, RS: 3, GS: 8, AT: 9, PA: 8, TP: 2W, AU: 40, MK: 24

Wegelagerer (Streunerin):

MU: 12, LE: 30, RS: 3, GST1, AT: 11, PA: 8, TP: 1W+4, AU: 39, MK: 12

Wegelagerer (Streuner):

MU: 12, LE: 35, RS: 3, GST1, AT: 12, PA: 9, TP:
1W+3, AU: 42, MK: 15

Torwächter:

MU: 11, LE: 38, RS: 4, GST1, AT: 10, PA: 7, TP:
1W+4, AU: 49, MK: 12

Wachoffizier:

MU: 13, LE: 44, RS: 3, GST1, AT: 13, PA: 11, TP:
1W+5, AU: 57, MK: 20

Torwächter, Fürstenpalast:

MU: 13, LE: 45, RS: 6, GST1, AT: 12, PA: 9, TP:
1W+9, AU: 60, MK: 25

Palastwächter:

MU: 11, LE: 36, RS: 4, GST1, AT: 12, PA: 10, TP:
1W+4, AU: 47, MK: 15

Palastdiener:

MU: 11, LE: 30, RS: 1, GST1, AT: 10, PA: 8, TP:
1W+2, AU: 40, MK: 10

Palastwachenoberst:

MU: 15, LE: 75, RS: 0-4, GST2, AT: 16, PA: 13,
TP: 1W+6, AU: 89, MK: 28

Leibwächter (Schwarzoger):

MU: 15, LE: 65, RS: 2, GS: 10, AT: 14, PA: 8, TP:
2W+4, AU: 70, MK: 29

Ulmenknecht:

MU: 20, LE: 150, RS: 5, GS: 9, AT: 15/12, PA: 5,
TP: 4W, AU: 180, MK: 35

Der Weg durch Aventurien

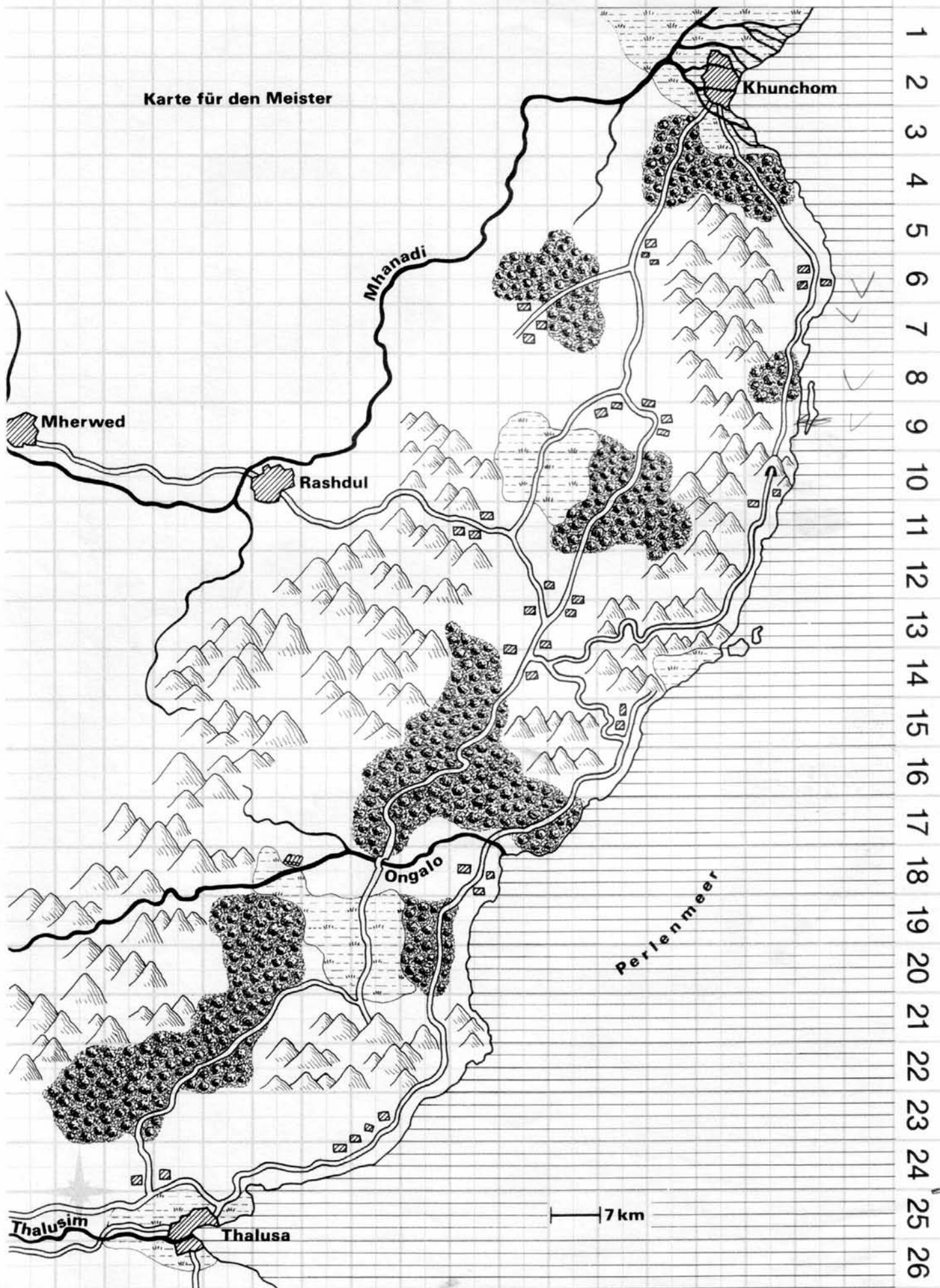
Erfahrungsstufen																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Karte für den Meister



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

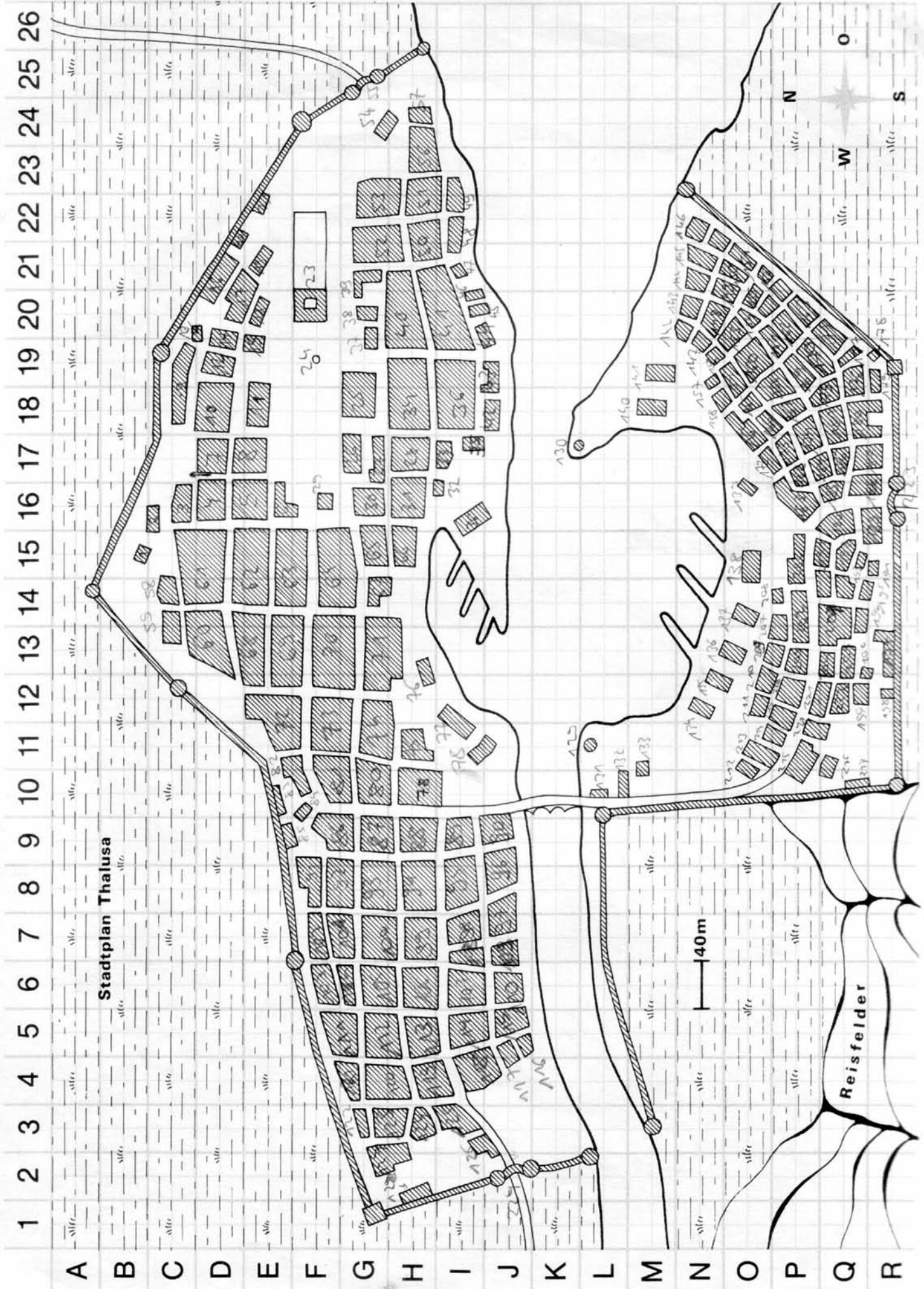
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

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

Von Khunchom nach Thalusa



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

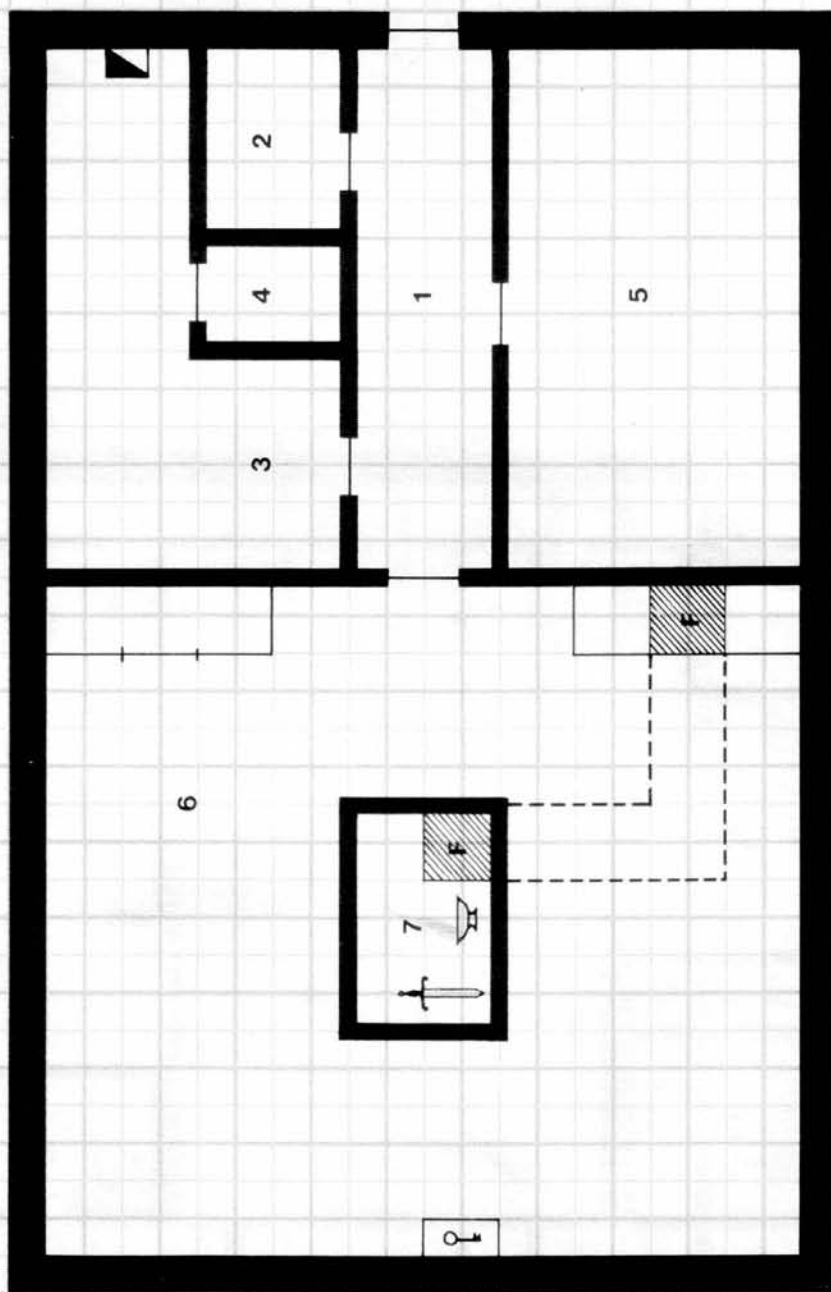


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

Haus des Scharfrichters



1m

Spielanleitung Blockadebrecher

Abbildung 1: Die drei Piratenschiffe und der Hammerhai

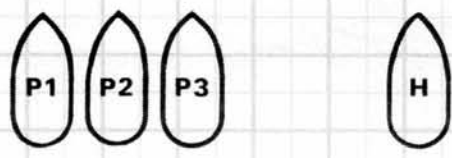
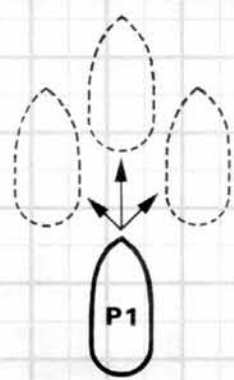
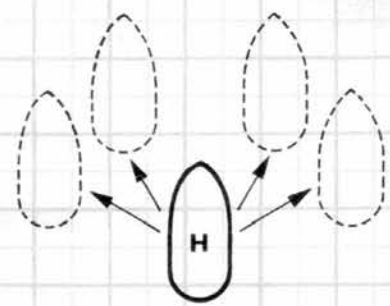


Abbildung 2: Die Zugmöglichkeiten



Piraten

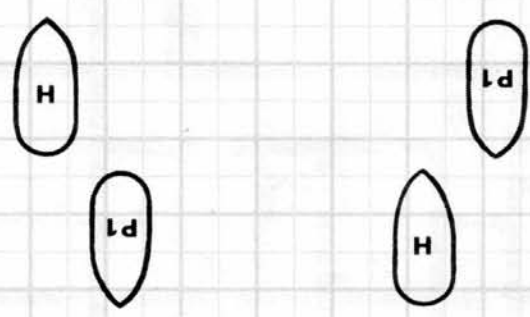
2 Felder vorwärts & 1 zur Seite
3 Felder



Hammerhai

2 Vorwärts & 1 seitwärts
1 Felder vorwärts & 2 seitwärts

Abbildung 3:

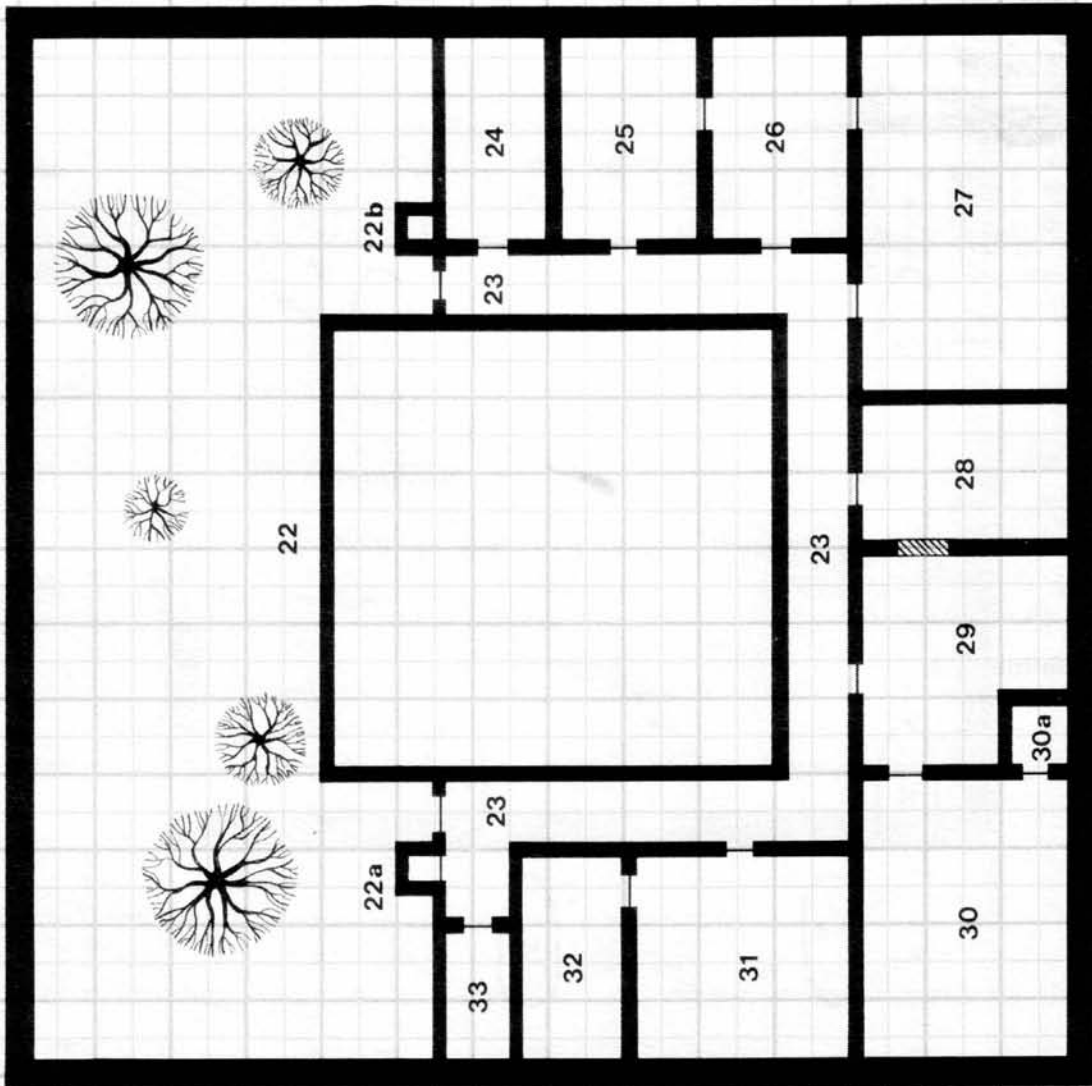


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

Fürstenpalast, erster Stock



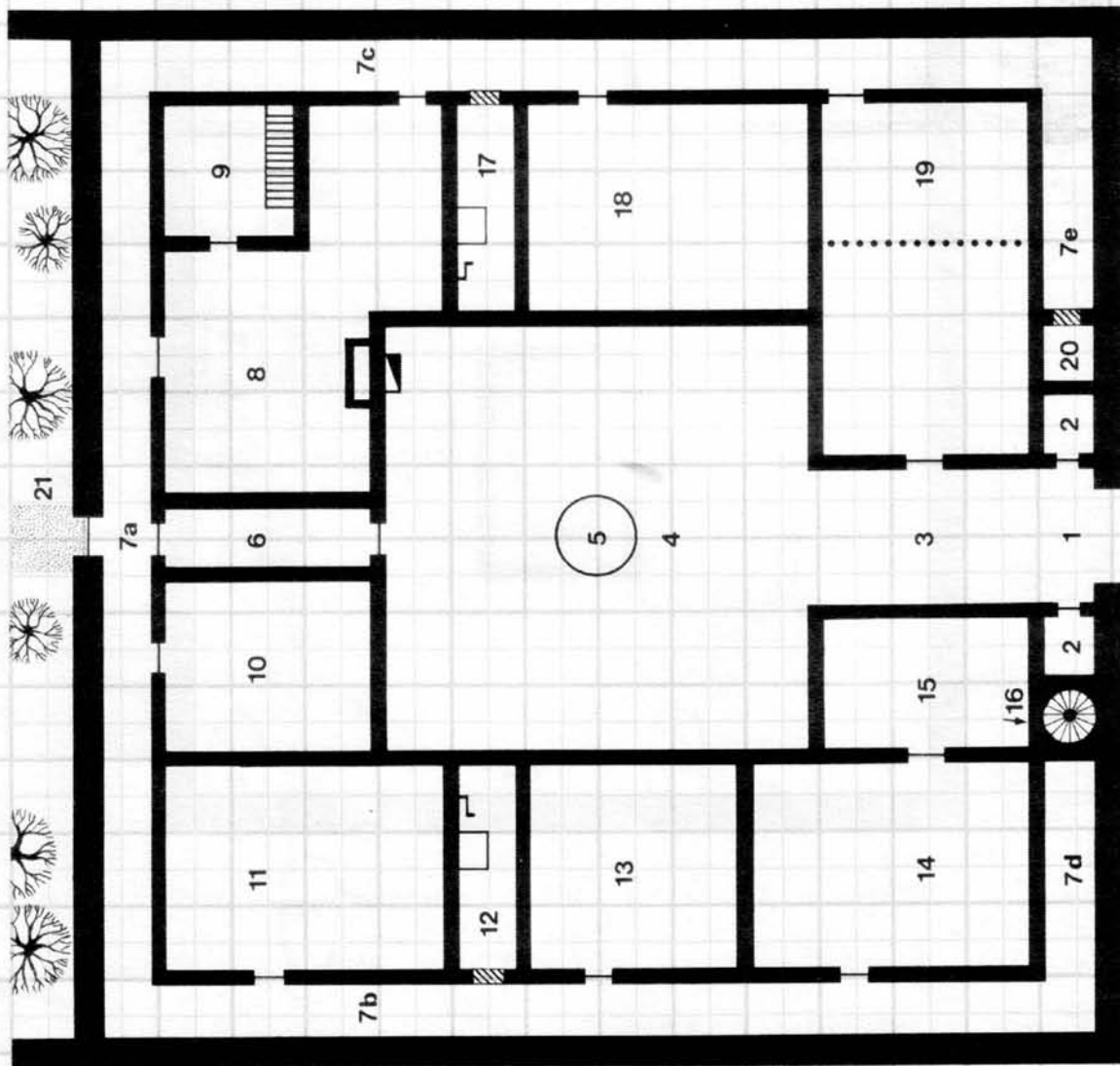
2m



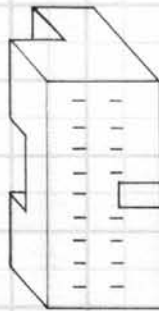
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

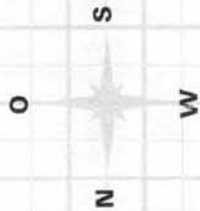
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Fürstenpalast, Parterre



2m



Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

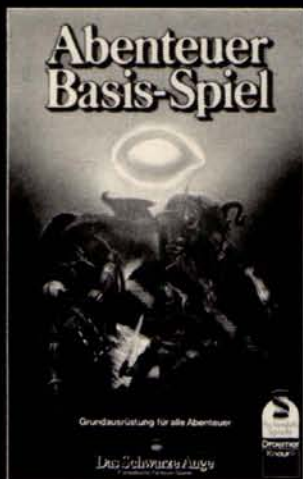
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen dämonischfinstere Monster und andere Scheußlichkeiten, wie den »Molcho«, das schrecklichste Ungeheuer aller Zeiten.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des Schwarzen Auges

Unzählige Abenteuer warten auf Sie im Land des Schwarzen Auges, dem Kontinent Aventurien. Beginnen Sie mit dem »**Abenteuer-Basis-Spiel**«, worin neben den Grundregeln ein erstes Abenteuer enthalten ist. Zusätzliche Regeln, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens finden Sie im »**Abenteuer-Ausbau-Spiel**«. Die »**Abenteuer-Bücher**«, in denen bereits vorgefertigte Abenteuer zum sofortigen Spielen geliefert werden, sind in zwei Kategorien unterteilt: »**Basis-Abenteuer**« (blaue Kennfarbe) für die Erfahrungsstufen 1–10 und »**Ausbau-Abenteuer**« (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien sind sowohl Solo- als auch Gruppen-Abenteuer erschienen. »**Die Werkzeuge des Meisters**«, ein weiteres Zubehör-Set, ermöglichen das dreidimensionale Spiel mit Figuren, und ein »**Zusatz-Block**« mit allen im Spiel benötigten Formularen sowie ein »**Würfel-Set**« runden das Service-Angebot umfangreich ab.



DER STREUNER SOLL STERBEN

In Thalusa ist Dolguruk, der Scharfrichter, wieder einmal dabei, sein Richtschwert zu schärfen. Diesmal soll ein Streuner aus Khunchom das Opfer sein. Das Schicksal des jungen Mannes scheint besiegelt, es sei denn, Ihr überbringt die rettende Botschaft. Aber wird es Euch gelingen, die Reise nach Thalusa lebend zu überstehen und bis zum Landesfürsten vorzudringen?

Oder werdet auch Ihr bald Dolguruk gegenüberstehen?

»Der Streuner soll sterben« ist ein Gruppen-Abenteuer für drei bis fünf Helden der Erfahrungsstufen 4–8.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die Sie als Meister des Schwarzen Auges benötigen, um eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu geleiten.

Im »**Abenteuer-Basis-Spiel**« erfahren Sie das nötige Rüstzeug, um eine Spielgruppe als Meister zu führen. Es ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges.



ISBN 3-426-30026-5



01741



4 002998 017417

T.Nr. 70602