ERFAHRUNGSSTUFEN
2–5
ABENTEUER
18

Kommando "Olachtai"

oder die Steinerne Schlange

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3—6 Helden

Schmidt Spiele

Droemer Knaur

Das Schwarze Auge©
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Kommando »Olachtai« oder die Steinerne Schlange

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Droemer Knaur®
Schmidt Spiele

Kommando »Olachtai«

von Werner Langenegger

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 2–5
für 3–5 Helden
ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Droemer Knaur®
Schmidt Spiele

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Josef Ochmann

© 1987 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30034-6

Inhalt

Einführung 7
Vorwort 8
Hintergrund 9
Das Abenteuer (Meisterinformationen) 12

Der Weg zur Steinernen Schlange 14
1 Der herzogliche Hof 14
2 Der Anmarsch 14
3 Von den Cor-Ruinen nach Norden . . . 16
4 Am Blockhaus 16
5 Pflaumenbäume 17
6 Tatzelwurmhöhle 17
7 Wäldchen 17
8 Heilquelle 18
9 Feldschlangen 18
10 Sumpfwölfe 18
11 Riesenaffental 18
12 Meckerdrachen 19
13 Steinschlagtal 20
14 Siphon 21
15 Bucht und Fluß 21
16 Stromschnelle 24
17 Sandbank 25
18 Am Wald entlang 25
19 Die Lichtung der Oger 26
20 Wegweiser 26
21 Riesenigel 28
22 Lichtung mit Kobold 28
23 Seerosenteich 29
24 Bergweg 29
25 Norbardenspähtrupp 30
26 Brunnen 30
27 »Gute Aussicht« 31
28 Felsritzer 32
29 Rundturm 34
30 Geröllfeld 35
31 Elch 36
32 Waldarbeiterhütte 36
33 Waldrand 38
34 Die Steinerne Schlange 38

Das Ende des Abenteuers 55

Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten 28/29

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue Spielegattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des Schwarzen Auges sind im »Abenteuer-Basis-Spiel« enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters. Das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – »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 Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht und wieviele Spieler können sich beteiligen. Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des »Abenteuer-Basis-Spiels« gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des »Abenteuer-Ausbau-Spiels« vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg.

Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem Schwarzen Auge viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »Kommando Olachtai« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge.** Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.
Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Basis-Spiel* **Das Schwarze Auge.** Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.
Neben den Regeln benötigen Sie für dieses Gruppen-Abenteuer noch einige Mitspieler und einen Spielleiter – aber das wissen Sie ja, Sie haben ja die Regeln gelesen.
»Kommando Olachtai« ist als *Fortgeschrittenen*-Abenteuer konzipiert. Es eignet sich besonders gut für Helden der 2. bis 5. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 3 bis 5 Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer.
»Kommando Olachtai« kann aber durchaus auch von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall sollte der *Meister des Schwarzen Auges* die Werte besonders starker Monster ein wenig heruntersetzen. Achten Sie als Meister darauf, daß die Monster aber nicht zu sehr geschwächt werden. Wenn Sie einen Attacke-Wert um 1 Punkt herabsetzen, sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit dieses Monsters um 5 Prozent.
Falls Sie zu Ihrem Spieleabend mehrere Helden der 7. oder 8. Stufe erwarten, empfiehlt es sich, das eine oder andere Monster ein wenig zu stärken, denn wenn den Helden das Leben zu leicht gemacht wird, verliert das Spiel an Spannung.
Im übrigen gilt für »Kommando Olachtai« 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

Knirschend scheuert der Rumpf des »Seedrachen« an der steinernen Kaimauer der Stadt Paavi entlang. Zwei Matrosen springen an Land, und nach kurzer Zeit liegt das Schiff fest vertäut am Ufer. »Praios sei Dank!« Ihr steht auf dem Vordeck und seid heilfroh, daß die Seereise vorbei ist. Neugierig betrachtet ihr die Häuserzeile, die die Hafenstraße säumt. Dort stehen hauptsächlich Lagerhäuser und Handelskontore, die zum Teil einen etwas heruntergekommenen Eindruck machen. Eine Ratte huscht über das Pflaster und verschwindet hinter einem Bretterstapel. Da hört ihr Schritte auf der Treppe zum Vordeck und zu euch tritt Erlag Dugor, der Kapitän des »Seedrachen«. Erlag ist ein kräftiger, schwarzhaaariger Mann in mittleren Jahren. »Nun seid ihr also doch noch nach Nordland gekommen«, lacht er und klopft (Name eines Helden) auf die Schulter. Ihr nickt und erinnert euch nochmals an die Strapazen der letzten Wochen:

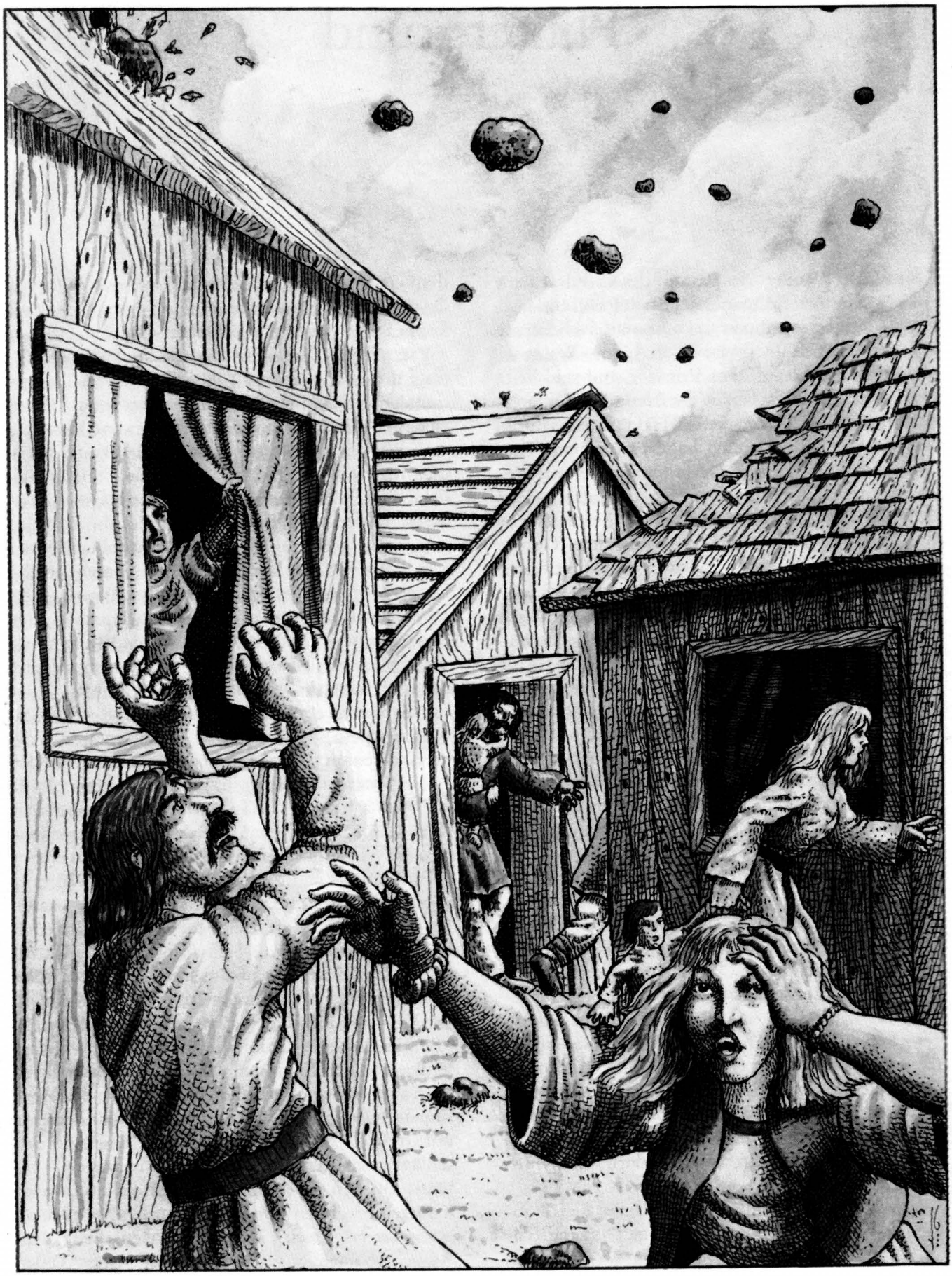
Nach mehrmonatigem, ereignislosem Aufenthalt in eurer Heimatstadt Havena packte euch wieder einmal das Fernweh. In den hohen Norden sollte es diesmal gehen. Bald waren die Reisevorbereitungen getroffen, und an Bord der »Makrele«, eines kleinen Handelsseglers hattet ihr Havena in Richtung Paavi, der bekannten norbardischen Handelsstadt, verlassen.

Abgesehen davon, daß euch die Seekrankheit ziemlich zu schaffen machte, verlief die Reise in der ersten Woche nach Plan. Dann allerdings überfielen euch zwei Piratensegler aus Thorwal. Völlig ausgeplündert wurdet ihr zusammen mit der Besatzung der »Makrele« in einem Boot auf hoher See ausgesetzt. Ihr konntet von Glück sagen, daß nach zwei Tagen die Segel des »Seedrachens« am Horizont erschienen. Zwar fandet ihr freundliche Aufnahme an Bord, aber außer der Kleidung und einigen in den Stiefeln versteckten Silbertalern war euch nichts geblieben.

Erlags dröhnende Stimme reißt euch aus den Träumen: »Wir laden hier in Paavi einige Dutzend Ballen Bärenfelle und etwas Bernstein. Wenn ihr mit dem ›Seedrachen‹ zurück nach Havena wollt, müßt ihr morgen früh wieder an Bord sein. Bis dahin könnt ihr euch in Paavi umsehen!«

»Was gibt es denn hier Interessantes zu sehen?« fragt ihr den Kapitän. »Außer dem Efferd-Tempel und dem herzoglichen Hof eigentlich wenig; Paavi ist der nördlichste Hafen Aventuriens und kann nur während der wärmeren Jahreszeit angelaufen werden. Im Winter verhindern Pack- und Treibeis jegliche Schiffahrt. Wenn ihr mehr wissen wollt – gleich in der Nähe des Hafens findet ihr die ›Heringstonne‹, da werdet ihr Leute aus aller Herren Länder treffen. Die können euch sicher mehr erzählen als ich. Ich weiß nicht viel über Paavi; es ist schon zwei Jahre her, daß ich das letzte Mal hier war. Aber jetzt muß ich mich um die Ladung kümmern!« Er verabschiedet sich, und ihr beschließt, die Stadt näher in Augenschein zu nehmen.

Ihr schlendert ein Stück am Kai entlang, vorbei an Warenstapeln, schwitzenden Arbeitern und Trägern, die einen großen Frachtsegler beladen. An der ersten Seitenstraße biegt ihr in Richtung Innenstadt ab. Auf zahlreichen Tischen und korbbeladenen Karren am Straßenrand, werden die verschiedensten Waren und Lebensmittel angeboten. An einem Fischstand erkundigt ihr euch nach dem Weg zur »Heringstonne« und erfahrt, daß ihr weiter stadteinwärts gehen müßt. Beim Weitergehen fällt euch auf, daß einige der mit Schieferplatten oder Stroh gedeckten Häuser beschädigt sind. Sie haben große Löcher im Dach und breite Risse in den Wänden; ein kleineres Holzhaus ist vollständig zerborsten. »Ein Erdbeben?« denkt ihr verwundert, »ob die Vulkane in den Eiszinnen wieder einmal ausgebrochen sind?« Da steht ihr auch schon vor der »Heringstonne«, einem zweistöckigen Steingebäude mit frisch getünchter Fassade. Essensgeruch schlägt euch aus der Eingangstüre entgegen – ein Duft, auf den eure Mägen mit einem drohenden Knurren reagieren. Ihr tretet ein und setzt euch an einen freien Tisch. Zahlreiche Menschen, dem Aussehen nach aus den verschiedensten Teilen



Aventuriens stammend, bevölkern die Gaststube. Die meisten halten die Köpfe über dampfende Schüsseln gebeugt. An der Theke stehen einige abenteuerlich aussehende Gestalten, die aus großen Holzbechern Wein trinken. Der Wirt, ein breitschultriger Norbarde, fragt nach euren Wünschen. In Anbetracht eures schmalen Geldbeutels bestellt ihr Eintopf und Ziegenmilch.

Kaum habt ihr einige Bissen gegessen, da wird die Eingangstür aufgestoßen. Ein schwer atmender Mann mit schreckensbleichem Gesicht steht im Türrahmen. »Die Riesenalken kommen wieder!« stößt er hervor. Schreckensrufe gellen durch die Schänke, Stühle poltern, ein Tisch kippt um, Geschirr klirrt auf den Boden. In Panik drängen die Gäste auf die Kellertür an der Rückwand der Kneipe zu. Füße trampeln, Flüche werden laut. Auch ihr seid aufgesprungen und blickt euch ratlos an. Ohne euch von der allgemeinen Panik anstecken zu lassen, geht ihr vorsichtig zur Eingangstür und späht hinaus.

Ein sausendes Geräusch ist zu hören. Mit ungeheurem Getöse prallt gleich darauf keine zwanzig Ellen von der Tür entfernt ein großer Steinblock auf das Straßenpflaster, kollert über die Straße und zerschmettert einen Obststand. Im nächsten Augenblick poltert und prasselt es über euch. Verputz bröckelt von der Decke, beißender Kalkstaub hüllt euch ein. Hustend und mit tränenden Augen stürzt ihr auf die Straße. Plötzlich fällt ein gewaltiger Schatten über euch. Ihr blickt auf und erkennt zu eurem Entsetzen einen gewaltigen Vogel, der mit seinen Klauen einen Felsblock umklammert. Er fliegt in Turmhöhe über der Stadt. Kaum ist er vorbeigeglitten, öffnet er seine Krallen, und der herabstürzende Felsblock bohrt sich krachend in ein Haus. Trümmer stieben umher, eine Staubwolke zieht langsam weg, dann ist es still.

Ihr steht wie vom Donner gerührt. Zögernd kommen wieder Menschen aus den Häusern, viele schütteln wutentbrannt die Fäuste gen Himmel. »Verdammte Riesenalken!« – »Dieser Mörder Olachtai!« – »Ich halte diesen Terror nicht mehr aus!« und andere Rufe vermischen sich zu einem wilden Geschrei.

Allmählich beruhigt sich die Menge wieder, und man beginnt, in den Trümmern nach Verletzten zu suchen. Ihr schließt euch an, und während ihr zusammen mit anderen Helfern herabstürzende Balken wegräumt, bittet ihr um Auskunft. Ein schwitzender Norbarde antwortet: »Was ihr gerade miterlebt habt, waren die Riesenalken des *Magiers Olachtai.* Normalerweise sind diese gigantischen Vögel friedlich, aber Olachtai hat ein Dutzend von ihnen unter seinen Bann gezwungen. Alle Monde kommen sie nun und bombardieren die Stadt. Damit will Olachtai uns mürbe machen. Viele hat er schon dazu gebracht, auszuwandern. Er will die Küsten an Ifirns Ozean beherrschen und für seine dunklen Zwecke nutzen. Man munkelt, daß er sich dazu mit einer bedeutenden Norbardensippe verbündet hat. Seit es den Kreaturen Olachtais gelungen ist, aus unserem Efferd-Tempel das Obsidianopfermesser zu entwenden, können unsere Priester die Opferhandlungen nicht mehr durchführen und Efferd hat sich von uns abgewandt. Vor einigen Monden hat unser *Herzog Dermot* eine Belohnung von 200 Dukaten ausgesetzt für jedermann, dem es gelingt Olachtai unschädlich zu machen und das Obsidianmesser zurückzubringen. Einige haben sich schon gemeldet und sind gut ausgerüstet losgezogen. Zurückgekommen ist bisher keiner. Taugen wahrscheinlich nicht allzuviel, diese »Abenteurer.« Er streift euch mit einem verächtlichen Blick und wendet sich dann wieder den Trümmern zu. Ihr steht auf der staubigen Straße und überlegt, wie es weitergehen soll.

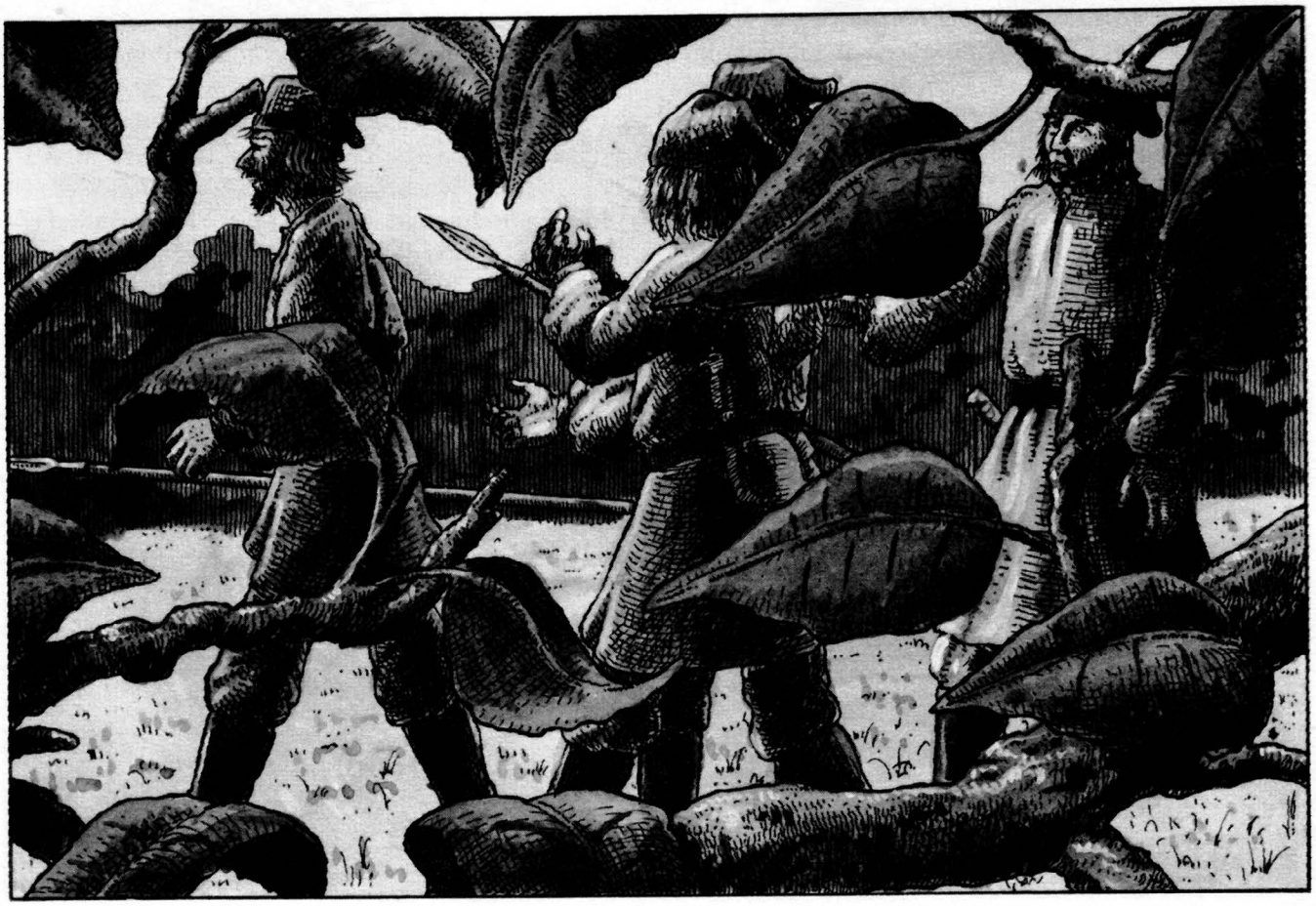
Sollten sich die Helden tatsächlich dazu entschließen, mit dem »Seedrachen« nach Havena zurückzusegeln, stoßen sie nach einer erholsamen Seereise ohne Zwischenfälle gleich in der Hafenstraße Havenas auf einen kleinen Buchladen, über dessen Eingangstür an einer dünnen Messingkette ein Schild mit einem aufgemalten schwarzen Auge baumelt. Der Buchhändler, ein listig blinzelnder alter Mann, steht in der geöffneten Tür und bietet den Helden ein Tauschgeschäft an: Wenn sie ihm ein DSA-Buch mit dem Titel »Kommando Olachtai« geben, erhalten sie dafür das neueste Werk des aranischen Philosophen Baldrianus Tranquillus mit dem Titel »Wie werde ich alt, ohne mich aufzuregen?«

Sollten sich die Helden jedoch dazu aufraffen, den herzoglichen Hof aufzusuchen, werden sie sofort vorgelassen und huldvoll vom Herzog Dermot empfangen.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Um dem Meister den Überblick über den zu erwartenden Spielverlauf zu erleichtern, bieten wir ihm hier eine kurze Zusammenfassung des Abenteuers:
Nach einem Piratenüberfall gelangen die Helden in die nordaventurische Hafenstadt Paavi. Während ihres Aufenthalts wird Paavi von gewaltigen Vögeln, den Riesenalken des bösen Magiers Olachtai, angegriffen. Olachtai ist es gelungen, einen in den Augen der Priester unersetzlichen Kultgegenstand aus dem Efferd-Tempel an sich zu bringen. Herzog Dermot, der Regent Paavis, rüstet die Helden für ein Kommandounternehmen zur Beseitigung Olachtais aus.

Im folgenden Wildnisteil des Abenteuers müssen die Helden zunächst einen Durchschlupf in einer gewaltigen Felsbarriere finden und dabei des öfteren unter verschiedenen Weg- bzw. Irrwegmöglichkeiten wählen. Nach einer nicht ungefährlichen Bootsfahrt gilt es dann, bei der Durchquerung eines Waldes wichtige Informationen zu sammeln (Kobold, Brunnen). Diese Informationen erleichtern die Bekämpfung Olachtais.
Zur Erreichung des Spielziels ist es für die Helden sehr nützlich, den Wegen zu folgen, aber natürlich kann der Spielleiter die Helden nicht zwingen, während des gesamten Abenteuers die



Wege nicht zu verlassen (Schließlich ist Aventurien kein Stadtpark und der Meister kein Parkwächter.) Andererseits besteht die Gefahr, daß die Helden abseits der Wege an für sie wichtigen Begegnungen vorüberlaufen. Hier ist das Fingerspitzengefühl des Spielleiters gefordert: Verlegen Sie unauffällig einige Begegnungsstätten, so daß die Helden ungewollt darüber stolpern und lassen Sie die Spieler spüren, daß Querfeldeinmärsche für die Helden nur Nachteile bringen; das Vorwärtskommen kostet mehr Kraft bei geringerem Tempo. Auch muß man abseits der Wege eher mit wilden Tieren und anderen feindseligen Kreaturen rechnen.

Das abschließende Verliesabenteuer spielt in einer gigantischen, aus schwarzen Basaltfelsen herausgemeißelten Steinschlange, einem ehemaligen Heiligtum der Göttin Hesinde. Es gibt fast keine Wegwahlmöglichkeiten mehr, jedoch sind zahlreiche Fallen zu entschärfen. Die Überwindung des Magiers kann eigentlich nur durch einen Trick erfolgen; ein direkter Kampf dürfte die Helden überfordern.

Ungestüm und unüberlegt vorgehende Helden werden in Schwierigkeiten geraten. Ziel ist nicht, möglichst viele Monster zu erschlagen; es kommt vielmehr darauf an, Probleme auch mal durch Denken zu lösen und Schwierigkeiten hin und wieder zu umgehen. Bei den Meisterinformationen wurden ab und zu genaue Situationsbeschreibungen eingefügt, die dem Meister die Arbeit erleichtern sollen. Er kann diese durch Anführungszeichen hervorgehobenen Texte zum richtigen Zeitpunkt einfach vorlesen, er kann sie aber auch nur zur Ergänzung eigener Ideen benutzen.

Um die Verwendung der Ausbauregeln zu ermöglichen, wurden bei allen Monstern auch die Werte für Ausdauer und Geschwindigkeit angegeben. Der Meister kann auch das Talentsystem einbeziehen und die auf Basiseigenschaften aufbauenden Proben selbst entsprechend abwandeln.

Der Weg zur Steinernen Schlange

1 Der herzogliche Hof

Allgemeine Informationen:
Ein mittelgroßes, steinernes Gebäude, das von zwei wuchtigen Rundtürmen flankiert wird. Einziger Zugang ist ein Torbogen in der Mitte des Gebäudes.

Spezielle Informationen:
Im Torbogen stehen neben dem hochgezogenen Fallgitter zwei mürrisch blickende Wachen mit Kettenhemden und Hellebarden.

Meisterinformationen:
Erklären die Helden, sie wollten sich die ausgesetzte Belohnung verdienen und gegen Olachtai ziehen, hellen sich die Mienen der Wachen auf. Einer der Posten verschwindet im Innern des herzoglichen Hofes, kommt aber nach kurzer Zeit zurück und bittet die Helden, ihm zu folgen. Er führt sie in den Empfangsraum, in dem Herzog Dermot auf einem kunstvoll geschnitzten Holzstuhl sitzt und den Helden erwartungsvoll entgegenblickt. Vor ihm liegt auf einem kleinen Tischchen eine Landkarte *(Karte 1)*.
Herzog Dermot gibt folgende Informationen:

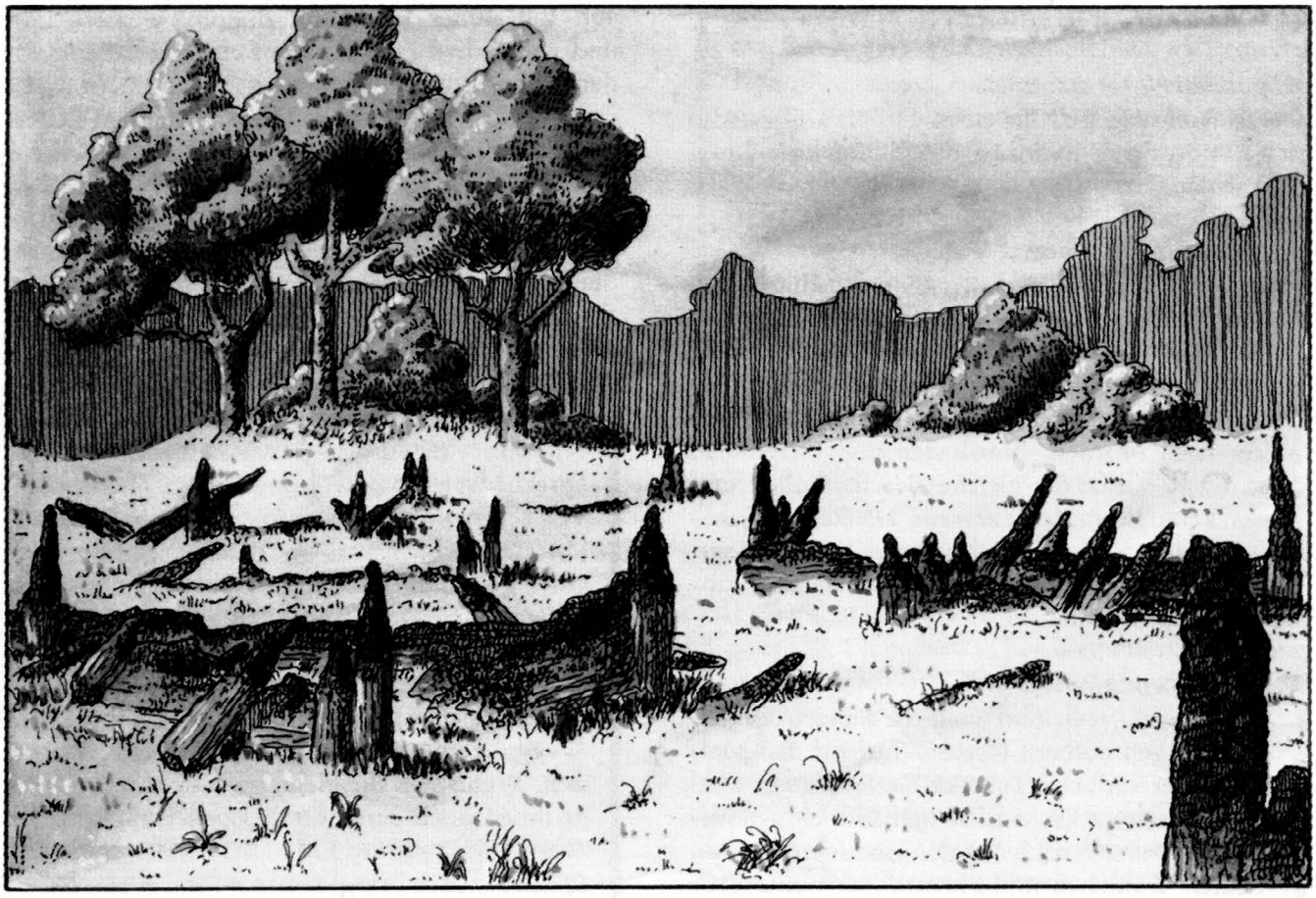
- Die Heldengruppe erhält für die Wiederbeschaffung des Obisidanopfermessers und die Unschädlichmachung Olachtais insgesamt 200 Dukaten.
- Olachtai ist Magier und lebt in den Cor-Bergen.
- Der günstigste Weg in die Cor-Berge führt zunächst auf einer alten Handelsstraße den Fluß Letta aufwärts und biegt im Dorf Foss nach Westen ab.
- Querfeldein zu marschieren ist nicht empfehlenswert, da die ganze Gegend im jetzt herrschenden Hochsommer abseits der Wege von Giftschlangen wimmelt.
- Da die Helden ziemlich mittellos sind, spendiert der Herzog eine komplette Ausrüstung: Für Abenteurer, Krieger, Streuner und Zwerge gibt es einen Lederpanzer (RS 3) sowie einen Eisenhelm mit Nasenschutz (+RS 1). Alle anderen Heldentypen erhalten einen wattierten Waffenrock. (RS 2). Es stehen pro Held zwei Waffen zur Verfügung. Möglich sind: Dolch, schwerer Dolch, Säbel, Schwert, Kampfstab, Dreschflegel, Netz, Langbogen + 20 Pfeile. Außerdem erhält die Gruppe noch 3 Lederranzen, 2 Rucksäcke, 6 Fackeln, 2 x Feuerstein, Stahl und Zunder, 1 Öllampe mit 0,5 Liter Öl, 2 Stricke von je 10 Meter Länge, 3 Wasserschläuche und einen Hammer. Für Proviantausgaben gibt es 15 Silbertaler pro Held.

Begleitet von den besten Wünschen des Herzogs machen sich die Helden auf den Weg.

2 Der Anmarsch

Allgemeine Informationen:
Die Helden verlassen Paavi durch das Südtor. Laut Karte dürfte die Reise bis zu den Cor-Ruinen über Eestiva, Foss und Elvurund etwa 5 Tage dauern.

Spezielle Informationen:
Bis Foss ist die Straße gepflastert und in gutem Zustand; in den Orten kann Proviant gekauft werden. Die Beschaffenheit der in Foss nach Westen abbiegenden Straße ist schlechter, man könnte von einem Karrenweg sprechen, der durch eine liebliche Landschaft führt. Sanft geschwungene, von Birkenwäldern bedeckte Hügel begleiten den rauschenden Lettafluß. In Eestiva und Foss überspannen alte Holzbrücken die Letta. Bei Foss wird das Tal schmaler; die Letta bildet hier, von Felsen eingeengt, eine Stromschnelle. Die hier nach Elvurund und Cor abzweigende Straße führt in stetem Auf und Ab durch Hügelland, der Wald wird immer dünner und schließlich sehen die Helden in ei-



ner hügeligen Wiesenlandschaft Cor vor sich liegen; rauchgeschwärzte Überreste von einem Dutzend Blockhütten und einem Steinhaus. Der Karrenweg wendet sich hinter Cor nach Norden und geht in einen Fußpfad über.

Meisterinformationen:

In Elvurund begegnen die Helden einem Jäger, der sie nach ihrem Marschziel fragt. Falls die Helden nicht zu mißtrauisch sind, und als Ziel die Cor-Ruinen oder die Cor-Berge nennen, warnt der Jäger vor herumstreifenden, räuberischen Norbarden: Erst kürzlich hätten sie in der Nähe von Elvurund einen Freund überfallen und ihm seine gesamte Fellbeute abgenommen; nur mit knapper Not und schwer verletzt habe er den norbardischen Räubern entkommen können. Früher sei der Ort Cor eine Versorgungs- und Umschlagstation für die einzelnen herumstreifenden Pelztierjäger gewesen, aber die ständigen Überfälle hätten dazu geführt, daß sich die Jäger weiter nach Osten zurückgezogen hätten und Cor heute unbewohnt und verfallen sei. Der Jäger hält einen in den Corbergen lebenden Magier für den Anstifter der Überfälle. Der Meister kann bereits den Anmarsch zu den Cor-Ruinen als Abenteuer (z. B. Zufallsbegegnungen, Lachsfischen in Konkurrenz mit Braunbären usw.) ausgestalten. In den Ruinen sollte auf alle Fälle ein erster Überfall stattfinden. Hinter den verrußten Mauerresten des Steinhauses halten sich einige Norbarden (= Zahl der Helden) versteckt, die bei günstiger Gelegenheit angreifen. Die Norbarden sind mit Schwertern bewaffnet und flüchten, wenn zwei von ihnen bewußtlos geworden sind (ihre LE unter 5 gefallen ist). Die Norbarden tragen Ledergürtel mit großen Kupferschnallen, in die ein »O« eingraviert ist. Außerdem haben sie insgesamt 20 Silbertaler und einen Proviantbeutel mit Brot bei sich. Gefangene geben auf keine Frage eine Antwort – anscheinend werden sie durch eine starke Magie am Sprechen gehindert.

Werte für einen Norbarden:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 12

3 Von den Cor-Ruinen nach Norden

Allgemeine Informationen:
Der Karrenweg geht in einen Fußpfad über, der sich in nördlicher Richtung durch hügeliges Grasland schlängelt.

Spezielle Informationen:
Hin und wieder führt der Weg über eine Hügelkuppe. Im Norden sehen die Helden in 15 Kilometer Entfernung ein Felsplateau und weit dahinter eine Bergkette aufragen. Etwa 5 Kilometer nördlich der Cor-Ruinen teilt sich der Weg. Fußpfade führen weiter nach Norden, Nordosten und Osten. All diese Wege haben die gleiche Beschaffenheit und weisen keine Besonderheiten auf. Da die Weggabelung in einer Senke zwischen zwei Hügeln liegt, kann man die Wege nur eine kurze Strecke einsehen.

Meisterinformationen:
Ganz gleich, welchem Weg die Helden folgen, sie gelangen nun auf Karte 2 (nur für den Meister). Der südliche Teil des Kartenblattes wird von grasbewachsenem Hügelland eingenommen, an das sich nach Norden eine schmale, von kleinen Wäldchen und Hochmooren unterbrochene Ebene anschließt. Etwa in Kartenmitte versperrt ein gewaltiges, 300 Meter lotrecht aufragendes Felsplateau den Weg nach Norden zum Oberlauf des Lamsen und den inneren Cor-Bergen. Um die Behausung Olachtais zu erreichen, müssen die Helden einen Durchschlupf in der Felswand finden. Sie stoßen dann auf den Lamsen, der durch einen imposanten Canyon verläuft *(siehe Abschnitt 15)*.
Verlassen die Helden das Hügelland in nördlicher Richtung, erkennen sie in 3–5 Kilometer Entfernung das Felsplateau.
Es zieht sich, soweit man sehen kann, in Ost-West-Richtung.

4 Am Blockhaus

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch hügeliges Grasland.

Spezielle Informationen:
Von einer Hügelkuppe aus sehen die Helden voraus am Weg ein Blockhaus und einen steinigen Rübenacker liegen. Beim Näherkommen fällt neben dem Blockhaus ein kleiner, eingezäunter Kräutergarten auf. Ein älterer Mann mit langem, weißem Bart und wallendem Haar sitzt auf einer Holzbank vor dem Blockhaus. Bekleidet ist er mit einem einfachen, grauen Gewand; es wird von einem Ledergürtel zusammengehalten, in dem ein Dolch aus dunkel glänzendem Material steckt. Erstaunt blickt er den Helden entgegen, bleibt jedoch ruhig sitzen. Auf Fragen antwortet er mit gemessener, nicht übermäßig freundlicher Stimme.

Meisterinformationen:
Der Alte ist Druide der 11. Stufe. Nur deshalb konnte er sich in diesem neuerdings so unsicheren Gebiet halten. Auf Olachtai ist er nicht gut zu sprechen; er schneidet jedoch dieses Thema nicht von selbst an. Erfährt er allerdings im Gespräch von den Helden, was sie vorhaben, gibt er nach einer gelungenen Charisma-Probe einige wertvolle Ratschläge: Er empfiehlt den Helden, zunächst weiter nach Nordosten zu gehen, dann bei nächster Gelegenheit nach Westen abzubiegen und sich schließlich an der darauf folgenden Weggabelung wieder nach Nordosten zu wenden. Wenn sich die Helden verabschieden, gibt er ihnen noch einen Orakelspruch mit auf den Weg: »Holz auf der Erden macht Beschwerden; Quell daneben bringt Leben.« *(Siehe Abschnitt 8 »Die Heilquelle«: die Holzwürmer.)*
Gehen die Helden am Blockhaus vorbei, ohne den Druiden zu beachten, läßt dieser sie schweigend passieren. Wenn sich die Helden bedrohlich verhalten, fixiert der Druide einen von ihnen und winkt ihm mit offener Handfläche zu. Zwei Sekunden später verspürt das Opfer das dringende Bedürfnis, wie rasend zu tanzen. Nach dem erschöpfenden Tanz sinken Körperkraft bzw. Ausdauer des Betroffenen für 20 Spielrunden auf die Hälfte.
Wird der Druide angegriffen, revanchiert er sich mit einem Bösen Blick, der das Opfer haßerfüllt gegen die eigenen Freunde kämpfen läßt (20 Kampfrunden lang). Währenddessen flüchtet der Druide ein Stück querfeldein und vollführt eine Tierbeschwörung. Kurz darauf scheint der Boden lebendig zu werden: von allen Seiten beginnen Giftschlangen, in Richtung auf die Helden zu kriechen. Der sinnlose Angriff auf den Druiden sollte den Helden weder Abenteuerpunkte noch Informationen einbringen.
Das Blockhaus enthält eine Feuerstelle, eine einfache Einrichtung, aber keine wertvollen Dinge. Dennoch setzt sich der Druide gegen eine Durchsuchung heftig zur Wehr.

5 Pflaumenbäume

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch hügeliges Grasland.

Spezielle Informationen:
Neben dem Weg steht eine Gruppe von Pflaumenbäumen mit reifen, verlockend durch das Laub schimmernden Früchten.

Meisterinformationen:

Jeder Held, der eine Pflaume ißt, verspürt auf der Stelle ein heftiges, menschliches Bedürfnis. Er entfernt sich von der Gruppe. Wenn er wieder zurückkehrt, ist er stark geschwächt. Alle Eigenschaftswerte sind pro genossener Pflaume um einen Punkt zu senken. Die Schwächung hält sieben Spielrunden an. Zu beachten ist noch, daß die Eigenschaftswerte nicht tiefer als auf 8 sinken dürfen.

6 Tatzelwurmhöhle

Allgemeine Informationen:
Der Weg mündet in einen dunklen Höhlengang, aus dem ekelhafter Geruch strömt. Der Gang ist über 3 Meter breit und zwischen 4 und 6 Meter hoch.

Spezielle Informationen:
Nach 100 Metern macht der Gang eine Biegung, hinter der man ein Rumoren hört. Der Gestank verstärkt sich. Elfen-Helden können nicht weiter vorrücken.

Meisterinformationen:

Hinter der Biegung weitet sich der Gang zu einer Höhle. Treten die Helden um die Biegung, wälzt sich ihnen fauchend ein Tatzelwurm entgegen, der sofort angreift.

Die Werte des Tatzelwurms:

MUT:	20	ATTACKE*:	7
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	5	Klauen:	1W
		Gebiß:	2W
		Schwanz:	1W
		AUSDAUER:	100

Monsterklasse: 50

* Der Tatzelwurm kann pro Kampfrunde zwei seiner drei Waffen einsetzen, hat also jeweils zwei Attacken. Fliehen die Helden während des Kampfes, hat der Tatzelwurm Gelegenheit zu einer nicht zu parierenden Attacke. Je nach Zustand der Helden oder Laune des Meisters kann er die Flüchtenden auch verfolgen.
Wird der Tatzelwurm besiegt, kann die Höhle untersucht werden; wegen des Gestanks verliert jeder Sucher einen CHARISMA-Punkt für die Dauer des Abenteuers. Es gibt vielerlei Gerümpel, aber im Lager des Tatzelwurms sind 13 einzelne Dukaten zu entdecken. Einen zweiten Ausgang aus der Höhle gibt es nicht.

7 Wäldchen

Allgemeine Informationen:
Der Wald ist fast kreisrund und hat einen Durchmesser von 1 Kilometer. Ein Weg durchzieht ihn in Nord-Süd-Richtung. Im Süden grenzt der in der Ebene liegende Wald an Hügelland an.

Spezielle Informationen:
Sind die Helden ein Stück weit in den Wald eingedrungen, hören sie plötzlich zahlreiche Schritte, die ihnen auf dem Weg entgegenkommen.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden verstecken wollen, muß jeder eine Geschicklichkeitsprobe −2 ablegen. Ein Trupp Norbarden (= Zahl der Helden + Anführer) nähert sich auf dem Weg. Gelingt jedem Helden die Probe, gehen die Norbarden vorbei, ohne etwas zu bemerken. Mißlingt auch nur eine Probe, so tritt ein Held auf den bekannten, unvermeidlichen Ast, der mit lautem Knakken zerbricht. Der Anführer stößt daraufhin mit rauher Stimme einen Befehl aus, und die Norbarden greifen an.
Werden der Anführer und ein weiterer Norbarde getötet, flüchten die übrigen. Natürlich kommt es auch zum Kampf, wenn die Helden den Norbarden offen entgegentreten. Auch diese Norbarden lassen sich im Verhör nicht zum Reden zwingen.

Werte des Anführers:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	49

Monsterklasse: 14

Werte eines Norbarden:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 12

Die Norbarden sind mit Schwertern bewaffnet. Der Anführer trägt ein altes Kettenhemd. Er hat einen Lederbeutel umgehängt, der einen Heiltrank (20 Lebenspunkte) und 18 Silbertaler enthält. Einfache Norbarden haben nur kleine Geldbeträge bei sich. In die kupfernen Gürtelschnallen aller Norbarden ist ein »O« eingraviert.

8 Heilquelle

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch ebenes Grasland.

Spezielle Informationen:
Neben dem Weg befindet sich eine Quelle, von der ein Bächlein weiter nach Norden fließt. Die das Bächlein säumenden Wiesen sind sumpfig.

Meisterinformationen:

Trinkt ein Held vom Quellwasser, fühlt er sich ungemein erfrischt und gewinnt bis zu 10 verlorene Lebenspunkte zurück. Die Helden können auch ihre Wasserschläuche mit dem Heilwasser füllen; eine Schlauchfüllung bringt zu einem späteren Zeitpunkt insgesamt 10 Lebenspunkte zurück.
Legt ein Held beim Trinken eine Waffe, die Holzteile besitzt, auf den Boden, ist sie nach dem Trinken unbrauchbar. Winzige Würmer haben in Minutenschnelle die Holzteile zerfressen. Beim Aufheben der Waffe rieselt aus zahlreichen kleinen Bohrlöchern Holzstaub; bei Beanspruchung zerbrechen die Holzteile. Allerdings muß der Meister rechtzeitig und möglichst unauffällig klären, was die Helden mit ihren Waffen beim Trinken machen. Eine Warnung vor diesen Bohrwürmern konnten die Helden beim Druiden (Abschnitt 4) erhalten.

9 Feldschlangen

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch hügeliges Grasland.

Spezielle Informationen:
Im Sand des Weges zeichnen sich mehrere 20 Zentimeter breite Schleifspuren ab.

Meisterinformationen:

Gehen die Helden weiter, raschelt es im Gras neben dem Weg und zwei Feldschlangen greifen an. Feldschlangen sind etwa 5 Meter lang und haben einen Durchmesser von 20 Zentimetern. Sie ernähren sich von größeren Nagern, greifen aber auch Menschen an, wenn sie sich gestört fühlen. Ihr Biß ist ungiftig.

Werte für eine Feldschlange:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	3
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	25

Monsterklasse: 10

10 Sumpfwölfe

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch eine sumpfige Ebene.

Spezielle Informationen:
Die Stiefel der Helden hinterlassen tiefe Abdrücke auf dem Weg, die sich schnell mit Wasser füllen. Hohes Schilf schränkt die Sicht ein. Zuerst nur gelegentliches Heulen wird häufiger und nähert sich.

Meisterinformationen:

Plötzlich tauchen graubraun gefleckte Sumpfwölfe auf und versperren den Helden den Weg (Anzahl: 1W6). Weichen die Helden zurück, bleiben die Sumpfwölfe passiv; dringen die Helden jedoch weiter vor, kommt es zum Kampf. Wegen der Enge des Weges haben nur zwei Helden, jedoch 3 Wölfe nebeneinander Platz.

Werte für einen Sumpfwolf:

MUT:	8	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	12	AUSDAUER:	80

Monsterklasse: 10

11 Riesenaffental

Allgemeine Informationen:
Aus trockenem, ebenem Grasland führt der Weg zu einer Einbuchtung in einer lotrecht aufragenden, 300 Meter hohen Felswand.

Spezielle Informationen:
Am Ende der Einbuchtung ist ein großer, dunkler Höhleneingang zu sehen. Der anschließende, 300 Meter lange, gewundene Höhlengang kann ohne Zwischenfälle durchschritten werden. Nach etwa 250 Metern beginnt sich die jenseitige Gangöffnung grau abzuzeichnen und wird immer heller. Schließlich treten die staunenden Helden in ein circa einen Kilometer breites, von steilen Felswänden umrahmtes Tal hinaus, dessen Länge sich noch nicht abschätzen läßt.
Zur Überraschung der Helden ist das Tal von üppiger, tropischer Vegetation bedeckt, die etwa 50 Meter vom Höhleneingang entfernt beginnt. Man erkennt die verschiedensten Tropenbäume, behangen mit reifen Früchten. Ein kleines Rinnsal rieselt und tropft einige Meter von den Helden entfernt von der Felswand und versickert dann im Boden. Ein ausgetretener Pfad verschwindet im Urwald. An dieser Stelle befinden sich einige große Bananenstauden.

Meisterinformationen:
Das herunterrieselnde Wasser ist warm, weil Lavaadern im Untergrund Grundwasser aufheizen und Thermalquellen entstehen lassen. Dadurch wird auch das üppige Pflanzenwachstum im hohen Norden ermöglicht. Die Bananen neben dem Weg bringen jedem Helden, der davon ißt, 5 Lebenspunkte zurück. Der Meister macht die Helden darauf aufmerksam, daß sie zur Ergänzung ihres Proviants je ein Exemplar dieser kräftigenden Bananen mitnehmen dürfen.

Spezielle Informationen:
Gesäumt von dicht wachsenden Tropenpflanzen führt der Pfad weiter in den Urwald hinein. Nach einem Kilometer lichtet sich der Urwald und geht in eine Savanne über. Aus kniehohem Gras ragen vereinzelt Bäume empor.

Meisterinformationen:
Kaum haben die Helden die Savannenlandschaft betreten, hören sie hinter sich ein raschelndes Geräusch. Eine Horde Riesenaffen (1 pro Held) steht hinter ihnen am Waldrand. Die Riesenaffen stützen sich auf ihre langen Arme und glotzen die Helden an. Ihre dolchartigen Eckzähne blitzen in der Sonne. Gehen die Helden langsam weiter, rücken ihnen die nachfolgenden Riesenaffen immer näher. Flüchtet ein Held, wird er von einem blitzschnell nachsetzenden Riesenaffen ins Hinterteil gebissen und erleidet 3 Schadenspunkte. Die Riesenaffen versperren auf alle Fälle den Rückweg in den Urwald. Reagieren die Helden aggressiv, kommt es zum Kampf. Jeder Riesenaffe, der dabei mehr als 10 Schadenspunkte erleidet, flüchtet.

Werte für einen Riesenaffen:

MUT:	20	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	2W+2
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	20

Monsterklasse: 30

Wirft man den Affen allerdings Bananen vor, grunzen sie freudig und verzehren sie schmatzend. Dann verschwinden sie wieder im Urwald.

Spezielle Informationen:
Der Weg führt noch weitere zwei Kilometer durch die Savanne bis zu einem kleinen Teich, der von Büschen und Bäumen umgeben ist. Dahinter endet das Tal. Lotrechte Felswände schließen ein idyllisches Fleckchen Erde ein, an dem man gern verweilen möchte.

Meisterinformationen:
Es gibt keinen weiterführenden Weg, die Helden müssen umkehren. Auf dem Rückweg können keine Bananen mehr gepflückt werden; die Riesenaffen haben die Stauden inzwischen geplündert und sind mit ihrer Beute im Urwald verschwunden.

12 Meckerdrachen

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch ebenes, vertrocknetes Grasland. In knapp einem Kilometer Entfernung ist im Norden eine gewaltige, 300 Meter lotrecht aufsteigende Felskette zu sehen.

Spezielle Informationen:
Am Wegesrand steht ein großer, kahler Baum, der seine schwarzen Äste bedrohlich in den Himmel reckt. Beim Näherkommen erkennt man, daß ein kleines, vogelartiges Tier auf einem der unteren Äste sitzt.
Es hat die Größe eines Raben und besitzt Fledermausgestalt. Sein Rumpf ist schuppenbedeckt; auf einem langen, biegsamen Hals sitzt ein Reptilkopf mit spitzen Zähnchen. Mit boshaft glitzernden Augen beobachtet das Tier die Helden.



Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen Meckerdrachen, den es neueren Erkenntnissen zufolge nicht nur in Aventurien gibt. Haben die Helden den Baum erreicht, beginnt der Meckerdrachen mit keifender Stimme zu schimpfen. Er läßt kein gutes Haar an den Helden: »Aha, da kommt die Zukunft Aventuriens. Ist das jetzt neueste Mode, daß man Hemden trägt, die wie Säcke aussehen? Übrigens, selbst in Nordaventurien ist das Bad schon erfunden. Ihr gehört wohl auch zu den Typen, die den ganzen Tag auf ihren Reitechsen hocken und unnütz in der Gegend herumgaloppieren. Wißt ihr denn überhaupt, daß man auch arbeiten kann? Der Begriff Haareschneiden ist anscheinend auch ein Fremdwort für euch. Paßt bloß auf, daß ihr euch nicht gegenseitig auf eure Zottelhaare tretet, lang genug wären sie ja dazu.«

Selbstverständlich kann der Meister auch andere Formulierungen wählen oder Ergänzungen anbringen. Er wird schon wissen, was bei seinen Spielern die beste Wirkung erzeugt.

Gehen die Helden einfach weiter und ignorieren den Meckerdrachen, bleibt er keifend auf seinem Ast sitzen. Noch lange ist seine schrille Stimme zu hören.

Wird der Meckerdrachen jedoch angegriffen, fliegt er flink wie eine Schwalbe einem Angreifer entgegen und spuckt ihm einen Feuerstrahl ins Gesicht, der zwei Schadenspunkte verursacht. Dann entflieht er auf jeden Fall. Höchstens Bogenschützen, die rechtzeitig einen Pfeil aufgelegt haben und eine Geschicklichkeitsprobe +10 bestehen, treffen die großmäulige Zwergechse. Auch Zaubersprüche erfüllen ihren Zweck, wenn sie schnell genug eingesetzt werden. Vorsicht! Durch PARALÜ-PARALEIN kann der fliegende Meckerdrachen zum Geschoß werden!

Werte für den Meckerdrachen:

MUT:	18	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	20		2SP (Feueratem)
		AUSDAUER:	18

Monsterklasse: 3

13 Steinschlagtal

Allgemeine Informationen:

Eine schmale Schlucht scheint in die 300 Meter hohen Felsen hineinzuführen.

Spezielle Informationen:

Die enge, düstere Schlucht verläuft mit einigen Windungen in nördlicher Richtung. Die Felsen neigen sich über der Schlucht immer mehr zusammen und bilden eine Art Gewölbe, in das durch zahlreiche Spalten und Ritzen von oben dämmriges Licht fällt.

Meisterinformationen:

Die gut 300 Meter lange, gewölbeartige Passage kann ohne Störung durchschritten werden. Verlassen die Helden das Gewölbe auf der Nordseite, hören sie immer wieder polternde und prasselnde Geräusche. Gehen sie weiter, schlagen plötzlich einige von den Felswänden herabstürzende, kleinere Steinbrocken vor ihnen auf den Weg. Warten die Helden nun ab, kommt es in wechselnder Entfernung immer wieder zu Steinschlag, der lediglich auf natürliche Ursachen (Sonne, Temperatur) zurückzuführen ist. Für die weitere Begehung der Schlucht bis zum Nordende (ungefähr 500 Meter) sind pro Held 3 Geschicklichkeitsproben fällig. Jede mißlungene

Probe verursacht 1W+2 Trefferpunkte durch Steinschlag. Schließlich erreichen die Helden eine große Sandbucht, an der ein wilder Fluß vorüberrauscht. Bucht und Fluß sind in Abschnitt 15 näher beschrieben.
Das Steinschlagtal und der im folgenden Abschnitt beschriebene Siphon sind die einzigen Möglichkeiten, weiter nach Norden vorzustoßen.

14 Siphon

Allgemeine Informationen:
Der Weg nach Nordwesten führt über offenes Grasland; dann tauchen rechter Hand lotrechte, 300 Meter hohe Felsen auf, an deren Fuß der Pfad weiterführt.

Spezielle Informationen:
Nach insgesamt zwei Kilometern trifft der Weg auf einen aus südlicher Richtung kommenden Bach. Der Bach fließt in eine enge Felsschlucht, die man auf einem schmalen, am rechten Bachufer verlaufenden Pfad betreten kann. Dieser Pfad begleitet den Bach ungefähr einen Kilometer weit durch die enge und düstere Schlucht. Schließlich endet der Bach in einem glasklaren Teich von etwa 30 Meter Durchmesser, der von steilen Felswänden eingefaßt ist.

Meisterinformationen:
Ein Absuchen der felsigen Ufer und des in 3 Meter Tiefe liegenden Teichgrundes bringt kein Ergebnis. Taucht jedoch ein Held, kann er in der nördlichen Felswand in 3 Meter Tiefe ein großes Loch finden, in das langsam Teichwasser strömt. Von hier aus führt ein 20 Meter langer, vollständig mit Wasser gefüllter Höhlengang nach Norden und mündet in einen kleinen Höhlensee, aus dem ein Bächlein weiter durch die Höhle nach Norden fließt. Letzteres läßt sich allerdings erst erkennen, nachdem Licht gemacht wurde. Übrigens gelingt der Tauchgang nur, wenn der Geschicklichkeitswert des Helden mindestens so groß ist wie die Würfelsumme aus 3W6. Die Probe kann beliebig oft wiederholt werden, jedoch müssen für jeden gescheiterten Tauchversuch 2 Lebenspunkte abgezogen werden. Folgt man dem Höhlenbach nach Norden, kommt man ins Freie und gelangt zu einer großen Sandbucht; dort mündet der Bach in einen wilden, rauschenden Fluß.

Für die Entdeckung des zu durchtauchenden Gangs gibt es 10 Abenteuerpunkte, ebenso für den Helden, der als erster hindurchtaucht.

15 Bucht und Fluß

Allgemeine Informationen:
Sandige Bucht am Südufer eines etwa 50 Meter breiten, reißenden Flusses, der (von Westen nach Osten) durch ein enges, tief in die Felsen eingeschnittenes Bett fließt. Im westlichen Teil der Bucht mündet ein kleiner Bach in den Fluß, im Ostteil scheint eine Schlucht (siehe Abschnitt 13) nach Süden zu führen. Die Felswände diesseits und jenseits des Flusses sind etwa 300 Meter hoch.

Spezielle Informationen:
In der Mitte der Bucht erblicken die Helden eine Gruppe Norbarden, die mit blitzenden Harpunen bewaffnet sind (Zahl der Norbarden = Zahl der Helden + 1). Direkt am Wasser liegen die Boote der Norbarden: ein Zweierkajak sowie mehrere Einerkajaks.

Meisterinformationen:
Wenn die Helden sich still verhalten, können sie sich unbemerkt zurückziehen. Der Lösung ihrer Aufgabe kommen sie dadurch allerdings nicht näher, denn sie benötigen die Boote der Norbarden, um den Fluß befahren zu können, und sie können ihren Weg nur auf diese Weise fortsetzen. Falls die Helden sich zum Abwarten entschließen, beschreiben Sie, wie die Norbarden daran gehen, ein Lager aufzuschlagen. Offenbar werden sie die Bucht sobald nicht wieder verlassen.
Kurz vor Kampfbeginn ruft der Norbardenführer einen Befehl, von dem nur das Wort »Olachtai« zu verstehen ist. Daraufhin rennt einer der Norbarden zu einem Einerkajak, springt hinein und beginnt eilends den Fluß hinunterzupaddeln. Die Norbarden versuchen, beim nun folgenden Kampf immer zwischen den Helden und den Booten zu bleiben. Sie kämpfen bis zum Tod.

Werte des Führers:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	49

Monsterklasse: 14

Werte eines Norbarden:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 12

Nach einem Sieg sollte den Helden möglichst rasch klar werden, daß sie den geflüchteten Norbarden einholen müssen, um eine frühzeitige Warnung Olachtais zu verhindern. Gelingt dies nicht, kommt es zweimal zu einem zusätzlichen Zusammenstoß mit einem Norbardenspähtrupp *(siehe Plan 2, Punkt 25)*.

Die Helden können den geflüchteten Norbarden mit den am Ufer liegenden Kajaks verfolgen. Diese Boote sind auf dem Oberdeck mit Lederschlaufen zur Befestigung der Harpunen versehen; außerdem gibt es für jedes Kajak eine Spritzdecke, die das Eindringen von Wasser durch die Sitzlukenöffnung verhindert.

Jeder Held, der ein Kajak besteigt, muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen; sie gibt darüber Auskunft, ob er in der Lage ist, das Boot zu beherrschen. Die Probe darf mehrmals wiederholt werden. Für jede mißlungene Probe verliert der Held jedoch für die Dauer des Abenteuers einen Punkt von seiner Körperkraft.

Der Meister sollte auch möglichst unauffällig überprüfen, wie die Helden ihre Ausrüstung verstauen. Im Zweierkajak liegt bereits ein Kurzbogen sowie ein Köcher mit 20 Pfeilen.

Die Befahrung des Flusses ist die einzige Möglichkeit, weiter nach Norden vorzustoßen. Ein Erklettern der Felsen verhindert der Meister notfalls durch den Absturz eines Helden aus geringer Höhe. Der Fluß – es handelt sich übrigens um den Oberlauf des Lamsen – verläuft über weite Strecken in einem Canyon. Eventuelle Besonderheiten sind in den Textabschnitten 16–18 erwähnt.

Die Helden sollten erkennen, daß der im Zweierkajak vorne Sitzende mit dem Bogen schießen kann, während der hinten Sitzende weiterpaddelt. Gleichzeitig ein Einerkajak zu führen und den Bogen zu handhaben, ist nicht möglich.

Bis die Helden die Norbarden überwunden haben und in den Booten sitzen, hat der flüchtende Norbarde einen Vorsprung von 2 Kilometern gewonnen. Die Helden haben nun eine Gesamtstrecke von 13 Kilometern (was sie aber nicht wissen) zur Verfügung, um den Norbarden einzuholen und unschädlich zu machen.

Die zurückgelegten Strecken werden wie folgt festgestellt:

Beim Einerkajak (Held oder Norbarde) wird zum Körperkraftwert des Paddlers 1W6 dazugezählt. Nimmt man diese Summe x 10, erhält man die zurückgelegte Teilstrecke in Metern.

Beim Zweierkajak werden der volle Körperkraftwert des einen und der halbe KK-Wert des anderen Helden addiert und 1W6 wird dazugezählt. Nimmt man diese Summe x 10, erhält man die zurückgelegte Strecke in Metern. Der Norbarde rückt immer zuerst vor, dann folgen die anderen, am »Rennen« beteiligten Boote.

Bei diesem Verfahren werden sich die Helden im Zweierkajak bald von der übrigen Gruppe absetzen und dem Norbarden immer näher kommen. Fairerweise sollte der Meister die Würfeltechnik vor dem Start erklären, damit sich die stärkeren Helden ins Zweierkajak setzen, und zwar der Geschicktere nach vorne. Ein Platztausch während der Fahrt ist nicht möglich. Der Meister sollte auch den Körperkraftwert des flüchtenden Norbarden in etwa der Stärke der Helden anpassen; möglich sind Werte von 10–13.

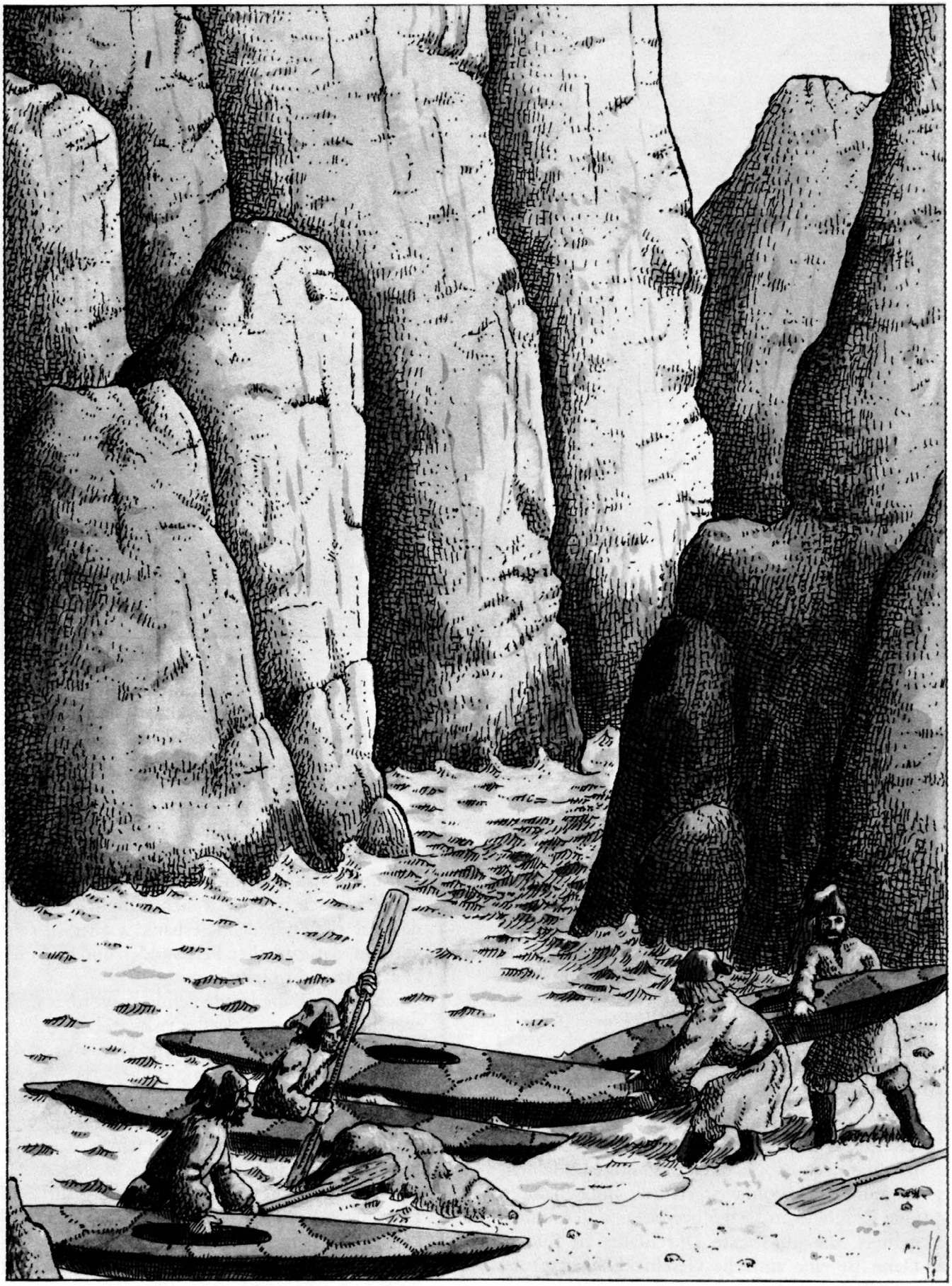
Sobald die Helden im Zweierkajak in Schußweite kommen, kann der vorne Sitzende das Paddel ins Boot legen und mit dem Bogen schießen, und zwar einmal pro Streckenwürfeln. Dadurch verringert sich allerdings die Geschwindigkeit des Zweierkajaks, da jetzt nur noch die Körperkraft des hinten sitzenden Paddlers zählt. Würfeln die Helden so, daß sie an dem Norbarden vorbeifahren würden, gilt der Norbarde als eingeholt. Die Helden bleiben dann mit seinem Boot auf gleicher Höhe. Bogenschußentfernung ist in diesem Fall 10 Meter. Die jeweils fälligen Geschicklichkeitsproben und die sich ergebenden Trefferpunkte werden gemäß Fernwaffentabelle festgestellt.

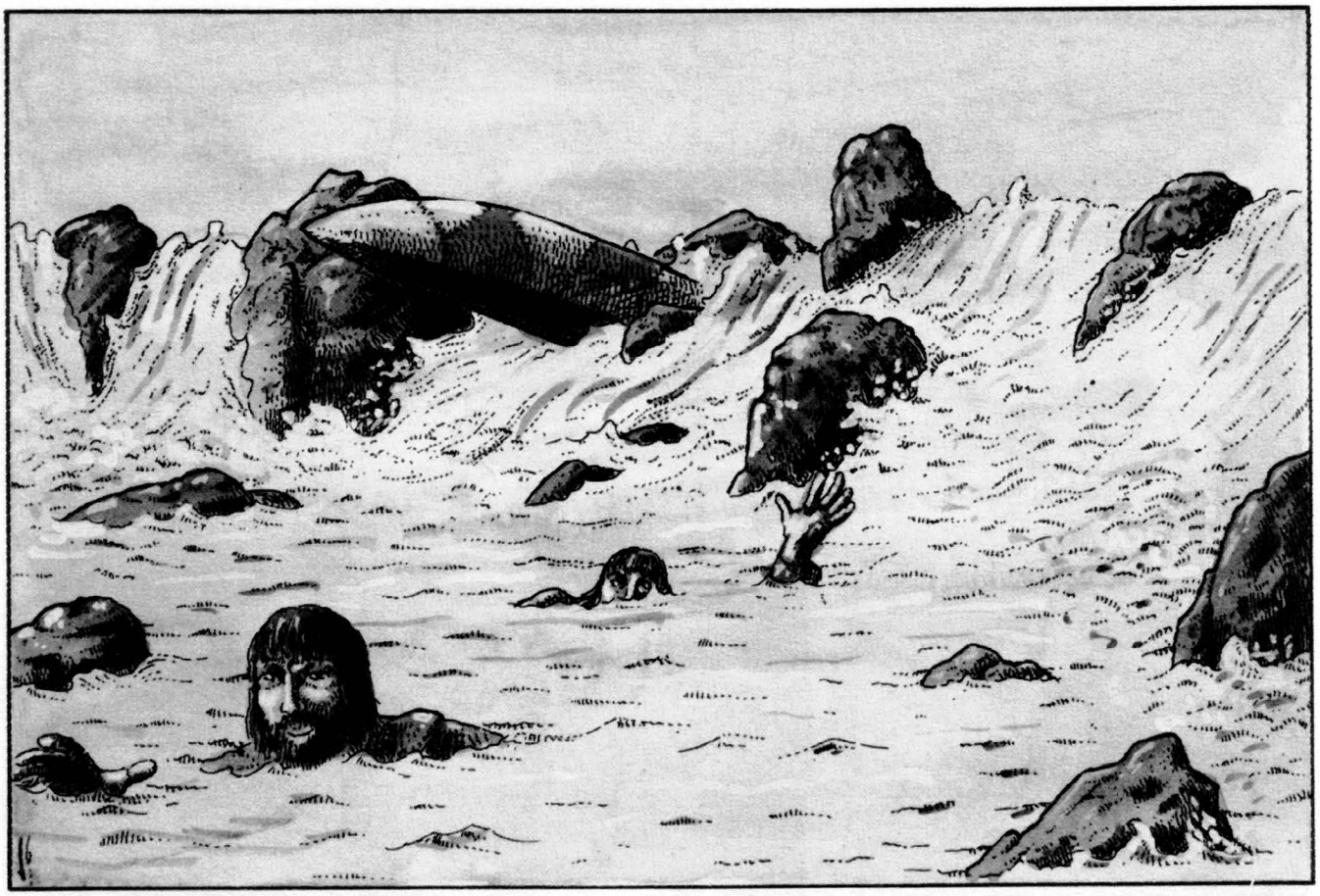
Mögliche Regelverfeinerung:

Sobald sich die Helden dem Norbarden auf weniger als 300 Meter genähert haben, entfällt das Multiplizieren mit 10. Dadurch verläuft die Annäherung exakter. Das Schießen mit dem Bogen ist dann einmal pro 100 Meter zurückgelegter Strecke möglich.

Geschwindigkeitstabelle:

Helden		Norbarde:	
0	Meter	2000	Meter
.....	Meter	.....	Meter
.....	Meter	.....	Meter
.....	Meter	.....	Meter





16 Stromschnelle

Allgemeine Informationen:
Der Fluß verläuft immer noch in einem düsteren Canyon mit 300 Meter hohen Felswänden.

Spezielle Informationen:
Nach insgesamt gut 13 Kilometern Fahrt treten am linken, westlichen Ufer die Felsen etwas zurück und lassen Platz für eine buschbestandene Kiesbank von etwa 200 Meter Länge. Vor den Helden rauscht der Fluß heftig zwischen Felsblöcken hindurch und bildet eine Stromschnelle. An der Kiesbank oberhalb der Stromschnelle gibt es eine gute Landemöglichkeit für die Kajakfahrer.

Meisterinformationen:
Der Meister kann die Helden darauf aufmerksam machen, daß umsichtige Kajakfahrer unbekannte, größere Stromschnellen vor einer Befahrung nach Möglichkeit besichtigen. Helden, die aufs Geratewohl weiterfahren, müssen durch eine Klugheitsprobe +5 beweisen, daß es ihnen gelingt, die günstigste Durchfahrt zu finden. Dann ist eine einfache Geschicklichkeitsprobe fällig. Mißlingt auch nur eine der Proben, kentert das Kajak. Die Folgen können unten bei der Beschreibung des Kenterns nachgelesen werden.
An der Kiesbank landende Helden können ohne Gefährdung bis in die Nähe der Stromschnelle gehen; sie erkennen, daß die günstigste Fahrrinne links von der Flußmitte liegt. Ein Herumtragen der Kajaks um die Stromschnelle oder ein Weitermarsch zu Fuß ist nicht möglich, da sich das Tal am Ende der Kiesbank wieder so sehr verengt, daß zwischen Felswänden und Flußufer kein Platz mehr bleibt.
Nachdem sich die Helden einig geworden sind, wer die Befahrung als erster riskiert, beginnt der Meister mit einer Beschreibung: »Der Bug eures Kajaks hüpft wie ein Korken über das Wasser; Wellen laufen über das Boot und Gischt spritzt euch ins Gesicht, während ihr mühsam versucht, das Kajak mit den Paddeln zu steuern. Plötzlich gähnt vor euch ein tiefes Wellental, dahinter steigt ein gewaltiger Wellenberg auf!«
Erst jetzt ist pro Held eine einfache Geschicklichkeitsprobe fällig. Mißlingt einem Helden die Probe, stürzt sein Kajak um. Gekenterte Helden

verlieren auf alle Fälle ihren Helm. Durch eine erneute Geschicklichkeitsprobe +3 klärt der Meister, ob gekenterte Bootsfahrer die Eskimorolle beherrschen, mit der sie das Boot wieder aufrichten könnten. Im Zweierkajak muß beiden Helden diese Probe gelingen!
Mißlingt auch die zweite Probe, ist das Boot endgültig gekentert und treibt die Stromschnelle hinunter. Es gelingt den Helden jedoch, sich schadlos aus dem Boot zu befreien. Allerdings müssen sie dann 500 Meter schwimmen, bevor sie an einer Sandbank am linken Ufer an Land gehen können. Eine Beschreibung dieser Sandbank findet man in Abschnitt 17.
Der Meister läßt gekenterte Helden würfeln, ob sie Boot und Ausrüstung bergen können. Es wird pro gekentertem Held einmal mit dem W6 gewürfelt. Auch für das Zweierkajak darf nur einmal gewürfelt werden; das Ergebnis betrifft beide Helden in gleicher Weise:

1 = Das Boot treibt mit der gesamten Ausrüstung davon. Der Held besitzt nur noch seine Lederrüstung bzw. seinen Waffenrock.
2 = Die Hauptwaffe ist verlorengegangen.
3/4 = Die Zweitwaffe ist verlorengegangen.
5/6 = Die gesamte Ausrüstung kann geborgen werden.

17 Sandbank

Allgemeine Informationen:
Etwa 500 Meter nach der Stromschnelle treten am linken, westlichen Ufer die Felsen weit zurück. Eine Sandbank bietet eine gute Landungsmöglichkeit. So weit man sehen kann, erstreckt sich nun Wald am linken Flußufer. Am rechten, östlichen Flußufer ragt nach wie vor die hohe, steile Felswand auf.

Spezielle Informationen:
Helden, die nach der Landung die Uferböschung hinaufsteigen, erkennen, daß es zwei weiterführende Fußwege gibt. Der eine verläuft zwischen Waldrand und Fluß nach Norden, der andere nach Westen in den Wald.

Meisterinformationen:
Beide Wege weisen zunächst keine Besonderheiten auf, es liegt ganz im Ermessen der Helden, für welchen sie sich entscheiden. Gehen sie nach Norden, können sie nach rund 1,5 Kilometern nochmals nach Westen abbiegen. Sie begegnen dann allerdings Riesenigeln *(Abschnitt 21)*.
Helden, die noch im Besitz eines Bootes sind, könnten von der Sandbank aus auch weiter den Fluß hinunterfahren. Dies ist auch in der Stromschnelle gekenterten Helden möglich, da sie ja auf der Sandbank ihr Boot wieder in Ordnung bringen können. Paddelt man weiter flußabwärts, erreicht man nach 4,5 Kilometern einen düsteren Nadelwald, dessen Stämme sich bis an das linke Flußufer herandrängen, während sich auf der rechten Seite noch immer die Felswand erhebt. Die Fahrt geht weiter zu Abschnitt 18.

18 Am Wald entlang

Allgemeine Informationen:
Am rauschenden Lamsen gleiten die kahlen Stämme und trockenen Äste eines uralten, verfilzten Nadelwaldes vorüber, rechter Hand ragt eine glatte Felswand in den Himmel auf.

Spezielle Informationen:
Nach etwa einem Kilometer bietet sich am linken, westlichen Ufer eine gute Landemöglichkeit. Gehen die Helden dort an Land und steigen die Uferböschung hinauf, finden sie einen Weg, dem sie entweder am Flußufer entlang (flußaufwärts) nach Süden oder durch das finstere Gehölz nach Nordwesten folgen können. Die Baumstämme stehen so dicht, daß ein Marsch abseits des Weges ungeheuer beschwerlich wäre.

Meisterinformationen:
Der Weg nach Süden bringt die Helden entweder zu Abschnitt 17 oder 21; der Weg nach Nordwesten verläuft durch den Wald und biegt nach ungefähr einem Kilometer nach Nordosten um. Helden, die ihm folgen, stoßen auf Abschnitt 20.

Spezielle Informationen:
Fahren die Helden mit den Kajaks weiter nach Norden, hören sie ein ständig anschwellendes Tosen und Rauschen wie von stürzenden Wassermassen. Gischt erfüllt die Luft und tropft feucht von den uralten Tannen am linken Flußufer. Da öffnet sich zwischen den Bäumen eine kleine, fast kreisrunde Lichtung. Sie ist von hohem Schilf fast verdeckt und nicht einzusehen. Von der Lichtung weht ein seltsamer Geruch – fast wie von ranzigem Fett heran.

Meisterinformationen:

Fahren die Helden unverdrossen weiter, so stürzen sie einen 20 Meter tiefen Wasserfall hinunter. Ein gewaltiger Sog erfaßt sie und spült sie über den nördlichen Rand des Plans des Schicksals. Ob ein mehr als langmütiger Meister hier noch eine Rettungsmöglichkeit sieht, bleibt seiner grenzenlosen Güte überlassen.

Landen die Helden an der Lichtung, verstärkt sich der ranzige Geruch erheblich und veranlaßt den Meister, bei Abschnitt 19 dem Quell der Düfte auf den Grund zu gehen.

Sollten ganz schlaue Helden wieder flußaufwärts paddeln wollen, müssen sie erfahren, daß dieser Versuch wegen der hohen Strömungsgeschwindigkeit kläglich scheitert.

19 Die Lichtung der Oger

Allgemeine Informationen:

Ein intensiver, ranziger Geruch hängt - zum Schneiden dick - in der Luft.

Spezielle Informationen:

Die grasbewachsene, etwa 30 Meter durchmessende Lichtung wird auf einer Seite vom Lamsen und sonst von dichtem Wald umschlossen. Abgenagte Knochen und zerbrochene Waffen liegen im Gras. Im Südwesten erhebt sich eine Felsklippe. Vor dem Fels steigt ein dünner Rauchfaden aus einer fast erloschenen Feuerstelle. In der Mitte der Lichtung liegt eine unregelmäßig geformte, etwa 3 Quadratmeter große Felsplatte auf dem Boden. Im Südwesten ist zwischen den Bäumen ein schmaler Durchschlupf zu erkennen. Bei der Feuerstelle lagern Oger (2 – 3, je nach Zahl der Helden).

Meisterinformationen:

Wenn die Helden bei der Landung mit den Booten auch nur das geringste Geräusch verursachen (GE-Proben!) fallen die Oger ohne Vorwarnung über sie her. Jeder Held muß eine Attacke ohne Parademöglichkeit hinnehmen, bevor er aus dem Boot gestiegen ist und sich zur Wehr setzen kann.

Werte für einen Oger:

MUT:	22	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W+4
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	60

Monsterklasse: 20

Besiegen die Helden die Oger, können sie sich in der Lichtung umsehen. Nichts zu bieten hat die auffällige Felsplatte in der Buchtmitte. Natürlich sollte der Meister die Helden nicht daran hindern, ihre Muskeln spielen zu lassen. Die Felsplatte ist enorm schwer und kann kaum bewegt werden. Bei einer gelungenen Körperkraftprobe + 10 rutscht sie einen Zentimeter zur Seite. Auch Helden, die sich durch den Boden unter die Platte wühlen, plagen sich vergebens: Es gibt nichts zu finden. Fündig werden jedoch Helden, die die Umgebung der Feuerstelle absuchen. Hier ist ein Lederbeutel nur unvollständig mit ausgerissenem Gras bedeckt. Aufmerksame Helden sehen den Riemen, mit dem der Beutel verschlossen ist, aus dem Gras herausschauen. Der Beutel enthält ein Fläschchen mit Heiltrank, der insgesamt 30 Lebenspunkte zurückbringt.

Am Durchschlupf im Südwesten beginnt ein Waldweg. An dieser Stelle ragt der Griff eines scheinbar zerbrochenen Säbels aus dem Boden. Zieht man an dem Griff, hält man einen einwandfreien Säbel in der Hand.

Der Waldweg ist die einzige Möglichkeit, die Ogerlichtung unbeschadet zu verlassen. Das Vordringen durch den verfilzten Wald kostet 1 Körperkraftpunkt pro 3 Kilometer. Helden, die den Fluß benutzen wollen, scheitern an der Strömung oder am Wasserfall. Wenn die Helden dem Waldweg folgen, muß der Meister Abschnitt 20 von hinten aufrollen.

20 Wegweiser

Allgemeine Informationen:

Der Weg schlängelt sich in südwestlicher Richtung durch eine Waldschlucht. Dichter Bewuchs erschwert das rasche Vorwärtskommen.

Spezielle Informationen:

Die Waldschlucht ist etwa einen Kilometer lang. An ihrem südwestlichen Ende steht ein roh gezimmerter Wegweiser, der nach Nordosten zeigt. Auf das Holzbrett hat eine ungelenke Hand mit dunkelroter Farbe die Worte »GUTT ESSEN!« gekritzelt.

Meisterinformationen:

Folgen die Helden dem Pfeil, so erreichen sie einen dunklen, schmalen Waldweg; er führt in nordöstlicher Richtung weiter. Nach 200 Meter zeigt Dämmerschein das Ende des Gangs an. Ein ranziger Geruch macht sicht bemerkbar. Gehen



die Helden weiter, gelangen sie auf eine kleine Lichtung, die in Abschnitt 19 näher beschrieben wird.

21 Riesenigel

Allgemeine Informationen:
Dichtbelaubte Bäume und Büsche begleiten den in Ost-West-Richtung verlaufenden Waldweg, der so breit ist, daß drei Helden nebeneinander Platz haben.

Spezielle Informationen:
Plötzlich ist Schnüffeln und Schmatzen aus dem Unterholz zu hören. Prasselnd brechen drei 2 Meter lange Riesenigel durch das Gesträuch und versperren den Helden mit gesträubten Stacheln den Weg. Ihre spitzen Zähne blitzen gefährlich.

Meisterinformationen:
Um weiter vorwärts zu kommen, müssen die Helden die Igel besiegen oder vertreiben. Jeder flüchtende Held muß eine Igelattacke ohne Parademöglichkeit nehmen.

Werte für einen Riesenigel:

MUT:	15	ATTACKE*:	10
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	30

Monsterklasse: 18

* Die Riesenigel haben zwei Attacken pro Kampfrunde, da eine Parade mit ihren langen Stacheln wie eine Attacke wirkt. Ein Parade-Wurf entfällt. Beide »Waffen« erzielen gleiche Trefferpunkte. Die Igel flüchten, nachdem sie zusammen mehr als 20 Schadenspunkte hinnehmen mußten.

22 Lichtung mit Kobold

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch dichten Wald. In südlicher Richtung ragen in etwa 50 Meter Entfernung 300 Meter hohe, lotrechte Felsen auf. Die Helden erreichen eine kleine, grasbewachsene Lichtung.

Spezielle Informationen:
Auf einem von der Sonne erwärmten, flachen Felsblock aus dunklem Schiefergestein kauert behaglich eine kleine, in wetterfestes Loden gekleidete Gestalt. Ein von unzähligen feinen Runzeln durchzogenes Gesicht wendet sich den Helden zu und grinst sie verschmitzt an.

Meisterinformationen:
Selbstverständlich handelt es sich um einen Kobold. Begegnen ihm die Helden freundlich, gibt er nach Ermessen des Meisters. bzw. Zustand der Helden kleinere Informationen oder hilft einem allzu maroden Helden mit einem Heiltrank wieder auf die Sprünge. Der Kobold erkundigt sich auch nach dem Vorhaben der Helden. Wird ihm wahrheitsgemäß berichtet, sagt er, daß es gar nicht so einfach sei, zu Olachtai zu gelangen. Olachtai lebe in einem ehemaligen Heiligtum der Göttin Hesinde in den nördlichen Cor-Bergen; der Zugang sei durch eine magische Tür gesichert, die sich nur durch eine bestimmte Zahlenkombination öffnen lasse. Auf Nachfragen und nachdem einem Helden eine Charismaprobe gelungen ist, erklärt der Kobold, er werde den Helden ein Rätsel aufgeben, dessen Lösung die gesuchte Kombination sei:
»Der aventurische Kaufmann Jonak plaudert mit



seinem Freund Trallop Gorge. – ›Wie alt sind eigentlich deine drei Töchter?‹ fragt Gorge. ›Zusammengezählt sind sie 13 Jahre alt‹, erwidert Jonak, ›multiplizierst du jedoch ihre Lebensalter miteinander, so erhältst du mein eigenes Alter.‹ – ›Dann muß ich aber noch wissen, wie alt du bist‹, sagt Gorge. Wortlos reicht ihm Jonak seinen Kaufmannspaß hinüber und Gorge liest das Alter Jonaks ab. Blitzschnell rechnet er nach und zuckt dann die Schultern: ›Jonak, ich brauche noch eine Angabe, um diese Aufgabe eindeutig lösen zu können!‹ – ›Also gut‹, antwortet Jonak ›meine älteste Tochter spielt Laute.‹ – ›Dann ist mir alles klar‹, stellt Gorge befriedigt fest.«
Mit ausgesprochen höhnischem Grinsen schaut der Kobold in die offenen Münder der Helden und löst sich in rasch verflüchtigenden Nebel auf. Sollten die Helden zu irgendeinem Zeitpunkt tätlich gegen den Kobold vorgehen, schleudert er ihnen einen Blendstrahl entgegen und ist blitzschnell verschwunden. Der Blendstrahl verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Held.
Doch nun zum Rätsel, das nur scheinbar unzureichende Informationen enthält. Der Meister kann den Spielern den Hinweis geben, alle Möglichkeiten (Zahlenkombinationen) aufzuschreiben, also z. B.

$$8 + 4 + 1 = 13$$
$$8 \times 4 \times 1 = 32$$
oder $5 + 5 + 3 = 13$
$$5 \times 5 \times 3 = 75$$

Werden alle 14 Möglichkeiten ausmultipliziert, erhält man bei zwei Rechnungen das gleiche Ergebnis, nämlich die Zahl 36; alle anderen Produkte sind unterschiedlich. Da Gorge sich nicht eindeutig entscheiden konnte, obwohl im Jonaks Alter bekannt war, ist also 36 das richtige Zwischenergebnis. Wenn man sich nun noch daran erinnert, daß es eine älteste Tochter gibt, dann kann nur die Alterskombination 9-2-2 richtig sein, 6-6-1 dagegen ist falsch. So einfach geht das also, wenn man sich nicht verwirren läßt. Selbstverständlich muß der Meister alle Informationen langsam und klar genug weitergeben. Die Helden müssen für die Bearbeitung der Aufgabe ausreichend Zeit haben. Beim Erstellen einer Tabelle muß man systematisch vorgehen, um alle Möglichkeiten zu erfassen. Da der Kobold verschwindet, nachdem er das Rätsel gestellt hat und keinen Kommentar zur Lösung abgibt, muß der Meister den Helden nicht sagen, ob ihr Ergebnis richtig ist.

23 Seerosenteich

Allgemeine Informationen:
Neben einer Weggabelung befindet sich ein idyllischer kleiner Waldteich. Zahlreiche rosa oder weiß blühende Seerosen schwimmen auf der von leichtem Windhauch gekräuselten Wasserfläche. Auf den Seerosenblättern und am Ufer sitzen zahlreiche kleine Frösche und sonnen sich.

Spezielle Informationen:
Bei Annäherung der Helden an das Teichufer springen die aufgeschreckten Frösche platschend ins aufspritzende Wasser. Etwa zwei Meter vom Ufer entfernt treibt ein zugestöpseltes Glasfläschchen im Wasser.

Meisterinformationen:
Holen die Helden das Fläschchen mit geeigneten Hilfsmitteln, z. B. einem Ast heraus, erkennen sie darin eine klare Flüssigkeit. Um welches Elixier es sich handelt, läßt sich entweder durch eine Kostprobe oder durch Beträufeln eines Frosches herausfinden. Das Fläschchen enthält Schlafgift. Sollte ein Held die Flüssigkeit ausprobieren, dauert die Wirkung 7 Spielrunden, entfaltet sich jedoch nur, wenn fast das ganze Fläschchen getrunken wird. Beträufelt man aber einen Frosch, genügen wenige Tropfen, um die Wirkung herbeizuführen, das heißt, die Helden können dann das Elixier zum gewünschten Zeitpunkt einsetzen. Die Durchführung des Froschexperimentes ist allerdings nicht einfach, da die Frösche sehr wachsam sind und die Helden sich deshalb vorsichtig anschleichen müssen. Nur wenn ein Held eine Geschicklichkeitsprobe +3 schafft, gelingt der Versuch.

24 Bergweg

Allgemeine Informationen:
Der Weg windet sich im Zickzack an einem steilen Felshang aufwärts.

Spezielle Informationen:
Der Höhenunterschied zwischen dem unten liegenden Wald und dem oben befindlichen, ebenfalls bewaldeten Felsplateau beträgt 300 Meter.

Meisterinformationen:
Bei trockenem Wetter ist der Anstieg normalerweise problemlos zu bewältigen. Sehr eiligen oder unvorsichtigen Helden kann der Meister

dennoch Geschicklichkeitsproben -2 abverlangen. Eine mißlungene Probe bringt 1W6 Schadenspunkte ein – der Held ist schmerzhaft hingeschlagen und einige Meter abgerutscht.

25 Norbardenspähtrupp

Allgemeine Informationen:
Ein weitgehend gerader Waldweg, der zwischen mächtigen Birken verläuft.

Spezielle Informationen:
Plötzlich springen Norbarden, die sich hinter den Baumstämmen verborgen hielten, auf den Weg heraus und greifen an. Jeder Held bekommt es mit einem Gegner zu tun. Die Norbarden tragen Lederpanzer und schwingen blitzende Schwerter.

Meisterinformationen:
Dieser Überfall findet nur statt, wenn Olachtai durch einen, von den Kajaks geflüchteten Norbarden gewarnt oder wenn ein Spähtrupp durch die orangefarbene Wolke aus der »Guten Aussicht« (siehe Abschnitt 27) angelockt wurde. Da die Norbarden Befehl haben, Eindringlinge um jeden Preis aufzuhalten, kämpfen sie bis zum Tode.

Werte für einen Norbarden:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 12

26 Brunnen

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt durch dichten Wald.

Spezielle Informationen:
Unter lichten Eichbäumen steht ein aus groben, hellen Granitsteinen gemauerter Brunnen von zwei Metern Durchmesser. Der Brunnenrand befindet sich einen Meter über dem Boden. Eine Wegspur zieht sich zum Brunnen. Dort, wo die Wegspur den Brunnen erreicht, zeigen die Steine des Brunnenrandes einen dunklen, speckigen Schimmer und sehen abgegriffen aus. Ein sehr stabiler Eisenring ist an dieser Stelle in die Brunnenummauerung eingelassen. Das Tageslicht reicht nicht aus, um den Grund des Brunnens zu erkennen; er liegt im Dunkeln.

Meisterinformationen:
Durch Hinunterwerfen von Steinchen oder mittels einer abgeseilten Lampe kann man feststellen, daß der Brunnen etwa 18 Meter tief ist. Die Fallgeräusche oder das Lampenlicht lassen erkennen, daß der Brunnen kein Wasser enthält, sondern einen einigermaßen festen Boden hat. Mit Hilfe einer Lampe erkennt man auch einen Gang, der am Grund des Brunnens seitlich einmündet.
Läßt sich ein Held an zwei zusammengeknoteten Seilen hinunter (Kraftprobe für die »abseilenden« Helden. Je Held werden 3 Punkte von der Probe abgezogen. Bedienen also 3 Helden das Seil, muß jedem von ihnen eine Kraftprobe −9 gelingen. Mißlingt eine Probe, stürzt der Held in den Schacht: 2W6 Schadenspunkte.), erreicht er den aus weichem Lehm bestehenden Brunnenboden. Der Lehm verhindert, daß ein eventueller Absturz tödlich endet; außerdem sieht man menschliche Fußabdrücke, die in den Seitengang hinein- und aus ihm herausführen.
Der Seitengang ist aus Ziegelsteinen gemauert; er ist 1 Meter breit und zwei Meter hoch. Ein mit Licht vordringender Held gelangt nach 15 Metern an das Gangende. Dort sind zwei Bronzetafeln an der Wand angebracht. Die größere, 50 x 50 Zentimeter messende Tafel wird von stark oxidierten Befestigungsnägeln gehalten und zeigt drei menschenähnliche Gestalten, die auf einer sich windenden Schlange stehen. Die mittlere Gestalt ist wie ein Magier gekleidet, die beiden anderen sollen offensichtlich Norbarden darstellen. Da die Norbarden deutlich größer sind als der Magier, muß dieser ungewöhnlich klein und schmächtig sein. Direkt unter dieser Tafel ist eine kleinere Bronzeplatte angebracht (30 x 20 Zentimeter); in diese sind die Zahlen 9-2-2 eingeritzt. Die neuen Befestigungsnägel sowie Kratzspuren an der Wand lassen darauf schließen, daß die Platte vor nicht allzu langer Zeit ausgetauscht wurde.
Die Zahlenkombination dient zum Öffnen der magischen Türe von Olachtais Schlupfwinkel, einem ehemaligen Heiligtum der Hesinde. Die Figurendarstellung bietet folgende Information: Olachtai darf als Winzling gelten. Die Erkenntnis ist wichtig für die Versteinerungsfalle 34.16
Es gibt einen Grund, warum Olachtai den trokkenen Brunnen errichten ließ: Olachtais Späh-

trupps sind oft einige Zeit unterwegs, um Überfälle oder Anschläge durchzuführen. Nach einer längeren Abwesenheit zurückkehrende Norbarden finden dann im Brunnen die neueste Zahlenkombination für die magische Tür. Olachtais Zufluchtsort ist ja als ehemaliges Hesindeheiligtum überwiegend durch Fallen, weniger durch Wachen gesichert.
Falls die Helden den Gang genauer untersuchen sollten, kann der Meister die Gelegenheit benutzen und ihnen je nach psychisch, physischer Verfassung ein Fundstück zuspielen: z. B. in einer Höhlung hinter einer der Bronzetafeln einen Heiltrank oder auch einen Topf mit Borbarad-Moskitos.

27 »Gute Aussicht«

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt aus dem dichten Wald heraus auf eine weite Lichtung von ungefähr einem Kilometer Durchmesser. In der Mitte dieser freien Fläche erhebt sich ein großes Steingebäude.

Spezielle Informationen:
Ein fensterloser Turm mit einer Grundfläche von 7 x 7 Metern und einer Höhe von 12 Metern grenzt an einen Hof von 10 x 7 Metern; der Hof ist von einer 5 Meter hohen Mauer umgeben. Der ganze Komplex ist von einem 4 Meter tiefen und 6 Meter breiten Graben umschlossen, in dem es von Giftschlangen wimmelt. Der Graben läuft unmittelbar an den Mauern entlang. In der Mitte der westlichen Hofwand gibt es ein Portal, das mit einer Holztür verschlossen ist.
An dieser Stelle führt eine schmale Holzbrücke über den Graben. Über der Tür sind die Worte »Gute Aussicht« in den Stein gemeißelt.
Der Weg, auf dem die Helden gekommen sind, führt am Gebäude vorbei weiter nach Westen.

Meisterinformationen:
Die Helden können an dem Gebäude vorübergehen, ohne es zu untersuchen. Falls sie sich aber dafür interessieren, stellen sie fest, daß das Portal die einzige Möglichkeit darstellt, um unbeschadet in das Gebäude zu gelangen.

Spezielle Informationen:
Die Holztür in der Westwand ist versperrt, aber mit einer einfachen Geschicklichkeitsprobe zu öffnen. Die Helden blicken dann in einen 10 x 7 Meter großen, gepflasterten Hof. Aus der Turmwand, die sich von der Tür aus gesehen links befindet, ragt durch ein in 3 Meter Höhe angebrachtes Loch ein 8 Meter langer Balken, der an seinem Ende eine sitzartige Mulde trägt. Der Balken ist so geneigt, daß sich die Mulde nur einen Meter über dem Boden befindet. Von der Mulde führt ein straff gespanntes Seil senkrecht nach unten und verschwindet in einem Loch im Boden. Das Loch in der Wand ist durch eine am Balken befestigte Eisenblende so verdeckt, daß man nicht ins Innere des Turms sehen kann. Direkt neben der Mulde ragen zwei etwa 1,5 Meter lange Metallhebel aus dem Boden. Der eine Hebel besteht aus Kupfer, der andere aus Messing. In der Mulde am Balkenende sitzt ein trollgroßer Unhold, aus dessen borstig behaartem Kopf zwei kurze Hörner sprießen. Er trägt eine Ritterrüstung und ist mit einem Kriegshammer und einer Fackel vom Typ »Nieverlöschend« bewaffnet. Außerdem stecken in seinem Gürtel 10 Wurfmesser. Er macht eine einladende Handbewegung und grinst die Helden an.

Meisterinformationen:
Flüchten die Helden sofort wieder, bleibt der Unhold sitzen. Es handelt sich bei ihm um einen Diener Olachtais, der Feinde des Magiers in eine Falle locken soll. Er verfolgt die Helden nicht, sondern verharrt auf alle Fälle auf seinem Platz. Notfalls läßt er sich auf ein kurzes Gespräch ein, um die Helden in Sicherheit zu wiegen und vollends in den Hof zu locken. Greifen die Helden den Unhold an, stellt er sich in die Mulde und läßt seinen Kriegshammer rotieren. Dabei wartet er auf den passenden Moment, um nach dem Kupferhebel zu greifen und ihn umzulegen, was zur Folge hat, daß sich die Eingangstür schließt; außerdem öffnet sich im Turm eine Geheimtür und entläßt eine Meute geifernder Bluthunde (= Zahl der Helden −1). Versuchen die Helden, außer Reichweite des Unholds zu bleiben, benutzt er seine Wurfmesser, verläßt jedoch seinen Platz nicht. Mit Hunden und Unhold muß der Meister je nach Kampfkraft der Helden vorsichtig hantieren. Der Kampf soll zwar gefährlich und spannend, aber nicht unbedingt tödlich verlaufen.

Werte für einen Bluthund:

MUT:	8	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	12	AUSDAUER:	80

Monsterklasse: 10

Werte für den Unhold:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	80	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	1W+10
GESCHWINDIGKEIT:	–		(Kriegshammer)
Ausdauer:	100		2W (Fackel)
GESCHICKLICHKEIT:	16		2W (Wurfmesser)

Monsterklasse: 60

Der Unhold greift abwechselnd mit dem Kriegshammer (für ihn eine Einhandwaffe) und der Fackel an; er ist kaum zu besiegen, da er ja auch noch die Hunde losläßt. Es fällt den Helden jedoch rasch auf, daß er den Messinghebel erbittert verteidigt. Olachtai hat ihm nämlich eingeschärft, daß niemand diesen Hebel berühren darf, hat ihn jedoch nicht voll über dessen Funktion aufgeklärt.
In Wirklichkeit handelt es sich bei dem Balken um den gespannten Hebelarm eines Katapultes und der Messinghebel löst das Katapult aus. Kommt ein Held auf die Idee, den Messinghebel umzulegen, schafft er dies nur, wenn einem anderen Helden eine Attacke gegen den Unhold gelingt. Die Wirkung ist eindrucksvoll – so wird sie der Nachwelt überliefert werden: »Der Hebel löst die Sperrklinke eines Katapults. Der Balken zischt mitsamt dem Unhold hoch und beschleunigt ihn auf eine Umlaufbahn um Aventurien. Seine Fackel zieht eine funkensprühende Leuchtspur über den azurfarbenen Himmel. Als gehörnter Komet wird er in die Geschichte der Astronomie eingehen.« Gleichzeitig mit dem Unhold wird ein in der Katapultmulde untergebrachter Glasbehälter hochgeschleudert; dieser zerplatzt in etwa 100 Meter Höhe und entläßt eine große, orangefarbene Wolke, die sich langsam absenkt. Die Wolke ist für die Helden momentan unschädlich; sie wird aber von einem Norbardenspähtrupp bemerkt, der den Helden deswegen später auflauert *(siehe Abschnitt 25)*.
Eine elegante Kampfmethode ist möglich, falls die Helden Schlafgift erbeutet haben. Sie könnten ein Schwert beträufeln und den Unhold damit verletzen. Das Gift reicht nur für eine Waffe. Gelingt es, den Unhold einzuschläfern, erbeuten die Helden seine Waffen. Vermeiden sie dann noch das Abschießen des Katapults, unterbleibt auch die Ausbildung der orangefarbenen Wolke und die zusätzliche Begegnung mit dem Norbardenspähtrupp findet nicht statt. Besonders clevere Helden könnten sogar unter dem eingeschläferten Unhold den Glasbehälter finden, der mit einem orangefarbenen Gas gefüllt ist. Wirft man den Behälter auf den Boden, zerbricht er und erzeugt ein Nebelfeld von 200 Kubikmetern Rauminhalt.
Gelingt es den Helden, die Hunde zu besiegen und den Unhold einzuschläfern oder wegzukatapultieren, können sie durch die offenstehende Geheimtür in den Turm eindringen. Es gibt einen einzigen Raum im Innern, in dem sich außer Hundeexkrementen, Knochen und einem Strohlager die Hauptteile des Katapults befinden. Zu holen ist hier nichts. Es gibt auch keinen Zugang zum Turmdach. Das Verlassen des Hofes durch die Holztür in der Westmauer ist nach erneutem Umlegen des Kupferhebels ohne weiteres möglich.

28 Felsritzer

Allgemeine Informationen:
Die Vegetation wird spärlicher, die Bäume weichen zurück.

Spezielle Informationen:
Die Helden stehen auf einer öden Hochfläche. Der Boden besteht aus moos- und flechtenbewachsenem Kalkgestein. Etwa in der Mitte der Lichtung gabelt sich der Weg, so daß man entweder nach Norden oder nach Nordosten weitergehen kann. Neben der Weggabelung ist der Fels blank. Regelmäßige, etwa fingerbreite Rinnen von einigen Zentimetern Tiefe überziehen die Oberfläche. Die Rinnen folgen dem Gefälle, das heißt der Fließrichtung des Wassers.
Bei näherer Untersuchung sieht man in den Rinnen einige schneckenähnliche Tierchen, die jedoch einen winzigen Löwenkopf mit noch winzigeren Zähnchen haben.

Meisterinformationen:
Schlägt ein Held mit der Waffe auf eines der Tierchen, oder drückt er darauf, so spritzt es ihm eine ätzende Flüssigkeit ins Gesicht, die 4 Schadenspunkte verursacht. Beobachtet man die Tierchen aus größerer Nähe und ist dabei leise, hört man immer dann, wenn sie ihren Kopf gegen das Gestein drücken, feine Nagegeräusche. Offensichtlich fressen die Tierchen das Gestein langsam auf. Es handelt sich um Felsritzer, die bei der Nahrungsaufnahme diese Rinnen erzeugen.
Spätere Generationen von Wissenschaftlern



werden diese Rinnen Karren nennen und behaupten, sie seien durch Lösungsvorgänge im Kalkgestein entstanden, eine Erklärung, die einen echten Aventurier kaum befriedigen kann. Ein Kampf gegen die Felsritzer ist nicht möglich; sie haben keine Attacke- oder Paradewerte. Werden sie jedoch beschädigt, verursachen sie stets 4 Schadenspunkte, gegen die es keine Abwehrmöglichkeit gibt.

29 Rundturm

29.1 Außenansicht

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt auf eine Waldlichtung von 500 Metern Durchmesser. Inmitten einer blühenden Wiese steht ein etwa 15 Meter hoher und 10 Meter dicker, steinerner Rundturm mit einem spitzen Ziegeldach.

Spezielle Informationen:
An der Südseite des Turms befindet sich im Erdgeschoß eine gut 4 Meter hohe, stabile Holztür, die geschlossen ist. Neben der Tür baumelt ein Seil, offensichtlich ein Klingelzug. Verteilt über die Aussenmauer sind einige Lüftungsschlitze zu sehen. Der Weg führt direkt zur Turmtür und endet dort.

Meisterinformationen:
Die Lüftungsschlitze verlaufen abgewinkelt, so daß man nicht durch sie ins Turminnere sehen kann. Außerdem liegen sie mindestens 4 Meter über dem Boden. Aus dem Turm dringt kein Geräusch. Die Eingangstür ist versperrt.
Der Turm wird von einer 4 Meter großen, mißgestalteten, dreiköpfigen Kreatur bewohnt, die mit Olachtai in keiner Verbindung steht. Falls die Helden den Turm nur einer oberflächlichen Betrachtung unterziehen und dann wieder nach Süden zurückmarschieren, werden sie von der Mißgeburt nicht bemerkt.
Läuten die Helden am Klingelzug und begegnen dem daraufhin erscheinenden Monstrum freundlich, freut sich dieses und wird sehr gesprächig. Jeder seiner drei Köpfe unterhält sich gleichzeitig mit je einem Helden. Zum Abschied verschenkt das Monstrum einen Waffenbalsam. Außerdem dürfen die Helden für die Dauer des Abenteuers ihren *Charisma*wert um 1 erhöhen.
Das Monstrum reagiert nur aggressiv, wenn die Helden es angreifen, Tür oder Turm beschädigen oder heimlich in den Turm eindringen. Kommt es zum Kampf, benutzt die Kreatur ein gewaltiges Kriegsbeil. Ihr Körper wird von einem Kettenhemd geschützt.

Die Werte des Monstrums:

MUT:	20	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	2W+6
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	56

Monsterklasse: 22

Der Dreiköpfige ist auch durch Pfeilschüsse auf die Köpfe zu besiegen (Geschicklichkeitsprobe +4). Dazu muß jeder Kopf zweimal getroffen werden. Auf jeden Fall verursacht ein derartiger Pfeiltreffer 5 Schadenspunkte. Ist das Monstrum besiegt und wird von den Helden untersucht, finden sie ein kleines silbernes Schlüsselchen, das es an einer Halskette trägt. Das Kriegsbeil kann von einem Krieger als Barbarenstreitaxt verwendet werden. Die anderen, im Turm befindlichen Waffen des Ungeheuers sowie sein Kettenhemd sind für die Helden zu groß. Da nach der Niederlage des Riesen die Turmtür offen ist, kann der Turm inspiziert werden.
Für den Ablauf des Abenteuers ist die Begegnung mit der dreiköpfigen Mißgeburt ohne Bedeutung. Der Weg zum Rundturm ist eine Sackgasse, die wenig einbringt.

29.2 Erdgeschoß

Allgemeine Informationen:
Ein 5 Meter hoher Wohnraum, in dessen Mitte ein gewaltiger Tisch und ein dazu passender Stuhl stehen. Außerdem gibt es noch eine Feuerstelle, ein Regal mit Geschirr sowie einen Schrank. Eine steile Holztreppe führt nach oben.

Spezielle Informationen:
Die Schranktüre ist verschlossen, das Silberschlüsselchen paßt nicht.

Meisterinformationen:
Die Schranktüre läßt sich durch eine Geschicklichkeitsprobe+2 oder eine Körperkraftprobe+2 öffnen. Der Schrank enthält Kleidungsstücke des Monstrums sowie ein Ledersäckchen mit einer kleineren Geldsumme. Ist es den Helden gelungen, heimlich in den Turm einzudringen, werden sie spätestens jetzt vom Dreiköpfigen überrascht und angegriffen.

29.3 Erstes Obergeschoß

Allgemeine Informationen:
Ein 5 Meter hoher Schlafraum. Eine Leiter führt zu einer Deckenluke, die durch eine hölzerne Klappe verschlossen ist.

Spezielle Informationen:
Ein gut 4 Meter langes Strohlager befindet sich an der Südseite des Raums. Am Fußende des Lagers lehnt eine riesige Keule an der Mauer. An der Ostwand hängt etwa in Kopfhöhe der Helden ein aus Metall gefertigtes Kästchen an der Wand.

Meisterinformationen:
Das Kästchen ist fest mit der Wand verschraubt und kann nur mit dem Silberschlüsselchen vom Hals des Riesen geöffnet werden. Es springt dann auf und eine durch Stahlfedern angetriebene Lederfaust schnellt heraus. Durch eine geglückte Geschicklichkeitsprobe +4 kann der aufsperrende Held zur Seite springen. Mißlingt die Probe, wird er k. o. geschlagen und erleidet 3 Schadenspunkte. Die Bewußtlosigkeit dauert eine Spielrunde. Im geöffneten Kästchen steht eine Dose mit Waffenbalsam, ausreichend für eine Waffe.

29.4 Zweites Obergeschoß

Allgemeine Informationen:
Die in diesen Raum führende Holzluke läßt sich ohne Schwierigkeiten öffnen. Man blickt in einen leeren, dämmrigen Speicherraum.

Spezielle Informationen:
Keine.

Meisterinformationen:
Der oben auf der Leiter stehende Held wird sofort von 1W6 Riesenfledermäusen angegriffen, ohne daß er die erste Attacke parieren kann. Wirft er die Luke rasch wieder zu, können ihn die Fledermäuse nicht mehr angreifen. Kämpft er, kann er erst nach zwei Kampfrunden von einem weiteren Helden unterstützt werden.

Werte für eine Riesenfledermaus:

MUT:	10	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	5	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	2 SP
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	10

Monsterklasse: 3

Helden, die Schadenspunkte durch Fledermausbisse erleiden, würfeln wegen der Infektionsgefahr mit dem W20. Bei 19 oder 20 werden sie infiziert und benötigen einen Heiltrank oder Zauberspruch. Übrigens gibt es im Speicherraum außer Fledermauskot nichts zu holen.

30 Geröllfeld

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt über eine baumlose, öde Hochfläche.

Spezielle Informationen:
Die Helden erreichen ein aus größeren Felsstücken und Blöcken gebildetes Geröllfeld. Wenige 100 Meter hinter dem Geröllfeld ist wieder Wald zu erkennen. Ein schmaler Fußpfad führt auf den Waldrand zu. Plötzlich sieht man am Himmel große Vögel kreisen: Riesenalken (1 pro Held). Im gleichen Augenblick entdecken die Riesenalken die Helden und nähern sich in raschem Flug. Mit ihren Fußkrallen umklammern sie kleine Felsblöcke.

Meisterinformationen:
Die Helden müssen nun rasch überlegen, wie sie reagieren. Zaudern sie zu lange, werden sie vom ersten Angriff auf freiem Feld überrascht. In diesem Fall werden die Schadenspunkte wie bei den unten stehenden Fluchtregeln ausgewürfelt. Suchen die Helden dagegen sofort Deckung hinter den Felsblöcken des Geröllfeldes, sind sie relativ gut geschützt. Man kann die Riesenalken nur durch Pfeilschüsse bekämpfen, da sie während der gesamten Kampfdauer in der Luft bleiben. Auch für Zaubersprüche sind sie deswegen nicht erreichbar. Verfügt die Heldengruppe nicht mehr über Pfeile, bleibt nur die Flucht zum Waldrand, um den Riesenalken zu entkommen. »Die Riesenalken greifen im Tiefflug an. Kurz bevor sie euch erreicht haben, lassen sie die Felsen fallen und schießen mit rauschenden Schwingen aufwärts. Krachend prallen die Felsblöcke auf und kollern weiter; mit sirrendem Geräusch fliegen Steinsplitter umher. Die Riesenalken lassen ein zorniges Krächzen hören.«

Flucht der Helden:
Bis zum Erreichen des Waldrands wird die Heldengruppe dreimal von den Riesenalken angegriffen. Der Meister würfelt pro Held und Angriff einmal mit dem W6.

1– 2 = Weit daneben, kein Schaden
3– 5 = Steinsplitter verursachen SP in Höhe der Augenzahl
6 = Volltreffer, 10 Schadenspunkte

Helden gehen in Deckung:
Der Meister würfelt pro Held und Angriff einmal mit dem W20.
1–10 = Weit daneben, kein Schaden
11–18 = Steinsplitter verursachen 2 Schadenspunkte
19–20 = Volltreffer, 10 Schadenspunkte

Mit Bogen bewaffnete Helden können pro Angriff einen Pfeil auf die Riesenalken abschießen. Um zu treffen, ist eine einfache Geschicklichkeitsprobe notwendig. Haben die Riesenalken durch Pfeilschüsse insgesamt 40 Schadenspunkte erlitten, unternehmen sie keinen erneuten Angriff mehr, sondern fliegen geschlossen davon. Sind mehr als zwei Helden mit Bogen bewaffnet, sollte der Meister die zur Vertreibung der Riesenalken notwendigen Trefferzahlen um 20 Schadenspunkte pro Bogenschütze erhöhen. Gehen den Helden während des Kampfes die Pfeile aus, bleibt nur die Flucht (siehe oben), da die Riesenalken sonst immer wieder angreifen. Natürlich kann der Meister auch noch andere Kampfvarianten als die hier beschriebenen erfinden.

Werte für einen Riesenalk:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+8
GESCHWINDIGKEIT:	15/1	AUSDAUER:	65

Monsterklasse: 30

Die Werte für Attacke, Parade und Trefferpunkte sind für den oben beschriebenen Kampf ohne Bedeutung, sondern nur für einen am Boden stattfindenden Nahkampf gedacht.

31 Elch

Allgemeine Informationen:
Der Weg führt in östlicher Richtung durch sehr lichten Birkenwald, der aus schön gewachsenen, großen Bäumen besteht. Der Boden zwischen den Bäumen ist von kurzem, saftigem Gras bewachsen.

Spezielle Informationen:
Direkt am Wegrand, keine 20 Meter entfernt, steht ein kapitaler Elchbulle. Als er euch bemerkt, scharrt er mit den Hufen und schnaubt.

Meisterinformationen:
Unmittelbar danach stürmt der Elch auf die Helden los. Dem Meister muß klar sein, daß ein kapitaler Elchbulle ein äußerst ernstzunehmender Gegner ist. Die Helden können sich durch eine gelungene Geschicklichkeitsprobe –2 auf die Bäume retten. Allerdings bearbeitet dann der Elch einen Baum pro Kampfrunde so heftig mit dem Geweih, daß auf ihm sitzende Helden eine Kraftprobe ablegen müssen, um nicht herunterzufallen. Stürzt ein Held ab, erleidet er durch den Sturz 1W6 Schadenspunkte und wird anschließend vom wütenden Elchbullen angegriffen. Versucht er erneut, auf den Baum zu klettern, muß er zwei Attacken des Elchs ohne Parademöglichkeit hinnehmen, außerdem ist nochmals eine Geschicklichkeitsprobe –2 erforderlich. Vom Baum aus kann der Elch mit Schuß- oder Wurfwaffen bekämpft werden. Bogenschützen legen dazu einfache Geschicklichkeitsproben ohne Zuschlag ab. Die Werte für andere Waffen sind der Schuß- und Wurfwaffentabelle zu entnehmen. Helden, die nicht auf einen Baum klettern wollen, oder dies nicht schaffen, müssen am Boden gegen den Elchbullen kämpfen. Dieser hat dann pro Kampfrunde zwei Attacken*, da er sowohl sein Geweih als auch die Hufe zum Angriff benutzt.
Gelingt es den Helden, dem Elch 20 Schadenspunkte zuzufügen, zieht er sich aus dem Kampf zurück und flüchtet in den Wald. Die Kletterkünstler unter den Helden können nun unbesorgt von ihrer Zuflucht in den Bäumen heruntersteigen.

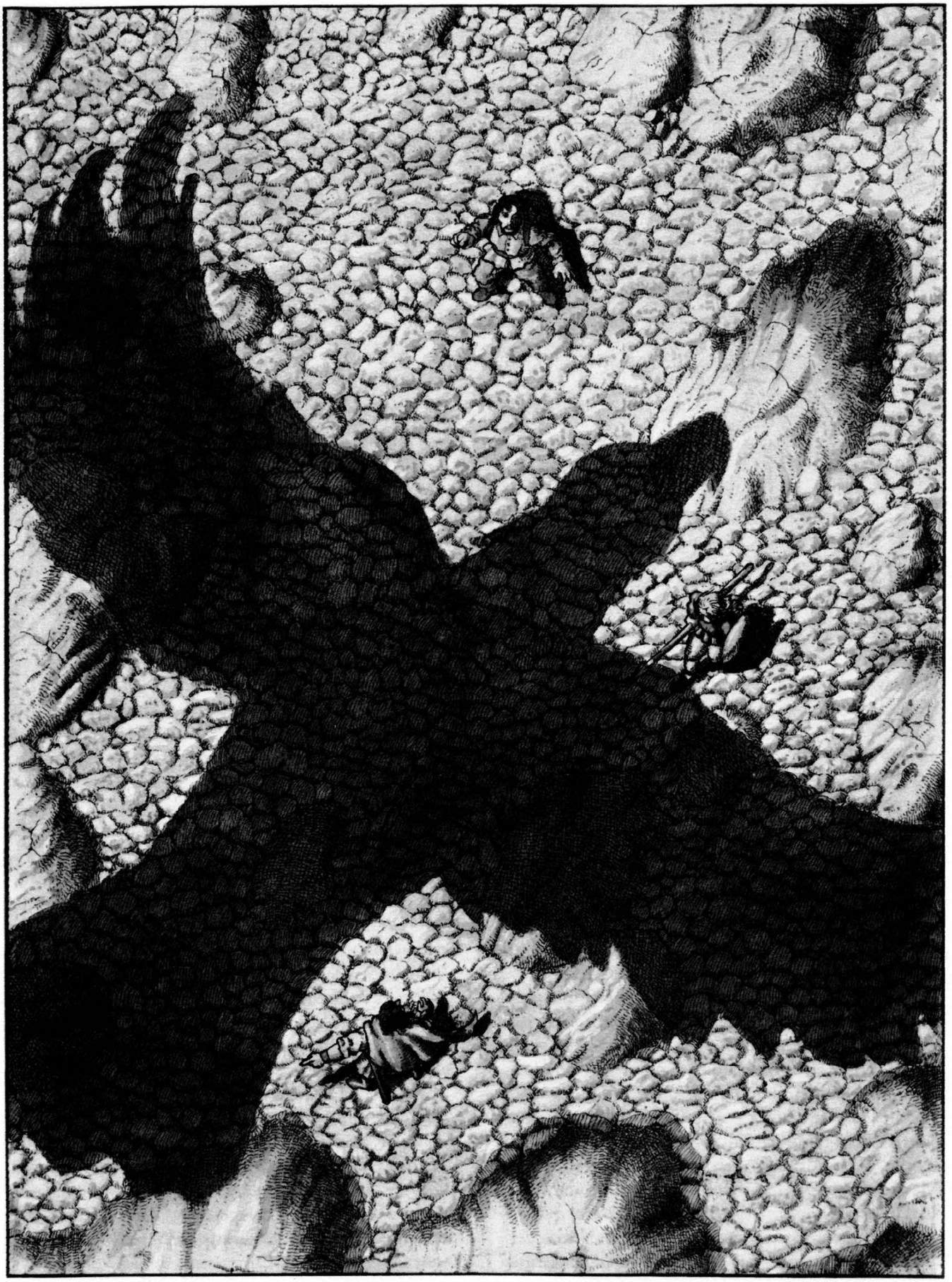
Werte für einen Elchbullen:

MUT:	20	ATTACKE:*	10
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	7		1W+4 (Hufe)
			2W+2 (Geweih)
		AUSDAUER:	65

Monsterklasse: 20

32 Waldarbeiterhütte

Allgemeine Informationen:
Der Weg verläuft in nördöstlicher Richtung durch dichten Wald.



Spezielle Informationen:
Am Wegrand liegen einige Ster aufgeschichtetes Brennholz, daneben steht eine 4 x 4 Meter große Holzhütte, deren Tür in der Frontwand geschlossen ist. Ein Vorhängeschloß dient der Sicherung. In der der Tür gegenüberliegenden Wand befindet sich ein kleines Fenster mit völlig blinden Scheiben, so daß man nicht ins Innere sehen kann. In der Hütte ist es totenstill.

Meisterinformationen:
Wird ein Eindringen in die Hütte gewünscht, gibt es zwei Möglichkeiten: Die Helden können mit einer geglückten Kraftprobe +3 das Vorhängeschloß an der Türe aufbrechen; sie können aber auch die Fensterscheibe an der Rückwand einschlagen und das Fenster entriegeln. Mißlingt dabei eine einfache Geschicklichkeitsprobe, erleidet der Held 2 Schadenspunkte durch Glasscherben, kann jedoch das Fenster öffnen.
Die Hütte dient als Werkzeugdepot und Unterkunft für Holzfäller. Momentan hält sich niemand darin auf. Die einfache Einrichtung besteht aus einem Tisch, einer Sitzbank und zwei Hockern. Hinter der Tür steht eine offene Werkzeugkiste, die zwei große Sägen zum Baumfällen, drei kleine Beile, eine große Holzfälleraxt (1W+4, 120 Unzen, AT −2, PA −4) und ein 10 Meter langes Seil enthält.

33 Waldrand

Allgemeine Informationen:
Der Weg biegt nach Norden um, gleichzeitig endet der Wald.

Spezielle Informationen:
Vor den Helden erstreckt sich eine geringfügig tiefer als der Wald liegende, weite Grasfläche, die gut überblickt werden kann. In etwa zwei Kilometer Entfernung steigt eine in Ost-West-Richtung verlaufende Kette dunkler Basaltfelsen auf. Genau in Richtung des weiterführenden Weges, etwa in der Mitte zwischen dem Wald im Süden und der Bergkette im Norden, liegt eine 150 Meter lange und 16 Meter dicke, aus schwarzem Gestein herausgemeißelte Schlangennachbildung in der Ebene. Es sieht so aus, als würde sie sich mit weit aufgerissenem Maul auf die Helden zuschlängeln. Derweil hat es zu dämmern begonnen. Majestätisch kreist ein Riesenalk am dunkler werdenden Himmel. Mit dem letzten Licht des zur Neige gehenden Tages fliegt er durch eine breite Öffnung in den oberen Kopfteil der Schlange. Ein bleicher Vollmond geht auf.

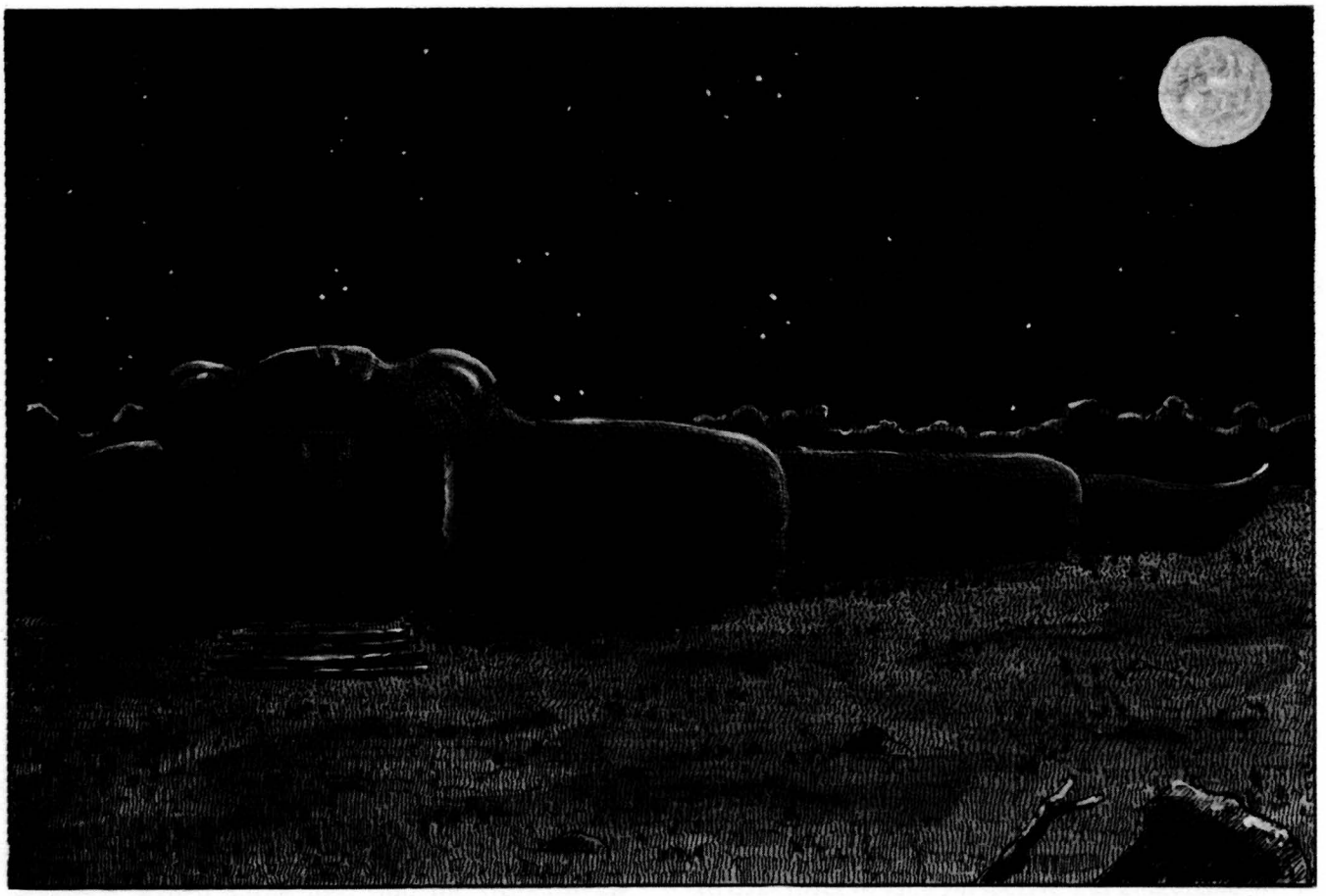
Meisterinformationen:
Die Helden sollten möglichst in der Abenddämmerung den Waldrand erreichen. Natürlich muß ihnen klar sein, daß die Steinschlange Olachtais Zufluchtsstätte ist. Der Meister sollte den Helden ruhig etwas Zeit lassen, damit sie ihr weiteres Vorgehen beraten können.
Warten die Helden den nächsten Tag ab, um die Steinerne Schlange zu erreichen, kreisen ständig Riesenalken am Himmel, die jeden Näherkommenden in bewährter Manier sofort mit Steinen bombardieren. Der Meister muß dann ähnlich wie bei Abschnitt 30 die Schadenspunkte feststellen. Außerdem wird durch den entstehenden Kampflärm ein im Wald umherstreifender Trupp räuberischer Norbarden (1 Norbarde pro Held) angelockt, dem zum Waldrand zurückflüchtende Helden in die Arme laufen. Die Werte der Norbarden sind bei Abschnitt 25 zu finden.
In der Nacht ist die Steinerne Schlange, die in früheren Zeiten als bedeutendes Hesinde-Heiligtum galt, problemlos zu erreichen. Der Vollmond spendet ausreichend Licht, um alle wichtigen Einzelheiten einigermaßen erkennen zu können.

34 Die Steinerne Schlange

1 Eingang

Allgemeine Informationen:
Ein Fußpfad führt zum weit aufgesperrten Maul der Steinschlange. Näherkommend erkennt man eine breite ins Innere des Mauls führende Steintreppe.

Spezielle Informationen:
Steigt man über die Treppe in den aufgerissenen Schlangenrachen, erblickt man im Hintergrund eine 2,5 x 1,5 Meter große Bronzetür. Die Oberfläche der Tür ist von einem riesigen Relief bedeckt. Es zeigt eine Frauengestalt, die ein langes, die Brüste nicht bedeckendes Gewand trägt. Mit beschwörender Geste hebt sie eine Schlange zum Himmel. An der Türe ist weder Schloß, noch Riegel oder Klinke vorhanden. Neben der Tür befindet sich eine ins schwarze Gestein gehauene Nachbildung eines menschlichen Ohrs.



Meisterinformationen:

Die richtige Zahlenkombination zum Öffnen dieser Türe wissen die Helden nur, wenn sie entweder das Rätsel des Kobolds gelöst haben, oder in den Brunnen (Abschnitt 26) gestiegen sind. Man kann die Türe weder durch Geschicklichkeit, noch durch Kraft oder Magie öffnen. Sind den Helden die richtigen Zahlen unbekannt, weil sie allzu sorglos vorgingen, so kann ein gestrenger Meister seine Schützlinge wieder umkehren lassen. Notfalls kann er aber auch nach einiger Zeit einen Norbardenwachtrupp (Zahl der Helden +1) herausstürzen lassen. Siegen die Helden, ist der Zugang frei.

Die erwünschte Lösung wäre es jedoch, aus nächster Nähe die richtige Zahlenkombination (9-2-2) in das Steinohr zu flüstern; die Tür schwingt dann geräuschlos auf. Sind die Einflüsterungen falsch, geht eine vorher nicht erkennbare Klappe über dem Ohr auf, ein Hammer schnellt heraus und schlägt dem Flüsterer zur Anregung des Denkvermögens auf den Kopf. Dieser Schlag verursacht mit Helm einen, ohne Helm 4 Schadenspunkte.

1A Riesenalkenhöhle

Meisterinformationen:

Das »Flugloch« der Riesenalke befindet sich auf der Oberseite der Schlange, ist also von unten nicht zu sehen. Wenn die Helden in den Raum 1A hineinschauen wollen, müssen sie zunächst die Schlange erklimmen – ein fast unmögliches Unterfangen, da auch ein erfahrener Kletterer auf dem polierten Basalt, aus dem die Schlange besteht, keinen Halt findet. Erst wenn die Helden sich geeignete Hilfsmittel beschaffen – etwa einen Baumstamm mit gekappten Ästen an die Schlange lehnen –, kann der Meister einen Aufstieg gestatten.

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist ungefähr 20 mal 15 Meter groß und zwischen 5 und 7 Meter hoch. Zugänglich ist er über ein riesiges Flugloch in seiner Decke.

Spezielle Informationen:

Das durch das Flugloch einfallende Sonnen- bzw. Mondlicht sorgt dafür, daß der Raum bei Tag und



Nacht recht gut zu überblicken ist. In der Höhle sind alle 12 Riesenalken versammelt. Der Boden ist von Nahrungsresten und den Ausscheidungen der Riesenvögel bedeckt.

Meisterinformationen:

Ein Held, der von oben in den Raum eindringen will, kann sich entweder abseilen oder einen Sprung riskieren. In beiden Fällen muß er 2 Alk-Attacken ohne Parademöglichkeit über sich ergehen lassen. Anschließend mag er sich dann ein Gefecht mit den 12 Riesenvögeln liefern. Zur Erreichung des Spielziels ist es für die Helden nicht erforderlich, in die Alkenhöhle einzudringen – der einfachere Weg in die Schlange führt sicherlich durch das Eingangstor.

Falls die Helden dieses Tor aber absolut nicht überwinden können, bietet die Alkenhöhle immerhin einen zweiten Zugang. In ihrem hinteren Teil befindet sich eine Falltür, die die Helden aber nur dann entdecken können, wenn sie zuvor die Alken aus ihrer Höhle vertrieben haben, was ihnen (und dafür sollten Sie als Meister sorgen) nicht ohne weiteres gelingen dürfte.

Die Werte für einen Riesenalk:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+8
GESCHWINDIGKEIT:	15/1	AUSDAUER:	65

Monsterklasse: 30

2 Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Der Raum hinter der Bronzetür ist dunkel. Ein süßlicher Verwesungsgeruch hängt in der Luft.

Spezielle Informationen:

Eine aus dem schwarzen Basalt gemeißelte Felskammer von 5 mal 4 Metern Größe. Die Raumhöhe beträgt 4 Meter. In der Mitte der Südwand befindet sich eine Bronzetür, in der Mitte der Nordwand eine zwar geschlossene, jedoch unversperrte Holztür. In der Südwestecke ist in die Decke eine knapp 1 x 1 Meter große Holzluke eingelassen, die mit einem schweren Schloß gesichert ist. Eine Leiter in Form von in die Wand eingelassenen Eisen-

krampen führt zur Luke hinauf. An den Wänden ist etwa ein Dutzend großer, eiserner Kerzenleuchter befestigt; auf jedem steckt ein menschlicher Schädel. Einige der Schädel sind bereits vollständig vertrocknet, andere wiederum scheinen noch ziemlich gut erhalten zu sein, vermutlich Vorgänger der gerade in diesen Raum eingedrungenen Helden.

Meisterinformationen:

Die Schädel dienen nur dazu, die Helden zu beeindrucken. Der Meister kann diese Szene je nach »Geschmack« weiter ausmalen. Klettert jemand über die Leiter zur Luke hinauf, kann er versuchen, das Schloß zu knacken. Dazu ist entweder eine Geschicklichkeitsprobe +3 oder eine Kraftprobe +4 notwendig. Nach geglückter Probe kann man die Luke nach oben aufklappen. Ein Held, der dies probiert, erhält einen fürchterlichen Schnabelhieb, der ihn von der Leiter wirft und 1W+8 Trefferpunkte verursacht. (Die Luke führt in die Behausung der Riesenalken, die hier alle zwölf einträchtig versammelt sind. Ein Vordringen in diesen Raum (siehe auch den vorhergehenden Abschnitt) ist selbstmörderisch und überflüssig. Wird nämlich Olachtai besiegt, löst sich auch der Bann, mit dem er den Alken seinen Willen aufzwingt, und die Riesenalken fliegen friedlich in alle Richtungen davon.

3 Gruftgewölbe

Allgemeine Informationen:
Der Raum ist unbeleuchtet.

Spezielle Informationen:
Ein 7 x 6 Meter großer und 6 Meter hoher Raum mit Wänden und Boden aus Basalt. Eine große Säule in der Raummitte stützt die gewölbte Decke. In der Südwand, sowie am westlichen Ende der Nordwand befindet sich jeweils eine Holztür. Längs der Ostwand stehen zwei schmucklose Steinsarkophage. Jeder Sarkophag ist knapp drei Meter lang, 1,5 Meter breit und ebenso hoch. Die Sarkophage sind geschlossen. Die Türen lassen sich ohne weiteres öffnen.

Meisterinformationen:

Für das Anheben des steinernen Sarkophagoberteils ist jeweils eine Kraftprobe +3 erforderlich. Im linken Sarkophag kauern drei Skelette, die beim ersten Anheben des Sarkophagdeckels kräftig nachhelfen und anschließend sofort herausspringen. Sie tragen vergammelte Schuppenpanzer und sind mit rostigen Schwertern bewaffnet, mit denen sie sofort angreifen. Im rechten Sarkophag liegt ein silbernes Kurzschwert im Wert von 50 Silbertalern.

Werte für ein Skelett:

MUT:	12	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	1000

Monsterklasse: 15

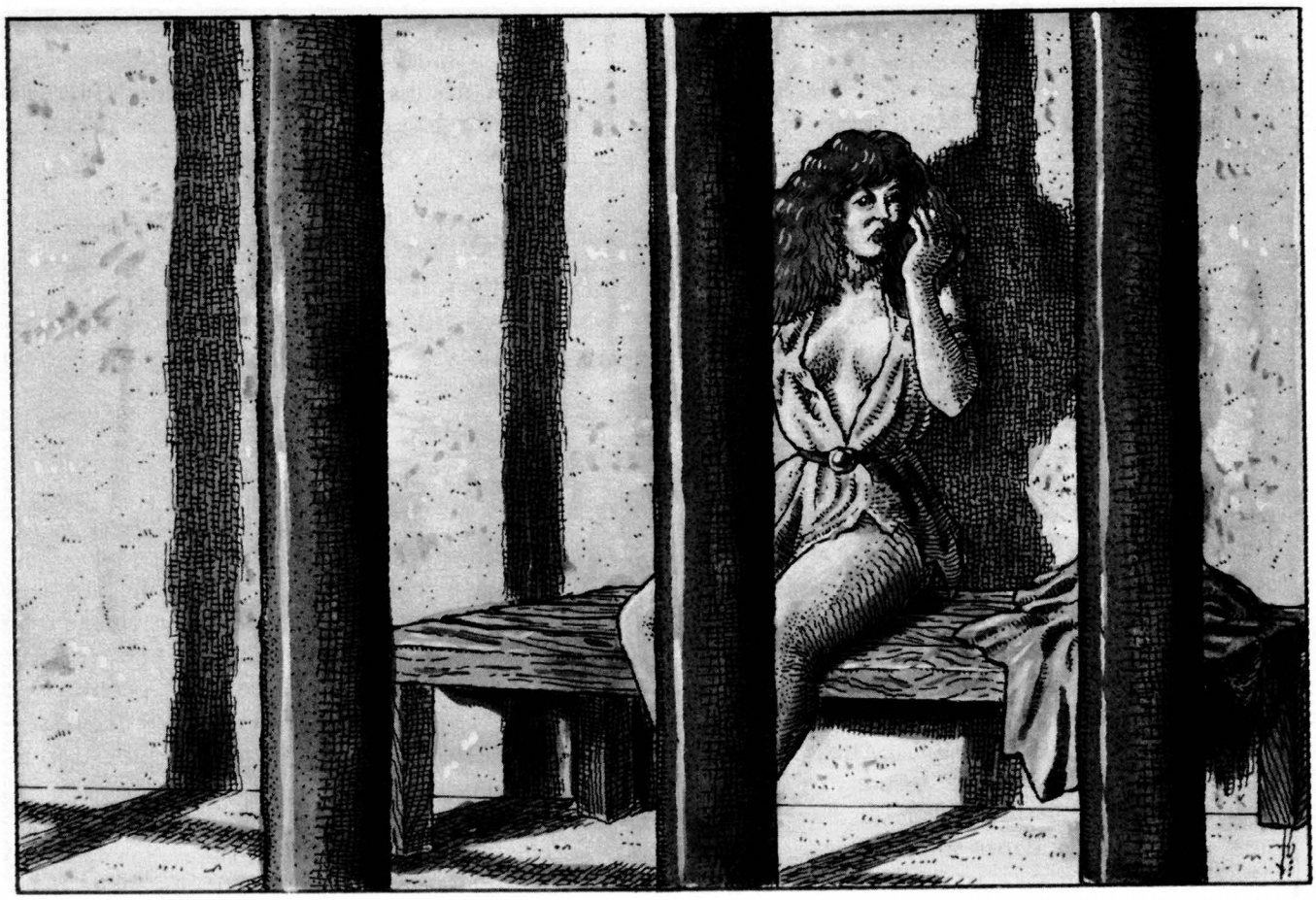
4 Verlies

Allgemeine Informationen:
Eine 4 x 4 Meter große und 3 Meter hohe, aus dem Felsen gemeißelte Kammer wird von einem sehr stabilen Eisengitter in einen 1 Meter breiten Gang und eine 3 Meter breite Kerkerzelle geteilt. Der Gang weist am Nord- und Südende jeweils eine stabile, jedoch unversperrte Holztür auf. Eine blakende Öllampe erhellt den ganzen Raum.

Spezielle Informationen:
In das Gitter ist eine versperrte Tür eingebaut. In einer kleinen Nische der Gangwand hängen ein großer und ein kleiner Schlüssel. Auf einer Holzpritsche in der Kerkerzelle liegt eine angekettete Gefangene: Ein ungewöhnlich hübsches Mädchen, das noch dazu recht spärlich bekleidet ist, streckt den Helden flehend die mit rasselnden Ketten gefesselten Hände entgegen. Das Mädchen bittet die Helden, es zu retten und erzählt, daß es vor einem Monat in der Nähe des Ortes Elvurum beim Beerensammeln von Norbarden überfallen, hierher geschleppt und eingekerkert wurde. Die Norbarden hätten eine Lösegeldforderung erhoben, aber bisher sei von ihren Angehörigen nicht gezahlt worden. Sie weiß auch, daß die Norbarden unter dem Einfluß Olachtais stehen, hat diesen aber noch nicht zu Gesicht bekommen. Was hinter der Holztür im Norden liegt, ist ihr unbekannt; weiter als bis in ihre Kerkerzelle ist sie nicht gekommen.

Meisterinformationen:

In Wirklichkeit ist das Mädchen ein Gestaltwandler, den Olachtai hier unschädlich gemacht hat und nun als Falle benutzt. Befindet sich ein Magier unter den Helden, der den Spruch SENSIBAR anwendet, erkennt er die heimtückische Gesinnung des Gestaltwandlers. Natürlich kön-



nen die Helden den Gestaltwandler problemlos befreien. Der große Schlüssel aus der Nische öffnet die Gittertür, der kleine die Fesseln. Überglücklich fällt das Gestaltwandlermädchen einem Helden um den Hals und schmiegt sich an ihn. Der Meister möge hier die richtige Wahl unter den Helden treffen. Das Gestaltwandlermädchen ist bereit, die Helden zu begleiten, bittet jedoch um eine Waffe. In der Folge wird es einen der Helden heftig umwerben. Es versucht, ihn bei günstiger Gelegenheit durch weitgehende Versprechungen von der Gruppe wegzulocken, um ihn zu ermorden und in seinen Körper zu schlüpfen. Ist der Held leichtsinnig genug, entscheidet der Meister, ob der Anschlag gelingt. Wird der Gestaltwandler entlarvt, kämpft er mit wilder Entschlossenheit bis zum Tode.

Werte für den Gestaltwandler:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	8		je nach Waffe
		AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 14

Gegen den Gestaltwandler kämpfende Helden müssen 2 Punkte von ihrem Attackewert abziehen. Besteht die Heldengruppe ausschließlich aus weiblichen Helden, ist der Gestaltwandler ein junger Mann.

5 Stegraum = Pendelfalle

Allgemeine Informationen:
Ein 9 x 14 Meter großer und 8 Meter hoher Raum, der wie alle anderen Räume aus dem schwarzen Basalt herausgemeißelt ist. An der Wand befestigte Öllampen spenden Licht. Durch die Südtür tritt man in 4 Meter Höhe auf einen 1 Meter breiten und 14 Meter langen Holzsteg, der frei durch die Raummitte führt. Der Steg verbindet eine Tür in der Mitte der Südwand mit einer Türöffnung in der gegenüberliegenden Wand. Man sieht, daß der Raum hinter der nördlichen Türöffnung beleuchtet ist.

Spezielle Informationen:
Ein muffiger Geruch hängt in der Luft. Er stammt von Wolfsratten, von denen es am Boden – 4 Meter unter dem Steg – nur so wimmelt. Über dem Steg

verläuft an der Decke eine eigenartige Vorrichtung, die an hintereinander aufgereihte, überdimensionale Uhrpendel erinnert. Der Aufhängepunkt eines jeden der insgesamt 20 Pendel befindet sich 4 Meter über dem Steg an der Decke. Die Pendel hängen aber nicht nach unten, sondern sind in einer Halterung seitlich rechts und links vom Steg an der Dekke eingeklinkt. Jedes Pendel ist fast 4 Meter lang und trägt ein schweres Gewicht am Ende.

Meisterinformationen:

Wegen der in beliebiger Zahl zur Verfügung stehenden, äußerst aggressiven Ratten kann der Raum nur über den Steg durchquert werden. Geht der vorderste Held etwa 1 Meter weit auf den Steg hinaus, schwingt eines der Pendel von der Decke herunter, fegt haarscharf über den Steg und schwingt auf der anderen Seite wieder zur Decke hinauf, wo es erneut einklinkt. Ein Held, der den Steg überqueren will, braucht dazu 20 Schritte. Für jeden Schritt würfelt er einmal mit dem W20. Beim ersten Wurf darf er keine 1, beim zweiten Wurf keine 2 usw. würfeln. Geschieht dies, muß dem Helden eine Geschicklichkeitsprobe +3 gelingen, sonst wird er von einem Pendel getroffen und in die Rattengrube geschleudert. Ein Held, dem dieses Mißgeschick widerfährt, erleidet durch den Sturz 1W6 Schadenspunkte. Außerdem stürzen sich 2W6 Wolfsratten auf ihn. Wolfsratten haben einen Attackewert von 7; ihr Biß, der immer ungeschützte Körperstellen trifft, verursacht 3 Schadenspunkte. Wegen der großen Menge der Wolfsratten muß der abgestürzte Held möglichst schnell zu seinen Kameraden hineilen, um sich hinaufziehen zu lassen. Er kann deshalb die Attacken der Wolfsratten nicht parieren. Derjenige Helfer, der dem Abgestürzten ein Seil zuwirft, um ihn heraufzuziehen, muß eine Kraftprobe bestehen. Mißlingt die Probe, muß das arme Opfer in der Rattengrube eine zweite Wolfsrattenattacke hinnehmen. Diesmal greifen 3W6 Tiere an. Mit jeder mißlungenen Kraftprobe erhöht sich dadurch die Zahl der angreifenden Wolfsratten um 1W6. Wird diese Situation für den Helden allzu gefährlich, kann der Meister die Zahl der Angreifer ohne weiteres verringern.
Es kann jeweils nur ein Held den Steg überqueren. Der erste Held, dem die Überquerung gelingt, kann in Raum 6 die Pendelfalle abschalten.
Übrigens ist es gar nicht so einfach, zwanzigmal hintereinander beim Würfeln eine bestimmte Zahl zu vermeiden. Es kann durchaus passieren, daß mehrere Versuche nötig sind, bevor dem ersten Helden die Stegüberquerung gelingt. Falls sich ein Blutbad abzuzeichnen beginnt, sollte der Meister flexibel (und großzügig) reagieren.

6 Hebelraum

Allgemeine Informationen:
Ein 4 x 4 Meter großer und 3 Meter hoher Raum aus Basaltgestein, der von zwei an der Wand befestigten Öllampen erhellt wird.

Spezielle Informationen:
In der Mitte der Südwand befindet sich eine Türöffnung, in der Mitte der Nordwand eine geschlossene, jedoch unversperrte Holztüre. In der Mitte der Ostwand ragt in ein Meter Höhe ein großer Bronzehebel aus dem Mauerwerk.

Meisterinformationen:

Der Bronzehebel läßt sich nach oben oder nach unten drücken. Läßt man ihn wieder los, federt er in die Ausgangsstellung zurück. Drückt man den Hebel nach unten, passiert absolut nichts. Drückt man dagegen den Hebel mit der bloßen Hand (nicht mit Hilfsmitteln!) nach oben, wird die Pendelfalle abgeschaltet. Das kann man jedoch nur feststellen, wenn man probeweise den Steg betritt.

7 Kultraum

Allgemeine Informationen:
Ein saalartiger Raum aus glatt behauenem, schwarzen Basaltgestein. Die Steindecke wird von zwei 8 Meter hohen Säulen gestützt. Die Raummaße betragen 14 Meter in Ost-West-Richtung sowie 10 Meter in Nord-Süd-Richtung. Einige an den Säulen befestigte Öllampen erhellen den Raum.

Spezielle Informationen:
In der Nordwand ist eine 3 Meter hohe und 1 Meter breite Gangöffnung zu sehen. Sie ist mit einem schweren Fallgitter verschlossen, das aus einem Schlitz in der Gangdecke kommt. Unmittelbar rechts von der Gangöffnung ragt eine wuchtige, eiserne Kurbel aus der Saalwand. Wenige Meter weiter östlich steht auf einem 1 Meter hohen Granitsockel eine Bronzestatue in Menschengröße. Sie stellt einen Lurenbläser in Aktion dar. Aus dem Granitsockel ragt ebenfalls eine eiserne Kurbel.

Im Osten des Saales befindet sich ein Altarstein, der auf der Vorderseite ein eingemeißeltes Hesinderelief trägt. Ein einst kostbar besticktes, jetzt jedoch ziemlich zerschlissenes Tuch bedeckt die Altarplatte. Auf dem Tuch liegt ein umgestürzter, dreiarmiger Bronzeleuchter, der mit Rankenornamenten verziert ist.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um den ehemaligen Kultraum des Hesindetempels. Der Altarstein birgt keine Geheimnisse; das gestickte Altartuch zerreißt bei der geringsten Beanspruchung; der Bronzeleuchter ist etwas verbogen und ziemlich sperrig; wertvoll ist er höchstens in den Augen eines Hesindegeweihten.
Durch die Stäbe des Fallgitters kann man in den weiter nach Norden führenden Gang sehen; dieser biegt nach 8 Metern nach Osten um. Drei Meter vom Fallgitter entfernt ist auf der rechten Gangseite eine geschlossene Holztür zu sehen, über der eine brennende Öllampe hängt. Um diesen Gang betreten zu können, muß das Fallgitter gehoben werden. Dies ist nur möglich durch den Zauberspruch (FORAMEN-FORAMINOR) oder mit Hilfe der Kurbel *im Statuensockel.* Wird diese Kurbel betätigt, hebt sich das Fallgitter geräuschlos.
Falls jedoch ein Held die Kurbel *neben dem Fallgitter* eine halbe Umdrehung weit bewegt, ertönt aus der Lure ein schauriger, unheimlich lauter Ton, der in dem großen Saal nur langsam verhallt. Kurz darauf hebt sich das Fallgitter; gleichzeitig wird die Holztür aufgerissen und mit Lederpanzern geschützte, schwertschwingende Norbarden (= Zahl der Helden) stürzen heraus. Sie greifen die Helden sofort an und kämpfen bis zum Tode. Es gelingt den Helden nicht, durch irgendwelche Kurbeleien zwischenzeitlich das Fallgitter zu schließen.

Werte für einen Norbarden:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	5	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 12

Alle Norbarden tragen breite Ledergürtel, in deren Schnalle ein »O« eingraviert ist. Eine Durchsuchung der Besiegten fördert nichts für die Helden Brauchbares zutage. Überaus eifrigen Leichenfledderern könnte der Meister ein kleines Kästchen, das mit einem Giftdorn präpariert ist, in die Hände spielen. Zum Öffnen wäre eine Geschicklichkeitsprobe erforderlich, der Dorn verursacht 1W6 Schadenspunkte. Natürlich ist das Kästchen leer.



8 Gang

Allgemeine Informationen:
Der aus dem Felsen gehauene Gang ist 3 Meter hoch und 1 Meter breit. Er wird von Öllampen erhellt.

Spezielle Informationen:
Da der Gang mehrere 90-Grad-Knicke beschreibt, ist er jeweils nur ein kurzes Stück einzusehen.
Der erste Gangabschnitt beginnt beim Fallgitter. Er verläuft in nördlicher Richtung und mißt in seiner längsten Ausdehnung 9 Meter. Nach 3 Metern befindet sich rechts eine Holztür. Der zweite, in östlicher Richtung verlaufende Abschnitt ist maximal 8 Meter lang.
Der dritte, 6 Meter lange Abschnitt führt wieder nach Norden. Die westliche Gangseite wird hier

auf 4 Meter Länge von einem engen und stabilen Gitter gebildet (siehe Raum 11).
Der vierte, in westliche Richtung führende Abschnitt ist in seiner größten Ausdehnung 5 Meter lang.
Der fünfte und letzte Abschnitt führt nochmals 3 Meter nach Norden und endet dann an einer 8 Meter breiten Kluft. Wenige Handbreit vor dem nördlichen Gangende ist in gut 1 Meter Höhe ein massiver Eisenhaken mit Öse in der Gangwand befestigt. Den einzigen Weg über die Kluft (siehe Raum 12) scheint ein riesiges, 8 Meter langes Schwert zu bilden, das knapp unter dem Niveau des Gangbodens die Kluft überbrückt.
Auf der anderen Seite der Kluft führt ein dunkler Gang weiter *(siehe Gang 13)*.

Meisterinformationen:

Der Gang kann ohne Behinderung begangen werden. Die Biegungen sollen verhindern, daß Geräusche zu weit dringen.
Ist es den Helden gelungen, das Fallgitter ohne Kampf zu überwinden, können sie hinter der geschlossenen Holztüre im ersten Gangabschnitt Stimmengemurmel, gelegentliches Lachen und Fluchen hören. Die Türe ist unversperrt. Dringen die Helden rasch in diesen Raum ein, können sie einen Norbardenwachtrupp überraschen *(siehe Raum 9)*.
Durch das Gitter im dritten Gangabschnitt blickt man in eine Waffenkammer *(siehe Waffenkammer 11)*.
Der Eisenhaken am Gangende ist absolut fest und dient der Befestigung eines Sicherungsseils für die Überquerung der Kluft (siehe 12).

9 Wachraum

Allgemeine Informationen:
Ein 4 x 6 Meter großer und 4 Meter hoher Raum im Basaltfelsen. Mehrere Öllampen spenden ausreichend Licht. Die Wände sind nur grob behauen, der Fußboden jedoch ist sorgfältig geglättet.

Spezielle Informationen:
Am nördlichen Ende der Westwand und in der Mitte der Nordwand befindet sich je eine Holztür. Vor der Ostwand steht ein einfach gearbeiteter, zweitüriger Holzschrank. Aus der Südwand ragt eine eiserne Kurbel, daneben lehnen zwei Speere. Ein großer Tisch in der Raummitte sowie drei Hocker und eine Sitzbank vervollständigen die Einrichtung. Auf der Tischplatte liegt ein lederner Würfelbecher; drei weiße und ein schwarzer Würfel sind herausgerollt. Der schwarze Würfel hat eigenartigerweise 20 Seiten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden am Fallgitter mit Norbarden gekämpft haben, hält sich niemand im Raum auf. Ansonsten sitzen auf Hockern und Bank mehrere Norbarden, finstere und bärtige Gesellen, beim Würfelspiel (1 Norbarde pro Held). Haben die Helden die Türe sehr leise geöffnet, gelingt es ihnen, die Norbarden zu überraschen. Diese dürfen dann die erste Attacke der Helden nicht parieren. Die Werte eines Norbarden sind in der Beschreibung des Kultraumes (Raum 7) nachzulesen. Da die Norbarden von Olachtai behext worden sind, kämpfen sie bis zum Tode.
Durchsucht man den zweitürigen Schrank, sieht man, daß er auf jeder Seite 4 Fächer enthält, die mit Kleidungsstücken vollgestopft sind. Auf der linken Seite ist im zweiten Fach von oben unter den Kleidungsstücken eine Phiole mit Mutelixier versteckt. Auf dem Schrank liegt ein von unten nicht zu sehender Lederbeutel mit der Barschaft der Norbarden: 93 Silbertaler, 7 Heller und 36 Kreuzer.
Eine genaue Untersuchung der übrigen Möbel erbringt keine Besonderheiten. Mit der Eisenkurbel in der Südwand kann das Fallgitter gehoben oder gesenkt werden.
Die Tür in der Nordwand ist geschlossen, aber unversperrt. Sie führt in den Schlafraum der Wachen.

10 Schlafraum

Allgemeine Informationen:
Eine 4 x 6 Meter große und 4 Meter hohe Felskammer, die durch an der Wand befestigte Öllampen beleuchtet wird.

Spezielle Informationen:
In der Mitte der Südwand befindet sich eine Holztür. Entlang der Ost- und Nordwand gibt es insgesamt 5 Strohlager; an der Westwand stehen 2 Holztruhen mit einfachen Beschlägen.

Meisterinformationen:

Helden, die die Schlafstellen untersuchen, werden von einer Maus in den Finger gebissen und erleiden einen Schadenspunkt. Die Truhen las-

sen sich ohne Schwierigkeiten öffnen und enthalten Kleidungsstücke. Rückt man die rechte Truhe ein Stück von der Wand weg, entdeckt man eine Mulde im Boden, in der 4 Pechfackeln, Feuerstein, Zunder und Stahl sowie als besondere Kostbarkeit ein magisches Messer liegen. Nur ein magiebegabter Held erkennt das magische Messer sofort als solches.

11 Waffenkammer

Allgemeine Informationen:
Ein 7 x 4 Meter großer und 4 Meter hoher Raum. Wände und Decke bestehen aus schwarzem, behauenem Basaltfels, der Boden ist mit hellen Kalksteinplatten bedeckt. In der Deckenmitte hängt an einer dünnen, etwa einen halben Meter langen Eisenkette eine brennende Öllampe. Ihr flackerndes Licht erhellt den Raum. Die gesamte Ostwand wird von einem stabilen Eisengitter gebildet, das Gang und Raum trennt.

Spezielle Informationen:
Das Eisengitter ist äußerst stabil; es besteht aus senkrechten und waagrechten Stäben, die an den Kreuzungspunkten zusammengeschmiedet sind. Etwa in der Mitte des Gitters ist eine Tür zu erkennen, die statt eines Schlosses eine mit einem Drudenfuß verzierte Kupferplatte besitzt. Am nördlichen Ende des Gitters hängt an der dem Gang zugewandten Seite an einem Haken eine Schiefertafel, an einer Schnur daneben ein Stück Kreide.
Hinter dem Gitter befindet sich eine Waffenkammer. Vor der steinernen Westwand stehen Regale, in denen verschiedene Einhandwaffen sowie 2 Helme liegen. An der Südwand hängen 3 Lederrüstungen und ein Ringelpanzer.

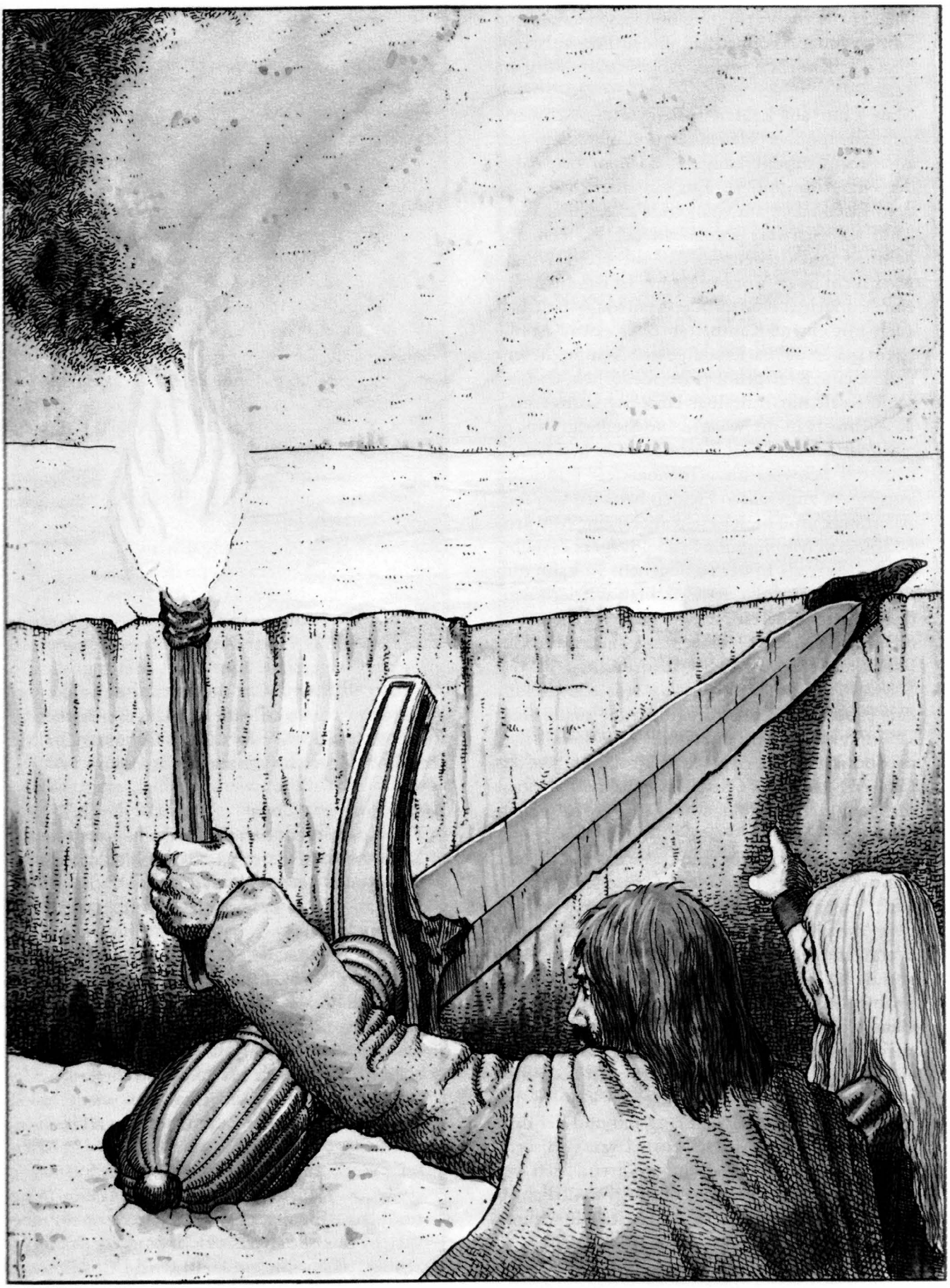
Meisterinformationen:
Eisengitter und Gittertür sind weder durch Kraft, noch durch Geschicklichkeit, noch durch Magie zu überwinden. Das Gitter ist so engmaschig und die Regale sind so weit entfernt, daß ein Herausangeln von Waffen nicht möglich ist. Die Gittertür ist nur dadurch zu öffnen, daß man auf die Schiefertafel mit Kreide einen Drudenfuß zeichnet und gegen die Kupferplatte an der Tür hält. Der Sperrzauber wird sofort gelöst und die Tür springt mit leisem Knacken auf. Der Held, der dieses Problem löst, sollte einige Extraabenteuerpunkte bekommen.
Doch nun zu den Regalen. Deren Ausstattung mit Waffen bleibt dem Meister überlassen; dieser sollte sich aber vor Übertreibungen hüten. Nur sehr schlecht ausgerüstete Helden sollten sich hier etwas verbessern können. Falls jemand versucht, ein Waffenarsenal mitzuschleppen, setzt ihm der Meister den Geschicklichkeitswert spürbar herab.
Jetzt noch einige Anmerkungen zum Inhalt der Waffenkammer: In einem Regalfach liegen 6 Pechfackeln, Zunder, Feuerstein und Stahl. Der Ringelpanzer hat Rüstungsschutz 4 ohne Geschicklichkeitsverlust; er ist 40 Dukaten wert und 300 Unzen schwer.
Wenn sich die Helden genauer umsehen, könnte ihnen etwa 1 Meter vor dem Waffenregal unmittelbar an der nördlichen Wand eine Bodenplatte auffallen, die von einer regelmäßigen, tiefen Rille umgeben ist. Mit einem Dolch kann man die Platte heraushebeln. Dazu muß allerdings eine Geschicklichkeitsprobe gelingen. In einer Vertiefung unter der Platte befinden sich ein silberner Dolch sowie ein Heiltrank, der insgesamt 20 Lebenspunkte zurückbringen kann.

12 Brücke des Todes

Allgemeine Informationen:
Eine tiefe, 8 Meter breite Felskluft verläuft quer zum Gang und unterbricht diesen. Der jenseits der Kluft weiterführende Gang liegt im Dunkeln. Ein riesiges, waagerecht liegendes Schwert überbrückt die Kluft und verbindet auf diese Weise die beiden Gangenden. Das Schwert zeigt mit der Schneide nach oben. Es liegt nicht etwa völlig locker, sondern ist auf der einen Seite mit dem Heft, auf der anderen Seite mit der Spitze in je einer Felsaushöhlung knapp unterhalb des Gangbodens gelagert.

Spezielle Informationen:
Selbst im Licht von Fackeln oder Öllampen kann man erkennen, daß die Schwertschneide rasiermesserscharf ist und nicht betreten werden kann. Die etwa 25 Zentimeter breite Schwertklinge weist nach Norden, das Heft des Schwertes befindet sich auf der Seite der Helden, also in der Südwand der Kluft. Die Parierstange ist etwa 1 Meter vom südlichen Kluftrand entfernt.

Meisterinformationen:
Läßt man Steinchen hinunterfallen, hört man am verzögerten Aufprallgeräusch, daß die Kluft etwa 40 Meter tief ist. Haben die Helden ausrei-



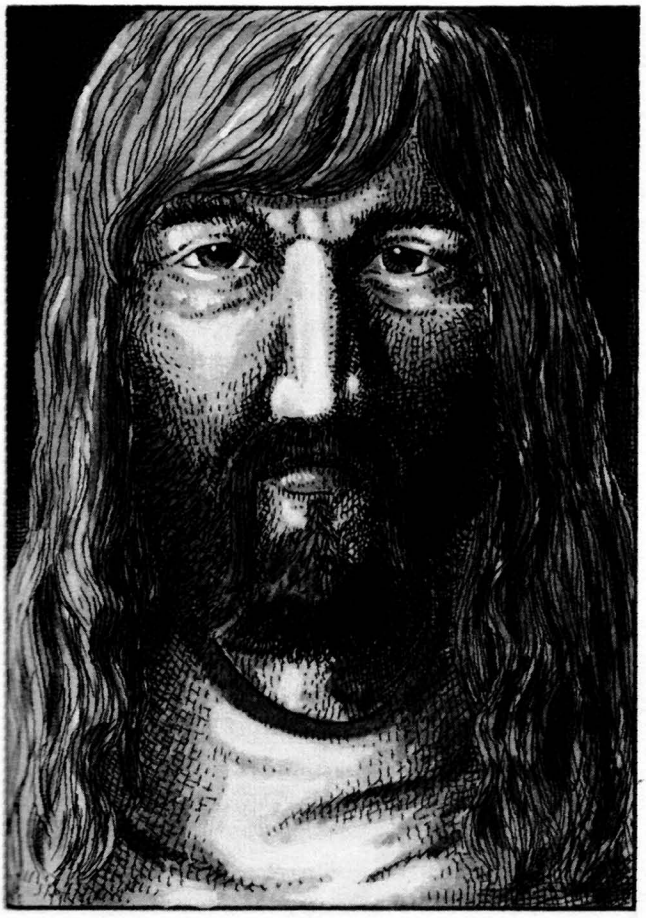
chend Seile zur Verfügung und lassen daran eine Lampe hinab, können sie undeutlich verstreut liegende Knochen sehen: Abgestürzte Vorgänger.
Man kann auf keinen Fall über die Schwertschneide hinüberbalancieren und man kann sich auch nicht hinüberhangeln, da man sich dabei die Finger amputiert. Ein sicherheitshalber an dem Eisenhaken am Gangende angeseilter Held kann das Schwert jedoch an der Parierstange nehmen und drehen, so daß die breite Klinge waagrecht liegt. Voraussetzung ist das Gelingen einer einfachen Kraftprobe. Man kann natürlich auch mit einem Kampfstab oder etwas Ähnlichem gegen die Parierstange drücken. In diesem Fall ist eine Kraftprobe +2 erforderlich, da man seine Kraft nur mittelbar einsetzt. Bringt man das Schwert in die waagrechte Stellung, gibt es ein deutlich hörbares Einrastgeräusch. Danach liegt das Schwert unverrückbar fest und kann von einem angeseilten Helden betreten werden. Allerdings muß dieser Held zuerst eine Mutprobe ablegen. Mißlingt die Probe, wagt er es nicht, das Schwert als Erster zu begehen. Er kann nun die Probe mit einen +1-Zuschlag wiederholen, oder einem anderen Helden Platz machen. Für die eigentliche Überschreitung sind zwei Geschicklichkeitsproben +1 erforderlich, da das Schwert bei Belastung etwas federt. Mißlingt eine Probe, stürzt der hoffentlich angeseilte Held ab und erleidet bei der ersten Probe 1W6 Schadenspunkte, bei der zweiten Probe wegen des tieferen Sturzes 2W6 Schadenspunkte. Für einen nicht angeseilten Helden hat das letzte Stündlein geschlagen.
Hat ein Held den Übergang geschafft, entdeckt er am Gangbeginn auf der Nordseite der Kluft einen Eisenhaken nach bekanntem Muster, an dem er sein Sicherungsseil befestigen kann. Wenn von Haken zu Haken ein Seil straff gespannt ist, können alle übrigen Helden die Kluft problemlos überqueren. Einen Meter nach Gangbeginn ragt in Hüfthöhe ein kurzer Hebel aus der linken Gangwand. Mit diesem Hebel läßt sich die Schwertschneide wieder nach oben drehen. Spielerisch veranlagte Helden können damit das Schwert eine Zeit lang hin und her drehen, so lange, bis sie die Lust daran verlieren. Wird das Schwert gedreht, während sich ein Held darauf befindet, rutscht dieser natürlich ab und erleidet möglicherweise zusätzlich schlimme Schnittverletzungen nach Ermessen des Meisters.

13 Gang

Allgemeine Informationen:
Der Gang wurde aus dem schwarzen Basaltfelsen herausgemeißelt. Anfangs ist er unbeleuchtet. Er ist 3 Meter hoch und einen Meter breit.

Spezielle Informationen:
Da der Gang zwei 90-Grad-Knicke macht, kann er nicht vollständig überblickt werden.
Der erste Gangabschnitt ist unbeleuchtet; er führt 5 Meter weit nach Norden und knickt dann nach Osten ab. Am Gangbeginn befindet sich ein Eisenhaken sowie ein Hebel zum Drehen der Schwertfalle.
Der zweite Gangabschnitt ist ebenfalls unbeleuchtet. Er verläuft 5 Meter in östlicher Richtung und knickt dann wieder nach Norden ab. Um die Biegung dringt schwacher Lichtschimmer. In der linken, nördlichen Gangwand ist eine sehr stabile Holztür zu sehen, in der ein eiserner Schlüssel steckt.
Der dritte und letzte Gangabschnitt ist 13 Meter lang und wird durch drei von der Decke herunterhängende Öllampen beleuchtet. Dieser Gang endet im Norden an einer mit Klinke versehenen Bronzetür. Sie ist mit einer Dämonenfratze und einem großen »O« verziert. Eine 3 x 1 Meter große Bodenplatte direkt vor der Bronzetür ist an einer umlaufenden Fuge zu erkennen. In diesem Bereich befinden sich in der Westwand des Ganges in 2,5 Meter Höhe zahlreiche winzige Öffnungen.

Meisterinformationen:
Die Holztür läßt sich durch Drehen des eisernen Schlüssels aufsperren und die Helden können den Raum (siehe 14) betreten. Die im dritten Gangabschnitt befindliche Kombination von Bodenplatte und feinen Wandöffnungen ist eine Versteinerungsfalle. Belastet man die Platte, wird durch die Öffnungen Steinmilch – ein Versteinerungselexier – auf den gesamten Plattenbereich gesprüht. Das Elixier wirkt innerhalb von Sekundenbruchteilen, die Wirkungsdauer beträgt 10 Spielrunden. Der Sprühvorgang währt nur kurz und kann sich beliebig oft wiederholen. Ein Leersprühen der Falle durch Dauerbelastung ist nicht möglich. Jede zusätzliche Belastung oder Entlastung löst einen erneuten Sprühvorgang aus. Haben die Helden das in Raum 16 befindliche Einstellrad noch nicht gefunden, spricht die Falle ab einer Belastung von 2000 Unzen an, das heißt, ein Held wird beim Betreten



der Bodenplatte sofort versteinert. Der Meister sollte die Falle auch dann ansprechen lassen, wenn jemand mit einem Gegenstand, zum Beispiel einem Speer, kräftig auf die Bodenplatte drückt; die Helden müssen nämlich die Funktion der Falle einmal beobachten können. Ein Überspringen der Bodenplatte ist wegen der dahinter befindlichen, geschlossenen Bronzetür nicht möglich. Sollten die Helden versuchen, mittels zusammengebundener Stäbe oder Speere die Türklinke herunterzudrücken, stellen sie fest, daß die Tür von innen versperrt ist. Sollten irgendwelche neunmalklugen Aventurier versuchen, einen magiekundigen Helden wie einen Fisch an der Angel hinüberzuhieven, erklärt der Meister, die Tür sei magisch verschlossen.
Falls die Helden allzusehr herumkaspern und Lärm machen, öffnet sich die Bronzetür und Olachtai, der Magier, erscheint im Türrahmen. Diesen Schritt sollte sich der Meister allerdings gut überlegen, denn nun wird es anstrengend. Olachtai ist ein schmächtiges, kleines, ganz in Schwarz gekleidetes Männchen mit flammenden Augen. Aschblonde, von grauen Strähnen durchzogene Haare umringeln sein Haupt. Er streckt den Helden seinen Zauberstab entgegen, betritt jedoch die Bodenplatte nicht. Den nun folgenden Reigen eröffnet er mit einem zärtlich geflüsterten FULMINICTUS-DONNERKEIL und erzielt damit als Magier der 14. Stufe 17–32 Schadenspunkte. Bereits vor dem Öffnen der Tür hat sich Olachtai mit einem ARMATRUTZ geschützt. Dieser Kampf stellt hohe Anforderungen an den Meister, da Olachtai ausschließlich mit magischen Mitteln, und nicht etwa mit seinem Dolch, kämpft (FULMINICTUS-DONNERKEIL, FLAMMENSCHWERT, DÄMONENBESCHWÖRUNG, HORRIPHOBUS usw.).
Helden, die während des Kampfes die Bodenplatte betreten, versteinern sofort. Versucht ein Held, die Platte zu überspringen, wirft Olachtai blitzschnell die Tür zu; der Held prallt gegen die geschlossene Tür, fällt auf die Bodenplatte zurück und versteinert. Man kann Olachtai also höchstens mit Schuß- und Wurfwaffen sowie Zaubersprüchen erreichen. Er kämpft übrigens nicht bis zum völligen Verlust seiner Lebens- oder Astralpunkte, sondern flüchtet vorher in sein Zimmer zurück und verschließt mit CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR auf magische Weise die Tür. Während er nun Zeit hat, sich mit Hilfe von Zaubertränklein zu regenerieren, können sich die Helden über begangene Fehler Gedanken machen und auch Rettungsaktionen für versteinerte Kameraden starten, um sie von der Bodenplatte herunterzuholen. Dabei ist jedoch zu beachten, daß jede Gewichtsveränderung einen erneuten Sprühvorgang auslöst.
Abschließend noch die *Eigenschaften des Magiers Olachtai:* Er ist Magier der 14. Stufe und verfügt über alle 5 Stabzauber. Werden Ausbauregeln angewendet, muß Olachtai (und auch ein Heldenmagier) auf die Zauber »Feuerlanze« und »Teleportation« verzichten.

MUT:	11	AT/PA:	12/10
LEBENSENERGIE:	36	ASTRALENERGIE:	74
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	
KLUGHEIT:	18		1W+1 (Dolch)
GESCHWINDIGKEIT:	4	CHARISMA:	18
		AUSDAUER:	46

Monsterklasse: 45

14 Ehemalige Grabkammer

Allgemeine Informationen:
Der Raum ist unbeleuchtet.

Spezielle Informationen:
Eine 4 x 6 Meter große und 3 Meter hohe Felskammer. In der Nord- und Südwand befindet sich, einen Meter von der Ostwand entfernt, je eine Holztür. Vor der Westwand erblickt man einen offenen, knapp 3 Meter langen Steinsarkophag. Das Sarkophagoberteil wurde offenbar heruntergeworfen und liegt zerbrochen am Boden. Man sieht, daß in der gegenüberliegenden, nördlichen Türe ein Schlüssel steckt.

Meisterinformationen:
Betritt ein Held den Raum, wird er überraschend von zwei Mumien angegriffen, die sich hinter der Eingangstüre, bzw. hinter dem Steinsarkophag versteckt hielten. Bei dem neu entbrennenden Kampf verlassen die Mumien diesen Raum nicht, sie verfolgen also keine fliehenden Helden. Andererseits können die Helden den Raum nur durchqueren, nachdem sie die Mumien besiegt haben, da diese die Nordtür erbittert verteidigen. Wegen ihres eindrucksvoll makabren Erscheinungsbildes können die Mumien nur von Helden bekämpft werden, denen eine Mutprobe gelungen ist. Ausrichten kann man gegen eine Mumie nur etwas mit Zaubersprüchen, magischen Waffen oder offenem Feuer. Letzteres verursacht an einer Mumie 2W Trefferpunkte. Der Held benutzt dazu eine Pechfakkel wie einen Knüppel (Attacke- und Paradewerte gemäß Tabelle im *Buch der Regeln, S. 32)*
Die Mumien stehen unter Olachtais Bann und kämpfen bis zur Vernichtung.
Wird ein Held von einer Mumie verletzt, läuft er Gefahr, sich mit einer ansteckenden Krankheit zu infizieren. Der Held muß mit dem W20 würfeln, bei 19 oder 20 ist er infiziert und kann nur durch einen Heiltrank oder Magie genesen.
Sind die Mumien überwunden, kann die Nordtür problemlos mit dem darin steckenden Schlüssel aufgesperrt werden *(siehe Raum 15)*.
Falls ganz gründliche Helden den Steinsarkophag untersuchen, stellen sie fest, daß er nordaventurische Luft von mäßiger Qualität enthält. Auch ansonsten gibt es in diesem Raum nichts zu entdecken.

Werte einer Mumie:

MUT:	12	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFENPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	2	AUSDAUER:	1000

Monsterklasse: 22

15 Ehemalige Schatzkammer

Allgemeine Informationen:
Schon beim Herumdrehen des Schlüssels ertönt hinter der Türe ein deutlich hörbares Knurren.

Spezielle Informationen:
Wird die Tür trotzdem geöffnet, blickt man in eine 3 x 3 Meter große und 3 Meter hohe Felskammer, die von einer an der Ostwand befestigten Öllampe erhellt wird. In der Mitte der Nordwand befindet sich eine Holztür, desgleichen in der Mitte der Südwand. In der Nordwestecke des Raums kauert ein Werwolf mit gesträubtem Fell und gebleckten Reißzähnen.

Meisterinformationen:
Der Werwolf greift sofort an, wenn jemand den Raum betritt. Flüchtende Helden werden nicht verfolgt, da der Werwolf den Raum nicht verläßt. Kommt es zum Kampf, kann der Werwolf mit normalen Waffen nicht verletzt werden, nur Silberwaffen oder Zaubersprüche zeigen Wirkung.
Wird ein Held von einem Werwolf gebissen, das heißt, muß er Schadenspunkte durch den Wolfsbiß hinnehmen, so verwandelt er sich allmählich selbst in einen Werwolf. Nur starke Magie kann diese Verwandlung verhindern.

Werte des Werwolfs:

MUT:	15	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	40

Monsterklasse: 18

Der Meister muß bedenken, daß bei einem Kampf in einem nur 3 x 3 Meter großen Raum nicht viele Helden gleichzeitig kämpfen können. Eigentlich handelt es sich bei diesem Raum um eine Schatzkammer. Es waren jedoch lange vor den Helden sehr gründliche Besucher da, die den Raum von allen Wertgegenständen befreit haben.
Die Tür in der Nordwand ist durch ein schweres Schloß gesichert und kann nur durch eine Geschicklichkeitsprobe +5, eine Kraftprobe +5 oder Magie geöffnet werden. Jeder Held hat nur einen Öffnungsversuch, das heißt, er kann entweder eine Geschicklichkeits- oder eine Kraftprobe ablegen. Da es für die Helden ziemlich

wichtig ist, diese Türe aufzubekommen, sollte der Meister aber im Notfall den Helden eine zweite »Probenrunde« gestatten.

16 Behälterraum

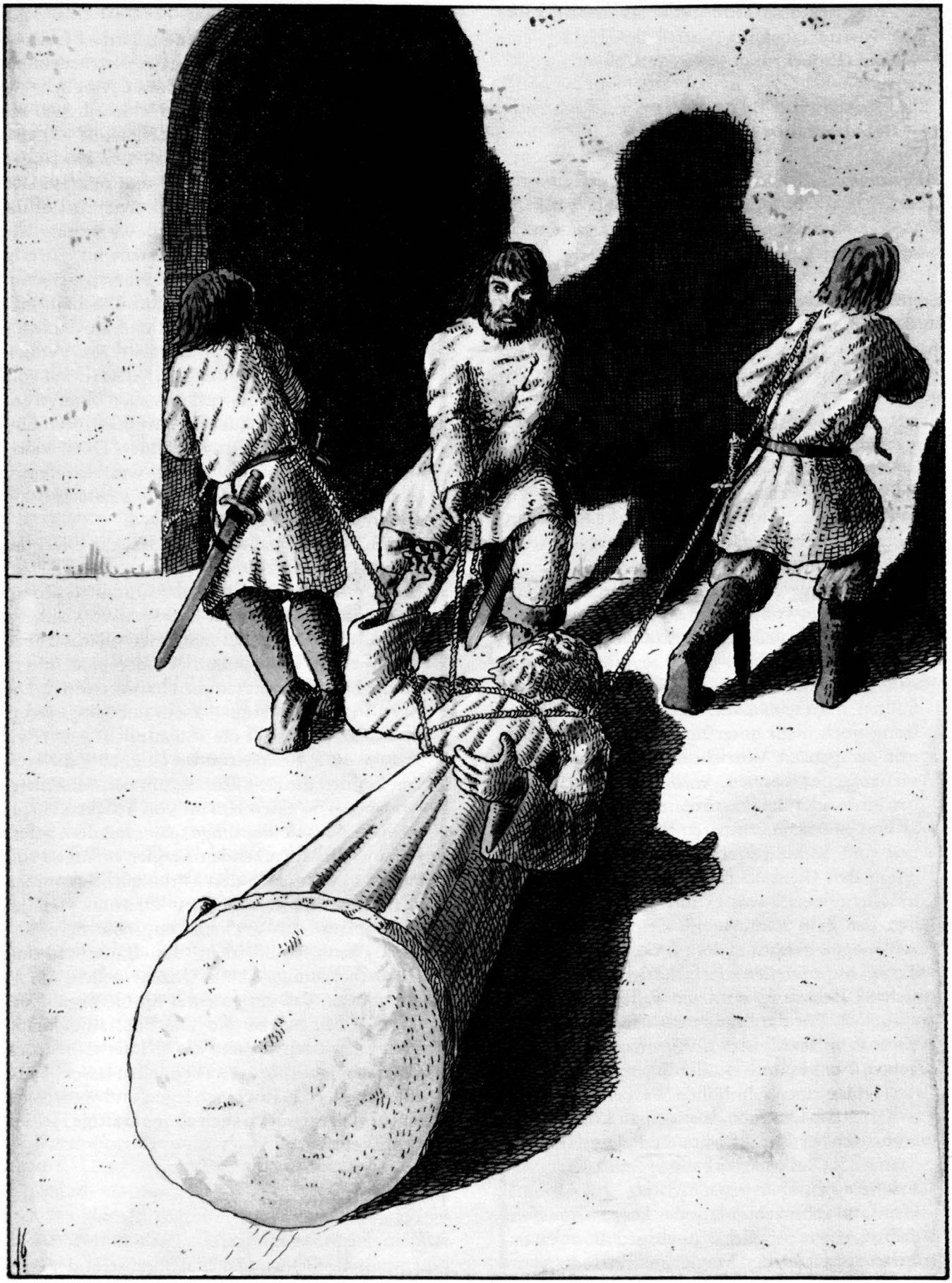
Allgemeine Informationen:
Eine 3 x 5 Meter große und 4 Meter hohe Felskammer, die von zwei an der Westwand befestigten Öllampen beleuchtet wird.

Spezielle Informationen:
In der Mitte der Südwand befindet sich eine Tür. An der Ostwand ist in 3 Meter Höhe ein großer, allseits geschlossener Glasbehälter mit einem Eisengestell an der Wand befestigt. Vom Behälter aus führen zahlreiche, extrem dünne Röhrchen in die Ostwand, wo sie etwa auf 2,5 Meter Höhe einmünden. Im Behälter erkennt man eine milchige Flüssigkeit. Die Röhrchen sind offensichtlich momentan verschlossen, da sich der Flüssigkeitsstand im Glasbehälter nicht verändert. An der Nordwand befindet sich in einem Meter Höhe ein Metallrad von 30 Zentimeter Durchmesser mit einer Gewichtsskala, die von 100 bis 20.000 Unzen reicht. Ein Markierungspfeil zeigt auf 2000 Unzen.

Meisterinformationen:
Sollten die Helden die Versteinerungsfalle im Gang noch nicht untersucht haben, werden sie mit der ganzen Vorrichtung momentan nicht viel anfangen können. Wollen sie den Behälter berühren oder ihn zerstören, stellen sie fest, daß er von einem unsichtbaren Schutzschild umgeben und somit unzerstörbar ist. Helden, die schon den Gang 13 erkundet haben, erkennen möglicherweise, was es mit der Skala auf sich hat: daß man nämlich mit dem Metallrad die »zulässige« Belastung der im Gang befindlichen Trittplatte einstellen kann. Bei der jeweils eingestellten Belastung wird die Falle gerade nicht ausgelöst. Für die Erkenntnis dieser Funktionsweise kann der Meister 20 Abenteuerpunkte vergeben. Nun könnte es allerdings passieren, daß die Helden einen sehr hohen Wert einstellen, um in Olachtais Zimmer gelangen zu können. Ein verlustreicher Kampf wäre die Folge. Hinweise dazu findet der Meister bei Abschnitt 13.
Erinnert sich aber jemand daran, daß Olachtai klein und schmächtig ist oder kommt sonstwie darauf, einen möglichst niedrigen Wert einzustellen, um dann den Magier auf die Bodenplatte zu locken, die dieser ja nur bei 2000 Unzen gefahrlos betreten kann, sollte auch dieser Geistesblitz dem Meister zusätzliche Abenteuerpunkte entlocken. Dies ist also die ideale Möglichkeit, Olachtai auszuschalten: Die Helden drehen solange am Metallrad, bis der Zeiger auf 100 Unzen weist; dann begeben sie sich in den langen Gang vor Olachtais Zimmer und machen sich absichtlich bemerkbar. Nach kurzer Zeit öffnet sich die Tür und Olachtai (Beschreibung des Aussehens bei Abschnitt 13) steht im Türrahmen. Da die verwendbaren Zaubersprüche nur geringe Reichweite haben, muß Olachtai, falls die Helden clever genug sind und am Südende des Gangs bleiben, die Bodenplatte der Versteinerungsfalle betreten, um gegen die Helden vorgehen zu können. Er wird dies auch ohne zu zögern tun, da er ja mit der für ihn gefahrlosen Einstellung von 2000 Unzen rechnet. Doch schon beim ersten Schritt wird er von den feinen Sprühstrahlen getroffen und versteinert in Bruchteilen einer Sekunde.
Kommt jetzt jemand auf die Idee, die Olachtaistatue in die Kluft bei der Schwertbrücke zu stoßen, um ihn durch Fall und Aufprall zu zerstören, sollte auch diese Idee Extrapunkte wert sein. Notfalls kann man den steinernen Olachtai auch durch einen Kriegshammer oder eine umgedrehte Holzfälleraxt (so man hat) zerstören. Die Zerstörung ist allerdings nicht unbedingt erforderlich. Zwar wirkt die »Steinmilch« – wie wir wissen – nur 10 Spielrunden lang, aber die Helden können die Zeit nutzen, um den versteinerten Magier in einen Kokon von Stricken einzuspinnen. Was sie allerdings später mit dem gefesselten, wutschnaubenden Magier anfangen sollen, ist wieder ein anderes Problem. Bevor man allerdings den versteinerten Olachtai von der Bodenplatte der Versteinerungsfalle herunterholen kann, muß man das Einstellrad auf Höchstbelastung (20.000 Unzen) stellen, um zu verhindern, daß ein erneuter Sprühvorgang erfolgt. Übrigens ist die Olachtaistatue knapp 7000 Unzen schwer und die Helden sollten sich für einen Transport etwas einfallen lassen, z. B. auf einen leeren Rucksack legen und wegschleifen; notfalls genügen auch einige kräftige Helden zum Wegtragen.

17 Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:
Nur wenn die Helden Olachtai überlistet oder end-



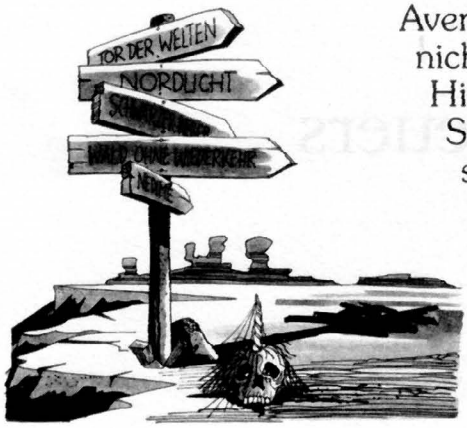
gültig besiegt haben, steht die bronzene Eingangstür offen!
Ein L-förmiger, 3 Meter hoher Raum mit düsteren Basaltwänden, dessen Seiten 12 bzw. 8 Meter lang sind. Öllampen, die ein eigenartig blaues, zuckendes Licht abgeben, erhellen den Raum.

Spezielle Informationen:
Ein 3 x 3 Meter großer Bereich hinter der Eingangstür ist schachbrettartig mit weißen und schwarzen Fliesen bedeckt. Eine Fliese hat 25 Zentimeter Kantenlänge.
An der Südwand steht neben einem einfachen Bett ein verschlossenes Schränkchen. An der Westwand erhebt sich ein aus schwarzem Ebenholz gefertigter Altar, neben dem eine 2 Meter hohe Götzenstatue aus rötlichem Gestein aufragt. An der Nordwand befindet sich eine Feuerstelle, auf der ein schwaches Feuer glost, daneben ein 1 x 2 Meter großer Arbeitstisch, auf dem ein fürchterliches Durcheinander herrscht.

Meisterinformationen:
Der Meister möge bedenken, daß die Helden von der Tür aus keinesfalls den ganzen Raum überblicken können.
Die schwarzen Fliesen sind nur zur Verwirrung der Helden da, die sich fragen werden, auf welche Fliesenfarbe sie treten können. Dies ist aber gleichgültig, es passiert nichts.
Auf dem Altar liegt das in Paavi so schmerzlich vermißte Obsidianopfermesser. Es kann ohne weiteres von dort weggenommen werden. Die Zeit der Fallen ist nämlich (fast) vorbei.
Der Götze hat unheimlich funkelnde Rubinaugen; für einen Abtransport ist er zu schwer. Brechen die Helden die Rubine heraus, zerspringen diese in unbrauchbare kleine Stückchen. Ansonsten ist der Götze harmlos.
Auf dem Arbeitstisch gibt es Glaskolben, Röhren, Bechergläser, Glasstäbe, Pülverchen und Tränklein. Probiert ein waghalsiger Held von den Tinkturen, kann sich der Meister einige vergnügliche Minuten bereiten. Allenfalls könnte ein analysekundiger Magier höherer Stufe hier etwas ausrichten.
Das Schränkchen hat ein Schloß, in dem der Schlüssel steckt. Berührt man den Schlüssel und beginnt, ihn zu drehen, wird er glühend heiß. Der vorwitzige Held muß 1W6 Schadenspunkte abziehen. Erst wenn man einen Gegenstand, zum Beispiel einen Glasstab vom Arbeitstisch, durch den Schlüssel steckt, kann man gefahrlos aufsperren. Besonders robusten Helden gelingt das Aufsperren auch mit der bloßen Hand, nach einer Mutprobe +3; sie müssen dabei 2W6 Schadenspunkte hinnehmen. Das Schränkchen enthält eine Karte Nordaventuriens, auf der die Helden einen bequemen und sicheren Rückweg nach Paavi eingezeichnet finden. Ferner sind da noch zwei Ledersäckchen, eines gefüllt mit 6 Edelsteinen (auswürfeln!), das andere mit 120 Dukaten. Ganz unten im Schränkchen liegt ein ungemein kunstvoll verzierter Krummdolch, der gut und gerne 40 Dukaten wert ist.
Erscheinen dem Meister diese Funde zu reichlich, hat er selbstverständlich die Möglichkeit, ihre Höhe zu variieren.

Das Ende des Abenteuers

Ist es den Helden gelungen, Olachtai auszuschalten und das Obsidianopfermesser zu finden, sollte der Meister ihrer Rückkehr nach Paavi nichts mehr in den Weg legen.
Herzog Dermot ist äußerst zufrieden mit der Leistung der Helden und erhöht die Belohnung auf insgesamt 220 Dukaten. Selbstverständlich dürfen die Helden auch ihre Ausrüstung behalten. Dermot weist seinen Kämmerer an, Beutestücke, die die Helden verkaufen wollen, mit einem Aufschlag von 10 % auf den Listenpreis anzukaufen (Feilschen ist dann nicht mehr erlaubt).
Nun muß nur noch der Meister seine letzte Pflicht erfüllen und jedem Helden die hart erkämpften und wohl verdienten Abenteuerpunkte (200) gutschreiben.



Aventurien – das ist ein ganzer Kontinent, und er ist noch lange nicht erforscht. Ungezählte Abenteuer warten dort noch auf Sie… Hier ist ein Wegweiser, der Ihnen die Orientierung erleichtert. Ständig kommen neue Abenteuer hinzu. Deshalb ist diese Übersicht vielleicht schon nicht mehr vollständig. Fragen Sie Ihren Händler!

Wenn Sie wollen, können Sie selbst dazu beitragen, diese Welt noch lebendiger zu machen. Nehmen Sie Kontakt mit uns auf. Wir freuen uns über Ihre Kritik, Ihre Verbesserungsvorschläge und Ihre Meinung zu unserem Spiel. Aber dabei wollen wir es nicht belassen. Wenn Sie Mitspieler suchen oder erfahrene Spielleiter – schreiben Sie uns, wir werden versuchen, Ihnen zu helfen. Oder wie wäre es, wenn Sie gar einen »Schwarze-Auge-Club« gründeten? Melden Sie sich ganz einfach bei uns, wir unterstützen Sie nach besten Kräften.
Schreiben Sie an: Das Schwarze Auge · Postfach 1165 · 8057 Eching

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
Abenteuer-Basis-Spiel	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Abenteuer-Bücher																				
1 Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler	*	*																		*
2 Der Wald ohne Wiederkehr	*	*																		
3 Das Schiff der verlorenen Seelen	*	*	*																	
4 Die sieben magischen Kelche	*	*	*	*																
5 Nedime, die Tochter des Kalifen	*	*	*	*																
6 Unter dem Nordlicht			*	*	*	*	*	*												
7 Borbarads Fluch	*	*	*	*																
8 Durch das Tor der Welten			*	*	*	*	*	*												
9 Der Strom des Verderbens					*	*	*	*	*	*										
10 In den Fängen des Dämons					*	*	*	*	*	*										
11 Der Quell des Todes			*	*	*	*														
12 Der Zug durch das Nebelmoor und Die Sümpfe des Lebens	*	*	*																	
13 Der Streuner soll sterben				*	*	*	*	*												
14 Die Schwarze Sichel	*	*	*	*																
15 Im Spinnenwald	*	*	*																	
16 Der Purpurturm	*	*	*	*																
17 Der Orkenhort		*	*	*	*															
18 Kommando »Olachtai«		*	*	*	*															
19 Abenteuer in Havena: Seuche an Bord			*	*	*	*	*													
20 Abenteuer in Havena: Tödlicher Wein			*	*	*	*	*													
Abenteuer-Ausbau-Spiel											*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Abenteuer-Bücher																				
1 Die Verschwörung von Gareth							*	*	*	*	*	*								
2 Die Göttin der Amazonen							*	*	*	*	*	*								
3 Das Geheimnis der Zyklopen					*	*	*	*	*	*										
4 Auf dem Weg ohne Gnade									*	*	*	*								
5 Verschollen in Al'Anfa										*	*	*	*	*						
6 Das Grauen von Ranak								*	*	*	*	*								
7 Die Fahrt der Korisande									*	*	*	*	*							
Zubehör																				
Die Werkzeuge des Meisters	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Zusatz-Block	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Würfel des Schicksals	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Die Reihe der »Abenteuer-Bücher« wird ständig erweitert. Fragen Sie Ihren Händler nach den »Schwarze-Auge«-Neuerscheinungen.

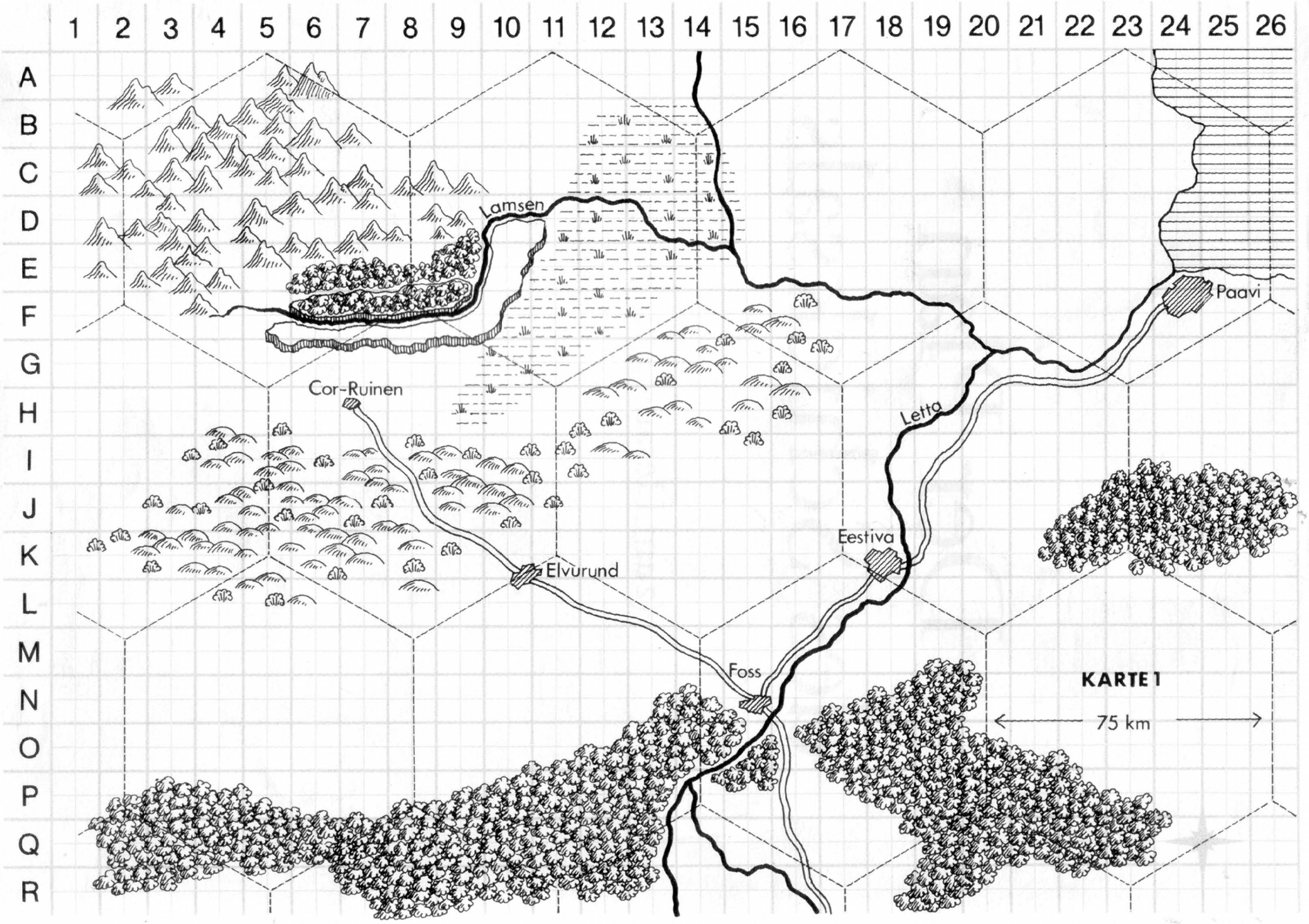
Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge©

DER PLAN DES SCHICKSALS



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984
© Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge®

DER PLAN DES SCHICKSALS

KARTE 2

1km

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984 © Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

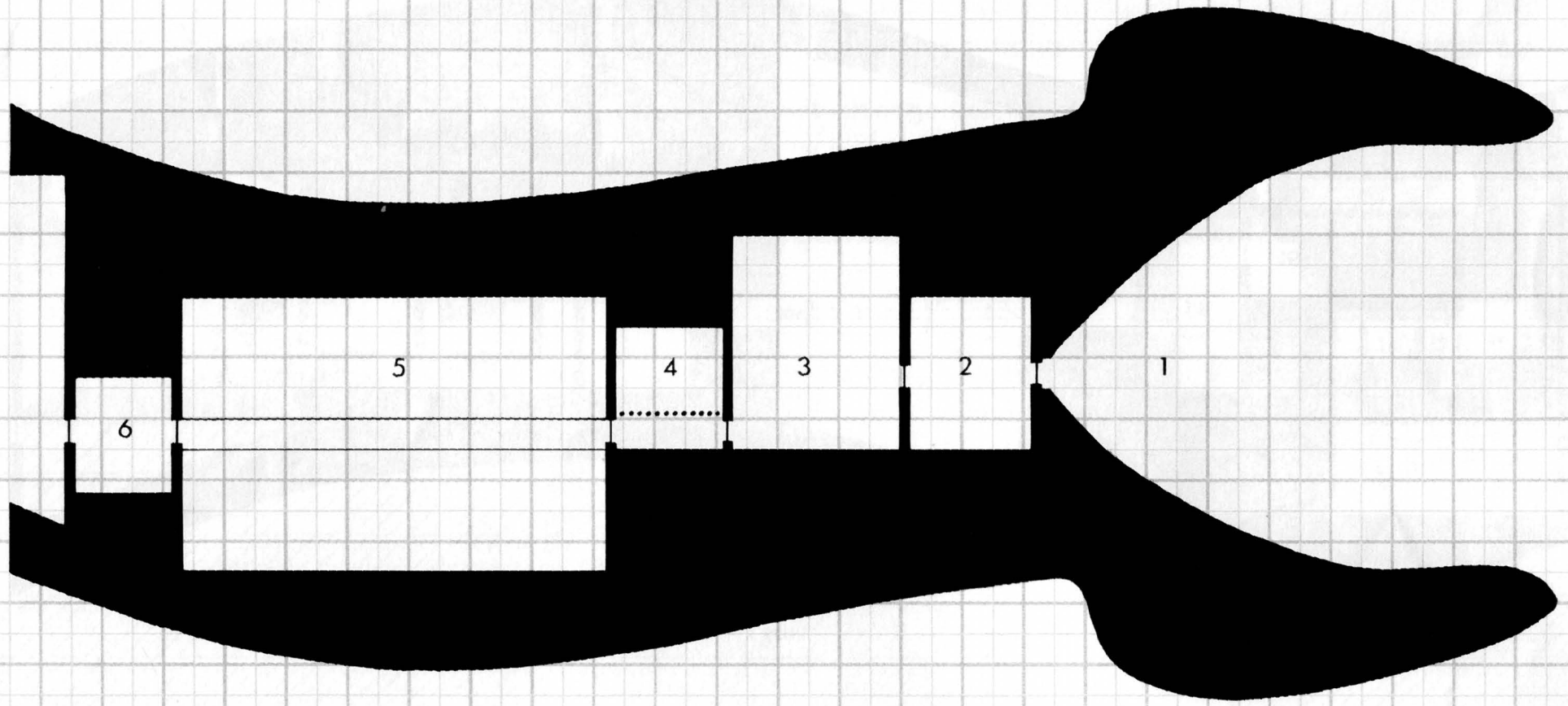
Das Schwarze Auge©

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

2m



Hesindeschlange von oben (I)

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

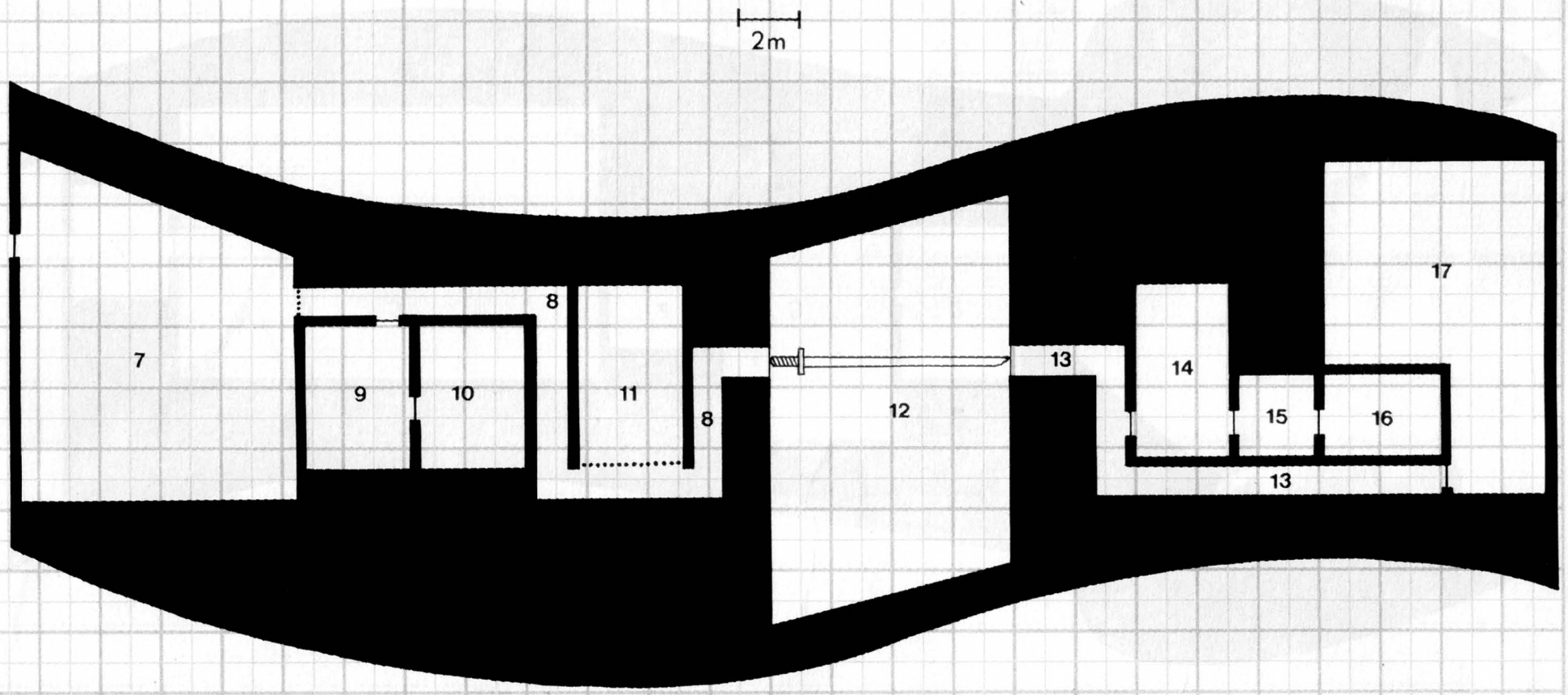
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984 © Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

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



Hesindeschlange von oben (II)

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984
© Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

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

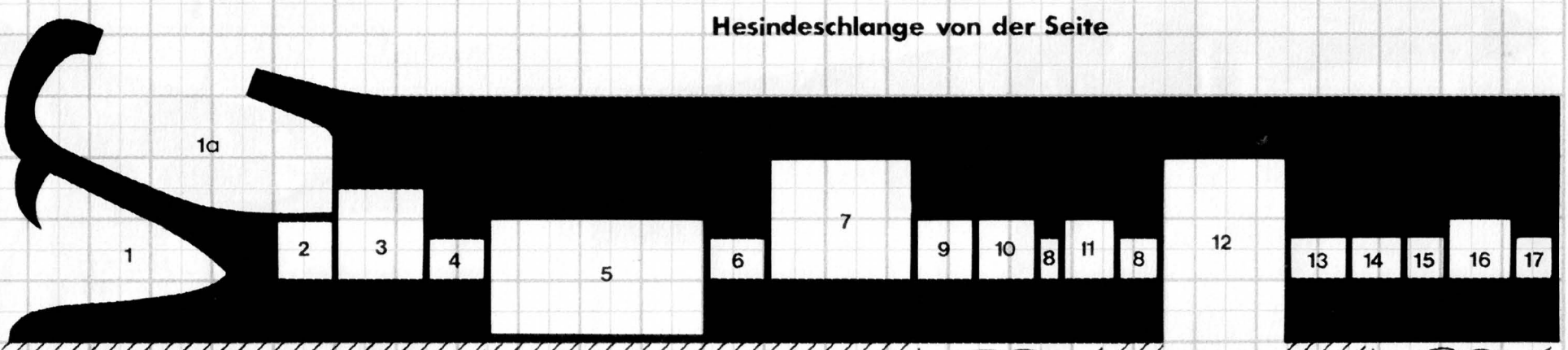
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

Hesindeschlange von der Seite



parallel dazu: Gang 8

parallel dazu: Gang 13

4m

N
W – O
S

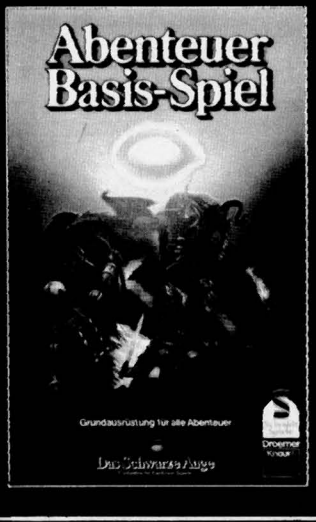
„Das Schwarze Auge" – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge" ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien". Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zauberers, eines Zwerges ... Die „Helden", wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben sie Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsteren Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho" sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges" – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges" voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges"

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges", warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des „Schwarzen Auges" kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit dem **„Abenteuer-Basis-Spiel".** Es enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man „Meister des Schwarzen Auges" wird. Mit den **„Abenteuer-Büchern"** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **„Solo-Abenteuer",** die man alleine spielen kann, und **„Gruppen-Abenteuer",** die der „Meister des Schwarzen Auges" moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden „Abenteuer-Punkte" und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



KOMMANDO »OLACHTAI«

Dieses Abenteuer führt die Helden in den hohen Norden Aventuriens, nach Olport. Hier hält ein mächtiger Zauberer die Bevölkerung in Atem und denkt sich immer neue Gemeinheiten aus, um die Städter in Panik zu versetzen. Gerade rechtzeitig stoßen nun die Helden hinzu und werden auch gleich Zeugen eines heimtückischen Überfalls räuberischer Riesengreifvögel, die mit Steinen die Stadt bombardieren. Des Rätsels Lösung wollen wir hier aber noch nicht verraten. Es sei nur soviel gesagt: Die Steinerne Schlange — was auch immer sich hinter diesem rätselhaften Namen verbergen mag — spielt eine Schlüsselrolle bei der Aufklärung des Mysteriums.

»Kommando Olachtai« kann nach den Regeln des **Basis-** oder des **Ausbauspiels** gespielt werden. Falls Sie die **Basis-Regeln** verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen oder Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den **Basis-Regeln** her nicht vertraut sind.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des »Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.

Droemer Knaur®

ISBN 3-426-30034-6

Schmidt Spiele

1791

T.Nr. 102547

4 002998 017912