

ERFAHRUNGSTUFEN

3-7

ABENTEUER

22

Hexennacht

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



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



**Droemer
Knaur**[®]

Gruppenabenteuer

Hexennacht

Hexennacht

Von Sandra Stöcker

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-7
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren

Scanned by Knuddelbärchen



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagsillustration: Ugurcan Yüce
Satz: FotosatzVölkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30042-7

Inhalt

Einführung	6	Der große Kampf	22
Hintergrund	7	Der Vogelkäfig	23
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	8	Nach dem Kampf	24
Die Hexennacht	9	Das Ende des Abenteuers	24
Der Tanz	9	Anhang	24
Das Ultimatum	10	Die Hexe als Heldentyp	24
Die Übergabe	12	Die Hexe im Spiel	25
Die Alraune	12	Sieben Hexenzauber	25
Das Hexenhaus	13	1 Harmlose Gestalt	25
Die Ankunft der Helden	13	2 Hexenblick	26
Vor den Felsen	14	3 Krähenruf	26
Vor dem Hexenhaus	14	4 Hexenknoten	26
Im Hexenhaus	14	5 Hexenspeichel	26
1 Vorraum	14	6 Große Gier	26
2 Empfangszimmer	15	7 Sanftmut	26
3 Käfigraum	15	Vertraute	26
4 Bibliothek	15	Vertrauten-Magie	27
5 Korridor	16	Stimmungssinn	27
6 Küche	16	Tiersinne	27
6a Besenkammer	16	Hexe finden	27
7 Kartenzimmer	16	Die fünf bisher bekannten Vertrauten-	
8 Korridor	18	Tierarten	28
9 Zauberzimmer	18	Katze	28
10 Dachgarten	18	Eule	28
11 Ankleidezimmer	19	Rabe	28
12 Schlafzimmer	19	Kröte	28
13 Dachboden	19	Schlange	28
14 Teleskopraum	20	Die Pläne des Schicksals	
Die Hütte Hühnerbein	21		
Das Innere der Hütte	22		

Einführung

Das Abenteuer „Hexennacht“ ist ein Teil des Fantasy-Rollenspiel-Systems **Das Schwarze Auge**, das zu Beginn der 80er Jahre von Rollenspiel-Experten entwickelt und 1984 zum ersten Mal veröffentlicht wurde.

Die folgenden Zeilen sollen Ihnen als eine Art Wegweiser durch das umfangreiche Spielsystem des Schwarzen Auges dienen:

Das Spiel besteht aus drei Hauptbestandteilen, die jeder für sich verwendet werden können, aber dennoch zusammen ein geschlossenes Ganzes bilden. Die Rede ist von den drei Boxen „Die Helden des Schwarzen Auges“, „Die Magie des Schwarzen Auges“ und „Das Land des Schwarzen Auges“.

Die Helden des Schwarzen Auges bieten ein Grundregelwerk, in dem Sie alles über die Erschaffung einer Spielfigur, über den Kampf mit Hand- und Schußwaffen, über die Talente und Fertigkeiten der Spieler-Helden, über ihre Entwicklungsmöglichkeiten und anderes mehr erfahren können.

Die Magie des Schwarzen Auges stellt magiebegabte Helden vor, z. B. Magier, Schelme, Elfen und Hexen, auch die wunderwirkenden Geweihten werden hier detailliert beschrieben. Sie finden eine umfangreiche Sammlung von Zauberformeln und magischen Utensilien.

Das Land des Schwarzen Auges befaßt sich mit Aventurien, der Hintergrundwelt unseres Spiels. Hier können Sie eine Menge lernen über Land und Leute, Burgen, Städte und Höhlensysteme, Monster, Kreaturen und Pflanzen, über Verkehrsverbindungen, Klimazonen und Gesellschaftsformen. Die Regeln aller drei Boxen sind in Basis- und in Ausbauregeln gegliedert. Sie können selbst entscheiden, wie realistisch und detailliert Sie Ihre persönlichen **Das Schwarze Auge**-Abende gestalten wollen, indem Sie wählen, welche Ausbauregeln Sie in Ihr Spiel einbeziehen.

Die drei Regelboxen des Schwarzen Auges werden ergänzt durch die Serie der Abenteuerbücher. Auch die Abenteuerbücher, die übrigens ständig durch Neuerscheinungen erweitert werden, sind in Basis- und Ausbau-Spiel gegliedert. Zur leichteren Unterscheidung sind alle Ausbaubücher oben rechts mit einer gelben Ecke markiert, Basis-Bücher mit einer blauen. Ausbau-Abenteuer berücksichtigen die gesamte Palette der Regelerweiterungen, Basis-Abenteuer bauen auf einem Grundregelsatz auf, aber – und das ist *wichtig*: Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch nach den Basis-Regeln gespielt werden, im Spiel werden dann alle nicht be-

nötigten Regel-Hinweise einfach weggelassen – das wird Ihrem Spiel nicht schaden. Umgekehrt ist es leicht möglich, die Basis-Abenteuer nach den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Zusatz-Regeln zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln. Zum Bereich der Abenteuer gehören auch die *Havena-Box* und solche Bücher, die in dieser Stadt angesiedelt sind.

Die *Havena-Box* enthält eine ausführliche Beschreibung der berühmten Hafenstadt an Aventuriens Westküste – komplett mit farbigem und einfarbigem Stadtplan (für Spieler und Spielleiter), Grundrissen und Angaben über Gebäude, Einwohner, Handwerksgilden, Vergnügungsstätten, Tempel, Stadtgeschichte usw. usw.

Abenteuer, die in dieser Stadt spielen, sind mit einem roten Dreieck gekennzeichnet, solche Abenteuer sind ebenfalls nach den Basis- und Ausbau-Regeln spielbar.

Außer der farbigen Markierung tragen alle Abenteuer einen Hinweis auf die *Erfahrungsstufen*, für die sie besonders geeignet sind, und auf die Anzahl der Spieler, die am jeweiligen Abenteuer teilnehmen können. Auch diese Angaben sind als *Hinweise* zu verstehen, nicht etwa als *Vorschriften*. Das bedeutet für Sie als Spielleiter: Selbstverständlich können auch mehr oder weniger, erfahrenere und weniger »professionelle« Helden das jeweilige Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5% verändert, wenn Sie seinen Attacke-Wert um 1 Punkt herauf- oder herabsetzen.

Im übrigen gilt für die „Hexennacht“ der gleiche Grundsatz wie für alle anderen 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 Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg. Wie Sie sehen, ist **Das Schwarze Auge** ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten „Aventurien-Forschern“ haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die konstruktive Mithilfe aller Schwarze-Auge-Spieler. Wir wünschen Ihnen nun viel Vergnügen mit der „Hexennacht“. 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
PS: Die im Text erwähnten Boxen „Die Magie des Schwarzen Auges“ und „Das Land des Schwarzen Auges“ befinden sich z.Z. noch in Vorbereitung. Ihr Fachhändler wird über den Erscheinungstermin rechtzeitig informiert

Hintergrund

So könnte für die Helden Ihrer Spielrunde das Abenteuer von der Hexennacht beginnen:

Ihr betrachtet zweifelnd den großen Raben, der schon seit mehreren Stunden über euch seine Kreise zieht. Vielleicht war es doch keine so gute Idee gewesen, dem Rat der alten Frau zu folgen. Gestern nacht saß eine riesige Eule auf einem Ast über eurem Lager und blickte euch unverwandt mit ihren glühenden Augen an. Bei Sonnenaufgang erschien dann der Rabe. Es war offensichtlich, daß die Tiere euch beobachteten. Bis jetzt hat der Rabe noch keine Anstalten gemacht, euch anzugreifen; er scheint aber über Intelligenz zu verfügen: Als der Krieger probeweise seinen Bogen auf ihn richtet, läßt er sich mit angelegten Flügeln fallen und verschwindet in der Deckung der Bäume, um Minuten später vorsichtig wieder aufzutauchen. Die Magierin schlägt den Bogen zur Seite: „Laß doch diese Dummheiten. Wir wissen nicht, wer die Vögel schickt, vielleicht ist er uns freundlich gesinnt. Auf jeden Fall wird es niemandem gefallen, wenn wir sein Haustier töten!“ Leise fluchend hängt der Krieger den Bogen über seinen Rücken und mustert mißtrauisch das dichte Unterholz des Waldes. War dort nicht ein dunkler Schatten vorbeigehuscht? Ihr alle habt das Gefühl, als ob euch viele kleine Augen beobachteten. Weshalb, bei allen Göttern, seid ihr nicht auf der Handelsstraße geblieben, sondern habt diesen verlassen Waldweg genommen?

Alles begann vor drei Tagen. Ihr seid die Handelsstraße von Donnersbach nach Gareth entlang gewandert, in der Hoffnung, in der Kaiserstadt ein paar Dukaten verdienen zu können. Eure Beutel waren so leer wie das Hirn eines Orks, außerdem bestand das sogenannte „Nachtleben“ von Donnersbach aus einer einzigen Schenke, in der alte Bauern stundenlang an einem schalen Bier nippten. Kein guter Platz für junge, abenteuerlustige Gesellen wie euch, und so seid ihr losgezogen. Kurz hinter Donnersbach saß eine alte, in Lumpen gekleidete Frau am Straßenrand. Als sie euch kommen sah, musterte sie euch prüfend und begann dann leise zu

kichern. „Ha, ihr jungen Spunde“, rief sie euch zu, „wie feige Bauern und Pilger schleicht ihr euch die Straße entlang. Also seid ihr auch nicht mutig genug, den kürzeren Weg zu nehmen!“

„Höre, Alte“, rief der Krieger unbeherrscht, „wir wissen von keinem kürzeren Weg, und feige sind wir schon gar nicht!“

„Nun“, meinte die Frau, „warum nehmt ihr dann nicht den Waldpfad?“ Plötzlich saht ihr, daß ein schmaler Pfad, den ihr vorher nicht bemerkt hattet, an dieser Stelle von der Straße abzweigte. „Er verläuft mitten durch den Blautann“, erklärte die Alte, „und führt direkt nach Gareth. Allerdings ist in drei Tagen Sommersonnenwende, und viele fürchten sich, den Wald zu dieser Zeit zu betreten. Es soll dort nicht geheuer sein; man erzählt, daß schöne Frauen im Wald zur Sonnenwende ein Fest feiern. Reiche Schätze sollen sie mit sich bringen, von goldenen Tellern essen und aus silbernen Bechern trinken. Doch wehe dem, der sie ungeladen stört!“ Bei der Erwähnung von schönen Frauen und reichen Schätzen leuchteten die Augen des Kriegers auf, und auch euer Blick richtete sich mit starkem Interesse auf den Pfad. „Wir sind nicht feige, Weib“, rief der Krieger und schritt in den Wald, „wir werden diesen Pfad hier nehmen!“ Seufzend habt auch ihr diesen Weg eingeschlagen. Der Pfad erwies sich als gut begehbar, und er führte euch zwei ereignislose Tage lang nach Süden. Am Abend des zweiten Tages, als ihr euch zu wundern begannt, ob die Geschichte der alten Frau nicht nur ein Ammenmärchen war, tauchte plötzlich die Eule auf, und dann der Rabe, der noch immer über euch kreist. Da seht ihr, wie sich aus den Schatten des Unterholzes die Gestalt eines schwarzen Wolfes löst, der langsam näher kommt.

Ihr haltet eure Waffen bereit, doch bei genauerem Hinsehen entpuppt sich der Wolf als großer Hund. Seine Ohren sind aufgestellt, und sein langer Schwanz wedelt freundlich hin und her. Er bellt einmal kurz auf, dreht sich dann um und tritt langsam in den Wald zurück.

Kurzentschlossen entscheidet ihr euch, ihm zu folgen, um endlich herauszufinden, wer hinter dem Ganzen steckt.

Der Hund läuft in gemäßigtem Schrittempo, so daß ihr keine Probleme habt, ihn im Blick zu behalten. Nach etwa einer Stunde verschwindet er im Unterholz. Als ihr eben glaubt, ihn verloren zu haben, tritt eine schlanke, junge Frau hinter einem Baum hervor. Eine seltsame Anziehungskraft geht von ihr aus, sie ist euch zugleich sympathisch und unheimlich. Die Frau spricht euch mit wohlklingender Stimme an: „Seid begrüßt, Fremde. Meine Freunde und ich planen für den heutigen Abend ein kleines Fest. Hättet ihr nicht Lust, euch als Musikanten zu verdingen? Wir wären gerne bereit, euch für diese Mühe mit je zehn Dukaten zu entlohnen. Oh, ihr meint, ihr seid nicht bewandert in der Kunst des Musizierens? Das macht überhaupt nichts, mit unseren Instrumenten kann jeder spielen!“

Ihr laßt euch schließlich überreden und folgt ihr durch den Wald.

Meisterinformationen:

Falls Ihre Spieler an dieser Stelle in wütende Protestrufe ausbrechen („Wir gehen nicht mit! Wir trauen ihr nicht!“), dann sollten Sie sie darauf aufmerksam machen, daß es sich bei diesem Fest um genau das Abenteuer handeln muß, das sie gesucht haben. Außerdem sind zehn Dukaten ein sehr guter Lohn, und die Beutel der Spieler sind leer. Wäre es nicht viel netter, sich bei der Ankunft in Gareth ein gutes Zimmer im Gasthaus nehmen zu können, statt in den Ställen schlafen zu müssen? Das Aussehen und Benehmen der jungen Frau reichen auf jeden Fall aus, um sämtliche männlichen Helden restlos von ihren guten Absichten zu überzeugen.

So könnte der Einstieg ins Abenteuer verlaufen. Falls Ihre Helden sich gerade in einem anderen Teil Aventuriens aufhalten und für sie eine andere Eröffnungsgeschichte geeigneter wäre, dürfte es Ihnen nicht schwerfallen, die Einleitungsgeschichte so abzuwandeln, daß sie besser zu Ihrer Heldengruppe paßt.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

„Hexennacht“ ist ein Abenteuer, das den neuen Heldentyp „Hexe“ einführt. In diesem Abenteuer sollte der Meister jedoch nur „althergebrachte“ DSA-Heldentypen zulassen, bei erfolgreichem Ausgang erhalten die Helden die Möglichkeit, zur Hexe zu werden.

Das Abenteuer gliedert sich in drei Teile. Erstens die eigentliche „Hexennacht“, die Gelegenheit zum freien Rollenspiel bietet. Die Helden können sich mit Hexen unterhalten, um so etwas über Geschichte, Bräuche und Gepflogenheiten dieser Schwesternschaft zu erfahren. In diesem Teil ist viel Geschick von seiten des Meisters gefordert. Er sollte dafür sorgen, daß sich die Helden auf dem Fest gut amüsieren. Nur wenn die Helden sich in der Gemeinschaft der Hexen (oder Kinder Satuaras, wie sie sich selber nennen) wohl fühlen, werden sie sich gerne auf das anstehende Abenteuer einlassen. Nachdem die Helden eine Weile mit den Hexen gefeiert und für sie musiziert haben, bitten die Hexen unsere Helden um Hilfe. Die abtrünnige Achaz hat die Oberhexe Luzelin entführt. Für die Freilassung der Oberhexe verlangt Achaz die Auslieferung des magischen Kessels, in dem die Hexen ihre Flugsalbe brauen. Die Helden werden zur Erfüllung von Achaz' Ultimatum geschickt. Hier

muß der Meister unbedingt dafür sorgen, daß Achaz (hämisches Kichern natürlich) mit dem Kessel entkommt, ohne Luzelin freizugeben. Lassen Sie es also nicht zu einem Kampf mit der Hexe kommen! Nachdem Achaz sie betrogen hat, folgen die Helden der Spur in ihr Haus.

Während des zweiten Teiles, „Im Hexenhaus“, werden die Helden versuchen, die entführte Oberhexe und den magischen Kessel zu finden. Durch den Dachkammerkobold Fitz oder durch einen Blick ins Teleskop erfahren sie, daß Achaz noch eine Hütte besitzt, in der sie ihre Schätze aufbewahrt.

Der dritte Teil, „Die Hütte Hühnerbein“, beschreibt die seltsame Suche nach der Hütte, die auf riesigen Hühnerbeinen durch den Wald läuft. Dort befinden sich Luzelin und der Kessel, von Nirraven, dem dämonischen Vertrauten der bösen Hexe, bewacht. Mit Glück und Geschick kann es den Helden gelingen, ihn zu besiegen, den Kessel zurückzuerobern und die Oberhexe zu befreien. Falls sie dies schaffen, können sie bei zukünftigen Abenteuern auf die Hilfe der aventurischen Hexen rechnen.

Wenn sie es wünschen und die Aufnahmeprüfung bestehen, werden sie sogar selbst in ihren Kreis aufgenommen.

Die Hexennacht

Allgemeine Informationen:

Die junge Frau führt euch zu einer Lichtung. Dort erblickt ihr viele Menschen, die fleißig arbeiten. Einige sind dabei, ein hölzernes Podest aufzubauen, andere richten einen Steinkreis in der Mitte der Lichtung als Feuerstelle her, manche sammeln Reisig, und wieder andere sind dabei, eine lange Tafel mit leckeren Speisen zu decken. Euch fällt auf, daß ihr fast nur Frauen seht. Viele Katzen laufen durch die Menge, alles außergewöhnlich große und schöne Tiere. Ihr seht auch einige Kröten, und in der Luft kreisen vier Raben. Am Rande der Lichtung ist ein Zelt aufgebaut, aus dem die Anwesenden hin und wieder Werkzeug und Geschirr holen.

Meisterinformationen:

Die junge Hexe, die die Helden bis hierhin begleitet hat, überläßt es ihnen, sich in den Trubel zu stürzen. Ihr Name ist Stina, wenn die Helden Fragen oder Wünsche haben, wird sie ihnen helfen. Es sind etwa 60 Kinder Satuaris zum Fest gekommen, darunter nur zwölf Männer. Alle Anwesenden sind sehr freundlich zu den Helden, aber zu beschäftigt, um sich lange mit ihnen zu unterhalten. Hier können die Helden einiges über den Ursprung und die Fähigkeiten von Hexen erfahren (vgl. Hexe als Heldentyp, Seite 24). Die anwesenden Tiere sind natürlich Vertraute (die Eulen schlafen noch), und sie beobachten die Helden mit Neugier. Nach einer Weile kommt eine Kröte auf den männlichen Helden mit dem höchsten Charisma zugehüpft und quakt ihn verliebt an. Sie weicht eine Stunde lang nicht von seiner Seite und läßt sich nur durch grobe Ungehörigkeiten (Vertraute verstehen die menschliche Sprache!) vertreiben. Später kommt dann die hübsche Meisterin der Kröte herbei, um nach ihrer Vertrauten zu sehen, und wenn der Held die Kröte nicht schlecht behandelt hat, ist die Hexe einem kleinen Flirt durchaus nicht abgeneigt. Sie bietet dem Glücklichen an, ihm auf einem Spaziergang im Wald einige interessante Kräuter zu zeigen ...

Der Tanz

Allgemeine Informationen:

Bei Sonnenuntergang tritt Stina wieder zu den Helden und meint: »Es ist an der Zeit, eure Instrumente zu wählen!« Sie führt die Gruppe in eines der Zelte. Dort blinken auf einem Tisch mehrere Instrumente aus Silber, beste Arbeit und offensichtlich sehr wertvoll. Sie fordert jeden Helden auf, sich ein Musikinstrument auszusuchen. Auf dem Tisch liegen



zwei Geigen, eine Bratsche, eine Klarinette, eine Mandoline und eine Querflöte, daneben steht ein großer Kontrabaß.

Spezielle Informationen:

Sobald ein Held eines der Instrumente berührt, fühlt er ein leichtes Kribbeln. Plötzlich legen sich seine Finger wie von selbst an die richtigen Stellen, und ihn durchströmt das Gefühl, schon seit Jahren auf diesem Instrument gespielt zu haben.

Meisterinformationen:

In der Tat beherrscht jeder Held perfekt das von ihm gewählte Instrument, und zwar jede Art von Musik, die er schon einmal gehört hat oder sich auch nur vorstellen kann. Die Hexen verzauberten die Instrumente extra für die Hexennacht, da sie Menschen brauchen, die für den Tanz aufspielen. Nur Hexen, die mittanzen, können die in der Nacht gebrauchte Flugsalbe benutzen. Bei Sonnenaufgang ist der Zauber beendet, und die Instrumente verwandeln sich in Katzenschwänze. Die Helden werden gebeten, auf die Bühne (das Holzpodest) zu steigen und mit ein paar Liedern zum Tanze aufzuspielen.

Allgemeine Informationen:

Die versammelten Hexen beginnen sich langsam im Rhythmus eures Spiels zu wiegen. Stimmung kommt auf, und immer mehr beginnen zu tanzen, bis die Menge wild durcheinanderwirbelt. Eine graue Katze mit einer Flöte läßt sich neben euch nieder und bläst Melodien zu eurer Musik. Zwei Frauen tragen ein Xylophon herbei und stellen es vor das Podest, ein Hund setzt sich dahinter und begleitet euch, indem er mit einem Knochen, den er im Maul hält, auf das Xylophon schlägt. Einige Raben und Eulen fliegen in die Bäume hinter euch und krächzen im Takt, eine fette Kröte hüpfte auf das Podium und quakt im Gegentakt. Die Stimmung steigt, und ihr hört häufig lautes Lachen. Gelegentlich bringt euch jemand einen Becher Wein oder etwas zu essen.

Spezielle Informationen:

Bei genauer Beobachtung der Menge fällt auf, daß alle Anwesenden auf etwas (oder jemanden) zu warten scheinen. Ihre Köpfe drehen sich häufig zum Himmel empor, und ihr fangt Gesprächsfetzen wie „... wo sie nur bleibt ... „ und „... sonst nie zu spät ...“ auf.

Meisterinformationen:

Die Anwesenden warten auf die Oberhexe Luzelin, um endlich mit dem Brauen der Flugsalbe beginnen zu können. Falls die Helden jemanden fragen, worauf denn alle warten, wird er ihnen erklären, daß Luzelin noch nicht da ist. Da das Fest mit dem Sonnenuntergang beginnt, hat sie sich schon ziemlich verspätet. Dies ist ungewöhnlich, da Luzelin normalerweise äußerst pünktlich kommt.

Das Ultimatum

Allgemeine Informationen:

Gegen Mitternacht hören die Helden aufgeregtes Murmeln, und alle Tänzer bleiben stehen. Sie bilden eine Gasse, durch deren Mitte sich ein sehr großer, grauer Kater auf die Mitte des Festplatzes schleppt. Sofort sammeln sich die Leute um ihn und bilden einen Kreis.

Spezielle Informationen:

Der Kater blutet aus mehreren Wunden. Im Maul trägt er eine Schriftrolle. Eine ältere Hexe nimmt sie heraus, während sich Stina um seine Wunden kümmert. Die ältere Hexe beginnt, den Inhalt der Rolle laut vorzulesen. Die Hexen machen den Helden Platz, falls sie sich dazugesellen. Auf der Rolle steht:

An alle Hexen! Ich habe Luzelin in meiner Gewalt! Wenn Ihr meinen Anweisungen nicht genau Folge leistet, wird sie eines unschönen Todes sterben. Als Beweis für die Wahrheit meiner Behauptung schicke ich Euch ihren Kater Pallikratz. Übergebt mir in einer Stunde auf der Lichtung im Norden, beim Hexenkreis, den magischen Kessel. Schickt die Menschen, die heute sicher für Euch musizieren, zur Übergabe. Weh Euch, wenn eine Hexe dort in der Nähe ist ... Wenn Ihr versucht, mich zu betrügen, trägt Luzelin die Folgen Eures Verrates.

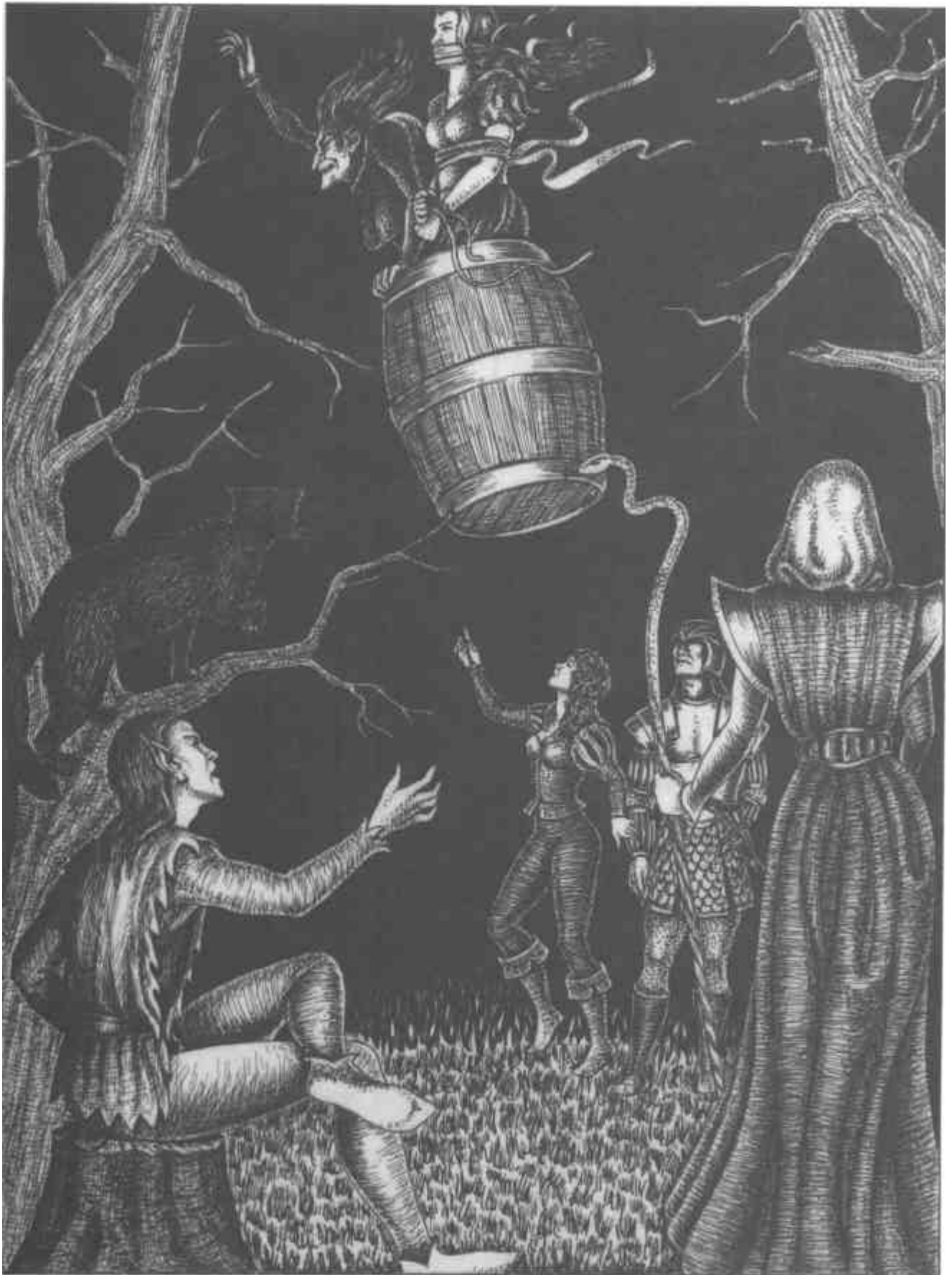
gez. Achaz

Meisterinformationen:

Achaz ist eine 80 Jahre alte Hexe von gemeinem, hinterhältigem Charakter. Sie sucht verzweifelt nach einem Trank, durch den sie ihre Jugend und Schönheit wiedergewinnen kann, und hofft, der Kessel könne ihr dabei helfen. Achaz wurde vor fünf Jahren aus dem Kreis der Hexen ausgestoßen, da sie grausame Tierversuche durchführte. Sie kocht vor Haß auf alle Kinder Satuaris und plant nicht, Luzelin wahrhaft freizulassen. Sie möchte vielmehr Luzelins Herz als Zutat für ihren Zaubertrank verwenden. Nach langen Experimenten ist es ihr gelungen, auf eine silberne Nadel eine Variante des Spruches *Hexengift* (großer Hexenzauber*) zu legen, der das Opfer nicht nur einschläfert, sondern auch noch in ein Tier verwandelt. Als Händlerin verkleidet, verkaufte sie Luzelin diese Nadel und erreichte dann mit dem Spruch *Hexenglück* (großer Hexenzauber*), daß diese sich damit in den Finger stach. Sofort schlief Luzelin ein und verwandelte sich in eine Taube. Pallikratz, der Vertraute Luzelins, griff Achaz daraufhin an, wurde aber von Achaz' Vertrautem zurückgehalten und verwundet. Sie warf ihm die Schriftrolle zu und flog in ihrem Faß mit der Taube davon.

Die Hexen werden natürlich die Helden bitten, den Kessel zu übergeben (wozu sind es schließlich Helden?). Mehrere hübsche junge Hexen verwenden ihren nicht unerheblichen Charme dazu, dies den Helden klarzumachen. Sie beschreiben ihnen Luzelin als eine 40jährige, große, schlanke Frau mit langen, schwarzen Haaren und einer weißen Locke und beantworten weitere Fragen nach bestem Wissen. Pallikratz wird die Helden zu der Lichtung führen. Falls etwas bei der Übergabe nicht klappt, soll er zurückkommen und den Hexen berichten. Dann holt

* Die „großen Hexenzauber“ sind in der Box „Die Magie des Schwarzen Auges“ beschrieben (z. Z. in Vorbereitung).



eine Hexe aus dem Zelt einen kleinen Kupferkessel, der über und über von Hieroglyphen bedeckt ist: das Gefäß, in dem die Hexen ihre Flugsalbe brauen. Es dauert Monate, einen solchen Kessel zu schmieden, und erfordert die Zusammenarbeit mehrerer mächtiger Hexen. Schweren Herzens übergeben sie den Kessel einem Helden. Pallikratz wendet sich nach einem kurzen Blick auf die Gruppe ab und humpelt in den Wald. Er sieht sich einige Male um, um festzustellen, ob die Helden ihm folgen. Falls die Helden auf den Gedanken kommen sollten, die Hexen zu betrügen und den Kessel zu stehlen, muß der Meister sie fairerweise darauf hinweisen, daß es wahrhaftig kein Vergnügen ist, von sämtlichen Hexen Aventuriens gejagt zu werden.

Die Übergabe

Allgemeine Informationen:

Pallikratz, der große Kater, führt die Helden zielstrebig durch den Wald. Glücklicherweise ist Vollmond, so daß sie nicht ständig gegen Bäume prallen. Nach einer halben Stunde erreichen sie eine runde Lichtung, an deren Rand ein Kreis aus grünlichen Pilzen wächst. Pallikratz setzt sich nieder und scheint zu warten. Nach einiger Zeit schiebt sich ein Schatten vor den Mond. Als die Helden aufblicken, sehen sie ein Faß über die Wipfel fliegen. Es kommt von Norden. Im Faß stehen eine häßliche alte Frau mit einem Raben auf der Schulter und neben ihr eine jüngere gutaussiehende Frau, auf die die Beschreibung von Luzelin paßt. Luzelin ist gefesselt und geknebelt. Die Alte kichert hämisch und ruft: „Na, wo ist der Kessel? Her damit!“

Meisterinformationen:

Bei der jüngeren Frau handelt es sich nicht um Luzelin, sie ist lediglich ein von Achaz erzeugtes Trugbild. In Wirklichkeit fliegt dort eine Alraune, eine sehr seltene Wurzel, die durch die richtigen Beschwörungen für kurze Zeit Menschengestalt annimmt. Sprechen kann sie nicht (daher der Knebel), wohl aber sich bewegen. Der Rabe auf Achaz' Schulter ist ihr Vertrauter Nirraven (Werte siehe „Die Hütte Hühnerbein“, Seite 21). Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es wichtig, daß es Achaz gelingt, die Helden zu überlisten. Sie wird nach einigen unerfüllbaren Forderungen, z. B. »Erst gebt ihr mir den Kessel, dann lasse ich Luzelin frei!«, folgenden Vorschlag machen (falls die Helden nicht von selbst darauf kommen). Einer der Helden soll alleine mit dem Kessel auf die Lichtung treten. Sie landet am anderen Ende und läßt die Alraune aus-

steigen, hält sie jedoch an den Haaren fest. Der Held kommt langsam mit vorgestrecktem Kessel auf sie zu, in dem Moment, in dem sie mit einer Hand den Kessel greift, läßt er den Kessel und sie die Alraune los.

Wenn ein Geweihter bei der Gruppe ist, verlangt sie von ihm, auf seinen Gott zu schwören, den Kessel loszulassen; von anderen Helden verlangt sie, auf alle Götter oder auf ihre Ehre zu schwören. Achaz ist ihrerseits bereit, alle möglichen Versprechen abzugeben, wobei sie jedoch darauf achtet, nicht „Luzelin“, sondern „dieses Miststück hier“ oder ähnliches zu sagen. (Beispiel: „Ich schwöre bei Satuaris, diese häßliche Ziege freizulassen, sobald ich den Kessel habe!“) Sollten die Helden so dumm sein, Achaz anzugreifen, wird sich Nirraven auf sie stürzen, aber nach einer Runde wieder von ihnen ablassen. Achaz zieht sich mit ihrem Faß nach oben zurück und bietet neue Verhandlungen an.

Pallikratz bleibt notgedrungen in Deckung, damit die Hexe ihn nicht sieht.

Wenn der Austausch schließlich vonstatten gegangen ist, fliegt Achaz böseartig kreischend und lachend in ihrem Faß nach Norden davon.

Achaz hat keine sonderlich hohe Meinung von normalen Menschen und verschwendet danach keinen Gedanken mehr an die Gruppe. Wenn die Helden sich jetzt daran machen, die vermeintliche Luzelin zu befreien, dann lesen Sie ihnen die folgenden „Allgemeinen Informationen“ vor.

Die Alraune

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr Luzelin von ihren Fesseln befreit habt, steht sie völlig stumm da. Pallikratz wagt sich langsam auf die Lichtung und rennt freudig auf seine Herrin zu. Plötzlich stoppt er, sein Fell sträubt sich, und er faucht laut auf. Zu eurem Entsetzen seht ihr, wie Luzelin mit enormer Geschwindigkeit zu altern beginnt. Ihre Haare werden grau und fallen aus, tiefe Runzeln ziehen sich über ihr Gesicht, und sie schrumpft, erst langsam und dann immer schneller, zusammen. Schließlich liegt nur noch eine eingetrocknete Wurzel auf dem Waldboden. Achaz hat euch betrogen!

Spezielle Informationen:

Ein erfolgreicher Wurf auf das Talent *Pflanzenkunde* enthüllt, daß es sich um eine Alraunenwurzel handelt. Ein Held, der etwas über die Grundbegriffe der Alchimie weiß (der Wert 1 reicht), erinnert sich, daß man solchen Wurzeln für kurze Zeit Menschengestalt geben kann, wenn man gewisse Beschwörungen kennt und die nötigen Zutaten besitzt.

Meisterinformationen:

Hoffentlich kommen die Helden jetzt von selbst auf den Gedanken, Achaz zu folgen (in Richtung Norden) und Luzelin zu befreien. In diesem Fall treffen sie nach vier Stunden Marsch, bei Sonnenaufgang, auf den Fluß (Karte 1), und es geht mit „Das Hexenhaus“ weiter. Ansonsten lesen sie nach einer Weile folgendes vor:

Allgemeine Informationen:

Pallikratz schnuppert an der Wurzel. Daraufhin dreht er sich dreimal im Kreis herum und hält an,

als er in Richtung Norden blickt. Er miaut auffordernd und beginnt langsam in diese Richtung zu gehen.

Meisterinformationen:

Pallikratz hat den Vertrauten-Zauber „Hexe finden“ angewandt. Wenn die Gruppe ihm nicht folgt, dann packt er ein Mitglied mit den Zähnen beim Umhang und zieht daran. Wenn die Helden Pallikratz folgen, gelangen sie ebenfalls nach vier Stunden an den Fluß. Pallikratz läuft zurück, um den Hexen Bericht zu erstatten.

Das Hexenhaus

Die Ankunft der Helden

Meisterinformationen:

Sehen Sie sich das Gebiet auf Karte 1 an. Die Helden sollten jetzt möglichst sofort zum Haus der Hexe gehen. Falls sie anfangen, den Wald zu durchsuchen, schildern Sie ihnen die Fußspuren der Hütte Hühnerbein so abschreckend wie möglich, z. B. „Ihr seht riesige Fußspuren. Ein gigantisches Monster muß in diesem Wald hausen.“ Wenn das die Helden nicht vertreibt, füh-

ren sie einfach ein paar Begegnungen mit wilden Tieren (Auerochse, Wildschwein, Wolf; siehe Band *Aventurien*) durch, bis sie den Wald freiwillig verlassen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr aus dem Wald kommt, seht ihr vor euch einen schmalen, aber reißenden Fluß. Dahinter liegt ein Ausläufer des Finsterkamm-Gebirges, der einen Wald auf der anderen Seite des Flußes einschließt. Auf einem schroffen Felsen über dem Wald steht



ein seltsames Haus. Während ihr es noch betrachtet, kommt aus dem Schornstein etwas herausgeschossen. Ihr erkennt den Umriß von Achaz in ihrem Faß, als sie gen Osten in die aufgehende Sonne davonfliegt.

Spezielle Informationen:

Von hier aus kann man nur erkennen, daß das Haus zwei Stockwerke und ein Giebeldach hat. Achaz schien alleine in ihrem Fall gewesen zu sein. Jeder Held, der den Fluß durchqueren möchte, muß eine Schwimmprobe ablegen. Falls sie mißlingt, schluckt er viel Wasser (3 Schadenspunkte). Wenn er nicht angesieilt war, wird er abgetrieben und 100 Meter flußabwärts an Land gespült (1W6 würfeln, 1 – 3 am Nordufer, 4 – 6 am Südufer), auch eine Methode, den Fluß zu überqueren ...

Meisterinformationen:

Unter Einsatz von Seilen sollten die Spieler eigentlich keine Probleme haben, den Fluß zu überqueren.

Vor den Felsen

Allgemeine Informationen:

Achaz' Hütte liegt etwa 50 Meter hoch in den Bergwänden.

Ein verwitterter Pfad führt hinauf, er ist sehr steil und liegt voller Geröll, an einigen Stellen ist er ganz unter Schutthalden verschwunden.

Spezielle Informationen:

Um hinaufzuklettern, muß jeder Held eine Kletterprobe – 3 durchführen. Wenn sie mißlingt, rutscht er mit großem Getöse den Hang hinunter (1 Schadenspunkt). Jeder Held, der unter ihm ist, muß erneut eine Kletterprobe – 3 durchführen, um nicht mitgerissen zu werden. Falls sich die Helden anseilen, muß jeder am Seil eine Kletterprobe – 4 ablegen, um festzustellen, ob er es schafft, dem plötzlichen Ruck standzuhalten. Wenn einem Helden diese Probe mißlingt, hat er den Halt verloren. Die anderen müssen die Probe wiederholen, bis es entweder alle schaffen oder alle gemeinsam abrutschen. Jeder Held kann nur einen anderen halten, d. h. wenn von drei aneinandergeseilten Leuten zwei den Halt verlieren, rutschen unweigerlich alle ab. Wenn es einem Helden gelingt, am oberen Rand des „Weges“ einen sicheren Halt zu finden, muß er eine Körperkraftprobe ablegen, um von einem rutschenden Helden nicht in die Tiefe gerissen zu werden. Es gibt keine Möglichkeit, das Seil oben zu befestigen, lediglich in den Fels geschlagene Haken nützen etwas.

Vor dem Hexenhaus

Allgemeine Informationen:

Das Haus steht auf einem Vorsprung, dahinter ist die Bergwand sehr steil. Es hat zwei Stockwerke, doch das zweite reicht nur über die Hälfte des ersten. Auf dem Dach des ersten Stockes scheint ein Garten angelegt zu sein, über dem zweiten Stock liegt ein Giebeldach. In der Nordwand des Hauses befindet sich eine hölzerne Eingangstür, außerdem seht ihr mehrere Fenster.

Meisterinformationen:

Der Meister kann hier anhand von Karte 2 den Grundriß des Hauses auf ein großes Blatt skizzieren und später die Räume einfügen.

Wenn die Spieler durch die Fenster im Parterre blicken, lesen Sie ihnen die *allgemeinen Informationen* zu dem betreffenden Raum vor. Die rubinroten Fenster von Raum 7 (Kartenzimmer) sind undurchsichtig, die Fenster von Raum 4 (Käfigzimmer) sind vergittert. Die Eingangstür ist nicht verschlossen, aber die Helden können auch problemlos ein Fenster zerschlagen und in das Haus einsteigen. Falls sie auf den Dachgarten klettern, werden sie dort von sechs Rieseneichhörnchen (vgl. Raum 10, Dachgarten) angegriffen. Nachdem die Helden das Hexenhaus durchsucht und mit dem Kobold in der Dachkammer geredet haben (Raum 13), merken sie, daß sich Luzelin und der Kessel nicht im Hexenhaus befinden.

Lassen Sie die Helden anschließend ohne Schwierigkeiten den Felsen wieder hinabklettern und machen Sie mit „Die Hütte Hühnerbein“ weiter.

Im Hexenhaus

1 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Der Eingangsraum ist klein (2 mal 2 Meter) und recht dunkel. An allen vier Wänden befinden sich Holztüren. Neben der Tür in der Nordwand hängt ein Brett mit mehreren Haken darin, offensichtlich eine Garderobe. Der Boden besteht aus Holzdielen, ein runder, grob gewebter Wollteppich liegt in der Mitte des Raumes.

Spezielle Informationen:

Alle Türen sind offen.

Meisterinformationen:

Achaz rechnet nicht damit, daß ungeladene Gäste versuchen, in ihr Haus einzudringen. Ihre

wertvolleren Besitzgüter sind anderswo versteckt, so daß sie keine Angst vor Dieben hat. Deshalb ist ihr Wohnhaus kaum gesichert.

2 Empfangszimmer

Allgemeine Informationen:

Der Raum enthält einen Tisch und zwei bequem aussehende Stühle. An der Ostwand steht unter dem Fenster ein Mahagonischränkchen; ein Tablett, mit zwei Kristallpokalen und einer halbvollen Flasche darauf, liegt auf dem Schränkchen. Die Tür in der Nordwand ist mit Eisenbändern verstärkt.

Spezielle Informationen:

Das Schränkchen ist unverschlossen. Darin befinden sich Schreibzeug, mehrere unbeschriebene Pergamente und eine verschlossene eiserne Schatulle. Sie kann mit einem erfolgreichen Wurf auf das Talent »Schlösser öffnen« geöffnet werden. Die Schatulle enthält fünf Dukaten, einen Schlüssel zur Tür in der Nordwand und mehrere Quittungen. Auf den Quittungen bestätigt ein gewisser „Harald, zoologischer Experte und Tierfänger“ Achaz den Erhalt von verschiedenen großen Summen Geldes.

Die Tür in der Nordwand ist verschlossen. Sie kann entweder durch eine Talentprobe geöffnet werden oder von einem starken Helden bei einer gelungenen KK-Probe +2 eingerannt werden (drei Versuche zulässig). Dies macht allerdings einen höllischen Krach, und jeder vergebliche Versuch verursacht einen Schadenspunkt.

In der Flasche ist Sherry, die Gläser sind gut gearbeitet, haben aber keinen besonderen Wert.

Meisterinformationen:

Hier empfängt Achaz ihre wenigen Gäste, besonders den Händler Harald. Von ihm kauft sie Tiere für ihre Versuche.

3 Käfigraum

Allgemeine Informationen:

Ein großer Raum mit vergitterten Fenstern. An der Nord- und Westwand stehen ca. 20 Käfige verschiedener Größen, in denen Tiere gefangengehalten werden. Als die Helden den Raum betreten, beginnen die Tiere zu maunzen, zu fiepen und zu knurren. Sie kratzen an den Gittern ihrer Käfige. Am Fenster steht ein braungefleckter, stabiler Holztisch, davor ein Hocker. In der nordöstlichen Ecke des Raumes stehen eine Waage und mehrere Säcke.

Spezielle Informationen:

Bei den gefangenen Tieren handelt es sich um drei Rotkehlchen, zwei Drosseln, vier Eichhörnchen,

einen Dachs, eine Wildkatze, drei Feldmäuse, einen Marder, vier Hasen und einen ausgewachsenen Wolf. Die Käfige sind von außen verriegelt. Wenn die Helden die Tiere befreien, werden diese das Haus auf dem kürzesten Wege verlassen. In den Säcken befindet sich Futter für die Tiere, z. B. Getreide, Nüsse und Dörrfleisch.

Im Tisch ist eine unverschlossene Schublade. Darin liegen drei Flaschen, mit roter, blauer und klarer Flüssigkeit gefüllt. Achaz benutzte diese zur Behandlung der Tiere. Jede Flasche enthält zehn Einheiten der entsprechenden Flüssigkeit. Die rote Chemikalie ist ein starkes Heilmittel (5 LP), die blaue ein Betäubungsmittel (pro Einheit zehn Minuten Schlaf, beim Menschen führt eine Dosis von mehr als sechs Einheiten zum Koma) und die klare eine Nährlösung (keine besondere Wirkung).

Meisterinformationen:

Achaz benutzt die Tiere zu ihren Versuchen, ein Jugendserum zu entdecken. Wenn die Helden die Tiere befreien, werden sie ihnen später bei der Suche nach der Hütte Hühnerbein behilflich sein.

4 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

An den Wänden reihen sich hohe Regale voller Bücher. Vor dem Fenster in der Westwand befindet sich ein Schreibtisch, darauf liegen ungeordnete Papiere. In der südwestlichen Ecke steht ein großer Ohrensessel, sein Brokatbezug trägt ein seltsames Muster aus ineinander verwobenen Spinnen und Schlangen.

Spezielle Informationen:

Die Bücher in den Regalen sind Standardwerke über Naturkunde und Alchimie. Außerdem finden die Helden die in Sammelmappen gebundenen letzten 50 Jahrgänge von „Spiegel der Schwarzmagie“ und „Hexenwissen“, beides illustrierte Quartalshefte, die sich mit wichtigen, aber auch abseitigen Fragen wie „Was trage ich zum Hexenfest?“ und „Ist der Damensitz beim Besenreiten noch zeitgemäß?“ beschäftigen. Die Papiere auf dem Schreibtisch werden von einem Briefbeschwerer gehalten. Dieser ist aus Bernstein und sieht aus wie eine große, häßliche Kröte. Wenn ein Held den Briefbeschwerer berührt, wächst dieser langsam zu Menschengröße, die riesige bernsteinfarbige Kröte beginnt sich zu bewegen und greift die Helden an.

Meisterinformationen:

Die riesige Bernsteinkröte ist in Wirklichkeit nur eine Illusion, ein befreundeter Schwarzmagier

schenkte Achaz den Briefbeschwerer. Dennoch sollte der Meister (verdeckt) für die Kröte Angriffe auswürfeln, er kann sie auch einen Spieler mit hohem RS »treffen« lassen und dann ganz enttäuscht „Ach, leider kein LP-Verlust!“ ausrufen. Die Helden haben das Gefühl, als ob ihre Waffen von der Kröte abprallen. In Wirklichkeit prügeln sie, falls sie die Kröte angreifen, auf den Schreibtisch ein. Sobald ein Held auf die Idee kommt, daß es sich um eine Illusion handelt, führt der Meister eine verdeckte Klugheitsprobe durch. Gelingt diese, erkennt der Held die Realität. Der erste Held, der auf diesen Gedanken kommt, sollte dafür 20 Abenteurpunkte erhalten.

Die Papiere auf dem Schreibtisch sind Entwürfe für einen Leserbrief an die Redaktion von „Hexenwissen“, in denen Achaz die Gegner von Experimenten mit lebenden Tieren wüst beschimpft.

5 Korridor

Allgemeine Informationen:

Der düstere Korridor ist 2 Meter breit, der Boden besteht aus knarrenden Dielen. Hinter der Biegung führt eine Steintreppe zum oberen Stockwerk. Drei Holztüren führen offensichtlich in Räume des Erdgeschosses. An der Nordwand hängt ein Bild.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind nicht verschlossen. Das Bild zeigt einen Kreuzweg bei Nacht, neben dem ein Galgen steht.

An dem Galgen hängt die halb vermoderte Leiche eines Mannes.

6 Küche

Allgemeine Informationen:

Ein großer, heller Raum, der selten benutzt zu werden scheint. An der Westwand steht ein langer Arbeitstisch mit Schränken darunter, in der nordöstlichen Ecke befinden sich zwei Regale voller Geschirr.

In der Westwand ist ein großer Kamin, daneben steht ein Backofen. Die kleine Holztür in der Nordwand ist von der Küche aus verriegelt. Über allem liegt eine dünne Staubschicht.

Spezielle Informationen:

In den Schränken sind Töpfe, Pfannen, Kessel, Messer, Kellen und andere Küchengeräte. Der Riegel vor der Tür zur Besenkammer läßt sich ohne Probleme beiseite schieben.

Meisterinformation en:

Achaz benutzt die Küche äußerst selten, normalerweise ernährt sie sich von Trockenfleisch, Zwieback und in ihrem Labor aufgebrautem Tee. Da sie Angst hat, an Altersschwäche zu sterben, ist ihr die Zeit viel zu kostbar, um sie mit Kochen zu verschwenden.

6a Besenkammer

Allgemeine Informationen:

An den Wänden dieses kleinen, fensterlosen Raumes stehen hohe Holzregale voller Einmachgläser, Flaschen und Krüge. In einer Ecke lehnen vier Reisigbesen, die sich plötzlich erheben und, wie von Geisterhand getrieben, auf die Tür zuschießen.

Meisterinformationen:

Sobald die Spieler die Tür zur Besenkammer öffnen, erheben sich vier in einer Ecke lehrende Besen und fliegen auf die Helden zu. Falls dem Helden, der die Tür öffnete, eine Geschicklichkeitsprobe gelingt, schafft er es, die Tür wieder zu schließen, bevor die Besen aus der Kammer entkommen. Andernfalls greifen sie alle erreichbaren Lebewesen an, bis sie in kleine Stücke gehackt sind.

Werte der Flugbesen:

MUT:	10	ATTACK:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TP:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	12	AUSDAUER:	40
MONSTERKLASSE: 12			

Die Besen prügeln mit ihren Stielen auf die Helden ein, sie fliegen während des Angriffes elegante Loopings. Achaz hat die vier Reisigbesen mit Hexensalbe bestrichen, in diese Kammer gesperrt und dort vergessen. Sie bilden ihre „stille Reserve“, für den Fall, daß ihr Faß zerstört wird. Diese Besen haben Achaz' böartigen Charakter übernommen und greifen in Abwesenheit ihrer Herrin alles und jeden an.

Spezielle Informationen:

Die Gläser enthalten eingemachte Früchte, in den Flaschen ist Quellwasser, und in den Krügen befinden sich Mehl, Zucker, Salz, gehackte Nüsse, Mandeln, Honig und andere Nahrungsmittel.

7 Kartenzimmer

Die Fenster dieses großen Zimmers bestehen aus rotem Glas, so daß der Raum in rötliches Licht getaucht ist. Auf dem Boden liegt ein flauschiger



Teppich, die einzigen Möbelstücke sind ein langer, schwarzer Tisch und ein Stuhl. Neben dem Stuhl steht ein eiserner Ständer, auf dem, in ein schwarzes Samtkissen gebettet, ein menschlicher Schädel die Helden angrinst. Auf dem Tisch liegen drei verdeckte Karten.

Meisterinformationen:

Achaz versucht, aus Karten die Zukunft zu lesen. Sie besitzt ein ganz besonderes Spiel, welches sie einst einem reisenden Händler von weit her für wenig Geld abkaufte. Nirraven, ihr Vertrauter, sitzt bei ihren Experimenten neben ihr auf dem Ständer und unterstützt sie mit seinen arkanen Kräften. Da die Helden nicht mit den Karten umzugehen wissen, können sie nur kurze Ausschnitte der Vergangenheit auf ihnen erblicken. Jeder Held, der eine Karte umdreht, muß eine Klugheitsprobe durchführen. Mißlingt sie, sieht er nur eine leere Karte. Wenn er Erfolg hat, beschreibt ihm der Meister eine der folgenden Visionen. Eine weitere Karte umzudrehen erfordert eine Mutprobe +5.

1. Karte: Die Karte zeigt ein bewegtes Bild von schwarzgrünen Gewitterwolken, die schnell ihre Form ändern. Im Hintergrund erkennst du einen dunklen Punkt, der langsam größer wird. Er

nimmt die Gestalt eines Raben an, der mit starken Flügelschlägen direkt auf dich zuzufliegen scheint. Eine zerbrochene Puppe hängt aus dem Schnabel des Vogels, nein, als er näher kommt, erkennst du einen schrecklich zermalzten menschlichen Körper. Bei allen Göttern, der Rabe muß die Größe einer Galeere haben!!!! Als er dich fast erreicht hat, verschwindet das Bild, und die Karte wird weiß.

2. Karte: Ein völlig verängstigtes Eichhörnchen liegt, mit seidenen Fäden gefesselt, in einem Pentagramm. An den Spitzen des Pentagramms stehen Tierschädel, auf denen schwarze Kerzen kleben. Plötzlich entflammen alle Kerzen. Das Eichhörnchen beginnt wild zu zappeln und zu strampeln. Langsam weicht alle Lebenskraft aus dem Tierkörper, er liegt still da. Doch dann beginnt das Eichhörnchen allmählich zu wachsen, es wird größer und größer, die seidenen Fäden reißen, und es richtet sich vorsichtig auf. Als es Menschengröße erreicht hat, hört das unnatürliche Wachstum auf. Es dreht behutsam den Kopf, bis es dich anblickt. Als es die Zähne fletscht, erkennst du, daß ihm ein Wolfsgebiß gewachsen ist. Wirbelnde Farben überdecken das Bild, und die Karte wird weiß.

3. Karte: Du siehst eine schneeweiße Taube, in deren Brust eine silberne Nadel gebohrt ist. Aus der schrecklichen Wunde fließt Blut, trotzdem scheint die Taube noch zu leben. Die Konturen der Taube verschwimmen und formen das Bild einer gutaussehenden Frau mit langen, schwarzen Haaren und einer weißen Locke, die ihr in die Stirn fällt. Ihr Gesicht ist schmerzverzerrt, und ihre Lippen bewegen sich mühsam, als ob sie dir etwas mitteilen möchte. Auf einmal glüht die Nadel rot auf, die Frau schreit, und das Bild verschwindet.

Die erste Karte zeigt Nirraven, Achaz' dämonischen Vertrauten, auf seiner Heimatebene, kurz bevor sie ihn (vgl. Raum 9) in den Körper eines Raben zwang. Auf der zweiten Karte ist das Ritual, mit welchem Achaz die Rieseneichhörnchen auf dem Dachgarten erzeugte, zu beobachten. Die dritte Karte bildet Luzelin in ihrer jetzigen Gestalt ab. Falls die Helden die Karten behalten, können sie sie an einen an Divination (Lesen der Zukunft) interessierten Magier für 50 Dukaten verkaufen.

8 Korridor

Allgemeine Informationen:

Von dem 2 Meter breiten Korridor gehen drei Holztüren ab. Am Westende des Ganges befindet sich in der Decke eine Luke, zwei eiserne Haken sind neben ihr eingelassen.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind unverschlossen, die Luke ist von unten verriegelt. Die Haken dienen zum Einhängen der Leiter, die sich auf dem Dachgarten (Raum 10) befindet.

9 Zauberzimmer

Allgemeine Informationen:

Dieser große, quadratische Raum hat keine Fenster. Wände, Decke und Fußboden sind mit schwarzer Farbe gestrichen. Jemand hat mit roter Kreide auf den Boden ein großes Pentagramm gezeichnet. An den fünf Spitzen des Pentagramms liegen Tierschädel, auf die schwarze Kerzen geklebt sind. An jede Wand wurde mit bräunlicher Farbe das Wort „Nirraven“ geschrieben.

Spezielle Informationen:

Bei den fünf Schädeln handelt es sich um je einen Kopf einer Eule, einer Katze, eines Raben, einer Kröte und eines Hundes. Die Kerzen sind halb abgebrannt, dennoch ist kein Wachs auf die Schädel

oder auf den Boden getropft. Die braune „Farbe“ an der Wand ist offensichtlich getrocknetes Blut.

Meisterinformationen:

In diesem Raum führt Achaz ihre Beschwörungen aus. „Nirraven“ ist der Name eines Dämons, den sie in den Rabenkörper ihres Vertrauten zwang, um so seine Macht an sich zu binden. Falls die Helden auf dumme Gedanken kommen (z. B. alle Kerzen zu entzünden und sich in die Mitte des Pentagramms zu stellen), kann der Meister sie das Rauschen von riesigen Schwingen und blutrünstiges Krächzen hören lassen. Jeder der Helden im Raum muß eine Mutprobe +5 bestehen, oder er kann es nicht mehr ertragen, sich länger in dem Raum aufzuhalten. Eine Beschwörung durchzuführen, wird den Helden nicht gelingen, dazu mangelt es ihnen an Wissen.

10 Dachgarten

Meisterinformationen:

Sechs menschengroße Eichhörnchen arbeiten auf dem Dachgarten. Zwei legen ein neues Beet an, eines beschneidet Büsche, und die drei anderen sind damit beschäftigt, eine Vogelscheuche aufzustellen. Sie wurden von Achaz verzaubert (vgl. Kartenraum, Karte 2), und führen, ohne aufzublicken, ihre Aufgaben durch. Sollten die Helden sie stören, etwas aus dem Garten pflücken, die Leiter mitnehmen oder die Beete betreten, greifen sie an.

Werte der Rieseneichhörnchen:

MUT:	7	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	14	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TP:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	1	AUSDAUER:	35

MONSTERKLASSE: 10

Allgemeine Informationen:

Der große Dachgarten ist von einer niedrigen Mauer umgeben. An der Hauswand ist die gemauerte Ausbuchtung des Schornsteins zu erkennen, daneben lehnt eine Leiter. Auf mehreren, sorgfältig angelegten Beeten wachsen seltsame Blumen und Sträucher, zwischen den Beeten verlaufen Sandwege. Sechs menschengroße Eichhörnchen arbeiten im Garten.

Spezielle Informationen:

Die Leiter hat an einem Ende zwei eiserne Haken. In einem Beet sind Einbeerensträucher gepflanzt, sieben tragen je eine Beere. In einem anderen Beet wachsen eklige Pilze (eitriger Krötenschemel). Die

restlichen Beete tragen Blumen in vielen Farben. Vorherrschend sind rote, gelbe, schwarze, weiße und braune Blüten, die aussehen wie große, schöne Nelken, aber auch kleine, silberne Blumen, die Ähnlichkeit mit Glöckchen haben, sind zu erkennen.

Meisterinformationen:

Die Nelken sind Feuer-, Gold-, Nacht-, Schnee- und Erdnelken. Aus ihren Blüten läßt sich ein Sud brauen, der bei Einnahme die Haare für immer in die Farbe der Nelke färbt. Achaz ist sehr eitel und ändert ihre Haarfarbe oft. Die silbernen Glockenblumen sind Mondglöckchen, eine sehr seltene Pflanze. Wenn ein Held ihren Blütenstaub einatmet, erhöht sich für 1W6 Stunden bei all seinen Talenten in der Wildnis (bis auf Karten zeichnen, Fallen stellen und Abrichten) der Talentwert um 7. Er kann trotzdem nicht über 18 steigen. Leider sind Mondglöckchen sehr empfindlich und sterben sofort, wenn sie ausgegraben werden. Die Vollen können jedoch vorsichtig gesammelt und in einem geeigneten Gefäß aufbewahrt werden. Die Blumen im Garten enthalten genug Blütenstaub für fünf Anwendungen.

11 Ankleidezimmer

Allgemeine Informationen:

Die Westseite dieses Raumes wird von einem großen Eichenschrank mit Doppeltüren eingenommen. An der Ostwand steht ein Schminktisch aus dunklem Holz, darüber hängt ein ovaler Spiegel in einem verschnörkelten Silberrahmen.

Spezielle Informationen:

In dem Eichenschrank befinden sich elegante Kleider, tief ausgeschnitten und modern. Außerdem stehen dort 20 Paar hochhackige Schuhe in den verschiedensten Farben und Formen. Auf dem Tisch liegen Puderdosen, Pinsel, Bürsten, Schälchen mit Hautcreme und Rouge, Lidschatten, Lippenstift und andere Schmuckutensilien in wilder Unordnung.

In der Schublade finden die Helden eine rote Leder-schatulle, die mehrere Ohrringe, drei Halsketten, zwei Armreifen und fünf Ringe enthält.

Meisterinformationen:

Die Schmuckstücke sehen wertvoll aus (geschätzter Wert: 100 Dukaten), entpuppen sich aber bei näherer Untersuchung als Imitate aus Zinn und Glas (realer Wert: ein Dukaten). Ein Ring, ein einfacher Silberreif mit einem blauen Stein, ist jedoch magisch. Er verleiht seinem Träger einmal am Tag für eine Stunde das Aus-

sehen einer jungen Frau mit einem Charisma von 18, wenn dieser den Ring dreimal um den Finger dreht. Achaz legt den Ring an, um Besucher zu beeindrucken.

12 Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Den Boden dieses Raumes bedeckt ein flauschiger, grasgrüner Teppich, die Wände sind hellblau gestrichen, und die Decke ist mit hellblauem Stoff abgehängt. Mitten im Raum liegt ein riesiges, milchweißes Ei. Das Ei ist etwa 4 Meter lang und 2 Meter hoch, seine obere Wölbung verschwindet in der Deckenabhangung.

Spezielle Informationen:

Das Ei besteht aus einem harten, emailleähnlichen Material. In ungefähr 70 cm Höhe verläuft eine schmale Fuge rings um das Gebilde. An einer Stelle ist eine leichte Ausbuchtung spürbar.

Meisterinformationen:

Obwohl Achaz nicht aus einem Ei geschlüpft ist (wie die auserwählten Hexen, vgl. Anhang), hat sie ihr Schlafzimmer so hergerichtet, in der Hoffnung, dadurch mehr Macht zu erlangen. Das Ei ist eine Spezialanfertigung eines begabten Handwerkers aus Gareth, sein Transport an diesen einsamen Ort hat Unsummen verschlungen. Es besteht aus zwei Hälften, das Oberteil läßt sich durch einen komplizierten Mechanismus anheben. Ein Druck auf die Ausbuchtung löst diesen Mechanismus aus. Das Ei ist unter der Abhangung durch eine einfahrbare Röhre mit der Decke verbunden. In der Röhre befindet sich ein Seilzug zum Heben des oberen Teiles, außerdem sind innen Sprossen, an denen man in den Teleskopraum (Raum 14) steigen kann. Auf der Innenseite des Eies befinden sich zwei Knöpfe, einer zum Öffnen und Schließen des Ganzen und der andere, um die Luke zur Röhre zu öffnen.

Spezielle Informationen:

Das Ei ist hohl. Die Innenseite ist mit dottergelben Polstern ausgeschlagen, es liegen dort viele Seidenkissen und eine Daunendecke. An einer Seite befinden sich zwei Knöpfe.

13 Dachboden

Allgemeine Informationen:

Der Boden enthält zwei große Schränke, Wäschekörbe voller alter Kleidung, gebündelte Bücher und Zeitschriften, einige kaputte Stühle, Bretter,

ausgefranzte Weidenkörbe und stapelweise anderen Ramsch.

Meisterinformationen:

Auf dem Boden lebt Fitz, ein 90 cm großer Rumpelkammerkobold mit rotem Struwelschopf und riesigen Händen und Füßen. Er haßt Achaz, da sie ihm niemals seine Lieblingsspeise (Honig und Kuchen) bringt und ihn auf dem Boden eingeschlossen hat. Der Kobold kann unbelebte Dinge bewegen. Er ist schalkhaft und fast ein wenig bössartig, es macht ihm Spaß, die Helden mit seiner magischen Fähigkeit zu verwirren. Sobald er die Helden auf der Leiter oder an der Luke hört, läßt er einen großen Florentinerhut über der Öffnung schweben. Diesen stülpt er über den ersten auftauchenden Kopf. Der Meister sollte dem Helden kurz die unaufgeräumte Dachkammer beschreiben und dann „Du spürst einen seltsamen Druck auf dem Kopf, und es wird dunkel um dich. Was tust du?“ sagen. Falls sich der Held sofort zurückzieht, muß er eine Geschicklichkeitsprobe machen, um nicht von der Leiter zu fallen. Für den nächsten Helden bastelt der Kobold aus einem ausgestopften Hirschkopf, alten Bettlaken und zwei Gartenrechen als Armen ein Monster, welches sich drohend auf die Luke zubewegt. („Du siehst ein schreckliches, 3 Meter großes Wesen auf dich zukommen. Es hat den Kopf eines Hirsches, ist in ein zeretztes weißes Gewand gehüllt und greift mit langen, dünnen Klauen nach dir.“) Falls die Helden schreckerfüllt fliehen oder gar abermals von der Leiter fallen, kann Fitz ein lautes Kichern nicht mehr unterdrücken. Nachdem die Helden ihn entdeckt haben, grinst er sie freundlich an und fragt: „Habt ihr mir Honig und Kuchen mitgebracht?“ Wenn sie ihn angreifen, versteckt er sich in der hintersten Ecke des Gebälks und läßt ihnen alle Gegenstände des Dachbodens um die Ohren fliegen. Er hat Achaz einige Male belauscht und weiß daher von der Hütte Hühnerbein. Auf Fragen der Helden nach Luzelin oder dem Verbleib des Kessels antwortet er jedoch nur kichernd: „Ich würde euch ja gerne weiterhelfen, mag die alte dumme Hexe selber nicht, aber ich bin sooooo hungrig. Ihr habt nicht zufällig etwas Kuchen dabei? Oder ein Löffelchen Honig? Dann könnte ich euch schon ein paar Tips geben.“ Andere Nahrungsmittel als Kuchen und Honig weist er schaudernd als „ungenießbares Menschenfutter“ zurück. Da die Helden mit hoher Wahrscheinlichkeit weder Honig noch Kuchen dabei haben, müssen sie wohl auf die Lebensmittel aus der Besenkammer zurückgreifen, um die Wünsche des Kobolds zu



befriedigen. Da kein Kuchen vorhanden ist, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als mit den vorhandenen Zutaten zu backen. Glücklicherweise hat Fitz 20 Jahre lang keinen Kuchen mehr gegessen und ist daher nicht sehr wählerisch. Nachdem er sich laut schmatzend am Kuchen gütlich getan hat, tut Fitz den Helden kund, daß Achaz ihre Schätze nicht in diesem Haus aufbewahrt. „Sie hat eine Hütte im Wald unten, widerliches Ding, völlig ohne Rumpelkammer. Die Hütte heißt Hühnerbein und scheint auf gesprochene Befehle zu hören. Allerdings glaube ich, daß sie nur Gedichte versteht“, erklärt Fitz seinen Wohltätern. Mehr ist von dem Kobold nicht zu erfahren.

Spezielle Informationen:

Es ist nichts von Wert auf dem Boden zu finden.

14 Teleskopraum

Allgemeine Informationen:

Die Dachkammer hat in der schrägen Decke der Ostseite ein großes Fenster. Ein großes Teleskop füllt fast den gesamten Raum aus, unter dem Fenster stehen ein Tisch mit Papieren darauf und davor ein einfacher Stuhl.

Spezielle Informationen:

Das Teleskop ist auf den Wald im Tal gerichtet. Die Papiere enthalten Aufzeichnungen über Sternenbewegungen, zwischen ihnen liegt eine silberne Feder. Unter der Tischplatte klebt ein Pergamentfetzen, auf dem das Wort »Escriba« zu lesen ist.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden mit Hilfe des Teleskops das Tal absuchen, entdecken sie zwischen den Bäumen das Dach einer Hütte, welches sich langsam bewegt (die Hütte Hühnerbein). Es ist möglich,

ihren ungefähren Standort herauszufinden. Die silberne Feder ist magisch, Achaz hat sie in jungen Jahren einem Schriftkundigen gestohlen. Sobald ein Held sie berührt, schreibt sie alles nieder, was dieser Held sagt. Der Name der Feder ist »Escriba«, sie hört erst dann auf zu schreiben, wenn ihr Name laut ausgesprochen wird. Sie be-

ginnt erneut zu schreiben, sobald jemand sie berührt. Escriba schreibt auf jedes erreichbare Material. Beim Schreiben fließt Tinte aus ihrem Schaft, wenn ein Held die Feder in eine Tasche oder in den Rucksack steckt, ohne sie zu deaktivieren, hat er dort bald einen riesigen Tintenklecks.

Die Hütte Hühnerbein

Meisterinformationen:

In der Hütte befinden sich neben Achaz' Labor auch die gefangene Luzelin und der magische Kessel. Allerdings werden sie von Nirraven, dem schrecklichen Vertrauten Achaz', bewacht. Die Hütte läuft ständig durch den Wald (vgl. Karte 1), den Fluß überquert sie jedoch nicht ohne ausdrücklichen Befehl. Die Hütte auf Hühnerbeinen ist ein fremdartiges Geschöpf, ursprünglich auf einer kleinen Insel, weit südlich von Benbukkula heimisch. Dort lebt eine uralte, magische Rasse friedfertiger Wesen, Langfüßler oder Nikatakis genannt. Langfüßler bestehen nur aus Beinen mit einem Hornschild darüber. Die Eingeborenen und die Nikatakis leben in einer Symbiose (also einer beiden nützlichen Gemeinschaft). Die Menschen befreien die Langfüßler von Bohrmaden, Stechfliegen und ähnlichem Ungeziefer und schützen sie vor Raubtieren. Dafür erlauben die Nikatakis ihnen, auf dem Hornschild Hütten zu bauen und wandern mit den Jägern und Sammlern über die Insel. Es ist unbekannt, wovon sich Langfüßler ernähren oder wo sich ihre Sinnesorgane befinden. Sie verstehen einfache Sätze in menschlicher Sprache, allerdings reagieren sie nur auf Reime, in denen ihr Name enthalten ist. Andernfalls wären sie als Behausung unbrauchbar, da man auf jedes gesprochene Wort achten müßte.

Manchmal gelingt es einem Händler, den Ureinwohnern einen Nikataki abzukaufen, sie werden dann auf den Märkten von Sylla oder Hot-Alem für viel Geld als extravagante Luxusgüter feilgeboten. Normalerweise sterben gefangene Langfüßler früh, da fast niemand mit ihnen umzugehen weiß. Achaz schaffte es jedoch, mit Hilfe ihrer Hexenkünste ein junges Nikataki aufzuziehen und nach Norden zu bringen. Es hört auf den Namen „Hütte Hühnerbein“ und versteht Aventurisch.

Um die Hütte Hühnerbein zu finden, gibt es mehrere Möglichkeiten. Entweder die Helden verwenden das Talent Spurensuche und versuchen so, der Hütte zu folgen. Im ganzen Wald

sind ihre 2 ½ Meter langen Fußabdrücke zu sehen. Da es aber seit drei Tagen nicht geregnet hat, ist es nicht einfach, festzustellen, welche jüngeren Datums sind. Eine solche Suche dauert 20 minus höchster Talentwert (oder 1W+3) Stunden, sollte während dieser Zeit die Sonne untergehen, muß die Suche abgebrochen und am nächsten Morgen neu begonnen werden. Wenn die Helden vorher mit dem Teleskop (Hexenhaus, Raum 14) die ungefähre Position der Hütte festgestellt haben, verkürzt sich die Suchzeit auf 1W – 2 Stunden.

Falls die Helden die Tiere aus dem Labor befreit haben, suchen die Waldvögel für sie die Hütte. Ein Rotkehlchen läßt sich über der Gruppe auf einem Ast nieder, trällert ein kurzes Lied und hüpfert dann langsam von Zweig zu Zweig zur Hütte. Wenn die Helden ihm folgen, erreichen sie Hühnerbein nach zwei Stunden. Dann sollte der Meister folgenden Text vorlesen.

Allgemeine Informationen:

Ihr kommt an den Rand einer Lichtung und seht auf der anderen Seite eine äußerst merkwürdige Hütte. Sie ist von einfacher Bauart, ganz aus Holz, aber mit einem gemauerten Kamin. Aus ihrem Boden scheinen zwei 4 Meter lange Hühnerbeine zu wachsen, die sie wie Stelzen tragen. Als ihr auf sie zugehen wollt, hört ihr leises Heulen über den Baumwipfeln und versteckt euch gerade noch rechtzeitig, um von Achaz nicht gesehen zu werden. Sie



kommt in ihrem Faß angefliegen, neben sich einen großen Sack, und saust in den Kamin. Kurze Zeit später kommt sie ohne Sack wieder herausgeschossen. Sie kreist dreimal um die Hütte und ruft dabei mit krächzender Stimme: „Höre Hütte Hühnerbein, lasse niemanden herein!“ Dann braust sie gen Süden davon.

Spezielle Informationen:

Die hölzerne Hütte ist fast quadratisch mit etwa 4 mal 4 Metern Grundfläche. Sie hat eine geschlossene Tür und sechs Fenster. Der gemauerte Kamin überragt das Dach ein gutes Stück. Die Beine sehen (bis auf ihre Größe) aus wie normale Hühnerbeine. Der Eingang befindet sich 4 Meter über dem Boden.

Meisterinformationen:

Die Hütte gehorcht jedem, der sie richtig (d. h. mit Namen und in Reimen) anspricht. Sie ist jedoch daran gewöhnt, daß Achaz durch den Schornstein kommt, deshalb wird sie auf Reime wie „Hütte Hühnerbein, laß uns rein“ lediglich damit reagieren, daß sie stehenbleibt. Damit sie in die Knie geht, muß der Befehl genauer sein, z. B. „Liebe Hütte Hühnerbein, knicke deine Beine ein.“ Die Hütte ist (wie oben erwähnt) nicht sonderlich intelligent, deshalb kann sie mit komplizierten Befehlen, langen Gedichten, Stabreimen und ähnlichem nichts anfangen.

Es ist natürlich auch möglich, mit Hilfe eines Seiles die Hütte zu erklettern. Falls sie jedoch nicht vorher durch einen Reim zum Stillhalten gebracht wurde, wird sich die Hütte heftig schütteln und versuchen, die Helden abzuwerfen. Bei Angriffen auf die Beine reagiert Hühnerbein mit einer Trampelattacke.

Werte der Hütte Hühnerbein:

MUT:	10	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	120	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TP:	4W+4
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	200
MONSTERKLASSE: 100			

Diese Werte sind nur für den Fall eines Falles angegeben, hoffentlich kommen die Helden nicht auf den dummen (und wahrscheinlich tödlichen) Gedanken, die Hütte anzugreifen. Die Eingangstür ist unverschlossen.

Das Innere der Hütte

Allgemeine Informationen:

Tageslicht fällt durch die Fenster auf den Holzboden des Innenraumes, an der Nord- und Westwand

stehen Holztische. Darauf sind Kolben, Brenner und gewundene Glasröhrchen zu seltsamen Versuchsaufbauten zusammengefügt. In der nordöstlichen Ecke des Raumes hängt von einem Dachbalken ein kleiner Vogelkäfig, in dem eine weiße Taube sitzt. An der Ostwand befindet sich ein offener Kamin, mit einem runenbedeckten Kessel darin. In der Mitte des Zimmers steht ein eiserner Ständer, auf dem, in ein schwarzes Samtkissen gebettet, ein menschlicher Schädel ruht. Auf dem Schädel hockt ein überaus großer, schwarzer Rabe mit drohend gespreizten Flügeln, der böse krächzt.

Meisterinformationen:

Der Rabe ist Nirraven, der Vertraute Achaz'. Sobald er die Helden bemerkt, plustert er sich auf und beginnt bis auf 1 Meter Größe zu wachsen (Flügelspannweite 3 ½ Meter), so daß er fast die gesamte Hütte ausfüllt. Dann greift er an. Da Nirraven dabei wild mit den Flügeln schlägt, ist es sehr schwer, sich an ihm vorbeizudrücken und die andere Seite der Hütte (z. B. den Vogelkäfig) zu erreichen. Ein Held, der dieses versucht, muß eine Geschicklichkeitsprobe +3 ausführen, wenn sie mißlingt, wird er von einem Flügel Nirravens gestreift. Er muß eine weitere Geschicklichkeitsprobe (diesmal normal) ablegen. Falls sie gelingt, schafft er es, zurückzuspringen, andernfalls wird er zurückgeschleudert und fällt (eine Runde inaktiv).

Der große Kampf

Meisterinformationen:

Jetzt kommt es darauf an, wie kräftig die Helden noch sind. Wenn die Astralpunkte der Zauberkundigen verbraucht sind und die Kämpfer schon ernste Wunden davongetragen haben, kann der Meister Pallikratz auftauchen lassen. Pallikratz folgte der Spur der Helden, nachdem er die Hexen über die mißlungene Übergabe informiert hatte. Er kämpft an der Seite der Helden gegen den dämonischen Raben. Falls die Helden aber noch im Vollbesitz ihrer Kräfte sind, erscheint Pallikratz erst, nachdem Luzelin befreit ist. Nach drei oder vier Kampfunden kehrt Achaz zurück. Sie landet im Kamin, um sich den Rückzug freizuhalten und den zum Zaubern nötigen Erdkontakt zu wahren. Sollte ihr ein Held zu nahe kommen, verwendet sie den Zauber Große Gier (nach Walderdbeeren, siehe Seite 26). Mit dem Hexenglück* beschenkt sie

* Die »großen Hexenzauber« sind in der Box »Die Magie des Schwarzen Auges« beschrieben (z. Z. in Vorbereitung).

den Helden, der ihr am gefährlichsten erscheint. Er wird bei seiner nächsten Attacke stolpern, auf den Bauch fallen und dabei seine Waffe zerbrechen. Sobald Luzelin von dem Bann erlöst ist, fliegt Achaz fluchend und Rache schwörend durch den Kamin davon.

Die Werte Nirravens:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	60	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TP:	3W
GESCHWINDIGKEIT:	25/5	AUSDAUER:	70
MONSTERKLASSE: 35			

Besonderheiten: Nirraven ist eigentlich ein unbesiegbarer Dämon, er wurde aber von Achaz in einen Rabenkörper gezwungen, damit er ihr gehorchen muß. Dadurch hat er einen Großteil seiner Kräfte verloren. In seiner wirklichen Gestalt kann Nirraven auf Aventurien nicht existieren; sobald der Rabenkörper getötet wird, kehrt er auf seine Heimatebene zurück. Die Helden vernennen dann ein sehr tiefes Krächzen, welches sich wie „Endlich frei“ anhört. Ein riesiger Schatten löst sich aus dem toten Raben. Die Zimmertemperatur sinkt um mehrere Grad, und es rauscht in der Luft, als ob ein gigantischer Vogel über die Hütte hinwegzöge. Zurück bleibt nur ein toter Rabe von normaler Größe.

Die Werte von Achaz:

MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA
12	18	13	11	11	14	15
LE	RS	GST	TP*	AU	AE	Mk
45	1	1	1W+3	56	60	40

*) magischer Dolch

Achaz wird sich nicht auf einen Nahkampf einlassen, sobald ihr ein Held gefährlich wird, zieht sie sich durch den Kamin zurück.

Die Werte von Pallikratz:

MUT:	13	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TP:	4SP
ASTRALENERGIE:	10		
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	25

Pallikratz ist ein Vertrauter der vierten Stufe. Wenn nur Spieler der ersten Stufe an diesem Abenteuer teilnehmen oder die Gruppe schon sehr schwach ist, dann kann der Meister die Werte von Pallikratz erhöhen.



Der Vogelkäfig

Allgemeine Informationen:

In dem kleinen Käfig, der von einem Dachbalken hängt, liegt eine reglose, schneeweiße Taube. Ihre Federn sind mit getrocknetem Blut beschmutzt, in ihrer Brust steckt eine silberne Nadel. Der Käfig ist von außen verriegelt.

Spezielle Informationen:

Wenn man die Taube genau betrachtet, sieht man, daß ihr Herz noch schwach schlägt.

Meisterinformationen:

Bei der Taube handelt es sich um die von Achaz verwandelte Oberhexe Luzelin. Wenn ein Held sie aus dem Käfig nimmt und ihr vorsichtig die Nadel aus der Brust zieht, beginnt das Gefieder der Taube schwach zu glühen. Eine schillernde Aura legt sich um den Vogel und dehnt sich langsam aus. Die Aura nimmt menschliche Gestalt an, und nach wenigen Sekunden steht eine 40jährige, beeindruckende Frau mit edel geschnittenem Gesicht und ernsten Zügen vor dem Helden. Sie blickt sich erstaunt um, wie von einem langen Schlaf erwacht. Die Verwandlung der Taube in Luzelin dauert zwei Kampfrunden. Falls Nirraven noch anwesend ist, vertreibt Luzelin ihn mit einem Bannspruch aus dem Körper

des Raben. Achaz zieht sich zurück, sobald die Verwandlung einsetzt.

Nach dem Kampf

Allgemeine Informationen:

Pallikratz springt seiner Herrin laut schnurrend auf die Schulter. Luzelin bedankt sich bei den Helden für ihre Befreiung und bittet sie, mit ihr auf den Festplatz der Hexen zu kommen.

Die Laboreinrichtung wurde durch die Flügelschläge Nirravens vollkommen zerstört, die Helden finden jedoch in einer Ecke eine verschlossene Truhe. Der magische Kessel liegt noch immer in der kalten Asche des Kamins. Luzelin nimmt ihn an sich.

Spezielle Informationen:

Die Truhe läßt sich durch einen erfolgreichen Wurf auf Schlösser öffnen oder durch rohe Gewalt aufmachen.

In ihr befinden sich 150 Dukaten, drei Alraunen-Wurzeln (Wert je 60 Dukaten) und ein goldenes Halsband (Wert 20 Dukaten).

Meisterinformationen:

Das Halsband ist magisch, wirkt aber nur auf Vertraute.

Wird es einem Tier umgelegt, erhöht sich dessen Rüstungsschutz um einen Punkt. Die Alraunen können nur an einen Alchimisten zu ihrem vollen Preis verkauft werden.

Das Ende des Abenteuers

Nachdem die Helden Luzelin befreit haben, nimmt sie diese mit zum Festplatz der Hexen. Das Fest wird nachgeholt, mit den Helden als Ehrengästen. Jeder Held, der es wünscht und die Voraussetzungen (MU 12 und CH 12) erfüllt, wird in die Gemeinschaft der Hexen aufgenommen. Außerdem schenken die Hexen den Helden als Dank die magischen Instrumente, Luzelin persönlich beschwört einen permanenten Zauber. Allerdings können die Instrumente nicht verkauft werden, wenn andere als die Helden auf ihnen spielen, verwandeln sie sich wieder in Katzenschwänze.

Sie können das Abenteuer hier enden lassen, aber vielleicht ist es ja auch nur ein Anfang ... Immerhin ist Achaz entkommen, wenn Sie sich dafür entscheiden, könnte sie zurückkehren, um an den Helden Rache zu nehmen. Die Hütte Hühnerbein ist jetzt herrenlos, mag sein, daß sich die Helden entschließen, in Zukunft in diesem „Wohnwagen auf Beinen“ zu reisen.

Jeder Held bekommt für die Erlebnisse in der „Hexennacht“ mindestens 80 Abenteurpunkte. Lassen wir sie sich nun im wilden Treiben der verspäteten Hexennacht vergnügen ...

Anhang

Die Hexe als Heldentyp

Hexen sind Zauberkundige, die sich auf die unbewußte, instinktive, sinnliche Seite der Magie – sie nennen sie die weibliche – spezialisiert haben. Dementsprechend sind neun von zehn Hexen Frauen, männliche Anhänger dieser gefühlsbezogenen Magieform werden *männliche Hexen* genannt, die Bezeichnungen *Hexer* oder gar *Hexenmeister* gelten für eine völlig andere Spielart der Magie, auf die wir an dieser Stelle nicht eingehen können. Die gefühlsbetonte Einstellung der Hexen zur Zauberei ist der Grund, warum die Magier Hexenzauber ablehnen, verachten und in gewisser Weise fürchten: Was nicht durch den Geist eines Menschen gesteuert wird, kann leicht außer Kontrolle geraten; in Magierkreisen gilt Hexerei daher als schmutzig. (Auszug aus einer Thesensammlung der Magiergilde: „*Hexenzauber*

ist grau und schmutzig und darf niemals innerhalb der Mauern eines Gildenhauses beschworen werden!“)

Die Organisation der Magier in den Gilden hat immer versucht, dieses Bild auch dem aventurischen Laien zu vermitteln, wobei sie sich stets der Unterstützung durch die Praios-Priesterschaft sicher sein konnte. Vor allem unter der Regentschaft der Priester-Kaiser (660 – 528 v. H.) wurden die Hexen gnadenlos verfolgt und, wenn man ihrer habhaft wurde, bei lebendigem Leibe verbrannt. Rohal der Weise, einer der größten und untypischsten Magier Aventuriens, verbot jegliche Hexenverfolgung. Sein Erlaß ist bis heute in Kraft geblieben, dennoch kommt es hin und wieder immer noch zu Ausschreitungen.

Daß die Hexen als Reaktion auf die Verfolgungen ihr Wis-

sen geheim weitergeben, wird ihnen wiederum von vielen Magiern angelastet und als Beweis für die Unlauterkeit der Hexenzauberei gewertet.

Man darf allerdings nicht verschweigen, daß es immer wieder verbitterte, böse Hexen gegeben hat, die großes Leid über ganze Landstriche brachten und so ihren Teil zur Hexenfurcht beitrugen.

Die meisten Hexen aber sind gefühlvolle Wesen, warmherzig und menschenfreundlich. Sie fühlen eine tiefe Liebe zum Leben und zur Welt und zögern nicht, ihre Gabe zum Wohl anderer Wesen einzusetzen.

Die Ausbildung einer Hexe verläuft sehr persönlich: Eine erfahrene Hexe sucht sich gemeinhin ihren einzigen Lehrling selbst aus und gibt im Verlauf der folgenden Jahre ihr Wissen weiter. Regelmäßige Hexentreffen, um die sich vielerlei dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Hexen. Der Unterricht erfolgt vor allem durch Vorführungen und mündliche Überlieferungen. Schriftliche Dokumente sind selten und bestehen häufig größtenteils aus einfachen Zeichnungen.

Hier nun die Geschichte des Hexenvolkes, wie sie jungen Hexen erzählt wird:

„Als Los mit Sumo kämpfte, und die Erdriesin ihr Ende nahen fühlte, versuchte sie, wenigstens einen Teil von sich zu retten. Sie schuf tief in ihrem Innern ein Ei und hauchte ihm Leben ein. Als Los die Riesin erschlug und über ihrem toten Körper weinte, ahnte er nicht, daß tief in ihrem Innern noch schwaches Leben glühte. Die Lebewesen dieser Welt entstanden aus Los' Tränen, und die Pflanzen der Welt wuchsen aus Sumos Körper. Als das Ei zur Reife gelangt war, schlüpfte aus ihm die Tochter Sumos, und ihr Name war Satuaría. Satuaría blickte zuerst mit Haß auf die Wesen, die auf dem toten Körper ihrer Mutter wohnten. Bald begann sie aber, sich einsam zu fühlen. Sie nahm menschliche Gestalt an und wandelte unter den Sterblichen. Dabei fing sie langsam an, diese schwachen Wesen zu lieben. Einigc von ihnen, die die Erde achteten, erkannten Satuaría als Tochter Sumos und baten sie um Unterweisung. Satuaría lehrte diese Menschen die Wege und Weisen des Bodens und der Pflanzen, mit denen sie tiefer als selbst die Götter verbunden war. Dieses Wissen wird noch heute von einer Hexe zu ihrem Lehrling weitergegeben, häufig von Mutter zu Tochter. Alle Hexen sehen sich als *Töchter Satuarias*, und dies ist auch die Bezeichnung, die sie sich selber geben.

Es heißt, daß manchmal eine Tochter Satuarias kein Baby zur Welt bringt, sondern ein Ei legt, und daß aus diesem Ei nach sieben Monden und sieben Tagen ein Kind schlüpft. Diese Kinder sind von besonderer Schönheit und hoher Begabung; man sagt, das Blut der Erde fließe in ihnen. Solche auserwählten Hexen altern nicht mehr, nachdem sie das 30. Lebensjahr erreicht haben.“

Alle Hexen verehren natürlich Satuaría, aber sie sehen auch die Götter als Teil der Welt, und fühlen sich besonders zu Hesinde und Rahja hingezogen, denn diese Göttinnen verkörpern ebenfalls den weiblichen, intuitiven und sinnlichen Aspekt, den die Magier (und viele Männer) ablehnen.

Sobald die Hexe erfahren genug ist, um eigenständig agieren zu können, erhält sie als wichtigstes Utensil einen eigenen Hexenkessel; er wird in geheimer Zeremonie angefertigt, sofern die Hexe nicht ohnehin den ihrer Lehrerin erbt. Hexen sind oft zu einem heimlichen, unsteten Leben gezwungen; sie kleiden sich meist in dunkle Farben und benehmen sich unauffällig. Dennoch üben sie eine seltsame Anziehungskraft auf das andere Geschlecht aus.

Alle Hexen einer Gegend treffen sich zweimal im Jahr, zur Sommer- und zur Wintersonnenwende, an einem abgelegenen Platz zu einem großen Fest, im Volksmund »Hexennacht« genannt. Dort wird auch die Hexensalbe gebraut, die sie benutzen, um Gegenstände zum Fliegen zu bringen. Diese Salbe wird auf den ausgewählten Gegenstand (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln und sogar Zäune sind beliebt) gestrichen, und er trägt seine Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte. Ein Hexenbesen (Gabel, Faß etc.) erreicht eine Geschwindigkeit bis zu 60 km/h. Er trägt lediglich die Hexe und ihren *Vertrauten*; bei jedem anderen Wesen bockt er. Falls jemand versucht, einen Hexenbesen zu stehlen, greift dieser rücksichtslos an (Werte siehe Seite 16, „Besenkammer“).

Die Hexe im Spiel

Zur Hexe wird man geboren, d. h. ein Held muß bei der Erschaffung auf MU:12 und CH:12 als Mindestwerte kommen (Eigenschaftspunkte-Verschiebungen sind möglich). Eine *auserwählte*, nicht alternde Tochter Satuarias wird nur dann geboren, wenn MU:12, CH:13 *gewürfelt* werden (keine Punkteverschiebungen zulässig). *Lebensenergie* und *Astralenergie* betragen je 25 Punkte. Bei einer Stufenerhöhung steigert die Hexe *entweder* die LE *oder* die AE mit 1W6. Falls die Hexe einen *Vertrauten* besitzt, erhält sie bei Erreichen einer jeden neuen Stufe einen zusätzlichen ASP, da ihr der Kontakt mit dem Tier Einblick in die tieferen Geheimnisse der Natur verschafft und dadurch ihre magische Kraft stärkt.

Hexen kleiden sich schlicht (RS1). Wenn sie im Notfall zu einer Rüstung greifen müssen, kommt nur ein wattierter Rock in Frage (RS2), da alles andere ihre Bewegungsfreiheit zu sehr einschränkt und sie durch zu hohes Gewicht am Fliegen hindern könnte. Da Hexen ihre magische Kraft aus der Erde erhalten, können sie nur zaubern, wenn sie den Erdboden oder Wasser berühren. Keller und Erdgeschosse von Gebäuden gelten hierbei als erdnah genug. Höhere Stockwerke oder gar Brücken oder ein Besenritt machen das Zaubern unmöglich.

Die Hexe in Stichworten:

Voraussetzungen: Mut und Charisma mindestens 12

Vorzüge: Magiebegabung, Flugbesen, Vertrauter

Beschränkungen: Keine Rüstungen über RS2, keine Waffen über TP: W+1, Magie funktioniert nur bei Erdkontakt

Lebensenergie: 25 *Astralenergie:* 25

Sieben Hexenzauber

(Weitere Sprüche finden Sie in dem Abenteuer **Im Zeichen der Kröte** und der Box **Die Magie des Schwarzen Auges**, die zu einem späteren Zeitpunkt erscheinen werden.)

1. Harmlose Gestalt

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Illusionszauber läßt die Hexe als völlig harmloses Wesen erscheinen.

Zaubertechnik: Die Hexe schlägt die Hände vors Gesicht und kauert sich zusammen. Nach ca. 10 Sekunden erhebt sie sich in neuer Gestalt, z. B. als alter Krüppel oder kleines Kind. Waffen und andere auffallende Gegenstände sowie Vertraute können dadurch aber nicht verborgen werden. Dem Betrachter steht einmal eine Klugheitsprobe (+2 + Stufe der Hexe) zu, um die Täuschung aufzudecken.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Stufe der Hexe mal SR

2. Hexenblick

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Zaubers können Hexen einander an den Augen erkennen.

Zaubertechnik: Die Hexe sieht ihrem Gegenüber ca. 7 Sekunden lang starr in die Augen. Ist der Mensch, den sie anschaut, eine Hexe, so verfärben sich die Iris der Angeschauten und der Betrachterin in ein dunkles Purpur. Diese Verfärbung kann nur von Hexen wahrgenommen werden.

Kosten: Für beide Beteiligte 2 ASP. Die Angeschauten kann sich gegen diesen ASP-Verlust nicht wehren.

Reichweite: 10 Meter

Dauer: 10 Sekunden

3. Krähenruf

Beschreibung und Wirkungsweise: Die Hexe ruft einen Schwarm Krähen aus dem Nichts zu Hilfe.

Zaubertechnik: Die Hexe formt die Hände zu einem Trichter vor dem Mund und stößt ein schrilles Krächzen aus. Die Anzahl der erscheinenden Krähen ist gleich der Stufe der Hexe plus 2.

Die Werte einer Krähe: MU:18, LE:5, RS:0, AT:10, PA:0, TP:2SP, GS:12/1, AU:100, MK:3. Die Krähen attackieren nur ungeschützte Körperstellen und verursachen 2 Schadenspunkte. Wenn einer Krähe eine Attacke mit 1 gelingt und das Opfer nicht pariert, wird sein Auge verletzt, und es ist für 1 Monat geblendet.

Kosten: 15 ASP (Die Kosten sind unabhängig von der Anzahl der Krähen.)

Reichweite: 25 Meter

Dauer: 10 Kampfrunden

4. Hexenknoten

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Verteidigungszauber kann die Hexe einen Korridor oder einen Weg für eine begrenzte Zeit unpassierbar machen.

Zaubertechnik: Die Hexe verknotet ein Stück Schnur, einen Faden oder ein Haar und wirft es hinter sich. Es entsteht eine Zone der Verwirrung, die von denkenden Wesen nicht (wohl aber von den meisten Tieren) passiert werden kann.

Die Höhe dieser Barriere und ihre Breite entspricht der Stufe der Hexe in Metern.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: 0 (Lage des Knotens)

Dauer: Stufe der Hexe in Minuten

5. Hexenspeichel

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit Hilfe ihres Speichels und unter Einsatz von Astralpunkten kann die Hexe Wunden und Krankheiten heilen.

Zaubertechnik: Die Hexe streicht ihren Speichel auf die Wunde des Verletzten; bei Krankheiten und Vergiftungen muß der Speichel auf die Zunge des Opfers aufgetragen werden. Die Heilung: Bei Wunden 1 LE für je 2 ASP, bei Krankheiten 1 LE pro ASP, bei Vergiftungen 1 LE für je einen halben ASP. Die Hexe kann mit ihrem Speichel nicht sich selbst, wohl aber andere Hexen heilen.

Kosten: Siehe Zaubertechnik

Reichweite: 0

Dauer: Permanent

6. Große Gier

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Spruch erweckt die Hexe in einer Person große Gier nach bestimmten Gegenständen. Die Person wird für die Dauer des Zaubers alles versuchen, um diese Gegenstände in ihren Besitz zu bekommen, alles andere wird darüber unwichtig.

Zaubertechnik: Die Hexe tippt mit dem linken Zeigefinger auf die Stirn des Opfers und sagt: „Was du jetzt wirklich brauchst, ist (sind) ...“ (Bezeichnung des Begierde-Objektes).“ Das Opfer kann sich mit einer Klugheitsprobe (plus Stufe der Hexe) von der Gier befreien.

Kosten: 8 ASP pro Spielrunde

Reichweite: 0 (Berührung des Opfers erforderlich)

Dauer: Je nach eingesetzten ASP

7. Sanftmut

Beschreibung und Wirkungsweise: Die Hexe kann den Angriff eines Tieres aufhalten, indem sie es in eine vorübergehende Lethargie versetzt.

Zaubertechnik: Die Hexe schaut dem Tier in die Augen und beschreibt mit den Armen eine beruhigende Geste. Das Tier kauert sich darauf wie im Halbschlaf nieder und verbleibt so 3 Spielrunden lang, wenn es nicht vorher angegriffen oder sonstwie belästigt wird. Der Zauber wirkt nur gegen Tiere im engeren Sinn (auch gegen Riesenformen, nicht aber gegen Monster und Fabelwesen).

Kosten: Halbe Monsterklasse des Tieres in ASP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: Siehe Zaubertechnik

Vertraute

Viele Hexen nehmen ein Tier bei sich auf, das sie zu ihrem Vertrauten machen. Da ein solcher Vertrauter von Anfang an in übersinnlichem Kontakt zur Hexe steht und eine enge, magisch gefestigte Bindung zu ihr hat, wächst das Tier nicht zu einem normalen Exemplar seiner Spezies heran, sondern

zu einer von Magie erfüllten Kreatur – im Volksmund auch „Zaubertier“ genannt. Rein äußerlich ist ein Vertrauter an seinem außergewöhnlich großen und prächtigen Wuchs zu erkennen.

Wenn das Tier etwa ein halbes Jahr alt ist, bringt die Hexe es

an einen einsamen Ort, sie hält es eng umschlungen und wartet – im Licht des Vollmonds – so lange ab, bis sich eine übersinnliche Brücke zwischen Meisterin und Vertrautem schließt. Von diesem Zeitpunkt an versteht der Vertraute die menschliche Sprache und ist in der Lage, einfache Aufträge seiner Meisterin auszuführen. (Voraussetzung: Das Tier ist dazu körperlich in der Lage und es wird geistig nicht überbeansprucht. Der Meister kann dem Vertrauten eine KL-Probe abverlangen, wenn ihm ein Auftrag der Hexe zu überzogen erscheint. Schließlich reicht die Klugheit eines Vertrauten kaum an die Intelligenz eines einfältigen Menschen heran.) Das enge Band zwischen Hexe und Vertrautem kann nur durch den Tod eines Teiles getrennt werden. Ein Vertrauter ist immer und absolut loyal.

Die Werte der Vertrauten (beim Erschaffen):

	Katze	Eule	Rabe	Kröte	Schlange
MU:	W+4	W+4	W+5	W+4	W+2
KL:	W+1	W+3	W+3	W+1	W
GE:	W+8	W+3	W+5	W	W
KK:	W+1	W+1	W+1	W/2	W+1
LE:	W+4	W+4	W+4	W+4	W+4
AE:	5	7	6	15	8
AU:	Körperkraft plus Lebensenergie				
RS:	1	1	1	0	1
AT:	12	10	11	0	10
PA:	6	6	7	0	0
TP:	4 SP	3 SP	3 SP	0	3 SP
GS:	8	12/1	13/1	0,3	5
MK:	6	6	6	7	6

Anm.: Vertraute richten ihre Attacken immer gegen das Gesicht eines menschlichen Gegners. Bei Attacke 1 (und mißlungener PA des Gegners) verletzen sie ein Auge, das einen Monat lang geblendet bleibt. Diese Regel gilt *nicht* für Schlangen und Kröten.

Ein Vertrauter bekommt vom Spielleiter eigene Abenteuerpunkte für alle Taten, die er selbständig unternimmt. Wenn die AP pauschal vergeben werden, sollte der Vertraute 25% der AP bekommen, die die Hexe erhält. Diese AP werden aber nicht von den AP der Hexe abgezogen.

Immer wenn ein Vertrauter eine neue Stufe erreicht (es gelten die gleichen Bedingungen wie für Helden – also 100 AP für die 2. Stufe, 300 AP für die 3. usw.), kann er die AT oder PA und eine Eigenschaft um 1 Punkt heraufsetzen und die LE um 1W erhöhen.

Eine Erhöhung der AE ist nur mit Hilfe der Astralenergie der Hexe möglich.

Jede Hexe kann einmal im Monat – in einer Vollmondnacht – nach Belieben eigene Eigenschaftspunkte auf ihren Vertrauten übertragen, auch eine Übertragung von Lebens- und Astralpunkten ist möglich. Diese Übereignung von Punkten gelingt nur in eine Richtung (von der Hexe auf den Vertrauten), kann also nicht umgekehrt oder rückgängig gemacht werden.

Randbemerkung: Da es häufig vorkommt, daß eine Hexe einen Gegner durch ihren Vertrauten ausspionieren läßt, und da Hexenflüche (Große Hexenzauber) oft durch den Auftritt eines Vertrauten angekündigt werden, darf man sich nicht darüber wundern, daß viele Aventurier das Erscheinen irgendeines Raben oder schwarzen Katers als düsteres Vorzeichen sehen.

Vertrauten-Magie

In Verbindung mit ihrer Meisterin – gelegentlich aber auch unabhängig von ihr – verfügen die Vertrauten über eine eigene Magie, für die sie mit einem beschränkten Vorrat an Astralenergie ausgestattet sind.

Stimmungssinn

Der Zauber ist nur möglich, wenn zwischen Vertrautem und Hexe Körperkontakt besteht. Der Vertraute nimmt die Stimmung eines Gesprächspartners der Hexe auf, er verstärkt diese Wahrnehmung und leitet sie so an seine Meisterin weiter. So kann dann die Hexe sich selbst ein Bild von der Gefühlslage ihres Gegenübers machen: Trauer, Freude, Feindseligkeit, Wut usw. sind deutlich zu spüren.

Kosten: 2 ASP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 1 Spielrunde

Tiersinne

Der Zauber ist nur möglich, wenn zwischen Vertrautem und Hexe Körperkontakt besteht. Der Vertraute »leiht« der Hexe seine Sinnesorgane. Je nach Tierart wird das Wahrnehmungsvermögen der Hexe dadurch beträchtlich erweitert. Sie kann Dinge wahrnehmen, die für menschliche Sinne unbemerkt geblieben wären.

Katze: Nachtsicht, Gehör

Eule: Nachtsicht

Rabe: Scharfblick bei Tag

Kröte: Magiegespür – Wahrnehmung der magischen Aura von Lebewesen und Gegenständen, wirkt bis zu 2 Stunden, nachdem die Person/der Gegenstand den untersuchten Platz verlassen hat.

Schlange: Geruch

Kosten: 3 ASP

Reichweite: Nachtsicht: 50 Meter, Scharfblick: 1000 Meter, Geruch: 1 Meter, Gehör: 50 Meter, Magiegespür: 10 Zentimeter

Dauer: Solange die Einzelwahrnehmung benötigt wird, aber nie länger als 6 Stunden, dann müssen neue ASP investiert werden.

Hexe finden

Der Vertraute findet zu seiner Meisterin, indem er ihre ganz persönliche magische Ausstrahlung über eine große Entfernung aufnimmt.

Kosten: 2 ASP

Reichweite: Stufe Vertrauter plus Stufe Hexe in Kilometern

Dauer: Höchstens 2 Tage, dann müssen neue ASP investiert werden.

Die fünf bisher bekannten Vertrauten- Tierarten

Katze

Hexen bevorzugen große, schwarze Tiere – zumeist Kater. Katzen-Vertraute besitzen die bekannten Vorzüge ihrer nicht magischen Verwandten: außerordentliche Gewandtheit, gute Nachtsicht, sicheres Orientierungsvermögen usw. Da kastrierte Tiere als Vertraute nicht in Frage kommen, wird die Zuverlässigkeit dieser Vertrauten-Art bisweilen durch ihren stark ausgeprägten Sexualtrieb auf die Probe gestellt. Schon mancher Hexe ist ihr Kater mit Hilfe einer „rolligen“ Katze entführt worden.

Eule

Eulen sind reine Nachttiere, ihre Nachtsicht wird von keinem anderen Vertrauten übertroffen. Mit ihren Greifklauen sind sie zu allerlei überraschenden Hantierungen fähig: z. B. Schlüssel in Schlössern zu drehen.

Am Tage sind alle Werte der Eule zu halbieren. (Ausnahmen: LE, AE, RS, MK)

Rabe

Der Scharfblick eines Raben kommt fast dem eines Raubvogels gleich. Als einziger Vertrauter ist er in der Lage, kurze Sätze zu lernen und sie – dank seiner magischen Begabung – auch sinnvoll zu verwenden. Er kann also zur Übermittlung kurzer Botschaften eingesetzt werden.

Nach Anbruch der Dunkelheit sind alle Werte des Raben zu halbieren. (Ausnahmen: LE, AE, RS, MK)

Kröte

Unter den zahlreichen aventurischen Krötenarten eignet sich nur die Koschkröte für ein Leben als Vertraute. Die Koschkröte wird etwa 20 cm lang, ihre matt glänzende, schokoladenbraune Haut ist mit Warzen und ockergelben Farbsprenkeln übersät.

Wie die meisten anderen Kröten auch, kann die Koschkröte ein Hautgift absondern, das auf der menschlichen Haut zu Verätzungen führt. Kröten können sich an Land und im Wasser nur sehr langsam bewegen, daher muß die Hexe ihre Vertraute tragen, wenn sie sie mit sich nehmen will. Die meisten Hexen benutzen dazu ein Krötenkörbchen, denn auch Hexen sind gegen das Gift der Kröte keineswegs immun, und da die Kröte ihr Gift unbewußt – bei Aufregung und Gefahr – absondert, kann sie leicht ihre eigene Meisterin verletzen.

Unter den „Zaubertieren“ nimmt die Koschkröte eine besondere Stellung ein, da sie nicht nur eine extrem hohe Astralenergie, sondern auch drei eigene Zauber besitzt:

1 Tarnung

Die Kröte kauert sich zusammen und preßt sich flach gegen den Boden. In diesem Zustand ist ihre von Magie unterstützte Tarnung so perfekt, daß man sie auch als unsichtbar bezeichnen könnte. Die Kröte ist im getarnten Zustand unfähig, sich zu bewegen.

Kosten: 2 ASP

Reichweite: 0

Dauer: 3 Spielrunden

2 Krötengift

Das Hautgift der Kröte verursacht normalerweise ein paar dicke Wasserblasen (1 SP) in der Handfläche desjenigen, der nach der Kröte greift. Die Kröte kann aber auf magische Weise die Wirkung des Giftes so abwandeln, daß sie der Hand, die nach ihr faßt, eine Krötenhaut anhebt. Dann überzieht sich die gesamte Hand mit einer Haut, wie sie weiter oben beschrieben wurde. Bisher wurde kein Mittel zur Abwehr oder Umkehrung dieses Zaubers gefunden. Eine „Krötenhand“ bedeutet für ihren Träger 2 Punkte Abzug auf CH und 1 Punkt Abzug auf GE.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Permanent

3 Krötenschlag

Wenn die Kröte sich selbst oder ihre Meisterin von gefährlichen Gegnern angegriffen sieht, kann sie ihre gesamte Astralenergie in eine magische Entladung umsetzen, die bei den Opfern TP in Höhe der eingesetzten ASP verursacht. Bei diesem Zauber wendet die Kröte immer ihre gesamte derzeit verfügbare AE auf; sie kann den *Krötenschlag* also nicht dosieren.

Kosten: S. o.

Reichweite: 2 Meter

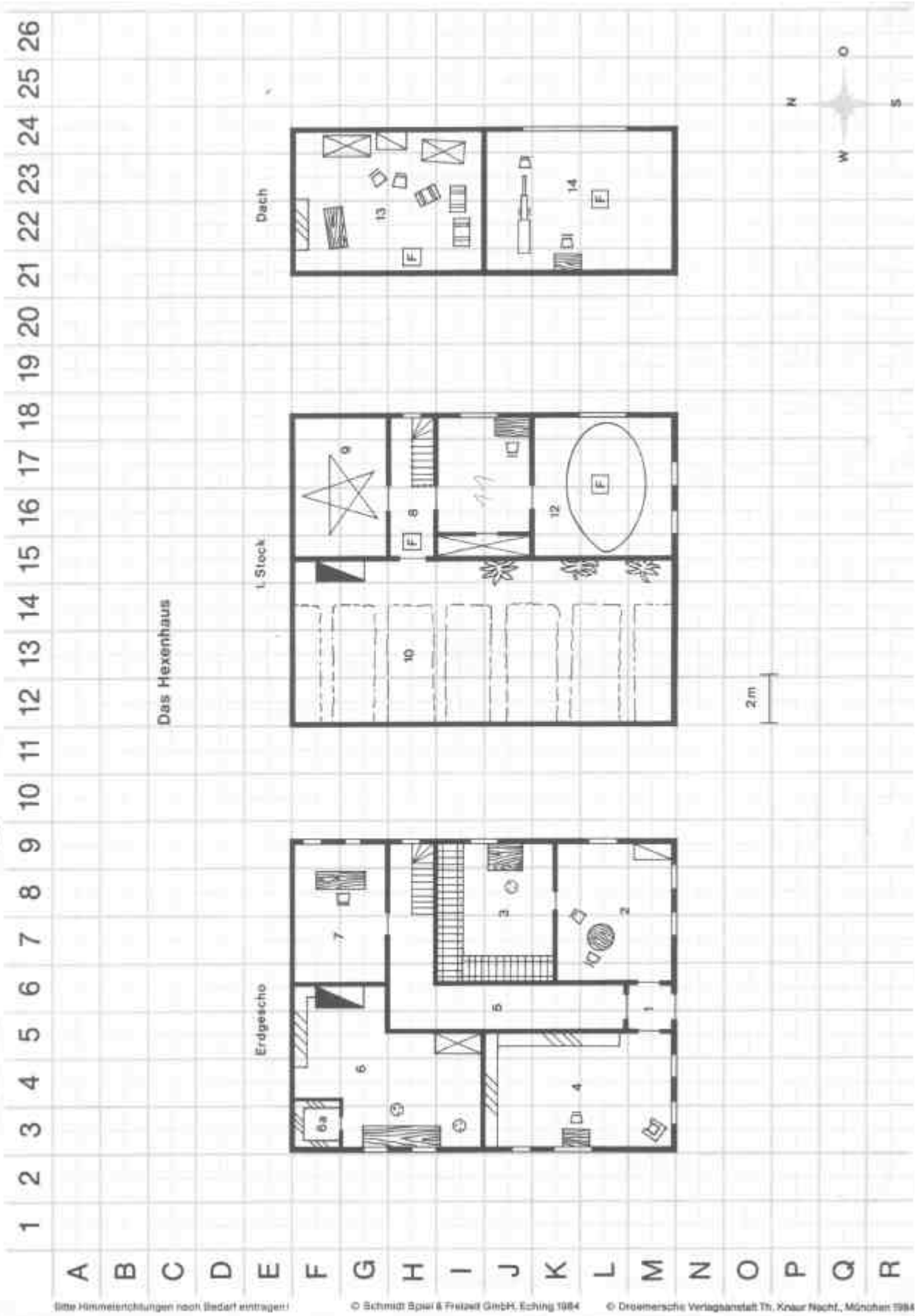
Dauer: Augenblicklich

Schlange

Es gibt zwei Schlangenarten, die sich zu Vertrauten eignen: Smaragd natter und Pech natter, erstere ist glänzend grün, letztere glänzend schwarz. Beide Arten werden etwa 2 Meter lang und sindungiftig.

Die Göttin Hesinde sieht es gern, wenn eine Hexe eine Schlange zur Vertrauten wählt, eine solche Hexe darf darauf hoffen, daß ihr die Göttin hin und wieder eine Gunst gewährt.

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

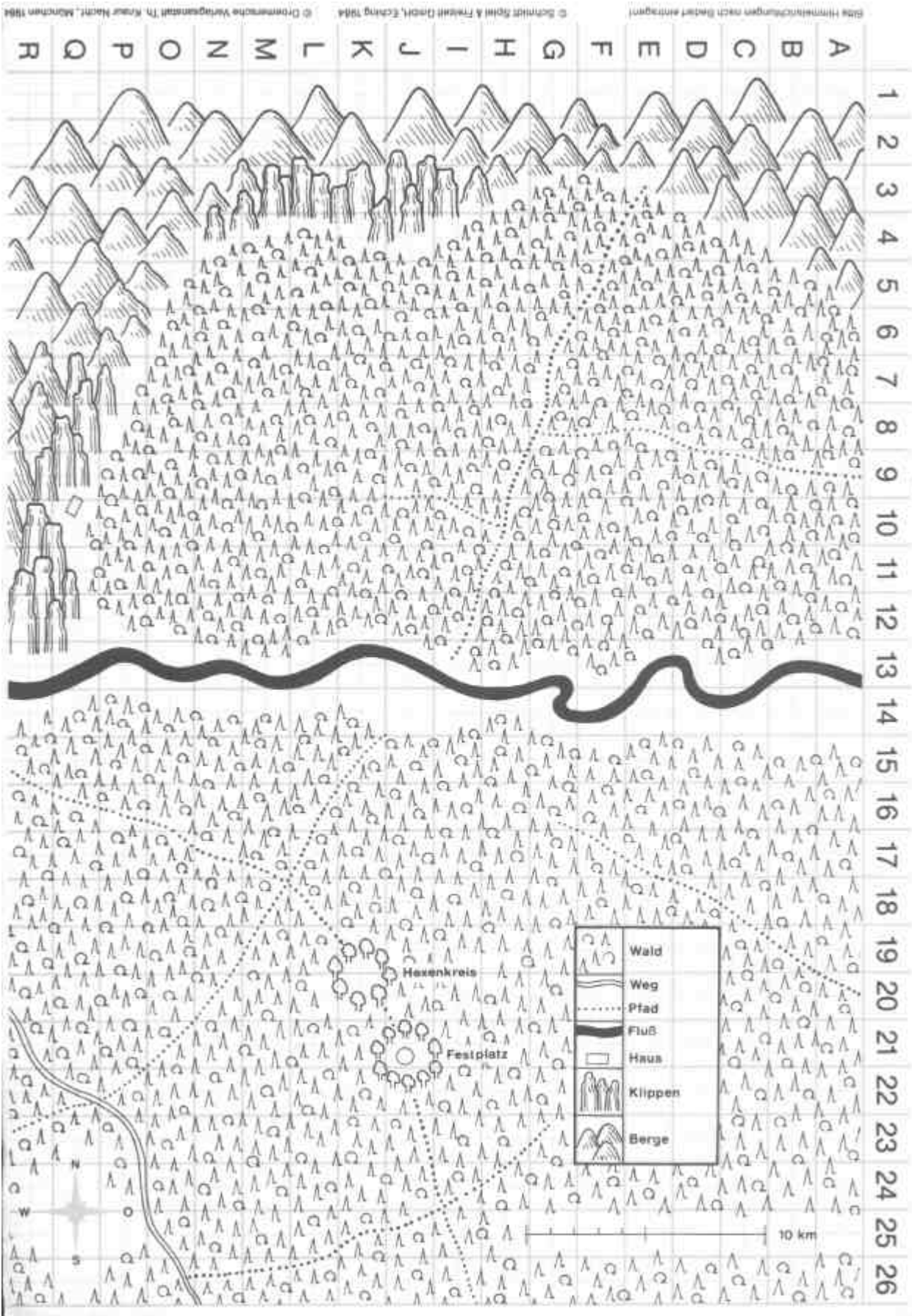


Bitte Himmelerichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiele & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Dreierische Verlagsanstalt Th. Knorr Nachf., München 1984

Das Schwarze Auz DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

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

Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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 der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie 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 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.

Abenteuer-Basis-Spiel



Zum Inhalt des Buches »Hexennacht«

Natürlich haben die Helden die Einladung zu einem Hexenfest nur allzu begierig angenommen. Welcher neugierige Abenteurer kann da schon widerstehen, wenn er von einer jungen schönen Frau zu einer echten Hexennacht geladen wird? Aber bald bricht bei der nächtlichen Feier das Chaos aus – eine hinterhältige Entführung macht dem fröhlichen Treiben ein jähes Ende. Und Ihre Helden stecken wieder einmal dort, wo sie sich schon so oft befanden: zwischen allen Stühlen und – mitten in einem Abenteuer!

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«.



ISBN 3-426-30042-7



01850

T.Nr. 122211



4 002998 018506