

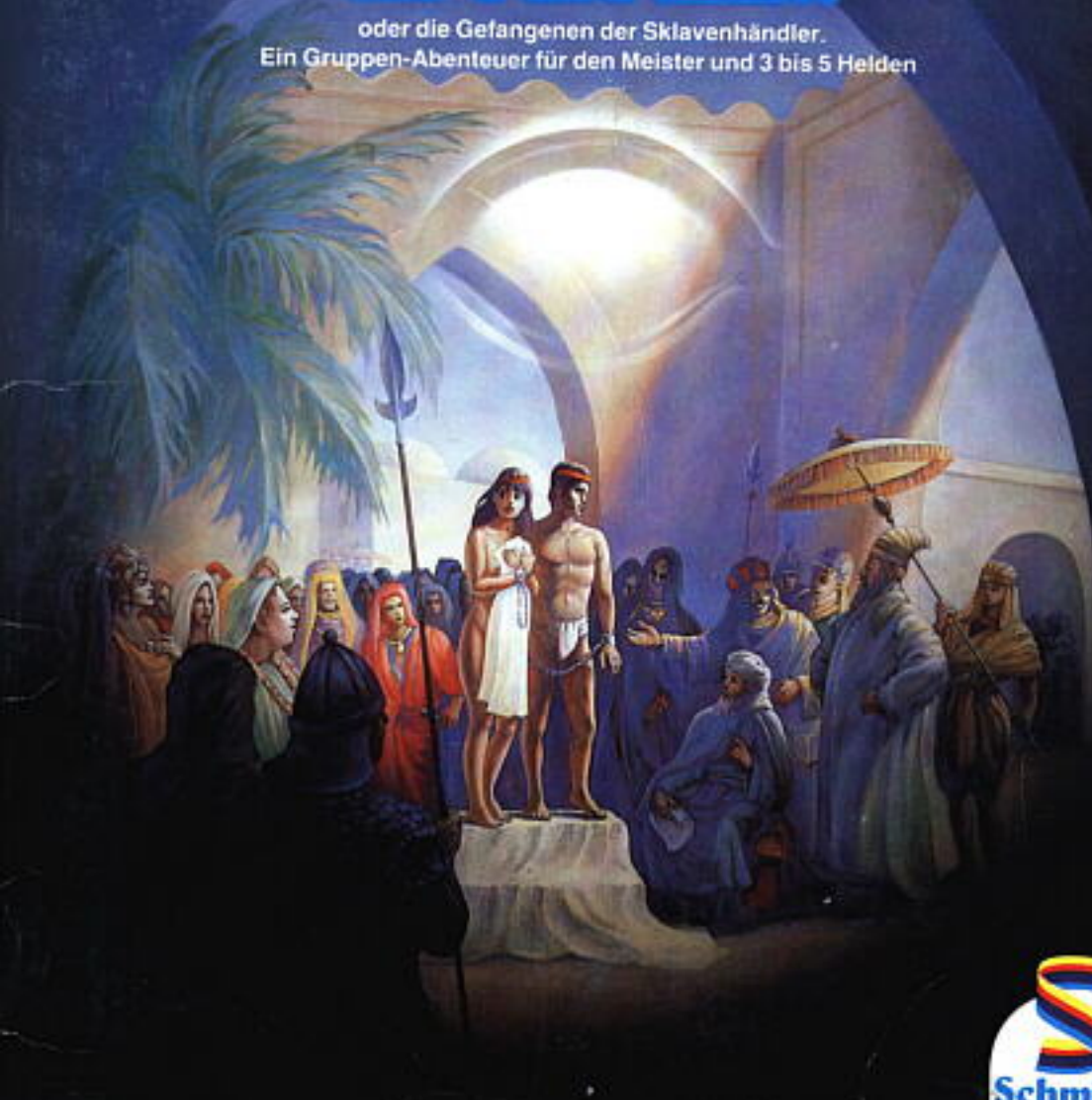
Verschollen in Al'Anfa

oder die Gefangenen der Sklavenhändler.
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3 bis 5 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

10-14

ABENTEUER 5



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

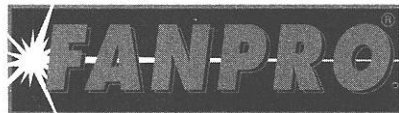
Verschollen in Al'Anfa

Von Ulrich Kiesow und Werner Fuchs

eBook by K
DSAClassics - Team

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 10-14
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1985 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmitz Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C.H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-300-28-1

Inhalt

Einführung	4	C. Der Taleingang	20
Vorwort	5	Der Fluchtversuch	20
Hintergrund	6	Raum Z	21
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	9	Die zwölf Gänge	25
Das Spiel	10	Raum 1, die »Rüstkammer«	25
Auf dem Markt	10	Raum 2, der »Raum des Wassers«	27
Pokallos	11	Raum 3, der »Raum des Todes«	30
Fürst Gubbruz tritt auf	11	Raum 4, der »Raum der Luft«	32
Verkauft!	12	Raum 5, der »Weg ins Ungewisse«	34
Die Reise zum Schloss	12	Raum 5a, der »Raum des Raums«	34
Der Marsch durch den Dschungel	14	Raum 5b, der »Raum der Zeit«	37
Ankunft auf Schloss Zizirie	14	Raum 5c, der »Raum der Ungewissheit«	37
Beschreibung einzelner Örtlichkeiten im		Raum 5d, der »Raum des Herrschers«	38
Schloss	16	Raum 6, der »Raum des Steins«	38
A. Die Mauer	16	Raum 7, der »Raum des Todes«	40
B. Der Innenhof	16	Raum 8, der »Raum der Erde«	40
C. Das Sklavenquartier	16	Raum 9, der »Raum des Todes«	
D. Die Wachbaracke	17	(Beschreibung siehe Raum 3)	42
E. Das Magazin	17	Raum 10, der »Raum des Schnees«	42
F. Der Vorratsraum	18	Raum 11, die »Arena«	44
Bei der Naftanernte	18	Raum 12, der »Raum des Feuers«	47
Beschreibung wichtiger Örtlichkeiten im		Das Ende des Abenteuers	48
Talkessel	19	Anhang	49
A. Die Naftanplantage	19	Vorgewürfelte Helden	49
B. Das Labor des Alchimisten	20	Andere wichtige Figuren	49
		Der Plan des Schicksals zum Herausnehmen	

Einführung

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

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue Spielegattung ermöglicht. Diese einfachen Grundregeln des **Schwarzen Auges** sind im *Abenteuer-Basis-Spiel* enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefasst, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen- und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

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

Das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel - *Die Werkzeuge des Meisters* -, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die *Würfel des Schicksals* und einen *Zusatzblock* mit den SchwarzeAuge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum **Schwarzen Auge** wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: Für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht, und wie viele Spieler können sich beteiligen? Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des *AbenteuerBasis-Spiels* gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des *Abenteuer-Ausbau-Spiels* vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben lässt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbauregeln zu spielen - der Meister muss sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln. Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler. Wir wünschen Ihnen nun mit dem **Schwarze Auge** viel Vergnügen.

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

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »*Verschollen in Al'Anfa*« ist ein Teil der Fantasienspielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Abenteuer-Basis-Spiel* des **Schwarzen Auges**. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind. Neben den Regeln benötigen Sie für dieses Gruppenabenteuer noch einige Mitspieler und einen Spielleiter - aber das wissen Sie ja. Sie haben ja die Regeln gelesen.

»*Verschollen in Al'Anfa*« ist als *Fortgeschrittenabenteuer* konzipiert. Es eignet sich besonders gut für Helden der 10. bis 14. Erfahrungsstufe. Im Prinzip sind alle Heldentypen zugelassen. Man sollte jedoch bedenken, dass Magier, GeWeihte, Druiden und Elfen kaum Gebrauch von ihren übernatürlichen Fähigkeiten machen können. Solche Helden sollten sich überlegen, ob sie als »gewöhnliche« Abenteuerer am Spiel teilnehmen möchten. Eine Gruppe von 3 bis 5 Helden ist die optimale Besetzung für das Abenteuer. »Ver-

schollen in Al'Anfa« kann nach den Regeln des *Basis-* und des *Ausbau-Spiels* gespielt werden. Es ist ein schwieriges Abenteuer, aber das bedeutet nicht, dass unbedingt die (schwierigeren) *Ausbau-Regeln* angewendet werden müssen. (Die Helden werden sowieso kein leichtes Leben haben.) Wenn Sie - was ohne weiteres möglich ist - »*Verschollen in Al'Anfa*« mit Helden niedriger Stufen spielen wollen, müssen Sie die Werte einiger Ungeheuer und Bösewichter ein wenig herabsetzen. Achten Sie als Meister darauf, dass die Monster aber nicht zu sehr geschwächt werden. Wenn Sie einen *Angriff*-Wert um 1 Punkt herabsetzen, sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit dieses Monsters um 5 Prozent. Im Übrigen gilt für »*Verschollen in Al'Anfa*« 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 und Anweisungen im Wege ist, ändern Sie sie ab, oder lassen Sie sie weg.

Hintergrund

Unser Abenteuer beginnt auf irgendeiner Strasse in irgendeiner aventurischen Stadt:

Mittagszeit. Die Sonne steht senkrecht über der Stadt. Kein Lüftchen regt sich. In den Strassen mischen sich die Ausdünstungen schwitzender Menschen mit tausend Gerüchen aus den Herbergen und Basaren.

Die Helden schieben sich gelassen und gewandt durch das lärmende Gedränge, sie vermeiden jede schnelle Bewegung, trotzdem klebt ihnen die schweißnasse Kleidung am Leib.

Drei Bewaffnete bahnen einer Sänfte einen Weg durch die Menge. Eben stoßen sie einen alten Mann in den Straßenstaub, und für die Helden öffnet sich der Blick auf den unglaublich feisten Edelmann, der dösend auf dem schwankenden Tragesitz thront. Ein kleiner junge geht an seiner Seite und fächelt ihm mit Straußenfedern Küh-

lung zu. Erbarmungswürdig der Anblick der Sänfenträger: Die vier ausgemergelten Gestalten sind nackt bis auf ein paar Tuchfetzen, die sie um die Hüften geknotet haben. Sie können sich nicht den brennenden Schweiß aus den Augen wischen, da ihre Hände an die Sänfte gekettet sind. Der älteste Träger, vorn rechts, geht mit eingeknickten Knien, er kann kaum noch die Füße vom Boden heben. Als er auf der Höhe der Helden ist, versagen ihm die Beine den Dienst - er stürzt zu Boden, um ein Haar wäre die Sänfte umgestürzt. Der dicke Passagier ist plötzlich hellwach. Er stemmt sich aus seinem Sitz hoch, baut sich über dem Träger auf und versetzt ihm einen Tritt in die Seite.

In der Strasse ist es still geworden, und so sind die Worte des Dicken weithin zu hören, obwohl er sie leise und wie beiläufig fallen lässt: »Das



kostet dich fünfzig Peitschenhiebe - und zwar auf der Stelle! « Da stellt sich der alte Mann, der eben von den Leibwächtern zur Seite gestoßen wurde, plötzlich entschlossen zwischen den Edelmann und den Träger. »Das könnt Ihr nicht tun, Herr! Das überlebt er nicht! «

»Ich werde dir zeigen, was ich tun kann, du Strassendreck! Packt ihn, Männer! Er soll auch seinen Teil abbekommen!« Der alte Mann krallt seine dünnen gelben Fäuste in die Seidenrobe des Fettwanstes und zieht ihn zu sich herab. »Nieder mit der Sklaverei!« brüllt er ihm ins Gesicht. Und schon sind die Wachen heran und reißen den Alten zurück. Der Edelmann streicht seine Robe glatt.

»Dafür lasse ich dir den Kopf abschlagen!« zischt er. Dann wendet er sich an die Gaffer. Meine Freunde, jetzt sollt ihr etwas geboten bekommen! Egol, halt ihn fest! Hurak, heraus mit deinem Schwert!«

Meisterinformation:

Wenn die Helden Ihrer Spielerrunde nicht spätestens jetzt in die bedrückende Szene eingeschritten sind, dann haben wir - oder besser, Sie - ein Problem: An Ihrem Tisch sitzen nicht die richtigen Helden für dieses Abenteuer. Aventurische Krieger und Abenteurer, die einem Unrecht tatenlos zusehen, sind eben keine echten Helden, sondern ängstliche Gaffer, die zwar Sensationen suchen, aber keine spannenden Abenteuer. Doch wir wollen annehmen, dass Ihre Helden von anderem Schlage sind und fahren fort:

Sobald die Helden auf irgendeine Weise in das Geschehen eingreifen (es genügt schon, dass sie bedrohlich ihre Waffen ziehen), lassen die Leibwächter den alten Mann los. Der dicke Edelmann hat es plötzlich eilig. Er hilft dem gestürzten Sänfenträger auf die Beine, dabei murmelt er: »Nun los! Wir können hier nicht den ganzen Tag vergeuden.«

Dann setzt sich der ganze Zug wieder in Bewegung, wobei der Edelmann darauf verzichtet, wieder den Tragesitz zu erklimmen, sondern eilig neben der leeren Sänfte einherwatschelt. Der Auftritt einer kopfstarken Stadtwachenpatrouille verhindert, dass die Helden den Dicken und seine Begleitung zur Rede stellen können.

Unsere Helden bleiben mit dem alten Mann zurück, der ihnen für seine Rettung dankt und mit ernster Miene von einem zum anderen blickt. »Auf Leute wie euch habe ich lange gewartet«, sagt er. »Ihr habt Mut, und ihr hasst die Sklaverei. Wenn ihr dabei helfen wollt, Aventurien von einem großen Unrecht zu befreien, dann

kommt heute abend um sechs zu meinem Haus. Es steht direkt neben dem Osttor. Für eure Hilfe kann ich euch nicht viel versprechen - Dukaten besitze ich nicht. Aber wenn ihr auf euch nehmt, worum ich euch bitten werde, dann sollt ihr mehr Erfahrungen machen als je zuvor in eurem Abenteurerleben. «

Meisterinformationen:

Sie können den Spielern die Worte des Alten etwas näher erläutern: Im Abenteuer *Verschollen in Al'Anfa* können die Helden wahrscheinlich keine großen Reichtümer gewinnen, aber es winken Abenteurerpunkte in ungewohnter Menge. Lassen Sie ruhig durchblicken, dass es sich um einen vierstelligen Zahl (pro Held!) handeln könnte! Im Hause des Alten - ein gepflegtes, kleines Gebäude, dessen Rückwand an die Stadtmauer stößt - erwartet die Helden eine Überraschung: Statt der ärmlichen Kleidung, in der ihn die Helden am Mittag auf der Strasse sahen, trägt der alte Mann einen leuchtend blauen, langen Hausmantel. In der Hand hält er einen polierten Stecken aus edlem Holz. Doch damit nicht genug: Als der Alte, der sich als *Relief* vorstellt, die Helden in seine Studierstube im Obergeschoss führt, sehen sie dort bekannte Gesichter: den dicken Edelmann und seine vier Sänfenträger. Alle fünf Männer tragen einfache Bürgergewänder. Keiner von ihnen ist gefesselt oder sonst wie als Sklave zu erkennen! Nachdem sie die Verblüffung der Helden gelegt hat, stellt Relief ihnen seine Gäste vor. Die Männer sind Gardisten des Fürsten Ui Bennain von Havena. Sie reisen inkognito durch Aventurien, um einen Auftrag ihres Fürsten auszuführen. Dieser Auftrag hat sie nun mit den Helden zusammengeführt.

Relief wendet sich den Neuankömmlingen zu, weist ihnen ihre Sitzplätze an und stellt sich dann auf den Stab gestützt vor ihnen auf. »Mir scheint, es wird allmählich Zeit, dass ihr ein paar klärende Worte von mir vernehmt«, hebt er an und erzählt anschließend den Helden die folgende Geschichte:

Fürst Ui Bennain ist ein erbitterter Feind des Sklavenhandels und hat sich seit langem vorgenommen, der Sklaverei in seinem Einflussbereich ein Ende zu machen. Da er es für sinnlos hält, einzelne Sklavenhalter zu verfolgen, fasste er den Plan, die gesamte Organisation des Händlers Pokallos zu zerschlagen. Dazu muss zunächst die Struktur der Organisation - Transportwege, Verbindungsmänner, Umschlagplätze und so weiter - ausgekundschaftet werden.

Und so sucht Bennain nun eine Gruppe von Leuten, die bereit sind, sich auf dem Sklavenmarkt von Al'Anfa von Pokallos ersteigern zu lassen. Diese Leute sollen während der Reise in Aventuriens Nordwesten Augen und Ohren offen halten. Sobald sie in die Nähe von Havena kommen, werden sie von Ui Bennains Soldaten befreit, falls es ihnen nicht aus eigener Kraft gelingt, den Sklavenhändlern zu entkommen.

Der Fürst bietet bewusst keine hohe Belohnung für das wagemutige Unternehmen an, denn er ist der Meinung, dass er nur Abenteurer und Krieger gebrauchen kann, die - so wie er - aus Überzeugung *gegen* die Sklaverei kämpfen wollen. Dennoch wird er die Helden nach überstandem Abenteuer in seine legendäre Waffenkammer führen, wo sie sich ihren Lohn selbst aussuchen können.

An dieser Stelle unterbricht der dicke »Edelmann« den Bericht des Alten: »Ihr fragt euch vielleicht, warum der Fürst nicht eigene Leute in Pokallos' Organisation einschleust. Aber das wäre zu riskant, denn wir wissen nicht, wie gut Bennains Soldaten Pokallos bekannt sind - und der Sklavenhändler ist gerissen und hat seine Zuträger überall. Übrigens, ich bitte Hauptmann Eelko. Ich will versuchen, mit meinen Männern in eurer Nähe zu bleiben, um euch notfalls zur Hilfe zu kommen. Aber ich kann euch nicht versprechen, dass mir das in jedem Fall gelingt. Wenn wir uns dem Sklaventransport zu dicht auf die Fersen heften, gefährden wir womöglich das ganze Unternehmen.«

»Ihr seht, wir spielen mit offenen Karten«, ergänzt Relf. »Nun, wie ist es, schlagt ihr ein? Wenn nicht, könnt ihr diesen Raum unbehelligt wieder verlassen. Ich müsste allerdings durch einen kleinen Zauber eure Erinnerung an die letzten vierundzwanzig Stunden löschen. Beratschlagt in aller Ruhe! Ich weiß, dass euer Entschluss sehr viel Mut erfordert - Mut, den nicht jeder hat. Was ich im übrigen niemandem vorwerfen würde ...«

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Spieler tatsächlich in aller Ruhe ihre Entscheidung fällen. Das Abenteuer, das sie erwartet, ist kein Spaziergang - sie sollen sich nicht Hals über Kopf hineingestoßen fühlen. Vermutlich werden die Spieler um Informationen über Pokallos und seine Organisation bitten. Allzuviel ist Fürst Bennains Leuten nicht bekannt - sonst wäre der Einsatz der Helden ja überflüssig-, aber hier sind ein paar Dinge, die sie von Relf und dem Hauptmann erfahren können: Pokallos ist ein Zwerg im besten Zwergentalter. In seiner Jugend hat er als Söldner das Waffenhandwerk erlernt und bis zu einer gewissen Perfektion getrieben.

Seine Organisation umfasst zwischen 50 und 150 Mitglieder, die überall im Süden und Westen Aventuriens verstreut leben. Pokallos Leibwache besteht aus 4 bis 5 kampferprobten Kriegern. Der Sklavenhändler kauft fast seine gesamte „Ware“ auf dem Markt in Al'Anfa, weil dort das Angebot am reichhaltigsten ist. Auf geheimen Wegen werden die Sklaven dann in den Norden geschafft, wo sie für immer in Bergwerken oder den Kellern reicher Bürger und Adliger verschwinden. Pokallos lässt es sich nicht nehmen, alle Sklaven selbst einzukaufen. Er tritt aber nicht im Norden als Verkäufer auf, so dass er nach den Gesetzen des Reiches nicht angeklagt werden konnte. Das wird sich hoffentlich ändern, wenn die Helden erst ihren Bericht abgeliefert haben und Pokallos seine Verstöße gegen das Sklavenhandelsverbot nachgewiesen werden.

Nachdem die Helden den Auftrag Fürst Bennains angenommen haben, fahren sie gemeinsam mit Hauptmann Eelko und seinen Männern per Schiff nach Al'Anfa, aber diese Seereise ist nicht Thema unseres Abenteuers. Die Handlung setzt kurz nach dem Eintreffen der Helden in der tropischen Hafenstadt wieder ein.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

»*Verschollen in Al'Anfa*« ist ein schwieriges Abenteuer. Diese Aussage gilt nicht nur für die Spieler, sondern leider auch für Sie, den Meister. Wir geben Ihnen im Folgenden einen knappen Abriss des zu erwartenden Spielverlaufs. Wenn Sie das Spiel erfolgreich leiten wollen, werden Sie sich die Mühe nicht ersparen können, den kompletten Abenteuertext in Ruhe durchzulesen. Während der gesamten Eröffnung des Abenteuers werden die Helden vom Meister »am Gängelband geführt«. Die Geschichte entwickelt sich völlig anders als es die Helden erwarten. Sie werden nicht von Pokallos, dem Sklavenhändler, ersteinert, sondern fallen in die Hände eines Schwarzoerfürsten, der sie auf sein Schloss führt. Dort müssen sie hochgiftige Pflanzen ernten - eine Arbeit, die allmählich ihre Lebensenergie verbraucht -, während der Oger hämisch auf einen Fluchtversuch der Helden wartet. Ein solcher Versuch dient ihm nämlich zum Vorwand, die Gefangenen zu einer schrecklichen Strafe zu verurteilen: Sie werden in den »Komplex« gesperrt, ein unterirdisches Labyrinth, aus dem es bisher für niemanden ein Entrinnen gab.

Im Labyrinth müssen die Helden zunächst einmal das Geheimnis ihres seltsamen Gefängnisses enthüllen: Die Zelle ist das drehbare Herzstück einer Anlage, die aus 12 Gängen besteht, sie stellt ge-

wissermaßen den Zeiger auf einem gigantischen Ziffernblatt dar. Die Nummern der Gänge entsprechen den Uhrzeiten. Nun kommt es für die Helden darauf an, den einzigen Gang zu finden, der in die Freiheit führt. Es ist der Gang Nr. 5 (5 Uhr auf dem Ziffernblatt). Die anderen Gänge führen entweder in den sicheren Untergang (3, 7, 9 Uhr), oder in Räume, in denen die Helden ihr Leben aufs Spiel setzen müssen. Die Gänge 2, 4, 6, 8, 10 und 12 enden in Gemächern, die den sechs aventurischen Elementen (Feuer, Wasser, Luft, Erde, Stein, Schnee) entsprechen. Selbst wenn es den Helden gelingt, den rettenden Gang zu finden, sind sie noch nicht in Sicherheit, denn am Ende des Abenteuers müssen sie ihrem Todfeind gegenüberreten. Ihr eigentlicher Gegner ist jedoch nicht der Ogerfürst, sondern ein Regentukan, ein Vogel, der ständig auf der Schulter des Ogers hockt und diesen völlig unterworfen hat. Hinter der Vogelgestalt aber verbirgt sich N'hatoep, ein rätselhaftes, zeitloses und grausames Wesen, das seit Urzeiten in Aventurien Opfer für seine grausamen Spiele sucht. N'hatoep verfügt über eine magische Kraft, die aller aventurischen Zauberei überlegen ist. Sie sehen, verehrter Meister, es kommt einiges auf die Spieler zu. Seien Sie ihnen ein fairer Partner, die Helden werden Ihnen dafür dankbar sein.

Das Spiel

Auf dem Markt

Allgemeine Informationen:

Der Sklavenmarkt von Al'Anfa ist ein 50 mal 50 Meter großer Platz im Zentrum der Stadt. Auf der Nordseite des Platzes haben mehrere Händler kleine Podeste aufgestellt, auf denen sie ihre menschliche Ware feilbieten. Die größte Plattform dient als Bühne für Versteigerungen, die ein stimmgewaltiger Auktionator im Auftrag der Händler vornimmt. Der Platz selbst ist gefüllt mit Käufern, Bietern und Schaulustigen.

Spezielle Informationen:

Die Helden beobachten die Szenerie von der Ladefläche eines Planwagens aus, auf dem sie sich verborgen halten. Sie werden begleitet von einem Vertrauten Fürst Bennains, der in wenigen Augenblicken als Händler auftreten soll. Der Mann

fordert die Helden auf, ihm Waffen, Rüstungen und Kleidung zu übergeben und sich in ein paar schäbige Tuchfetzen zu hüllen, die er ihnen gibt. Außerdem kündigt er ihnen an, dass er ihnen gleich Ketten anlegen wird.

Meisterinformationen:

Für die Helden hat es wenig Sinn, sich zu weigern, denn wenn sie ungefesselt und in Rüstung auf das Podest treten, wird sie niemand für Sklaven halten. Immerhin zeigt Bennains Agent den Helden, wie sie die Ketten mit zwei Griffen lösen können. Er gibt auch jedem von ihnen ein kleines Klappmesser (Trefferpunkte: 1 W-1), das sie unter ihren Lendentüchern verstecken können. »Es ist besser, wenn ihr diese Ketten tragt«, sagt der Agent, »als wenn euch Pokallos



Fesseln anlegen lässt. «

Die Gruppe muss in ihrem Versteck so lange abwarten, bis Pokallos den Platz betritt. »Wir wollen doch vermeiden«, flüstert der Agent, »dass Ihr aus Versehen in falsche Hände geratet. « Möglicherweise will einer der Helden wissen, wie man überhaupt sicherstellen könnte,

dass sie von Pokallos »gekauft« würden. Dann setzt der Agent zu einer Antwort an, unterbricht sich aber sofort und deutet hinaus auf den Platz. »Pokallos ist eben gekommen! Seht ihm nur eine Weile zu, dann werdet ihr merken, dass gar nichts schief gehen kann. «

Pokallos

Allgemeine Informationen:

Aus ihrem Versteck in einer leicht erhöhten Nebenstrasse haben die Helden einen guten Blick auf den berüchtigten Sklavenhändler. Pokallos ist ein Zwerg mit kurz gestutztem Vollbart und einem erstaunlichen Leibesumfang. Zwei breit-schultrige Bewaffnete begleiten ihn, und wo immer die Dreiergruppe auftaucht, weichen die anderen Bieter sofort zurück und überlassen Pokallos das Feld.

Spezielle Informationen:

Schon bald wird klar, dass Pokallos sich ausschließlich für kräftige, gesunde, junge Sklaven interessiert. Diese ersteigert er sofort zum Höchstgebot, so dass

die Käufer auf dem Platz bald auf jegliches Mitbieten verzichten.

Bennains Agent drängt zum Aufbruch. »Also dann! Folgt mir, ihr Sklavengesindel! Am Ende hat Pokallos sein Geld bereits ausgegeben, wenn ihr auf der Bildfläche erscheint.

Meisterinformationen:

Der Weg über den Platz bis zur Auktionsbühne verläuft ohne Zwischenfälle. Bennains Agent wechselt ein paar Worte mit dem Auktionator, dann stößt er die Helden unsanft die Stufen hinauf. Ein Raunen geht durch die Menge auf dem Platz...

Fürst Gubbruz tritt auf

Allgemeine Informationen:

Als die Helden die Stufen erstiegen haben und sich dem Platz zuwenden, müssen sie erkennen, dass das Raunen nicht ihren ausserordentlich wohlgeformten Körpern galt.

Die Menschenmenge ist nämlich in Bewegung geraten. Sie weicht angsterfüllt vor einer Schar von turmhohen Gestalten zurück, die soeben den Platz betreten hat.

Spezielle Informationen:

Bei den Neuankömmlingen handelt es sich um zehn oder zwölf Schwarzoger. Jeder von ihnen ist etwa drei Meter groß. Bis auf das Ungeheuer an der Spitze des Zuges tragen alle riesige Krummsäbel in den schwarzen Fäusten und klimpernde Schuppenpanzer auf dem Leib. Der Anführer ist in eine grellbunt gemusterte Seidenrobe gehüllt. Sein kahler, Kürbis großer Schädel glänzt in der Sonne. Auf seiner Schulter kauert ein Vogel mit grünem Gefieder und überdimensioniertem Schnabel - ein Regentukan -, der am Ohr des Schwarzogers knabbert. Der schwarze Riese schlägt mit der Hand nach dem Vogel, da flattert der Tukan kreischend auf, kommt jedoch nicht

weit, weil er mit einer silbernen Kette an seinen Besitzer gefesselt ist.

Die Schwarzogerschar ist vor der Bühne stehen geblieben. Der Anführer hebt die Hand, deutet auf die Helden und dann auf seine Brust.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich in diesem Augenblick zur Flucht wenden, müssen sie feststellen, dass 5 weitere Oger hinter der Bühne Stellung bezogen haben.

Sollten die Helden ihre Ketten abgeworfen haben, wird der Oger sie später in stabilere Eisen legen lassen.

Spezielle Informationen:

Der Auktionator eilt beflissen dem Oger entgegen. »Du kaufen?« fragt er. »Ich machen guten Preis.« Da baut sich der Zwerg Pokallos mit entschlossener Miene vor der riesigen Kreatur auf. »So läuft das nicht!« schimpft er. »Hier wird versteigert!« Der Schwarzoger packt ihn mit einer Hand am Kopf, hebt ihn langsam zwei Meter in die Höhe und lässt ihn zu Boden fallen. Dann schaut er schmunzelnd auf den Zwerg zu seinen Füßen hinab und fragt in perfektem Aventurisch:

»Wie lautet denn dein Gebot, wenn ich untätigst um Auskunft bitten darf?«

Meisterinformationen:

Alle Fluchtversuche der Helden sind von vornherein zum Scheitern verurteilt. Sie beobachten

die vorangegangene und die folgende Szene entweder in ihren Scheinfesseln auf der Bühne stehend oder in den Pranken einiger Schwarzogerscherger, die den Fluchtversuch vereitelt haben (Werte der Schwarzogersoldaten siehe Anhang).

Verkauft!

Spezielle Informationen:

Pokallos rappelt sich behände vom Boden auf. Seine Hand fährt zu dem breiten Dolch in seinem Gürtel, aber sie schließt sich nicht um den Griff. Stattdessen wendet sich der Zwerg an den Auktionator. »90 Dukaten, für alle zusammen«, ruft er mit einer lässigen Handbewegung in Richtung Podest. Der Schwarzoger nestelt einen kleinen Beutel vom Hals, greift hinein und zeigt dem Auktionator einen kleinen, glasklaren Gegenstand, der in der Sonne blitzt. Pokallos wirft einen Blick auf den Edelstein und schüttelt den Kopf. »Begreifst du Riesenklutz denn nicht, dass du uns auf diese Art die Preise total verdirbst?« murmelt er und geht davon. »Soll er sie haben«, raunt er dem Auktionator zu. »Der spinnt ... Keine Ahnung vom Geschäft ... «

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden Ihre Spieler sich inzwischen ganz schön frustriert vorkommen. Sie

müssen tatenlos zusehen, wie das Schicksal Ihrer Helden eine verhängnisvolle Wendung nimmt. Lassen Sie sich von den Spielerprotesten nicht aus der Ruhe bringen. Sie sind der Meister, Sie wissen, dass für die Helden der Ärger noch gar nicht richtig angefangen hat, aber Sie wissen auch, dass ihnen am Ende eine fürstliche Belohnung in AP winkt.

Spezielle Informationen:

So sind die Helden in den Besitz der Schwarzoger übergegangen. Jeder von ihnen wird von einem Ogersoldaten vom Podest gehoben und vor dem Anführer aufgestellt. Dieser geht die Reihe entlang, greift hier prüfend nach einem Bizeps und zieht dort einem Helden die Kiefer auseinander, um einen Blick auf dessen Gebiss zu werfen. Er findet offenbar keinen Grund für Beanstandungen und wendet sich wieder der Bühne zu, um noch ein paar weitere Einkäufe zu tätigen.

Die Reise zum Schloss

Spezielle Informationen:

Der Anführer der Oger kauft noch fünf weitere Sklaven, drei Männer und zwei Frauen ein. Dann werden die Unglücklichen von insgesamt 18 Ogersoldaten in die Mitte genommen und hinunter zum Hafen geführt. Niemand hindert die Sklaven daran, miteinander zu sprechen.

Meisterinformationen:

Einer der Sklaven - die anderen stammen aus Nordaventurien - ist ein Bewohner Al'Anfas. Zwar hat auch er die Schwarzoger niemals zuvor gesehen, aber er hat immerhin einige Gerüchte gehört: Der Anführer soll ein Ogerfürst sein. Angeblich heißt er *Fürst Gubbruz von Zizirie* (sprich *Sisirih*). Zizirie ist der Name des Ogerschlusses mitten im Dschungel am Fuß des Regengebirges. Gubbruz' Verschlagenheit und Grausamkeit suchen in ganz Südaventurien ihresgleichen.

Schloss Zizirie soll mehr als hundert Zimmer haben, ein prachtvoller Bau, eleganter noch als

das Kaiserschloss in Gareth. Gubbruz speist nur von goldenen Tellern und legt großen Wert auf eine feine Lebensart.

Die Sklaven in Schloss Zizirie leben nicht lang. Einige kommen in der Arena um, andere verhungern, wieder andere nehmen am Festbankett teil, mit Brunnenkresse garniert...

Spezielle Informationen:

Al'Anfa hat einen kleinen Hafen, in dem einige seetüchtige Schiffe liegen. Die Oger aber steuern zwei lange, schmale Flösse an, die am Westende des Hafens angetäut sind. Fürst Gubbruz besteigt das hintere Floss und nimmt im Schatten eines leuchtend roten Baldachins Platz. Die Helden und die anderen Sklaven werden auf das vordere Floss gedrängt, sechs Ogersoldaten folgen ihnen und stellen sich am Heck des Floßes auf. Kurz darauf werden zwei Treidelgespanne mit je zwei Elefanten zu den Flößen geführt, die Zugseile werden eingehängt, und die Elefanten setzen sich flussaufwärts in Bewegung.



Meisterinformationen:

Sobald die Flösse ablegen, stellen sich 6 Ogersoldaten mit schweren Armbrüsten am Bug des hinteren Floßes auf. Die Oger auf dem Floss der Helden halten einen gewissen Abstand zu den Sklaven. Theoretisch können die Helden ohne Schwierigkeiten über Bord springen. Wir wollen hoffen, dass sie zuvor einen kurzen Blick auf das Flusswasser werfen.

Es wimmelt von Piranhas!

Ein Held, der ins Wasser springt und sich sofort wieder auf das Floss zurück rettet, erleidet 2W6 Schadenspunkte.

Ein Held, der zum 20 Meter entfernten Ufer schwimmt, erleidet für jeden Meter 1W6 Schadenspunkte.

Sollte er nach 3 Metern seinen Fluchtversuch aufgeben, muss er immerhin 6W6 Schadenspunkte einstecken, denn die Piranhas greifen ihn natürlich auch auf dem Rückweg an.

Der Marsch durch den Dschungel

Spezielle Informationen:

Nach etwa 15 Kilometern endet der Treidelpfad. Die Flösse werden ans Ufer gezogen, und die Oger und ihre Gefangenen setzen ihren Weg zu Fuss fort: noch 2 Kilometer am Fluss entlang in westliche Richtung, dann marschieren die Oger geradewegs in den Dschungel hinein. Sie folgen einem Bach, der von Norden in den Fluss einmündet.

Die Vegetation ist so dicht, dass auf dem Waldboden ewiges Halbdunkel herrscht, die Helden können in keine Richtung mehr als 10 Meter weit sehen.

Meisterinformationen:

Der Spielort dieses Abenteuers ist Schloss Zizirie. Wenn den Helden die Flucht gelingt, bevor

sie das Ogerschloss erreichen, kann das Abenteuer nicht stattfinden - also lassen Sie die Helden nicht entkommen!

Der Weg zum Ogerschloss führt durch einen 100 bis 200 Meter breiten Felscanyon mit fast senkrechten Wänden. Aber das ist den Helden nicht bekannt, weil sie die Felswände nicht sehen können. Falls sie es schaffen, ihre Wachen zu überlisten und zu fliehen, werden sie schon bald vor der unüberwindlichen Felswand stehen. Den Ogern dürfte es ein leichtes sein, alle Ausreißer in dem engen Talschlauch wieder einzufangen. Ein geflohener und wieder eingefangener Held wird auf der Stelle mit 5 Peitschenhieben bestraft. Jeder Hieb kostet ihn einen Lebenspunkt.

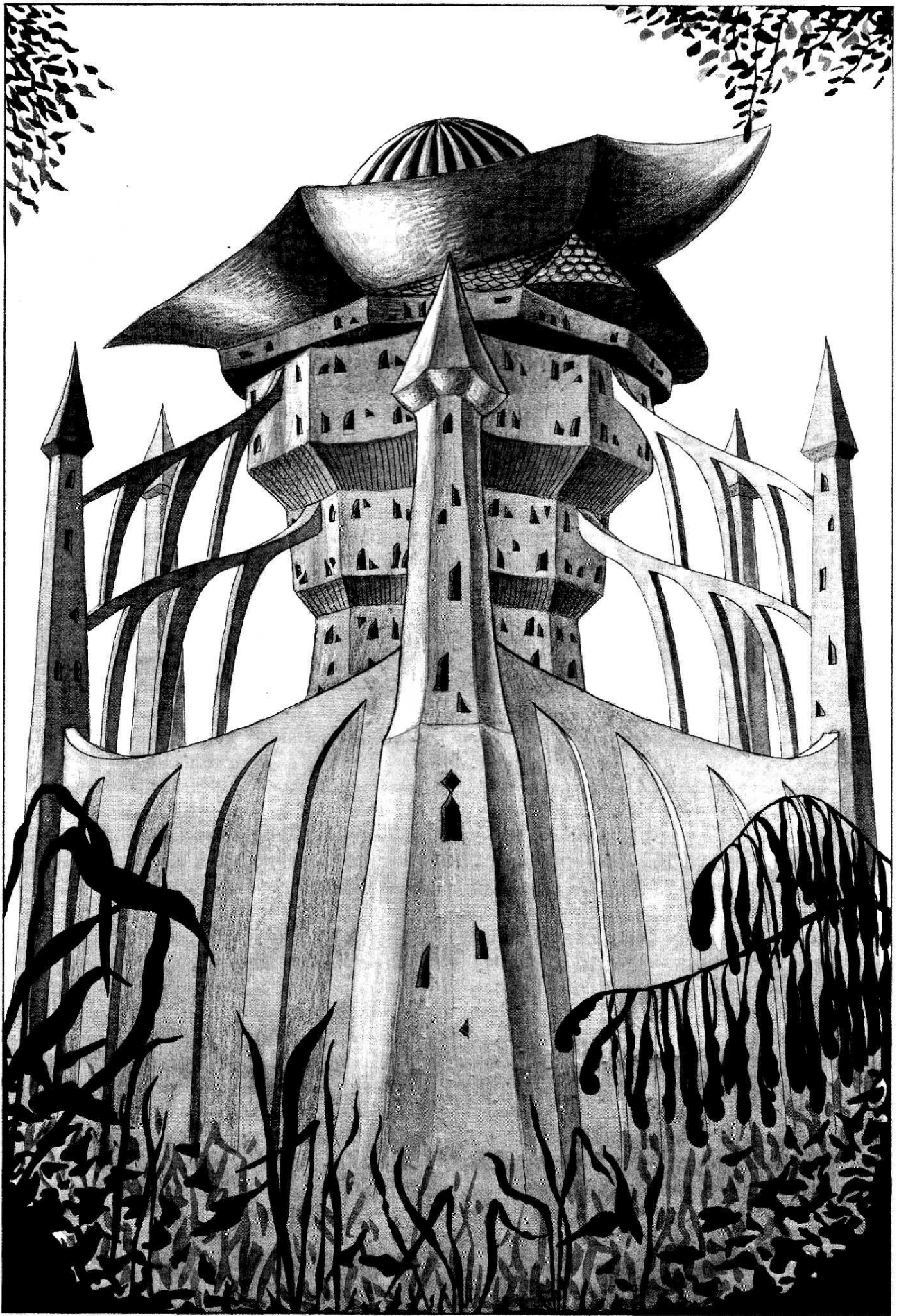
Ankunft auf Schloss Zizirie

Der Dschungel öffnet sich, und vor den Helden liegt ein relativ großer Talkessel, der von hundert Meter hohen Steilwänden umgeben ist. Nachdem sie zwischen einer Baumgruppe über eine Brücke gegangen sind, erkennen sie, dass das Tal einen Durchmesser von ungefähr 2 Kilometern besitzt und durch die Steilwände, bis auf den Weg durch den sie gerade kamen, völlig von der Außenwelt abgeschlossen ist. In nordöstlicher Richtung erhebt sich in etwa 1 Kilometer Entfernung mitten im Talkessel ein unförmiges Bauwerk, das von einer Umfassungsmauer geschützt wird. Nördlich davon sind zwei Seen zu erkennen. Die Gruppe hält genau auf das Bauwerk zu und kommt auf ihrem Weg an einem größeren Sumpfgebiet vorbei.

Als die Karawane sich dem burgartigen Bauwerk nähert, fällt den Helden zunächst die bedrückende Düsternis der Anlage auf. Die Gebäude innerhalb der Mauern zeichnen sich durch eine fremdartige, um nicht zu sagen verrückte Architektur aus. Es scheint, als habe ein Wahnsinniger den Bauplan

gezeichnet. Die Konstruktion weist kaum rechte Winkel auf. Einige Schrägdächer sind eingestürzt, manche Gebäudeteile wurden offenbar nicht fertig gestellt. Im Gegensatz dazu besitzt die Schutzmauer eine symmetrische Form - die eines gleichseitigen Sechsecks.

Sechs Türme erheben sich an den Ecken. Die Helden werden über eine hölzerne Zugbrücke (sie überbrückt den 6 Meter breiten Schlossgraben) durch ein breites Tor ins Innere der seltsamen Burg geführt. Hier schlägt ihnen ein unangenehmer, süßlicher Geruch entgegen, der den Eindruck des Verfalls noch unterstreicht. Beim Eintreffen der Gruppe formiert sich auf dem Schlosshof 'Gubbruz' »Ehrengarde« - ein bunt zusammengewürfelter Ogerhaufen, neben dem sich die schlimmsten Halsabschneider Aventuriens wie Geweihte der Travia ausmachen würden. Während die Helden noch darüber nachsinnen, ob es sich bei den gut bewaffneten und organisierten Schwarzögern um eine höher entwickelte und womöglich noch schrecklichere Rasse handelt, als es



die drei Meter großen Menschenfresser ohnehin schon sind, tritt Fürst Gubbruz mit seinem Regentukan auf der Schulter vor sie hin.

»Werte Gäste, nun endlich ist es soweit, dass der Herrscher euch auf Zizirie, dem schönsten aller Schlösser begrüßen darf. « Beifälliges Grummeln und zustimmendes Nicken der anderen Oger kommt auf. Gubbruz blickt sich kurz um und fährt dann fort:

»Ihr seht verlottert aus, liebe Freunde, mit eurer Barschaft ist es sicher nicht weit her. Wie wollt ihr nur eure Unterkunft in dieser noblen Herberge begleichen? Der Herrscher von Zizirie fürchtet, wir müssen ein kleines Abkommen treffen. Für die Dauer eures Aufenthaltes müsst ihr, wie auch unsere anderen Gäste, einen kleinen Beitrag der

Zusammenarbeit leisten, zu dem ihr morgen früh eingeteilt werdet! Wir wollen hoffen, dass ihr euch dabei gut betragt - ansonsten müssten wir unser kleines Abkommen vielleicht neu überdenken. « Bei dieser Bemerkung des Fürsten flattert der Tukan kreischend auf und vollführt eine nickende Bewegung mit dem Schnabel. Daraufhin zerzt Gubbruz an der Silberkette des Tukan, der sofort mit dem Flügelschlagen aufhört. Eine weitere Handbewegung des Fürsten gebietet einer Wache, die Helden zur Nordseite des Schlosses zu führen. An der Nordwand der Mauer befindet sich zwischen zwei Wachtürmen ein fast 50 Meter breiter und 5 Meter tiefer Anbau, der vier Gebäude enthält. Die Gruppe wird in das am weitesten nordostwärts gelegene Gebäude geführt.

Beschreibung einzelner Örtlichkeiten im Schloss

A. Die Mauer

Allgemeine Informationen:

Die Mauer, die Schloss Zizirie in hexagonaler (sechseckiger) Form umgibt, ist 10 Meter hoch und 3 Meter dick. Eine Sechseckseite ist 60 Meter lang, und der ganze Komplex durchmisst 100 Meter. In jeder der sechs Ecken des Hexagons steht ein Wachturm.

Spezielle Informationen:

Die Mauerzinne wird von einem 2 Meter breiten Wehrgang gesäumt, der sich in 8 Meter Höhe befindet. Die Türme sind 15 Meter hoch und durchmessen 5 Meter. Über sie gelangt man auf den Wehrgang (Wendeltreppe).

Meisterinformationen:

In den Türmen befinden sich Aussichtsposten der Schwarzogerwachen, im Normalfall eine Wache pro Turm. Sie sind mit schweren Armbrüsten bewaffnet. Allein ihre Gegenwart lässt schon jeden Fluchtversuch aus Zizirie fragwürdig erscheinen. Kommt es trotzdem zu einem, werden die Wachen noch um 1W6 Schwarzoger verstärkt, die auf dem Wehrgang Position beziehen und die Flüchtlinge von dort unter Beschuss nehmen.

B. Der Innenhof

Allgemeine Informationen:

Der unförmige Gebäudekomplex, das eigentliche Schloss, misst etwa 60 mal 80 Meter bei einer Höhe von maximal 30 Metern. Zwischen der Schlossmauer und dem Gebäudekomplex befindet sich zu allen Seiten ein etwa 20 Meter breiter

Hof. An der Innenseite der Nordmauer erstreckt sich zwischen den beiden Wachtürmen ein flacher Anbau.

Spezielle Informationen: Keine.

Meisterinformationen:

Bei dem Anbau, in den die Helden geführt wurden, handelt es sich eigentlich um 4 separate Gebäude - eine Wachbaracke, das Sklavenquartier, einen Lagerraum und das Magazin.

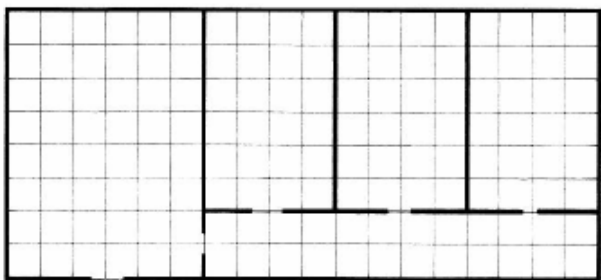
C. Das Sklavenquartier

Allgemeine Informationen:

Ein 4 Meter hohes Gebäude mit einer Grundfläche von 18 mal 8 Metern, direkt neben dem nordöstlichen Wachturm gelegen. Das Gebäude besitzt starke Steinmauern und weist im Innern zwei Bereiche auf: einen Zellentrakt mit drei nebeneinander liegenden Zellen, die jeweils eine Grundfläche von 6 mal 4 Meter haben, sowie einen Wasch- und Sanitärtrakt mit einer Fläche von 6 mal 8 Metern.

Spezielle Informationen:

In Zelle 1 und 2 befinden sich jeweils 10 Gefangene. Die Helden sowie weitere drei der in Al'Anfa gekauften Sklaven werden in die dritte und hinterste Zelle gebracht. Einige Strohmatten auf dem Boden dienen als Schlafgelegenheiten. Auf einem Schemel steht ein Krug Wasser, ansonsten ist die Zelle leer. Die Häftlinge in den ersten beiden Zellen machen einen niedergeschlagenen Eindruck. Auffällig bei vielen ist die vernarbte



Haut, manche haben sogar frische Wunden am ganzen Körper.

Meisterinformationen:

Die dicken Mauern wie auch die äußerst soliden Gitterstäbe der Zellen machen einen Ausbruch unmöglich. Wird dennoch ein Ausbruchversuch unternommen, der nicht unter geräuschlosen Umständen stattfinden kann, tauchen 20 KR später 3-6 Ogerwachen mit Armbrüsten und Krummsäbeln auf.

Die Gefangenen der beiden ersten Zellen sind misstrauisch - denn obwohl die Mauern hier dick sind, scheinen sie Ohren zu haben -, also reagieren sie auf Fragen der Helden nur ausweichend. Bei hartnäckigem Nachfragen werden die Helden dann völlig ignoriert.

D. Die Wachbaracke

Allgemeine Informationen:

Die Wachbaracke besitzt eine Grundfläche von 16 mal 8 Metern und ist 4 Meter hoch. Rechts neben dem Eingang befindet sich ein Fenster. Der Eingang der Baracke ist ein Stück vorgezogen und ragt dadurch auf einer Breite von 4 Meter um 2 Meter vor.

Rechts und links der Eingangstür stehen entlang der Seitenwände der Baracke jeweils vier Ruhe-lager der Wachoger (je 4 mal 2 Meter). An der hinteren Wand (die gegenüber der Eingangstür) steht ein 3 Meter hoher, 4 Meter breiter und 1 Meter tiefer Schrank. Davor, ungefähr in der Mitte des Raumes, stehen mehrere Stühle um einen Tisch.

Spezielle Informationen:

Der Schrank ist mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert. Tische und Stühle weisen nichts besonderes auf, auch bei den Betten findet sich nichts.

Meisterinformationen:

In der Baracke halten sich sechs Schwarzogewachen (fünf Soldaten und ein Hauptmann) auf, die beim Eintreten der Helden sofort aufsprin-

gen und angreifen (Werte der Schwarzoger: siehe Anhang). In dem Schrank befinden sich zehn Krummsäbel (2W+4), zwölf schwere Armbrüste (Je 1W+4) und hundert Bolzen für die Armbrüste.

E. Das Magazin

Allgemeine Informationen:

Das Magazin (12 mal 6 Meter) ist relativ dunkel. Licht fällt lediglich durch einige Ritzen in den geschlossenen Verschlüssen des Fensters. Gegenüber der Eingangstür befindet sich auf der ganzen Länge der Wand ein Holzregal. An der rechten Wand steht eine Kiste, auf der einige Kleidungsstücke liegen. An der linken Wand sind 5 mittelgroße Fässer abgestellt, links und rechts vom Eingang Steinguttopfe in verschiedenen Größen.

Neben der Kiste lagern große, mit Dornen gespickte Eisenkugeln, die zu einer Pyramide aufgestapelt sind.

Spezielle Informationen:

Auf dem Holzregal finden sich die verschiedensten Gartengeräte, Sensen, Spaten, Holzpflocke, Maschendraht usw.

Die Kiste ist mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert. Die Kleidungsstücke sind ziemlich schäbig und abgewetzt.

Meisterinformationen:

Die Fässer enthalten eine schwarzbraune zähe Masse. Es handelt sich dabei um Pech, das gegen eventuelle Angreifer der Burg eingesetzt wird. In den Steinguttopfen wird Öl aufbewahrt, das mit Sicherheit ähnlichen Zwecken dient. Eine Untersuchung der Kleidungsstücke ergibt nichts. Außer Brotkrümeln und Schmutz ist in den Taschen nichts zu finden. Vorsicht ist bei den Eisenkugeln an der Ostwand geboten. Sie sind nicht gerade fachmännisch aufgetürmt. Werden sie berührt, prüft der Meister mit W6, ob der Haufen ins Rollen kommt (1-3). Dem Nächststehenden muss sodann eine GE-Probe +1 gelingen, damit er 1W SP vermeidet. In jedem Fall werden die Oger im angrenzenden Wachraum durch den Lärm alarmiert, worauf W6 von ihnen nachsehen kommen. In den Regalen ist außer den genannten Gegenständen nichts Wichtiges gelagert. Sollten die Helden die Kiste aufbrechen (Lärm alarmiert W6 Oger), finden sie dort zwei reich verzierte Schwerter aus besonderem Stahl (1W+5), ein Kettenhemd, einen Holzschild und zwei schwere Dolche (1W+2).

F. Der Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

In diesem 4 mal 6 Meter großen Raum befinden sich ein Regal mit Steingutgefäßen (insgesamt 18), die mit Wachstuch verschlossen sind, und ein Tisch.

Spezielle Informationen:

In den Gefäßen ist eine gelbliche Flüssigkeit. Auf dem Tisch ist außer einer dicken Staubschicht nichts zu sehen.

Meisterinformationen:

Bei dieser gelblichen Flüssigkeit handelt es sich um das gefährliche Kontaktgift Goldleim. Bei Berührung zerfrisst es sofort jegliches organische Gewebe. Sollte die Haut eines Helden in Kontakt mit dem Gift kommen, muss er die bedauerliche Feststellung machen, dass Goldleim pro Stunde 2W-3 SP verursacht.

Bei der Naftanernte

Nachdem die Helden eine ereignislose Nacht in ihrer Zelle verbracht haben, werden sie am nächsten Morgen von einem mürrischen, hässlichen Schwarzoger geweckt. Während die Gefangenen aus Zelle 1 und 2 im Waschraum sind und danach auf dem Hof Aufstellung nehmen, erhalten die Helden ein karges Mahl. Danach waschen auch sie sich und werden dann von dem Oger nach draußen kommandiert. Dort wartet bereits die Wache der Schwarzoger (Hauptmann und vier Soldaten, bewaffnet mit Krummsäbeln und Armbrüsten, Werte siehe Anhang). Sie nimmt die Helden in Empfang und führt sie aus Schloss Zizirie nach Südosten. Nach ungefähr zehn Minuten erreicht die Gruppe eine seltsam anmutende, eingezäunte Plantage. Hinter dem Zaun befinden sich Pflanzen, die im Durchschnitt eine Höhe von 2 Metern erreichen. Vier Holzhütten stehen vor dem Zaun, drei davon sind 5 mal 5 mal 3 Meter groß, die vierte etwa 8 mal 8 mal 4 Meter. Vor den Hütten stehen 20 Sklaven in Ketten, bewacht von 5 Ogern. Alle erwarten die Ankunft der Gruppe. Nach der Übergabe der Gefangenen macht sich der Begleittrupp der Oger wieder auf nach Schloss Zizirie. Einer der Oger, offensichtlich der Hauptmann, stößt einen der Sklaven nach vorne und meint: »Dieser alte Narr hier wird euch eure Aufgabe erklären!«

Die Erklärung des Sklaven:

Nachdem der Sklave die Helden zu einer der Hütten geführt und ihnen etwas Wasser gegeben hat, setzt er sich hin und beginnt zu erzählen:

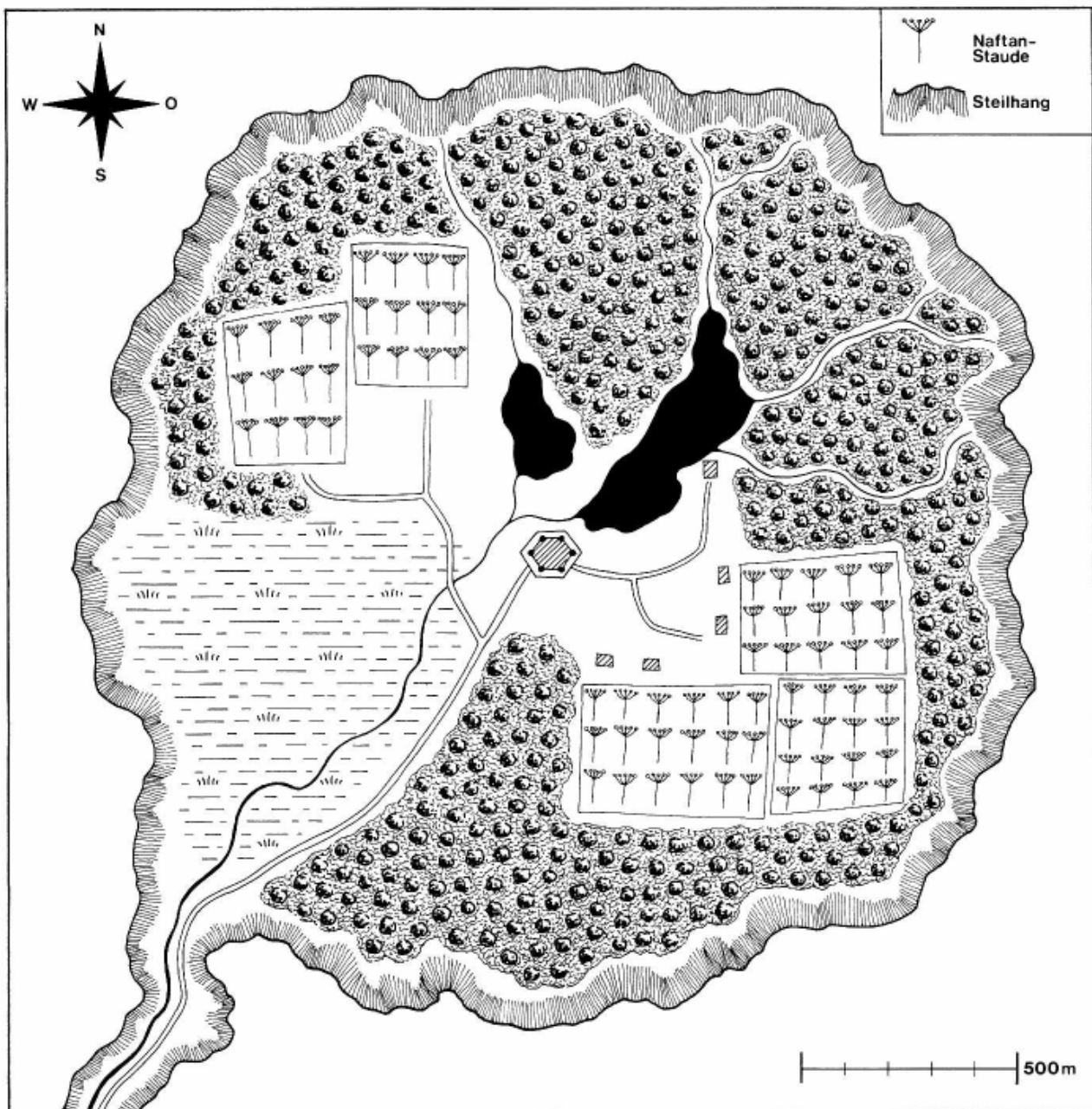
»Auf dieser Plantage wird Naftan angebaut, jene seltene Pflanze, die das Kontaktgift Goldleim produziert. Das Gift kommt in relativ geringer Konzentration in der Flüssigkeit der Pflanze vor. Um es zu gewinnen, muss die Pflanze nach der Ernte ausgepresst - in selteneren Fällen wird die Pflanze auch gedroschen - und der ausfließende

Pflanzensaft in drei Etappen ausgekocht werden. Durch die hiermit verbundene Verdampfung des Wassers wird eine Konzentration von ca. 80% erreicht, was den handelsüblichen Formen entspricht. Teilweise wird dem Pflanzensud vor dem dritten Kochen noch ein Aromastoff beigefügt, der den etwas seltsamen Geruch übertönt. Dieser Vorgang wird allerdings von den verschiedenen Herstellern auf unterschiedlichste Art vorgenommen, so dass das Kontaktgift Goldleim viele verschiedene Gerüche haben kann. Aber das nur am Rande. Unsere Aufgabe besteht im Schneiden der Pflanzen, einer sehr gefährlichen Arbeit, denn es ist kaum zu vermeiden, dass man dabei in Berührung mit dem giftigen Pflanzensaft kommt. « Um diese Worte zu unterstreichen, zeigt der Alte seine Arme vor, die von »Brandwunden« übersät sind. »Gubbruz, dieser Teufel, gewährt uns nur unzureichenden Schutz. Für jede Schnittergruppe steht nur ein Eimer Wasser zur Verfügung. Wasser hilft im Notfall, Schmerz und Schaden gering zu halten.

Trotzdem ist unsere Lebenserwartung nicht hoch - zwei Monate vielleicht, und ich bin nun auch schon über einen hier. Ja, wenn man flüchten könnte ... Aber da ist ja noch Brugortz mit seinen unheimlichen Bestien.«

In diesem Moment ertönt draußen ein Pfiff, und der Alte steht hastig auf. Vor die größte Hütte ist Brugortz getreten. An silbernen Ketten hält er zwei gefährlich aussehende Leoparden, in seinem Gürtel steckt neben dem obligatorischen Krummsäbel eine schwere Peitsche.

Brugortz zitiert die neuen Sklaven herbei, denen von den anderen Ogern Fußketten angelegt werden (halbieren Geschwindigkeit, senken GE um 3). Danach bekommen alle Sklaven kleine Sicheln, mit denen sie die Naftanstauden schneiden müssen.



Beschreibung wichtiger Örtlichkeiten im Talkessel

A. Die Naftanplantage

Allgemeine Informationen:

Innerhalb der Umzäunung erstrecken sich drei Naftanfelder, die durch breite Wege voneinander getrennt sind.

Jedes dieser Felder ist mehrere tausend Quadratmeter groß. Das südlichste davon reicht bis fast an die Felswand des Talkessels heran. Nordwestlich des östlichen Feldes stehen vier Hütten.

Spezielle Informationen:

Tagesablauf bei der Ernte: Die Sklaven müssen mit den Sicheln Naftanstaude schneiden, die auf den Wegen zwischen den Feldern auf Wachstücher gelegt werden. Wenn genug Stauden geerntet

sind, werden sie auf einen Wagen verfrachtet und mit diesem zu Punkt L, dem Labor des Alchimisten, zur Verarbeitung gebracht. Dabei werden die in fünf Gruppen eingeteilten Sklaven (die Helden bleiben zusammen) ständig von 5 Schwarzogern mit Armbrüsten sowie Hauptmann Brugortz und seinen Schosstierchen bewacht. Für den Fall, dass Verletzungen durch den Saft der Stauden auftreten, steht jeder Gruppe ein Eimer mit Wasser zur Verfügung. Wasser lindert den Schaden.

Meisterinformationen:

Pro Tag trägt jeder naftanerntende Sklave durchschnittlich 1 SP davon. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis unsere Helden dahingerafft sind - es sei denn, sie fliehen. Von ihren Lei-

densgenossen haben sie keine Hilfe zu erwarten. Die reden zwar viel von Flucht, erzählen aber auch, dass sie bisher noch niemandem gelungen sei. Alle Flüchtenden hätten die Oger erwischt und ins Schloss gebracht, aus dem keiner wieder aufgetaucht sei. Die Helden sind also auf sich selbst angewiesen. Ihre Sichel bringen notfalls 1W+2 TP. Den Schlüssel zu ihren Ketten hat Brugortz. (Seine Werte, die der fünf Wachen und der zwei Leoparden sind dem Anhang zu entnehmen.) Die drei kleinen Hütten am Feldrand dienen der Aufbewahrung von Material und Wagen, die größere als Unterkunft für die Oger. Zweimal am Tag werden die geschnittenen Stauden mit dem Wagen nach Punkt L gebracht, und zwar jeweils abwechselnd von einer Gruppe. Die Helden sind erst als letzte Gruppe mit dieser Aufgabe an der Reihe, also am Vormittag des dritten Tages.

B. Das Labor des Alchimisten

Allgemeine Informationen:

Eine 4 mal 4 mal 4 Meter große Hütte steht direkt neben einem kleinen See. Davor befindet sich eine Feuerstelle, über der ein großer Kessel an einem Gestell hängt.

Spezielle Informationen:

In dem Kessel kocht ein Sud aus Naftansaft, in der Hütte ist ein alter Mann mit Tiegeln und Mörsern zugange. Er sitzt an einem großen Tisch, auf dem allerlei Steingutgefäße stehen. An der Wand über dem Tisch befindet sich ein Regal mit Gläsern und

Gefäßen. Rechts neben dem Eingang stehen zwei volle und ein leerer Wassereimer.

Meisterinformationen:

Bei dem alten Mann handelt es sich um den Alchimisten Horun (MU 9, KL 15, CH 10, GE 12, KK 8, LE 42), der hier Goldleim zubereitet. Er ist mit einem Dolch (1W+1) bewaffnet, den er aber nur im Notfall einsetzt. Wenn Horun von den Helden unter Druck gesetzt wird, schlägt er sich zum Schein auf ihre Seite und verrät ihnen sogar, dass genau östlich von der Hütte eine Klamm die Felswand des Talkessels erklimmbar mache. Diese Information ist falsch. Wenn die Helden Horun aus den Augen lassen, haut er ab und alarmiert die Wachoger, denn er ist Gubbruz treu ergeben.

C. Der Taleingang

Allgemeine Informationen:

Der Eingang zum Talkessel, durch den die Helden gekommen sind, ist weniger als 50 Meter breit. Die Felswände auf beiden Seiten sind mit dichter Vegetation bedeckt.

Spezielle Informationen: Keine.

Meisterinformationen:

Nur sehr genaue Beobachtung aus kurzer Entfernung führt zur Entdeckung von zwei getarnten Unterständen. Hier bewachen ständig 4 mit Armbrust und Krummsäbeln bewaffnete Oger den Taleingang. Jeder Oger hat außerdem 20 Bolzen Munition. Es ist unmöglich, an dieser Stelle ungesehen aus dem Tal zu entkommen.

Der Fluchtversuch

Um dem sicheren Tod bei der Naftanernte zu entgehen, müssen die Helden früher oder später einen Fluchtversuch wagen, wobei jeder weitere Tag auf der Plantage ihre Lebensenergie schwächt. Dieser Fluchtversuch ist Vorbedingung für den weiteren Ablauf des Abenteuers. Bedingung ist auch, dass er auf keinen Fall gelingen darf, wenn das Abenteuer nicht ein vorzeitiges Ende nehmen soll. Dennoch sollte die Flucht vom Meister so spannend und realistisch wie möglich moderiert werden, schließlich brauchen die Helden nicht zu erfahren, dass ihre Bemühungen vergeblich sind.

Als logischster Fluchtweg bietet sich der Talausgang an, den die Helden möglicherweise zu erreichen trachten, nachdem sie von der Plantage oder der Hütte des Alchimisten geflohen sind oder sich vom Naftantransport absetzten. Die steilen Felswände zu erklettern, böte auch eine Möglichkeit,

allerdings hat der Meister hierbei die Situation nicht so gut unter Kontrolle. Deshalb sollte er den Helden klarmachen, dass die Absturzgefahr an den Steilwänden zu groß ist und dieser Fluchtweg nicht in Frage kommt. Die Helden sollten überhaupt möglichst unbeschadet wieder in Gubbruz Hände fallen. Durch Verrat, verstärkte Ogerwache usw. lässt sich eine rasche Überwältigung der Helden leicht bewerkstelligen, zumal es Letzteren ja auch an richtiger Bewaffnung mangelt.

Wenn die Helden wieder eingefangen sind, werden sie in den Thronsaal von Zizirie gebracht und Gubbruz benachrichtigt. Der Schwarzogerfürst erscheint mit seinem obligatorischen Tukan auf der Schulter und wendet sich in hämischem Tonfall an die Helden:

»Ausflüge, meine lieben Freunde, zählen zu den Sonderleistungen unseres noblen Hauses. Sie sind nicht im Preis enthalten. Wer sie in Anspruch

nimmt, muss auch extra dafür bezahlen. Wir müssen also die Art und Weise eurer Gegenleistung neu festlegen. « Bei diesen Worten hüpfte der Tukan ganz aufgeregt von einem Bein aufs andere und schlägt begeistert mit den Flügeln. Gubbruz gibt den im Thronsaal versammelten Ogern einen Wink.

Die Helden werden zur Mitte des Thronsaals geführt, wo eine 2 mal 2 Meter große Marmorplatte in den Saalboden eingelassen ist; offenbar handelt es sich um eine Falltür, denn die Steinplatte ist mit einem schweren eisernen Ring versehen. Tatsächlich lässt soeben hin Oger eine Kette von der Decke herab und hakt ihr Ende in den Ring ein. Anschließend wird die 30 cm dicke Steinplatte von drei Ogern hoch gehievt. Unter der Platte kommt eine zweite, eiserne Luke zum Vorschein. Die zweite Falltür, sie ist etwa 1,5 mal 1,5 Meter groß, ist durch zwei eiserne Riegel gesichert, die jetzt von einem Oger aufgestoßen werden. Nachdem auch die zweite Falltür geöffnet wurde, blicken die Helden in ein finsternes Loch; wie tief es sein mag, ist nicht zu erkennen. Fürst Gubbruz gibt ein Zeichen, und die Ogersoldaten drängen die Helden mit vorgehaltenen Schwertern und Speießen an den Rand des Loches. Wenn sie nicht durchbohrt werden wollen, bleibt den Helden nichts übrig, als in die ungewisse Tiefe zu springen...

Meisterinformationen:

Die Helden stürzen nicht sehr tief - nur etwa 3,5 Meter. Jeder von ihnen legt eine Geschicklichkeitsprobe -2 ab. Ein Held, dem die Probe misslingt, muss 2 Schadenspunkte hinnehmen. Die Helden befinden sich jetzt in Raum Z, ihrer Zelle. Hier erwartet sie die härteste Prüfung dieses Abenteurers - sie werden der Verzweiflung nahekommen.

Raum Z

Allgemeine Informationen:

Ehe sich die Helden von ihrem Sturz erholt haben, ruft eine Stimme zu ihnen hinab: »Es ist 12 Uhr: Merkt euch diese Worte!« Dann schließt sich über ihnen die eiserne Klappe, die Helden umfängt undurchdringliche Finsternis.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

An der Westwand der Zelle stecken zwei Fackeln in eisernen Haltern. Unter einem Bett auf der Ostseite liegen Feuerstein, Stahl und Zun-

der. So lange die Helden die Fackeln nicht gefunden und angezündet haben, müssen sie ihre Umgebung tastend erforschen.

Die Einrichtung der Zelle ist in den nachfolgenden speziellen Informationen beschrieben.

Wandeln Sie diese Beschreibung so ab, dass Sie den Helden nur das schildern, was sich mit den Tastsinnen erspüren lässt. Sagen Sie also nicht, »Du fühlst ein Bett«, sondern, »Unter deiner Hand spürst du einen rissigen, hölzernen Pfosten« und so weiter. Erst wenn die Helden die Fackeln angezündet haben, liefern Sie ihnen die komplette Beschreibung der Zelle.

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 mal 4 Meter groß und hat eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die gesamte Ostwand wird von einem hölzernen, 80 cm breiten Etagenbett eingenommen. Das Bett lässt sich am besten als Regal mit 3 Böden beschreiben, der oberste Boden befindet sich auf einer Höhe von 1,8 Metern, auf allen Brettern liegt eine dünne Schicht aus frischem, gelbem Stroh. An der Westwand sind zwei Fackeln angebracht. Zwischen diesen Fackeln steht auf dem Boden ein Gebilde, das man auf den ersten Blick für einen seltsamen Tisch halten könnte. Bei näherer Untersuchung erweist es sich jedoch als ein mächtiges, eisernes Handrad. Das Rad hat 12 armdicke Speichen, der umlaufende, ebenso dicke Ring hat einen Durchmesser von 1,5 Metern. In der Nahe des Rades befindet sich ein Schlüsselloch. Wände, Boden und Decke bestehen aus Eisenplatten, die fast fugenlos aneinander gepasst sind. Die einzelnen Platten sind 50 mal 50 cm groß, ihre Dicke ist nicht zu ermitteln. Das Türblatt in der Nordwand ist eine einzige, durchgehende Eisenplatte mit angeschmiedetem, rundem Knauf ohne Schlüsselloch.

Meisterinformationen:

Zu der Gefangenzelle, die das Herzstück des Verlieses bildet, gehören eine Menge Informationen, die bei unterschiedlichen Spielsituationen zum Tragen kommen. Es empfiehlt sich, an dieser Stelle ein Lesezeichen einzulegen, damit Sie den Text immer wieder schnell zur Hand haben.

Die Zelle selbst ist eine Drehscheibe. Bewegt wird sie mit Hilfe des Handrades, das durch eine Zahnradübersetzung mit der Drehachse unter dem Zellenboden verbunden ist. Um das Rad bewegen zu können, muss man zuvor das Schloss in der Nahe aufsperrn - den Schlüssel zu diesem Schloss besitzt Fürst Gubbruz. Magie bleibt gegen das Schloss wirkungslos. Bei den Plänen des Schicksals finden Sie zweimal die Abbildung des





Zellengrundrisses. Schneiden Sie die beiden Scheiben aus, legen Sie eine auf die Aussparung in Ihrem Plan des Schicksals. Wenn die Helden die Zelle später verdrehen, können Sie so die Stellung des Raumes besser verfolgen. Die zweite Scheibe ist für die Spieler bestimmt. Sie erhalten sie jedoch erst dann, wenn sie das Geheimnis der drehbaren Zelle entdeckt haben.

Das Drehen der Zelle: Wie Sie auf dem Plan des Schicksals sehen können, münden zwölf Gänge in den Schacht, in dem sich die Drehzelle befindet. Stellen Sie sich die gesamte Konstruktion als das Zifferblatt einer Uhr vor. Dann steht die Zelle im Moment auf 12 Uhr. (Das ist die Bedeutung des Zurufs an die Helden, den sie hörten, unmittelbar bevor sich die Falltür schloss.) Wenn die Helden sie um 5 Minuten verdrehen, steht sie auf 1 oder 11 Uhr. Durch das »Uhr-Modell« können Sie sehr leicht nachhalten, wie weit die Scheibe verdreht wird. Denn die Helden müssen eine Spielminute lang am Handrad drehen, um den Zellenausgang auf dem »Zifferblatt« um eine Minute weiterzubewegen. Es dauert also 15 Spielminuten (oder 3 Spielrunden) lang, wenn der Zellenausgang von 12 auf 3 Uhr gedreht wird. Das Rad ist nicht leicht zu drehen. Um es zu bewegen, müssen alle Helden Hand anlegen. (Addieren Sie heimlich die KK-Werte aller Helden und sagen Sie den Spielern, dass zum Drehen des Rades ein Gesamtkörperkraftwert benötigt wird, der knapp unter dem Gesamtwert der Helden liegt. Sollte einer der Helden sich nicht am Drehen beteiligen, müssen die übrigen pro Drehminute eine Kraftprobe ablegen. Eine gescheiterte Probe kostet einen Lebenspunkt.)

Die Zellentür: Die eiserne Tür ist immer offen. Sie verriegelt sich jedoch automatisch, wenn das Rad in Bewegung gesetzt wird. Das gleiche gilt für die Tür am Ende des kurzen Ganges hinter der Zellentür. Beide Türen werden entriegelt, wenn der Zellenausgang auf eine volle Stunde eingestellt worden ist. Sollten die Helden also zum Beispiel nur drei Minuten lang das Handrad betätigen, so dass der Zellenausgang auf drei Minuten nach Zwölf weist, bleiben die Türen verriegelt!

Das Leben in der Zelle: Etwa eine Stunde, nachdem die Helden in ihr Verlies gestoßen wurden, lassen die Oger durch die Luke in der Decke einen großen Korb mit erlesenen Getränken und Speisen zu ihnen hinab: saftige Bratenstücke, zarte, fein gewürzte Gemüse, Pfauenleber, Trüffeln, Neunaugenrogen, Salamanderschenkel, Lerchenzungen in Aspik, Zuckerräupchen im Schlafrock

und ähnliche Delikatessen. Auf dem Boden des Korbes liegt ein Schriftstück mit folgendem Text:

Seid meine Gäste und nehmt meine kleine Gabe gnädig auf, Nein, dankt mir nicht - das wäre überflüssig. Denn schließlich bringt ihr mir als Gegengabe nicht nur euer Leben dar, sondern ihr werdet durch amüsante Demonstrationen eurer Dummheit und Ungeschicklichkeit mir manch erlesenes Vergnügen bereiten. Natürlich habt ihr eine winzige Chance, euer Leben zu retten - wo bliebe sonst der Spaß bei unserem Spiel? Aber ihr lasst besser trotzdem alle Hoffnung fahren. Ihr müsst nämlich eines wissen: Ihr könnt dem Tode nur entinnen, wenn ihr mich tötet. Das habe ich so eingerichtet, damit das Spiel für mich an Spannung gewinnt, und damit ich nicht nachlässig werde. Dieses Rezept hat bisher funktioniert: Ich spiele das Spiel nämlich nicht zum ersten Mal, und hin trotzdem mehr als 1500 Jahre alt dabei geworden. Nun esst und seid froh und trinkt ein Glas auf mein Wohl!

Der Herrscher von Schloss Zizirie

Bei dem Essen handelt es sich um die Henkersmahlzeit der Helden. Keine der Speisen ist vergiftet, dem Wein wurde sogar ein wenig Heiltrank zugesetzt. Alle Helden, die sich stärken, gewinnen die Hälfte ihrer bis dahin in diesem Abenteuer verlorenen Lebenspunkte zurück. In Zukunft erhalten die Helden weder etwas zu essen noch zu trinken, das bedeutet, sie verlieren Lebenspunkte: 5 nach dem ersten folgenden Spieltag in der Zelle und 10 nach jedem weiteren. Die Helden können die Zelle jederzeit durch die Tür in der Nordwand verlassen. Sie passieren dann einen kurzen Gang, eine zweite Tür und gelangen zu Raum 12, dem Raum des Feuers (Näheres siehe Raum 12).

Nachdem die Helden aus Raum 12 in ihre Zelle zurückgekehrt sind, können sie ungestört die Nacht in ihren Betten verbringen. Am nächsten Morgen werden sie von den Ogersoldaten geweckt, die einen Schlüssel zu den Helden hinunterwerfen und ihnen befehlen, das Schloss in der Radnabe aufzusperren und 2 Spielrunden lang am Rad im Uhrzeigersinn zu drehen. Falls ein Held nach dem Grund für diesen Befehl fragt, setzt ein Oger zur Antwort an: »Das hat mit der Energie zu ...«, doch ein zweiter fährt ihm über den Mund: »Halt's Maul, das geht die Strolche gar nichts an!« Danach erhalten die Helden keine Auskünfte mehr. Falls die Helden sich weigern, das Rad zu betätigen, werfen die

Oger einen brennenden Strohhallen zu ihnen hinab und kündigen an, dass sie die ganze Zelle mit Feuerballen füllen werden, wenn die Helden auf ihrer Weigerung beharren. Falls die Helden auf die Idee kommen, sich in den kleinen Gang zu flüchten, reden Sie es ihnen aus - dort müssten sie aus Sauerstoffmangel in kurzer Zeit jämmerlich ersticken, wenn die Oger ihre Drohung wahr machen. Nachdem die Helden 2 Runden lang das Rad betätigt haben, weist der Zellenausgang auf 2 Uhr. Das bedeutet, wenn die Helden nun durch den Ausgang gehen, gelangen sie in Raum 2, den Raum des Wassers. Da die Helden annehmen müssen, hinter der Zellentür befände sich immer noch Raum 12, der Raum des Feuers, in dem sie einige unangenehme Erfahrungen machten, werden sie wenig Lust verspüren, die Zelle noch einmal in diese Richtung zu verlassen. Haben Sie Geduld und bedrängen Sie die Spieler nicht. Lassen Sie aber nach einiger Zeit Fürst Gubbruz auftreten: Die Deckenluke wird geöffnet und der Schwarzoger schaut mit dem unvermeidlichen Tukan auf der Schulter zu den Helden hinab. Er ruft ihnen zu:

»Nun, was ist los mit euch? Habt ihr keine Lust mehr? Nur zu, geht endlich durch die Tür! Ihr werdet eine Überraschung erleben!« Geben Sie den Spielern anschließend ausreichend Zeit für eine Beratung, nutzen Sie die Zeit, um neue Getränke aus dem Kühlschrank zu holen. Der oben beschriebene Vorgang (Die Helden werden aufgefordert, das Rad 2 Spielrunden lang zu drehen und anschließend die Zelle zu verlassen) wiederholt sich zweimal an jedem Spieltag und mindestens so oft, bis die Spieler das Geheimnis der drehbaren Zelle durchschaut und auf eigene Faust begonnen haben, den Zellenausgang zu verdrehen.

Wichtig:

Sobald die Helden einmal am Handrad gedreht haben, erscheint auf dem äußeren Ring eine Schrift (Die Helden haben sie durch ihren Handschweiß sichtbar gemacht):

»Hinter vermauerten Eingängen wartet der Tod - unausweichlich der Tod - auf den, der vorschnell handelt.«

Die zwölf Gänge

Meisterinformationen:

In den Schacht, der die drehbare Zelle der Helden enthält, münden insgesamt 12 Gänge ein. Sie alle sind Bestandteile des grausamen Irrgartens, das N'hatoep für seine Gefangenen erbauen ließ. 8 Gänge führen in Räume, in denen das Ungeheuer die Gefangenen beobachten kann. (N'hatoep kann nicht wirklich in diese Räume hineinschauen, aber er kann sich auf telepathischem Wege an ihrer Bestürzung, ihrem Schrecken und ihren Schmerzen weiden und so seinem bizarren Vergnügen nachgehen.) Die Eingänge zu den anderen 4 Gängen sind vermauert. Einer dieser Gänge führt in die Freiheit, die anderen 3 in den sicheren Tod. Welche Gänge das sind, weiß in ganz Aventurien niemand. N'hatoep, der Tukan, ließ den gesamten Komplex von einem Geometer und Alchimisten aus Selem erbauen. Odo Halim, so hieß der Geo-

meter, wurde auf Geheiß des Tukans am Tage der Fertigstellung des Gebäudekomplexes umgebracht. Auf diese Weise wollte N'hatoep sicherstellen, dass niemand - auch er selber nicht - je das Geheimnis des unterirdischen Verwirrspiels erfährt. Odo Halim hat vermutlich geahnt, welches Schicksal ihm bevorstand, denn er brachte einige versteckte Hinweise in den Verliesen an, die, richtig gedeutet, in die Freiheit und zugleich zum Tod N'hatoeps führen können. Odo Halims Hinweise sind so beschaffen, dass sie nur von einer sehr gewitzten Heldengruppe gedeutet werden können. Das hat 2 Gründe: erstens musste Halim darauf achten, dass N'hatoep die Hinweise nicht bemerkt, zweitens hat nur eine Heldengruppe, die diese schwierigen Hilfen deuten kann, eine Chance, das Ungeheuer N'hatoep zur Strecke zu bringen und Odo Halm zu rächen.

Raum 1, die »Rüstkammer«

Gang zu Raum 1

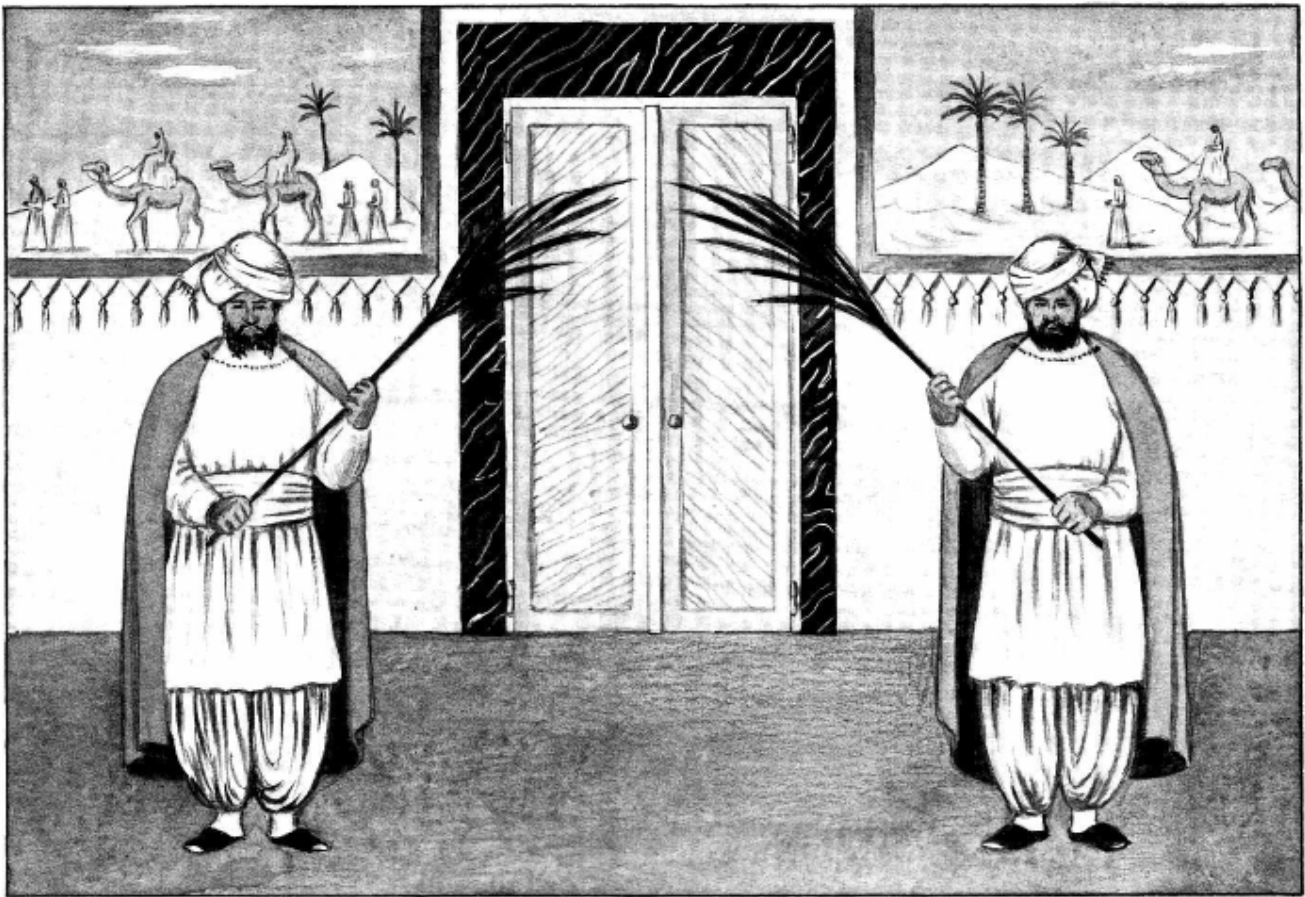
Allgemeine Informationen:

14n Gang mit den' Massen 2,5 mal 2,5 Meter. Alle fünf Meter wird er von einer Mauer unterteilt, die einen kreisförmigen Durchstieg (Durchmesser 1,5 Meter) zum nächsten Gangsegment aufweist. Im Gang herrschen gute Lichtverhältnisse, die Licht-

quelle ist jedoch nicht zu erkennen. Das erste Gangsegment ist ganz in Schwarz gehalten, das zweite ist blau, das dritte grün, und die letzten fünf Meter des Ganges sind gelb.

Spezielle Informationen:

Hinter dem vierten Durchgang (nach dem gelben Segment) hängt ein schwerer, roter Samtvorhang.



Meisterinformationen:

Hinter dem Samtvorhang liegt Raum 1. Im Gang selbst lässt sich außer dem bisher Erwähnten nichts Auffälliges feststellen, auch dann nicht, wenn die Helden eine intensive Suche veranstalten sollten.

Raum 1

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden den Samtvorhang beiseite schlagen, sehen sie einen luxuriös eingerichteten Raum von 5 mal 5 Metern Grundfläche und einer Höhe von 3 Metern. Hinter dem Durchstieg stehen zwei Diener in Turban und Pluderhosen Spalier und halten mit wichtiger Miene Palmwedel über die Ankömmlinge.

Spezielle Informationen:

Die Helden versinken bis zu den Knöcheln in weichen Teppichen. Die Wände dieses Raumes sind mit einem umlaufenden Gobelin geschmückt, der eine Wüstenszene aus dem südliche Aventurien zeigt: Eine Karawane nähert sich in praller Sonnenglut einer Oase. An der Wand gleich neben dem Durchstieg ist ein Wasserbecken mit einer sprudelnden Fontäne. In allen vier Ecken stehen Kandelaber. An der gegenüberliegenden Wand führen drei Türen aus dem Raum.

Meisterinformationen:

Die Diener verziehen keine Miene, wenn sie von den Helden angesprochen werden. Von ihnen ist keine Antwort zu erzwingen - sie können nicht sprechen. Bei Gewaltanwendung sinken sie auf der Stelle tot zu Boden und sind nicht wieder aufzuwecken. Der Raum birgt keine Besonderheiten. Die Kandelaber mögen als improvisierte Schlagwaffen dienen (1 W+2 TP), haben aber einen Bruchfaktor von 5.

Linke Tür: Hinter der linken Tür befindet sich ein Spielsaal mit drei runden Tischen, an denen ein Dutzend Personen verschiedenen Glücksspielen frönen. Wenn die Helden eintreten, werden sie vom Leiter des Spielsaals, einem fetten Südaventurier mit Glatze, kurz über die Spiele instruiert. Falls sie kein Geld haben, können sie Eigenschaftspunkte in bare Münze umtauschen: Für einen Punkt MU oder CH gibt es 5 Silbertaler, für einen Punkt KL 10 Silbertaler und für einen Punkt GE oder KK 20 Silbertaler. Nach dem Spiel kann natürlich auch wieder zurückgetauscht werden.

An Tisch 1 wird mit 3W6 gewürfelt; die höchste Zahl gewinnt. Einsatz sind 10 Silbertaler. Der Gewinner kassiert 10 (n-1) Silbertaler, wobei n die Anzahl der Teilnehmer ist. Was liegen bleibt bekommt die Bank. Der Meister würfelt

die Anzahl der Teilnehmer außer den Helden für jede Runde mit W6 aus und würfelt für sie. An Tisch 2 muss man Karten raten. Hier ist ein Profimischer am Werk, so dass die Chance, unter 3 Karten die Königin herauszufinden, nur 30% (1-6 auf W20) beträgt. Jeder KL-Punkt über 12 steigert die Chance um 5%. Wer richtig rät, bekommt den doppelten Einsatz zurück. Mindesteinsatz: 5 Silbertaler.

Bei Tisch 3 ist die Stimmung gut; hier wird das südaventurische Nationalspiel »19 + 2« gespielt. Der Spieler würfelt so lange mit W6, bis die Summe möglichst nahe an der Zahl 21 liegt, jede Zahl darüber verliert. Dabei zählen 1-4 normal, 5 und 6 doppelt, also wie 10 und 12. Die Bank würfelt gegen den Spieler und hat es einfacher: Bei 1 hat sie genau 21, bei 2 20, bei 3 19 und bei 4 18. Mit 5 und 6 überzieht sie (mehr als 21). Einsatz. Mehrfache von 10 Silbertalern. Gewinnt ein Spieler, erhält er doppelten Einsatz zurück. Die Helden können in diesem Raum spielen, solange sie wollen. Wenn sie gegen anwesende Personen Gewalt anwenden, löst sich die muntere Spielerrunde auf magische Weise in Nichts auf und nimmt auch leider alles Geld mit (bis auf das der Helden).

Mittlere Tür: Hinter dieser Tür verbirgt sich ein kleiner Basar, auf dem von einer hässlichen alten Frau und einem hübschen jungen Mädchen allerhand Dinge feilgeboten werden. Die Helden können hier nach Herzenslust einkaufen, falls sie über die nötige Barschaft verfügen. Neben Kleidung, Ausrüstung und Proviant (es gelten die Preise vom Buch der Regeln) verdienen besondere Aufmerksamkeit:

Heiltrank (3 Anwendungen) - 30 Silbertaler,
Zaubertrank - 40 Silbertaler,
Kraftgürtel - 40 Silbertaler,
Tarnkappe - 100 Silbertaler,
Schlafgift - 20 Silbertaler,
Arachnae - 30 Silbertaler,
Vierblättrige Einbeere - 10 Silbertaler.

Rechte Tür: Die rechte Tür führt schnurstracks in einen Waffenladen mit ausgezeichnetem Angebot. Man kann hier nicht nur alle gängigen

Waffen und Rüstungen Aventuriens kaufen (wobei die Preise von Das Buch der Regeln II gelten), der freundliche aber etwas verbeulte Zwerg hinter der Theke zeigt auch sofort un- aufgefördert seine Prunkstücke.

Als da wären:

Mithrilschwert - 300 Silbertaler

Wunderschild - 150 Silbertaler

Waffenbalsam - 30 Silbertaler

Wird gegen die Verkäufer im Basar oder Waffenladen Gewalt angewendet, wozu auch Diebstahl zählt, lösen sich diese samt ihren Auslagen in Luft auf.

Rückkehr zur Zelle

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Raum 1 verlassen haben und sich im gelben Gangsegment aufhalten, fangen alle Eisenwaffen an zu rosten. Im grünen Abschnitt zerfallen sie zu Staub, während alle organischen Teile (Holz, Pflanzenfasern usw.) verfaulen. Im blauen Bereich wird alles Geld schwarz und unkenntlich, während im schwarzen Teil des Ganges sich alle übrig gebliebenen Gegenstände aus Raum 1 verändern. Alle Tränke verwandeln sich in Essig, Tarnkappen sind plötzlich verschwunden, ein Kraftgürtel schwächt nun in der Masse, wie er ursprünglich stärkte, alle Gifte, Heilkräuter und der Balsam verlieren ihre Wirkung. Dies alles merken die Helden natürlich nicht sofort, aber möglicherweise lässt sie das unheimliche schrille Lachen, das ihnen aus dem Gang nachhallt, nichts Gutes ahnen...

(Auch im Spiel gewonnene oder verlorene Eigenschaftspunkte werden zurückgesetzt. Den Helden sollten Sie das aber erst dann mitteilen, wenn sie die nächste Probe ablegen. Führen Sie dazu am besten eine Liste über die gewonnenen und verlorenen Punkte. Das einzige, was aus diesem Raum unverändert bleibt, ist, durch sofortige Anwendung eines gekauften Heiltranks zurückgewonnene Lebensenergie.)

Raum 2, der »Raum des Wassers«

Gang zu Raum 2

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 12 Meter lang und hat einen fast runden Querschnitt mit einem Durchmesser von 3

Metern. Nur der Gangboden ist eben, auf einer Breite von 0,8 Metern.

Unmittelbar hinter dem südwestlichen Gangende klafft im Boden die Mündung eines runden, senk-

rechten Schachtes. Das Loch hat einen Durchmesser von 3 Metern. Am nordöstlichen Ende des Ganges ist eine runde Tür in die Stirnwand des Gangs eingesetzt. Die Tür hat einen Durchmesser von 2,5 Metern.

Spezielle Informationen:

Tunnelwände und Boden sind ultramarinblau gestrichen. Die Wände des senkrechten Schachtes sind völlig glatt, das untere Ende dieses Schachtes liegt im Dunkeln.

Die runde Tür am Gangende ist aus Eisen. Auf der linken Seite ist sie mit einem schweren Scharnier versehen, auf ihrer rechten Seite befindet sich ein kleines Handrad, in das ein in Uhrzeigerichtung weisender Pfeil eingeprägt ist.

Meisterinformationen:

Die Öffnung des senkrechten Schachtes lässt sich mühelos überspringen (Würfeln Sie trotzdem Geschicklichkeitsproben aus, um die Helden von der eigentlichen Gefahr - der Tür - abzulenken.) Um das kleine Handrad auf der Tür zu bewegen, sind Kraftproben erforderlich, je eine für eine Viertel-Drehung. Machen Sie die Helden - wieder zur Ablenkung - darauf aufmerksam, dass Sie jede gescheiterte Kraftprobe notieren werden, sagen Sie nicht, wozu das dienen soll. Nach zwei ganzen Umdrehungen des Handrades ist die Tür entriegelt. Hinter ihr verbirgt sich ein 10 Meter hoher Wassertank, der bis an den Rand gefüllt ist. Aber das werden die Helden kaum jemals erfahren, denn sobald die Verriegelung gelöst ist, fliegt die schwere Türe auf, und die Helden werden von einem ungeheuren Wasserschwall mitgerissen, durch den Gang und in den senkrechten Schacht gespült. Da helfen keine Kraft- und keine Geschicklichkeitsproben, auch wenn die Spieler noch so sehr darauf bestehen...

Raum 2

Allgemeine Informationen:

Raum 2 ist eine riesige Halle, ihre Grundfläche misst 15 mal 15 Meter, sie ist 5 Meter hoch und hat eine kleine geschlossene Tür in der Nordwand. Mitten in dieser Halle steht ein gläsernes Bassin, das Becken ist kreisrund, hat einen Durchmesser von 7 Metern und eine 4,9 Meter hohe Außenwand. Mitten über diesem Bassin befindet sich das untere Ende eines senkrechten Schachtes, der ungefähr sechs Meter lang ist. (Durch diesen Schacht sind die Helden in das Becken gestürzt.)

Spezielle Informationen:

Das Bassin ist bis zum Rand mit Wasser gefüllt. Im Wasser schwimmen ein paar Goldfische und 1W+2 seltsame, weiße Kreaturen, die fast wie Aale aussehen. Sie haben jedoch keine Augen und eine kreisrunde Fressöffnung, die außen mit einer Reihe kleiner, messerscharfer Zähne bewehrt ist und ein wenig an eine mörderische Fräse erinnert. Die Goldfische und die merkwürdigen blinden Aale verhalten sich einstweilen friedlich. Das Bassin besitzt eine Klappe, durch die man das Wasser ablassen könnte, wenn sie nicht nach innen zu öffnen und durch den Wasserdruck fest verschlossen wäre. Die Klappe ist 60 mal 60 cm groß und befindet sich auf 2,5 Meter Höhe.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden ein wenig Gelegenheit, ihr wässriges Gefängnis zu erkunden. An einen Ausbruch ist vorerst nicht zu denken: Das Glas der Beckenwand ist bruchfest, der 10 cm breite Spalt zwischen Zimmerdecke und Oberkante Bassin zu schmal, als dass sich ein Held hindurchquetschen könnte. Die Klappe in der Beckenwand schließt fugenlos und wird so fest in ihren Rahmen gepresst, dass alle Kraft- und Geschicklichkeitsproben hier sinnlos wären.

Übrigens muss natürlich kein Held in dem Bassin ertrinken. Schlechte Schwimmer können sich am oberen Beckenrand festklammern.

Nach etwa einer Spielstunde ist oben im Schacht ein Geräusch zu hören, Sekundenbruchteile später fallen 1W+4 Wasserschlagen klatschend in das Bassin. Die 4 Meter langen Reptilien greifen die Helden, aber auch die Fische sofort und blindlings an.

Werte für eine Schlange:

LEBENSENERGIE: 10 ANGRIFF: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1W
Monsterklasse: 8

Jeder Held sollte es mit einer Schlange zu tun bekommen - die anderen Tiere sind hinter den Fischen und den weißen Aalen her.

Der Kampfverlauf: Die Schlange würfelt ihre Angriff, der Held kontert mit einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe +2. Misslingt die Schlangenangriff, entfällt auch die G.-Probe, die Schlange kam dann nicht in die Nähe des Helden. Gelingt die Schlangenangriff und scheitert die Probe, wird der Held gebissen (1W Trefferpunkte). Gelingt die G.-Probe, hat der

Held die Schlange gepackt. Er legt jetzt eine Kraftprobe ab. Eine gelungene Probe bedeutet, die Schlange erleidet so viele Trefferpunkte wie die Differenz zwischen dem KK-Wert des Helden und den Würfelaugen beim Probe-Wurf beträgt. Beispiel: Ein Held mit KK-Wert 16 legt die Probe ab. Er würfelt eine 3. Die Schlange muss 13 TP hinnehmen (16-3=13).

Bei einer misslungenen Kraftprobe ist die Schlange entwischt und kann erneut angreifen. Unmittelbar nach Ende des Kampfes können die Helden das folgende Schauspiel beobachten: Eine Schlange stülpt ihre Kiefer über den Kopf eines weißen Aals und verschlingt ihn. Schon bald ist der halbe Aal im Innern der Schlange verschwunden. Da beginnt die Schlange plötzlich in rasenden Krümmungen das Wasser zu peitschen, während der Aalleib ruckweise tiefer in sie eindringt. Schließlich sinkt die Schlange leblos zum Grund des Bassins.

Einige Zeit später spaltet sich ihr Schwanzende, und der blutverschmierte Fräskopf des weißen Aals erscheint. Die Helden entdecken drei, vier leere Schlangenhäute, die auf dem Boden des Bassins liegen.

Die Aale scheinen sich nun in einem Blutausch zu befinden. Sie schwimmen bedrohlich auf die Helden zu, zielstrebig steuern sie ihre Münder an.

Die blinden Aale stellen keine echte Gefahr für die Helden dar, es sei denn, einer von ihnen käme auf die Idee, einen Aal lebendig zu verspeisen. Eine Geschicklichkeitsprobe -4 genügt, um einen Aal zu ergreifen, eine Kraftprobe -2, ihm den Kopf abzdrehen.

Nach dem Kampf hat sich die Lage für die Helden entscheidend verändert. Sie wissen schon, worauf ich anspiele?

Na, dann wollen wir hoffen, dass Ihre Spieler nicht ebenso schnell darauf kommen: Um das Wasser aus dem Bassin ablassen zu können, benötigt man Schläuche, und genau die stehen den Helden jetzt zur Verfügung. Sie brauchen nur die ausgehöhlten Schlangenleiber vom Grund des Bassins heraufzuholen und ein Ende über den

Rand des Beckens zu werfen. (Jeder Held, dein schon einmal Benzin aus seinem Autotank gestohlen wurde, weiß, wie so etwas funktioniert.)

Bald wird der Wasserspiegel im Behälter so weit gesunken sein, dass die Helden die kleine Klappe in der Beckenwand öffnen können. So gelangen sie in den großen Saal. Die einzige Möglichkeit, die Halle zu verlassen, bietet die Tür in der Nordwand.

Früher oder später werden die Helden sie ihre Aufmerksamkeit auf diese Türe konzentrieren. Dann stoßen sie unmittelbar hinter der Tür auf eine Wendeltreppe, die nach oben führt.

Wendeltreppe

Allgemeine Informationen:

Der Treppenschacht hat einen Durchmesser von 2 Metern. Stufen und Schachtwände sind aus Stein.

Spezielle Informationen:

Die Treppe überbrückt einen Höhenunterschied von etwa 9 Metern. Sie endet in einem kurzen, waagerechten Gang, der zu einer konvex gekrümmten Wand führt. In der gewölbten Wand befindet sich - etwa 1 Meter über dem Gangboden - eine 1 mal 1 Meter große Klappe.

Meisterinformationen:

Die Klappe lässt sich leicht öffnen, wenn man zwei Riegel zurückschiebt, durch die sie gesichert ist. Durch die Öffnung können die Helden in einen runden Schacht mit 3 Meter Durchmesser schauen. Sie befinden sich etwa 1 Meter vom oberen Rand des Schachtes entfernt. Es dürfte für sie ein leichtes sein, sich von der Öffnung zur Oberkante des Schachtes hinaufzuziehen. Eine Kletter-/ Kraftprobe -2 reicht aus. Ein Held, dem die Kraftprobe gelingt, befindet sich in dem Gang, der von der Gefangenzelle zu Raum 2 führt. Ein Held, der die Probe verpatzt, stürzt zurück in das Bassin. Da das Wasser in dem Becken immer noch 2,5 Meter hoch steht, wird der Sturz ohne Schaden abgehen.

Raum 3, der »Raum des Todes«

Meisterinformationen:

Das Spielgeschehen in Raum 3 ist das gleiche wie in Raum 7 und Raum 9. In diesen Räumen finden die Helden ihr Ende.

Gang zu Raum 3

Allgemeine Information:

Der Zugang zu Raum 3 ist vermauert.

Spezielle Information:

Sobald die Helden die Steinquader der Mauer berühren, fallen aus einer versteckten Nische oben in der Mauer vier Holztäfelchen herab. Drei Tafeln zeigen einen Raben, eine ist mit dem Bild einer Eidechse bemalt.

Auf den Rückseiten aller vier Tafeln ist eine vermauerte Tür zu sehen.

Meisterinformationen:

Die Bilder auf den Tafeln bedeuten: Hinter drei vermauerten Eingängen wartet der Tod (Rabe, der Gott Boron), hinter einem das Leben (Eidechse, die Göttin Tsa). Die Steinquader der Mauer lassen sich relativ leicht zum Einsturz bringen. Zwei gelungene Kraftproben genügen. Hinter der vermauerten Öffnung befindet sich ein drei mal drei Meter großer und 2,5 Meter hoher Raum.

Allgemeine Informationen:

Im Boden des kleinen Raumes beginnt ein runder Schacht, der senkrecht nach unten führt.

Spezielle Informationen:

In der Schachtwand sind eiserne Bügel angebracht, die das Hinabsteigen erleichtern. Der Schacht endet nach 10 Metern in der Decke eines 2 Meter hohen Ganges.

Meisterinformationen:

Keine

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 1 Meter breit und 10 Meter lang. An beiden Enden befindet sich eine Tür, die eine in unmittelbarer Nähe der Schachtmündung, die andere 10 Meter entfernt.

Spezielle Informationen:

Beide Türen sind aus Eisen. In den beiden Gangwänden verlaufen je zwei schmale Schlitz. Ein menschlicher Finger passt nicht in den Schlitz hinein. Falls die Helden eine Lichtquelle besitzen und in die Schlitz hineinleuchten können, ist es

ihnen möglich, ein metallisches Blinken zu bemerken.

Meisterinformationen:

Beide Gangtüren sind durch Ketten miteinander verbunden, diese Ketten laufen in den rätselhaften Schlitz. Die Tür in der Nähe des senkrechten Schachtes lässt sich nicht bewegen, die entferntere Tür gibt ein wenig nach, wenn sich ein Held gegen sie stemmt. Zurückdrücken lässt sie sich jedoch nur, wenn drei Helden gleichzeitig ihre volle Kraft einsetzen. Es gibt dann einen Ruck, und die Tür weicht um fast zwei Meter zurück; die andere Tür rückt um die gleiche Strecke nach. Allen Helden, die sich im Gang aufgehalten haben, ist jetzt der Rückweg versperrt - sie können die Mündung des senkrechten Schachtes nicht mehr erreichen, da sich die hintere Tür nicht zurückdrücken lässt, auch nicht durch Zauberkraft! Falls die Helden durch das Ereignis getrennt wurden, müssen Sie nun auch die Spieler voneinander trennen: Die im Gang Eingeschlossenen bleiben am Spieltisch, die anderen verlassen das Zimmer. Für die eingeschlossenen Helden gibt es nur den Weg nach vorn, in den sicheren Untergang, sie können die eine Tür immer weiter vor sich herschieben, während die andere unerbittlich nachrückt. So erreichen die Todgeweihten den Raum des Basilisken.

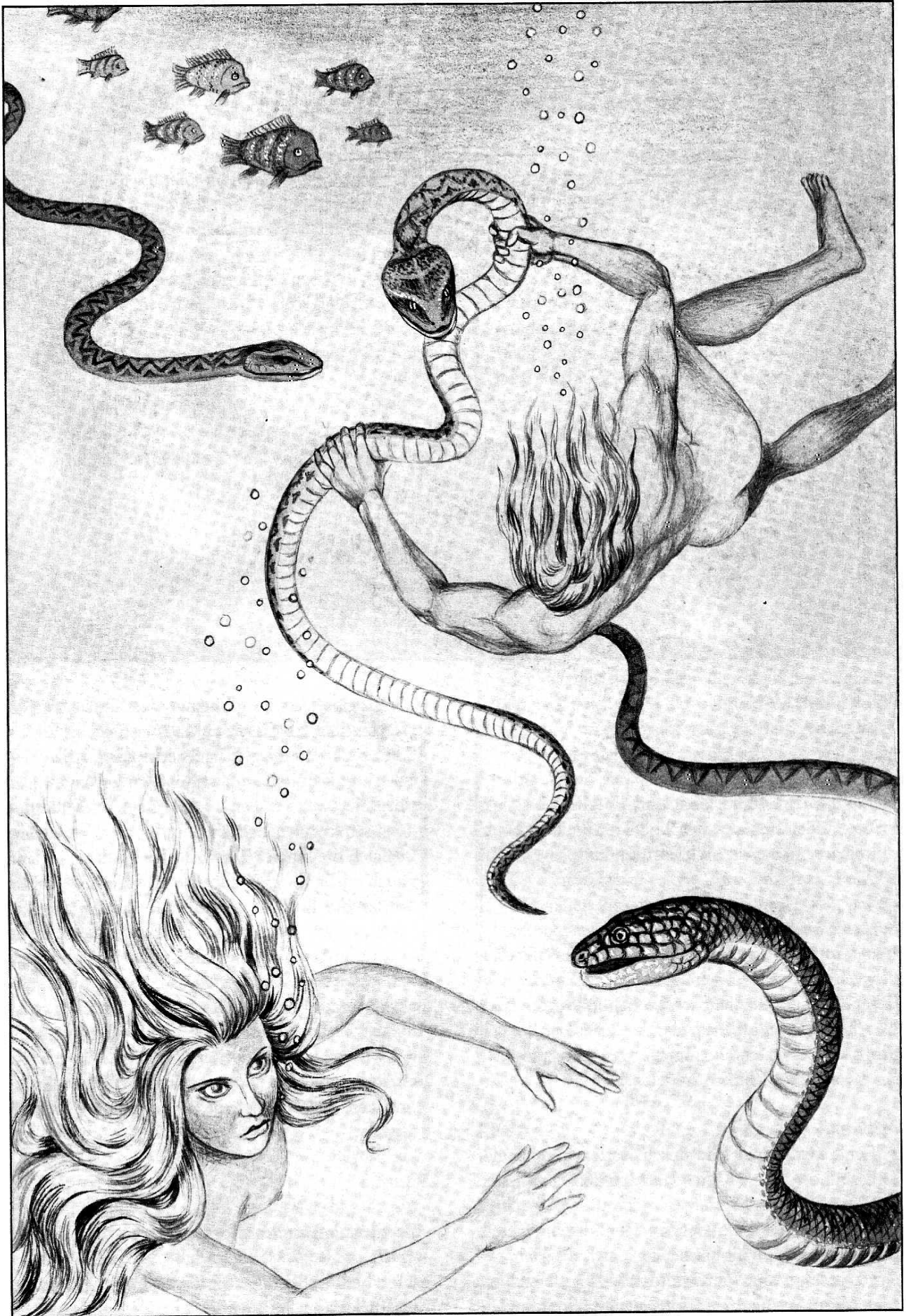
Raum 3

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 Meter hoch, 8 Meter lang und 4 Meter breit. Die Eingangstür befindet sich in der Mitte der einen Stirnwand, die andere ist durch ein engmaschiges Eisengitter abgetrennt. Das Gitter ist etwa 2 Meter von der Wand entfernt und reicht vom Boden bis zur Decke.

Spezielle Informationen:

Die Löcher in der Gitterwand haben einen Durchmesser von einem halben Zentimeter. Quer durch den nicht abgetrennten Teil des Raumes fließt ein kleiner Bach, der sich aus einer Röhre in einer Seitenwand ergießt, durch eine Rinne im Boden plätschert und in einem Loch wieder verschwindet. Ein großer Teil des Raumes wird von Holzkisten eingenommen. Hinter dem Gitter erhebt sich ein 1,5 Meter hoher Podest. Auf dem Podest hockt in einem goldenen Nistkorbchen eine Kröte.





Meisterinformationen:

Die im Zimmer abgestellten Kisten enthalten Gebäck, eine kräftigende, vollwertige Nahrung, die die Helden viele Tage am Leben erhalten wird. Das durch den Raum fließende Wasser ist kühl und erfrischend.

Die Kröte in dem Nest hinter dem Gitter brütet einen Basilisken aus. Bis das Untier ausgeschlüpft, werden 7 mal 7 Tage vergehen. Der Proviant der Helden reicht aus, um das Ausschlüpfen zu erleben und das Heranwachsen des Basilisken beobachten zu können. Wie sich das enge Zusammenleben mit dem schrecklichsten Untier Aventuriens auswirkt, werden Sie als

Meister wissen, wir wollen Ihnen darum eine detaillierte Beschreibung ersparen.

Eigentlich stellt der Basiliskenraum das Ende für alle uneinsichtigen Helden dar. Falls Sie diese Härte nicht ins Spiel bringen wollen, können die Helden mit Hilfe der Kistenbretter den kleinen Bach stauen und so die Kröte von ihrem Nest vertreiben. Vielleicht fällt ihnen anschließend auch noch ein Ausweg aus ihrem Gefängnis ein. Wenn ein Teil der Heldengruppe nicht in den Basiliskenraum geriet, können diese Helden möglicherweise allein das Spielziel erreichen, dann sind automatisch auch die Gefangenen im Basiliskenraum befreit.

Raum 4, der »Raum der Luft«

Gang zu Raum 4

Allgemeine Informationen:

Vor den Helden tut sich ein gerader Gang auf, der sich schon nach wenigen Schritten erweitert. Er ist im Querschnitt rund, hat also die Form eines spitz zulaufenden Kegels. Ein Ende des Ganges ist nicht zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Nach 20 Metern sind die Gangwände schon relativ weit zurückgewichen, oder sind sie etwa durchsichtig geworden? So genau lässt sich das gar nicht feststellen. Die Farbe der Gangwände hat sich auf jeden Fall geändert, das dunkle Grau vom Anfang ist einem hellen, fast durchsichtigen Blau gewichen. Die Helden haben das subjektive Gefühl der Luftigkeit. Dennoch können sie ohne Probleme weitergehen, auch dann noch, als der Gang sich ganz zu verflüchtigen scheint.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden in diesem doch recht unheimlichem Territorium Angst bekommen und umkehren, beginnt der Boden unter ihnen zu schwanken. Wer weiter in Richtung Zelle will, dem muss eine Mutprobe +5 gelingen. Wer das schafft und weitergeht, kommt in den Genuss des freien Falls, oder wenigstens in den Genuss dieses Gefühls, denn plötzlich wird der betreffende Held schwerelos und trudelt ziellos umher. Jetzt wird durch eine GE-Probe +3 ermittelt, ob dem Held übel wird. Wenn dies der Fall sein sollte, eine Spielrunde lang alle fünf Grundeigenschaften halbieren. Eine Rückkehr zur Zelle ist nicht möglich, der Eingang scheint in weite Ferne gerückt.

Die Vorkommnisse in diesem Gang werden durch einen Illusionszauber hervorgerufen, der eigentlich keine körperlichen Verletzungen verursacht. Schwerelose Helden können von ihren Kameraden mühelos auf festen Boden gezogen werden (Kette bilden o. ä.). Falls hier Magie von Seiten der Helden eingesetzt wird, verpufft diese völlig wirkungslos.

Raum 4

Allgemeine Informationen:

Von einem Raum im herkömmlichen Sinne kann hier nicht die Rede sein. Um die Helden wird es immer heller, schließlich sind sie von leuchtendem Hellblau umgeben - die Sonne strahlt von oben. Die Helden spüren festen Boden unter den Füßen, obwohl keiner zu sehen ist und sie mitten am Himmel zu wandern scheinen.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden den Untergrund, auf dem sie gehen, näher untersuchen wollen, können sie keine Einzelheiten feststellen. Er ist vollkommen eben und durchsichtiger als Glas, so durchsichtig, dass er visuell nicht wahrzunehmen ist. Ab und zu frischt Wind auf, und eine Brise zupft an den Haaren der Himmelswanderer. Dann streicht weißlicher, feuchter Dunst an ihnen vorbei und beeinträchtigt kurz die Sicht. Als es wieder aufklart, nähern sich zwei schwarze Punkte der Gruppe von vorn: einer schräg von links, der andere schräg von rechts.

Meisterinformationen:

Die beiden Punkte kommen rasch näher. Es sind zwei große Vögel, die wenig Zweifel daran lassen, dass sie die Gruppe angreifen werden, und zwar von zwei Seiten. Linker Hand setzt ein Seeadler zum Sturzflug an, von rechts saust ein Bergadler herab.

Die Werte der Vögel (S=Seeadler, B=Bergadler):

MUT:	S-18, ATTACKE: Sturzflug: 17	
	B-20 Nahkampf:	S-5, B-6
LEBENSENERGIE:	S-12,	PARA-
DE:	S-5, B-6	
	B-1 8	

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE: S-1 W, B-1W+1 (Schnabel) S-1W+4, B-2W (Klauen)
Monsterklasse: S-18, B-20

Wer von den Helden eine Waffe besitzt, kann sich mit dieser wehren, alle anderen müssen sich mit bloßen Händen und Füßen verteidigen (1 W Trefferpunkte plus etwaige Zuschläge für KK, nach einer gelungenen Parade muss 1 SP in Kauf genommen werden). Der erste Angriff der Adler ist eine Sturzflugattacke, danach gehen sie zum Nahkampf über. Wenn die LE der Vögel auf die Hälfte gesunken ist, öffnen sie ihre scharfen Schnäbel zu wütenden Schreien, dann suchen sie mit heftigen Schlägen ihrer Schwingen das Weite. Nach dem Kampf mit den Adlern wird der Wind stärker - es fängt an zu stürmen. Die Helden können sich nur noch mit Mühe auf den Beinen halten. Da der »Boden« glatt ist, hilft nur eine gelungene GE-Probe gegen den Sturm. Wenn die Probe misslingt, wird der betreffende Held fortgerissen und über das Firmament gewirbelt, bis er durch den kegelförmigen Gang wieder in die Zelle geblasen wird. Wer gegen den Wind ankämpfen möchte, soll das ruhig tun. Er weiß wohl nicht, dass in solchen Fällen das biegsame Rohr, ja selbst der dünne Halm der Eiche überlegen ist. Wenn eine GE-Probe gelingt, der muss daraufhin eine GE-Probe +2 ablegen, danach eine +4 usw. Zurück in die Zelle wird im Endeffekt jeder geblasen, und als Lehre dafür, sich nicht mit dem Wind anzulegen, zählt der Zuschlag auf die letzte (gescheiterte) Probe beim Aufprall in der Zelle als Trefferpunkte. Die beiden Adler dienen übrigens als Symbol für die Räume des Wassers und des Steins und die Richtungen, in denen sie - von den Helden aus gesehen - liegen.

Raum 5, der »Weg ins Ungewisse«

Gang zu Raum 5

Allgemeine Informationen:

Der Zugang zu Gang 5 ist vermauert.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die Steinquader der Mauer berühren, fallen aus einer versteckten Nische oben in der Mauer vier Holztäfelchen herab. Drei Tafeln zeigen einen Raben, eine ist mit dem Bild einer Eidechse bemalt. Auf den Rückseiten aller vier Tafeln ist eine vermauerte Tür zu sehen.

Meisterinformationen:

Die Bilder auf den Tafeln bedeuten: Hinter drei I vermauerten Eingängen wartet das Verderben (Rabe, der Gott Boron), hinter einem das Leben (Eidechse, die Göttin Tsa).

Die Steinquader der Mauer lassen sich relativ leicht zum Einsturz bringen: Zwei gelungene Kraftproben genügen. Hinter der vermauerten Öffnung beginnt der Gang zu Raum 5.

Allgemeine Informationen:

Ein 2 Meter breiter und 2 Meter hoher Gang endet nach 12 Metern vor einer Tür. Im Gang ist es relativ dunkel. Im Abstand von 5 KR leuchtet ganz kurz farbiges Licht auf.

Spezielle Informationen:

Die Folgen der Farben entspricht denen des Spektrums und reicht von Blau über Grün, Gelb und Rot bis Violett. Die Tür am Gangende ist verschlossen. Ein einzelner Held kann sie nicht öffnen.

Meisterinformationen:

Auch unter großen Kraftanstrengungen ist die Tür nicht zu öffnen. Sie ist aus Metall, und die Helden können sie nicht zerstören. Aber da sie in Raum 5 führt, reagiert sie auch auf die Zahl 5. Sie gleitet also problemlos auf und verschwindet im Fels, wenn beispielsweise 5 Helden sich gegen sie lehnen, eine flache Hand gegen sie gedrückt (5 Finger) oder fünfmal an sie geklopft wird.

Raum 5a, der »Raum des Raums«

Allgemeine Informationen:

Ein ziemlich unregelmäßig geformter Raum, der an der Stelle, an der ihn die Helden betreten, kaum 3 Meter breit ist und sich nach Südwesten noch weiter verschmälert, bis er dort nach etwa 4 Metern in einem spitzen Winkel endet. Nach Nordosten verbreitert er sich und knickt dann nach Osten ab, wo er ein Rechteck von 16 mal 8 Metern bildet. Der Raum ist 5 Meter hoch. Mitten in der Südwand ist eine Tür.

Spezielle Informationen:

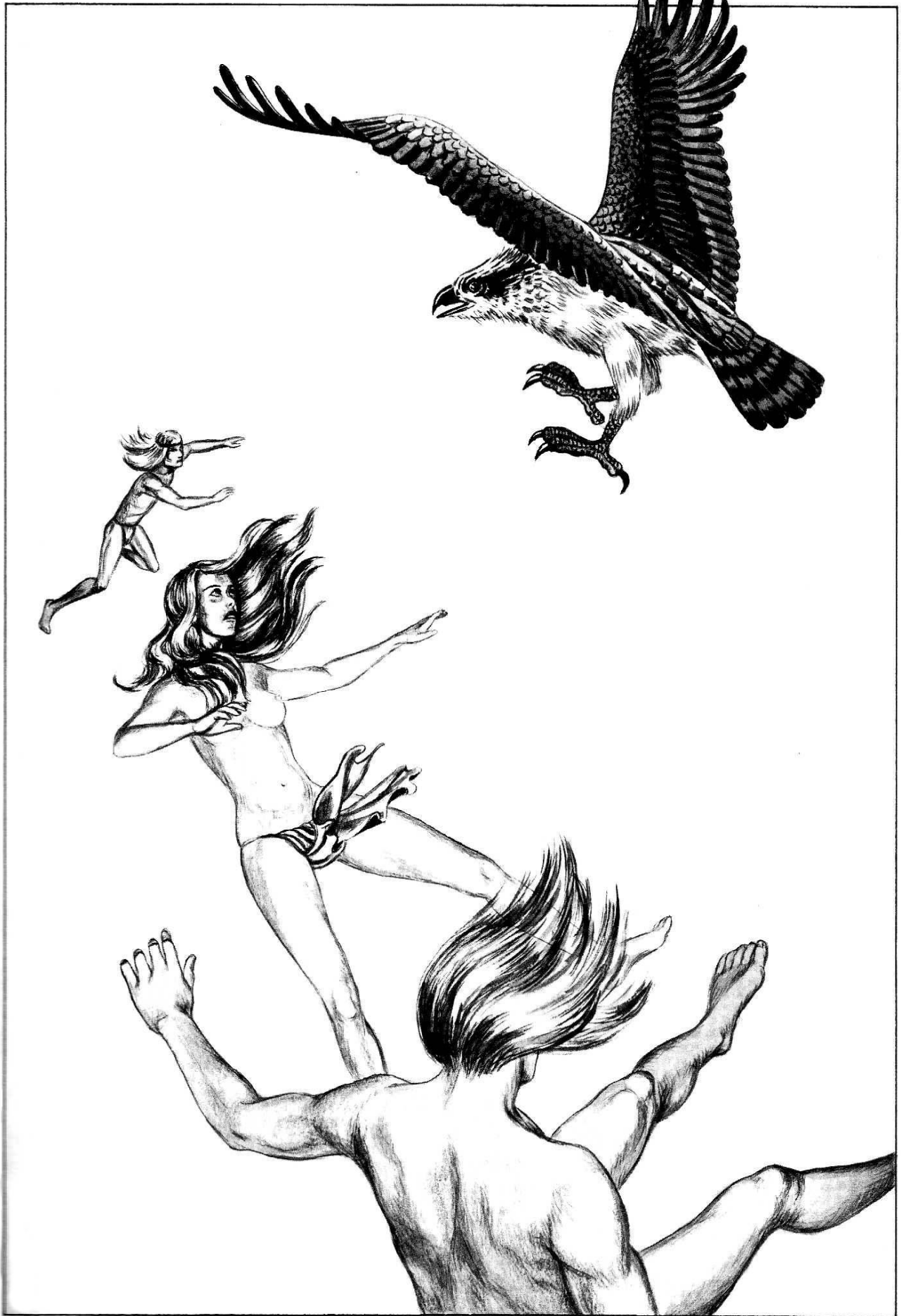
An der Südwand des Raumes, westlich von der Tür, steht ein Tisch, um den drei Stühle gruppiert sind. Auf dem Tisch befinden sich kleine geometrische Körper: ein Würfel, eine Kugel, eine Pyramide und ein Zylinder. Einer dieser Gegenstände fällt aus dem Schema. Es handelt sich dabei um eine handtellergroße Miniaturausgabe einer Armbrust, und wie es scheint, ist sie aus Silber. Drei kleine Silberbolzen sind ebenfalls dabei. Über dem Tisch hängt eine Karte an der Wand. Sie zeigt die ganze bekannte Welt. Die Nordwand des Raumes ist schwarz mit kleinen hellen Punkten. Sie stellt den Sternenhimmel über Aventurien

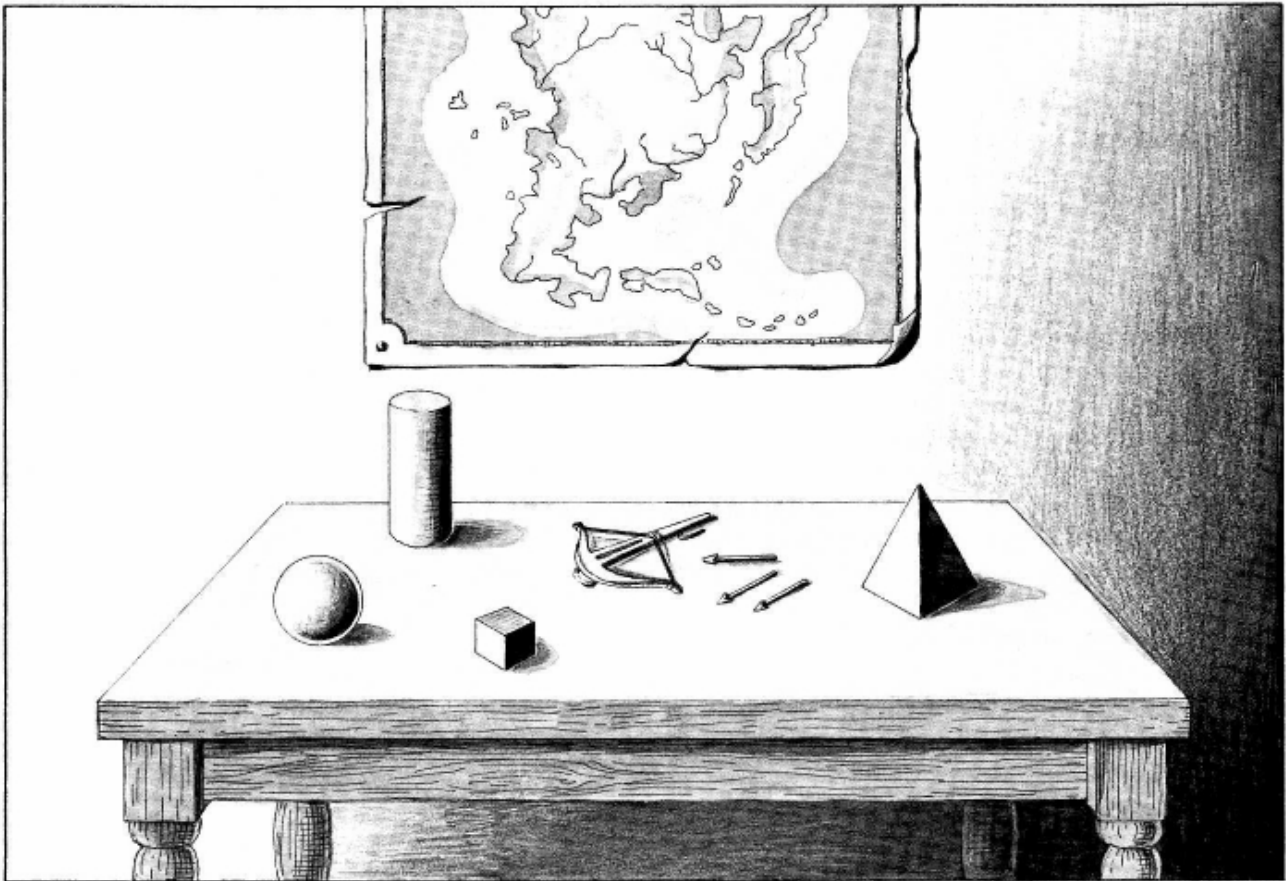
dar. In ihrer Mitte ist ein 2 Meter hoher und 1 Meter breiter ovaler Spiegel angebracht, der mit Zeichnungen nautischer Messgeräte eingerahmt wurde.

Mitten an der Ostwand steht ein mannsgroßer, reich verzierter Schrank.

Meisterinformationen:

Dieses Zimmer (mit der Form der oberen Hälfte eines Tukanschnabels) versinnbildlicht den Raum. Die geometrischen Körper auf dem Tisch haben keine tiefere Bedeutung, sie symbolisieren ebenfalls die drei Dimensionen des Raums. Wichtig ist jedoch die Miniaturarmbrust, die zu einer tödlichen Waffe werden kann, wenn man sie auf den richtigen Weg mitnimmt. Die Tür in der Südwand ist verschlossen, sie lässt sich durch keine noch so einfallsreiche Methode öffnen, denn sie ist aus Metall und für die Helden unzerstörbar. Nur eine schmale Ritze am Boden deutet an, dass sich dahinter ein weiterer Raum befindet. Wenn man den Schrank an der Ostwand öffnet, stellt man schnell fest, dass er keine Fächer hat und die





Rückwand fehlt. Stattdessen gähnt dort ein dunkles Loch.

Wer durch diese offensichtliche Geheimtür hindurchgeht, wandert eine Weile durch undurchdringliche Finsternis, dann tritt er - ohne es zu wissen - wieder durch den Gang in Raum 5 a, der plötzlich viermal so groß geworden ist. In Wirklichkeit hat sich natürlich nicht der Raum verändert, sondern die Größe der Helden: Sie sind auf ein Viertel ihrer Körpergröße geschrumpft. Bei einem zweiten Schrankdurchgang erscheint Raum 5 a hinterher geschrumpft - die Helden sind doppelt so groß wie ursprünglich. Erst bei einem dritten Schrankdurchgang kommen sie wieder mit normaler Körpergröße in dieses Zimmer zurück. Mitgenommene Gegenstände ändern auch jedes mal ihre Größe, die Armbrust bleibt immer gleich.

Bei diesen Schrankdurchgängen ist wichtig, dass der Meister den Helden Raum 5 a möglichst realistisch aus ihrer neuen Sicht schildert; das Spiel gewinnt an Spannung und Überraschung, wenn die Helden nicht gleich merken, was mit ihnen geschehen ist. Auch mit dem Spiegel an der Nordwand hat es eine besondere

Bewandtnis. Wer in ihn hineinschaut, sieht sich selbst in den Spiegel hineinschauen, und das unendlich viele Male. Nach ein paar Sekunden verschwimmt dieser Eindruck, die einzelnen Bilder im Spiegel ziehen sich zu einem einzigen Abbild zusammen, das den (die) Hineinschauenden zweidimensional zeigt. Dann rutscht das zweidimensionale Abbild nach unten aus dem Spiegel, und der (die) Hineinschauenden finden sich als zweidimensionales Wesen auf dem Fußboden von Raum 5 a wieder. Alle gespiegelten Gegenstände außer der Armbrust werden ebenfalls zweidimensional. Falls nicht alle Helden auf einmal ihrer dritten Dimension beraubt werden, sollten die dreidimensional Gebliebenen aufpassen, dass sie nicht auf ihren flachen Kameraden herumtrampeln - das tut denen zwar nicht weh, kann aber zu lebenslangen Schmutzflecken führen.

In dieser neuen, höchst sonderbaren Gestalt, dürfte es für die Helden ein leichtes sein, unter der Tür in der Südwand hindurch zu kriechen. Auch die Armbrust passt durch den Türspalt.

Raum 5b, der »Raum der Zeit«

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden sich auf die flachste aller Möglichkeiten in diesen Raum geschlichen haben, nehmen sie augenblicklich wieder ihre ursprüngliche Gestalt an. Dieser Raum hat entfernt die Form eines Rechtecks von 26 mal 2 Metern Seitenlänge. Lediglich die Nordwand stört diesen geometrischen Eindruck. Sie knickt im Westen nach 16 Metern in Richtung Süden ab und stößt in spitzem Winkel auf die Südwand. Der Raum ist 5 Meter hoch; inmitten seiner Nordwand ist eine große Tür. Auch in der Ostwand befindet sich eine solche und daneben ein altarähnliches Podest. Nord- und Südwand sind mit einem monumentalen Wandgemälde bedeckt.

Spezielle Informationen:

Das Gemälde an der Südwand zeigt in eindrucksvoller Größe eine Landschaft, die sich von Westen nach Osten verändert. Blumen und blühende Bäume gehen in wogende Getreidefelder unter praller Sonne über, Aussaat und Pflügearbeit in Kornernte und Dreschen. An der Nordwand zeigt das Gemälde im Osten schwer mit Früchten behangene Bäume unter einem klaren Himmel, Menschen bei der Weinernte und fallendes Laub, im Westen dagegen eisverkrustete Bäche und schneebedeckte Felder. Im Hintergrund des Bildes sieht man auf beiden Wänden die Entwicklung einer Stadt - von einer Ansiedlung mit wenigen Hütten bis hin zur stolzen Metropole einer ganzen Region.

Wenn die Helden sich dieses kolossale Gemälde ansehen, verspüren sie leichten Schwindel. Auf

dem Altar liegt eine alte Schriftrolle, daneben steht ein wuchtiges Stundenglas.

Meisterinformationen:

Dieses Zimmer hat die Form der unteren Hälfte eines Tukanschnabels und versinnbildlicht mit seinen Gegenständen die Zeit. Der Schwindel, den die Helden beim Betrachten des Gemäldes verspüren, kommt nicht von dem Bild, obwohl es auch damit zu tun hat. Die übermächtige Mühle Zeit treibt ihr Unwesen höchstselbst mit den Helden. Ohne dass Letztere es sofort merken, wird eine ihrer Eigenschaften vom Zahn der Zeit verändert. Der Meister würfelt für jeden Helden mit W20 aus, welche seiner Eigenschaft sich verändert, dann stellt er mit W6 fest, um wie viel, wobei 1-3 die gleiche Anzahl an Bonuspunkten bedeutet, 4-6 jedoch einen Verlust von 1-3 Punkten.

Die Tür in der Ostwand ist verschlossen und kann von den Helden nicht geöffnet werden. Die Tür öffnet sich erst, wenn das Stundenglas umgedreht wird und die Zeit bis zu dem Zeitpunkt zurückläuft, als die Tür noch offen stand. Wenn die Helden die Miniaturarmbrust bei sich haben, werden sie von der sehr schnell rückwärts laufenden Zeit nicht beeinflusst, ansonsten finden sie sich plötzlich im Gang zu Raum 5a wieder. Die Schriftrolle enthält einige fremdartige Zeichnungen, die wie Konstruktionspläne für komplizierte Maschinen aussehen. Wenn das Pergament vor helles Licht gehalten wird, kann man eine sonst unsichtbare Zeichnung erkennen: Sie stellt einen Tukan dar.

Raum 5c, der »Raum der Ungewissheit«

Allgemeine Informationen:

Ein fast 200 Quadratmeter großer Raum, dessen Westwand (Länge: 14 Meter) und Südwand (Länge: 16 Meter) einen rechten Winkel bilden. Die dritte Wand ist nicht gerade; sie vollführt von Norden nach Osten eine Kurve - eine stumpfe Parabel, deren Scheitelpunkt in nur 4 Metern Entfernung von der Westwand genau im Norden liegt. Der Raum ist 5 Meter hoch. Nicht zu übersehen ist eine 3 Meter durchmessende Wendeltreppe, die 5 Meter südlich des Scheitelpunkts nach oben führt.

Spezielle Informationen:

Abgesehen von einer Wandtafel mit eingemeißel-

ter Schrift, weist der Raum keine Besonderheiten auf. Der Text ist ein Zitat aus dem berühmten *Gesprächen Rohals des Weisen*:

»Ich habe gelernt«, sagte Rohals Schüler, »dass ich nicht den Sack schlagen darf; wenn ich den Esel meine.« »Ganz recht«, entgegnete Rohal, »aber zuvor musst du die Antwort auf die Frage klären, wer der Sack und wer der Esel sei.«

Die Wendeltreppe endet nach 5 Metern unter einem runden Lukendeckel.

Meisterinformationen:

Der Lukendeckel lässt sich ohne weiteres öffnen.

Raum 5d, der »Raum des Herrschers«

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden den Lukendeckel anheben, sehen sie in einen Raum, der von den Abmessungen her dem darunter liegenden entspricht. Im Westen befindet sich eine offen stehende Tür, im Nordosten ein Fenster.

Spezielle Informationen:

In 6 Metern Entfernung von den Helden sitzt Gubbruz am Tisch. Der Tukan hockt wie immer auf seiner Schulter.

Die beiden wenden der Falltüre den Rücken zu und scheinen eine Mahlzeit einzunehmen.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen schnell eine Entscheidung treffen, womöglich lauert Gubbruz' Ogerwache nicht weit entfernt. Sie können einen Überraschungsangriff auf den Ogerfürst versuchen - ein aussichtsloses Unterfangen, denn der wirkliche Gegner ist N'hatoep, der im Gegensatz zu Gubbruz nicht mit herkömmlichen Mitteln zu bezwingen ist (siehe Anhang *N'hatoep*). Die einzige Chance der Helden besteht im Einsatz der silbernen Miniaturarmbrust. Um den Tukan zu treffen, muss dem Schützen eine GE-Probe

+1 gelingen, legt man auf den Oger an, ist wegen dessen Grösse keine GE-Probe erforderlich, andererseits verursachen die kleinen Silberbolzen bei dem Oger kaum mehr Wirkung als ein Mückenstich. Wird N'hatoep getroffen, kreischt er auf und klappert mit seinem riesigen Schnabel. Dann weicht das Leben aus ihm. Im selben Augenblick, da der Tukan stirbt, beginnt auch der Untergang von Schloss Zizirie: Aus der Ferne ist das Geräusch einstürzender Mauern zu vernehmen. N'hatoeps mentaler Bann fällt von den Ogern ab. Die Kolosse sinken augenblicklich auf ihre ursprüngliche Geistestufe ab (Werte: siehe **Buch der Regeln**, S. 62). Fortan wissen sie nicht mehr, wie man mit Schusswaffen umzugehen hat. Das gilt auch für Fürst Gubbruz, der verblüfft aufgesprungen ist - der tote Tukan baumelt an der silbernen Kette. Es dauert 2 Kampfunden, bevor der tumbe Schwarzoger begriffen hat und seinen Krummsäbel in der Hand hält. Er stürmt auf die Helden ein.

Wenn die Helden Gubbruz bezwingen, ist für sie der Weg aus Schloss und Talkessel frei. Entscheiden Sie als Meister selbst, ob sieh Ihnen noch irgendwelche Oger in den Weg stellen.

Raum 6, der »Raum des Steins«

Gang zu Raum 6

Allgemeine Informationen:

Der Gang hat einen genau quadratischen Querschnitt von 2,5 Metern Seitenlänge. Sein Boden ist ziemlich uneben, Steine und Erdbrocken liegen verstreut herum. Es ist ziemlich dunkel, und das Ende des Ganges ist nicht zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Nach 5 Metern ist der Gang durch drei Balken an den Wänden und der Decke abgestützt. Eine solche Sicherheitsvorkehrung findet sich alle fünf Meter. Nach etwa 15 Metern wird der Gang immer unwegsamer. Teile der Decke sind hier eingestürzt, größere Felsbrocken und Geröllhaufen liegen im Weg. Im Stollen herrscht ein schwaches Licht, das von den hellen Mineraladern herrührt, die Gangwände und Decke durchziehen und offenbar aus sich selbst heraus leuchten. Weiter vorne endet der Gang, allerdings klafft dort ein breiter Spalt.

Meisterinformationen:

Der Gang ist 25 Meter lang und sehr baufällig. Es besteht Einsturzgefahr. Wenn die Helden das letzte Gangstück passieren und vor sich einen schmalen Durchgang zu Raum 6 entdecken, der nur Platz für eine Person lässt, besteht eine 50%Chance, dass herabstürzendes Gestein alle Helden bis auf den vordersten verletzt (je 1 W TP).

Raum 6

Allgemeine Informationen:

Durch einen schmalen Spalt im Fels ist der Zugang zu einer Höhle möglich, die im Durchschnitt 3 bis 5 Meter hoch ist und etwa 15 Meter durchmisst. Hervorstechendstes Merkmal sind die vielen Tropfsteine.

Spezielle Informationen:

In der Höhle herrscht das gleiche Licht wie im Gang, nur dass es hier noch etwas heller ist, da es

neben den glitzernden Mineralablagerungen und -adern auch noch ganze Kolonien von Kristallformationen gibt, die das Licht reflektieren und brechen, was wunderschöne Farbspiele hervorruft. Die Luft in der Tropfsteinhöhle ist feucht, hier und dort bedecken Pfützen und kleine Seen den Boden. Auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite führen drei Gänge weiter.

Meisterinformationen:

Über die Tropfsteinhöhle selbst ist nichts besonderes zu vermerken. Interessant sind die drei Gänge, die im Hintergrund weiterführen.

Gang a

Spezielle Informationen:

Der linke Gang ist nur ca. 1,5 Meter hoch und ebenso breit. Er erweitert sich nach 5 Metern zu einer kleinen, runden Höhle, in der viele Kristalle wachsen.

Meisterinformationen:

Eine echte kleine Schatzkammer, denn außer den Kristallen gibt es hier auch Edelsteine. Wenn ein Held eine SR lang sucht, findet er eine Sorte Steine, bei 2 SR Suche zwei, bei 3 SR Suche drei. Zu finden sind: 10 Diamanten, 12 Rubine, 2 Aquamarine. Welche Sorte Steine tatsächlich gefunden wird, würfelt der Meister aus. Anzahl und Art der Steine deuten auf bestimmte Räume und deren Nummern hin: Diamant = Schnee/Eis, Rubin = Feuer, Aquamarin = Wasser. Außerhalb der Höhle (im Gang) passiert folgendes: Aquamarine verwandeln sich in Wasser, Rubine werden immer heißer und verbrennen, Diamanten werden so kalt, dass sie zu Staub zerfallen. Die beiden letzteren verursachen SP nach Ermessen des Meisters, wenn man sie nicht rechtzeitig wegwirft.

Gang b

Spezielle Informationen:

Der mittlere Gang ist geräumig (2 mal 2 Meter) und mündet nach 5 Metern in eine etwa 4 mal 4 Meter große Felshalle. In dieser Höhle befinden sich 6 Steinstatuen in den verschiedensten Haltungen. Alle 6 stellen auf äußerst realistische Weise Menschen dar und stehen auf einem obsi-

dianartigen Untergrund, der die hintere Hälfte des Höhlenbodens bedeckt.

Meisterinformationen:

Wer auf den glatten Obsidianboden tritt - etwa um die Statuen näher in Augenschein nehmen zu können - wird auf der Stelle in Stein verwandelt. Wer eine der Statuen berührt, ohne auf den Obsidianuntergrund zu treten, entgeht diesem Schicksal.

Allerdings wird der berührende Arm versteinert, und zwar für 50 Spielrunden. Danach verliert sich diese Wirkung wieder. Ein versteinerter Arm kann durchaus Vorteile mit sich bringen. So kann er als Waffe dienen (1 W + 2) und nur durch stumpfe Hieb Waffen o. ä. verletzt werden. Auch ist er immun gegen Feuer, Kälte usw., aber beim Schwimmen und dergleichen sehr hinderlich.

Gang c

Spezielle Informationen:

Der rechte Gang ist ziemlich schmal, eigentlich nur ein Felsspalt, der keinen zwei Helden nebeneinander Platz bietet. Auch ist es in ihm stockdunkel. Nach 6 Metern endet er vor einer Felswand.

Meisterinformationen:

Durch Umhertasten kann eine abgebrochene Spitzhacke auf dem Boden gefunden werden. Sie kann als Werkzeug oder Waffe (1 W+1) benutzt werden. Ansonsten wartet dieser Gang weder mit Besonderheiten noch mit Gefahren auf.

Rückkehr zur Zelle

Meisterinformationen:

Falls es beim Eintritt in Raum 6 zu einem (teilweisen) Einsturz des Stollens kam, müssen sich die Helden ihren Weg zurück zur Zelle graben. Mit bloßen Händen führt das zu einem SP pro Person, werden Werkzeuge eingesetzt, können Verletzungen vermieden werden.

Raum 7, der »Raum des Todes«

(Beschreibung siehe Raum 3)

Raum 8, der »Raum der Erde«

Gang zu Raum 8

Allgemeine Informationen:

Leicht gewundener Gang, der am Eingang 2 mal 3 Meter misst. Nach ungefähr 10 Metern und einer leichten Biegung nach rechts erweitert er sich auf 4 mal 3 Meter. Weiter vorn, in etwa 10 Metern Entfernung, mündet der Gang ins Freie. Dort ist eine Waldlichtung, umstanden von Bäumen und Büschen, zu erkennen.

Spezielle Informationen:

War die Luft im Gang zunächst schal und abgestanden, riecht sie weiter drinnen herzhafte erdig. Nach der Biegung besteht der Boden nicht mehr aus Steinplatten wie am Eingang, sondern aus losem Schotter. Das letzte Stück vor dem Ausgang ins Freie ist mit Sand bestreut.

Meisterinformationen:

Die letzten 5 Meter des Ganges sind eine Treibsandfalle. Sie kann nur übersprungen oder umgangen werden (Streifen von 0,5 Metern Breite entlang den Gangwänden bestehen aus solidem Untergrund). Wer in die Falle hineingerät, versinkt innerhalb einer Spielrunde, wenn ihm nicht geholfen wird.

Raum 8

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden aus dem Gang kommen, befinden sie sich auf einer herbstlichen Waldlichtung. Zwischen dicht stehenden kleinen Tannen erheben sich majestätische alte Laubbäume, durch deren Geäst die Sonne strahlt und durch deren farbenfrohes Blattwerk ein leiser Wind säuselt. Alles macht einen stillen, sehr friedlichen Eindruck.

Spezielle Informationen:

Bei näherer Betrachtung fällt den Helden auf, dass sich kein tierisches Leben zeigt - weder ein Singvogel in den Bäumen noch das kleinste Insekt im Gras. Die Landschaft macht einen überaus aufgeräumten Eindruck, auch wenn unter den großen Bäumen viel Laub liegt. Dieser Eindruck wird nur von einem länglichen, 2 mal 1 Meter

großen Erdhaufen gestört, der sich unter einem der größeren Bäume befindet.

Meisterinformationen:

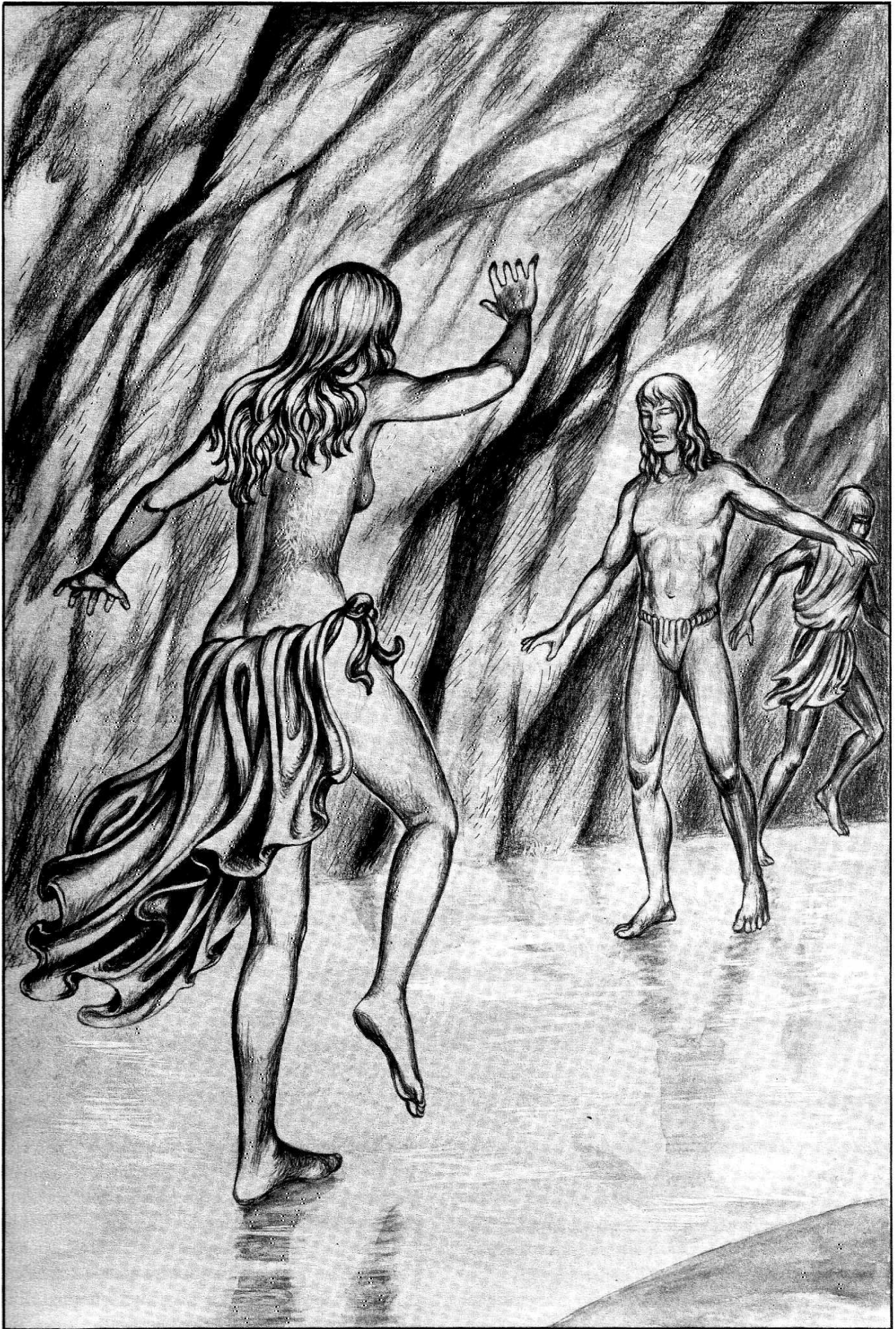
Dieser Raum ist nicht unendlich groß, wie es zunächst den Anschein hat. Die Helden befinden sich keineswegs im Freien. Wenn sie in den Wald eindringen und die Gegend erkunden wollen, kommen sie nach einer Spielrunde automatisch auf die Lichtung zurück. Wie sie bald merken werden, können sie diese nur in Richtung Gang und Zelle verlassen. Sollten die Helden die Lichtung näher in Augenschein nehmen, wird ihnen nichts Besonderes auffallen. Sie kommen nur weiter, wenn sie den Erdhaufen abtragen. Dieser verbirgt nämlich ein flaches Grab, in dem sich ein Holzsarg befindet. Wenn die Helden den Sarg öffnen wollen, bricht plötzlich eine Skelettf Faust durch das vermoderte Deckelbrett, und ein schaurig anzusehendes menschliches Skelett entsteigt dem Grab. Eine Armee Aaskäfer und Asseln folgt dem grinsenden Knochengerüst, von dem sofort eine hypnotische Wirkung ausgeht. Wie von selbst entstehen die folgenden Verse in den Köpfen der Helden:

Lasst ab von eurem vergeblichen Streben Alles wird wieder zu Staub

Was einst so stolz und schön war im Leben Wird Flammen, Wasser und Erde zum Raub

Jeder Held muss eine KL- und CH-Probe ablegen, die beide gelingen müssen, sonst steht er unter dem hypnotischen Bann des Skeletts und ist von Tod und Verfall so fasziniert, dass er für eine Spielrunde zu keiner vernünftigen Tat mehr in der Lage ist. Helden, die nicht unter den Einfluss des Skeletts geraten, werden von diesem sofort angegriffen.

Dies ist kein gewöhnlicher Gegner, auch kein gewöhnliches Skelett - es ist eine Projektion des Todes selbst. Den Tod kann man nicht töten und auch nicht überwinden (zumindest nicht in Aventurien), man kann ihn höchstens überlisten. Aber zunächst greift er mit seinen Knochenhänden nach den Helden, die nicht von ihm gebannt sind. Der Tod ist nicht sehr schnell, die



Helden können ihm jederzeit entkommen, aber solange der Tod über die Lichtung klappert, ist der Gang zur Zelle wie durch Hexerei unauffindbar. Über kurz oder lang wird der Tod die Helden auf der Lichtung einholen, denn seine Ausdauer ist unendlich groß.

Die Werte des Skeletts:

MUT: greift immer an AT: 10
LE: - PA: 10
RS: 0 TP: 1 W
GESCHWINDIGKEIT: 4 AUSDAUER: ∞
Monsterklasse: ∞

Die Helden können den Tod nur überlisten, indem sie ihn in seinen Sarg stürzen lassen, z. B.

indem sie ihm ein abgebrochenes Holzbrett vom Sarg zwischen die Schienbeine werfen (gelungene GE-Probe nötig), wenn der Tod einen Helden über das Grab hinweg verfolgt. Sie können ihn aber auch in die Grube stoßen (gelungene KK- und GE-Probe nötig), wenn der Tod neben ihr steht.

Ist der Tod wieder in der Kiste, stellt er keine Gefahr mehr dar. In Sekundenschnelle zerfallen Skelett und Sarg zu Staub, die Blätter fallen von den Bäumen, die Landschaft läuft schwarz an und beginnt sich aufzulösen. Der Hypnosebann fällt von den Helden ab, und sie müssen sich nun wirklich sputen, um durch den Gang zurück in die Zelle zu gelangen (nun wieder möglich).

Raum 9, der »Raum des Todes«

(Beschreibung siehe Raum 3)

Raum 10, der »Raum des Schnees«

Gang zu Raum 10

Allgemeine Informationen:

Der Gang hat einen kreisrunden Querschnitt mit einem Durchmesser von 3 Metern. Er ist leicht abschüssig, sein fernes Ende liegt im Dunkeln.

Spezielle Informationen:

Am vorderen Ende des Ganges sind ein paar einfache Holzschlitten (Anzahl gleich Anzahl der Helden) mit

Stricken an einem Wandhaken befestigt.

Im Gang ist es sehr kühl. Auf dem Boden hat sich eine hauchdünne Eisschicht gebildet.

Meisterinformationen:

Das erste, 10 Meter lange Teilstück des Ganges ist eine bewegliche Röhre, die in der Mitte auf einer Kippachse gelagert ist. Sobald sich der größere Teil der Heldengruppe - oder auch nur die Hälfte über die Kippachse hinwegbewegt hat, klappt die Röhre langsam nach unten. Die Helden geraten - ganz gleich ob sie sich auf die Schlitten gesetzt haben oder nicht - ins Rutschen, erst langsam, dann schneller. Die Röhre hat inzwischen einen Neigungswinkel von 45 erreicht, sie setzt auf. Ihre Mündung weist jetzt in ein Loch, das einige Meter unterhalb der vermeintlichen Fortsetzung des Ganges liegt. Das Loch ist der Beginn einer eisbedeckten, spiralförmigen Rutsche, einer Art aventurischer

Bobbahn. Die Helden sausen in rasender Fahrt die Bahn entlang. Wer klug (oder mutig) genug war, sich auf einen Schlitten zu setzen, übersteht die Fahrt ohne Schaden, die anderen trudeln hilflos durch die gewundene Bahn und stecken Puffe und Blutergüsse im Wert von einem Schadenspunkt ein. Am Ende der Fahrt stoßen die Helden eine Klappe auf und schlittern mitten hinein - in einen nächtlichen Winterwald!

Raum 10

Allgemeine Informationen:

Die Helden können nicht sehen, ob sie sich in einer Höhle oder in freier Landschaft befinden. Die Sichel des Madamals (des aventurischen Mondes) steht hoch in der Luft und beleuchtet ein paar dick verschneite Bäume, hinter denen sich eine Felswand erhebt. Vor der Wand steht ein kleines Blockhaus, rechts und links neben der Hütte einige Schneemänner (Anzahl gleich Anzahl der Helden).

Spezielle Informationen:

Auch im Rücken der Helden erhebt sich eine Felswand. Die Klappe, durch die sie in die Winterszenerie gerutscht sind, ist in der Dunkelheit nicht zu entdecken. (Sie ist sehr gut getarnt - außerdem lässt sie sich, auch wenn die Helden sie finden, weder durch Gewalt noch durch Zauberei wieder öffnen.) Die Schneemänner - sie wurden

sehr menschenähnlich geformt und sind weder mit einer Möhre noch mit einem Blumentopf bestückt - setzen sich langsam und bedrohlich in Bewegung, während die Helden noch den Schnee von den klammen Gliedern klopfen.

Meisterinformationen:

Bevor die Helden ihre winterliche Umgebung eingehender untersuchen können, müssen sie sich zunächst mit den Schneemännern auseinandersetzen.

Es gelten die Regeln für **Waffenlosen Kampf (Buch der Regeln II, S. 56)**. Meister, die nach den **Basis-Regeln** spielen, improvisieren einen Kampf nach den vertrauten Regeln.

Die Werte eines Schneemannes:

MUT: 20 GESCHICKLICHKEIT: 11

LEBENSENERGIE: 50 KÖRPERKRAFT: 22*

Monsterklasse: 15

* Bei der Berührung mit dem warmen Körper eines Helden beginnt der Schneemann zu schmelzen, d. h. in jeder Kampfrunde, in der ihm selbst oder dem Helden eine Geschicklichkeitsprobe gelingt, sinkt seine Körperkraft um einen Punkt, so dass er mit jeder Runde schwächer wird.

Nachdem die Helden den Kampf überstanden haben, können sie sich Raum 10 genauer ansehen. Sie werden feststellen, dass sie ringsum von überhängenden, steilen Felswänden eingeschlossen sind, die auch ein gut ausgerüsteter Bergsteiger nicht bezwingen könnte, geschweige denn ein halb nackter Held. Apropos »halb-nackt«: es ist empfindlich kalt. Den Helden wird allmählich klar, dass der Frost einen gefährlicheren Gegner darstellt als es die Schneemänner waren. Die Durchsuchung des Talkessels mit einem Durchmesser von 50 Metern erbringt keine Besonderheiten, nicht einmal Aufschlüsse darüber, ob sich die Helden in einer Höhle oder unter freiem Himmel befinden. Das Madamal am Nachthimmel kann ebenso gut ein echter Mond wie eine künstliche Lichtquelle sein. (Unter uns: Es ist eine künstliche Lichtquelle.) In dem Talkessel stehen etwa 20 kahle Bäume, hauptsächlich ziemlich junge Buchen. Auch sie weisen - außer starkem Pilzbefall - keine Besonderheiten auf. Früher oder später werden die Helden ihre Aufmerksamkeit der Hütte zuwenden.

Die Hütte in Raum 10

Allgemeine Informationen:

Das Blockhaus hat eine Grundfläche von 3 mal 3 Metern. Es ist direkt an die Felswand gebaut, die zugleich die Rückwand bildet. Das Dach der Hütte ist löchrig, in der Türöffnung fehlt die Tür.

Spezielle Informationen:

Die Felswand, die die Rückseite der Hütte bildet, ist mit einer steinernen Tür versehen. Die Tür ist festgefroren und lässt sich nicht bewegen. Auf dem Hüttenboden liegen ein paar Buchenbretter und Buchenstäbe. An einer Wand lehnen einige dickere Stämme, an denen die gleichen Pilze zu sehen sind, die auch an den Bäumen vor der Hütte wachsen. Diese schmutzig grauen, unansehnlichen Pilze stehen konsolenartig waagrecht vom Stamm ab und sind oberseits leicht gewölbt.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen nun dringend etwas gegen die Kälte unternehmen, sonst erfrieren sie innerhalb der nächsten drei oder vier Stunden. Ein Feuer könnte sie retten, außerdem könnten sie die Felsentür auf der Rückseite der Höhle erhitzen und auftauen. In der Höhle ist alles vorhanden, was man zum Feuer machen benötigt: Rundstäbe und Bretter für einen Feuerbohrer, dazu Zunder im Innern der Pilze, die übrigens auch auf der Erde wachsen und *Feuer-* oder *Zunderschwämme* genannt werden. Um ein Feuer anzufachen, muss einem Helden eine Geschicklichkeitsprobe + 5 gelingen, falls er nur Stab und Brett benutzt. (Jeder Held hat einen Versuch.) Verwenden die Helden auch den Zunder, genügt eine einfache Geschicklichkeitsprobe, um eine Flamme zu erzeugen. Ist ein Held gar so pffiffig, dass er den Bohrer mit einem dünnen Strick antreibt (diese sind vorn an den Schlitten befestigt), dann entfällt eine Geschicklichkeitsprobe ganz.

Der Gang zurück zur Zelle

Allgemeine Informationen:

Hinter der Felsentür in der Hütte beginnt ein langer, ansteigender, gewundener Gang.

Spezielle Informationen:

Der in den Fels gehauene Tunnel führt über zahlreiche *Stufen* und durch viele Windungen schließlich zu einem glatten Rohr.

Das Rohr, das den Gang fortsetzt, hat einen Durchmesser von etwa 3 Metern und eine Länge

von etwa 10 Metern und ist durch eine breite Ritze vom Gang getrennt.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen auf der anderen Seite des Wipprohres, durch das sie in die Tiefe gerutscht sind.

Das Rohr ist wieder in seine ursprüngliche Stellung zurück gependelt.

Wenn ein Held das Rohr betritt, kippt es wieder nach unten, und der Held rutscht zurück in Raum 10.

Das Rohr kann jedoch leicht fixiert werden: An der Decke des Ganges ist ein Riegelbalken befestigt, der vorgeschoben werden kann, so dass das Rohr oben eine Auflage bekommt.

Raum 11, die »Arena«

Gang zu Raum 11

Allgemeine Informationen:

2 Meter hoher, 2 Meter breiter und 20 Meter langer Gang mit einer geschlossenen Tür am Nordwestende.

Spezielle Informationen:

Am Südostende des Ganges, dort wo ihn die Helden betreten, schwebt ein goldener Ring mit 1,5 Meter Durchmesser dicht über dem Boden. Hinter dem Ring lehnen Schwerter (Anzahl gleich Zahl der Helden) an der Wand.

Die Tür am Ende des Ganges ist mit einem Gemälde versehen. Das Bild zeigt zwei liegende und drei stehende Schafe auf der linken Seite, auf der rechten Seite vier Löwinnen und einen Löwen. Die Schafe wenden den Löwen den Rücken zu, die Löwen sind im Begriff, die Schafe anzuspringen. Zwischen den beiden Tiergruppen steht ein weißhaariger Mann, der die Betrachter des Bildes anblickt, der Alte hat eine Hand erhoben, die Finger sind gespreizt. In der anderen Hand, der linken, hält der Mann ein eisernes Pentagramm. Unter dem Bild steht ein Spruch, den die Helden möglicherweise kennen. Er wird Rohal dem Weisen zugeschrieben:

Was soll dem weisen Mann der Kampf?

Gewiss, etwas lernt er kennen: Die Farbe seines Blutes. Aber sonst erfährt er nichts, was er nicht jetzt schon weiß.

»So sprechen die Klugen«, sagen die einen - »So sprechen die Feigen«, sagen die anderen. Ich aber sage euch ...

Leider ist das Bild an dieser Stelle beschädigt. Der Rest des Textes lässt sich nicht mehr entziffern.

Meisterinformationen:

Tatsächlich enthält das Bild bereits alles, was die Helden in diesem Teil des Verlieses erfahren können: Schafe, Löwen, Hand und Pentagramm.

Die Helden können die Schwerter (TP: 1W+4) aus dem Gang mit in ihre Zelle nehmen. Dazu müssen sie sie an dem goldenen Ring vorbeischieben. Steigt ein Held mit dem Schwert in der Hand durch den Ring, dann löst sich die Waffe in Luft auf. Die Tür am Ende des Ganges führt in die Arena. Sie lässt sich leicht öffnen, schließt sich aber selbsttätig, nachdem der letzte Held die Arena betreten hat. Erst wenn die Helden ihren Kampf gewonnen haben, entriegelt sich das Türschloss wieder. Kluge Helden verzichten natürlich auf den Kampf in der Arena, da sie dort nichts gewinnen können, nicht einmal Abenteuerpunkte.

Die Arena

Allgemeine Informationen:

Die Arena ist ein kreisrunder Raum mit einem Durchmesser von 25 Metern und einer Höhe von 7 Metern.

Er hat 5 Türen, durch eine dieser Türen haben die Helden die Arena soeben betreten.

Spezielle Informationen:

Bis auf die Eingangstür sind alle Türen mit einem runden Loch versehen. Die Löcher befinden sich etwa 1,5 Meter über dem Boden, sind innen mit einem schwarzen Tuch verhängt und gerade so groß, dass man eine Hand hindurch stecken kann. An der Arena-Wand - nicht fern der Eingangstür - ist ein Anschlag angeheftet, der den folgenden Text trägt:

Willkommen in der Arena. Ihr habt den Kampfplatz betreten, das spricht, wenn auch nicht für eure Klugheit, so doch für euren Mut.

Wenn ihr die Arena wieder verlassen wollt, müsst ihr einen Kampf bestehen. Sucht euch euren Gegner selbst aus; ertastet ihn, indem ihr durch die Löcher in den Türen greift. Anschließend öffnet ihr die Türeurer Wahl. Das Ertasten ist völlig ungefährlich.



Meisterinformationen:

Solange die Helden keine der Türen öffnen, zeigt sich auch kein Gegner. Andererseits bietet sich den eingeschlossenen Helden auch keine Möglichkeit, die Arena zu verlassen. Was die Helden hinter den Türen ertasten können, ist weiter unten beschrieben.

Die Türen sind durch einen eingelegten Riegelbalken gesichert.

Wenn die Helden einen der Riegel ausheben und die Tür öffnen, gelangen sie in eine 1 mal 1 Meter große Kammer, an deren Rückwand ein Kissen befestigt ist. Das Kissen ist mit der Haut des Wesens bespannt, das sie ertastet haben. Keine der winzigen Kammern hat einen Ausgang. Etwa eine Spielrunde, nachdem die Helden die Kammer geöffnet haben, klappt irgendwo ein Teil der Arena-Wand nach unten, und die von den Helden ertastete Kreatur »stürmt« in die Arena. In der Arena treten nur Automaten auf - perfekte Attrappen einiger Ungeheuer. Wirklich vollkommen ist jedoch nur das äußere Erscheinungsbild der mechanischen Monster, ihre Bewegungen wirken plump und unnatürlich zackig. Außerdem kommen sie nach 5 Kampfunden zum Stillstand, falls die Helden die Automaten nicht zuvor durch Waffentreffer in ihre Bestandteile zerlegt haben. Beim Kampf geben Sie die Attacke- und Parade-Werte der Automaten den Spielern nicht be-

kannt. Sie würfeln einfach aufs Geratewohl und murmeln, »0, knapp vorbei ... Schon wieder daneben« und ähnliches.

Die Monster der Arena:

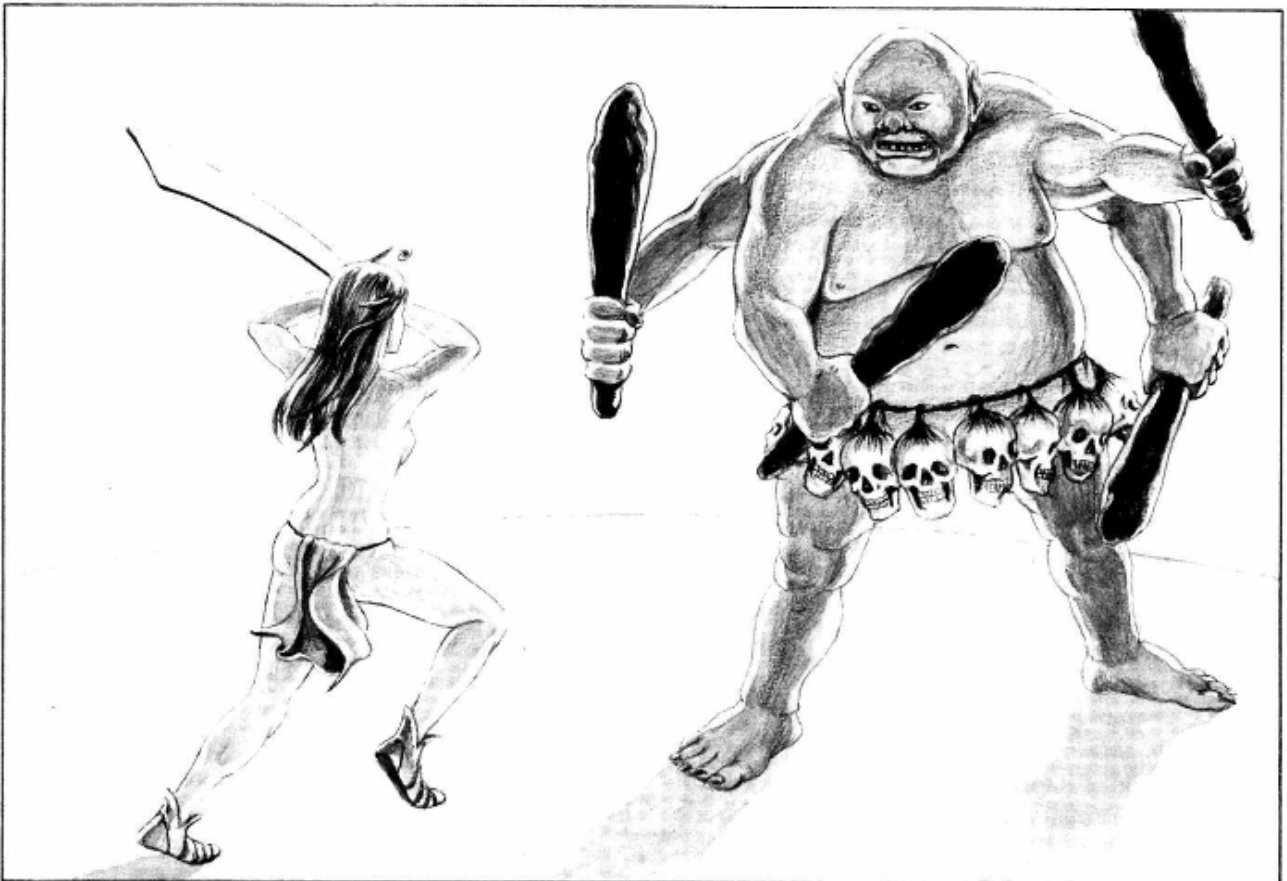
Tür 1: Die Helden ertasten: Flauschiges Fell. (Falls ein Held ein paar Haare ausrupft, stellt er fest, dass sie tiefschwarz sind.) Das automatische Ungeheuer: ein 4 Meter hoher, schwarzer Bär. Die Pranken sind mit 30 Zentimeter langen Sichel aus Metall bewehrt.

Tür 2: Die Helden ertasten: Eine mit dicken Schuppen bewehrte Haut, zwischen den Schuppen stehen kurze, borstige Haare. Das automatische Ungeheuer: ein 7 Meter langer Tatzelwurm. Aus seinen Nüstern schlagen während der ersten zwei Kampfunden 4 Meter lange, tiefblaue Flammen.

Tür 3: Die Helden ertasten: Festes, straffes Gefieder. Sollte ein Held eine Feder ausreißen, wird er feststellen, dass es sich um eine 1,2 Meter lange Schwungfeder handelt.

Das automatische Ungeheuer: Eine 4 Meter hohe Harpyie mit **männlichen** Gesichtszügen und einer dicht behaarten Männerbrust. Die Krallen der Harpyie sind ebenfalls mit eisernen Sichel bewehrt.

Tür 4: Die Helden ertasten: Klebriges Fett auf ei-



ner glatten Haut.

Das Automatische Ungeheuer:

Ein vierarmiger, 4 Meter großer weißer Oger, der in jeder Faust eine steingespickte Keule und um den Leib einen Gürtel aus zwanzig auf eine

Schnur gereihte Menschenschädel trägt. Sie sind die Zeichen seiner brutalen Mordlust. Sobald der Kampf mit dem mechanischen Ungeheuer beendet ist, lässt sich die Türe zu Arena wieder öffnen, und die Helden können den Kampfplatz verlassen.

Raum 12, der »Raum des Feuers«

Gang zu Raum 12

Allgemeine Informationen:

Gerader, 2 Meter breiter und 12 Meter langer Gang mit einer Deckenhöhe von 2,5 Metern. Das Nordende des Ganges ist mit einem schweren Vorhang verhängt.

Spezielle Informationen:

Die Wände im hinteren Teil des Ganges sind mit einer fetten, dicken Russchicht bedeckt. Der Vorhang am Gangende besteht aus einem schweren Wollgewebe. Auf den Wollstoff wurden rote und gelbe Flammenformen aus Seide aufgenäht. Die ersten 4 Meter des Gangbodens sind mit Steinplatten belegt. Dann folgt ein 3 Meter langer (und 2 Meter breiter) Gitterrost, danach eine 2 mal 2 Meter große Holzplatte, anschließend folgt wieder ein drei Meter langer Gitterrost, der unmittelbar vor dem Vorhang endet. In der Vertiefung unter den Gittern steht eine ölig riechende Flüssigkeit.

Meisterinformationen:

Unter den Gittern befindet sich tatsächlich ein hoch brennbares Öl. Es wird in Brand gesetzt, sobald die Heldengruppe Raum 12 betreten hat. Die Flammen sollen den Helden den Rückweg abschneiden. Der Holzboden zwischen den beiden Gitterrosten ist eine Falltür, die bei der kleinsten Berührung nach unten aufschwingt. Unter der Tür befindet sich ein 4 Meter tiefer Schacht, aus dessen Boden 10 cm lange Eisenstacheln ragen. Ein Held, der auf die Stacheln stürzt, muss 2W Schadenspunkte hinnehmen. Sobald die Helden ihre Aufgabe in Raum 12 gelöst haben, verlöschen die Flammen im Gang. Falls die Helden dann sofort über den Gitterrost gehen wollen, fordern Sie sie zu einer Klugheitsprobe auf. Eine gelungene Probe bedeutet, dem Held ist gerade noch eingefallen, dass die Gitterstäbe glühend heiß sein müssen. Er wartet eine halbe Stunde, bis sie abgekühlt sind. »Unkluge« Hel-



den verbrennen sich einen Fuß: 1 Schadenspunkt.

Raum 12

Allgemeine Informationen:

6 mal 8 Meter großer und 4 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Alle Wände des Raumes sind mit gelb-roten Flammenmustern bemalt, die Decke ist rußig schwarz. Bis auf eine kleine, brennende Wachskerze, die mitten im Zimmer auf einem goldenen Ständer steht, ist der Raum leer.

Sobald die Helden den Raum betreten (den Vorhang am Eingang zur Seite ziehen), beginnt die Kerzenflamme zu flackern und zu blaken. Dabei wird sie schnell größer, schon nach zwei Sekunden ist sie mehr als einen halben Meter hoch.

Meisterinformationen:

Die Flamme schwillt rasch weiter an. Sie verwandelt sich zusehends in eine brennende, menschenähnliche Gestalt, über der eine dünne, schwarze Rauchfahne steht. Das Feuerwesen stößt knisternde, prasselnde Geräusche aus, die auf seltsame Weise menschlichen Lauten ähneln. Schließlich können die Helden ganz deutlich einzelne Worte unterscheiden. Die Feuer-

kreatur sagt: „Kommt, wir spielen Fangen! Zuerst fange ich euch, und dann könnt ihr es versuchen, wenn ihr wollt! « Damit stürmt die Flamme auf den Helden zu, der ihr am nächsten steht. Wenn sie ihn verfehlt, sucht sie sich sofort ein neues Ziel. Das Flammenwesen ist weder sehr flink noch sehr behände. Um ihm auszuweichen, genügt eine einfache Geschicklichkeitsprobe. Trotzdem befinden sich die Helden in einem aussichtslosen Kampf, denn sie haben keine Möglichkeit, ihrerseits die Flamme zu attackieren. Ein Held, der von der Flamme »abgeschlagen« wird, muss 1 W+2 Schadenspunkte hinnehmen. Dann hat er erst einmal Ruhe, denn die Flamme jagt nun die anderen Helden - so lange, bis sie jeden einmal berührt hat. Danach fordert sie die Helden auf, nun ihrerseits Jagd auf sie zu machen. Die Helden werden vermutlich nicht auf diesen Vorschlag eingehen (sie müssten dabei ebenfalls Schadenspunkte hinnehmen), und darum sagt die Flamme, »na schön, dann fang ich euch halt noch einmal«, und das Spiel beginnt von vorn. Natürlich lässt sich die Feuerkreatur nur mit Wasser bezwingen. Es genügt, dass ein Held sie anspuckt, dann verlischt sie auf der Stelle. (Natürlich gibt es auch eine andere Möglichkeit, die Kreatur mit einer Flüssigkeit zu benetzen, aber die wollen wir hier nicht näher erörtern.)

Das Ende des Abenteuers

Sobald die Helden den Talkessel verlassen haben, ist das Abenteuer für sie beendet. Wir nehmen an, dass der Rückmarsch nach Al'Anfa ihnen keine großen Schwierigkeiten mehr bereitet. Nun ist es an Ihnen, den Helden die Belohnung zuzuteilen, die sie so sauer verdient haben. Wir sind der Meinung, eine Heldengruppe, der es gelang, den Tukan, eines der bizarrsten Ungeheuer seit Beginn der neuen Zeitrechnung, zu überwinden, hat schon eine vierstellige AP Summe verdient.

Die Menge richtet sich natürlich nach dem Spielverhalten der Helden, nach der Originalität ihrer Problemlösungen, der Anzahl der Hilfen, die Sie

ihnen geben mussten, und ähnlichen Dingen. Insgesamt dürfte eine AP-Zahl zwischen 1000 und 1250 angemessen sein.

Wie sie gemerkt haben, ist »Verschollen« kein Abenteuer für Neulinge, sondern eines für Veteranen, für die es eine echte Herausforderung darstellt. Schreiben Sie uns doch einmal, wie Ihre Spielerrunde das Abenteuer aufgenommen hat und ob Sie für Ihren Kreis weitere Szenarien mit einer ähnlich hohen Schwierigkeitsstufe wünschen.

Das Schwarze Auge (Kennwort: »Al'Anfa«) Postfach 1165, D-8057 Eching

Anhang

Vorgewürfelte Helden

Nr.	Stufe/Held	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AE	AT	PA	T1	T2	T3
1	10 Abenteurer	9	11	10	13	15	63	78		15	13	7	9	11
2	10 Abenteurer	9	10	12	14	12	66	78		14	14	8	9	10
3	10 Zwerg	9	12	14	16	15	64	79		16	12	10	7	11
4	10 Krieger	12	13	11	11	12	54	66		14	13	9	11	9
5	11 Krieger	12	11	11	12	16	71	87		15	13	12	12	10
6	11 Elf	10	13	12	15	15	39	54	40	16	13	6	11	6
7	11 Streuner	14	10	13	14	11	65	76		15	14	5	10	12
8	11 Abenteurer	10	12	10	13	16	49	65		14	15	8	9	11
9	12 Abenteurer	11	13	9	16	16	68	84		16	14	9	10	12
10	12 Streuner	15	15	11	14	13	68	81		15	15	12	11	12
11	12 Streuner	14	10	13	15	14	66	80		15	15	12	10	13
12	12 Abenteurer	11	12	14	11	16	68	84		15	14	7	9	11
13	13 Waldelf	13	15	14	17	13	45	58	66	17	14	11	12	10
14	13 Krieger	13	13	14	12	13	74	87		16	15	13	12	11
15	13 Krieger	12	10	11	14	12	68	80		16	15	14	13	12
16	13 Streuner	14	13	13	13	13	78	91		15	16	11	11	13
17	14 Streuner	14	13	9	15	14	74	88		17	15	13	12	14
18	14 Krieger	12	10	13	14	14	72	86		16	16	14	13	12
19	14 Magier	13	16	15	13	12	50	62	50	16	16	5	5	6
20	14 Abenteurer	11	12	11	12	11	76	87		16	15	5	11	13

Andere wichtige Figuren

Schwarzoger

Verwandte der normalen Oger verdanken den Namen ihrer etwas dunkleren Hautfarbe. Schwarzoger unterscheiden sich kaum von normalen Ogern. Der Stamm jedoch, der unter N'hatoeps geistigen Einfluss geriet, ist allen anderen Ogern bei weitem überlegen.

Seine Individuen haben nicht nur bessere Werte, sie können auch Schusswaffen bedienen. Diese Oger sind mit Armbrüsten bewaffnet und zeichnen sich durch eine passable Treffsicherheit aus (alle Schwarzoger unter Gubbruz machen bei Schusswaffengebrauch eine GE-Probe auf 10).

Einmal vom Bann N'hatoeps befreit, sinken die Schwarzoger wieder auf die Stufe ihrer Vettern, den normalen Ogern, ab.

Die Werte der Schwarzoger:

Ogerwachen im Schloss, am Taleingang, bei der

Naftanernte

MUT: 22
LEBENSENERGIE: 40
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3
ATTACKE: 12
PARADE: 9
TREFFERPUNKTE: 2W+4
(Krummsäbel)
1W+4 (Armbrust)
GESCHWINDIGKEIT: 10
AUSDAUER: 60
Monsterklasse: 20

Brugortz, Ogerhauptmann im Schloss

Besonders brutaler Schwarzoger unter Gubbruz.
Stärkeres Exemplar.

Seine Werte:

MUT: 25
LEBENSENERGIE: 40
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3
ATTACKE: 13
PARADE: 9
TREFFERPUNKTE: 2W+4
(Krummsäbel)
1 W+2
(Peitsche)

rionette lenkt. Außenstehenden kommt es so vor, als habe Gubbruz den Tukan an der Kette ... in Wirklichkeit ist es genau umgekehrt.

Gubbruz' Werte:

MUT: 22 ANGRIF: 12
LEBENSENERGIE: 50 PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 2W+4
GESCHWINDIGKEIT: 10 AUSDAUER: 60
 Monsterklasse: 30

N'hatoep

Äußerlich ein bunt gefiederter harmloser Tukan, in Wirklichkeit ein geheimnisvolles und völlig fremdartiges Wesen, dessen Herkunft im Dunkeln liegt. Möglicherweise stammt es nicht einmal von dieser Welt.

Mit seiner überlegenen Geisteskraft hat N'hatoep einen Stamm Schwarzvögel in seinen Bann gezogen, die stumpfsinnigen Kolosse geistig »geliftet« und sie zu seinen ergebenen Dienern gemacht. Die Hauptaufgabe der Ogerschergen besteht darin, N'hatoep Sklaven zuzuführen, die er zu seiner Erheiterung in ein Labyrinth sperren lässt. Um sich einen Nervenkitzel zu verschaffen, ließ der Tukan die Anlage so einrichten, dass eine Flucht buchstäblich nur über seine Leiche möglich ist. Er gab Odo Halim, einem Geometer, den Auftrag, eine geheime Fluchtmöglichkeit in das Labyrinth einzubauen und die einzige Waffe, mit der man ihn töten kann - eine winzig kleine Armbrust - dort unten zu verstecken.

Es hat keinen Sinn, N'hatoeps Spielwerte hier anzugeben, da seine speziellen Kräfte nicht mit aventurischen Maßstäben zu messen sind.

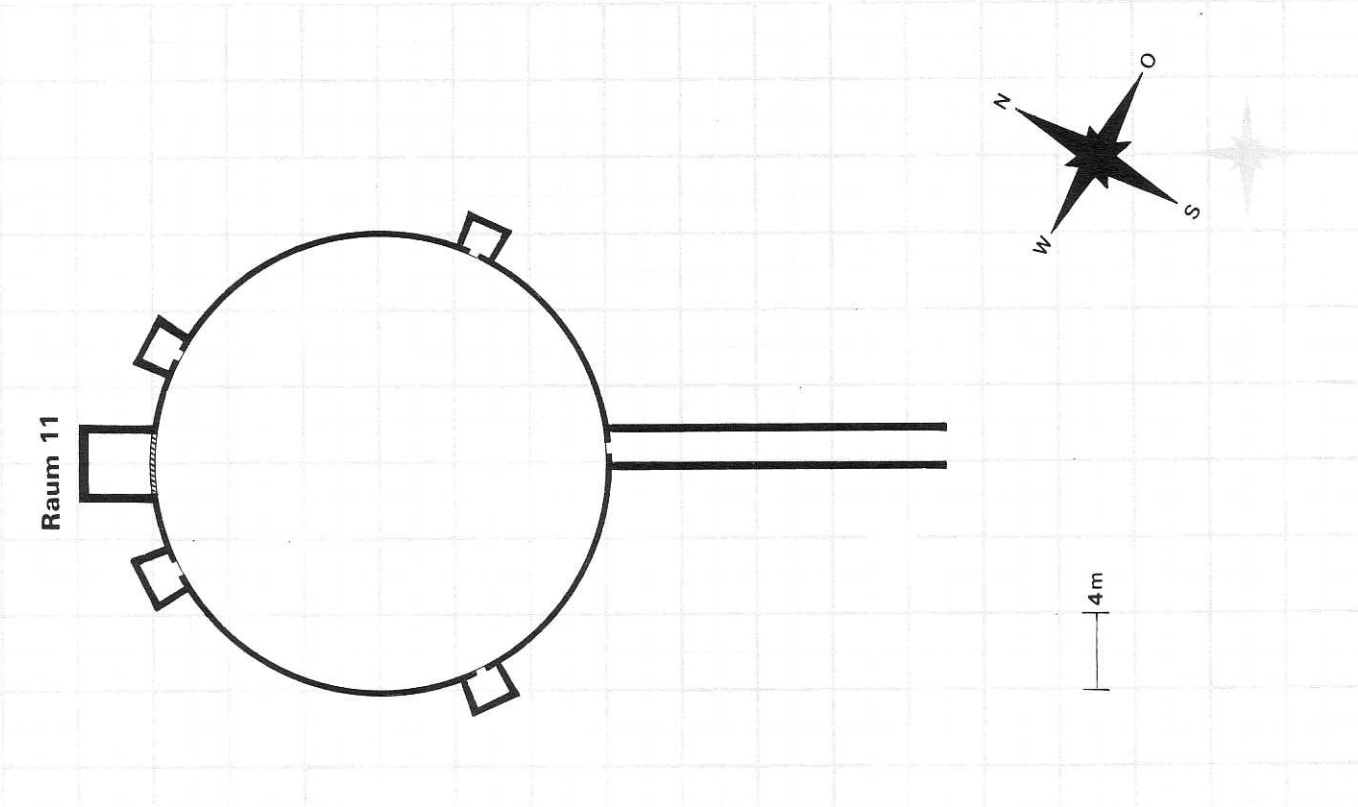
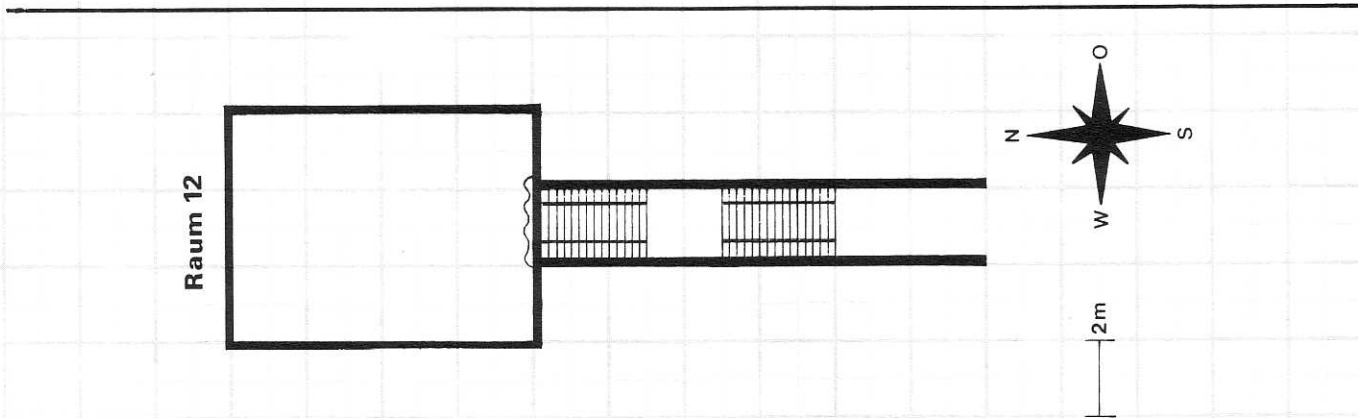
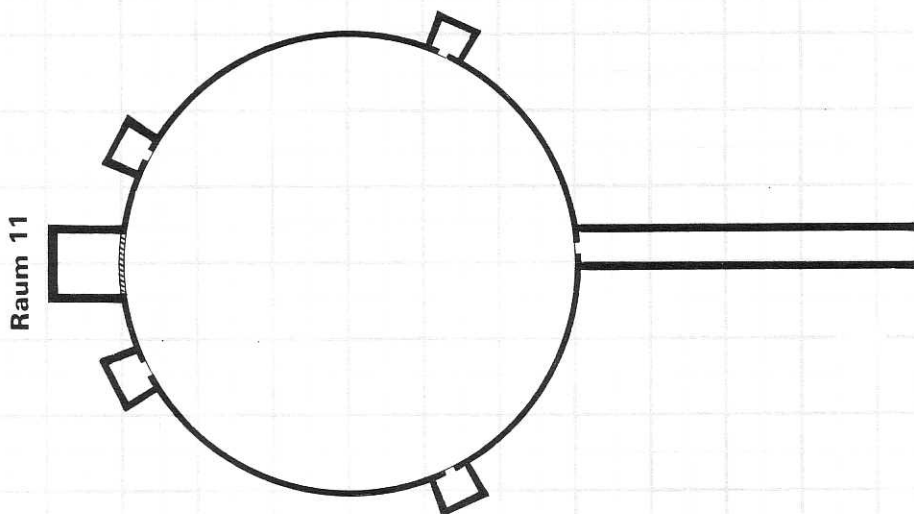
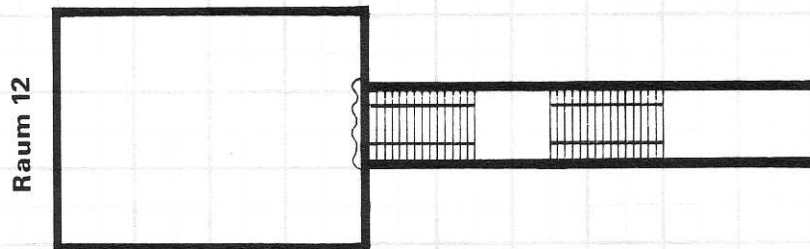
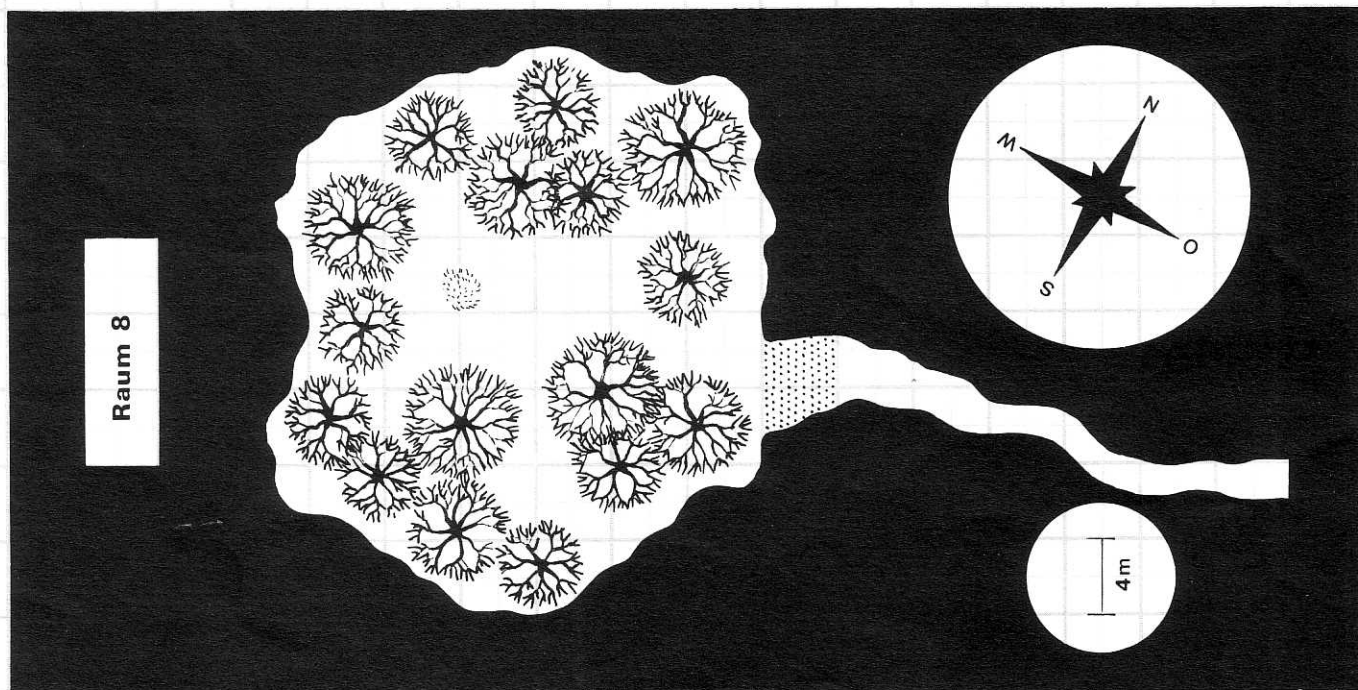
Gubbruz ist der Fürst der Schwarzzoger, die sich auf Schloss Zizirie in einem kleinen Talkessel nordwestlich von Al'Anfa eingenistet haben. Dort beschäftigt er sich in erster Linie mit der Herstellung von Goldleim, einem gefährlichen und seltenen Kontaktgift, das er in den Städten des Südens verkauft. Er ist ein mächtiger und rücksichtsloser Tyrann, und nicht wenige denken, dass er nach der Herrschaft über ganz Al'Anfa und die südliche Region strebt.

Aber das ist nur Fassade. In Wirklichkeit ist er ein
hirnloser Muskelprotz, den das geheimnisvolle
Wesen N'hatoep durch Geisteskraft wie eine Ma-

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

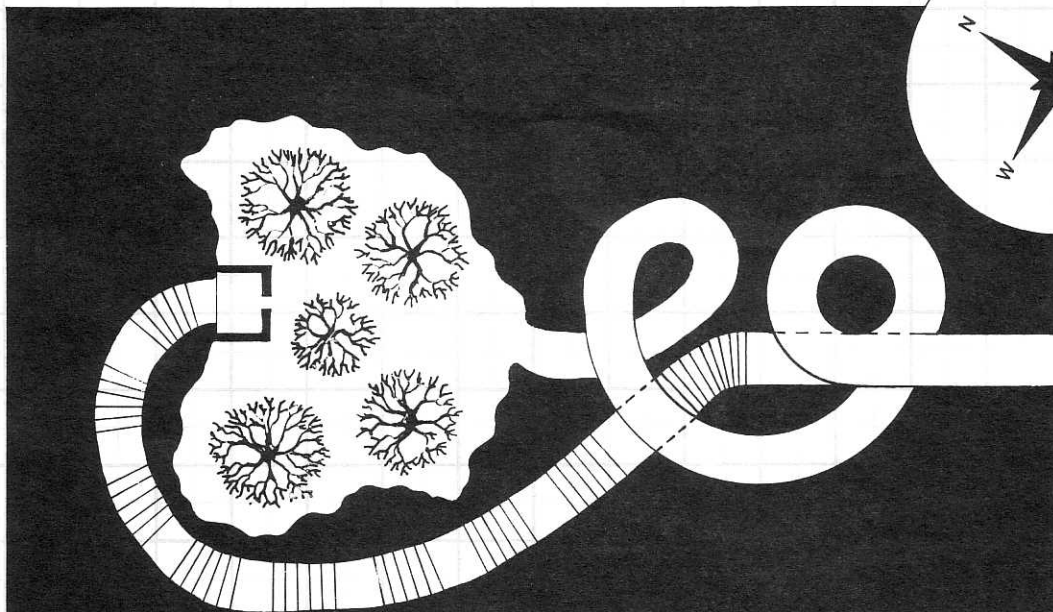
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



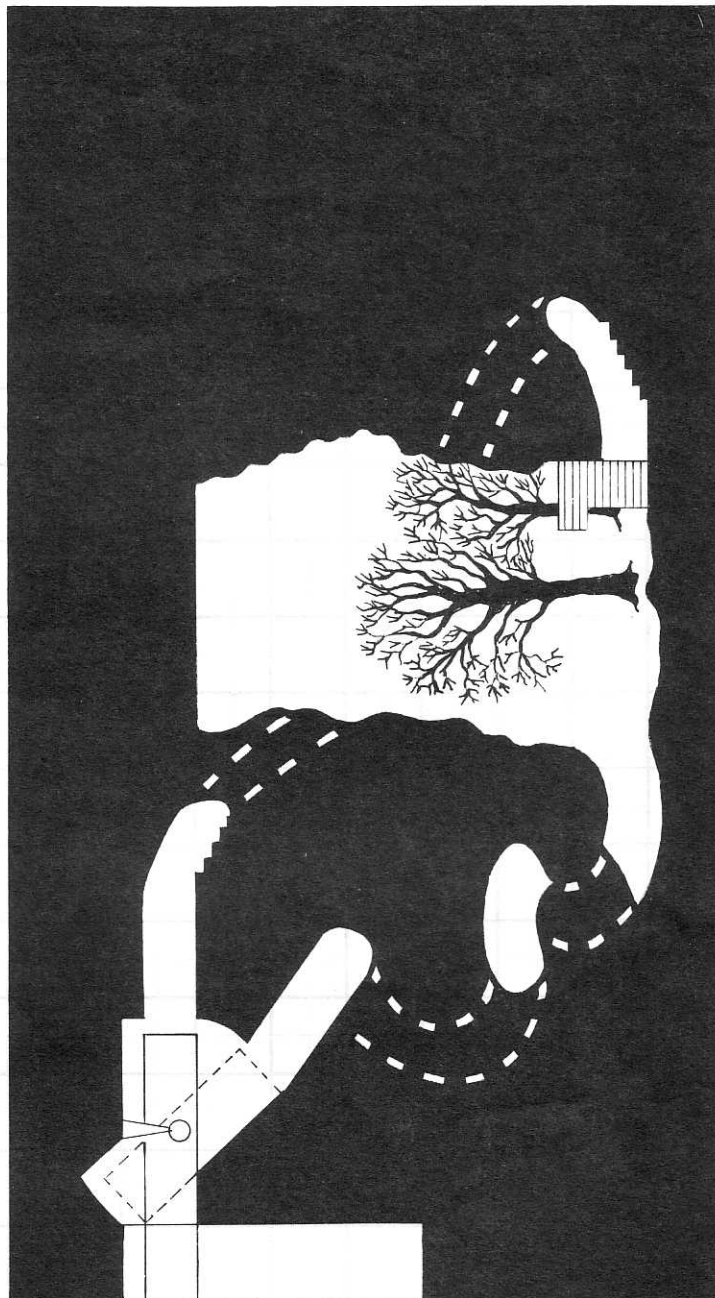
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

Raum 10



Querschnitt



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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

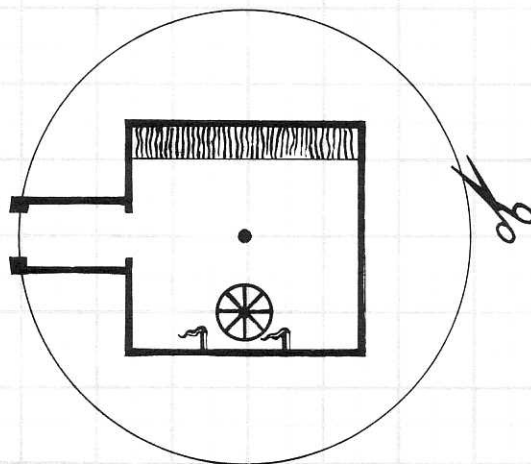
Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

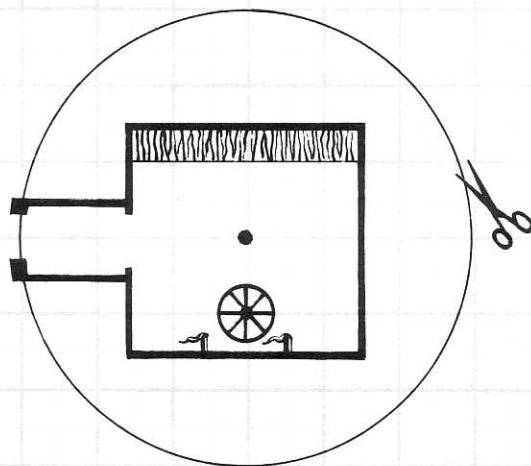
© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München 1984

Die Zelle

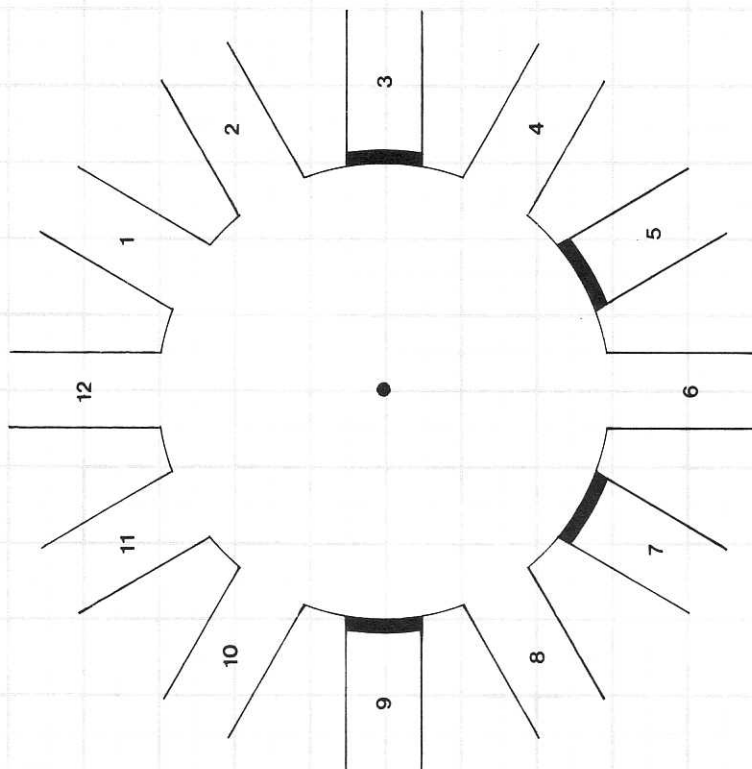
Für die Spieler



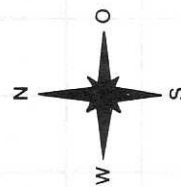
Für den Meister



Die 12 Gänge



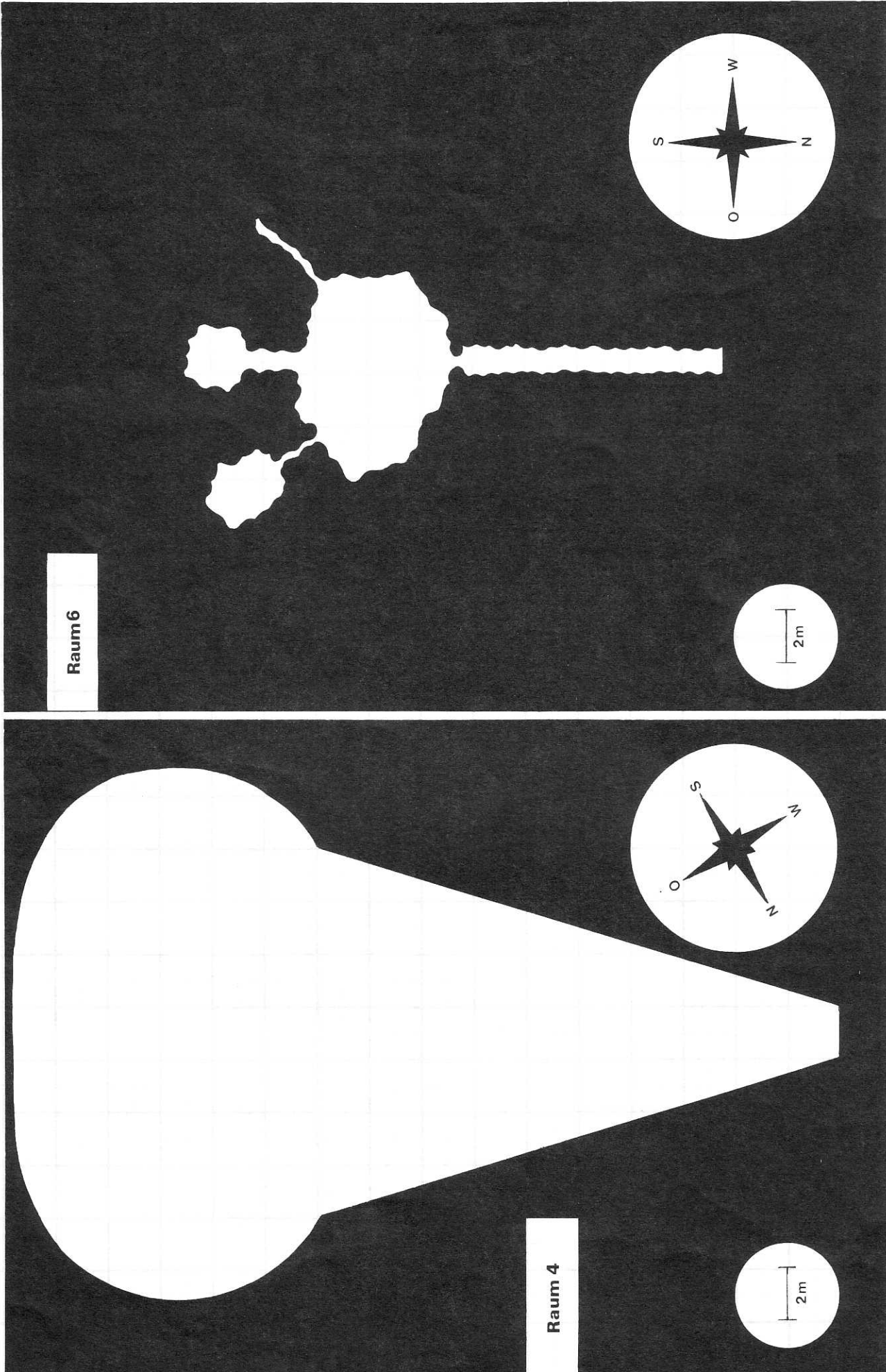
2m



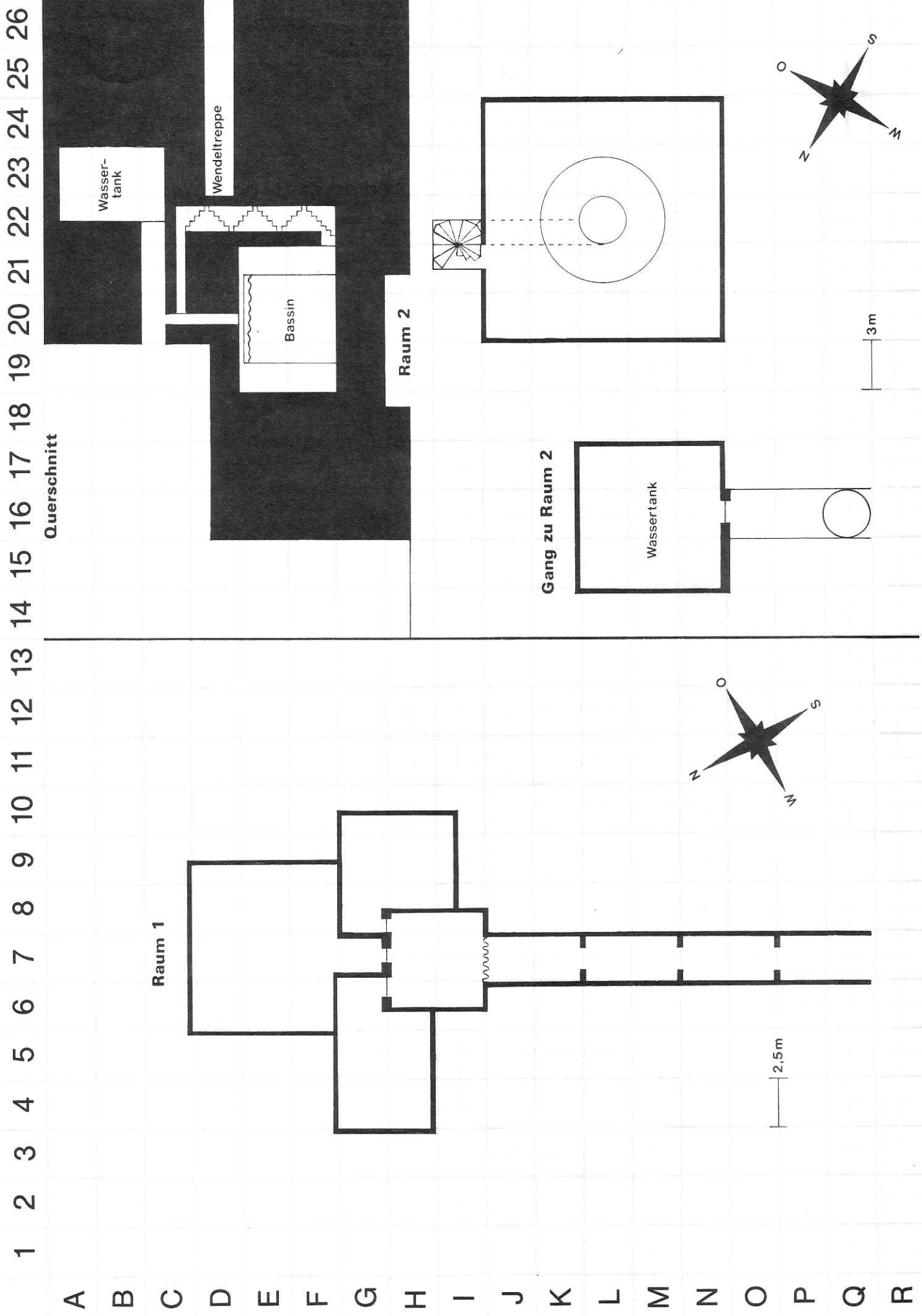
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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



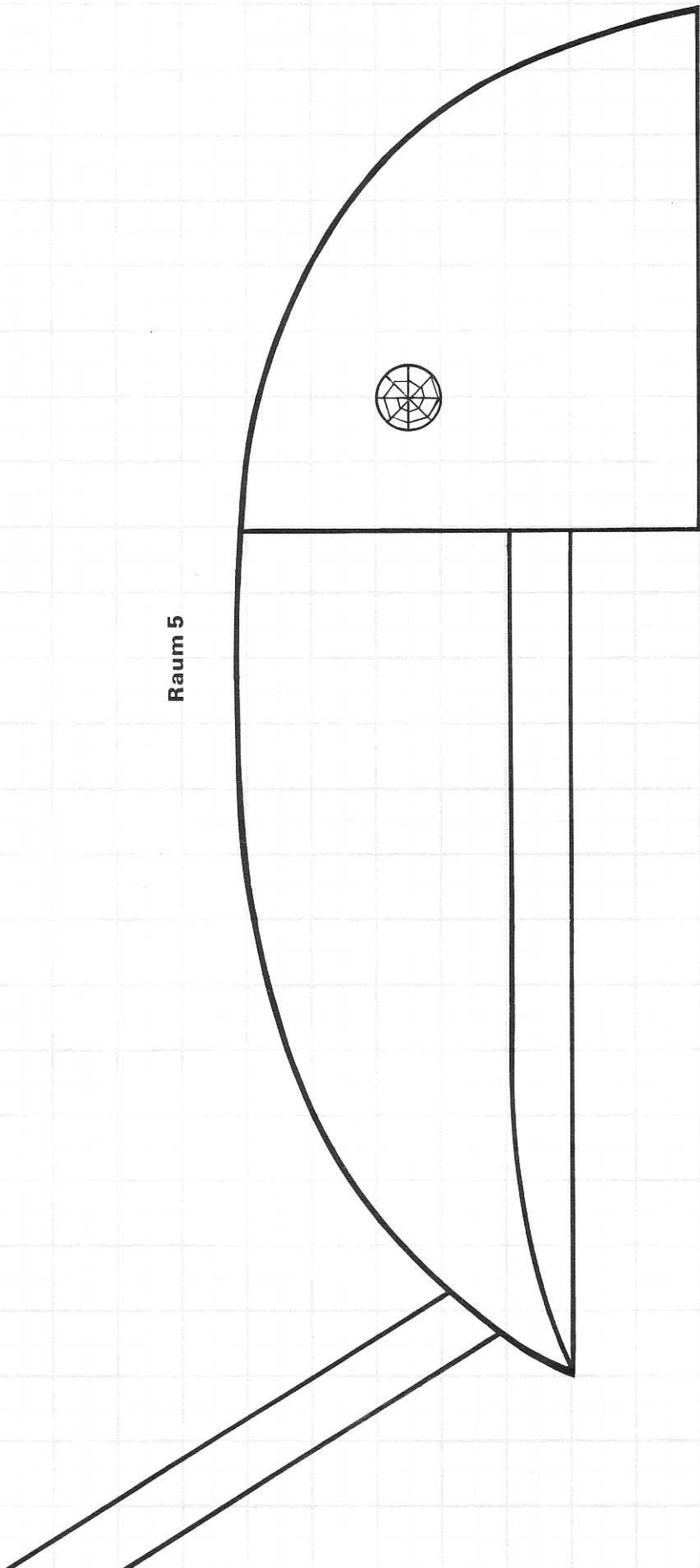
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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

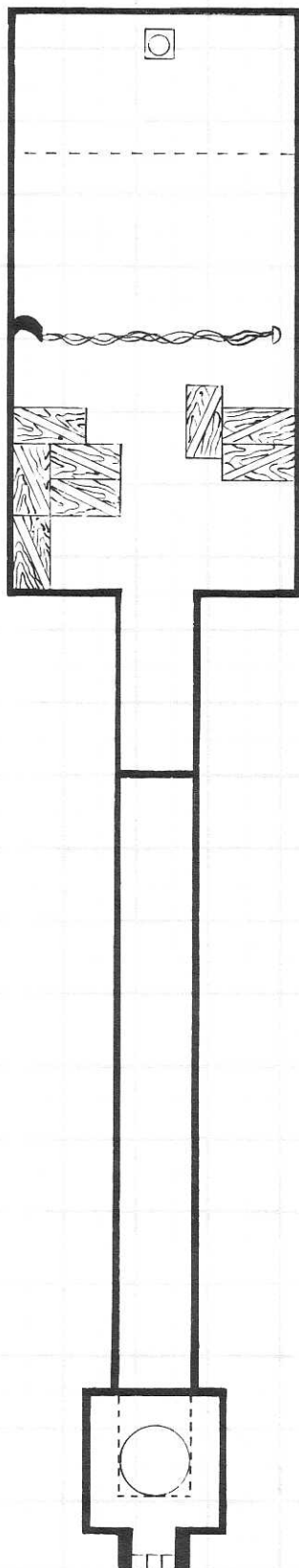


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Raum 3 (7,9)

(Der selbe Plan wird auch für Raum 7 und 9 verwendet)



Querschnitt



1m

