

Mehr als 1000 Oger

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

ERFAHRUNGSTUFEN

12-16

ABENTEUER

9



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



**Droemer
Knaur**®

Mehr als 1000 Oger

von Ulrich Kiesow

Das beiliegende Strategie-Spiel »Die Schlacht bei den Trollzacken«
wurde gestaltet von
Karl Heinz Kieckers und Peter K. Hubig

Ein Gruppen-Abenteuer der Erfahrungsstufen 12–16
für den Meister und 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Das Abenteuer	6	Tabelle: Angriffe auf eine kaiserliche Einheit	18
Die Reise	7	Die Helden	18
Nach Wehrheim	8	Der Ogerlöffel	19
Im Fährhaus	9	Tabelle: Ogerlöffel	19
Im Pferdestall	10	Nachwort	19
Der Fährhof	11	Das Abenteuer (Fortsetzung)	20
Erdgeschoß des Haupthauses	11	Tabelle: Hodakis Flucht	20
Obergeschoß des Haupthauses	11	Die Etappen der Verfolgungsjagd	21
Nebengebäude	12	Das Ende der Flucht	23
Die Nacht im Fährhof	13	Die geheime Botschaft des Kaisers	24
Die Reparatur der Fähre	13	Galottas Insel	24
Der Ogerüberfall	14	Die Toten	25
Eine neue Botschaft von Kaiser Hal	15	Das Haus	26
Zu den Trollzacken!	15	Die Fallen	26
Die Schlacht bei den Trollzacken	17	Die Schlangen	26
Das Spielmaterial	17	Der Felsen	26
Die Spielmarken	17	Die Bergadler	26
Der Spielplan	17	Der Weg zum Turm	26
Die Spielparteien	17	Der Turm auf der Bergspitze	26
Das Spielziel	17	Der geheime Weg zum Turm	26
Spielvorbereitungen	17	Der Turm	26
Aktionen während einer Spielrunde	17	Wohnraum der Dienerinnen	26
1. Nachschub	17	Galottas Studierstube	27
2. Fernkampf	17	Die Turmkrone	27
3. Bewegung	17	Das Ende des Abenteuers	27
4. Nahkampf	18	Meisterpersonen	28
Tabelle: Geländevorteile	18		
Tabelle: Angriffe auf eine Oger-Einheit	18	Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	14/15

Das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt mit dem Auftritt eines *Beilunker Reiters*, der einem der Spieler-Helden einen mit dem kaiserlichen Siegel verschlossenen Brief überbringt.

Meisterinformationen:

Ein einfacher Satz, doch in ihm sind eine ganze Reihe von Aufgaben für den Spielleiter enthalten. Er muß unter anderem folgende Fragen klären:

Was ist ein Beilunker Reiter?

Die Botengilde der Beilunker Reiter wird im Aventurischen Boten* No. 7 detailliert beschrieben, daher hier nur ein paar knappe Hinweise:

Beilunker Reiter ist die Bezeichnung für eine höchst effektive Organisation von Botenreitern. Die Gilde unterhält Stationen in fast allen Teilen Aventuriens und ist berühmt für ihre Schnelligkeit und Zuverlässigkeit. Jeder Bote ist nicht nur ein vorzüglicher Reiter, sondern verfügt auch über eine hohe Fertigkeit in der Benutzung von Bastard-Schwert, Dolch und Kurzbogen. Die Reiter sind leicht an ihrer schwarzen Kleidung und dem weißen Hemd mit aufgesticktem, goldenem, geflügeltem »B« zu erkennen.

Wo befindet sich der Spieler-Held, als ihn die Botschaft erreicht?

Der Aufenthaltsort der Helden kann in jeder DSA-Spielerrunde ein anderer sein. Für die Zustellung des Briefes spielt das keine Rolle. Das Schreiben kann dem Helden ebensogut in seinem privaten Wohnhaus wie in einer Taverne oder während einer Rast auf einer Reise überreicht werden.

Als Spielleiter sollten Sie den Auftritt des Boten so dramatisch wie möglich gestalten: Dazu gehört eine Beschreibung der staubbedeckten Kleidung und der stürmischen, atemlosen Hast, mit der der Reiter seine Botschaft übergibt.

Wie wichtig sollte man ein Schreiben nehmen, das das Siegel des Kaisers trägt?

Sehr wichtig! Kaiser Hal mag ein willensschwacher, wankelmütiger Regent sein, dennoch ist er der höchste Würdenträger Aventuriens, und niemand sollte seine Macht unterschätzen. Den Kaiser zum Freund zu haben kann einem Aventurier unschätzbaren Nutzen bringen, und es dürfte im ganzen Reich nur eine Handvoll Menschen geben, die es riskieren würden, sich Hal den Ersten zum Feind zu machen. Für die Spieler bedeutet das kaiserliche Schreiben zunächst einmal, daß der Ruf ihrer Helden offenbar beachtlich sein muß. Denn es gibt viele Kämpen und Abenteurer in Aventurien, aber nur wenige haben sich einen so großen Namen gemacht, daß der Hof auf sie aufmerksam wird. Also stellt der Brief des Kaisers eine große

Ehrung für die Helden dar – ganz gleich, was darin geschrieben stehen mag.

Erst nachdem Sie den Spielern klargemacht haben, daß der Auftritt des Boten durchaus kein alltägliches Ereignis darstellt, sollten Sie Hals Schreiben verlesen:

Allgemeine Informationen:

Gareth, 5. Praiosmond, 10 n. H.

Werter (Heldennamen)

Sorge um Volk und Reich treibt Uns dazu, alle namhaften Recken Aventuriens zusammenzurufen. Eine große Gefahr – vielleicht die größte seit Jahrhunderten – bedroht uns alle. Helft den Menschen, Elfen und Zwergen des Reiches, helft Uns, Eurer Majestät!

Bitte begeben Euch umgehend nach Wehrheim, wo Helme Graf Haffax, kaiserlicher General und Ratgeber, Euch erwarten wird. Die Reise nach Wehrheim wurde bereits von Uns arrangiert (der Beilunker Reiter wird Euch hierüber Auskunft geben).

Nehmt mit Euch, wen immer Ihr als einen wertvollen Freund erachtet, aber weist Eure Begleiter darauf hin, daß sie – geradeso wie Ihr selbst – bereit sein müssen, ihr Leben für Aventuriens Zukunft in die Waagschale zu werfen.

Leider können Wir Euch keine Einzelheiten über Eure Aufgaben nennen – dafür bitten Wir um Euer Verständnis. Es lauern überall Spione und Unruhestifter, und Wir wollen Unser Volk nicht unnötig verunsichern.

Beachtet bitte, daß Wir Euch bitten, nicht befahlen, nach Wehrheim zu reisen, aber wenn Ihr Uns helfen wollt, dann dürft Ihr keine Stunde versäumen und müßt noch heute aufbrechen.

Seid Uns gegrüßt
Hal

Meisterinformationen:

Bevor der Spieler-Held losstürmt, um seinen Freunden das kaiserliche Schreiben zu zeigen, wird er vermutlich dem Boten einige Fragen stellen. Er kann von dem Beilunker Reiter folgendes erfahren:

Allgemeine Informationen:

Der Bote hat den Brief nur eine Tagesreise weit befördert, ihn also nicht in Gareth persönlich übernommen, ist sich aber sicher, daß er tatsächlich vom Kaiser stammt. Für die Reise steht eine große Kutsche des kaiserlichen Kurierdienstes bereit. Der Pferdewechsel erfolgt alle vier Stunden. Gerastet wird nur während der völligen Dunkelheit, die zur Zeit (im Hochsommer, *Praiosmond*) etwa sechs Stunden dauert.

Meisterinformationen:

Versuchen Sie, die für Ihre Spielerrunde zu erwartende Reisedauer mit Hilfe der Aventurien-Karte zu errechnen. Die Reisekutsche bewegt sich mit einer

* Der Aventurische Bote ist das Clubmagazin der DSA-Spieler; nähere Informationen bei: Schmidt Spiel + Freizeit, Kennwort »Bote«.

Durchschnittsgeschwindigkeit von 20 Stundenkilometern voran; sie benötigt ca. 5 Stunden, um ein Sechseckfeld der Karte zu durchqueren. Flüsse u. ä. Hindernisse können die Fahrt erheblich verzögern.

Falls die Helden eigene Schlachtrösser besitzen, werden Sie darauf verzichten müssen, auf ihnen nach Wehrheim zu reiten. Die langen Rasten, die sie ihren Pferden gewähren müßten, würden die Reise so sehr verlängern, daß die Heldengruppe das Ziel womöglich zu spät erreicht. Es spricht natürlich nichts dage-

gen, daß die Helden ihre Pferde von Knappen oder ähnlichen Helfern nachbringen lassen.

Allgemeine Informationen:

Der Bote weiß nicht, was den kaiserlichen Hof in eine solche Aufregung versetzte. Er hat jedoch erfahren, daß in dem Gebiet um den Yslisee schreckliche Dinge vorgehen müssen. Angeblich sind die Zufahrtsstraßen nach Ysilia von Flüchtlingstrecks verstopft. In der Stadt muß es eine Katastrophe gegeben haben.

Die Reise

Allgemeine Informationen:

Während die Helden alle Dinge zusammenpacken, die sie für die Reise zu benötigen glauben, wollen wir rasch die Kutsche beschreiben, denn bei ihr handelt es sich um ein Gefährt, das man nicht alle Tage auf Aventuriens Straßen sieht. Hergestellt wurde sie in der berühmten Stellmacherei Ferrara in Gareth. Das Zeichen der Ferraras, ein fliegendes Pferd, ist unterhalb des kaiserlichen Fuchswapens auf beiden Seitentüren zu sehen. Der Innenraum bietet bequeme Polstersitze für sechs Personen, auf dem Bock haben der Kutscher und ein Begleiter Platz, das Gepäck wird unter den Passagiersitzen und auf dem Dach verstaut. Die Fahrgastkabine ist zwischen Hinter- und Vorderachse federnd aufgehängt – eine revolutionäre Neuerung im Reisekutschenbau! Wer den Zustand der meisten Reichsstraßen kennt, weiß, was eine gute Wagenfederung für das Wohlbefinden der Passagiere bedeutet. Das hochbeinige, leuchtend rot lackierte Gefährt ist extrem leicht gebaut und erlaubt so Spitzengeschwindigkeiten auch über längere Zeiträume. Die »6er Ferrara« – so wird die Kutsche von Kennern genannt – kostet gut und gern 1200 Dukaten.

Meisterinformationen:

Wir wollen hoffen, daß sich Ihre Helden inzwischen in Marsch gesetzt haben. Da wir nicht wissen können, welche Reiseroute für die Gruppe in Frage kommt, können wir leider nicht mit der Schilderung einer Fahrt durch Aventurien dienen und müssen diese Aufgabe Ihnen übertragen. Ihre Spielerrunde wird es Ihnen danken, wenn Sie ihr die Landschaft beschreiben, die an den Kutschfenstern vorüberzieht. Natürlich können Sie auch ein paar aufregende Zwischenfälle in die Reise einbauen. Da wäre z. B. der fast obligatorische Radbruch – nicht so schlimm, die Ferrara ist mit 2 Reserverädern ausgestattet – und natürlich ein Raubüberfall.

Für den Überfall schlagen wir folgendes Szenarium vor:

Allgemeine Informationen:

Das endlose Schaukeln und Stoßen der Kutschenkabine, das Holpern der Räder und Knarren der Federn wird wieder einmal vom Hohoho! des Kutschers unterbrochen, das immer dann zu hören ist, wenn eine Wechselstation in Sicht kommt.

Ein paar Augenblicke später trappeln die Pferde unter dem buntbemalten Torbalken hindurch. Ein kleiner Auf-

enthalt. Die Passagiere können ins Stationshaus gehen, um sich frisch zu machen oder eine kleine Mahlzeit zu sich zu nehmen.

Eine übertrieben unterwürfige Dienstmagd (scheinbar ist sie von den hohen Gästen über alle Maßen beeindruckt) nimmt die Bestellungen der Passagiere auf.

Der Schankraum ist sauber und hell und etwa 10 mal 5 Meter groß, eine Tür führt ins Freie, eine zweite in die Küche. Aus dieser Küche taucht nach wenigen Minuten die Magd mit einem Helfer auf, um Teller und Bestecke vor den Gästen abzulegen.

Meisterinformationen:

Danach treten die beiden hinter je einen Helden und pressen ihnen blinkend scharfe Dolche an die Kehlen. Im gleichen Augenblick stürzen zwei Männer und zwei Frauen durch die Küchentür herein. Sie halten



Säbel in den Fäusten und fordern die Helden auf, all ihre Wertsachen auf dem Tisch auszubereiten.

Wir wollen hoffen, daß die erfahrenen Helden mit einer Alltagssituation wie dieser spielend fertig werden. Sollten sie tatsächlich all ihre Habe an die Banditen verlieren, sind sie vermutlich keineswegs so »hochstufig«, wie sie behauptet haben.

Die Banditen (sollten sie überwältigt werden), können keine Informationen zum Hintergrund des Abenteuers geben. Sie haben nichts vom Aufstand der Oger gehört.

Wenn die Helden die Kutschenstation durchsuchen, finden sie in einem Hinterzimmer den Stationsleiter und seine Frau, die von den Banditen gefesselt und geknebelt wurden.

In den Taschen der Roten Hassia und ihrer Leute sind insgesamt 12 Dukaten und 18 Silbertaler zu finden. Die Wirtsleute behaupten jedoch, daß all dieses Bar-

geld ihnen gehört – was wiederum von den Banditen energisch bestritten wird ...

Die Werte der Banditen:

Die Anführerin (die Rote Hassia):

MUT:	13	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	48	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GST1		AUSDAUER:	63

Monsterklasse: 23

Typischer Bandit:

MUT:	11	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	38	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GST1		AUSDAUER:	48

Monsterklasse: 18

Nach Wehrheim

Meisterinformationen:

Für den Fortgang des Abenteuers (Aufenthalt im Fahrhof) ist es sehr hilfreich, wenn die Helden Wehrheim aus Westen, Südwesten oder Nordwesten ansteuern. Versuchen Sie, die Reise in diesem Sinne zu lenken, auch wenn die Helden von einem ungünstigen Ausgangsort gestartet sind. Falls durch dieses Vorgehen eine völlig unsinnige Reiseroute zustande käme, sollten Sie das gesamte folgende Kapitel in eine andere Stadt (z. B. Rommily oder Perricum) verlegen.

Allgemeine Informationen:

Ca. 50 Kilometer vor Wehrheim ist die Straße zum ersten Mal durch eine Kolonne marschierender Soldaten blockiert. Dem Kutscher gelingt es jedoch mit viel Geschrei und Peitschenknallen, seinem Gefährt einen Weg durch die fluchenden Soldaten zu bahnen. Da die Ferrara das kaiserliche Wappen trägt, wagen die Männer es nicht, sich mit dem Kutscher oder den Passagieren anzulegen.

Meisterinformationen:

Je näher die Kutsche an Wehrheim herankommt, desto häufiger stößt sie auf marschierende, bewaffnete Trupps. Während die erste Kolonne aus kaiserlichen Soldaten aus Gareth bestand, stammen die anderen aus allen Teilen des Neuen Reiches. Zerlumppte, mit Sensen bewaffnete Bauern sind zu sehen, Bogenschützen aus Punin, Lanzenreiter aus Angbar und sogar die berühmte Garde von Ferdok, die bekanntlich ausschließlich aus erfahrenen Kriegerinnen besteht (45 Häupter immerhin).

Wenn die Helden Kontakt zu den Marschierenden aufnehmen, erhalten sie diverse Informationen, die Sie willkürlich auf die unterschiedlichen Trupps verteilen können (f = falsch; r = richtig):

Spezielle Informationen:

- f: Am Yslisee ist die Schwarze Pest ausgebrochen. Wir müssen die Pforte zwischen Trollzacken und Schwar-

zer Sichel sichern, damit die flüchtende Bevölkerung die Pest nicht ins ganze Reich trägt.

- r: Yslia ist niedergebrannt. Die Bevölkerung rings um den Yslisee ist auf der Flucht.

- r: Der Fürst hat uns mitten in der Ernte gezwungen, nach Wehrheim zu marschieren. Wir wissen nicht, was wir dort tun sollen.

- f: Ein paar Oger haben den Yslisee vergiftet. Wir sollen sie fangen und bestrafen.

- r: Mehr als 1000 Oger haben sich am Tobimora und am Yslisee versammelt. Sie haben ihre Frauen und Kinder bei sich.

- r: Es wird wieder einen »Zug der Oger« geben – genau wie vor 1875 Jahren.

- r: In ein paar Tagen brechen die Oger auf. Ihr Ziel ist Gareth. Sie wollen die Stadt dem Erdboden gleichmachen.

- f: Es gibt einen Krieg zwischen Ogern und Trollen. Die feindlichen Heere haben den ganzen Landstrich um den Yslisee völlig kahlgefressen.

- f: Kaiser Hal veranstaltet ein großes Treffen aller Kämpfer und Krieger des Neuen Reiches. Wir treffen uns am Nordufer des Yslisees.

- f: Im Bornland hat sich die Bevölkerung erhoben. Es heißt, die Aufständischen hätten 50 oder 60 Oger dazu gebracht, in ihren Reihen mitzukämpfen. Oger oder nicht – wir werden den Aufstand niederschlagen!

Meisterinformationen:

Sie sollten den Spielern die Informationen möglichst bruchstückhaft und unklar übermitteln. Bedenken Sie, daß die Helden sich aus einer fahrenden Kutsche mit marschierenden Männern und Frauen unterhalten.

Allgemeine Informationen:

Die Kutsche kommt zum Stehen. Der Kutscher klettert vom Bock und reißt den Wagenschlag auf. Er deutet hinunter in ein Flußtal. Deutlich ist der Dergel, einer der

Quellflüsse des Darpat, zu sehen. Die breite Straße, die sich talabwärts windet, ist bis hinab zum Flußufer von Fuhrwerken, Reitern und Fußkolonnen verstopft. Am Ufer sind bunte Zelte, Wohnwagen und behelfsmäßige Verschlüge zu sehen. Jenseits der braunen Fluten des Dergel, der offenbar starkes Hochwasser führt, ragen die Stadtbefestigungen und die Burg von Wehrheim auf. Diesseits des Flusses, eingezwängt zwischen allerlei Karren und Kutschen, kann man ein von einer weißen Mauer umgebenes Anwesen erkennen. Neben einem flachen Schuppen, der fast an das Flußufer stößt, hat man einen großen Kahn halb an Land gezogen. Beim Haupthaus flattert an einem provisorischen Mast weithin sichtbar das kaiserliche Fuchsbanner.

»Mir scheint, Oske, der Fährmann, hat hohen Besuch«, stellt der Kutscher fest und schlägt vor, den Weg zunächst einmal zu Fuß fortzusetzen. Er will versuchen, sich mit der Kutsche und dem Gepäck allmählich bis zum Fähnhaus vorzuarbeiten.

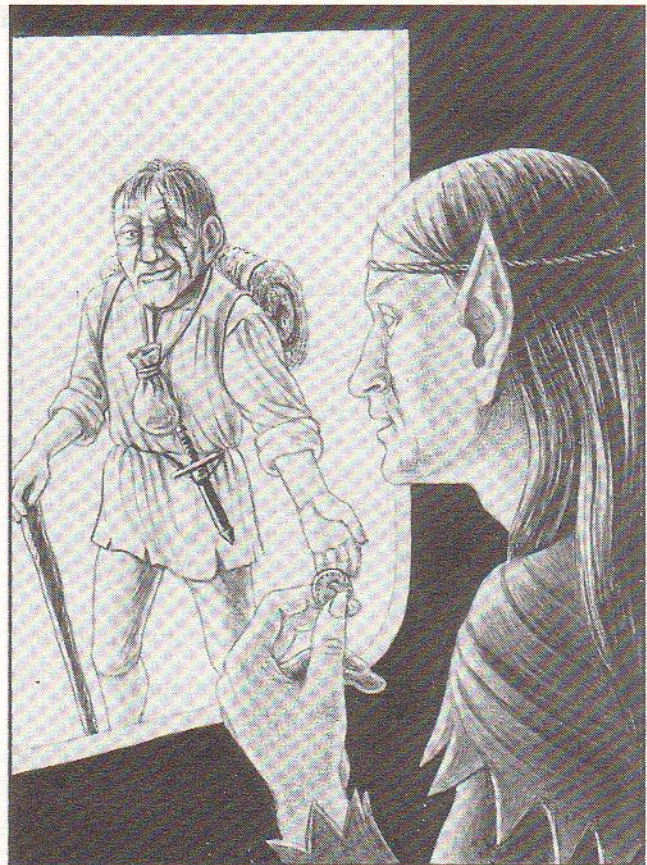
Spezielle Informationen:

Auf dem Weg hinab zum Ufer können die Helden wiederum Kämpfern und Bauern, Händlern und Handwerkern aus allen Teilen des Neuen Reiches begegnen. Es gibt zahlreiche Gelegenheiten zu Rangeleien und zum Erhalt weiterer richtiger und falscher Informationen, bis die Helden endlich das Tor zum Fährhof erreichen.

Meisterinformationen:

Alle Menschen auf der Straße bewegen sich – sofern sie überhaupt vorwärtskommen – wie die Helden in Richtung auf das Flußufer. Nur zweimal kommt den Helden jemand entgegen: zunächst eine hübsche Reiterin, eine Kaufmannstochter aus Havena, die von ihrem Vater, der unten im Fähnhaus auf die Reparatur der Fähre wartet, mit einem versiegelten Brief zurück nach Haus geschickt wurde. Der Brief enthält übrigens keine Nachricht. Er dient dem Vater lediglich als Vorwand, um die Tochter, die sich sonst geweigert hätte, ihn zu verlassen, in sicherere Gefilde schicken zu können. Sollten die Helden das versiegelte Schreiben an sich bringen und öffnen, so ist die Tochter über das leere Blatt ebenso überrascht wie die Helden.

Alvide – so heißt die Kaufmannstochter – kann den Helden zwar nicht erklären, wieso sie ein leeres Blatt nach Gareth bringen soll, aber sie verfügt über fast alle



Informationen, die die Helden ohne ein Gespräch mit Alvide erst unten im Fähnhaus erhalten würden. (Suchen Sie sich die Informationen, die Sie für geeignet halten, aus dem Abschnitt »Im Fähnhaus« heraus.)

Als nächstes begegnen die Helden einem mürrischen, einäugigen Bauern, der nur widerwillig – und nur gegen Bezahlung – Rede und Antwort steht. Auch er verfügt über die meisten Informationen, die im folgenden Abschnitt abgedruckt sind. Bei dem Mann, der weder ein Glasaue noch eine Augenklappe trägt und durch die leere Augenhöhle und die quer über die linke Gesichtshälfte verlaufende Narbe gräßlich entstellt aussieht, handelt es sich übrigens um den Assasinen Hordaki, von dem später noch die Rede sein wird. In einem Brustbeutel verbirgt er 40 Dukaten, und in seinem rechten Stiefel trägt er die verschlüsselte Botschaft des Kaisers versteckt. (Siehe auch hierzu: »Im Fähnhaus«.)

Im Fähnhaus

Allgemeine Informationen:

Vor dem Tor zum Fähnhaus sind vier kaiserliche Gardisten postiert, die jedermann zurückweisen, der keine guten Gründe für sein Einlaßbegehren vorweisen kann. Durch das offene Tor kann man in den Innenhof sehen, in dem offenbar einige Verwirrung herrscht. Immer wieder laufen Soldaten und Zivilisten vom Haupthaus zu einem Nebengebäude, allem Anschein nach einem Pferdestall.

Spezielle Informationen:

Die Helden werden, nachdem sie ihr kaiserliches Schrei-

ben vorgewiesen haben, natürlich sofort eingelassen. Sie können sich zunächst zum Haupthaus wenden oder den Grund für die Aufregung im Pferdestall erforschen. Nachdem sie das Tor passiert haben, scheint sich jedenfalls niemand mehr für sie zu interessieren.

Schon im Hof des Anwesens erfahren die Helden von einem beliebigen Gesprächspartner, daß Kaiser Hal bis gestern persönlich im Fährhof geweiht hat, am frühen Morgen aber (bei einer der letzten Fahrten der Fähre) gemeinsam mit dem Grafen Haffax in Richtung auf die Trollzacken aufgebrochen ist.

Im Pferdestall

Allgemeine Informationen:

Ca. 15 Menschen – hauptsächlich Soldaten, aber auch ein paar schwerbewaffnete Abenteurer – umringen einen Mann, der in einer Pferdebox in einer großen Blutlache liegt. In seinem Hals klafft ein breiter Schnitt.

Meisterinformationen:

Da unmöglich vorauszusehen ist, ob Ihre wissensdürstigen Spieler nun zunächst die näheren Umstände der Bluttat erforschen oder ob sie wissen wollen, was es mit den Ogeren, dem Kaiser und allem übrigen auf sich hat, bieten wir im folgenden eine Liste aller Informationen, die unmittelbar nach dem Eintreffen der Helden zu erhalten sind. Als Gesprächspartner der Spieler-Helden sollten sie eine Meisterperson aus der Liste auf Seite 28 auswählen, damit die Helden frühzeitig Bekanntschaft mit einem ihrer späteren Verbündeten machen können.

Informationen zur allgemeinen Lage:

1. In den Sümpfen nördlich des Tobimora rotten sich Oger aus allen Himmelsrichtungen zusammen.
2. Diese Massierung der Oger wurde vor etwa einer Woche zum ersten Mal bemerkt. Zu diesem Zeitpunkt betrug ihre Kopfzahl schon weit über 500. Inzwischen schätzt man sie auf mehr als 1000.
3. Vor vier Tagen haben die Oger die Stadt Ysilia angegriffen, geplündert und niedergebrannt. Die Bevölkerung Ysiliens und der umgebenden Gebiete hat die Flucht ergriffen und zieht nach Süden.
4. Die Oger werden von ihren Frauen und Kindern begleitet. Alle Familienmitglieder, die eine Keule halten können, ziehen gemeinsam in den Kampf.
5. Die Oger haben eine gewaltige hölzerne Kriegsmaschine gebaut, länger als vier bespannte Kutschen und höher als manches Haus. Diese Maschine zerren sie an Seilen über die Landstraße von Ysilia nach Rommilys. Inzwischen sind sie von Ysilia schon zwei oder drei Tagesmärsche entfernt.
6. Es hat in der aventurischen Geschichte schon einmal ein ähnliches Ereignis gegeben: den »Zug der Oger« im Jahre 1864 v. H. Die historischen Quellen sprechen aber nur von ein paar hundert »Menschenfressern«.
7. Kaiser Hal hat die fähigsten Recken Aventuriens zusammengerufen, dazu die meisten Stadtgarden und Bauernmilizen. Er will seine Truppen an der *Trollpforte* (so heißt die Engstelle zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken) aufmarschieren lassen, um die Ogerheerscharen dort zum Stehen zu bringen.

8. Gestern trafen Meldungen über ein unerwartet rasches Vorrücken des Ogerzugs ein. Darum ist der Kaiser in Begleitung seiner militärischen Ratgeber früher als ursprünglich geplant weitergereist.
9. Am frühen Morgen ist die Kette, an der die Wehrheimer Fähre über den Fluß geführt wird, wegen des Hochwassers gerissen. Mit Flößen kann man den reißenden Dergel nicht überqueren, mit den wenigen zur Verfügung stehenden kleinen Booten lassen sich keine Pferde und Troßwagen übersetzen, und es würde Wochen dauern, bis man die Unmengen von Soldaten und Bauern nacheinander ans andere Ufer gebracht hätte. (Nähere Angaben zur Reparatur der Fährkette folgen später.)

Informationen zum Mord im Pferdestall:

1. Der Ermordete ist ein kaiserlicher Kurier, der eine verschlüsselte Botschaft Hals transportieren sollte.
2. Die Botschaft wurde mit einem Pfeil über den Fluß geschossen.
3. Als Mörder kommt eigentlich nur ein Mann in Frage: ein elegant gekleideter Reisender mit einer schwarzseidenen Augenklappe, der kurz vor dem Boten den Stall betrat und den niemand wieder herauskommen sah. Möglicherweise handelt es sich bei dem Mordverdächtigen um einen Magier (Unsichtbarkeitszauber). Der Reisende, den niemand im Fährhaus kannte, ist jedenfalls seit der Tat verschwunden.
4. Mehrere Leute – unter anderem auch der Reisende – haben beobachtet, wie die kaiserliche Botschaft von dem Pfeil gewickelt wurde. Deshalb ist nun auch allgemein bekannt, daß es sich um einen verschlüsselten Text gehandelt haben muß.
5. Der kaiserliche Schlüssel ist magischer Natur. Um den Text für fünf Minuten lesbar zu machen, muß ein magiebegabtes Wesen genauso viel Astralenergie durch Handauflegen in den Text einströmen lassen, wie bei der Verschlüsselung investiert wurde. Der Kaiser bevorzugt drei Schlüsselzahlen: 3 ASP (die Buchstaben des Namens HAL), 6 ASP (so viele Buchstaben hat KAISER) oder 9 ASP (die Kombination aus beidem).

Die Liste der diversen Informationen ist den Helden natürlich nicht einfach vorzulesen, sondern sie sollte von ihnen Stück für Stück aus unterschiedlichen Gesprächspartnern herausgefragt werden.

Nachdem die erste Wißbegier der Helden gestillt ist, dürften sie nun Zeit haben, sich ein wenig im Fährhaus umzusehen.

Der Fährhof

Allgemeine Informationen:

Abmessungen und Einrichtung der diversen Räume sind dem Plan in der Heftmitte zu entnehmen. Hier folgt die Beschreibung einiger wichtiger Einzelheiten:

Erdgeschoß des Haupthauses

1 Schankraum

In dem riesigen Schankraum herrscht schon zu normalen Zeiten ständig ein gewaltiges Durcheinander. Die örtlichen Bauern kommen nach getaner Arbeit hierher, um ihren Durst zu stillen, und treffen auf eine Vielzahl von Übernachtungsgästen, die auf die erste Fähre am nächsten Morgen warten.

Zur Zeit ist der Schankraum wegen der vielen Soldaten – vorwiegend Offiziere, die sich im Fährhof einquartiert haben – bis zum Bersten gefüllt. Elgor Rattel, Wirt und Fährhofbauer, macht das Geschäft seines Lebens. Seine Töchter und die meisten seiner Mägde und Stallknechte – insgesamt acht Personen – sind als Bedienung für die Tische im Schankraum und in den Hinterzimmern im Einsatz. Vor zwei Tagen hat Elgor die Preise gewaltig angehoben. (Berechnen Sie das Doppelte der in Aventurien gültigen Preise!)

2 Küche

Hastek Rattel, der Koch und Bruder des Wirtes, arbeitet seit zwei Tagen bis zur totalen Erschöpfung. Seine Helferinnen, zwei Kleinbauerntöchter aus der Nähe, die sich kaum noch auf den Beinen halten können, treibt er durch Schläge und Fußtritte an. Die Schmerzensschreie sind gelegentlich bis in den Schankraum zu hören.

3 Vorratsraum

Vor der Tür der Vorratskammer stehen zwei Krieger, die Elgor Rattel dafür bezahlt, daß sie nur seinen Dienstboten und Familienangehörigen Zutritt gewähren. Elgor fürchtet mit Recht, daß die betrunkenen Soldaten früher oder später auf die Idee kommen könnten, die Speise- und Getränkevorräte im Sturm zu erobern.

Die Vorräte in Fässern, Töpfen und Säcken gehen allmählich zur Neige. Elgor hat bereits Aufkäufer zu den umliegenden Großbauern geschickt, aber bisher ist es keinem Wagen gelungen, sich einen Weg durch die blockierten Straßen zu bahnen.

4, 5 Hinterzimmer

Diese beiden Räume stehen in normalen Zeiten feineren Übernachtungsgästen als Speise- und Unterhaltungsräume zur Verfügung. Am heutigen Tag sind sie fest in der Hand von Gardisten aus Gareth und Angbar. Die Soldaten – es handelt sich hauptsächlich um männliche und weibliche Hauptleute und Obristen – vergnügen sich mit Raufereien und Bauernmädchen und -burschen, die sie betrunken gemacht haben.

Zwischen den Gruppen aus Gareth (Raum 4) und Angbar (Raum 5) herrscht eine ständige Rivalität. Es kommt immer wieder zu (teilweise blutigen) Auseinandersetzungen, wenn Gareth in den Raum der Angbarer eindringen und umgekehrt.

6 Gästezimmer

Die Räume mit der Nr. 6 dienen vornehmen Gästen als Nachtquartiere. Jedes von ihnen ist mit zwei Betten ausgestattet. Durch Zwischentüren lassen sich jeweils zwei Räume in »Suiten« verwandeln. Die Zimmer 6a-d werden von Offizieren bewohnt; Übernachtungsgast in Raum 6e ist ein Kaufmann aus Havena namens Rastburger.

7 Gästezimmer

Die Räume 7a-c sind Vier- bzw. Sechsbett-Zimmer. Die Betten werden einzeln an Reisende vermietet. Auch hier wohnen hauptsächlich Soldaten im Offiziersrang.

8 Massenquartiere

Normalerweise kommen in diesen Räumen Bauern und die Dienstboten der vermögenden Reisenden unter. Ein paar grob gezimmerte Hocker und eine Reihe Strohsäcke bilden die einzige Möblierung. Die beiden Zimmer sind mit Soldaten vollgestopft, die teilweise auf den Strohsäcken und teilweise auf dem nackten Dielenboden schlafen.

Übernachtungspreise:

Raum 6:	2 Dukaten	pro Person
Raum 7:	2 Silbertaler	pro Person
Raum 8:	6 Heller	pro Person

Meisterinformationen:

Die Helden müssen selbst sehen, wie sie einen Schlafplatz finden. Freie Zimmer gibt es nicht. Es ist aber möglich, mit den Offizieren um ein Zimmer zu spielen oder um die Wette zu schießen (oder zu trinken). Der Kaufmann Rastburger tritt sein Zimmer für 10 Dukaten an die Helden ab und schläft selbst in der Scheune – eine Möglichkeit, die natürlich auch den Helden zur Verfügung steht.

Obergeschoß des Haupthauses

Alle Zimmer im Obergeschoß sind von einer umlaufenden Galerie zu erreichen, zu der eine Treppe vom Schankraum hinaufführt. Das Obergeschoß wird von Wirt Rattel und seiner Familie bewohnt.

9 Ele Rattels Zimmer

Hier wohnt die 20jährige Ele, Rattels jüngere Tochter. Ele ist ein sehr nüchterner Mensch – sie wird einmal den Fährhof übernehmen. Die Einrichtung in ihrem Zimmer und die Kleider in ihrem Schrank sind praktisch und schlicht.

10 Halike Rattels Zimmer

Die 24jährige Halike ist eine Elevin der Magier-Gilde in Rommilys. Die Wände ihres Zimmers sind mit rotem Stoff bespannt, ein Bücherschrank birgt einige Werke über Magie, Elfenzauberei und Alchimie. Hinter den Kleidern in ihrem Schrank steht ihr Zauberstab, während sie im Schankraum die Gäste bedient.

11 Hastek Rattels Zimmer

Dieses Zimmer gehört Hastek Rattel, dem 60jährigen Bruder des Wirtes. Hastek besaß einmal ein Fuhrunternehmen, das er bei einem Brand verlor. Seitdem ist er bei der Familie des Bruders untergekommen. Einziger bemerkenswerter Gegenstand in seinem Zimmer ist das Modell eines vierspännigen Fuhrwerks – mehr hatte er bei dem Brand nicht retten können.

12 Baderaum

13 Elgor Rattels Büro

Der Raum enthält außer einem Schreibtisch und ein paar Wandregalen, in denen Geschäftspapiere gelagert sind, vor allem eine mächtige, eisenbeschlagene Truhe. Der Deckel ist geschlossen; das schwere Vorhängeschloß, in dem der Schlüssel steckt, liegt neben der Truhe auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Die Truhe enthält 15.003 Kreuzer, 3478 Heller, 2456 Silbertaler und 154 Dukaten. Sie wiegt mehr als eine Tonne.

Wirt Rattel, der große Mühe hat, die überreichlichen Einnahmen aus der Schankstube regelmäßig nach oben zu schaffen, vergaß in seiner Hektik, die Truhe vorher abzuschließen.

Wie weit Sie die Truhe in ein separates Kurzabenteuer einbauen wollen, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Zum Beispiel könnten die Helden einen Dieb auf frischer Tat ertappen (und sich auf ewig Rattels Dankbarkeit sichern) oder sich selbst bedienen und dabei erwischt werden, was ebenfalls zu interessanten Entwicklungen führen dürfte.

14 Schlafraum

Obwohl Rattels Frau vor vier Jahren starb, ist das Zimmer noch immer als Doppelschlafzimmer eingerichtet – auch die Kleider der Wirtsfrau hängen noch in dem großen Kleiderschrank.

15 Salon

Das Zimmer wird beherrscht von einer Sitzgruppe aus lederen Ohrensesseln, die um einen schweren Marmortisch aufgestellt sind. An der Wand hängt neben einem Gläserschrank ein Holzschnitt, der die Fähre von Wehrheim in einem schweren Sturm zeigt.

Nebengebäude

16 Remise

Hier können die privaten Kutschen wohlhabender Reisender untergestellt werden. Auch die 6er Ferrara, mit der die Helden angereist sind, findet hier ihren Platz. Über den Ställen wohnen Rattels Knechte und Mägde. Das Obergeschoß ist über eine Außentreppe zu erreichen.

17 Pferdeställe

In den Boxen stehen die Reittiere diverser Offiziere und

sechs schwere Kaltblutpferde, die Rattel für seine Landwirtschaft einsetzt.

18 Latrinen

19 Schafstall

Das Gebäude ist teilweise eingestürzt und müßte dringend repariert werden. Die Schafe weiden irgendwo am Ufer des Dergel.

20 Scheune

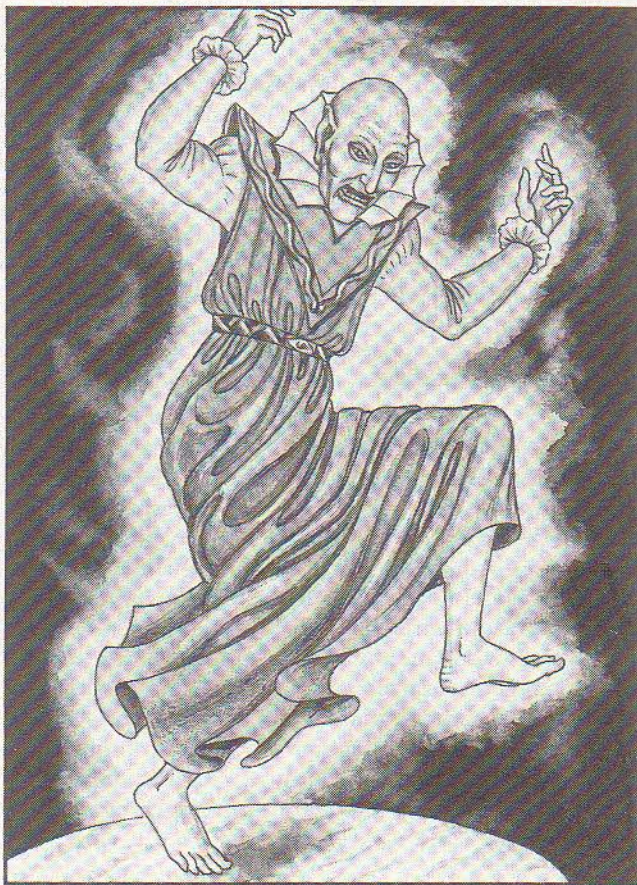
Im Mittelgang der Scheune stehen mehrere Leiterwagen. Auf dem Stroh, das rechts und links gestapelt ist, übernachten Soldaten (zu einem Preis von 3 Hellern pro Kopf).

21 Torhaus

Im Torhaus wohnt der Fährmann mit Familie und seinen drei Gehilfen. Die Südwände der Räume rechts und links vom Tor sind mit Schießscharten ausgestattet. Hier stehen Tag und Nacht Armbrustschützen aus Gareth und bewachen aufmerksam die Straße zum Fährhof. Direkt am Tor schieben vier weitere, mit langen Hellebarden bewaffnete Soldaten Wache.

22 Mauer

Der gesamte Fährhof ist von einer 2,5 Meter hohen Mauer eingefaßt. Auf der Rückseite der Mauer verläuft ein 1 Meter hoher Sockel, von dem aus sie bei Notfällen recht effektiv verteidigt werden kann.



Die Nacht im Fährhof

Meisterinformationen:

Wie Sie aus der Beschreibung des Fährhofes, seiner Bewohner und Gäste entnehmen konnten, bieten sich dort viele Kurzabenteuer und Spielszenen, in die Sie die Helden verstricken können. Wo so viele Kriegerleute unter einem Dach zusammengepfert sind, gleicht die Atmosphäre einem Pulverfaß, an das der unbedeutendste Zwischenfall die Lunte legen kann. Es liegt ganz bei Ihnen, was den Helden an diesem Abend zustoßen kann – eine kurze Episode müssen Sie auf jeden Fall einflechten, weil sie wichtige Informationen für dieses Abenteuer enthält: Irgendwann schnappen die Helden ein rätselhaftes Wort auf, es lautet: *Scharlachkappentanz*.

Ein Soldat könnte z. B. beim Würfeln sagen, »wenn ich das Spiel verliere, tanz' ich den *Scharlachkappentanz*!« Oder ein Held wird angerempelt, und sein Kontrahent droht: »Wir können uns schlagen, aber ich würde mich damit begnügen, wenn du uns einen *Scharlachkappentanz* vorexerzierst.«

Es kommt darauf an, daß die Helden durch das Wort neugierig gemacht werden und sich nach seiner Bedeutung erkundigen. Nach einigen Sticheleien (»Ihr kommt wohl aus der finstersten Provinz? – Schon mal was von Gareth's Sitten gehört?« usw.) erfahren sie folgende Geschichte: »Hal hat eine neue Favoritin, ein Teufelsweib. Bei einem Gelage wollte sie unbedingt einmal einen leibhaftigen Dämon sehen. Sie gab keine Ruhe. (Die Frau sieht wahnsinnig gut aus, übrigens, und heißt Nehama oder so ähnlich.) Also sie drängelt so lange, bis Hal endlich Galotta herbeiholen läßt – und das um vier Uhr in der Früh! Was, ihr wißt nicht, wer Galotta ist? Provinzmäuse, elende! Der Hofmagier natürlich, ein alter Zausel, der aber magiemäßig unheimlich was drauf haben soll.

Also, der Galotta wird angeschleppt, ist aber total hinüber. Hatte wohl den ganzen Tag in seinem Turm rumgehext und war eben fertig – kaum noch Astraldingsbums – na, ihr wißt schon, diesen magischen Saft, den solche Kerle in sich haben sollen.

Diese Namema oder so gibt aber keine Ruhe, will unbedingt einen Dämon sehen. Galotta weigert sich, sagt, er kriegt es nicht mehr hin. Das kann Hal natürlich nicht vertragen, schließlich ist er unser Kaiser. Er macht dem Galotta klar, daß er keinen müden Duka-

ten mehr für seine Experimente springen läßt, wenn jetzt nicht pronto ein Dämon auf der Bildfläche erscheint. Da hat der Galotta dann wohl kleine Brötchen gebacken und gemurmelt, er will es versuchen. Er zaubert los, emsig wie ein Biber, und tatsächlich taucht bald danach irgend so ein gehörntes, sieben-schwänziges, stinkendes Etwas mitten im Thronsaal auf. Diese Nasowieso verlangt, daß die Kreatur einen Zopek tanzen soll, aber, was soll ich sagen, das gehörnte Biest pariert nicht! Galotta ist fassungslos, kriegt aber nichts mehr auf die Reihe. Da geht das Ungeheuer auf eine von Nadingsbums' Dienerinnen los und reißt ihr glatt den Kopf von den Schultern – ungelogen! Und schon steuert das Vieh den Thron an! Da war natürlich der Teufel los! Alles krakeelt und wuselt durcheinander, der Kaiser wird blaß wie Quark, aber plötzlich gibt es einen Knall, und die Bestie ist verschwunden.

Nun ging es darum, wie der Galotta bestraft werden soll. Finde ich eigentlich ungerecht, denn er konnte ja nichts dafür. Hal will ihn verbannen, aber die Namesa sagt, das reicht ihr nicht. Erst mal soll er den *Scharlachkappentanz* tanzen. Kaiser Hal und die Hofschranzen wissen nicht, wovon sie redet, aber sie erklärt es ihnen: Man soll Galotta den Kopf rasieren – Haare, Bart, Augenbrauen, alles ab – und dann mit Scharlachwurzelbrühe bepinseln, vom Schädeldach bis runter zum Kinn. Scharlachwurzelbrühe ist so'n rotes Zeug, mit dem sie auf Altimont die Verbrecher markieren – kriegst du nie wieder ab!

Naja, dann haben sie den armen Galotta also rot eingefärbt wie eine Baburiner Rübe. Inzwischen hatte sie auf einem großen Marmortisch ein Feuerchen angemacht, und der Alte mußte nun barfuß über die heiße Platte hüpfen. Immer wenn er vom Tisch springen wollte, kriegte er von Nemas eins mit der Peitsche übergezinkt. Irgendwann ist er dann zusammengeklappt, und sie haben ihn weggeschleppt und ein paar Tage später aus der Stadt geworfen. Was aus ihm geworden ist, weiß kein Aas, aber ist ja auch egal, ich hab' euch die Geschichte ja nur erzählt, damit ihr wißt, was ein *Scharlachkappentanz* ist.« Falls die Helden danach fragen, wann sich das Ganze abgespielt hat, erwidert ihr Gesprächspartner: »Vor sechs oder acht Wochen, glaube ich.«

Die Reparatur der Fähre

Bei Wehrheim ist die Strömung des Dergel das ganze Jahr hindurch so stark, daß ein Fährboot nicht ans andere Ufer gerudert oder gestakt werden kann. Daher wird die Fähre mit Hilfe einer langen eisernen Kette von einem Ufer ans andere gezogen. Die Kette ist an beiden Flußufern befestigt und verläuft über den Grund des Dergel. Sie wird über vier große, eichene Zahnräder geführt, die auf dem Bug der Fähre aufgestellt sind. Wenn die Fährmannschaft an diesen Zahnrädern dreht, wird die Kette langsam auf einer Schiffseite eingeholt und auf der anderen wieder abgspult.

Diese Kette ist dicht beim Wehrheimer Ufer an ihrer schwächsten Stelle zerrissen.

Sie muß nun zunächst einmal in ihren beiden Teilen komplett auf die Wehrheimer Seite geschafft (weil dort eine Schmiede steht) und wieder zusammengefügt werden. Anschließend ist das eine Ende zum Fährhof zurückzubringen.

Da die ganze Kette nicht in einem Boot transportiert werden kann, bleibt nur die Möglichkeit, die Kette an starken Tauen zu befestigen, diese Taue über den Fluß zu rudern, um schließlich mit Hilfe von etlichen Pferdegespannen

die Kette durch den Fluß zu ziehen. Die Reparatur der Fähre beginnt in den frühen Morgenstunden und dauert bis zum Mittag.

Anschließend muß die Kette natürlich wieder in der oben beschriebenen Prozedur durch den Fluß gezogen werden.

Der Ogerüberfall

Über der Mauer auf der Nordwestseite des Fährhofgrundstücks tauchen plötzlich zahlreiche Ogerköpfe auf. Wuchtige, dumpfe Schläge sind zu hören, und schon bricht die Befestigungsmauer an mehreren Stellen unter den Keulenhieben der Oger zusammen. Im Fährhof entsteht ein wildes Durcheinander, als – je nach Veranlagung – ein Teil der Soldaten in heller Verzweiflung vor den Ogern flüchtet, während ein anderer Teil todesmutig den Eindringlingen entgegeneilt.

Meisterinformationen:

Die Zahl der angreifenden Oger ist so groß, daß jeder Held, der am Kampf teilnimmt, es mit einem von ihnen zu tun bekommt. Ein Held (der mit dem W20 die niedrigste Zahl würfelt) steht plötzlich zwei wutschnaubenden Menschenfressern gegenüber.

Die Werte für zwei typische Oger:

MUT:	22	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W+7
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	65
Monsterklasse: 28			

MUT:	20	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	3W
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 28			

Gemeinsam mit den anderen Abenteurern und Krieger, die den Fährhof in Scharen bevölkern, sollte es den Helden früher oder später gelingen, den Überfall zurückzuschlagen. (Falls ein Held sein Leben zu verlieren droht, können Sie ihm rechtzeitig eine Meisterperson zur Hilfe schicken.)

Falls die Helden nicht darauf kommen, einen der zurückweichenden Oger einzufangen, müssen halt wieder einmal Meisterpersonen zur Tat schreiten. Auf jeden Fall sollte am Ende der Kämpfe ein Oger zur Verfügung stehen, der verhört werden kann.

Der Oger-Gefangene ist sich völlig sicher, daß die Tage der Menschen, Zwerge, Goblins, Elfen und der an-

Meisterinformationen:

Falls Ihre Helden sich an dieser Arbeit beteiligen und konstruktive Vorschläge beisteuern, sollten Sie pro Kopf etwa 30 AP vergeben.

Auf jeden Fall müssen sie bei dem folgenden Ereignis aktiv werden.

deren »kleinwüchsigen« Rassen auf Aventurien gezählt sind, daher steht er beim Verhör bereitwillig Rede und Antwort. (»Fragt mich immerzu, wenn ihr neugierig seid – was kann es euch schon nutzen? Noch ehe die Sonne dreimal über den Himmel gewandert ist, werdet ihr sowieso alle über unseren Feuern braten.«)

Hier eine Liste möglicher Fragen und Antworten:

Was haben die Oger vor?

Ein Ogerreich errichten, das von den dampfenden Wäldern im Süden bis zu den gefrorenen Wassern im Norden reicht.

Wo kommst du her?

Meine Familie und ich lebten in einer Höhle bei einer Menschenstadt namens Baliho.

Wer hat euch den Befehl gegeben, eure Höhle zu verlassen?

Das steht am Himmel geschrieben.

Was soll das heißen?

Wir sehen ein Zeichen in der Nacht.

Was für ein Zeichen?

Das Zeichen, das uns sagt, die Zeit der Oger ist gekommen.

Wie sieht das Zeichen aus?

Es leuchtet, es sind fünf leuchtende Punkte. Vier davon nennt ihr das Ogerkreuz, der fünfte ist viel dicker und wandert jede Nacht über den Himmel – ihr nennt ihn Madamal. Jetzt steht das Madamal in jeder Nacht im Ogerkreuz – das ist das Zeichen!

Wie kann ein Zeichen euch etwas befehlen?

Wir brauchen nur hinaufzuschauen und ganz still zu sein – dann hören wir, was wir am nächsten Tag tun sollen. In der letzten Nacht habe ich gehört, daß ich die Fähre verbrennen soll.

Der Oger antwortet auch auf andere Fragen wahrheitsgemäß, aber sein Wissen ist natürlich begrenzt. Da jeder Oger in der Nacht immer nur die Befehle »empfängt«, die für ihn persönlich gelten, weiß der Gefangene nicht, was von ihm räumlich getrennte Oger unternehmen oder planen.

Die Absichten des Magiers Galotta und die gesamten Hintergründe des Oger-Aufstandes sind dem gefangenen Oger selbstverständlich völlig unbekannt.

Eine neue Botschaft von Kaiser Hal

Mit der ersten Fähre, die von Wehrheim den Fluß überquert, kommt ein kaiserlicher Kurier im Fährhaus an. (Falls die Helden inzwischen selbst zum Wehrheimer Ufer übergesetzt sind, müssen Sie die folgende Szene halt auf das dortige Ufer verlegen.)

Der Kurier fordert alle verdienten Abenteurer, Magier, Krieger etc. auf, sich zu einem Kriegsrat zu versammeln. Natürlich gehören auch die Helden zu dieser erlesenen Schar. Die anderen teilnehmenden Personen können Sie aus der Liste *Meisterpersonen* im Anhang zusammenstellen. Der Kurier gibt zunächst eine kurze Beschreibung der Lage:

Erstens:

In der Ebene vor der Bergpforte zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel hat sich ein riesiges Ogerheer formiert. Die Truppen des Reiches haben inzwischen eine alte Befestigungsanlage, die diese Pforte abriegelte, provisorisch instand gesetzt. Man muß täglich damit rechnen, daß die Oger zum Angriff auf diese Befestigungen übergehen. Haben sie aber die Enge bei den Trollzacken erst einmal passiert, kann niemand mehr sie von ihrem Marsch auf Gareth abhalten. Die Reichstruppen bei der Pforte – sie setzen sich aus Reitern, Fußsoldaten und Bogenschützen, hauptsächlich aber aus Bauernhaufen zusammen – benötigen dringend Verstärkung. Vor allem werden erfahrene Kämpfer gesucht, die Führerrollen übernehmen können.

Zweitens:

Vieles deutet darauf hin, daß der Oger-Aufstand von außen – also von einem Nichtoger – gesteuert wird. Wenn es gelänge, diese Seele des Aufstands aufzuspüren und unschädlich zu machen, so könnte es geschehen, daß die Oger ihren Marsch auf Gareth abbrechen und sich wieder in alle Winde zerstreuen. Um aber diese geheimnisvollen Unbekannten zu finden, muß zunächst einmal die verschlüsselte kaiserliche Botschaft, die am Vortag geraubt wurde, wiederbeschafft werden. (Der Kaiser hat keine zweite Botschaft verfaßt, da er nicht sicher sein kann, daß nicht auch diese von seinen Feinden erbeutet wird.)

Die Botschaft und damit womöglich die Drahtzieher des Aufstands zu finden, ist ungeheuer wichtig – auch hierfür werden erfahrene Helden benötigt.

Meisterinformationen:

Nun kann eine echte Beratung unter den Helden stattfinden, an der Sie sich in Gestalt der Meisterpersonen durchaus beteiligen sollten. Wie aus der Rede des Kuriers hervorgeht, müssen zwei Aktionen gleichzeitig unternommen werden. Die Heldengruppe kann aber nur an einer Unternehmung teilnehmen, wenn sie sich nicht aufspalten will. Es ergeben sich mehrere Möglichkeiten, die aber alle spieltechnisch voll ausgeschöpft werden können:

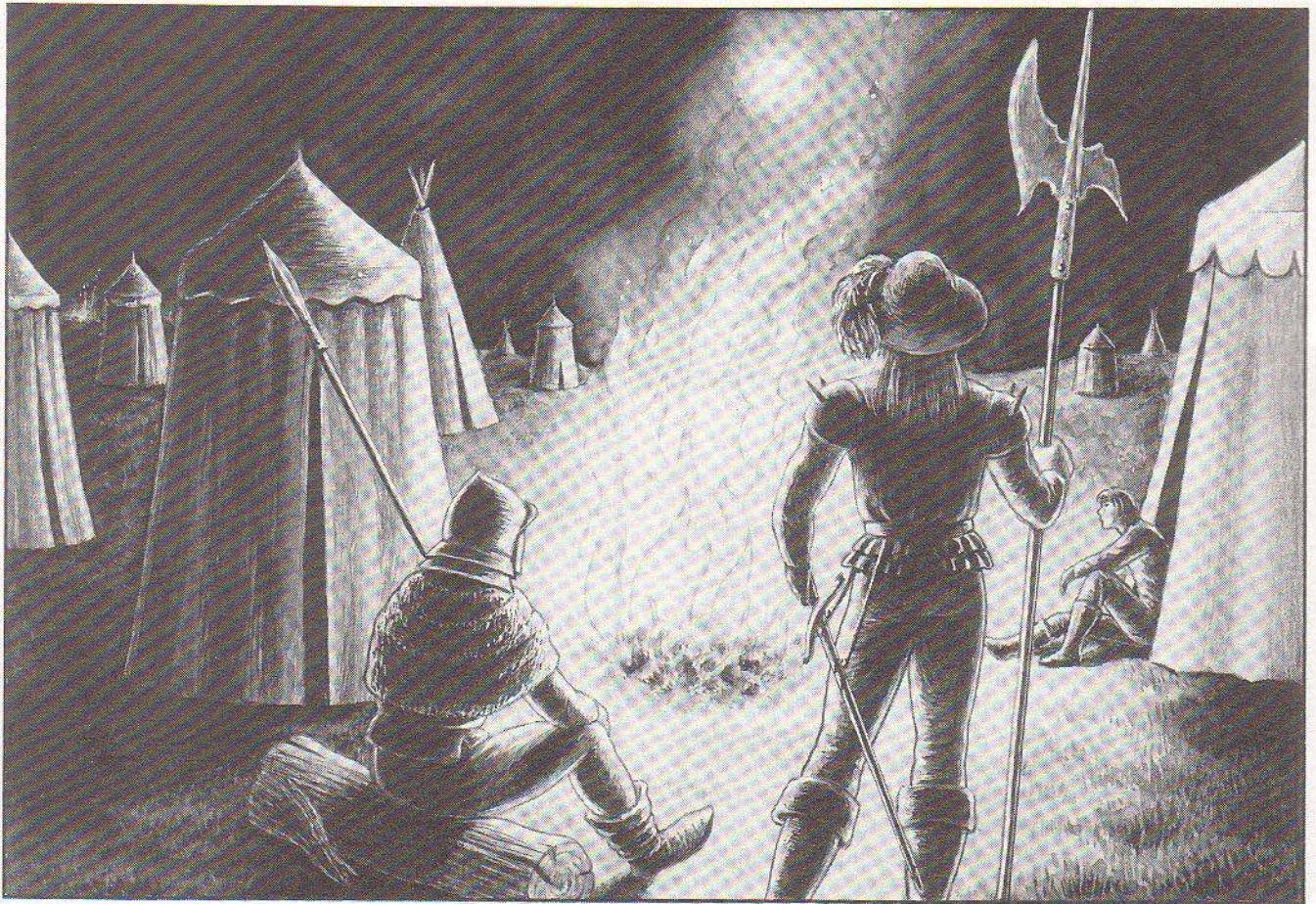
1. Die Helden entscheiden sich, zu den Truppen an der Trollzackenpforte zu stoßen. Dann wird als nächstes die »Schlacht bei den Trollzacken« geschlagen. Hinterher können die Spieler in Gestalt von Meisterpersonen, die sie zeitweise übernehmen, den anderen Handlungsstrang verfolgen und versuchen, den Drahtzieher des Aufstandes aufzuspüren. Natürlich findet diese Aktion eigentlich gleichzeitig mit der Schlacht statt, aber wozu sind Sie allmächtiger Meister? Es dürfte Ihnen leichtfallen, einfach noch einmal die Zeit zurückzudrehen, bis zu der Stelle, wo die Helden in Richtung Trollzacken aufgebrochen sind.
2. Die Helden beschließen, sich zu trennen. Dann findet wiederum zuerst die Schlacht bei den Trollzacken statt. Damit nun *die* Spieler, die eigentlich hinter der verschlüsselten Botschaft herjagen wollten, sich nicht langweilen, übernehmen sie einige Heerführer in Gestalt von Meisterpersonen.
3. Die Helden wollen sofort nach den Drahtziehern des Aufstands suchen. Dann ziehen Sie diesen Teil des Abenteuers vor und spielen anschließend die Schlacht, falls bei den Spielern hierfür Interesse besteht, wobei die Spieler natürlich nicht ihre Helden, sondern Meisterpersonen in die Schlacht schicken müssen.
4. Die Spieler haben kein Interesse an dem Strategiespiel »Die Schlacht bei den Trollzacken«. Dann versuchen Sie nicht, sie zu überreden. In diesem Fall entscheidet ein einfacher Wurf mit dem W20 über den Ausgang der Schlacht: 1–11: die Reichsarmee hat standgehalten, 12–20: die Oger sind durchgebrochen und marschieren auf Gareth.

Zu den Trollzacken!

Leider läßt es der beschränkte Umfang dieses Abenteuers nicht zu, daß wir Wehrheim, die nächste Station der Helden, im Detail vorstellen. Wir empfehlen aber, daß Sie die nächste Aufgabe der Spieler (eine schnelle Transportmöglichkeit für die Helden zu finden) selbst ein wenig ausgestalten. Dasselbe gilt für die Reise zum Schlachtfeld, die immerhin noch über eine Entfernung von ca. 200 km führt.

Zwar steht die 6er Ferrara weiterhin zur Verfügung, aber sie nutzt den Helden nichts mehr, da die Wechselstationen auf dem Weg zu den Trollzacken nicht mehr besetzt

sind. Die meisten Stationsvorsteher haben längst mit ihren Familien das Weite gesucht. Die Aufgabe der Helden besteht in der nächsten Zeit vor allem darin, immer wieder neue Pferde zu beschaffen und diese bis zur Erschöpfung anzutreiben. Auf diese Weise können sie die Strecke bis zum Schlachtfeld in ca. 10 Stunden zurücklegen. Die Aufgabe des Meisters liegt darin, den Helden interessante Begegnungen zuzuspielen, im Verlauf derer die Helden neue Pferde erbeuten können. Vorzugsweise können natürlich die Reittiere fliehender reicher Kaufleute »beschlagnahmt« werden.



Vermutlich werden die Helden mitten in der Nacht bei den Trollzacken eintreffen und sich – obwohl sie eigentlich vor Erschöpfung vom Pferd fallen müßten – zunächst einmal ein Bild von der Lage verschaffen wollen. Diesem Bedürfnis sollten Sie ruhig entsprechen; nehmen Sie die Gestalt eines kaiserlichen Offiziers ein, führen Sie die Helden durch die Reihen aus Zelten und Laubhütten, aus denen das Lager der Reichsarmee besteht, schildern Sie ihnen die Gesichter der teils furchtsamen, teils entschlossenen Männer und Frauen, die sich die Zeit mit Singen, Trinken und Geschichtenerzählen vertreiben. Geleiten Sie die Helden schließlich in das Zelt des Offiziers und breiten Sie den Spielplan aus der Hefmitte vor ihnen aus, um ihnen darauf die Lage zu verdeutlichen.

Der Offizier berichtet von der riesigen Zahl der Ogermeuten, die sich überdies täglich erhöht, und er beschreibt vor allem den »Ogerlöffel«, dieses haushohe Katapult, das die Oger über die Straße von Warunk heran-

wälzen. Der Ogerlöffel, der nur von so kräftigen und schwergewichtigen Wesen, wie es Oger nun einmal sind, geladen und abgefeuert werden kann, verschießt mit einem Schlag Hunderte von kindskopfgroßen Steinen – ein solcher Schauer kann eine ganze Kompanie vernichten. Der Löffel kann aber auch mit einem einzigen großen Felsbrocken geladen werden. Wenn ein solcher Koloß die Befestigungsmauer in der Pforte trifft, dann gute Nacht! Bei dem Tempo, mit dem die Oger das Katapult über die Straße schieben, dürfte die Mauer schon morgen in die Reichweite des Ogerlöffels geraten. Nach der Lagebesprechung weist der Offizier den Helden einen Schlafplatz in seinem Zelt zu.

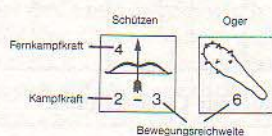
Das Spiel wird am nächsten Morgen mit der »Schlacht bei den Trollzacken« fortgesetzt. Legen Sie nun die übrigen Spielmaterialien auf dem Tisch zurecht, und machen Sie die Spieler mit den Regeln dieses kleinen Strategiespiels vertraut.

Die Schlacht bei den Trollzacken

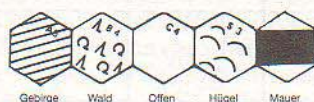
Das Spielmaterial: Es besteht aus einem zweiteiligen Spielplan (Sie finden ihn in der Heftmitte) und einem Set Spielmarken (auf der dritten Umschlagseite). Kleben Sie die Spielplanhälften zusammen, und schneiden Sie die Spielmarken mit einer kräftigen Schere aus. Zusätzlich werden noch ein W6 und ein W10 benötigt. Letzterer kann auch durch einen W20 ersetzt werden. Wird mit dem W20 eine Zahl über 10 gewürfelt, bleibt die erste Stelle unberücksichtigt (11 = 1, 12 = 2 usw.) Der Wert 0 auf dem W10 und die Werte 10 und 20 auf dem W20 werden immer als 10 gewertet.

Die Spielmarken: Jede Spielmarke repräsentiert einen Stamm von ca. 50 Ogern bzw. eine Einheit von etwa 50 Reitern oder 100 Kämpfern zu Fuß auf der Seite der Reichsarmee.

Außerdem ist als separater Spielstein das Katapult »Ogerlöffel« vorhanden.



Der Spielplan: Auf dem Plan sind fünf unterschiedliche Terrain-Typen abgebildet:



Diese spielen bei Kampf und Fortbewegung eine wichtige Rolle.

Die Spielparteien: Der Meister führt alle Züge der Oger durch; die Spielergruppe entscheidet gemeinsam über Aufstellung und Bewegung der menschlichen Einheiten.

Das Spielziel: Die Spieler müssen für die Dauer von 20 Spielrunden* verhindern, daß ein Ogerstamm die Verteidigungslinie der Reichsarmee bei der Trollzackenpforte durchbricht und den westlichen Spielfeldrand, also die Felder der Linie A, besetzt oder gar in Richtung Westen verläßt.

Spielvorbereitungen: Der Spielplan ist ausgelegt, nun werden die Spielmarken sortiert. Aus den Spielmarken für die kaiserliche Armee werden 100 Stück nach Belieben der Spieler ausgewählt und – ebenfalls nach Belieben – auf der linken Hälfte des Spielfelds (Reihe A-S) ausgelegt, und zwar nie mehr als ein Spielstein pro Feld und keine Einheit in die unzugänglichen Berglandfelder.

Für jeden Spieler-Helden, der an der Schlacht teilnimmt, ist eine eigene Spielmarke vorhanden, diese Helden-Marken werden im Anschluß an die Aufstellung der kaiserlichen Armee ausgelegt. Nur die Helden-Marken können während der gesamten Dauer des Spiels beliebig untereinander und mit anderen Einheiten kombiniert bzw. in einem Feld gestapelt werden. Jetzt legt ein Spieler den Rundenzähler in das erste Feld der Skala auf dem Spielfeldrand. Die erste Spielrunde kann beginnen.

* Eine Spielrunde dauert etwa 2 Spielstunden.

Aktionen während einer Spielrunde

Zu Beginn jeder Runde rückt man den Rundenzähler um ein Feld weiter. Eine Runde unterteilt sich in zwei Spielzüge (einer für jede Partei), jeder Zug in vier Phasen. Es beginnt der Meister mit dem Zug der Oger, welcher sich in Nachschub, Fernkampf, Bewegung und Nahkampf gliedert. Die genannte Reihenfolge ist unbedingt einzuhalten.

Es folgt der Spielzug der Kaiserlichen mit den gleichen Phasen.

Zur Beachtung: Als Fernkampfwaffe steht den Ogern nur das Katapult zur Verfügung – solange sie es nicht ins Spiel gebracht haben, entfällt für sie die Fernkampfphase. Das Kaiserheer dagegen verfügt über zahlreiche Bogenschützen-Einheiten (Fernkampf-Marken).

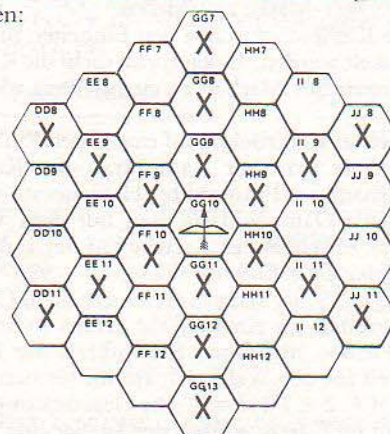
1. Nachschub

Der Meister würfelt mit W6+3. Das Ergebnis zeigt an, wie viele Oger-Einheiten er ins Spiel bringen kann. Diese Einheiten werden auf dem östlichen Spielfeldrand platziert (Reihe MM1-MM24) und dürfen in der Bewegungsphase weiterziehen.

Die Kaiserlichen würfeln mit W6+5, um die Zahl ihrer Nachschub-Einheiten je Runde zu ermitteln. Diese werden auf die begehbaren Felder der Reihe A platziert, aber nur dann, wenn dort genügend freie Felder zur Verfügung stehen. Einheiten, die dort keinen Platz mehr finden, stehen für diese Spielrunde nicht mehr zur Verfügung.

2. Fernkampf

Bogenschützen brauchen freies Schußfeld. Eine Schützen-einheit kann alle Ziele, die mit einem X gekennzeichnet sind, treffen:



Aber es gelten die folgenden Voraussetzungen: Zwischen Schützen und Ziel darf sich kein Wald-, Hügel-, Berg- oder Mauerfeld befinden. Auf den Feldern zwischen Schützen und Ziel dürfen sich keine eigenen oder feindlichen Einheiten befinden. Schützen dürfen aber aus einem Wald-, von einem Hügel- oder Mauerfeld in Flachlandfelder schießen.

Jede Schützeneinheit kann einmal pro Spielrunde schießen. Die Schützen-Spielmarken verfügen über zwei Kampfwerte: Fernkampfkraft und Kampfkraft. Sowohl die Ergebnisse eines Fernangriffs als auch die eines Nahkampfangriffs werden auf der Tabelle »Angriffe auf eine Oger-Einheit« ermittelt. Beim Schießen geht man von der *Fernkampfkraft* aus, beim Gefecht Mann gegen Mann von der *Kampfkraft*. Bogenschützen können während eines Spielzuges nacheinander: 1. als Nachschub ins Spiel kommen, 2. schießen, 3. sich bewegen, 4. im Nahkampf angreifen. Fernkampf der Oger: Siehe »Der Ogerlöffel«.

3. Bewegung

Die maximale Bewegungsreichweite richtet sich nach den Angaben auf den Spielmarken, jede Einheit kann aber weniger Felder ziehen oder ganz auf die Bewegung verzichten. Einige Felder dürfen von bestimmten Einheiten nicht betreten oder durchquert werden:

1. Kaiserliche Einheiten dürfen sich zu keiner Zeit im Aufbaubereich der Oger (Linie MM) aufhalten.
2. Reiter können die Mauerfelder nicht betreten.
3. Bereits besetzte Felder dürfen nicht betreten oder durchquert werden (Ausnahme: Helden-Spielmarken).
4. Bewegungen in oder durch Gebirgsfelder sind nicht erlaubt.
5. Einheiten, die über den Spielfeldrand hinwegziehen, sind für den Rest des Spiels nicht mehr einsatzbereit. Die Spielmarken werden zur Seite gelegt.
6. Das Betreten eines Wald- oder Hügelfeldes kostet jeweils einen Bewegungspunkt zusätzlich. Das Betreten eines Mauerfeldes kostet zwei zusätzliche Bewegungspunkte. Kann aufgrund dieser Regel eine Bewegung nicht in voller Reichweite durchgeführt werden, entfallen die restlichen Bewegungspunkte.
Beispiel:

4. Nahkampf

Es können nur Einheiten angegriffen werden, die sich in einem direkt an das Standfeld des Angreifers angrenzenden Nachbarfeld befinden.

Oger-Einheiten können in ihrer Kampfphase bis zu drei feindliche Einheiten angreifen. Für jeden Kampf würfelt man mit dem W10. Jede Einheit der Kaiserlichen kann immer nur eine Oger-Marke attackieren.

Wichtig: Die Kämpfe zwischen den Einheiten müssen einzeln abgewickelt werden. Es kann also nicht die Kampfkraft mehrerer kaiserlicher Marken zu einem Wert addiert werden.

Der Angriff einer kaiserlichen auf eine Oger-Einheit:

Zunächst addiert man zur Kampfkraft der Kaiserlichen eventuell vorhandene Pluspunkte (Heldenbonus und/oder Geländevorteil). Dann würfelt man mit dem W10. Jetzt kann man das Ergebnis der Attacke auf der Kampftabelle »Angriffe auf eine Oger-Einheit« ablesen.

Ein Beispiel: Eine Schar Bauern attackiert einen Ogertrupp. Die Bauern greifen aus einem Wald heraus an und werden von einem Helden angeführt. Kampfkraft der Bauern: 2; Geländevorteil für den Wald: +1; Bonus für den anwesenden Helden: +4. $2 + 1 + 4 = 7$. Die Gesamtkampfkraft der Bauerneinheit ist 7. Jetzt würfelt der Spieler eine 5. Die Tabelle wird befragt: Bei Kampfkraft 7 und einem Würfelresultat 5 ist das Ergebnis: Oger-Einheit zieht sich zurück. Na, immerhin ein Achtungserfolg.

Die Oger lesen die Resultate ihrer Angriffe auf der Tabelle »Angriffe auf eine kaiserliche Einheit« ab.

Tabelle: Geländevorteile

	Für kaiserliche Fußtruppen		
	auf der Mauer	im Wald	in hügeligem Gelände
Kampfkraft	+3	+1	+1
Kaiserliche Reiter und alle Oger-Einheiten genießen keine Geländevorteile.			

Tabelle: Angriffe auf eine kaiserliche Einheit

Kampfkraft der kaiserlichen Einheit	Würfelresultat		
	Die kaiserliche Einheit		
	wird aufgegeben	zieht sich zurück	bleibt unbeeindruckt
2	1-9	10	-
3	1-8	9	10
4	1-7	8	9-10
5	1-6	7	8-10
6	1-5	6	7-10
7	1-4	5	6-10
8	1-3	4	5-10
9	1-2	3	4-10
10	1	2	3-10

Tabelle: Angriffe auf eine Oger-Einheit

Kampfkraft Fernkampfkraft der kaiserlichen Einheit	Würfelresultat		
	Die Oger-Einheit		
	wird aufgegeben	zieht sich zurück	bleibt unbeeindruckt
2	-	10	1-9
3	10	9	1-8
4	9-10	8	1-7
5	8-10	7	1-6
6	7-10	6	1-5
7	6-10	5	1-4
8	5-10	4	1-3
9	4-10	3	1-2
10	3-10	2	1

Einheit wird aufgegeben: Wird eine Einheit »aufgegeben«, hat sie schwere Verluste hinnehmen müssen; die Überlebenden haben sich in wilder Flucht in alle Himmelsrichtungen zerstreut. Die Spielmarke wird aus dem Spiel genommen. (Sie steht also nicht erneut als Nachschub zur Verfügung.)

Rückzug: Wird eine Einheit zum Rückzug gezwungen, so muß sie in ein beliebiges angrenzendes Feld ausweichen. Sind alle angrenzenden Felder besetzt (oder unbegehrbar), so wird die Einheit aus dem Spiel genommen. Es ist möglich, daß sich eine Einheit in einer Phase mehrfach zurückziehen muß (weil sie mehrere Gefechte hintereinander verliert), dagegen ist nichts einzuwenden.

Einheit bleibt unbeeindruckt: Der Angriff zeigt keine Wirkung. Die attackierte Einheit bleibt in ihrem Feld.

Nachrücken: Gewinnt eine kaiserliche Einheit einen Kampf – egal ob sie die Oger-Einheit zum Rückzug zwingt oder gar aufreißt –, so darf sie in das frei werdende Feld nachrücken, muß aber nicht.

Oger-Einheiten haben die Wahl, in welches Feld sie nachrücken, falls sie mehrere Kämpfe gewonnen haben und nachrücken wollen.

Die Helden

Die Spielmarken »Held« stellen die Spielfiguren der einzelnen Teilnehmer an der Spielrunde dar. Helden-Marken bewegen sich unabhängig von befreundeten Einheiten. Sie können aber nicht allein eine Oger-Einheit attackieren, sondern nur in Verbindung mit einer kaiserlichen Einheit. Solche kaiserlichen Einheiten, die sich im selben Feld wie der Held befinden müssen oder in einem direkt angrenzenden Nachbarfeld, erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Kampfkraft, nicht aber auf ihre Fernkampfkraft. Der Bonus gilt sowohl wenn die Einheit angreift als auch wenn sie angegriffen wird. Die Boni für mehrere Helden dürfen nicht aufsummiert werden. (Wenn ein Held eine kaiserliche Einheit anführt, steigert das die Moral der Truppe, die Stimmung hebt sich jedoch nicht weiter, wenn die Helden gleich rudelweise auftreten.)

Flieht eine Einheit aus einem Feld, in dem sich ein Held befindet, oder wird sie aufgerieben, so kann sich der Held in ein angrenzendes Feld seiner Wahl retten – er wird jedoch verwundet. Der Meister würfelt mit 2W6. Das Resultat wird als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Helden abgezogen.

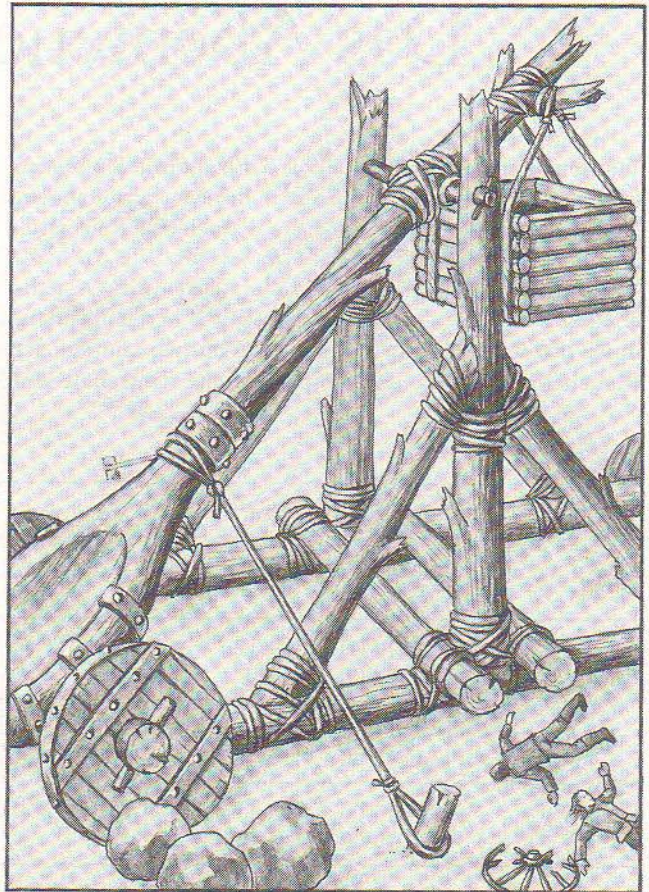
Treffen ein Held und eine Oger-Einheit in einem Feld zusammen, so wird der Held automatisch gefangengenommen und muß bei der Oger-Einheit verbleiben, bis diese aufgerieben oder zum Rückzug gezwungen wird. (Der Helden-Bonus wirkt sich auf alle kaiserlichen Einheiten aus, die diese Oger-Einheit angreifen, nicht jedoch auf benachbarte Einheiten, die anderweitige Angriffe führen.)

Der Ogerlöffel

Geleitet von magischen Eingebungen haben die Oger ein gewaltiges Katapult konstruiert, das so schwer gebaut ist, daß es nur von ihnen bewegt und abgefeuert werden kann. Da der »Ogerlöffel« – wie ihn ein Scherzbold getauft hat – in freiem Gelände sofort im weichen Boden einsinken würde, wälzen ihn die Oger über die Straße von Warunk nach Wehrheim allmählich näher heran. Der Meister kann in einer beliebigen Nachschubphase statt einer neuen Oger-Einheit das Katapult ins Spiel bringen. Der »Löffel« (maximales Tempo: vier Felder pro Zug) kann nur durch eine Oger-Einheit im selben Feld bewegt und bedient werden, er darf die Straße nicht verlassen.

Der »Löffel« läßt sich nur zerstören, wenn ein riesiges Feuer unter ihm entfacht wird. Dazu benötigt eine kaiserliche Einheit (oder ein Held) zwei Spielrunden, in denen er nicht durch eine angreifende Oger-Einheit gestört werden darf. Wenn das Katapult in der Fernkampfphase der Oger abgeschossen wird, darf es in dieser Runde nicht mehr bewegt werden!

Vor dem Schuß muß der Meister das Feld benennen, das die Oger treffen wollen. Das Katapult schleudert über jede Art von Einheiten oder Gelände hinweg. Wird eine kaiserliche Einheit von einem Steinbrocken-Schauer getroffen, so gilt sie automatisch als aufgerieben: im Zielfeld befindliche Helden werden verwundet (2W6 Schadenspunkte), können sich aber zurückziehen.



Wenn der »Löffel« ein Mauerfeld trifft, so wird die Stelle mit einer Spielmarke (»Treffer«) markiert. Sobald dem Katapult ein zweiter Treffer an derselben Stelle gelingt, ist die Mauer zerstört. Die Marke »Treffer« wird durch die Marke »Zerstört« ersetzt. Das getroffene Mauerfeld gilt von jetzt an als normales Flachlandfeld.

Falls sich beim ersten oder zweiten Treffer eine kaiserliche Einheit auf der Mauer befindet, so wird die Einheit durch den Treffer aufgerieben.

Die Trefferwahrscheinlichkeit des Katapultes richtet sich nach der Entfernung zum Ziel. Das Resultat wird mit dem W10 ausgewürfelt. Die maximale Reichweite des Katapultes beträgt 16 Felder; die Mindestentfernung zum Ziel muß fünf Felder betragen.

Tabelle: »Ogerlöffel«

	Entfernung in Feldern		
	5–8	9–12	13–16
Treffer auf kais. Einheiten Mauer	Würfelresultat		
	1–8 1–6	1–6 1–4	1–4 1–2

Nachwort

Wenn der Kampfeslärm verklungen und die Schlacht an den Trollzacken vorüber ist, können Sie als Meister zwischen durch eine Belohnung an alle Helden verteilen, die an dem Gefecht persönlich (also nicht in Gestalt von Meisterpersonen) teilgenommen haben.

Insgesamt gibt es für die Teilnahme an der Schlacht 1500 ASP, die gerecht an alle Teilnehmer (Helden und eventuelle Meisterpersonen) zu verteilen sind. Falls aber eine oder

mehrere Oger-Einheiten bis zur 20. Runde die Verteidigungslinie der Kaiserlichen durchbrochen haben – also über den westlichen Spielfeldrand gezogen sind –, so sind für jede durchgebrochene Oger-Einheit von den 1500 ASP zunächst 100 ASP abzuziehen, und nur der Rest der ASP ist an die »Helden« zu verteilen.

Und nun können sich alle Beteiligten wieder dem Fortgang des Abenteuers widmen.

Das Abenteuer (Fortsetzung)

Während bei den Trollzacken die Schlacht mit den Ogern tobt, gibt es für die Helden (oder die Meisterpersonen, die sie ersetzen) eine zweite Aufgabe zu lösen: Der Anstifter und Lenker des Aufstandes muß aufgespürt werden. Vermutlich ist den Helden nicht klar, daß sie den Gesuchten (Galotta, den Scharlachkappentänzer) bereits kennen, ihnen bleibt nur eine Spur, die sie aufnehmen können: der Meuchelmörder, der die verschlüsselte Botschaft des

Kaisers stahl. Wir wollen hoffen, daß die Helden inzwischen darauf gekommen sind, daß ihnen der Mörder schon einmal begegnete. Die Rede ist natürlich von dem Bauern auf dem Weg zum Fährhof, von dem Mann mit der gräßlichen leeren Augenhöhle. Falls die Helden nicht genügend detektivisches Gespür entwickeln, muß ihnen halt eine Meisterperson ein wenig auf die Sprünge helfen. Auf jeden Fall steht den Helden nun die Verfolgung des

Ort	Zeiten	Std.	Std. gesamt	Ort	Zeiten	Std.	Std. gesamt
Neil	an: 21.00 ab: 22.00	R:1 A:1	1 2	Neil	an: 16.30 ab:	R:0,30	0,30
Dergelheim	an: 10.00 ab: 13.00	R:12 A:3	14 17	Dergelheim	an: ab:		
Heuthof	an: 14.00 ab: 15.00	R:1 A:1	18 19	Heuthof	an: ab:		
Hundshof	an: 16.00 ab: 16.00	R:1 A:0	20 20	Hundshof	an: ab:		
Gassel	an: 16.30 ab: 17.00	R:0.30 A:0.30	20.30 21	Gassel	an: ab:		
Attelhof	an: 17.30 ab: 18.30	R:0.30 A:1	21.30 22.30	Attelhof	an: ab:		
Horeth	an: 19.30 ab: 21.00	R:1 A:1.30	23.30 25	Horeth	an: ab:		
Bracker	an: 22.00 ab: 22.00	R:1 A:0	26 26	Bracker	an: ab:		
Dorp	an: 23.00 ab: 23.00	R:1 A:0	27 27	Dorp	an: ab:		
Rankaraliretena	an: 7.00 ab: 10.30	R:8 A:3.30	35 38.30	Rankaraliretena	an: ab:		
Ochsried	an: 12.30 ab: 14.30	R:2 A:2	40.30 42.30	Ochsried	an: ab:		
Kral*	an: 16.30 ab: 16.30	R:2 A:0	44.30 44.30	Kral	an: ab:		
Seeheim	an: 17.00 ab: 21.00	R:0.30 A:4	45 49	Seeheim	an: ab:		
Welse	an: 21.30 ab: 22.00	R:0.30 A:0.30	49.30 50	Welse	an:		

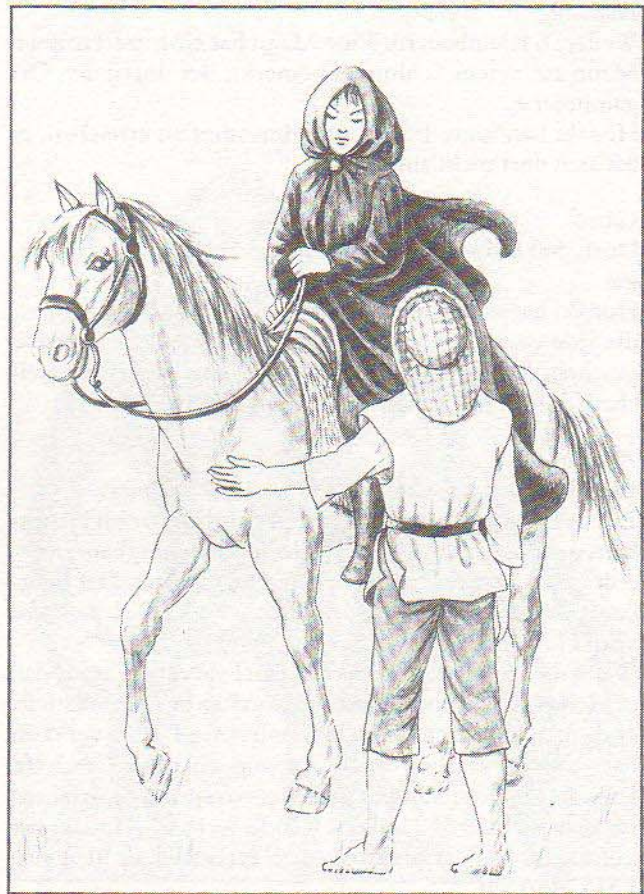
Std.: Stunden pro Etappe (R = Reisezeit, A = Aufenthaltszeit) Std. gesamt: Fortlaufende Zählung der gesamten Reisetunden inkl. Aufenthalte

* Kurz vor Kral wird Hodaki von seinen Begleiterinnen umgebracht, von da ab gilt die Verfolgung der Helden nur noch den schwarzen Reiterinnen.

Meuchelmörders Hodaki bevor. Im folgenden finden Sie eine Beschreibung des Weges, den Hodaki zurücklegt. Außerdem sind die Zeiten angegeben, die er in etwa für die einzelnen Etappen benötigt. Welche Strecke Hodaki tatsächlich hinter sich bringen kann, hängt natürlich ganz vom Tempo der Helden ab. Im Verlauf seiner Flucht trifft sich Hodaki mit zwei Dienerinnen seines Auftraggebers, die ihn schließlich ermorden und ihm die kaiserliche Botschaft rauben. Ob alle diese Geschehnisse tatsächlich eintreten, liegt natürlich wiederum bei der Schnelligkeit und dem Kombinationsvermögen der Helden. Für die spieltechnische Ausgestaltung des anschließenden Kapitels ist es sehr wichtig, daß Sie genau über das Vorwärtskommen des Flüchtenden und seiner Verfolger Buch führen. Um Ihnen diese Arbeit zu erleichtern, haben wir die Tabelle »Hodakis Flucht« beigefügt. Hodakis Reisezeiten sind bereits eingetragen, Sie müssen nur noch das Marschtempo der Helden dagegenstellen, dann fällt es Ihnen leicht, genau zu ermitteln, wann sich Jäger und Gejagter endlich begegnen.

Im übrigen ist auch in diesem Kapitel Ihr Improvisationstalent wieder einmal stark gefordert. Denn die Verfolgung kann sehr unterschiedlich ausgehen, je nachdem, wann die Helden zu Hodaki aufgeschlossen haben. Berücksichtigen Sie bitte vor allem, daß die folgenden Zeilen einige wichtige Informationen für die Spieler enthalten, siehe hierzu Abschnitt »Ochsried« und Abschnitt »Seeheim«. Falls die Helden diese Informationen nicht in der von uns geplanten Weise erhalten, müssen Sie als Meister einen anderen Weg finden, ihnen die Hinweise zukommen zu lassen.

Es hat keinen Sinn, daß die Helden sich zu Fuß auf die Verfolgung begeben. Sorgen Sie dafür, daß jeder Held ein schnelles Reittier erhält; dann kann die Jagd beginnen.



Leiten Sie das Spiel so, daß die Helden um 16.00 Uhr aufbrechen. Zu diesem Zeitpunkt beträgt Hodakis Vorsprung genau 20 Stunden.

Die Etappen der Verfolgungsjagd

Neil

Weiler, bestehend aus einem großen und zehn kleineren Bauernhöfen. Der einäugige Flüchtling fiel auf dem Hof des Großbauern auf, als er behauptete, ein Reitpferd kaufen zu wollen. Der zerlumpete Bettelgesell wurde unter Gelächter vom Hof gejagt. In welcher Richtung er die Ansiedlung verließ, ist unbekannt.

Hodaki benötigte 1 Std., um Neil zu erreichen, kam um 21.00 Uhr dort an und hat sich 1 Std. aufgehalten.

Perz

Dorf, 480 Einwohner, hauptsächlich Bauern. Perainetempel, 2 Schenken, 1 Herberge. Einäugiger Bauer wurde von niemandem gesehen.

Dergelheim

Dorf, 610 Einwohner, hauptsächlich Bauern. Peraine-, Praiostempel, 2 Schmieden, 1 Windmühle, 1 Herberge. Einäugiger Bauer aß in einer Schenke, fiel dort auf, weil er sich nach verkäuflichen Pferden erkundigte. Wurde zum Schmied geschickt. Dieser hatte kein Pferd zu verkaufen, verwies aber auf den Großbauern Heut (Heuthof), der mehrere Reitpferde im Stall hat.

Hodaki benötigte 12 Std., um Dergelheim zu erreichen

(er übernachtete kurz hinter Neil am Straßenrand) und hielt sich dort 3 Std. auf.

Heuthof

Weiler, 1 Groß- und 5 Kleinbauern.

Falls die Helden sich in Heuthof als Freunde des Einäugigen ausgeben, fallen sofort 12 Bauern und Knechte über sie her.

Die Werte:

MUT:	12	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	W+2
GST1		AUSDAUER:	45

Monsterklasse: 8

Den Grund für die feindselige Haltung können die Helden nach ein paar Kampfrunden erfahren: Hodaki hat den Bauern Heut niedergestochen und sein bestes Pferd, einen Schimmel, gestohlen. Anschließend ist er in Richtung *Hundshof* davongeritten.

Hodaki benötigte 1 Std., um Heuthof zu erreichen und hielt sich 1 Std. dort auf.

Hundshof

Weiler, 6 Kleinbauern. Eine Magd hat einen zerlumpten Mann auf einem Schimmel bemerkt, der durch den Ort galoppierte.

Hodaki benötigte 1 Std., um Hundshof zu erreichen, er hat sich dort nicht aufgehalten.

Gassel

Dorf, 360 Einwohner, 1 Schenke, 1 Schmiede, 1 Herberge.

Hodaki hat sich in der Schenke nach 2 Frauen erkundigt, die jede einen Rappen ritten. Die Frauen hatte niemand gesehen. Hodaki benötigte 30 Min., um Gassel zu erreichen; er hat sich 30 Min. dort aufgehalten.

Attelhof

Einzelstehendes, großes Gehöft, 25 Bewohner.

Ein zerlumpter Reiter auf einem Schimmel ist im Haupthaus gewesen und hat eine Weile mit dem Jungbauern geredet. Das Wegreiten hat niemand beobachtet. Der Jungbauer ist jetzt auf dem Feld, 2 Std. zu Fuß, 1 Std. zu Pferd vom Hof entfernt.

Wenn die Helden den Bauern aufsuchen, erfahren sie, daß er Hodaki ein grünes Wams, eine grüne Hose, Reitstiefel und einen breitkrempigen Hut und einen Degen verkauft hat – alles zusammen für 20 Dukaten, ein gutes Geschäft. Falls die Helden nicht mit dem Bauern sprechen, erfahren sie auch nichts von Hodakis Kleiderwechsel. Hodaki benötigte 30 Min., um Attelhof zu erreichen; er hielt sich 1 Std. dort auf.

Horeth

Dorf, 680 Einwohner, Praios-, Peraine-, Tsatempel, 3 Schenken, 1 Herberge.

Niemand hat einen zerlumpten Mann auf einem Schimmel gesehen. Ein grün gekleideter Herr mit Augenklappe, der einen Schimmel ritt, hat in einer Schenke etwas gegessen und den Wirt nach 2 Frauen auf Rappen gefragt. Hodaki benötigte 1 Std., um Horeth zu erreichen; er hat sich 1,5 Std. dort aufgehalten.

Bracker

Weiler, 6 Gehöfte.

Ein Mann wurde gesehen, der nachts um 22 Uhr auf einem Schimmel durch den Ort sprengte.

Hodaki benötigte 1 Std., um Bracker zu erreichen; er hat sich dort nicht aufgehalten.

Dorp

Weiler, 2 Großbauern, 7 kleine Gehöfte.

Ein Mann wurde gesehen, der nachts gegen 23 Uhr durch den Ort ritt. Das Pferd, ein Schimmel, lahmte auf einem Vorderhuf.

Rankaraliretena

Dorf, 720 Einwohner, 1 Silbermine, Ingerimm-, Perainetempel, 8 Schenken, 6 Schmieden. Fast 50 % der Bevölkerung sind Zwerge, die in der Silbermine arbeiten, menschliche Bevölkerung vor allem Bauern und Handwerker.

Hodaki wurde gesehen, als er einen lahmen Schimmel am Zügel ins Dorf führte und sich nach der nächsten

Schmiede erkundigte. In der ersten Schmiede am Ort wurde der Schimmel nur beschlagen. In der Schenke und Herberge »Pickel & Sieb« wurde der Einäugige von 2 finster blickenden Gestalten (vermutlich Frauen) erwartet, die ganz in Schwarz gekleidet waren und große Rappen ritten. Die drei haben den Ort in Richtung Südosten verlassen, gegen 10.30 Uhr, ob sie nach Zwerch oder Ochsried ritten, hat niemand beobachtet.

Hodaki benötigte 8 Std., um Rankaraliretena zu erreichen (einschl. Übernachtung im Freien). Er hat sich dort 3,5 Std. aufgehalten. Möglicherweise gelingt es den Helden, Hodaki und die beiden schwarzen Reiterinnen in Rankaraliretena zu stellen. Dann überspringen Sie den Rest dieses Kapitels und wandeln das Ende sinnvoll ab.

Zwerch

Dorf, 840 Einwohner, Ingerimm-, Praios-, Peraine-, Tsatempel, 1 Silbermine, 7 Schenken, 4 Schmieden, 1 Stellmacherei.

Zusammensetzung der Bevölkerung ähnlich Rankaraliretena. Hodaki wurde nicht gesehen, aber die beiden schwarzen Reiterinnen haben am Vortag hier übernachtet, sie kamen aus Rommilys und waren offenbar in Richtung Wehrheim unterwegs.

Reek

Weiler, 6 Gehöfte.

Niemand hat Hodaki oder die schwarzen Reiterinnen gesehen.

Ochsried

Dorf, 470 Einwohner, Peraine-, Rahjatempel, 10 Schenken, 2 Herbergen, 1 Hotel, 8 Schmieden. Das weite, fruchtbare Grasland um Ochsried wird vor allem zur Rinder- und Pferdezucht genutzt. In Ochsried steigen häufig Pferdehändler aus Gareth, Wehrheim und Rommilys ab. Zur Zeit sind im Dorf vor allem Pferdeaufkäufer der kaiserlichen Armee anzutreffen. Wegen des Durcheinanders, das im Ort herrscht, und der vielen Reiter, denen man überall begegnen kann, fallen Fremde wie Hodaki und die beiden schwarzen Gestalten kaum auf. Es dürfte einige Zeit dauern, bis die Helden die Schenke auffindig gemacht haben, in denen die drei ein Mittagessen einnahmen. Dafür kann der Wirt aber von einem Streit berichten, den er belauschte. Es gab etwa folgenden Wortwechsel:

Der Einäugige: »Ich will gar nicht wissen, wie euer Herr heißt – ich will nur mein Geld!«

Fremde A: »Dann gib uns das Papier!«

Einäugiger: »Erst das Geld, dann das Papier!«

Fremde B: »Dann mußt du uns zu unserem Herrn begleiten!«

Einäugiger: »Zu Boron mit eurem Herrn! So haben wir nicht gewettet! Ich habe meinen Teil getan, also bitte!«

Fremde B: »Wir haben unsere Befehle!«

Einäugiger: »Schöne Befehle sind mir das! Hat euer Herr eigentlich keinen Verstand?«

Fremde A (den Einäugigen an der Brust ergreifend): »Hüte deine Zunge, Kerl! Unser Herr ist mächtig! Wenn er will, kann er die ganze Welt vernichten!«

Einäugiger: »Warum sollte er wohl so etwas Dämliches tun?«

Fremde A (gibt ihm eine Ohrfeige): »Weil ihm ein großes, ein sehr großes Unrecht geschehen ist, darum!« (Sie stößt ihn zurück.) »Aber ich habe schon zuviel gesagt.«
Einäugiger (massiert seine Wange): »Das wirst du noch bereuen, meine Freundin! Das schwöre ich dir!«
Kurz danach haben die drei gemeinsam die Schenke verlassen.

Hodaki benötigte 2 Std., um Ochsenried zu erreichen, er hielt sich dort 2 Std. auf. Die drei wurden gesehen, wie sie in Richtung Seeheim ritten.

Kral

Weiler, 4 Gehöfte.

Kurz vor Kral steht ein Schimmel bei einer Baumgruppe ein paar hundert Meter abseits von der Straße. Im hohen Gras unter den Bäumen liegt ein Mann mit einer Augenklappe, der einen abgebrochenen Degen umklammert hält.

Hodaki ist tot. Er wurde halb entkleidet, seine Stiefel wurden abgestreift und fortgeworfen. Sein Brustbeutel hängt über dem Wams, 8 Dukaten stecken darin. Die Botschaft des Kaisers ist nicht zu finden.

In Kral hat man 2 schwarze Reiterinnen beobachtet, die gemächlich in Richtung Seeheim ritten; eine von ihnen blutete aus einer Schulterwunde.

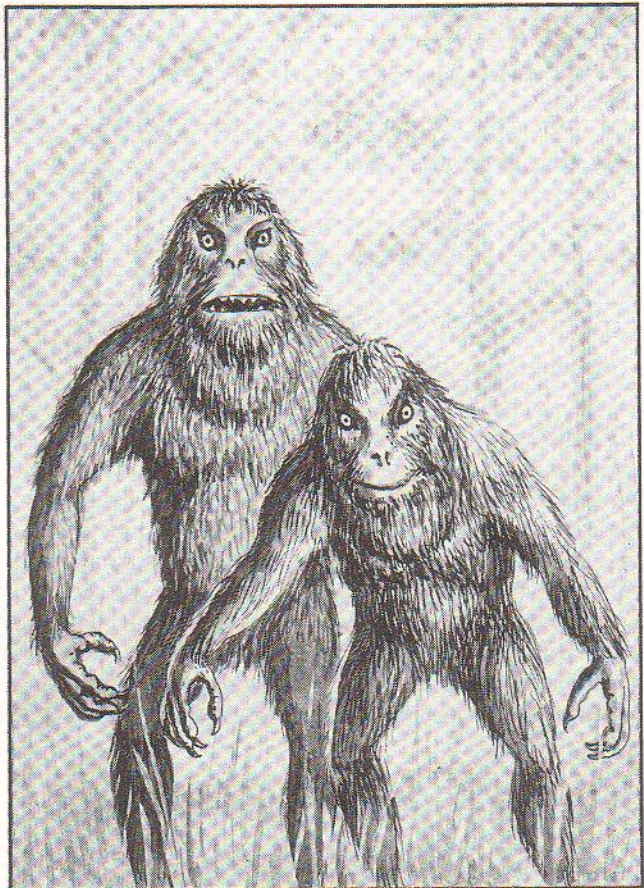
Die Reiterinnen benötigten 2 Std., um Kral zu erreichen; sie hielten sich dort nicht auf.

Seeheim

Dorf, 510 Einwohner, Efferd-, Praiostempel, 2 Schenken, 1 Herberge.

Im Ort leben außer Bauern vor allem Fischer. Die beiden fremden Frauen tauchen gegen 17.00 Uhr im Ort auf und suchen einen Fischer, der sie zu einer der Inseln vor dem gegenüberliegenden Ufer des Ochsenwassers bringt.

In Seeheim aber wird das Netzdankfest gefeiert; an diesem höchsten Feiertag im Ort darf niemand das Ochsenwasser befahren. Schließlich – nach etwa 3 Std. – zwingen die Fremden einen Fischer mit gezücktem Dolch, auf den See hinauszusegeln, aber der setzt sein Boot absichtlich auf eine Sandbank in der Nähe vom Ufer. Die Frauen warten an Land zurück und reiten in Richtung Süden davon. Niemand in Seeheim weiß, welche Insel das Ziel der Fremden war, aber die Fischer können Auskünfte über die Bewohner der fünf Inseln geben (von Norden nach Süden): 1. Ein reicher Fürst aus Perricum, der auf der Insel ein Sommerschloß errichten ließ. Niemand darf diese Insel betreten. 2. Eine spärlich bewachsene Sandbank,



Die Kalecken von der Galottas Insel (Seite 25)

unbewohnt. 3. Auf der Insel leben 3 Fischerfamilien. 4. Unbewohnt, im Innern eines Felsens auf der Insel soll ein Seeungeheuer hausen. 5. Die Insel gehört einem alten, grauhaarigen Höfling aus Gareth, der dort einen jahrhundertalten Turm bewohnt.

Die schwarzen Reiterinnen benötigen 15 Min., um Seeheim zu erreichen; sie halten sich dort 4 Std. auf.

Welse

Weiler, 5 Fischerhäuser.

Die schwarzen Reiterinnen benötigen 30 Min., um Welse zu erreichen. Sie finden hier auf Anhieb einen Fischer, der sich bereit erklärt, sie über den See zu bringen.

Wenn die Helden die schwarzen Reiterinnen in Welse nicht stellen, begegnen sie ihnen auf der Insel Galottas wieder. Galottas Schergen sind dann da, um die beiden Frauen zu verstärken.

Das Ende der Flucht

Wann und ob die Helden Hodaki stellen, ist völlig ungewiß. Möglicherweise befindet er sich zu diesem Zeitpunkt in Begleitung der beiden Dienerinnen Galottas, vielleicht ist er gar schon tot, wenn ihn seine Verfolger finden. Ebenso läßt sich kaum voraussagen, ob die Helden die kaiserliche Botschaft Hodaki abnehmen oder seinen Mörderinnen oder ob ihnen das Schriftstück gar nicht in die Hände fällt. Nun, man wird sehen, was geschieht. Wir geben Ihnen im folgenden eine knappe Be-

schreibung der beteiligten Personen und des gesuchten Schriftstücks, die Entwicklung der Ereignisse hängt ganz von Ihnen und Ihren Helden ab.

Hodaki kennt seinen Auftraggeber nicht. Er wurde von Galottas Dienerinnen angeheuert (Auftrag: Beschaffung der kaiserlichen Botschaft, Ausschaltung der Person, die sie befördert. Belohnung: 70 Dukaten). Hodaki sollte die erbeutete Botschaft nach Seeheim bringen, auf dem Weg dorthin wollten die Dienerinnen zu ihm stoßen.

Werte des Meuchelmörders Hodaki:

Typ	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK
Streuner	9	14	11	11	14	15	15	12	54	1	69	28

Werte der Dienerinnen Galottas:

Name	Typ	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	AE
Nachtlid	Elfe	8	12	14	12	14	14	16	10	44	2	58	30	35

Name	Typ	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	AU	MK	AE
Rabenkind	Elfe	11	14	13	13	15	16	16	13	45	2	61	35	42

Nachtlid und Rabenkind wurden von ihrem Vater vor mehr als 15 Jahren an Galotta verkauft. Sie sind durch einen magischen Schwur ihres Vaters an Galotta gebunden und müssen ihm dienen, solange er lebt. Sie sind nicht fähig, ihren Herren zu verraten, und weder durch magische Mittel noch durch Folter dazu zu zwingen.

Galotta gab ihnen die Weisung, den Meuchler Hodaki nach Ablieferung des Schreibens umzubringen, dennoch kämpfen die Elfen Seite an Seite mit Hodaki, falls die drei gemeinsam von den Helden gestellt werden.

Die geheime Botschaft des Kaisers

Der Brief beginnt mit einem sichtbaren Text:

*Zuzustellen der Fürstin von Rommilys
Liebe fürstliche Base,
bitte Deinen Hofmagier, den Rest dieses Schreibens für
Dich sichtbar zu machen, aber achte darauf, daß er den Text
selbst nicht liest. Wie Du weißt, lauert in diesen Zeiten
überall Verrat.*

Der Rest des Blattes, an dessen unterem Rand ein Streifen abgerissen ist, scheint leer zu sein. Der Text wird sichtbar, wenn ein magiebegabtes Wesen die Hand auf das Blatt legt und 3 ASP investiert. Er lautet:

Ich bin mir sicher, daß ich dem Oger-Aufstand ein Ende machen kann, denn ich weiß jetzt, wie er ausgelöst wurde und gesteuert wird. Es hängt mit den Sternen zusammen. Wie Du vielleicht bemerkt hast, steht das Madamal im Ogerkreuz. Das kommt alle Jahre einmal vor. Wenn aber die

Sterne diese Position eingenommen haben, dann sind die Oger besonders empfänglich für überweltliche Wellen. Wenn man sich auf die Schwarze Kunst versteht, meisterlich versteht, wohlgemerkt, kann man die Oger mit Hilfe der Sternkonstellation nach eigenem Gutdünken steuern – so hat man es mir jedenfalls erzählt. Man benötigt ein paar spezielle Apparate und ein außergewöhnlich großes Schwarzes Auge. Ich teile Dir übrigens nicht mit, wem ich mein Wissen verdanke – Du würdest es mir sowieso nicht glauben!

Aber ich bitte Dich, schnell etwas zu unternehmen, denn Du kennst den Drahtzieher des Aufstandes; er besitzt ein Domizil ganz in Deiner Nähe. Ich hätte selbst darauf kommen können, daß er dahinter steckt. Er hat die Kraft, und ein Motiv hat er auch, oder er glaubt, eines zu haben, dieser beleidig ...

An dieser Stelle bricht der Text ab. Der Rest des Briefes ist abgerissen.

Falls die Helden den Brief erbeuten, sollten sie sich mit seiner Hilfe leicht zusammenreimen können, daß Galotta, der gedemütigte Hofmagier, hinter dem Oger-Aufstand steckt. Sobald die Helden den Namen des Gesuchten nennen können, sollten Sie als Meister ihnen die Suche erleichtern. In der Gegend um das Ochsenwasser ist der Magier kein Unbekannter, viele Leute wissen, daß er es ist, der auf der südlichsten Insel des Binnensees wohnt. Natürlich ranken sich um die Insel eine Vielzahl von Gerüchten, die den Helden von allen Seiten aufgedrängt werden:

»Nie hat jemand die Insel lebend wieder verlassen« – »Pelzige Riesen leben dort« – »Die Besatzungen zweier Fischerboote wurden bei lebendigem Leib aufgefressen« usw. usw.

Galottas Insel

Allgemeine Informationen:

Die Insel ist die südlichsten der fünf größeren Ochsenwasser-Eilande. Ihre größte Länge (gemessen von Südwesten nach Nordosten) beträgt gut 4 Kilometer, ihre größte Breite 2,5 Kilometer. Über dem Nordostzipfel der Insel ragt eine 250 Meter hohe Felsnadel auf, auf deren Spitze sich ein etwa 30 Meter hoher, schwarzer Turm erhebt. Der flache Südwestteil der Insel ist von einem Wald bedeckt, der aus sehr hohen Laubbäumen und zum Teil sehr dichtem Unterholz besteht.

Spezielle Informationen:

Auf der Seeheim zugewandten Seite der Insel befindet sich eine kleine, geschützte Bucht, in der mehrere Schiffe angetaut sind. Nur eins der Segelboote sieht aus der Ferne fahrtüchtig aus, die anderen drei sind teilweise stark verrottet, von einem schaut nur noch ein Rest des Bugs aus dem Wasser.

Von der Bucht aus kann man ein kleines Steinhaus sehen, das von dichtem Buschwerk umwuchert ist. Bucht und Haus sind durch einen gepflasterten, aber stark verkraut-

ten Weg miteinander verbunden. Der Steinweg scheint den ganzen Südteil der Insel zu umlaufen und auch zu dem Turm auf der Bergspitze hinaufzuführen.

Wenn man die Felsnadel im Nordteil der Insel mit einem Boot umrundet, ist deutlich zu sehen, daß ein Weg spiralförmig die Felsklippe umlaufend zu dem Turm hinaufsteigt.

Im Nordteil der Insel besteht das Ufer ausschließlich aus steilen Felsklippen, so daß man es mit einem Boot nicht anlaufen kann. Im Südteil befinden sich – abgesehen von der bereits erwähnten Bucht – mehrere Stellen, die als Ankerplätze geeignet wären.

Falls man die Insel längere Zeit (ca. 1 Std.) vom See aus beobachtet, kann man mit einiger Wahrscheinlichkeit ein paar seltsame Wesen im Wald entdecken: menschenähnliche, aber sehr große Gestalten mit einem langen, grauen Zottelfell. Die Kreaturen klettern in größeren Bäumen umher und brechen offenbar kleinere Zweige ab.

Meisterinformationen:

Im obigen Text sind alle Informationen enthalten, die die Spieler erhalten können, ohne einen Fuß auf die Insel zu setzen. Sobald sie das Eiland jedoch betreten haben, gibt es so viele Möglichkeiten, wie sich die Helden nun weiter verhalten können, daß es unmöglich ist, die nächsten Stationen in einer zu erwartenden Reihenfolge vorzustellen. Darum geben wir Ihnen hier eine allgemeine Beschreibung der Besonderheiten dieser Insel. Prägen Sie sich die Schilderung ein, damit Sie flexibel auf die Aktionen der Spieler reagieren können.

Der gesamte sicht- und begehbbare Teil der Insel ist von Galotta als Falle und Schutzwall gegen ungebetene Eindringlinge gestaltet worden. Galotta und seine Diener setzen nie einen Fuß auf die Insel. Sie betreten sie durch einen versteckten Zugang vom Wasser aus (auf der Karte mit einem ? markiert) und steigen durch eine im Innern des Felsens verborgene Treppe zum Turm hinauf. Dementsprechend hat der Turm auch nur einen einzigen Zugang in seiner Unterseite. Von der Felsnadel aus ist er nicht zu erreichen.

Auf dem Südteil der Insel hat Galotta ein Kalecken-Volk angesiedelt. Vom Erscheinungsbild würde man die Kalecken zu den Menschenaffen rechnen, dabei sind sie stammesgeschichtlich eher mit den Vögeln verwandt. (Kaleckenweibchen legen Eier, bringen also keine lebenden Jungen zur Welt.) Soweit uns bekannt ist, sind die Kalecken in den Ländern jenseits des Ehernen Schwertes relativ häufig anzutreffen; in Aventurien sollen sie nur auf *Beskan* (Insel zwischen Maraskan und Jilaskan) vorkommen.

Kaleckenmännchen werden etwa 2 Meter groß. Sie tragen ein zotteliges graues Fell, das nur an Bauch und Brust etwas schütterer ausfällt. Die Männchen – reine Pflanzenfresser – sind recht intelligent. Sie bedienen sich einfacher Werkzeuge (Stöcke, Astgabeln u. ä.) und verwenden Knüppel als Waffen.

Zu einem Kaleckenvolk, das meistens aus 25 bis 30 Tieren besteht, gehört immer nur ein Weibchen. Das Weibchen – ein Allesfresser – wird von den Männchen ernährt, gelaust, durch akrobatische Vorführungen unterhalten

und auf jede denkbare Weise verwöhnt. Es paart sich mit den Männchen, die am besten verstehen, sein Wohlgefallen zu erreichen, und setzt im Jahr ein oder zwei Eier ab, die es im Verlaufe von drei Monaten in einer Bauchtasche ausbrütet. Kaleckenmännchen sind im Grunde friedfertige Wesen, aber diese Friedfertigkeit kann man als Mensch nur äußerst selten beobachten, denn die Zottelwesen verfolgen alle menschenähnlichen Wesen mit einem unbändigen Haß. Das liegt daran, daß sie alle Kreaturen, die ihnen auch nur entfernt ähnlich sehen, für feindliche Kaleckenmännchen halten, die ihnen das Weibchen abspenstig machen wollen.

Das Territorium von Galottas Kalecken erstreckt sich über den gesamten Südteil der Insel, bis hin zu der punktierten Linie. Oberhalb dieser Linie, die übrigens auf der Insel als Trampelpfad zu erkennen ist, wachsen keine für die Kalecken interessanten Futterpflanzen. Kurz nachdem die Helden in das Territorium der Kalecken eingedrungen sind, werden sie angegriffen – zunächst nur von drei oder vier Männchen, aber das Geheul der Tiere lockt nach und nach den ganzen Stamm herbei, bis sich schließlich das Weibchen einen Weg durch das Unterholz bricht. Wie alle ausgewachsenen Weibchen dieser Tierart ist auch dieses Exemplar mehr als 4 Meter groß und ungeheuer fett.

Die Werte für ein Kaleckenmännchen:

MUT:	15	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	W20
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	65
Monsterklasse: 25			

Die Werte für das Kaleckenweibchen:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	110	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFERPUNKTE:	2W20
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	45
Monsterklasse: 35			

Die Kalecken verfolgen die Helden weder ins Wasser hinein noch auf den Nordostteil der Insel.

Die Toten

An mehreren Stellen der Insel kann man auf die Überreste von Fischern stoßen, die in früheren Tagen Opfer der rasenden Kalecken geworden sind. Außer diesen Skeletten liegen mehrere Tote auf der Insel, die erst vor wenigen Tagen gestorben sind. Diese Männer gehören zu einer Expedition, die Kaiser Hal gleichfalls ausgeschickt hat, um Galotta unschädlich zu machen.

Einer der Erschlagenen trägt die Inselkarte bei sich. Richten Sie den Spielablauf so ein, daß die Helden die Karte erst dann finden, wenn sie bereits ein kleines Scharmützel mit den Kalecken hatten oder eines unmittelbar bevorsteht. Wenn die Helden die Inselkarte gefunden haben, können Sie den Spielern den Plan der Insel zur Verfügung stellen. Sagen Sie dazu, daß der Plan offenbar von dem Toten selbst angefertigt wurde.

Das Haus

Das Dach des kleinen, steinernen Gebäudes ist eingestürzt. Es enthält keine bemerkenswerten oder verwertbaren Dinge. Wenn Sie wollen, können Sie den toten Besitzer des Inselplans hier deponieren.

Die Fallen

Der Nordostteil der Insel ist von Fallen durchsetzt wie ein Lochkäse. Zwei von ihnen hat der Besitzer der Karte durch ein ! markiert. Es gibt Schlingenfallen, Pfeil- und Steinschleudern und jede Menge Fallgruben. Plazieren Sie die Fallen nach eigenem Ermessen. Die meisten von ihnen sind leicht zu finden und durch Stochern mit einem Stab unschädlich zu machen.

In einigen Fallgruben sind Borbarad-Moskitos eingesperrt (Werte: Buch *Aventurien*). Wie man weiß, können diese Tierchen jahrelang ohne Nahrung auskommen, aber so ein 3W20 Schwarm völlig ausgehungert Moskitos ist ein wirklich unangenehmer Anblick.

Die Schlangen

Der gesamte Nordteil der Insel ist ungeheuer dicht mit Klapperschlangen und Nesselvipern bevölkert. Es sind so viele, daß sie längst verhungert wären, wenn Galotta sie nicht ständig durch an Land gesetzte Nagetiere füttern ließe (Schlangen-Werte siehe ebenfalls *Aventurien*).

Der Felsen

Ein Aufstieg auf die Felsnadel ist nur über den spiralförmig nach oben führenden Weg möglich. Die Wände können nur von bestens trainierten und ausgestatteten Bergsteigern bezwungen werden. Falls die Helden nicht über Pickel, Steigeisen, Gurte, Seile etc. verfügen, können Sie den Aufstieg schlichtweg als unmöglich erklären. Falls die Helden eine Bergsteigerausrüstung besitzen, dürfen Sie eine knallharte GE-/Kletterprobe nach der anderen verlangen. Und außerdem gibt es da ja noch

Die Bergadler

(Werte: Siehe *Aventurien*) Es gibt sieben oder acht Horste in den Inselfelsen. Die Raubvögel ernähren sich hauptsächlich von den im Überfluß vorhandenen Schlangen, betrachten aber auch einen hilflos in der Felswand hängenden Helden als interessante Beute.

Der Weg zum Turm

Der spiralg ansteigende Weg zur Bergspitze wurde aus dem massiven Fels herausgemeißelt. Er hat die Form ei-

ner flachen, an der Außenseite leicht überhöhten Rinne und erinnert stark an eine Kugelbahn, in der Steinkugeln mit einem Durchmesser von ca. 3 Metern talwärts rollen könnten.

Tatsächlich sind drei solche Kugeln vom Tal aus zu sehen. Sie liegen hintereinander am oberen Ende des Weges.

Sobald die Helden etwa den halben Anstieg durch die Rinne zurückgelegt haben, löst Galotta durch einen unterirdischen Seilzug nacheinander die Keile, mit denen die Kugeln vor dem Herabrollen gesichert sind. Ein Held, der von einer solchen, 200000 Unzen (5 Tonnen) schweren Kugel überrollt wird, verliert 5 W20 Lebenspunkte.

Der Turm auf der Bergspitze

Das Bauwerk besteht aus glatten, fugenlos aufeinander gestellten Basaltblöcken (Mauerstärke: 2 Meter), ist ungefähr 30 Meter hoch und auf einer Höhe von 10 und 20 Metern mit je vier 10 Zentimeter breiten und 60 Zentimeter hohen Schießscharten versehen. Die Turmkrone springt 1 Meter vor und ist auf der Unterseite mit Öffnungen bestückt, durch die heißes Öl oder Pech ausgegossen werden kann.

Der geheime Weg zum Turm

Eigentlich können die Helden aus der Erkundung nur einen Schluß ziehen: Der Weg über die Insel ist der falsche Weg zum Turm. Wir wollen hoffen, daß sie diese Erkenntnis nicht mit dem Leben bezahlen müssen, sondern frühzeitig einem Hinweis auf der Inselkarte nachgehen und erforschen, was es mit dem Fragezeichen auf sich hat. Wenn die Helden schwimmend oder per Boot die mit dem ? markierte Stelle ansteuern, entdecken sie nach kurzer Suche einen schmalen, glatt senkrecht verlaufenden Felsspalt. Sobald einer von ihnen eine Dolchspitze oder etwas Ähnliches in den 5 mm breiten Spalt zwingt, öffnet sich mit lautem Knarren eine Felsentür und gibt eine Öffnung frei, in die ein kleines Ruderboot einfahren kann.

Hinter der Öffnung befindet sich ein Höhlensee von 20 Metern Durchmesser mit einem gemauerten Ufer auf der Nordseite, dort sind zwei Ruderboote angebunden. Dicht bei den Booten beginnt der Schacht einer in Fels gehauenen Wendeltreppe.

Die Treppe – sie ist natürlich unbeleuchtet – überwindet einen Höhenunterschied von 260 Metern und besteht aus 1300 Stufen. Sie ist in gutem Zustand, doch aus zahlreichen Rissen und Spalten in der Schachtwand rieselt Feuchtigkeit und huschen kleine, bleiche Tiere ...

Die Treppe endet unter einer hölzernen Falltür.

Der Turm

Wohnraum der Dienerinnen

Allgemeine Informationen:

Runder, 6 Meter hoher Raum mit einem Durchmesser von 6 Metern.

Schmale Schießscharten, die in tiefen Nischen liegen, weisen in alle vier Himmelsrichtungen. Der Raum besitzt zwei Falltüren, eine in seinem Boden, eine in seiner Decke, zur letzteren führt eine spiralförmig an der Wand verlaufende Steintreppe hinauf.

Spezielle Informationen:

Das Turmzimmer ist äußerst spartanisch eingerichtet. Es enthält zwei Etagenbetten, vier schmale Spinde und ein paar hölzerne Hocker.

Meisterinformationen:

Der Raum wird von Galottas vier Dienerinnen bewohnt. Je nach Verlauf des Abenteuers sind alle vier oder nur zwei Elfen-Dienerinnen anwesend, wenn die Helden in den Raum eindringen.

Namen und Werte der Dienerinnen, die allesamt von Galotta gekauft wurden und durch einen Schwur an ihn gebunden sind:

	MU	KL	CH	GE	KK	UAT	PA	LE	RS	TP 36	AU	MK	AE
Nachtlied:	12	14	12	14	14	16	10	44	2	W+6	58	30	35
Rabenkind:	14	13	13	15	16	16	13	45	2	W+7	61	35	42
Wolkentanz:	12	12	11	15	13	13	13	35	1	W+4	49	25	29
Regenwind:	13	13	14	16	14	14	12	41	1	w+6	55	28	32

Jede der vier Dienerinnen gibt den Kampf auf, wenn ihre LE auf 5 oder darunter gesunken ist. Keine von ihnen ist bereit, den Helden durch Taten oder Worte bei der Überwindung Galottas beizustehen.

Galottas Studierstube

Allgemeine Informationen:

Das obere Turmzimmer hat die gleichen Abmessungen wie das Zimmer der Dienerinnen.

Spezielle Informationen:

Noch bevor die Helden die Falltür zu Galottas Zimmer öffnen, hören sie von oben ein Prasseln. Die Stube steht in Flammen, die durch das Öffnen der Falltür Zugluft von unten bekommen haben, wodurch sich das Zimmer in die Brennkammer eines riesigen Ofens verwandelt.

Meisterinformationen:

Das Feuer dürfte nur durch magische Mittel oder ein göttliches Wunder zu löschen sein. Falls die Helden nichts gegen das Feuer unternehmen, zerbirst der Turm etwa eine Stunde später; falls die Helden das Feuer löschen, ist dennoch Galottas gesamte Habe restlos verbrannt.

Die Turmkrone

Allgemeine Informationen:

Die offene Plattform des Turms hat einen Durchmesser von 8 Metern, sie ist von einer 1,6 Meter hohen, zinnenlosen Mauer umgeben.

Spezielle Informationen:

Auf der Plattform liegen einige rußgeschwärzte und zum Teil angeschmolzene Metallgegenstände, unter denen eine Kupferschale mit einem Durchmesser von mehr als einem Meter besonders auffällt. Erwähnenswert ist weiterhin eine glatte schwarze Kugel mit einem Durchmesser von 40 Zentimetern. Die Kugel, die aus einem seltsamen, halbtransparenten Gestein zu bestehen scheint, überstand das Feuer völlig unversehrt und weist noch nicht einmal Rußspuren auf.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden über die Mauerkrone nach unten schauen, sehen sie zwischen den Felsen eine zerschmetterte Gestalt in einer silbergrauen Robe liegen. Der Kopf des Abgestürzten ist völlig kahl und von einer scharlachroten Farbe bedeckt.

Das Ende des Abenteuers

Die Helden haben ihre Aufgabe gelöst: Galotta hat sich selbst gerichtet, und die magischen Konstrukte, mit denen er den Oger-Aufstand lenkte, wurden im Feuer zerstört. 2000 AP sind an alle Kämpen (Helden wie Meisterpersonen) zu verteilen, die an der Vereitelung von Galottas Plänen teilgenommen haben.

Bedenken Sie bitte, daß die Spieler-Helden in diesem Abenteuer auf keinen Fall für die Teilnahme an der Schlacht und für die Bezwingung Galottas belohnt werden können, denn die Helden können ja persönlich nur an einer der beiden Aktionen beteiligt gewesen sein.

Es mag sein, daß die Spieler am Ende dieses Abenteuers gern noch ein paar Fragen zum Hintergrund der Ereignisse um Galotta stellen würden. Dem steht nichts im Wege, falls die Helden Galottas Dienerinnen am Leben ließen.

Die Elfen sind ja nun frei und gern bereit, den Helden alles zu berichten, was diese über Galottas Taten wissen wollen. Falls die Helden die Elfen töteten, sollten Sie ihnen den folgenden Bericht auf keinen Fall zugänglich machen:

Wolkentanz erzählt: Galotta, der weit über 100 Jahre alt war, muß in seiner Jugend mit einer der größten (und möglicherweise unsterblichen) Magierinnen Aventuriens aneinandergeraten sein. Galotta hat nie erzählt, was damals geschah – vermutlich hat er eine üble Rolle bei diesem Streit gespielt. Als die Magierin vor einigen Monaten am Hof des Kaisers erschien, geriet Galotta in helle Aufregung. »Sie wird sich an mir rächen«, murmelte er in Anwesenheit seiner Dienerinnen wieder und wieder vor sich hin.

Außerdem muß man wissen, daß Galotta seit Jahren Forschungen über ein geschichtliches Ereignis anstellte, in dem er das Walten einer übermächtigen Magie vermutete: Die Rede ist vom Zug der Oger im Jahre 1864 v. H. Tatsächlich gelangte Galotta nach endlosen Bemühungen in den Besitz uralter Aufzeichnungen, die seine Vermutungen bestätigten: Bei einer bestimmten Sternkonstellation (Madamalim Ogerkreuz) sind die Oger für magische Wellen empfänglich. Nach den alten Plänen fertigte Galotta eine Konstruktion, die es ihm erlaubte, jedem Oger in Aventurien über viele Meilen hinweg seinen Willen aufzuzwingen. Zu der Konstruktion gehörten eine Kupferschale und ein über ihr schwebendes Schwarzes Auge. Das Auge besaß Galotta schon, bevor er die Elfen in seinen Turm holte. Wie er es zum Schweben brachte, weiß Wolkentanz nicht; sie hat überhaupt nur eine unklare Vorstellung von Galottas magischen Praktiken.

Als nun Galotta am Hofe des Kaisers so schwer gedemütigt wurde – die Helden haben von der Geschichte gehört –, beendete er in wenigen Tagen die Arbeit an seinem magischen Konstrukt und setzte die Oger in Marsch. (Wolkentanz hat allerdings den Verdacht, daß Galotta auf jeden Fall – einfach aus gewissenlosem Forscherdrang – einen Oger-Aufstand angefacht hätte; die Ereignisse in Gareth lieferten ihm nur eine innere Rechtfertigung.)

»Es war schrecklich, in Galottas Diensten zu stehen, denn

er war ein schlechter Mensch, einer wie er wird in unserer Welt nur einmal im Jahr geboren ...« Mit diesen Worten beendet Wolkentanz ihren Bericht. Und immer noch bleiben zwei Fragen offen: Erstens, was geschieht mit dem Schwarzen Auge in Galottas Turm? Ehrlich gesagt, wir wissen es nicht. Zur Zeit jedenfalls hat es alle magische Kraft verloren und ist nichts weiter als ein runder Stein mit einem Gewicht von 4000 Unzen, den jedermann an sich bringen kann, der 4000 Unzen (2 Zentner) fortbewegen kann.

Zweitens: Ist Galotta wirklich tot? Da sind wir uns durchaus nicht sicher! Möglicherweise war die abgestürzte Gestalt nur eine Illusion, und Galotta hat sich – unsichtbar – aus dem Staub gemacht. Dagegen spräche die Tatsache, daß die Dienerinnen ihre Freiheit gewannen, was ja erst mit Galottas Tod geschehen sollte. Aber wenn Sie und ich an dieser Stelle Verdacht schöpfen, so darf man dem hochintelligenten Magier erst recht zubilligen, daß er, um solchen Überlegungen zuvorzukommen, die Dienerinnen absichtlich freigegeben hat. Man könnte sich natürlich Gewißheit verschaffen, in dem man noch einmal zum Fuß des Turms vordringt und nach Galottas sterblichen Überresten sucht, aber wer hat schon Lust, sich noch einmal mit all den Kalecken, Adlern und anderem Geziefer auseinanderzusetzen? Ihre Helden etwa? Ach was, tatsächlich? Na dann, viel Spaß!

Meisterpersonen

Im folgenden finden Sie eine Liste einiger bedeutender aventurischer Männer und Frauen, die sich wie Ihre Helden dem Abenteuerleben verschrieben haben. Viele der Namen haben einen guten Klang, einige sind weit über die Grenzen ihrer Heimatprovinzen bekannt. Alle diese Persönlichkeiten haben sich im Fährhof und in Wehrheim

versammelt; unter ihnen können Ihre Spieler die Charaktere aussuchen (bzw. mit einem W20 auswürfeln), die sie anstelle der Helden in die Schlacht bzw. zu Galottas Insel schicken wollen.

(Einige Kämpfen mögen Ihren Helden bereits beim »Turnier von Gareth« begegnet sein.)

	Stufe	Name	Alter	Typ	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AT	PA	RS	AU	AE/KE
1)	11	Ungolf vom Berg	29	Krieger	15	12	12	14	16	57	16	14	3	73	-
2)	13	Hitta vom Berg	35	Kriegerin	15	14	12	14	14	71	16	16	3	85	-
3)	12	Bibernell von Hengisford	34	Geweihte (R)	15	13	13	12	15	59	16	15	4	74	32
4)	14	Ancoron	39	Elf	15	15	14	15	14	58	18	15	2	72	50
5)	11	Galenot	32	Magier	12	16	15	12	11	47	15	13	1	58	34
6)	16	Gin, Sohn des Nasulf	108	Zwerg	14	13	11	14	16	87	18	16	3	103	-
7)	14	Babro, Sohn des Tundril	98	Zwerg	12	12	11	12	18	79	17	15	3	97	-
8)	15	Sonnenlocke	41	Elfe	12	14	14	13	14	56	18	15	2	70	38
9)	12	Hetter Rethé	35	Geweihter (E)	13	13	14	13	13	51	16	14	2	64	34
10)	13	Parin aus dem Süden	27	Krieger	14	11	12	15	15	65	16	15	3	80	-
11)	12	Ziganto	37	Streuner	13	13	13	14	13	59	15	15	1	72	-
12)	15	Galessa	39	Streunerin	14	13	14	15	12	65	17	16	1	77	-
13)	14	Ulanate	42	Magierin	13	17	14	14	12	49	17	13	1	61	45
14)	11	Hodrek von Wal	26	Krieger	17	10	12	12	17	61	18	11	3	78	-
15)	14	Muzzek	37	Magier	13	15	16	14	12	51	17	13	1	63	49
16)	12	Der Honinger	34	Geweihter (P)	13	15	13	14	13	65	16	14	2	78	29
17)	14	Torxes	38	Schelm	11	14	15	14	13	56	17	15	1	69	41
18)	12	Aske	32	Schelmin	10	15	15	13	11	45	16	14	1	56	38
19)	16	Talorion	48	Elf	12	17	17	15	13	61	18	16	1	74	35
20)	13	Brander Berre	41	Abenteurer	12	13	11	14	16	68	17	14	2	84	-

Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

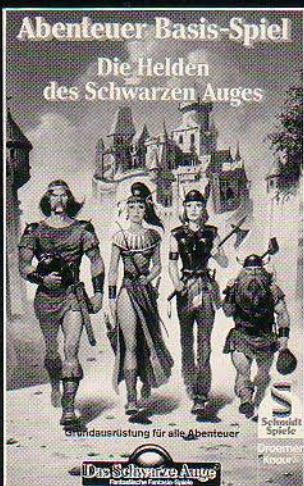
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander,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

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



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



Zum Inhalt des Buches „Mehr als 1000 Oger“

Der Zug der Oger – er endete mit der Vernichtung der Kaiserstadt – ist eines der dunkelsten Kapitel der aventurischen Geschichte. Und nun scheint sich diese Katastrophe zu wiederholen, denn **mehr als 1000 Oger** rotten sich zusammen, um erneut auf Gareth zu marschieren. Verhindern Sie den Untergang des Mittelreiches! Stellen Sie die Oger in offener Feldschlacht oder finden Sie den Drahtzieher, der hinter dem Aufbruch der Ungeheuer steckt!

Das Abenteuer enthält ein komplettes Strategiespiel: *Die Schlacht bei den Trollzacken*.

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



ISBN 3-426-30046-X

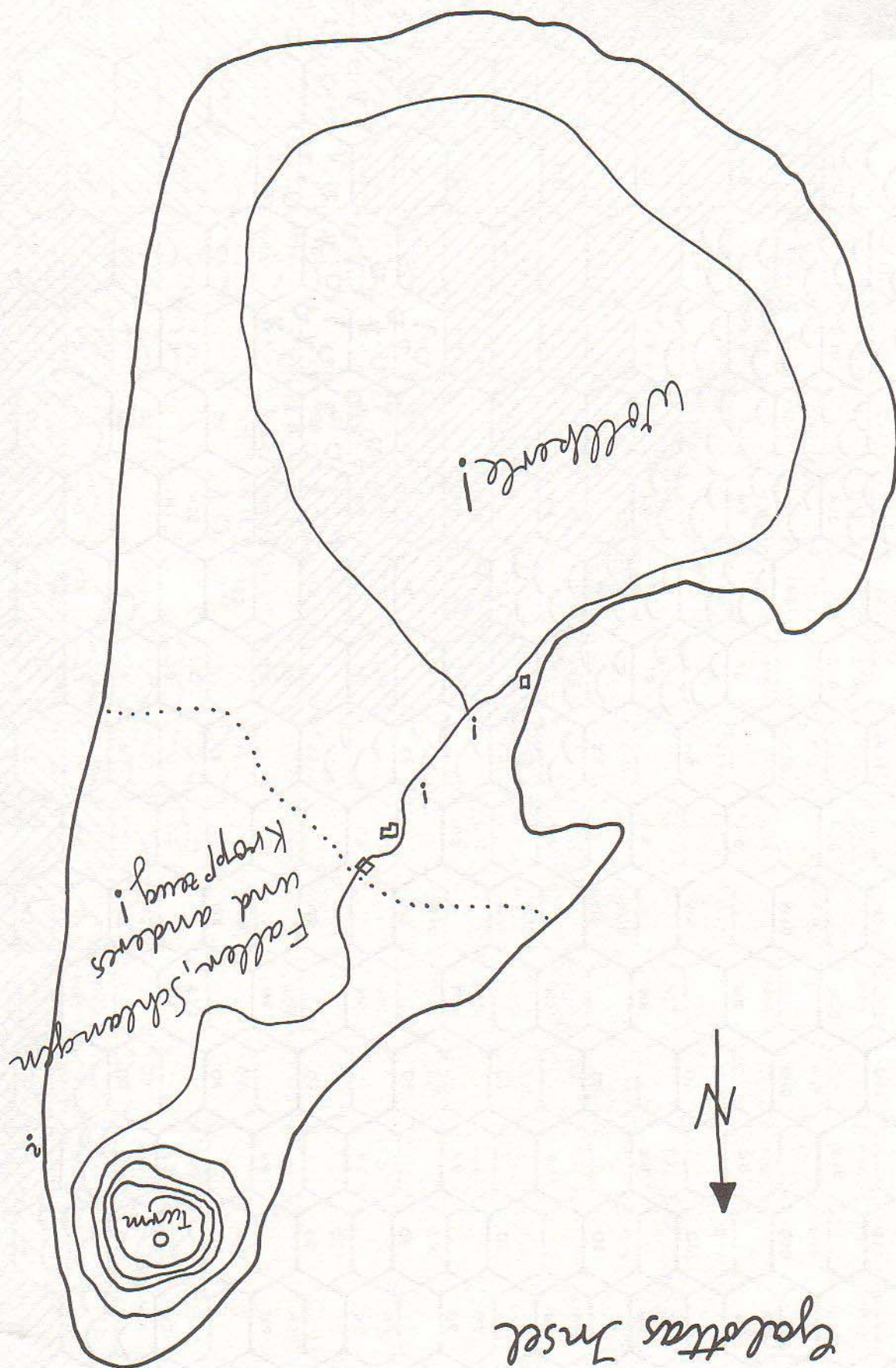


01851

T.Nr. 122203



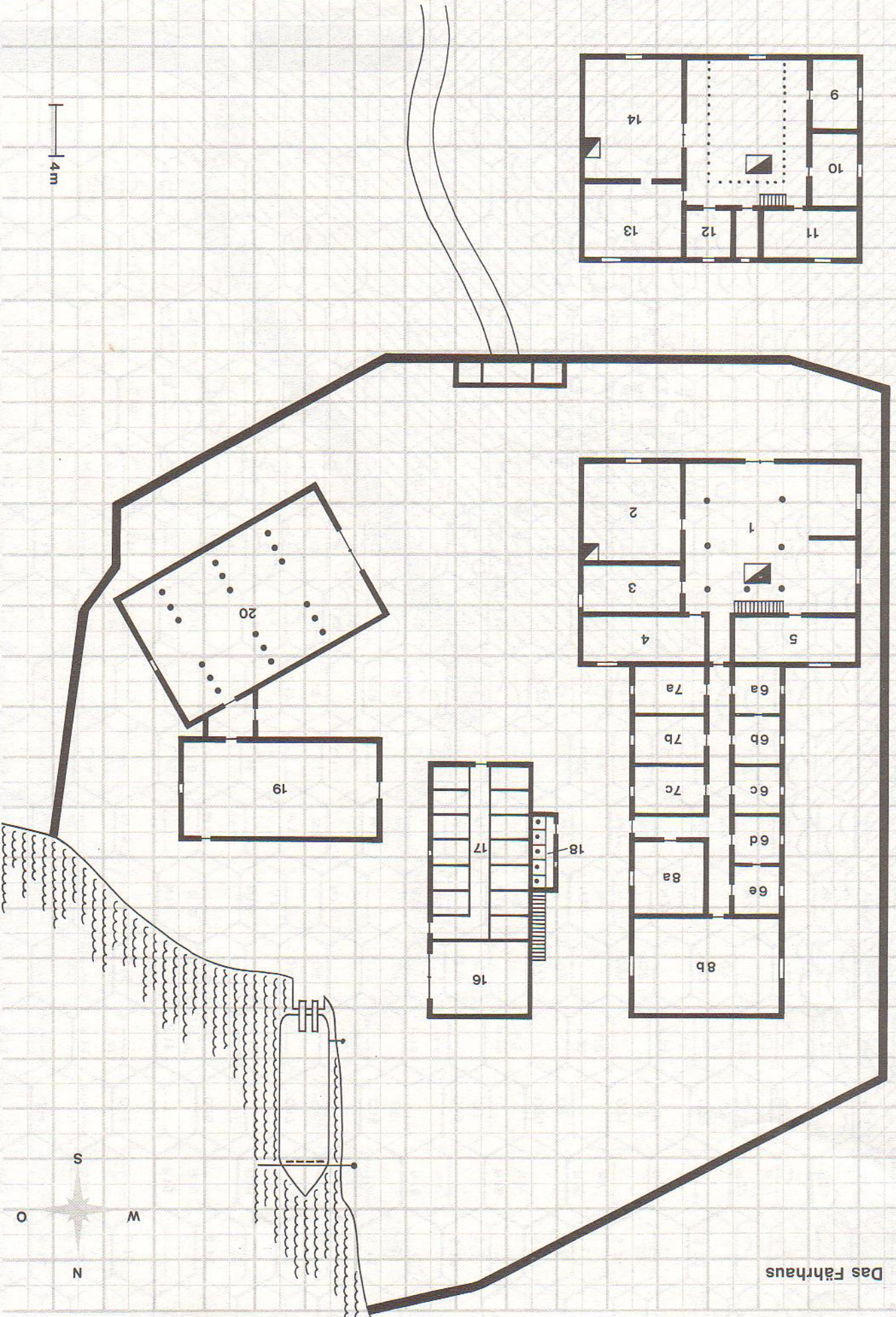
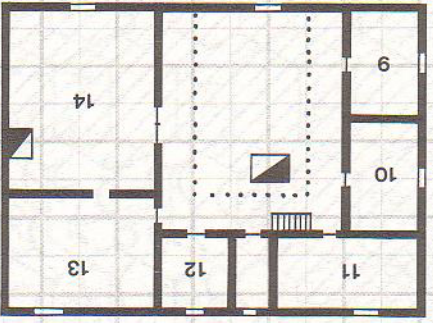
4 002998 018513



Grotto's Insel

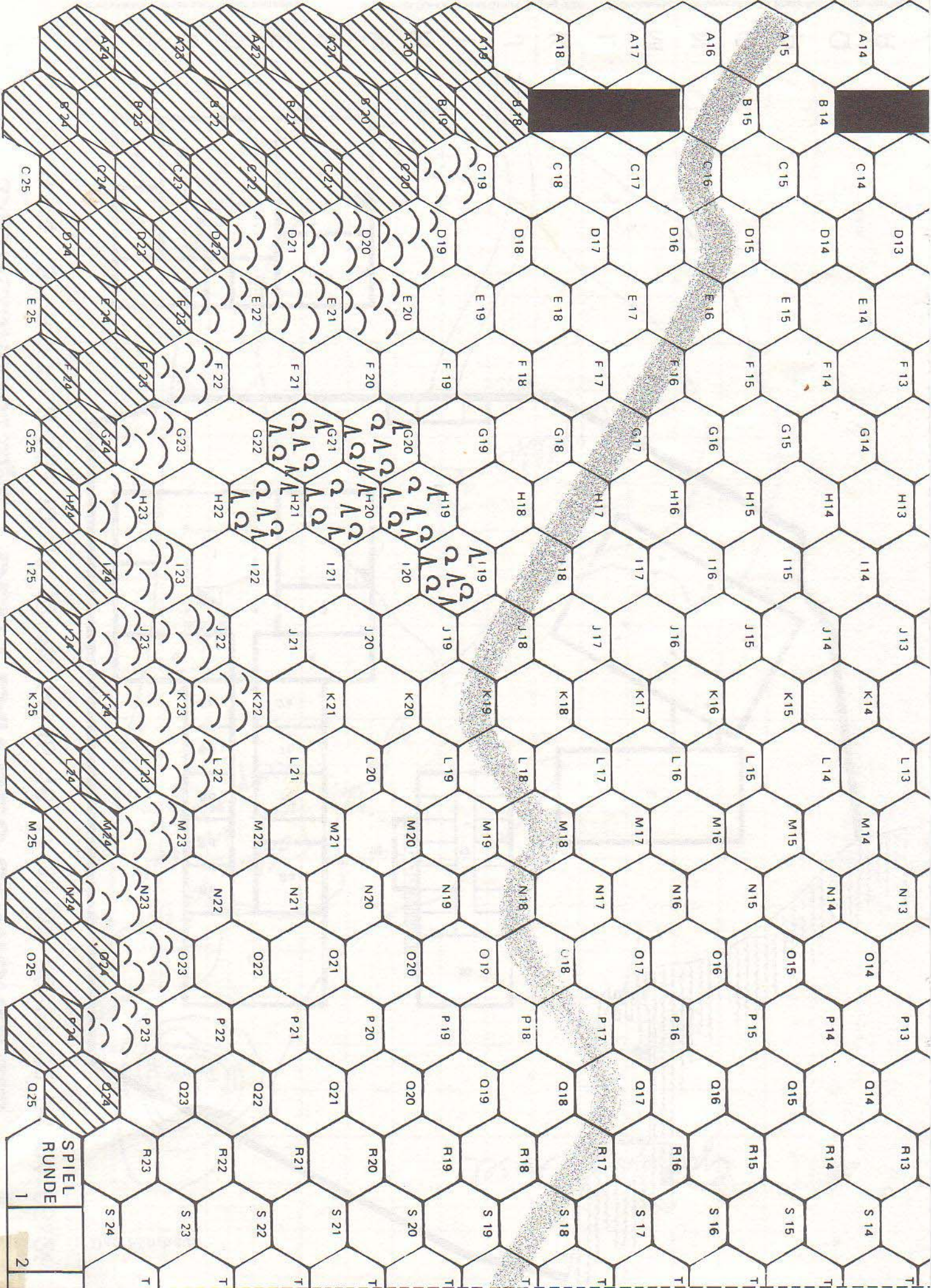
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

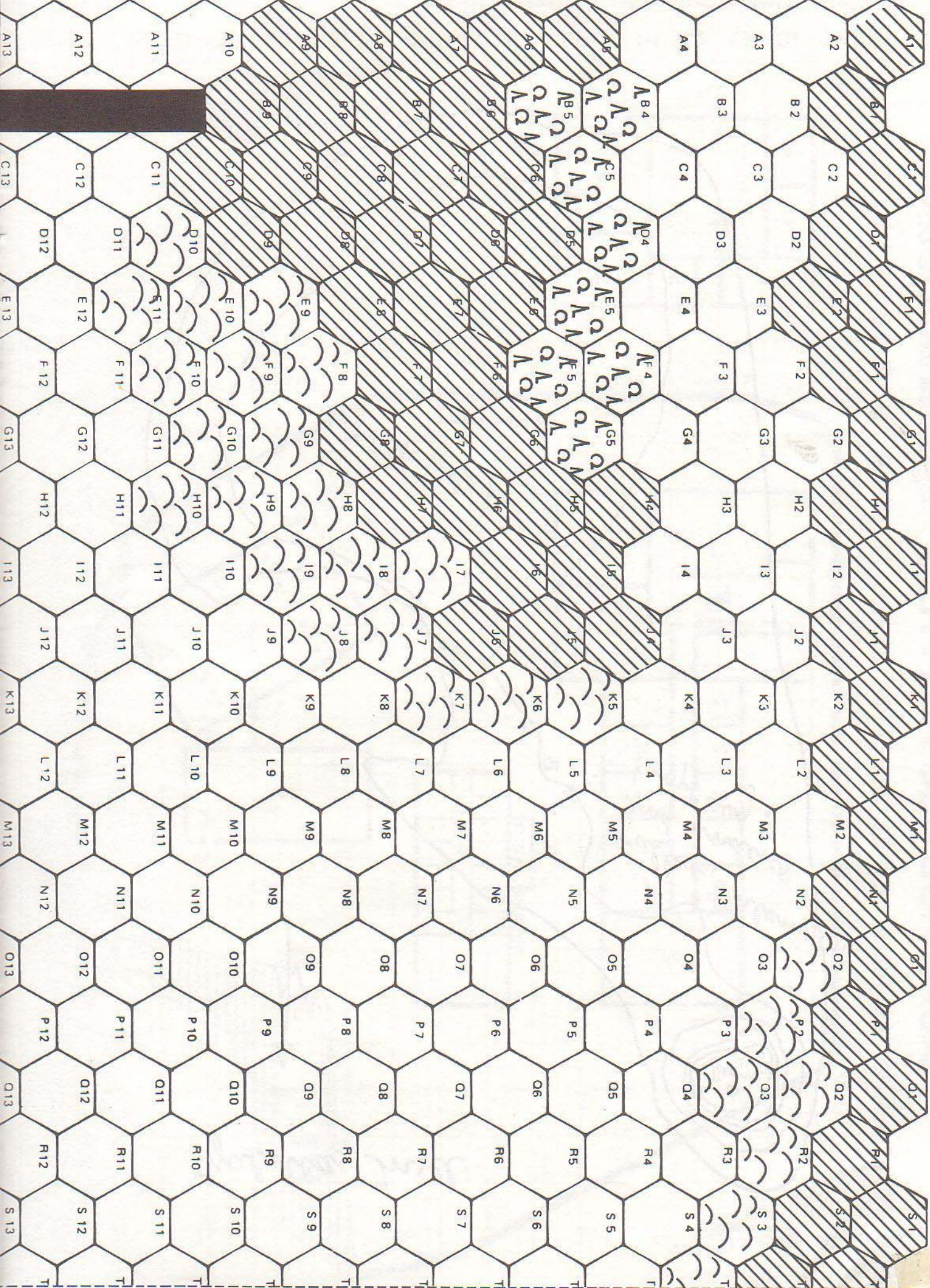
Das Fährhaus

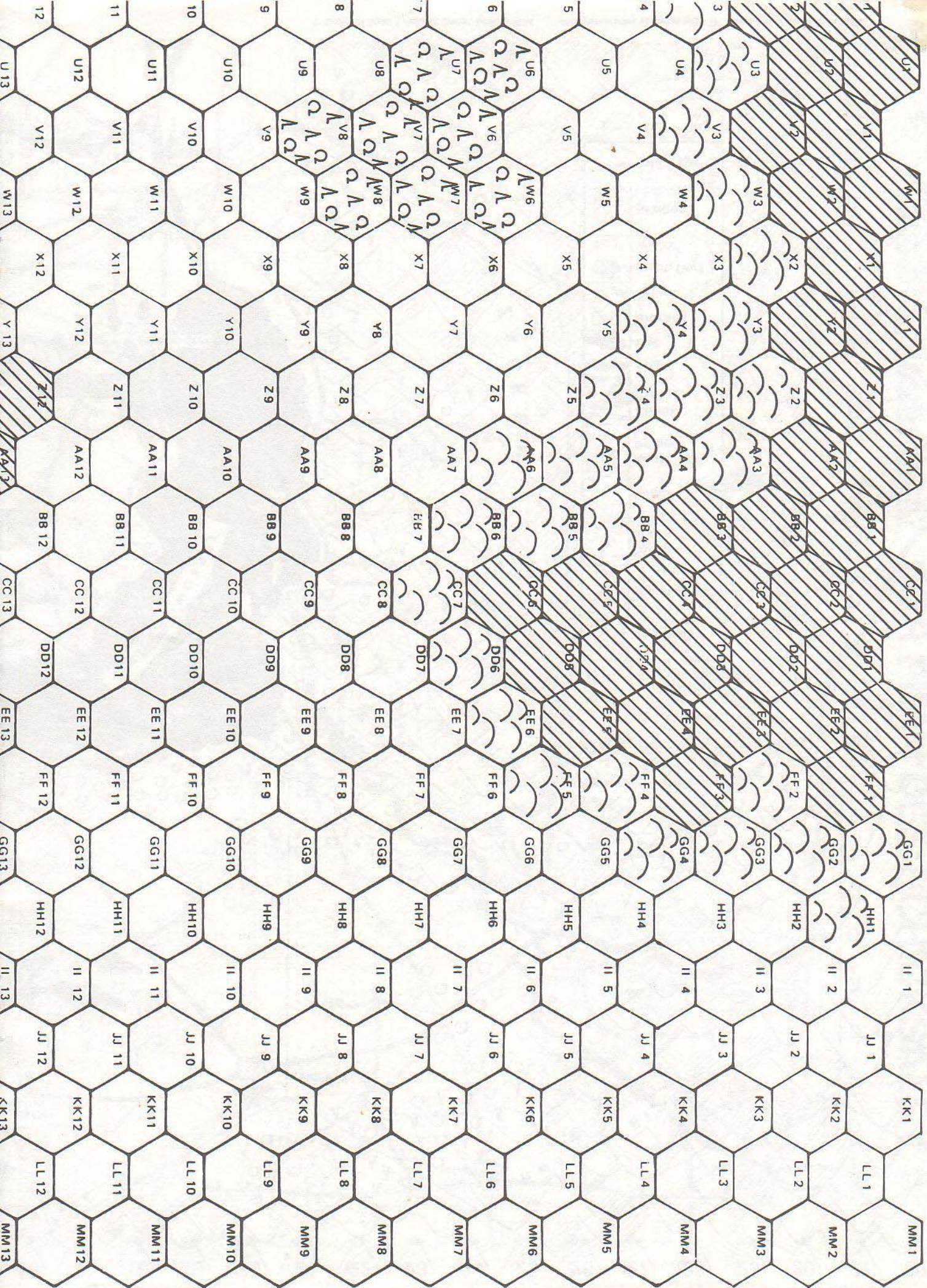


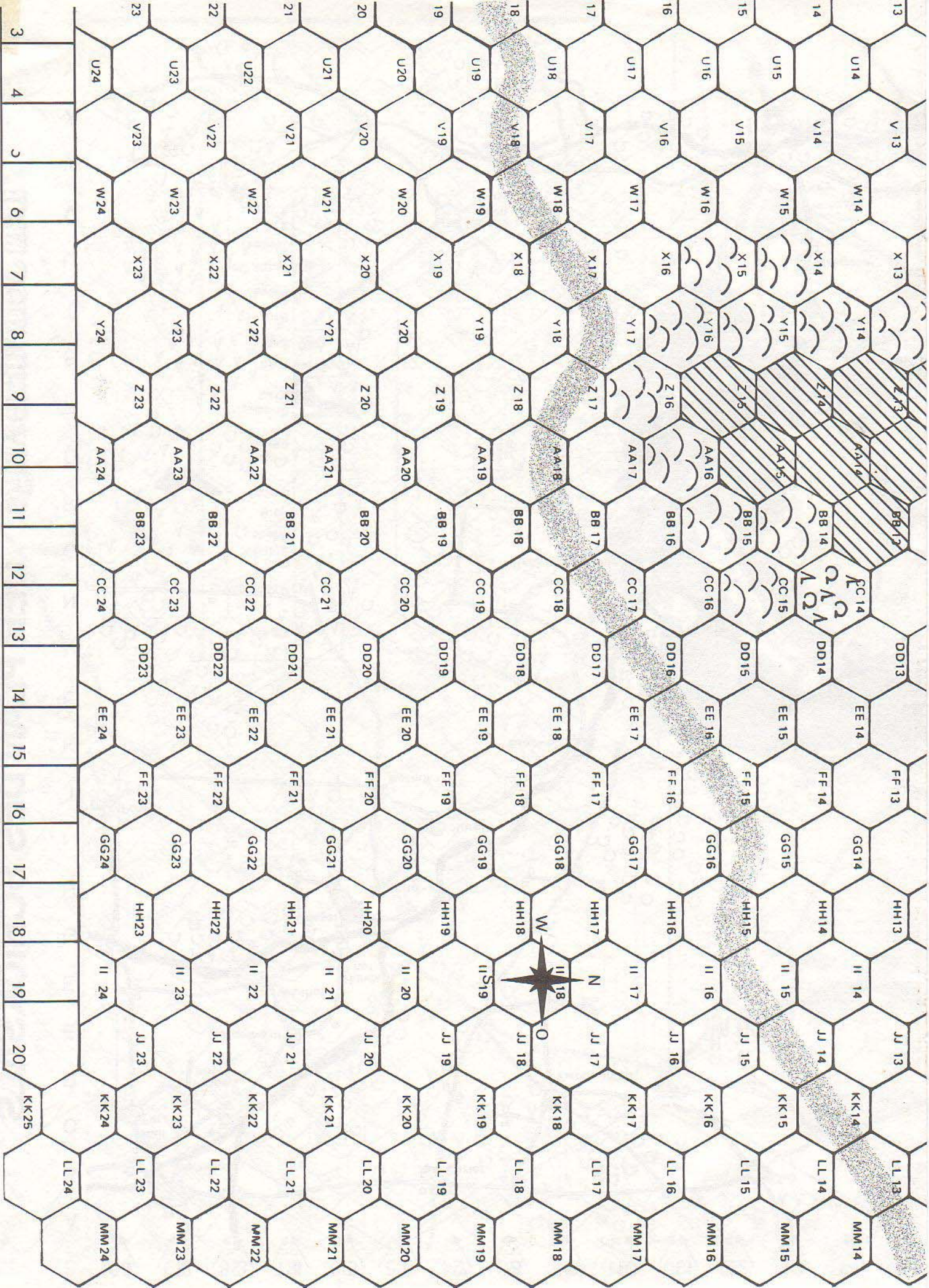
14m

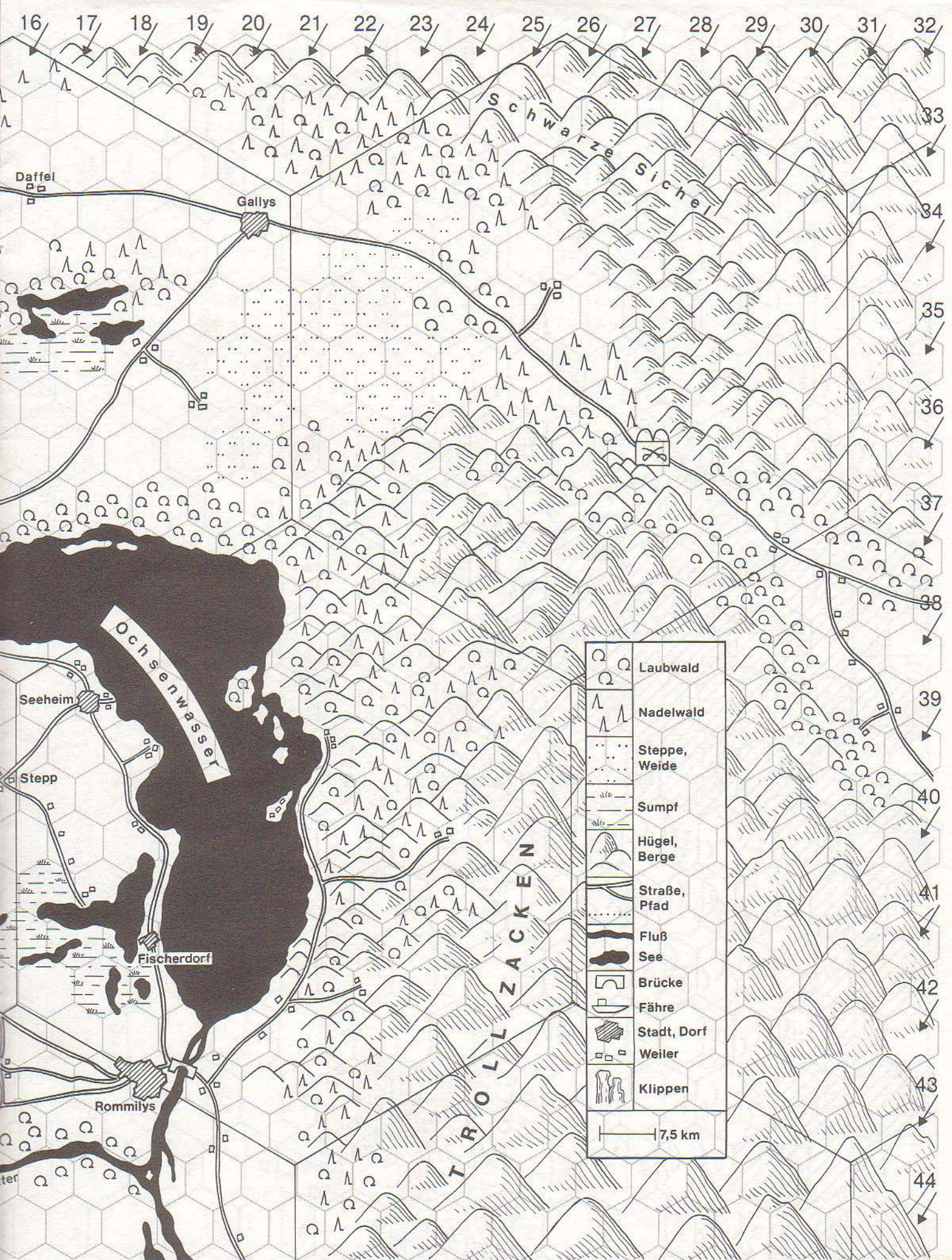












Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

