

ERFAHRUNGSTUFEN

10-14

ABENTEUER 20

Im Traumlabyrinth

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 2 – 4 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Gruppen-Abenteuer

Im Traumlabyrinth

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Norbert Lösche

©1990 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Beierlein, Augsburg
Printed in Germany

Im Traumlabyrinth

von
Jörg Hillen
und
Gerd Tillmann

Eine Spielhilfe aus der Serie
"Das Land des Schwarzen Auges"



Inhalt

Vorgeschichte	5
Das Abenteuer	8
Beim Hohen Rat der Zwerge.....	7
Das Erwachen	7
Der Auftrag	7
Der Zaubertrank.....	9
Die Traumreise	9
Der Erste Traum	11
Der Berggipfel	11
Der Riesengreif.....	12
Das erste Plateau.....	13
Der Steg	14
Das zweite Plateau.....	15
Die Grotte der Erinnerung	18
Das dritte Plateau.....	19
Das vierte Plateau	20
Das fünfte Plateau.....	21
Das sechste und siebte Plateau.....	23
Der Zweite Traum	25
Weiterführende, nicht eingezeichnete Räume	37
Das Ende des zweiten Traums	37
Der Dritte Traum	38
Die Weihe	38
Das Zepter	39
Hesezel und die Erpressung	39
Die Rückkehr.....	40
Das Ende des Abenteuers	41
Anhang.....	42
Die Macht der Zwergenkönige	42
Türstellungskombinationen	43
Grundrißpläne zwischen den Seiten.....	22/23

Vorgeschichte

Meisterinformationen

Nur die Zwölfgötter und Sie, verehrter Meister, wissen, wo sich die Helden zur Zeit herumtreiben. Wahrscheinlich wollen sich diese wieder einmal aus allem heraushalten, bedenkt man doch die Mühsal der letzten Abenteuer. Es liegt also an Ihnen, den wackeren Kämpen zu erklären, warum sie sich auf einer einsamen, staubigen Landstraße im Norden Aventuriens befinden. Möglicherweise treten die Helden gerade den Rückweg von Rhorwhed an, wo sie den Zirkel der Schwarzen Kröte zerschlagen haben, oder die folgenden Ereignisse geschehen, nachdem man sich jüngst auf den Weg gemacht hat, um Rohezals Turm zu suchen. Aventuriens Recken ruhen eben nie.

Wie auch immer Ihre Entscheidung ausfallen sollte - wir empfehlen folgenden Fortgang der Geschichte:

Allgemeine Informationen:

Während die Helden, in Gedanken schon ein wohlverdientes kühles Bier genießend, mit lässigem Schritt die Straße in Richtung Süden herunterschlendern, sehen sie sich plötzlich von mindestens 50 schwerbewaffneten Zwergen umstellt, deren grimmige Mienen vermuten lassen, daß man nicht zu höflichen Plaudereien aufgelegt ist. Irgendwie scheinen die Angreifer direkt aus dem Erdboden gekommen zu sein. Wie sonst wäre es ihnen möglich gewesen, den geschulten Sinnen der erfahrenen Kämpen zu entgehen?

Meisterinformationen:

Das unweigerlich aufbrausende Protestgeschrei der Helden "Ich hätte die Zwerge schon vor einer halben Stunde

gesehen", oder: "Ich döse niemals!" bügeln Sie gelassen mit dem Hinweis ab, daß die Zwerge tatsächlich aus dem Boden gekommen seien, in den sie sich vorher eingebuddelt hatten; mittlerweile kann man sogar das eine oder andere Erdloch sehen.

Die Zwerge reagieren weder auf Verhandlungsangebote noch auf Gewaltausbrüche der Helden. Falls einer von diesen selbst zum Zwergenvolk gehört, so wird er vom Anführer der Zwergengruppe mit einem kurzen Befehl in seiner Muttersprache angesprochen.

Fremdsprachenkundigen Abenteurern können Sie diesen Satz mit: "Für den Hüter des königlichen Zepters. Folge uns!" übersetzen.

Der "Helden-Zwerg" wird, zum Entsetzen seiner Mitstreiter, diesem Befehl in jedem Falle Folge leisten (bestehen Sie auf seiner Loyalität!) und aus dem Kreis der Freunde heraustreten. Er wird der einzige sein, der den Abtransport der Heldengruppe bei vollem Bewußtsein erleben darf. Die Zwerge würden einem Menschen oder, schlimmer noch, einem Elfen niemals den Weg in ihr streng bewachtes Gebiet zeigen. Die übrigen Helden müssen, noch ehe sie ihre Waffen benutzen oder weiter sinnlos herumlamentieren können, erleben, wie einige der Zwerge ihre bis dahin zu Fäusten geballten Hände öffnen.

Allgemeine Informationen:

Die Abenteurer sehen nur noch, daß die Zwerge ihnen völlig überraschend ein feines Pulver ins Gesicht pusten. Dann wird es dunkel um sie.

Das Abenteuer

(Meisterinformationen)

Das Abenteuer "Das Traumlabyrinth" fordert den Spielern und besonders dem Spielleiter einiges an Geschick und Flexibilität ab. Es sollte daher nur von erfahrenen Rollenspielern durchlaufen werden. "Das Traumlabyrinth" spielt größtenteils in der Welt der Träume, unterliegt einem Spieldauer-Limit von 10 Stunden Realzeit (24 Stunden Spielzeit) und benötigt einige, nur für dieses Spiel gültige Regelerweiterungen, die Sie bitte den Meisterinformationen der Traumkapitel entnehmen. Weitere Hintergrundinformationen enthält der Anhang.

Doch nun zum Inhalt des Abenteuers: Der Zwerg Parsezel, Sohn des Pemoin, ist der erhabene Hüter des königlichen Zepters. Nur zwei Dinge sind ihm wirklich wichtig: Das Bewahren des Geheimwissens um das Zepter und das Leben seiner einzigen Tochter Hesezel.

Als diese entführt und Parsezel anonym aufgefordert wurde, sein arkanes Wissen an den Verbrecher weiterzugeben, stand er vor einer für ihn unlösbaren Entscheidung. Sein Geist brach unter diesem Konflikt zusammen.

Parsezel fiel in ein Koma und wachte nicht wieder auf. Dies ist der Moment, in dem unsere Helden auf den Plan gerufen werden. Sie lassen sich einen druidischen Zauberspruch verabreichen, der sie als handelnde Personen in Parsezels Träume versetzt, und gehen der Aufgabe nach, dessen Problem aufzudecken und, falls möglich, zu lösen. Die Auftraggeber (der Hohe Rat der Zwerge) haben keine Ahnung von Parsezels Schwierigkeiten. Es beginnt für die unerschrockenen Helden eine abenteuerliche Reise durch Parsezels Träume, in denen sie unter anderem die Entführungsgeschichte nacherleben.

Der Täter, ein Zwerg namens Bonderik, überführt sich durch eine Aussage, die erst gegen Ende des Abenteuers als Lüge offenbar wird, schon vor der Traumreise praktisch selbst und kann nach dem Erwachen der Helden (falls sie erwachen!) dingfest gemacht werden. Sollten Sie für das Abenteuer zwei Spielabende benötigen, so ist das Ende des ersten Traumes die geeignetste Stelle für eine Unterbrechung.

Beim Hohen Rat der Zwerge



Das Erwachen

Allgemeine Informationen:

Die Helden erwachen fast gleichzeitig. Der Zwerg (falls ein solcher zur Abenteurergruppe gehört) sitzt auf einem Stuhl zwischen den Betten der Gefährten. Diese liegen auf dem Rücken und sehen daher zunächst nur die weißgetünchte, steinerne Decke eines ca. 8 x 8 m großen Raumes. Jemand sagt etwas, aber die Helden verstehen es nicht. Ein unbekannter Zwerg beugt sich über sie und hält ihnen ein Fläschchen unter die Nasen. Schlagartig sind alle hellwach; nur eine leichte Übelkeit macht ihnen noch zu schaffen. Außerdem plagen sie unangenehme Rückenschmerzen. Die Betten sind entschieden zu kurz.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden sich umschauen, erkennen sie, daß sie sich in einem sehr gemütlich eingerichteten, ziemlich großen Raum befinden, der über keine Fenster und nur eine Tür

verfügt. Mehrere Öllampen verbreiten ein angenehmes Licht. Das ganze erinnert die Abenteurer an eine dieser teuren Pensionen, die sie sich nur selten leisten konnten. Ein der Heldengruppe angehörender Zwerg weiß nicht mehr zu berichten, als daß er gebeten wurde sich zu gedulden, bis seine Freunde erwachen. Außerdem befindet sich noch jemand im Raum: Ein freundlich aussehender, unbewaffneter Zwerg, der die Helden nun bittet, ihm zu folgen. Sie brauchten sich keine Sorgen zu machen, es werde ihnen nichts geschehen. Die Helden registrieren erstaunt, aber erleichtert, daß ihre Waffen noch vorhanden sind.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um ein herrschaftliches Gästezimmer im Palast des Zwergenkönigs. Der freundliche Zwerg ist ein harmloser Lakaie namens Trondolf, der nichts weiß und dementsprechend nichts Interessantes mitzuteilen hat.

Der Auftrag

Allgemeine Informationen:

Trondolf führt die Helden durch einen holzvertäfelten Gang bis vor eine schwere Eichentür. Zwei Wachen stehen völlig regungslos daneben und lassen die Gruppe passieren. Offensichtlich wird sie erwartet. Man durchquert einen Vorraum, der mit seinen Holzbänken an das Wartezimmer eines Heilkundigen erinnert, um dann endlich vor einer noch größeren, mit Gold beschlagenen Tür zu stehen. Auch hier befinden sich zwei Wachen, die Trondolf hindurchlassen, vor den Helden jedoch die schweren Äxte kreuzen. Es dauert nicht lange, und Trondolf kehrt zurück, um den Abenteuern mitzuteilen, daß der erhabene Bergkönig sie erwarte. Die Wachen machen keine Anstalten, den Weg zu versperren, und die Helden können den nächsten Raum betreten.

Der Saal hat beeindruckende Ausmaße (ca. 20 x 20 m) und ist edel, aber nicht protzig, eingerichtet. Er ist schwer überschaubar, da die Wände in unregelmäßigen Abständen mit Nischen und Ausbuchtungen versehen sind. Im Zentrum des Raumes befindet sich ein 5 m durchmessender, runder Tisch, von breiten Ledersesseln umrahmt. Sieben auffällig gut gekleidete Zwerge sitzen hier, und bitten die Helden, ihnen gegenüber Platz zu nehmen und sich etwas zu stärken. Die Tafel ist reichlich gedeckt, mit allem, was ein Heldenmaumen begehrt. Die Sessel sind bequem, aber zu niedrig. Aus der Nähe betrachtet scheinen die sieben geduldig wartenden Zwerge nicht mehr die allerjüngsten zu sein. Sobald die Neugier der Helden größer wird als ihr Hunger, ergreift der in der Mitte sitzende Zwerg das Wort und stellt zunächst

sich und seine sechs Nachbarn als den Hohen Rat der Zwerge vor. Die Zwerge heißen Rodrik (sehr langer Vollbart, feuerrotes Haar), Barselok (kurzer Vollbart, blondes Haar), Fendor (langer Kinnbart, rotblondes Haar), Drumbal (langer Vollbart, rotblondes Haar), Bonderik (halblanger Vollbart, schwarzes Haar), Borsok (langer Backenbart, weißes Haar), Garbalon (langer Vollbart, weißes Haar). Garbalon ist der Bergkönig dieses Volkes und der Sprecher der kleinen Versammlung.

Spezielle Informationen:

Ein zwergischer Held dürfte Fendor für reichlich abstoßend halten (er hat so etwas hinterhältiges).

Meisterinformationen:

Die Zwerge geben, teils von sich aus, teils nach Befragung, folgende richtige bzw. falsche Informationen:

- 1.) Der Hüter des Zepters liegt im Koma. Die Helden sollen herausfinden, warum. (Wahr)
- 2.) Der Hohe Rat verfügt über einen zwergendruidischen Zaubertrank, der es einer kleinen Gruppe erlaubt, in die Träume eines schlafenden oder bewußtlosen Zwerges einzudringen. (Wahr)
- 3.) Der Trank bewirkt, daß der Körper des Betroffenen in eine totale Starre fällt, während sich sein Geist löst und in die Träume des nächstgelegenen Schläfers begibt. (Wahr)
- 4.) Die Helden wurden für diese Aufgabe ausgewählt, weil ihr Ruf als geniale Strategen und unerschrockene Kämpfer ihnen vorausgeeilt ist. (Unwahr, in Wirklichkeit waren die Helden zufällig gerade in der Nähe. Die Mitglieder des Hohen Rates verdächtigen sich gegenseitig, etwas mit dem Unglück zu tun zu haben. Daher konnten sie sich nicht darauf einigen, eigene Leute auf die Traumreise zu schicken.)
- 5.) Es gibt in jeder Generation nur einen Hüter. Seine Aufgabe ist von hoher Bedeutung. Er bewahrt als einziger das Wissen um die Schmiedekunst, das für die Herstellung des Königlichen Zepters vonnöten ist. (Wahr)
- 6.) Ingerimm wird jedem, der dieses Wissen mißbraucht, auf grausame Weise das Leben nehmen. (Nicht ganz unbegründete Mutmaßung.)
- 7.) Das Zepter besitzt die Macht zur Einigung des Zwergenvolkes. Es wird für den Hochkönig geschmiedet und nach seiner Amtszeit eingeschmolzen. (Wahr)
- 8.) Ein Hochkönig wird nur in Krisenzeiten gewählt und dankt freiwillig ab, wenn es die Situation wieder erlaubt. (Wahr)
- 9.) Es ist noch nie vorgekommen, daß ein Traumwandler nicht mehr zurückgekehrt ist. (Sehr wahr! Es hat nämlich noch niemand einen solchen Versuch gewagt.)
- 10.) Parsezel, der Hüter, litt häufig unter Kopfschmerzen. (Völliger Unsinn)
- 11.) Der Tod von Parsezels Frau könnte etwas mit seinem Zustand zu tun haben. (Möglich, in diesem Falle aber falsch.)
- 12.) Hesezel, die einzige Tochter des Hüters, ist vom

Ratsmitglied Bonderik über den Zustand ihres Vaters informiert worden und daraufhin unverzüglich nach Südaventurien aufgebrochen, um den mächtigen Heiler Robald, den sie dort vermutet, zu suchen und so schnell wie möglich zu ihrem Vater zu bringen. Sie will sich weder auf den "nichtsnutzigen Zaubertrank" noch auf "dahergelaufene Raufbolde" verlassen, sondern die Dinge lieber selbst in die Hand nehmen. Bonderik brachte es nicht über's Herz, sie aufzuhalten. (Diese Behauptung ist dermaßen erstunken und erlogen, daß sämtliche Wahrheitsamulette im Umkreis von 10 Meilen zerspringen, wenn Bonderik nicht ein Meister der Lügenkunst wäre und einen Ring besäße, der jegliche Art magischer Wahrheitsfindung unmöglich macht.)

Bonderik hat die obenstehende Geschichte erfunden, um das Verschwinden Hesezels, die sich ja schließlich in seiner Gewalt befindet, zu erklären. Diese Aussage muß der Meister in jedem Fall weitergeben. Sie ist das erste von zwei entscheidenden Indizien zur letztendlichen Überführung des Täters. Das zweite Indiz ist das Wissen um die Entführung, welches zur Zeit nur Bonderik selbst, Hesezel und Parsezel - der das erste Indiz nicht kennt - besitzen. Ferner muß der Meister darauf achten, daß diese Geschichte von Bonderik selbst weitergegeben wird und die Personenbeschreibungen aller Ratsmitglieder so eindeutig sind, daß es nicht schwerfällt, ihn später wiederzuerkennen.

Das Wiedererkennen Bonderiks am Ende des Abenteuers erleichtert die Auflösung des Falles erheblich. Bonderik hofft übrigens, nachdem sein Erpressungsplan eigentlich mit dem Zusammenbruch des Hüters gescheitert ist, daß Parsezel nicht von der Entführung träumt, oder aber die Helden nicht mehr lebend zurückkommen. Wie alle anderen Ratsmitglieder weiß auch er darum, daß Traumreisen höchstwahrscheinlich wesentlich gefährlicher sind, als man zuzugeben bereit ist.)

13.) Falls der Hüter während der Traumreise stirbt, werden die Helden, ohne Schaden zu erleiden, in ihre Körper zurückgeschleudert. (Sehr optimistische Mutmaßung)

14.) Parsezel wurde draußen vor seinem Haus gefunden. Eine Durchsuchung desselben ergab nichts. (Wahr)

15.) Die Belohnung umfaßt 30 Dukaten pro Kopf, einen Zwergengoldschlüssel (für den Helden mit dem höchsten Wert in Mechanik) und ein kunstvoll gearbeitetes Schwert mit W6+5 TP und Bruchfaktor 0. Außerdem gilt es, metaphysische Erfahrungen zu machen. (Wahr)

16.) Der Trank wirkt nur etwa 5 Stunden. Danach werden die Helden sanft in die Realität zurückkehren. (Halbwahr - der Trank wirkt 24 Stunden, und man kehrt nur zurück, wenn einem während dieser Zeit nichts zustößt.)

Auf jeden Fall müssen die Helden die Informationen Nr. 1, 2 und 12 erhalten. Suchen Sie selber noch vier weitere aus. Die anderen Auskünfte erhalten die Abenteurer erst, wenn sie kräftig nachbohren. Schließlich sind die aventurischen Zwerge nicht gerade als "Plaudertaschen" bekannt.

Der Zaubertrank

Allgemeine Informationen:

Die Zwerge drängen nun darauf, endlich zu handeln, bevor es zu spät ist. Sie versprechen, neben den Helden auszuhalten, bis sich Geist und Körper wieder vereinigen und geleiten die Abenteurer in einen kleinen, karg eingerichteten Raum. Hier erwartet sie bereits ein gänzlich in weiß gekleideter Zwerg. Ihn scheint eine geheimnisvolle Aura zu umgeben, auch nichtzwerghische Charaktere haben diesen Eindruck. Offenbar handelt es sich um einen Zwergendruide, der die Helden wortlos, aber mit eindeutigen Gesten auffordert, sich auf die vorhandenen Pritschen zu verteilen. An der der einzigen Tür des Raumes gegenüberliegenden Wand steht ein prunkvolles, mit reiner Seide bezogenes Bett, auf dem ein in feuerrote Gewänder gekleideter, wie tot wirkender Zwerg liegt. Seine Nase ist für einen Zwergen auffällig spitz, und sein schwarzes Haar ist - genau wie sein Bart - von silbergrauen Streifen durchzogen. Sobald sich alle Helden niedergelassen haben, reicht der Druide (sein Name ist Torgol) jedem von ihnen einen silbernen Becher mit einer klaren, säuerlich riechenden Flüssigkeit und wartet, bis alle ausgetrunken haben. Dann nimmt er die Becher wieder an sich und stellt sie auf einen kleinen Ecktisch. Die sieben

Ratsmitglieder und der Zwergendruide lassen sich auf Stühlen nieder und betrachten die Liegenden. Etwa zwei Minuten später gleiten die Geister der Helden aus der Realität in eine Welt, die bisher im Verborgenen lag: die Welt der Träume.

Meisterinformationen:

Die Helden dürfen sich den ruhenden Parsezel zwar kurz ansehen, den Versuch, auf irgendeine Weise an ihm Heilerfähigkeiten übernatürlicher oder natürlicher Art zu demonstrieren, unterbinden die anwesenden oder notfalls herbeizurufenden Zwerge. Heiltränke und Zaubersprüche vermögen hier ohnehin nichts auszurichten, ein Fehler würde Parsezel umbringen (und die Rache der Zwerge wäre fürchterlich!).

Den Helden zugehörige Tiere (auch Zaubertiere) können übrigens entweder getrost bei den Zwergen zurückgelassen werden - in diesem Fall nehmen sie nicht am Abenteuer teil - oder sie erhalten ihre eigene Dosis des Trankes und begleiten die Abenteurer in den nächsten Stunden. Einzig große Tiere, wie z.B. Pferde, bilden eine Ausnahme, bei diesen ist der Druide nicht in der Lage, die richtige Dosis zu ermitteln; sie müssen zurückbleiben.

Die Traumreise (Meisterinformationen)

Sie sollten Ihren Spielern frühzeitig klarmachen, daß sie sich in diesem Abenteuer nicht immer auf ihre Logik verlassen können. Hier ist Illusion nicht gleich Illusion, Physik vermischt sich mit Metaphysik, und eine Tür, die eben noch da war, kann im nächsten Augenblick für immer verschwinden. Aber keine Angst, sonst bleibt alles wie gehabt: Man prügelt sich mit Monstern - möglicherweise auch mit den Mitstreitern - grübelt nach Auswegen und steckt Abenteuerpunkte ein. Nun aber zum Inhalt: Den Helden stehen drei Träume bevor, von denen sie die beiden ersten als handelnde und den letzten als beobachtende Figuren erleben. Die ersten Träume gehen nur andeutungsweise auf Parsezels eigentliches Problem, die Entführungs- und Erpressungsgeschichte, ein. Die Helden sollen hier einen Weg finden, den jeweiligen Traum zu verlassen. Erst der letzte Traum schildert den Ablauf der Entführung und entlarvt damit Bonderiks Aussage über sein Treffen mit Hesezel als falsch und Bonderik als den mutmaßlichen Täter. In diesem letzten Traum können die Helden nicht agieren und auch nicht miteinander reden. Bei allen Träumen unterscheiden wir zwischen Illusionen und traumatischen Fakten. Illusionen können zum Beispiel durch Magie überwunden werden, traumatische Fakten haben den Stellenwert von Realem, auch wenn es sich um physikalische Unmöglichkeiten handeln sollte. Beim Eintritt in die Traumwelt würfelt der Meister für jeden Helden verdeckt zwei neue Fertigkeiten aus: den Flug-Wert (eigenständiges Fliegen ohne Hilfsmittel)

und den Sturz-Wert: Beide werden jeweils mit 1W6 +7 ermittelt; Proben auf diese Werte werden vom Meister mit dem W20 (verdeckt) ausgewürfelt. Sollten die Spieler ob dieser geheimnisvollen Würfelei neugierig werden, so erzählen Sie ihnen etwas von Zufallsbegegnungen oder ähnlichem. Die Helden erfahren nur durch Ausprobieren von ihrer neuen Fähigkeit. Als Meister sollten Sie andeuten, daß im Traum nichts unmöglich ist. Erinnerungen an "normale" Träume, in denen die Helden sicher schon wahre Kunstflüge vollführt haben, sind dabei hilfreich. Zum Flug-Wert: Wem die Probe gelingt, der kann (im Schrittempo) fliegen. Die äußerste Flughöhe ist gleich der Distanz zwischen Wurf und Wert. Jede Minute wird eine neue Probe fällig. Bei mißlungener Probe folgt der Absturz.

Beispiel: Alfat verfügt über einen Flug-Wert von 11 Punkten. Nun möchte er vor einem Oger durch die Lüfte flüchten. Er würfelt eine Flug-Probe aus. Der Würfel zeigt eine 8: geschafft! Eine Minute lang kann er nun bis zu 3 m hoch fliegen (11-8= 3). Nur schade, daß der Oger immer noch spielend an ihn heranreicht.

Übrigens, sofern nicht extra darauf hingewiesen wird, beherrschen die Gegner der Helden die Kunst des Fliegens nicht. Beim Fliegen dürfen die Helden ihre Tragkraft grundsätzlich nicht überschreiten. Eventuell mitgenommene Haustiere (Bornländer, etc.) bekommen ihren eigenen Flugwert. Hexen behalten natürlich zusätzlich ihre normalen Flugmöglichkeiten.

Der Sturz-Wert ist immer dann gefragt, wenn ein Held aus unangenehmer Höhe fällt. Bei gelungener Probe entsteht kein Verlust von Lebensenergie; ansonsten wird die Höhe des Schadens wie im Text angegeben, oder wie vom Meister erdacht, festgelegt. Die Sturz-Proben werden bei steigender Höhe erschwert: 3-6m einfache Probe, 6-9m Probe +1, 9-12m Probe +2, ab 12m Probe +3.

Des weiteren gilt für alle Träume: Wer einmal stirbt (LE auf 0) hat plötzlich wieder 2/3 seiner ursprünglichen Lebensenergie und kann weitermachen. Beim zweiten "Tod" bekommt er eine letzte Chance. Mit 1/3 seines Anfangswertes beginnt sein 3. Leben. Beim dritten Tod fliegt der Held wieder, aber diesmal auf Golgaris Schwingen über das Nirgendmeer. Eine Probe ist nicht mehr nötig... Es sei denn, Tsa erbarmt sich des Unglücklichen (1 oder 2 auf W6). In diesem Falle wird er mit dem derzeitigen Wissensstand in seinen Körper zurückkatalpultiert. Er kann dann wie die versammelten Zwerge warten, bis seine Freunde kommen, oder aber, falls er mittlerweile einen Verdacht hat, dafür sorgen, daß keiner mehr den Raum verläßt. Keineswegs ist es ihm jedoch möglich, in die Träume einzugreifen.

Bei 3 bis 6 auf dem W6 ist der Held unwiederbringlich tot, d. h., er kehrt nicht mehr in seinen Körper zurück und löst sich innerhalb des Traumes in Luft auf. Sein realer Körper stellt nach zwei Tagen alle Lebensfunktionen ein.

Obgleich die Helden eigentlich wissen, wo sie sich befin-

den, macht der Aufenthalt innerhalb der Träume es ihnen manchmal schwer, zwischen Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden. Dies ist der Grund für die immer wieder angezeigten Klugheitsproben. Schlägt eine solche Probe fehl, ergibt sich die jeweils angegebene Folge. Boron-Geweihte unterliegen dieser Regelung nicht. Bei ihnen entfallen die hier angesprochenen Klugheitsproben, da sie es gewohnt sind, zwischen Bewußtem, Unbewußtem und Unterbewußten zu unterscheiden. Das Miterleben der Träume unterliegt einem Zeitlimit von 24 Stunden Spielzeit. Danach endet die Wirkung des Trankes, und die Helden werden, ohne weiteren Schaden hinnehmen zu müssen, in ihren Körper zurückkehren, ob sie Parsezels Problem gelöst haben oder nicht. Das weitere Geschehen entnehmen Sie dann bitte dem Abschnitt Das Ende des Abenteuers. Sollten die Helden vor Ablauf dieser Frist den dritten Traum durchlaufen haben, so kehren sie natürlich schon entsprechend früher ins reale Leben zurück. Die Spieler haben in dieser Phase so oder so keine Muße für Diskussionen, denn nun ist schnelles Handeln gefragt.

Ein Letztes: Die Helden verfügen im Traum über exakt die gleiche Ausrüstung und Bewaffnung, mit der sie im Zwergenreich auf den Pritschen liegen. Das gilt auch für während der Sitzung des Hohen Rates erstellte Notizen. Geht im Traum etwas entzwei oder verloren, so berührt das natürlich nicht die materiellen Gegenstände.

Der erste Traum

Meisterinformationen:

Im ersten Traum muß die Heldengruppe von einem schwindelerregend hohen Gipfel über Serpentinien hinunter zum Fuß des Berges gelangen, um dort durch ein Nebeltor den Traum wieder verlassen zu können. Der Berg stellt einen in Längsrichtung halbierten Kegel mit starkem Neigungswinkel dar (siehe Schnittzeichnung), auf dessen Plateaus sich die eigentlichen Aufgaben und natürlich auch Gefahren für unsere Abenteurer befinden. Der gespaltene Bergkegel symbolisiert die Zerrissenheit Parsezels angesichts des tragischen Konfliktes, in dem er sich befindet; während das Nebeltor die verworrene und undurchsichtige Gesamtsituation versinnbildlicht. Abseits der Serpentinien oder Plateaus sind für die Helden keine wesentlichen Informationen zu erlangen. Neben der ständigen Lebensgefahr, in die sie sich durch das Einschlagen einer "Abkürzung" begäben, liefen sie außerdem Gefahr, durch das Fehlen wichtiger Informationen und Gegenstände, nicht mehr aus dem Traum herauszufinden.

Ein Held, der es dennoch wagt, die sich abseits der Serpentinien und Plateaus befindlichen, äußerst glatten und steilen Felswände fliegend oder kletternd (Mutprobe +2, Höhenangstprobe alle 50m, alle 10m Kletterprobe +14) zu überwinden und dann durch Absturz scheitert (je 10 gestürzte Meter 8 SP) verliert gegebenenfalls sein Leben. Im Fall des "1. und 2. Todes" (siehe *Die Traumreise*) kann

er allerdings am Ausgangspunkt seiner Kletter- oder Flugunternehmung wieder anknüpfen, es sei denn im Text wird eine andere Art der "Erweckung" angeboten. Natürlich steht jedem abstürzenden Helden eine Sturzprobe +3 (siehe ebenfalls *Die Traumreise*) zu. Gelingt diese Probe, so muß im Einzelfall geprüft werden, wo der betreffende Held zu stehen kommt (darunterliegendes Plateau oder Fuß des Berges).

An besonders gefahrenträchtigen Stellen wird dem Helden eine kombinierte Höhenangst-/ Klugheitsprobe abverlangt. Beim Scheitern beider Proben weiß er nicht mehr zwischen Traum und Realität zu unterscheiden. Das daraus resultierende Gefühl, sich nicht in einem Traum zu befinden, sorgt dafür, daß die Höhenangst (durch die unnatürlich glatten Felswände begünstigt) wesentlich stärker als vor dem Mißlingen der Probe zum Tragen kommt. Ein betroffener Abenteurer findet sich dementsprechend nach ungefähr 10 Minuten wieder in seiner Umwelt zurecht und sieht sich dann erst in der Lage, Gedanken und Handlungen sinnvoll zu koordinieren. In der Zwischenzeit sitzt oder steht er passiv da, unfähig, irgend etwas zielgerichtet zu unternehmen. Aus einer solchen Apathie können ihn auch seine Freunde nicht befreien. Diesem Zustand sollten Sie, lieber Meister, dadurch Rechnung tragen, daß für gescheiterte Proben der Spielergruppe 10 Minuten von ihrer Gesamtspielzeit (24 Stunden) abgezogen werden.

Der Berggipfel

Allgemeine Informationen:

Die Helden kommen langsam wieder zu sich, ob eine Ewigkeit nach der Verabreichung des Trankes oder gar nur wenige Augenblicke später, vermögen sie nicht zu sagen. Ein merkwürdiger Geschmack auf der Zunge und ein ungewohntes Gefühl der Benommenheit läßt eine vage Erinnerung an das bisher Geschehene bruchstückhaft in ihr Bewußtsein treten. Dichter Nebel erschwert sowohl Erinnerung als auch Orientierung. Es ist kalt, und das Atmen fällt schwer. Nachdem die grauweißen Schwaden, in die sie eingehüllt sind, sich ein wenig gelichtet haben, können sie feststellen, daß die gesamte Gruppe beisammen ist - und lebt. Gedanken schießen wirr durch ihre Köpfe und lassen sich nicht ordnen: Zepter, Parsezel, Havena, Zwerge, die eigene Kindheit im Schnelldurchgang, Zaubertrank, der Auftrag - welcher Auftrag?!

Verwirrt und immer noch leicht benommen blicken sie sich

um. Wie wohltuend ist es, bei diesem gedanklichen Chaos die vertrauten Gesichter der anderen zu erkennen. Mut und Zuversicht erfüllt die Gruppe. Diese aufkeimende Hoffnung wird zusätzlich noch dadurch gestärkt, daß alle Ausrüstungsgegenstände und Waffen vollständig vorhanden sind. Einer nach dem anderen erhebt sich. Zu sehen ist nichts - fast nichts. Sie stehen auf einer kreisförmigen Unterlage aus Stämmen, Ästen und Stöcken, die grob und unsystematisch miteinander verflochten sind. Über ihnen ist nur der Himmel; dunkelblau und klar - und dennoch völlig sternenleer. Welch ein seltsamer Anblick für einen an Phexens Lichter gewöhnten Aventurier.

Spezielle Informationen:

Die Helden befinden sich in einem Raubvogelhorst mit einem Durchmesser von 18 Metern. Wagt sich jemand an den Rand des Nestes, so erkennt er, daß er sich auf dem



Gipfel eines gewaltigen, kegelförmigen Berges befindet, der einsam aus einem riesigen Ozean ragt. Etwa 400 Meter unterhalb der Bergspitze erkennt man im Westen ein Plateau, welches scheinbar über einer noch größeren Hochebene ruht. Auf der östlichen Seite befindet sich in einer Tiefe von ungefähr 800 Metern ebenfalls ein Plateau, welches über einer weitaus größeren, darunterliegenden Fläche thront. Ein tieferer Einblick ist unmöglich, da eine Wolkendecke die Sicht behindert. Im Norden fällt die Wand, wie von einem gewaltigen Schwert geschlagen, senkrecht ab. Auf dieser gigantischen Fläche läßt sich keine Unebenheit entdecken. Im Süden beschreibt der Berg einen Halbkreis, der sich nach unten kegelförmig erweitert. Auch hier ist die Oberflächenstruktur außergewöhnlich glatt. Plötzlich sehen die Helden in einer Ecke des Nestes ein junges, gefesselt Zwergenmädchen wimmernd auf dem Boden sitzen. Mit angsterfüllten Augen sieht es die Helden an. Gleichzeitig taucht am Nestrand hinter ihr ein riesiger Greifvogel wie aus dem Nichts auf.

Meisterinformationen:

Ein Blick über den Rand des Nestes kostet viel Mut (Mutprobe +2). Danach ist eine Höhenangstprobe erforderlich. Sollte ein Held eine der beiden Proben nicht bestehen, so fällt er augenblicklich in Ohnmacht, aus der er zwar nach 30 KR wieder erwacht, die ihn aber 1 Punkt LE kostet. Dieses Verfahren gilt für jeden Blick in die Tiefe.

Der Riesengreif

Allgemeine Informationen:

Bei dem gewaltigen Raubvogel handelt es sich um einen zweiköpfigen Riesengreif, der, noch ehe die Helden reagieren können, die Position zwischen ihnen und der Zwergin angriffsbereit eingenommen hat. Der Vogel hat eine Rumpflänge von 3 Metern und eine Flügelspannweite von 8 Metern.

Spezielle Informationen:

Das Nest des Riesengreifens birgt keinerlei Schätze, Informationen oder sonst etwas, was für die Gruppe von Bedeutung sein könnte. Sollte der Greif jedoch näher untersucht werden, so finden unsere Abenteurer an seinem rechten Fang einen Ring mit folgender Aufschrift:

*Traum oder Wirklichkeit,
in den Grenzen von Raum und Zeit
ist eure Welt.
Dorthin wollt ihr zurück,
und dazu gehört viel Glück,
d'rum meidet das Zelt.
Nur durch das Nebeltor,
hebt ihr euch weit empor,
doch wer irrt, der fällt.*

Meisterinformationen:

Werte des Riesengreifens:

MU: 18 AT: 15 (2 AT pro KR) PA: 13 TP: 2W
MR: 12 LE: 50 RS: 3 MK: 30

Der Riesengreif sollte erst auftauchen, wenn sich alle Helden an derselben Stelle im Nest befinden, damit der Raubvogel seine Position zwischen Heldengruppe und Zwergin einnehmen kann und die Kämpfer somit nicht vorzeitig erkennen können, daß es sich bei dem Zwergenmädchen nur um eine Illusion handelt, die nicht gerettet werden kann.

Gegebenenfalls wäre ein kurzfristig einsetzender Sturm dabei hilfreich, alle Helden in eine Ecke zu drängen. Stirbt der Vogel im Kampf, glaubt einer der Helden zu bemerken, daß sich, genau im Moment des Todes, einer der Raubvogelköpfe für Sekundenbruchteile in ein Zwergenhaupt verwandelt. Die anderen Gruppenmitglieder sehen von diesem Phänomen jedoch nichts, zumal der Kadaver des Greifen nichts dergleichen erkennen läßt. (Dies soll ein bescheidener Hinweis auf die Entführung Hesezels durch Bonderik sein). Zeitgleich mit dem Tod des Raubvogels verschwindet das Zwergenmädchen. An dessen

Stelle findet die Gruppe einige Adlergewänder vor (entsprechend der Anzahl der Helden). Durch Anlegen der magischen Artefakte kann der Berggipfel verlassen werden. Die Adlergewänder fliegen automatisch das erste Plateau an und lassen sich keinesfalls in eine andere Richtung lenken. Beim Start wird für jeden eine erschwerte Höhenangstprobe -3 fällig, bei deren Gelingen der Held die Besinnung nebst 1 Punkt LE verliert. Trotz-

dem erreicht er, wenn auch "schlaff und einen erbärmlichen Anblick bietend, das erste Plateau. Abenteurer, deren Probe nicht scheitert, verfallen in einen regelrechten Höhenrausch, der ihnen für die Dauer des ersten Traums einen Abzug von einem Punkt von ihrem Höhenangstwert einbringt. Nach Erreichen des ersten Plateaus verschwinden die "Flughilfen" genauso plötzlich, wie sie vorher aufgetaucht sind.

Das erste Plateau

Allgemeine Informationen:

Nach Anlegen der Adlergewänder landen die Helden, wie von magischer Hand getragen, in ruhigem Segelflug am äußersten Rand einer Ebene, die ungefähr 3 Meilen aus dem Berg herausragt und sich etwa 400 Schritt unterhalb des Gipfels befindet. Dieses Plateau fällt, wie es scheint, leicht zur Bergmitte hin ab. Eine Hügelkette, die sich quer über die vor der Gruppe liegende Ebene erstreckt, verhindert jedoch eine genauere Übersicht. Inmitten der Hügel ermöglicht eine kleine Schlucht den ausschnittshaften Blick bis zum Bergkegel. Dort scheint sich ein silbernes Band in leichten Windungen auf der Vorderseite des Berges nach Osten zu ziehen. Erneut bemerken die Helden, wie bitterkalt es ist. Ein eisiger Wind läßt den Atem gefrieren. Sie stehen auf einer mit meterhohem Schnee bedeckten Ebene. Hinter ihnen führt die Bergwand lotrecht in den Abgrund.

Spezielle Informationen:

Die Westwand endet nach ungefähr 50 Schritt, etwa 750 Schritt oberhalb einer größeren Ebene, die annähernd die Form eines Quaders besitzt. Wird die Wand des Plateaus in nördlicher oder südlicher Richtung untersucht, so ergibt sich folgendes Bild: Die Länge der Westseite beträgt ungefähr eine Meile, die der rechtwinklig angrenzenden Nord- bzw. Südseite jeweils 3 Meilen. Diese beiden Plateauwände führen, genau wie die Westwand, senkrecht in den Abgrund.

Die Firnyaks

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden mühsam, Schritt für Schritt, ostwärts durch den Schnee gestapft sind, stehen sie endlich neben einer kleinen Anhöhe und sehen in der vor ihnen liegenden Senke in etwa 50 Metern Entfernung eine kleine Herde Firnyaks (Anzahl der Helden +1) mit einer Schulterhöhe von fast 2,5 Metern. Die Yaks befinden sich direkt vor einer Gletscherspalte, scharren mit den Hufen und brüllen jämmerlich.

Spezielle Informationen:

Beim genauen Hinsehen ist erkennbar, daß ein Yakkalb in die Gletscherspalte gerutscht ist und sich aus eigener Kraft nicht befreien kann.

Meisterinformationen:

Die Firnyaks sind trotz ihrer unbändigen Kraft und der gewaltigen Hörner friedliebende Tiere, die in Nordaventuren sogar von Nivesenstämmen gezähmt und gezüchtet werden. Die Haustierform ist ein wertvoller Fell- und Milchlieferant; ihr getrockneter Dung wird gerne als Brennmaterial benutzt. Werden die Yaks allerdings angegriffen, reagieren sie ausgesprochen aggressiv, besonders wenn der Angriff gegen Jungtiere gerichtet ist.

Werte der Firnyaks:

MU: 10	AT: 13	PA: 12	TP: 1W+3
LE: 25	RS: 2	MK: 10	

Eventuell anwesende Nivesen oder Firnelfen müßten eigentlich über dieses Wissen verfügen. Seien Sie als Meister gnädig, falls sich ein solcher Typus in Ihrer Gruppe befindet, und frischen Sie gegebenenfalls dessen Erinnerung ein wenig auf. Nähern sich die Abenteurer in freundlicher Absicht, bilden die Yaks bereitwillig eine Gasse zur Gletscherspalte. Gelingt der Gruppe die Befreiung des Yakkalbs entweder aus eigener Kraft oder unter Mithilfe der Yaks, so werden sie vom Leittier zu einer Höhle in der Nähe geführt, in der eine Anzahl von Fellen liegt, die der Gruppe als Kleidung dienen können.

Ohne Felle (Helden mit ausgesprochen winterfester Kleidung bilden eine Ausnahme) verliert jeder Abenteurer mit normaler Kleidung nach Durchquerung dieses und des zweiten Plateaus jeweils 4 Punkte LE wegen unvermeidlicher Erfrierungen.

Gelingt die Befreiung des Kalbs nicht, lassen die Firnyaks die Gruppe ungehindert, aber auch ohne Hinweis auf die Felle, weiterziehen.

Der Steg

Allgemeine Informationen:

Nach einem fast 2 Meilen langen Marsch in Richtung Osten, der sehr viel Kraft kostet, erreichen die Helden schließlich das Ende des Plateaus: Vor ihnen befindet sich ein gähnender Abgrund, über den sich ein 5 Schritt breiter und 6 Schritt langer Steg spannt: die Verbindung zwischen Plateau und Bergkegel. Noch ganz außer Atem und überwältigt von der Schönheit des Bergmassivs, erkennen die Helden jenseits des Grates einen Weg, der in sanften Windungen, etwas abschüssig, auf die andere Seite des Berges zu führen scheint. Ob der Weg auf der Ostseite endet, ist nicht ersichtlich, da vorn jetzigen Standort aus nur etwa ein Viertelkreis des Berges einzusehen ist. "Das silberne Band", schießt es den Helden bei diesem Anblick durch den Kopf. In diesem Moment hören sie, wie jemand, laut vor sich hinbrummend, den Weg jenseits des Grates heraufkommt und kurze Zeit später auf der anderen Seite des Steges vor ihnen auftaucht.



Der Yeti

Meisterinformationen:

Der **Yeti** kommt nur in den kältesten Regionen Aventuriens vor und lebt ausschließlich in großen Höhen. Trotz seiner Ausmaße ist es ihm durch die rauen Hornschup-

pen unter den Fußsohlen möglich, sich auch auf Eis und Schnee sicher und behende fortzubewegen. Er lebt sehr zurückgezogen und meidet den Kontakt zu anderen Lebewesen, sofern sie nicht wie Schneehase, Murmeltier oder Schneehuhn zu seinen bevorzugten Beutetieren gehören. Als Einzelgänger wird er manchmal, wenn auch sehr selten, von einer unstillbaren Melancholie geplagt, die dann häufig in eine quälende Sehnsucht nach Zuneigung umschlägt. In diesem Gemütszustand überwindet er seine natürliche Scheu und sucht den Kontakt zu irgend jemandem.

Falls keine Artgenossen erreichbar sind, nimmt er dann auch mit anderen Wesen vorlieb. Werden seine unbeholfenen, oft ausgesprochen derben Annäherungsversuche zurückgewiesen, was bei seiner Größe und seinem Aussehen allzu verständlich ist, so ergreift er in der Regel enttäuscht die Flucht. Bei einem Angriff wehrt er sich zwar, sucht jedoch auch in dieser Situation bei einer günstigen Gelegenheit das Weite. Sollte es zu einem Kampf kommen, müssen seine Gegner wegen des glatten Untergrundes jeweils 2 Punkte Malus auf AT und PA hinnehmen. Lieder und vor allem Geschenke machen den Yeti zu einem liebenswürdigen, sanften Zottelwesen, welches seinerseits dann nicht mit Gefälligkeiten geizt.

Werte des Yeti:

MU: 10	AT: 9	PA: 10	TP: 1W+5
MR: 5	LE: 90	RS: 4	MK: 40

Allgemeine Informationen:

Vor den Helden steht ein etwa 4 Meter großes, menschenähnliches Wesen, mit langem, weißen, zottigen Haar. Es stutzt, blickt sich prüfend um, während es mitten auf dem Steg stehen bleibt, mustert die Heldengruppe unschlüssig und deutet nach einer Weile auf das blitzende Schwert eines Helden. Offensichtlich möchte das Wesen die Waffe haben.

Meisterinformationen:

Treten die Helden den Rückzug an, verschwindet der Yeti die Serpentin hinab, und unsere Gruppe muß später den Abstieg ohne Hilfe antreten. Sollte jemand so unvorsichtig sein, sich auf dem Grat mit dem Yeti anzulegen, so läuft er Gefahr, gegebenenfalls (bei einem AT-Wurf von 1 seines Gegners) seinen Leichtsinns mit einem Sturz in den Abgrund zu bezahlen, der erst 800 Meter tiefer auf dem dritten Plateau endet und möglicherweise den Tod des Helden zur Folge hat (Sturz-Probe +3). Der eventuell "verstorbene" Held erwacht allerdings im Falle des 1. oder 2. Todes Augenblicke später auf dem Grat wieder zum nächsten Leben.

10 im Kampf erlittene Schadenspunkte veranlassen den Yeti zur Flucht. Seine Geschicklichkeit ist so groß, daß eine Verfolgung aussichtslos erscheint. Verhalten sich

die Helden dem Yeti gegenüber zurückhaltend oder freundlich, so bekundet dieser gestenreich und in einer schwer verständlichen, holprig klingenden Sprache sein Interesse am Schwert eines Helden. Die Herausgabe dieser Waffe wird sicherlich große Überwindung kosten. Daher kommt unseren erfahrenen Recken vielleicht der Gedanke, dem Yeti einen in ihren Augen weniger wertvollen Gegenstand aufzuschwatzen. Dies sollte auch, bei einer überzeugenden Probe auf das Talent Feilschen, gelingen. Andere Einfälle (z.B. Gesang, Gaukelei, Tanz, usw.) sind ebenso geeignet, den Yeti von seiner Schwermut zu befreien. Eine positive Änderung seiner Gemütsverfassung erfüllt ihn mit tiefer Dankbarkeit. Er gibt den Helden ein Zeichen auf ihn zu warten und verschwindet hinter einer Schneewehe, um nach kurzer Zeit, einen mehrsitzigen Schlitten hinter sich herziehend, wieder zur Gruppe zurückzukehren. Über seiner Schulter hängt ein Lederbeutel. Diesem entnimmt er einige getrocknete Pflanzen und bietet sie den Helden feierlich an.

Das den Helden unbekannte Gewächs ist eine sehr seltene Flechtenart, die nur an unwegsamen Stellen im Hochgebirge wächst. Essen die Helden davon, tritt eine augenblickliche Stärkung ein, die jedem 2W6 Punkte LE zurückbringt. Danach weist der Schneemensch auf den mehrsitzigen Schlitten und gibt der Heldengruppe zu verstehen, daß dieser nun ihnen gehöre. Sollten die Abenteurer ihm Fragen zur Gegend, zum Abstieg u. ä. stellen, antwortet der Yeti verworren und unklar ohne einen brauchbaren Hinweis zu geben. Sein Erinnerungsvermögen ist ausgesprochen miserabel. Mit einer freundlichen Geste verabschiedet er sich schließlich und läuft darauf-

hin schneller als man es ihm zugetraut hätte davon, in den Teil der Schneelandschaft, den unsere Helden gerade hinter sich gelassen haben. Kurze Zeit später ist er ihren Blicken entschwunden.

Die Gruppe beginnt nun wahrscheinlich mit einer genauen Erkundung des Weges, der auf die östliche Seite des Berges führt. Soweit man sehen kann handelt es sich um einen aus Eis bestehenden Hohlweg, der stetig nach unten führt. Benutzen die Helden den Schlitten, so gleiten sie gefahrlos, aber in rasanter Fahrt auf das zweite Plateau. Während der Fahrt zu stoppen ist nicht möglich. Bedingt durch die sie umgebende Eissrinne ist für die Schlittenbesatzung außer dem Himmel und dem Berggipfel über ihnen nichts Wesentliches zu erkennen. Daher können sie natürlich auch nicht bemerken, daß die Eissrinne im Nordosten des zweiten Plateaus endet, und sie somit die Ebene in ihrem nördlichen Teil durchfahren haben. Verzichtet die Gruppe beim Abstieg auf den Schlitten bzw. verfügt sie gar nicht über ihn, so muß jeder Held wegen des äußerst glatten Untergrundes zwei über die Strecke verteilte Geschicklichkeitsproben. Eine mißlungenen Probe bedeutet, daß der Held kopfüber bis ans Ende der Eissrinne rutscht. Dementsprechend hat natürlich eine nicht bestandene erste Probe (wegen der größeren Streckenlänge) schwerwiegendere Verletzungen zur Folge (2 W6 SP). Mißlingt die zweite Probe, wird der Schaden nur noch mit 1 W6 ermittelt. Versuchen die Helden, die Eissrinne rutschend zu bewältigen, so hat dies die gleichen Auswirkungen, wie bei einer mißglückten ersten "Geschicklichkeitsprobe".

Das zweite Plateau

Der Galgen

Allgemeine Informationen:

Die Helden landen auf einer spiegelglatten Eisfläche, ungefähr 4 Meilen vom Bergkegel entfernt. In ihrem Rücken befindet sich die Eissrinne, die spiralförmig in die Höhe führt. Dahinter gähnt eine bodenlos tiefe Schlucht. Etwa 10 Schritt vor ihnen endet die Eisfläche. An sie grenzt ein See, der das Plateau in seiner ganzen Breite bedeckt. Jenseits des Wassers, in ca. 30 Schritt Entfernung, scheint sich das Eis fortzusetzen, ein Nachen liegt dort. Am diesseitigen Ufer ist ein 3 Meter hohes, galgenförmiges Gebilde zu sehen.

Spezielle Informationen:

Beim Näherkommen erkennt man am oberen, waagerechten Balken des Gebildes zwölf zwischen 30 cm und 100 cm lange Eiszapfen, die ihrer Größe nach geordnet nebeneinander hängen. Ein etwa 20 cm langer Metallstab hängt am Pfosten. Darunter befindet sich eine Metalltafel mit folgender Inschrift:

Eure Wahl eröffne die höchsten Sphären

Meisterinformationen:

Schlagen die Helden nun den höchsten Ton, also den kleinsten Zapfen, an, so erklingt ein lieblicher Laut, und das Boot auf der anderen Seite des Sees setzt sich unverzüglich in Richtung des diesseitigen Ufers in Bewegung. Besteigen die Helden das Gefährt, überquert es wie von unsichtbaren Händen gezogen das Gewässer und bringt die Gruppe problemlos ans andere Ufer. Auf dem Boden des Bootes steht ein mit Honig gefüllter Topf.

Erklingt ein jedoch tieferer Ton, so verwandeln sich die elf größeren Eiszapfen in Schwerter, welche die Helden selbstständig attackieren.

Werte der Schwerter:

AT: 13 PA: 7 TP: 1W+5

Sobald einem Schwert mehr als 16 TP zugefügt werden, fällt es zu Boden und löst sich auf. Wird der Held von einem Schwert attackiert und pariert erfolgreich, bekommt die Geisterwaffe den halben Schaden ab. Die Schwerter parieren nicht im eigentlichen Sinne, sondern weichen aus. In diesem Falle wird kein Schaden ausgewürfelt. Ein Held, der im Kampf gegen die Eisschwerter

stirbt, erwacht am anderen Ufer, sofern es sich nicht um den 3. Tod handelt. Wird der verbliebene Zapfen jetzt noch angeschlagen, so ändert das weder etwas am Kampfgeschehen noch bewegt sich das Boot von der Stelle.

Ohne Boot bleibt den Helden nichts anderes übrig, als den See fliegend, schwimmend oder mit Hilfe von Magie zu überwinden. Helden, die ihren Weg schwimmend fortsetzen, verlieren durch das eiskalte Wasser 8 Punkte LE.

Die Eisfläche

Allgemeine Informationen:

Am anderen Ufer des Sees angelangt, erkennen die Abenteurer, daß letzteres nur 20 Schritt breit ist und vor ihnen eine 50 Schritt lange, spiegelglatte Eisfläche befindet. In westlicher Richtung wird das Eis von einem 2 Schritt breiten, schneebedeckten Pfad geteilt. Allem Anschein nach senkt sich das Gelände jenseits des Eises und entzieht sich somit den Blicken der Helden.

Spezielle Informationen:

Bei näherer Überprüfung der Eisfläche fällt auf, daß sie nur 3 cm dick ist und unter Belastung verdächtig knirscht. Offensichtlich setzt sich der See unter dem Eis fort. Der verschneite Pfad macht jedoch einen begehbaren Eindruck.

Meisterinformationen:

Das Eis bedeckt das Plateau in seiner Breite völlig und kann daher nicht umgangen werden. Ein Held, der es betritt, läuft große Gefahr einzubrechen. Je größer sein Körpergewicht ist (incl. Gepäck, Rüstung, usw.), desto wahrscheinlicher wird eine unfreiwillige Begegnung mit dem eiskalten Wasser. Jeweils nach 10 Metern muß eine Probe durchgeführt werden. Dazu wird das Gesamtgewicht des betreffenden Helden in Unzen durch 100 geteilt. Man würfelt nun mit 3 W20. Ist die erwürfelte Zahl kleiner als der Ausgangswert, so bricht die Eisdecke, der Eingebrochene erleidet 6 SP und verliert einen Teil seiner Ausrüstung. Eine gelungene Geschicklichkeitsprobe verhilft ihm wieder auf das Eis. Scheitert diese jedoch, so erleidet er 2 zusätzliche SP. Die Geschicklichkeitsprobe kann beliebig oft wiederholt, muß aber nach jedem gescheiterten Versuch jeweils um einen Punkt erschwert werden. Unter dem Schnee des o. g. Pfades verbirgt sich ein hölzerner Steg, den die Helden gefahrlos betreten können.

Der Firunsbär

Allgemeine Informationen

Setzen die Helden ihren Weg auf dem Pfad fort, bemerken sie kurz vor Erreichen des eisfreien Ufers einen riesigen Schneebären, der plötzlich aus der Senke auftaucht und ihnen den Zugang zum Ufer versperrt.

Spezielle Informationen

Treten die Helden den Rückzug an, so verschwindet auch der Schneebär zunächst. Er begibt sich jedoch sofort wieder auf den Steg, sobald die Gruppe weniger als 10 Meter vom Ufer entfernt ist. Der schneeweiße, etwa 3 Schritt große Bär zeigt keinerlei Angriffslust, solange die Helden nicht an ihm vorbei wollen. Andererseits ist er auch nicht gewillt, ihnen Platz zu machen.

Meisterinformationen

Direkt hinter dem Bärenweibchen befinden sich in einer Senke zwei Jungtiere, die es durch die Anwesenheit der Abenteurer bedroht sieht. Nur ein Topf voller Honig, die Lieblingsspeise der Bärin, kann sie veranlassen, ihren Beschützerinstinkt für einen Moment zu vernachlässigen und den Durchgang freizugeben. Sollten die Helden gewaltsam den Durchbruch wagen, so setzt sich der Bär zur Wehr.

Werte des Firunsbären:

MU: 18	AT: 13	PA: 11	TP: 1W+6
MR: 4	LE: 40	RS: 3	MK: 25.

Bei einer mißlungenen Parade des Bären begibt sich dieser sofort zu seinen Jungen, um sie vor Angriffen zu schützen. Im Abstand von 10 Metern ist das Jungtierlager gefahrlos passierbar. Eine direkte Annäherung hätte wütende Attacken des Muttertiers zur Folge. Muß ein Abenteurer auf dem Steg eine erfolglos parierte Attacke der Bärin hinnehmen, die 7 oder 8 TP zur Folge hat, so verliert der Unglückliche das Gleichgewicht, fällt zur Seite und bricht durch die dünne Eisschicht.

Der Weg zur Grotte

Allgemeine Informationen:

Der Steg endet auf einer kraterförmigen Anhöhe, in die eine Mulde von etwa 40 Metern Durchmesser und 10 Metern Tiefe eingebettet ist. Inmitten der Vertiefung spielen zwei Schneebärenjungen. Jenseits des Bärenlagers treffen zwei Pfade zusammen, die sich, vom Steg aus verzweigend, am oberen Kraterrand entlangziehen. Die äußeren Kraterwände fallen etwa 30 Meter steil ab und enden auf einer schneebedeckten, hügellosen Ebene.

Meisterinformationen

Falls die Helden in die Senke hinabsteigen, was ihnen wegen der geringen Neigung problemlos gelingen dürfte, finden sie dort außer den Bärenkindern und gegebenenfalls deren Mutter nichts Außergewöhnliches. Ein Abstieg über die äußeren Kraterwände erfordert eine Kletterprobe und bringt nur Mühe und Gefahren. Die beiden Pfade führen in leichten Windungen zum Fuß des Kraters auf die zugeschneite Ebene. Von dort verläuft ein kaum erkennbarer Weg nach Osten.

Die Schlucht

Allgemeine Informationen.

Nach etwa 500 Metern führt der Weg zwischen zwei hohen Schneeverwehungen sanft in eine etwa 200 Meter tiefe und 100 Meter breite Schlucht hinab, die sich nach unten keilförmig verjüngt. Dieser Spalt dehnt sich meilenweit in südlicher und nördlicher Richtung aus. Der Pfad ist weitgehend schneefrei und scheint relativ gefahrlos begehbar. Allerdings führt, soweit man sehen kann, kein Weg aus der Schlucht heraus. Das Gebiet jenseits der Schlucht leuchtet in kräftigem Grün.

Meisterinformationen:

Sollte ein Held die Schlucht überfliegen wollen, bedenken Sie, daß die Flughöhe 200 Meter beträgt! Das Umgehen des Abgrunds ist nicht möglich, da er sich (wie wahrscheinlich erwartet) über die gesamte Breite des Plateaus erstreckt.



Der Felsenhüter

Allgemeine Informationen:

Nach einem unbeschwerlichen Abstieg haben die Helden den Grund der Schlucht erreicht. Die ihnen gegenüberliegende Wand ist nur etwa 10 Meter entfernt und ragt steil in die Höhe. Plötzlich hören sie ein knarrendes Geräusch, und

eine mannshohe, 2 Meter breite Öffnung erscheint im Fels, die von einem seltsamen Gebilde aus Stein fast vollständig ausgefüllt wird.

Spezielle Informationen.

Auf den ersten Blick scheint es sich hierbei nur um einen Felsen zu handeln. Eine nähere Betrachtung läßt jedoch einen verwitterten Rumpf ohne Gliedmaßen erkennen, auf dem ein steingrauer Kopf ruht. Das mit seiner Umgebung fast völlig verschmolzene Wesen beginnt zu sprechen, sobald sich ihm jemand auf eine Entfernung von 3 Metern nähert:

*Tretet näher, nicht zu nah!
Ich bewache Jahr um Jahr
den Eingang in den Berg.
Vielleicht hat jetzt ein End mein Tun,
und ich kann nun aufewig ruh'n,
rettet treu den Zwerg!
Ihr seid jedoch erst am Beginn
und müßt erraten schnell den Sinn
in höchstens einer Stund':
Wer ist wie tot und lebt doch fort,
kennt Freud und Not und bleibt am Ort?
Nun öffnet Euren Mund!*

Meisterinformationen

Die richtige Antwort lautet: **"Parsezel"** oder **"Hüter des Zepters"**.

In Anschluß an die **erste** falsche Antwort äußert sich der Felsenhüter dahingehend, daß jedem Helden nur ein Lösungsversuch zustehe und die erste Chance somit vertan sei. Sollte sich ein Abenteurer zu einer falschen aber einigermaßen passenden Antwort entschließen (z.B. den **"Felsenhüter"** als des Rätsels Lösung zu nennen), so gibt er ihnen eine letzte Chance, indem er fortfährt:

*Die Rede war ja gar nicht schlecht,
doch völlig falsch; und so zu recht
verwehr ich Euch den Eingang nun.
Ihr dauert mich, drum noch einmal,
wollt Ihr heraus aus diesem Tal,
müßt Ihr diesmal das Rechte tun.
Des Rätsels Lösung ist nicht schwer,
denn überall rund um Euch her,
seht Ihr der Antwort Grund.
Besonders Eure eigne Lage
birgt den Schlüssel, ohne Frage.
Nun öffnet Euren Mund!*

Wenn den Helden nun nichts Annehmbares über die Lippen kommt, verstummt der Felsenhüter für immer. Versuche, ihn mechanisch fortzubewegen, scheitern jämmerlich. Waffen, die zu seiner Zerstörung eingesetzt werden sollen, zerbrechen sofort an ihm. Fällt einem Helden eine zwar falsche, aber geniale Antwort ein (**"ein**

"Träumer" wäre z.B. eine solche), rollt sich der Felsenhüter mit nachdenklichem Erstaunen auf die Seite und gibt den Eingang eines Tunnels frei.

Sollten die Helden nicht auf die Lösung des Rätsels kommen, können sie eine kleine Spalte neben dem Felsenhüter soweit erweitern, daß sie sich hindurchzwängen können,

was allerdings zwei Stunden ihrer kostbaren Zeit in Anspruch nimmt. Dazu benutzte Waffen verlieren 3 TP, der Bruchfaktor steigt um 3. Der Felsenhüter wird nichts gegen diese Bergbauversuche unternehmen. Wahrscheinlich wäre dem träumenden Parsezel diese Lösung sogar am liebsten.

Die Grotte der Erinnerung

Allgemeine Informationen:

Der bereits erwähnte Gang ist etwa 1,5 Meter breit, 2 Meter hoch und wird von einem purpurroten Licht schwach erhellt. Er führt ungefähr 300 Meter steil bergauf, bevor er nach rechts abknickt und in eine Grotte mündet. Gleißendes Licht zwingt die Helden hier, die Augen zu schließen. Erst langsam können sie sich an die Helligkeit gewöhnen. Ihnen bietet sich dann ein grandioser, überwältigender Anblick. Die sich vor ihnen befindliche, kreisförmige Grotte (mit einem Durchmesser von 16 Metern) besitzt eine kuppeförmige Decke. Die Gesamthöhe des Raumes beträgt etwa 10 Meter. Der Boden besteht aus bläulich schimmerndem Bergkristall, der zu dem tiefpurpurnen Funkeln der kreisförmigen Wand einen atemberaubenden Kontrast bildet. Über den Helden glitzern unzählige, goldene Sterne auf basaltschwarzem Grund. In der Mitte des Raumes steht ein niedriger, runder, 3 Meter durchmessender Tisch, um den 7 Stühle angeordnet sind.

Spezielle Informationen:

Der Tisch hat in der Mitte eine Vertiefung, in die auf schwarzem Samt ein flammenförmiges, goldenes Zepter (nähere Beschreibung siehe Das Zepter) eingebettet ist. Sieben Szenen aus dem Zwergenleben sind mosaikartig in den Tisch eingearbeitet:

- 1.) Ein Zwerg, dessen schwarzes Haar von einem Silberstreifen durchzogen ist, steht vor dem **Hohen Rat**.
- 2.) Ein schwarzhaariger Zwerg mit halblangem Vollbart sitzt neben einem weinenden Zwergenmädchen.
- 3.) Ein Zwerg mit feuerrotem Haar und sehr langem Vollbart schürft nach Gold.
- 4.) Eine junge Zwergenfamilie (Mann, Frau und Kleinkind) rastet unter einem hohen Baum.
- 5.) Ein Zwerg mit einem langen Backenbart stellt einen Zwergengoldschlüssel her.
- 6.) Ein relativ großer Zwerg mit weißen Haaren und langem Vollbart unterweist eine Gruppe jüngerer Zwerge in der Kunst des Wurfbeilwerfens.
- 7.) Ein Zwerg mit verzweifelterm Gesichtsausdruck sitzt an einem Tisch. Sowohl das schwarze Haupthaar als auch der

Vollbart sind von einem silbergrauen Streifen durchzogen. Im Hintergrund ist die verschwommene Silhouette eines anderen Zwerges zu erkennen.

Eine nähere Untersuchung von Boden und Wand ergibt, daß alle Flächen ziemlich glatt sind und keinerlei Merkmale besitzen, die auf eine Tür oder ähnliches schließen lassen. Lediglich die Kuppel weist bei genauerer Betrachtung 4 hauchdünne Nähte auf, die im Mittelpunkt der Decke zusammenlaufen.

Meisterinformationen

Bei Berührung des Zepters öffnet sich die Kuppel, und es zeigt sich der sternenlose Himmel. Wird das Hoheitszeichen aufgehoben, so schwebt der Tisch, der augenscheinlich exakt in die Kuppelöffnung passt, ohne erkennbare Ursache (traumisches Fakt) sehr langsam in die Höhe. Sobald das Zepter in die Vertiefung zurückgelegt wird, senkt sich der Tisch in seine Ausgangsposition zurück. Die Kuppel bleibt aber nach einmaligem Berühren der Herrschaftsinsignie geöffnet. Die Helden müssen also entweder auf dem Tisch in die Höhe fahren oder auf andere Weise (fliegend, teleportierend etc.) den Weg durch die Grottenkuppel ins Freie suchen. Der Rückweg durch den Gang führt nicht zum Erfolg, da eine gewaltige Steinlawine den Boden der Schlucht meterhoch mit Steinen bedeckt und die Gangöffnung verschüttet hat.

Oben angekommen, stehen die Helden am Rande der Schlucht, auf deren gegenüberliegenden Seite sie den Weg hinabgeschritten sind. Der Boden des Abgrundes ist meterhoch mit Felsstücken bedeckt. Vor ihnen geht ein Weg in südwestlicher Richtung auf den schon fast vor ihnen liegenden Bergkegel zu. Dort angekommen führt er sie direkt auf eine 6 Meter breite Straße, die sich in sanften Windungen abwärts bis auf die andere Seite fortsetzt. Der Bergrücken fällt lotrecht, wie plangeschliffen, in die Tiefe. Sein Ende ist nicht abzusehen, da ihn immer noch ein Wolkenband umhüllt. Die Breite des Plateaus, auf dem die Helden sich noch befinden, beträgt an der Verbindungsstelle zum Berg nur noch 150 Meter. Ein Blick über die senkrecht abfallenden Ränder läßt sie schwindeln (siehe Die Traumreise). Hier ist eine Klugheitsprobe und eine Höhenangstprobe -3) fällig.

Das dritte Plateau

Allgemeine Informationen

Nach einer zweistündigen Wanderung die Straße hinunter, haben die Abenteurer die Bergvorderseite halb durchschritten. Im Westen schließt sich an die Serpentina eine Hochebene an. Weitere 2 Stunden später überqueren die Helden den Ostteil dieses Plateaus in einer Höhe von 80 Metern. Der Weg führt in Form einer Brücke weiter zum westlichen Ende dieser etwa 5 Kilometer langen und 2 Kilometer breiten Ebene. Die gesamte Fläche, die sich nun unterhalb der Helden befindet, ist von Wasser bedeckt, das an den Rändern in die Tiefe stürzt.

Der See

Allgemeine Informationen:

Der See hat aus der Höhe betrachtet eine spiegelglatte Oberfläche. Nur wenig später endet der Serpentina-Weg auf einer schmalen Landzunge, die in das Wasser hineinragt. Ein Ruderboot liegt dort an einem Pfahl vertäut. Der lange Abstieg ist nicht ganz ohne Folgen geblieben; den Helden knurrt der Magen.

Spezielle Informationen:

Die Landzunge befindet sich etwa in der Mitte des westlichen Ufers. Das Seewasser ist azurblau und kristallklar. Darin tummeln sich zahlreiche farbenfrohe Fische unterschiedlicher Gestalt und Größe. Die Breite des Plateaus beträgt hier etwa 1,5 Meilen. Im Norden und Süden ergießt sich Wasser in kurzen Zeitintervallen über die gesamte Länge des Plateaus in den Abgrund.

Meisterinformationen:

Schmelzwasser speist den See aus einer unterirdischen, pulsierenden Quelle, was zur Folge hat, daß sich das Wasser in regelmäßigen Zeitabständen über den Rand des Plateaus ergießt.

Ansonsten enthält der See einige Fischarten, die auf traumhafte Weise die Lebenskraft der Helden stärken können. Durch eine gelungene Angelprobe wird jeweils ein Fisch an Land gezogen, der für Gruppe reicht. Über die gefangene Fischart entscheidet der W6. Bei einem Ergebnis von 1 handelt es sich um den roten Salmeling, dessen Genuß 6 Punkte LE zurückbringt. Bei einer 2 wird

ein blaugrüner Flußbarsch geködert, der 5 Punkte LE verschafft. Bei einer 3 bereitet die Goldorfe neben dem köstlichen Genuß auch eine Lebensenergiesteigerung von 4 Punkten. Bei einer 4 zappelt eine silberne glänzende Meerforelle am Haken (3 zusätzliche Punkte LE). Bei einem Würfelergebnis von 5 kommen die Helden in den Vorzug eines Seehechts, der zu 2 Punkten LE verhilft. Wird eine 6 gewürfelt, überfällt jeden Gourmet nach Verspeisen des Grauschwarzen Raubbürlings ein unwiderstehlicher Brechreiz, der 3 Punkte LE kostet.

Ein Abenteurer ist nach dem Genuß eines Fisches gesättigt. Sollte er dennoch mehrere verspeisen, so hat dies keine positiven Auswirkungen mehr auf seine Lebensenergie, aber durchaus negative, wenn es sich um den Grauschwarzen Raubbürling handelt.

Die Überfahrt

Allgemeine Informationen:

Ruhig plätschert das Boot über den See; die Fahrt geht dennoch zügig voran. Hier und da schnappt ein Fisch nach Insekten.

Meisterinformationen:

Wie bereits gesagt, bewirkt die Quelle ein zeitweiliges Überlaufen des Sees und damit eine Strömung zu den Rändern des Plateaus hin, welche umso stärker wird, je mehr man sich der Mitte des Gewässers nähert. Die Helden müssen nun in Folge Ruderproben +2, +4, +6, +4, +2 ablegen. Für jede mißlungene Probe treiben sie 200 Schritt auf den Abgrund zu. Sollten sie abstürzen, steht ihnen eine Sturz-Probe +3 zu (siehe Die Traumreise). Wenn die Abenteurer den See schwimmend durchqueren wollen, so erschweren sich die Proben wegen der außerordentlich langen Strecke um jeweils 2 Punkte (in diesem Fall werden natürlich Schwimmproben verlangt). Werden die Helden in die Tiefe gerissen, so finden sie sich auf dem 5. Plateau wieder.

Erreicht die Gruppe das Ostufer, so wird sie in eine schmale, wasserführende Rinne gezogen, die freischwebend auf die tiefergelegene Ebene im Osten führt. Nach kurzer Zeit landen sie wohlbehalten auf dem morastigen Boden eines Plateaus.

Das vierte Plateau

Der Moorfrosch

Allgemeine Informationen:

Sumpflandschaft, so weit das Auge reicht. Vereinzelt stehen Mangroven im Morast. Kein Geräusch durchbricht die tödliche Stille, es riecht nach Fäulnis und Tod.



Spezielle Informationen:

Direkt vor den Helden führt ein begebar erscheinender Knüppeldamm in Richtung Westen. Abseits dieses Pfades versinkt man bis zu den Knien im Schlamm. An ein Vorankommen ist dort nicht zu denken. Nach einigen 100 Schritten führt der Damm durch einen kleinen Mangrovenhain und teilt sich in zwei schmalere Pfade, die nach Norden und Süden verlaufen. Unmittelbar vor der Gabelung hockt eine grünlich-schwarze, ausgesprochen häßliche Gestalt, die von weitem an einen Frosch erinnert.

Das Wesen ist etwa so groß wie ein Kalb, der fette Körper ist mit runzligen Pusteln übersät. Aus vielen dieser warzenartigen Beulen trieft ein eitriges Sekret. In einigen offenen Wunden wimmelt es von Maden, die sich augenscheinlich an dem faulenden Fleisch laben. Der von der Kröte ausgehende Gestank ist für die Helden (besonders für Elfen) kaum zu ertragen. In die Stille hinein beginnt das Monstrum zu sprechen: *"Habt Erbarmen mit mir. Ich bin Sabu Quabak,*

Froschregent derer vom 6. Moor, meiner Würde und meines Volkes beraubt, entehrt und geschändet. Verderben komme über Matul und seine Sippe, den Moorwandlern. Oh, helft den Bann zu brechen! Zurückkehren muß ich zu meinem Volk, das unter Tränen meiner harrt!" Nach diesen Worten zeigt das häßliche Antlitz des Frosches eine Spur von Würde und Trauer. Aufblickend fragt er die Helden einen Augenblick später nach deren Namen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dem bedauernswerten Geschöpf freundlich begegnen, berichtet der Lurch ihnen eine Weile später von Matul der Sumpfechse, die über magische Kräfte verfügt und sich nach dem Tod Rabek Quabaks an dessen Stelle auf den Thron des Froschvolkes vom 6. Moor gesetzt hat und bis zum heutigen Tag das ganze Volk grausam unterjocht und versklavt. Dabei sind ihm eine große Zahl von Moorwandlern (bisamrattenähnliche Tiere von der Größe eines Bornländers) behilflich, die ausgesprochen grausam gegen widerspenstige und aufrührerische Frösche vorgehen. Das einzige Wesen, das Matul wirklich gefährlich werden und vom Thron stürzen kann, ist Sabu Quabak selbst, Nachfolger seines verstorbenen Vaters und rechtmäßiger Thronerbe. Er fährt fort: *"Ein Bann Matuls fesselt mich an diesen Ort. Meine rechte Hand ist eins geworden mit dem Fels auf dem sie liegt. Schneidet sie ab, so bin ich frei! Dann ist die Rache mein."* Nach diesen Worten fällt er in eine seltsame Starre. Auch Fragen der Helden können an diesem Zustand nichts ändern. Folgen die Abenteurer dem Pfad in nördlicher oder südlicher Richtung ohne sich weiter um die leidende Kreatur zu kümmern, so stehen sie nach ungefähr 300 Metern mitten im Moor, weil der jeweilige Pfad dort endet. Hier sollten Sie als Meister eine Begegnung mit den Moorwandlern, einer intelligenten Sumpfechsenart, stattfinden lassen. (Anzahl der Moorwandler entspricht der Zahl der Helden). Diese scheinen aus dem Sumpf aufzutauchen und attackieren die Abenteurer urplötzlich. Matuls magische Fähigkeiten können nur den Bewohnern des 4. Plateaus etwas anhaben.

Werte Matuls:

MU: 14	AT: Kopf 15, Schwanz 13 (2 AT pro KR)
PA: 13	MR: 10 MK: 45 LE: 60
RS: 4	TP: Kopf 2W +3, Schwanz 1W +5

Werte der Moorwandler:

MU: 12	AT: 14	PA: 6	TP: 1W+5
MR: 4	LE: 30	RS: 2	MR: 2, MK: 20.

Wird Matul das Opfer eines Bannbaladin, geleiten er und seine Bande die Abenteurer zum Westufer des Sumpfes, wo auch die Helden erwachen, die den 1. und 2. Tod

erlitten haben. Ist Matul besiegt, flüchten eventuell verbliebene Moorwandler in den Sumpf. Vor den Helden erscheint nun Sabu Quabak, vom Bann befreit, und auf dem Kopf eine smaragdbesetzte, silberne Krone tragend. Er dankt ihnen für die Vernichtung seines ärgsten Feindes und bietet Führung und Geleit durch das Moor an. Gehen die Helden auf seinen Vorschlag ein, so werden sie sicher und unbehelligt auf die Westseite des Plateaus gebracht. Sollten die Abenteurer schon vorher der Bitte Sabu Quabaks entsprochen und ihn vom Untergrund gelöst haben, so wurden sie Zeugen folgenden Geschehens: Im Augenblick des Durchtrennens seiner Hand durchläuft ein heftiges Zittern den gesamten Froschleib. Die runzlige Haut

verliert ihre Falten, strafft sich und nimmt ein leuchtend türkisfarbenes Aussehen an. Keine Wunde ist mehr zu sehen; auch seine verletzte Hand erneuert sich. Die ehemals matten Augen erstrahlen nun in goldenem Glanz. Auf dem Kopf sitzt eine smaragdbesetzte, silberne Krone. Sabu Quabak ist erfüllt von Freude und Dankbarkeit. Er bietet den Helden seine Führung durch den Sumpf an. Folgen sie dem Moorfrosch, so gelangen die Abenteurer sicher an das Westufer des Plateaus. Dort überreicht er ihnen einen kleinen, kupfernen Schlüssel (nur im Fall seiner direkten Befreiung) mit den Worten: *"Euer Weg führt durch den Nebel!"* Noch ehe die Helden danken oder Fragen stellen können, ist Sabu Quabak verschwunden.

Das fünfte Plateau

Der Waldpfad

Allgemeine Informationen:

Der noch weiche Boden ist schon merklich trockener geworden, als die Helden das Ende der Sumpfebene erreichen. Eine schmale Holzbrücke stellt eine Verbindung zum Bergkegel her. Von dort führt ein Serpentinengeweg talwärts gen Westen.

Spezielle Informationen:

Auf der Brücke befindliche Helden müssen eine kombinierte Klugheits- / Höhenangst -2 -Probe (siehe Meisterinformationen für diesen Traum) ablegen. Der anschließende Abstieg bietet keinerlei Schwierigkeiten. Nach Durchschreiten einer Wolkendecke auf halber Wegstrecke ist aus der Höhe folgendes zu erkennen: Im Westen liegt ein fast quadratisches, bewaldetes Plateau, in das der Serpentinengeweg einmündet. Aus dem Zentrum des Waldes, genau in der Mitte der Ebene, ragt ein Hügel, auf dessen Spitze ein Turm steht. Von dort spannt sich ein Tau, Seil oder ähnliches (ganz genau ist das aus dieser Höhe nicht zu erkennen) durch die Luft auf ein noch tiefer gelegenes, gelbliches Plateau im Osten.

Ihr Weg führt die Helden in eine an der Ostseite des Plateaus gelegene Schneise. Dort angekommen sehen sie einen Pfad, der in nordwestlicher Richtung im Wald verschwindet. Dichte, dornenbewehrte Büsche begrenzen ihn nach beiden Seiten. Der aus der Luft beobachtete Hügel ist wegen der Pflanzenfülle nicht zu sehen. Dunkle Wolken und ein ständiger Nieselregen erinnern an die herabstürzenden Wasserfluten des dritten Plateaus.

Meisterinformationen:

Der einzige Weg das Plateau zu verlassen, führt per Luftfahrt mit der "Kabinenbahn" auf die im Osten liegende Hochebene. Dazu müssen die Helden den Turm besteigen, der sich im Zentrum des fast 5 x 5 Meilen großen Waldes befindet.

Sollten die Helden den Pfad verlassen, so kann es zu unliebsamen Begegnungen mit den kleinen Bewohnern des

Waldes kommen. Außerdem ist eine Orientierung äußerst schwierig. Würfeln sie für jeden Helden mit 1W6 zwei Zufallsbegegnungen aus der untenstehenden Tabelle aus. Danach haben die "Abweichler" wieder die Stelle erreicht, an der sie den Pfad verlassen haben.

Zufallsbegegnungen im Dickicht und Wald:

- 1 - Violette Kreuzspinne: 2 SP
- 2 - Riesenschnake: 4 SP
- 3 - Grüner Ohnmachtsfalter: 4 SP (Der Ohnmachtsfalter ruft bei Berührung eine fünfminütige Ohnmacht hervor, aus der das Opfer von selbst wieder erwacht.)
- 4 - Gelber Pfeilfrosch: 5 SP (Der Gelbe Pfeilfrosch sondert über Hautporen ein hochwirksames Lähmungsgift ab, das ihn in erster Linie vor Freßfeinden schützen soll - Mohas benutzen dieses Gift, um ihre Blasrohrpfeile zu präparieren und sind gegen seine Wirkung immun -. In seltenen Fällen - bei 1 oder 2 auf W20 - verfällt der mit dem Gift in Kontakt Gekommene in einen rauschähnlichen Zustand. Dieser bewirkt eine befristete Steigerung des Attacke- und Paradewertes um je 3 Punkte. Nach 6 Spielrunden verliert der Rausch seine Wirkung)
- 5 - Raubwespen (Anzahl 2 W6): je 1 SP
- 6 - Gebänderte Fettwanze: 4 SP.

Die Lichtung

Allgemeine Informationen:

Der Pfad biegt nach etwa 1500 Schritt in südwestlicher Richtung ab und führt auf eine kleine Lichtung. Dort stehen neben Apfel- und Birnbäumen einige andere Gewächse, die den Helden völlig unbekannt sind.

Spezielle Informationen:

Insgesamt fünf Pflanzen tragen jeweils nur eine Frucht. An den anderen Bäumen sind entweder gar keine Früchte zu sehen oder an ihnen wachsen Äpfel bzw. Birnen. Bei näherer Betrachtung der fünf unbekannten Pflanzen erkennen die Helden:

- einen 3 Meter hohen Baum mit einer birnenförmigen, roten Frucht.
- ein strauchartiges Gewächs mit silberner Beere.
- einen 8 Meter hohen, dünnen Baum mit einer goldenen Frucht von der Größe einer Apfelsine in der Krone.
- eine an Ranken hängende Rebe mit taubeneigroßen Trauben, von denen eine auffällig glänzt und funkelt.
- eine strauchähnliche Pflanze vor der ein walnußförmiges Gebilde liegt.

Meisterinformationen:

Verzehren die Helden Äpfel oder Birnen, so erhält jeder 1 Punkt LE zurück, unabhängig von der gegessenen Menge. Es gibt nur eine Möglichkeit, die Wirkung einer unbekannten Frucht zu erfahren: Ausprobieren. Jede Frucht kann jeweils nur einem als Speise dienen, ihre Wirkung läßt sich somit nicht aufteilen.

Der Genuß der Früchte hat folgende Konsequenzen:

- 1) Die birnenförmige, rote Frucht besitzt die Fähigkeit, dem entsprechenden Helden die Angst vor großer Höhe zu nehmen. (Höhenangstproben entfallen für diesen Traum. Nach bestandem Abenteuer hat der Held eventuell Gelegenheit mit drei Würfeln seine Höhenangst zu senken, unabhängig vom sonst notwendigen Stufenwechsel).
- 2) Sollte sich ein Held die silberne Beere einverleiben, so wird er in die Lage versetzt die Sprache der Zwerge verstehen und sprechen zu können. Diese Fähigkeit bleibt möglicherweise auch über das Abenteuer hinaus erhalten. Falls ein Abenteurer vor Genuß der Beere diese Sprache schon beherrscht hat, spricht er von nun an eine weitere Fremdsprache nach Wahl des Meisters.
- 3) Da der Stamm des Baumes sehr glatt ist, muß dem Helden eine Kletterprobe +3 gelingen, um die Frucht zu erreichen. (Einfaches Schütteln am Stamm genügt allerdings auch) Beim Hineinbeißen wird ein in der Frucht verborgener Gegenstand schmerzlich verspürt. Es handelt sich um einen Zwergengoldschlüssel (der natürlich nur innerhalb der Träume existiert). Zusätzlich regenerieren sich acht verlorene Punkte LE.
- 4) Die blauen Trauben schmecken vorzüglich, zeigen aber darüberhinaus keine Wirkung. Die auffällig funkeln-de Weinbeere verschafft jedoch dem Helden, der sie ißt, je drei zusätzliche Punkte auf den Attacke- und Parade-wert einer beliebigen seiner Waffen. Nach bestandem Abenteuer verliert die Frucht fast völlig ihre Wirkung, lediglich ein zusätzlicher Punkt auf den Attacke- **oder** Paradowert einer Waffengattung könnte dem Helden erhalten bleiben.
- 5) Die unscheinbare Nuß besteht aus Eisenholz, ist auf mechanische Weise nicht zu öffnen und als Nahrungsmittel natürlich völlig wertlos. Ihr Besitzer wird jedoch Zugang zum Turm erhalten, sofern er sie dem Riesen-hörnchen überläßt.

Für alle durch den Genuß einer Frucht erhöhten Fähigkeiten oder Talente, die über das Traumabenteuer hinaus Geltung haben gilt folgendes: Nur ein Held, der die im

Kapitel "**Das Ende des Abenteuers**" beschriebenen Ablaufmöglichkeiten B1, B2a oder C1 wählt, erhält diese gesonderte Belohnung!

Der Pfad, den die Helden gekommen sind, setzt sich jenseits der Lichtung in südwestlicher Richtung fort. Auf den nächsten Meilen Wegstrecke macht jeder Held Bekanntschaft mit einer der im Kapitel "**Der Waldpfad**" beschriebenen Zufallsbegegnungen.

Der Turm / Das Riesenhörnchen

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt die Helden zu einer etwa 10 Meter hohen, grasbewachsenen Anhöhe, auf der ein ungefähr 25 Meter in den Himmel ragender Turm steht.

Spezielle Informationen:

Der Turm hat einen Durchmesser von ca. 7 Metern, besteht aus wuchtigen, grob behauenen Granitquadern und weist nur zwei Öffnungen auf. Eine befindet sich im Osten, nur wenige Meter unterhalb der Turmspitze. Von ihr führt ein Seil über die Baumwipfel hinweg. Ein großes, hölzernes Gebilde ragt etwa 2 Meter ins Freie. Vor der zweiten Öffnung, die von einem schweren Eisentor versperrt wird, sitzt ein eichhörnchenähnliches Wesen von etwa 4 Metern Höhe. Das Hörnchen (eigentlich müßte es bei seiner Größe eher "Horn" genannt werden) singt mit verblüffend hoher Stimme ein Liedchen vor sich hin, von dem die Helden einige Worte mitbekommen, sofern sie nicht gerade einen Riesenlärm veranstalten:

"Für dich gäb ich fast alles her, geliebtes kleines Nüßlein du. Wo ist denn nur das and're hin, mein Leben hat nun keinen Sinn, vorbei ist's mit der Ruh'."

Meisterinformationen:

Spätestens nach Beendigung der letzten Zeile wenden sich Elfen, andere Sangesbegabte und dem Versmaß Verpflichtete mit Grausen ab.

Wie schon durch das Lied erkennbar, handelt es sich bei dem Nußliebhaber nicht gerade um eine große Geistesleuchte. Heiß und innig liebt das Hörnchen seine beiden Nüsse aus Eisenholz (wahrscheinlich weil es sie nie knacken konnte) und vermißt nun eine davon. Diese hat es selbst verlegt, weiß aber nichts mehr davon und befindet sich daher ständig auf der Suche nach dem vermeintlichen Dieb. Nähern sich die Helden dem Hörnchen und treten in sein Gesichtsfeld, werden sie mit den Worten: *"Die and're kriegt ihr aber nicht!"* und einem Bombardement großer Steine empfangen (vier auf einmal), die es mit seinem buschigen Schwanz katapultartig auf die Abenteurer schleudert.

Werte für das Riesenhörnchen:

MU: 14	AT: 10 (2 AT pro KR!)	PA: 8/3	TP: 8
LE: 20	RS: 1	MR: 2	MK: 10

Eine erfolgversprechende Parade ist deshalb kaum möglich, da mit beiden Händen krampfhaft eine kleine Nuß festgehalten wird.

Bekommt das Hörnchen seine heißgeliebte Nuß von dem Helden, bringt es ihnen hochbeglückt und voller Dankbarkeit aus einem Versteck in der Nähe einen kleinen Silberschlüssel, der in das Schloß des Eisentors paßt. Ein "Bannbaladin" kann den Abenteurern auch zu diesem Schlüssel verhelfen, falls sie den Nager um Hilfe bitten.

Die 6 cm dicke Metalltür ist mit reiner Körperkraft nicht zu öffnen. Geeignete Magie, der Schlüssel des Hörnchens oder ein Zwergengoldschlüssel sind allein in der Lage den Helden Einlaß zu verschaffen. Eine Kletterprobe +2 reicht zum Besteigen des Turmes über dessen Außenmauern, da die Steinquader etliche Vorsprünge aufweisen, jedoch fällt nur beim Öffnen der Tür ein kleines Metallschild zu Boden, das auf der oberen Türkante gelegen hat. Es trägt die Aufschrift:

"Meidet das Zelt, es kostet nur Kraft.

Direkt durch den Nebel, dann ist es geschafft!"

Die Gondel

Allgemeine Informationen:

Tritt jemand durch das Tor ins Turminnere, so stößt er direkt auf eine steile Wendeltreppe, die in die Höhe führt. Außer

grob behauenen Granitsteinen, aus denen das Bauwerk gemauert ist, bietet das gesamte Treppenhaus nichts Nennenswertes. Im Turmobergeschoß erwartet die Helden allerdings eine Überraschung: Ihr Blick fällt dort auf einen 3 x 2 x 2 Schritt großen Kasten aus Eichenholz, der in Fußbodennähe auf dem Sims der einzigen Fensteröffnung steht und sich fast zur Hälfte im Freien befindet.

Spezielle Informationen:

Die fensterlose Holzkabine hängt an einer Rolle, die wiederum auf einem Metallseil liegt, das über die Baumwipfel hinweg nach Osten führt. Eine Tür, die sich mittels einer Klinke öffnen läßt, bildet den Einstieg. Im Inneren der "Gondel" sind nur zwei Holzbänke zu erkennen, die jeweils Platz für drei Helden bieten, sowie ein goldener Knauf an der Kabinendecke.

Meisterinformationen:

Sobald der goldene Knauf heruntergezogen wird löst sich ein Sperrriegel, die Gondel setzt sich in Bewegung und bringt die Helden, ohne die Fahrt zu unterbrechen, sicher auf das 6. Plateau.

Sollten einige Helden nicht die Seilbahn benutzen, so spannt sich ein Regenbogen vom Turm aus zum nächsten Plateau. Diesen kann man gefahrlos betreten, man muß sich nur trauen.

Das sechste und siebte Plateau

Allgemeine Informationen:

Nach einiger Zeit hören die Helden ein schleifendes Geräusch, während gleichzeitig starke Vibrationen die Kabine erschüttern.

Es wird unheimlich still: Die Luftfahrt hat ihr Ende gefunden.

Nach Verlassen des Holzkastens bietet sich der Gruppe ein wahrhaft deprimierender Anblick. Mitten auf einer verkarsteten, teils sandigen Fläche, in sengender Hitze stehend, sind sie von lebensfeindlichem Ödland umgeben. Nur einige verdorrte Sträucher, vereinzelte Grasbüschel und ein paar herumliegende tierische Knochen zeugen davon, daß es hier einmal Leben gegeben haben muß. Scheinbar endlos dehnt sich die Steppe in alle Richtungen aus.

Etwa 10 Schritt vor den Helden endet das Transportseil an einem eisernen Mast.

In ungefähr 800 Schritt Entfernung sind im Süden die flimmernden Umrisse eines Zeltes auszumachen, neben dem sich eine weiße Fläche gegen den flirrenden Hintergrund abhebt.

Meisterinformationen:

Helden, die nicht mit der Seilbahn gefahren sind sondern den Weg zum Plateau über den Regenbogen beschritten haben, sehen dieselbe, öde Wüstenlandschaft, möglicherweise mit Ausnahme der Gondel.

Das Zelt

Allgemeine Informationen:

Das etwa 5 Meter hohe Zelt, hat einen Durchmesser von 7 Schritt und besteht aus zusammengenähten Tierfellen unterschiedlichster Art. Der Eingang ist mit Bärenfellen verhängt. Durch einen Spalt können die Helden einen Blick ins Zeltinnere werfen. Unweit des Zeltes sieht man eine Nebelwand.

Spezielle Informationen:

Dort befindet sich auf einem 3 Meter hohen Marmorzylinder eine goldene Statue, die eine Zwergenfrau darstellt. Ein männlicher Zwerg aus gehämmerten Rotkupfer bildet das Säulenfundament. Er stemmt die edelsteinbesetzte Stele mit beiden Armen in die Höhe. Bernsteinfarbene Luftwirbel umgeben spiralförmig dieses Meisterwerk der Goldschmiedekunst.

Meisterinformationen:

Das Zelt zu betreten wäre ein folgenschwerer Fehler der Helden. Der Einsatz von Telekinese ist zwecklos, da es sich bei dem Standbild um eine Illusion handelt. Wenn sich jemand trotz erhaltener Warnungen (ein Held, der absolut ahnungslos diesen Fehler begeht, hat dementsprechend vorher bei verschiedenen Anlässen nicht aufge-

passt) ins Zeltinnere begibt, sollte er von Ihnen, lieber Meister, nicht daran gehindert werden. Im Gegenteil, geben Sie ruhig jedem Abenteurer, der das Zelt betreten will, Gelegenheit dazu. Sobald alle versammelt sind, ereignet sich nämlich folgendes: Urplötzlich einsetzender, ohrenbetäubender Lärm lahmte die Helden, während sich die, die Statue umgebenden Luftspiralen gleichzeitig zu einer Windhose verdichten, das Zelt mitsamt den Helden durch die Luft wirbeln und erst in der Mitte des Wüstenplateaus zu Boden stürzen lassen. Ehe die Abenteurer wieder einen klaren Gedanken fassen können, sind sie schon bis zur Brust im Treibsand verschwunden, der sie wie ein gieriges Tier verschlingt. Falls eine unter den Helden befindliche Hexe sich ihrer besonderen Flugfähigkeiten erinnert und sie zur Flucht einsetzen möchte, kommen Sie nicht umhin ihr klarzumachen, daß unter den gegebenen Umständen auch das benötigte Fluggerät ein Opfer des Treibsandes geworden ist und somit leider nicht zur Verfügung steht. Bei einer solch starken Umklammerung durch den Erdboden scheitern auch sämtliche Flugversuche, die im Rahmen der außergewöhnlichen Flugfähigkeit (siehe Die Traumreise) unternommen werden. Die Möglichkeit der Teleportation ist allerdings gegeben. Das gesamte Wüstenplateau besteht nämlich aus Treibsand, nur ein etwa 10 Meter breiter Randstreifen bietet einigermaßen Halt.

Außer im Norden, wird die Wüstenregion von den tosenden Wellen eines Ozeans umspült. Bis zum ehemaligen Standort des Zeltes wären z.B. ungefähr 13 Meilen zu überbrücken. Helden, die Zelt und Nebelwand zunächst unbeachtet lassen und erst die Gegend erkunden, stoßen im südlichen Teil des Ödlandplateaus nach kurzem unbeschwerlichen Abstieg auf die Wüstenebene. Macht ein Held einen Schritt auf den Sand, so versinkt er bis zu den Knien. Eine Umkehr ist dort noch ohne große Schwierigkeiten möglich. Ein weiterer Schritt hat ein Einsinken bis auf Hüftniveau zur Folge. Spätestens jetzt sollte der Recke sein Vorhaben aufgeben. Die Rückkehr erfolgt durch eine gelungene kombinierte Geschicklichkeits- / Körperkraftsprobe, wenn seine Begleiter ihm nicht helfen. Eine verpatzte Probe erschwert den nächsten Befreiungsversuch um je 1 Punkt usw. Alle Helden, die im Treibsand versinken, müssen sterben. Im Falle des 1. oder 2. Todes gehen sie direkt in den nächsten Traum über.

Das Nebeltor

Allgemeine Informationen:

In ungefähr 10 Schritt Entfernung vom Zelt sehen die Helden eine etwa 5 Schritt breite und 3 Schritt hohe Nebelwand.

Spezielle Informationen:

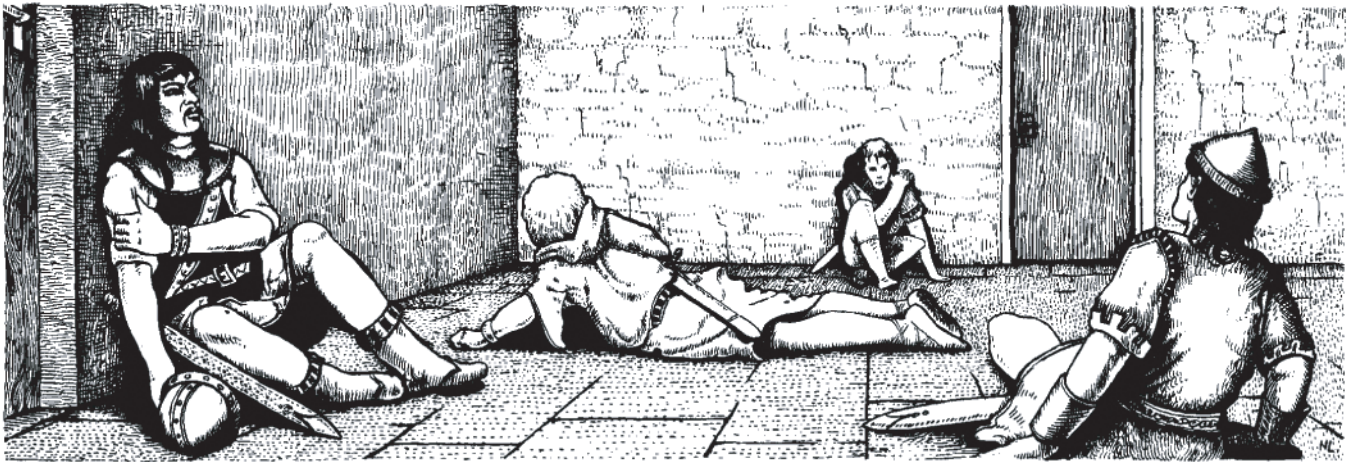
Betrachtet man die Nebelfläche von allen Seiten, so stellt sich heraus, daß sie nur eine hauchdünne Tiefe besitzt und sowohl von vorne als auch von hinten betrachtet das gleiche Erscheinungsbild aufweist.

Meisterinformationen:

Wird ein Arm oder ein Gegenstand in die Nebelfläche gesteckt, verschwindet er, taucht jedoch unverständlicherweise auf der Rückseite nicht wieder auf und kann auch nicht mehr herausgezogen werden. Ein Held, der sich in das Nebeltor begibt, ist natürlich genauso "verschluckt" und außerstande zurückzukehren. Im Nebeltor verschwunden, stehen die Abenteurer am Anfang einer sich zum anderen Ende hin verjüngenden Röhre, die in ein fremdartig anmutendes und gleichzeitig faszinierendes Licht gehüllt ist. Eine Kassette aus grünschimmerndem Metall schwebt mitten im Raum und zieht die Blicke der Helden auf sich. Unsere Abenteurer empfinden gleichzeitig, aber unabhängig voneinander, daß diese Kästchen nichts Bedrohliches, ja sogar im Gegenteil, etwas Stärkendes ausstrahlt. Helden, die im Besitz von Sabu Quabaks Schlüssel sind, können die Kassette öffnen und finden einige Fläschchen (Anzahl gleich der der Helden) mit wasserklarem Inhalt: Der Genuß der Flüssigkeit hebt die LE auf den Anfangswert des derzeitigen Lebens, nicht darüber hinaus. Die Fläschchen können auch mit in den zweiten Traum genommen und zu einem späteren Zeitpunkt genutzt werden. Die Wirkung der Flüssigkeit ist den Helden nicht bekannt, sie muß entweder auf die gängige Weise analysiert oder ausprobiert werden. Ist keiner der in der Nebelröhre befindlichen Personen im Besitz des kupfernen Schlüssels, so verschwindet das Kistchen bei der ersten Berührung.

Nach unbestimmter Zeit (die Recken haben mittlerweile ihr Zeitgefühl verloren) beginnt sich der Tunnel zu drehen. Farbige Nebel und die immer heftiger werdende Rotation rauben den Abenteuern die Sinne.

Der Zweite Traum



Meisterinformationen:

Der zweite Traum stellt ein Tunnelabenteuer mit ungewöhnlichen Inhalten dar. Die Gänge sind in Form einer nach außen endlosen Spirale angelegt. Die Spirale versinnbildlicht die Auswegslosigkeit der Situation Parsezels. Der Weg zum Verlassen dieses Traums liegt im Beginn (Raum 1) verborgen, gleichwie die Lösung der Nöte Parsezels am Anfang der Gesamthandlung zu finden ist (das erste Indiz: Die Falschaussage Bonderiks). Die einzig für den Ausgang des Traumes wichtigen Informationen bekommen die Abenteurer in den Räumen 10, 13, 16 und 19, die zusammen einen Kreis (Symbol der Vollkommenheit) bilden und einen Vierzeiler bergen, den die Helden zu deuten haben. Diese vier Räume sind so angelegt, daß sie durchlaufen werden müssen. Alle Räume in diesem Traum besitzen einen anderen Maßstab als die Gänge (siehe Plan des Schicksals). Sie sind doppelt so lang und breit wie sie eigentlich laut Lage der Gänge sein dürften. Dies wird die Helden beim Zeichnen von Plänen verwirren und hat den Status eines Traumischen Faktus, ist also auch durch Antiillusionsmagie nicht aufzuheben. Die Größe der Türen richtet sich von außen wie von innen nach dem Maßstab der Gänge und bildet somit eine Ausnahme. Ein Held, der die Maßstabsunterschiede bemerkt, kann vom Meister mit 20 AP belohnt werden. Gescheiterte "Klugheits-Proben (siehe Die Traumreise) haben im zweiten Traum das Abverlangen einer Goldgier-Probe zur Folge, da alle Gänge mit feinen Goldpartikeln besetzt sind. Die entsprechenden Stellen sind in den Raum- und Gangbeschreibungen vermerkt. Gelungene Goldgier-Proben wiederum bewirken, daß die betroffenen Helden den Traum nicht mehr verlassen wollen und zu schürfen beginnen. Dieses starke Verlangen kann argumentativ (z.B.: "Ist doch nur ein Traum!" - wirkt nur nach gelungener KL-Probe des Mitstreiters) oder mit Gewalt (Fesseln, Ohrfeigen, etc.) bekämpft werden. An den bezeichneten Stellen wird jedem einzelnen Helden eine Klugheits-/Goldgier-

Probe abverlangt. Miß-/Gelingen allen zugleich beide Proben, so kann die Gruppe Traum nicht mehr verlassen, bis das Ende der Zaubersrankwirkung sie jäh in die Wirklichkeit zurückholt, ohne daß nennenswerte Informationen gesammelt werden konnten (siehe Das Ende des Abenteuers). Alle Gänge und Räume spenden, sofern nicht anders angegeben, ohne erkennbare Ursache ein ungleichmäßiges, flackerndes Licht, das die Unwirklichkeit der Situation ständig in Erinnerung ruft. Beschreiben Sie dies ruhig gelegentlich. Helden, die aufgrund eines ansatzweisen Verstehens des vierzeiligen Rätsels (25 AP) zurückgehen, stellen fest, daß alle Räume (bis auf Nr. 1-5), verschwunden sind und nicht nochmal durchlaufen werden müssen. (Fehlende Gangstücke sind zu ersetzen.) Wer aus anderen Gründen zurückgeht, findet alle Räume samt Fallen wieder vor. Schätze, Tränke und Informationen fehlen, erschlagene Monster und Gegner sind wieder frisch und munter. Beginnen Sie nun den zweiten Traum in Raum 1.

Raum 1

Allgemeine Informationen:

Wie von einer gewaltigen Hand fallengelassen, liegen die Helden auf dem Boden eines völlig quadratischen Raumes. Die Umgebung wirkt zwar real, doch spüren alle, daß sie sich erneut in einem Traum befinden. Kaum haben die Abenteurer ihre sechs Sinne beieinander, als sie Parsezel sehen, der mit in Panik hochgerissenen Armen aus dem Raum läuft und mit sich überschlagender Stimme ruft: "Verlaßt diesen Traum!" Als er schon verschwunden ist, hören sie noch die Worte: "Hesezel, Hesezel!"

Spezielle Informationen:

Der Raum hat die Form eines Würfels von 8 Metern Kantenlänge. In der Mitte jeder Wand befindet sich eine einfache

Holztür mit Klinke. Parsezel hat den Raum durch die nun als einzige offenstehende Westtür verlassen. Die Helden haben keine Chance ihn einzuholen. Versuchen sie es, so löst er sich einfach in Luft auf. Alle Türen sind unverschlossen und lassen sich nach innen öffnen. Die Wände, der Boden und die Decke bestehen aus bearbeitetem Fels, der Raum ist völlig unmöbliert.

Meisterinformationen:

Dieser schlichte Raum ist das A und O des zweiten Traumes. In ihm wird er begonnen und in ihm endet er auch. Der Traum kann nur verlassen werden, wenn alle vier Türen ausgehängt und nach draußen gebracht werden. Wer daraufhin den Raum betritt oder sich in ihm aufhält, wird aus dem zweiten in den dritten Traum geschleudert (siehe das Kapitel: *"Das Ende des Traumes"*). Hierauf werden die Helden aber nur kommen, wenn sie den sich später langsam kompletierenden Vierzeiler:

*"Sind alle Türen fort,
verläßt ihr diesen Ort,
der Anfang birgt das Ende,
zurück, zurück, behende "*

zu deuten wissen.

Die Gänge

Allgemeine Informationen:

Die Gänge sind 2 Schritt breit 3 Schritt hoch und bestehen, wie Raum 1, aus behauenen, allerdings mit feinen Goldpartikeln besetztem Fels.

Meisterinformationen:

Beachtenswerte Abschnitte werden zwischen den Raumbeschreibungen gesondert behandelt.

Gangsystem

Meisterinformationen:

Dieses die Räume 1-5 umgebende Gangsystem wirkt auf eigenartige Weise schallschluckend. Der Schall wird nicht weiter als 6 Meter getragen, um dann durch die Wände völlig absorbiert zu werden. Praktisch bedeutet das: Bis zu einem Abstand von 5 Metern kann alles klar und deutlich gehört werden, zwischen 5 und 6 Metern Entfernung wird der dämmende Effekt auffällig, und bei einer größeren Distanz wird nicht einmal das lauteste Rufen wahrgenommen.

Räume 2 - 5

Allgemeine Informationen:

Die Räume sind absolut identisch und auch von Raum 1

nicht zu unterscheiden. Natürlich befinden sich auch hier keine Einrichtungsgegenstände.

Spezielle Informationen:

Solange die Helden nichts daran ändern, sind alle Türen ge-, aber nicht verschlossen.

Meisterinformationen:

Wer einen dieser Räume betritt und sich dort 30 Sekunden lang aufhält, entmaterialisiert und findet sich im nächsten Raum (Uhrzeigersinn) dieser Art wieder. Von dort geht es nach 30 Sekunden weiter etc. Der transmittierte Held merkt davon nichts, zumal die Räume voneinander nicht zu unterscheiden sind. Befinden sich mehrere Helden im selben Raum, so geschieht mit jedem im 30 Sekunden-Turnus das gleiche. Die Helden, die den jeweiligen Raum als erste betreten haben, verschwinden natürlich auch als erste. Für sie stellt es sich allerdings so dar, als verschwänden die anderen. Hier müssen Sie, lieber Meister, mit äußerster Sorgfalt vorgehen, denn jeder Spieler sollte aus seiner Sicht darüber informiert werden, wer wann verschwindet.

Ein Beispiel: Alf, Rumpel und Rana betreten in dieser Reihenfolge im Abstand von jeweils 10 Sekunden Raum 3. 30 Sekunden nach Alfs Eintritt wird er in Raum 4 versetzt. Erklären Sie also Alf: "Deine Freunde verschwinden plötzlich" und den beiden anderen: "Alf verschwindet vor euren Augen". 10 Sekunden später folgt Rumpel Alf nach. Sagen Sie nun Alf: "Rumpel taucht wieder auf, Rumpel: "Alf ist wieder da" und Rana: "Rumpel ist plötzlich auch weg". Nach weiteren 10 Sekunden können Sie dann der ganzen Runde gemeinsam mitteilen, daß alle drei wieder anwesend sind, bevor sich das Spielchen dann in Richtung zu Raum 5 hin wiederholt. Es ist nicht nötig, daß Sie die einzelnen persönlichen Informationen unter "Ausschluß der Öffentlichkeit" geben. Die Spieler werden so oder so ziemlich verwirrt sein. Damit es Ihnen nicht genauso geht, schlagen wir vor, daß Sie vorher kleine Zettelchen anfertigen, auf denen jeweils ein Heldenname notiert ist. Wenn die Helden einen der Räume betreten, ergänzen Sie die "Startnummern" (Reihenfolge des Eintretens). Die Zettelchen bewegen Sie dann über die entsprechenden Räume auf dem Plan des Schicksals. Vielleicht haben Sie jedoch Glück, und die Helden betreten einen der Räume gleichzeitig. Da einige Helden wilde Spielereien mit dem Öffnen und Schließen der Türen treiben könnten, raten wir Ihnen, die vorbereiteten Räume mit verschiedenen Türstellungskombinationen (am Ende des Heftes) auszuschneiden und in sechs Häufchen aufzuteilen. Hieraus können Sie nun die jeweils aktuelle Raumzusammenstellung an gesonderter Stelle gestalten. Um Verwirrung zu vermeiden, sollten Sie die "Heldenzettelchen" parallel hierzu über den Plan mit den fest eingezeichneten Räumen bewegen. Übrigens leistet eine Armbanduhr mit Sekundenzeiger hilfreiche Dienste.

Folgende Extremsituationen können sich ergeben:

1.) Ein Held stellt sich in eine geöffnete Tür. In diesem Fall entmaterialisiert er sich nicht. Die Räume transmittieren fest oder lose zusammenhängende Masse nur dann, wenn sie sich komplett in einem von ihnen befindet. Auch ein von einem außerhalb stehenden Mitstreiter an der Hand gehaltener "Insasse" wird an seiner Reise gehindert. Es wäre also möglich, an einem Seil oder mittels einer Menschenkette die Räume ungehindert, ohne auf die Zeit achten zu müssen, zu durchqueren.

2.) Ein Held würde sich genau an einer Stelle rematerialisieren, an der sich schon ein anderer befindet. Die Traumwelt läßt ein selbstmörderisches Unterfangen wie dieses nicht zu. Die Rematerialisierung findet dann unmittelbar neben dem anderen Körper statt, die erträumte Materie stößt sich also ab.

Raum 6

Allgemeine Informationen:

Es handelt sich um einen 8 X 8 Schritt großen Raum mit je einer Tür in der Nord- und der Westwand. Die Deckenhöhe beträgt 5 Schritt. Der Raum ist rundum verspiegelt. Die Spiegelflächen (Wände, Decke und Boden) sind völlig plan und jeweils aus einem Stück. Noch nie haben die Helden so perfekte Spiegel gesehen. Das Zimmer besitzt einen unnatürlich klingenden Hall. Auch dieser Raum ist nicht möbliert.

Meisterinformationen:

Der Raum kann nur durch die Nordtür betreten und die Westtür verlassen werden. Die Türen lassen sich nicht feststellen. Obgleich sie sehr leicht durch Klinken zu öffnen sind, reagieren sie mit Urgewalt auf jegliche Versuche sie festzubinden oder oder etwas in den Türspalt zu klemmen. Seile werden zerrissen, eingeklemmte Schwerter regelrecht ausgespien. Wenn die Helden getrennt eintreten, schließt sich die Nordtür hinter jedem einzelnen. Helden, die in der Tür stehen oder sie gar aufhalten wollen, werden auf schnellstem Wege, wie von unsichtbarer Hand, in den Raum geschubst. Verläßt ein Held den Raum durch die Westtür, so wird er so schnell hindurch bugsiert, daß kein Mitstreiter die Chance hat, diesen Weg als Eingang zu nutzen. Die Türen sind weder durch bloße Kraft noch durch Magie zu beeinflussen oder gar zu zerstören. Den Raum verlassende Helden wirken irgendwie seltsam.

Wer diesen Raum durchquert, verläßt ihn als Spiegelbild seiner selbst. Sämtliche Organe liegen nun seitenverkehrt (das Herz schlägt rechts usw.). Der Held, dem dieses als erstem auffällt, bekommt 10 AP. Die Ausrüstung und Bewaffnung bleibt allerdings, wo sie immer war. Daher greift ein in Kämpfe verwickelter "Spiegelheld" in der jeweils ersten Kampfrunde grundsätzlich zur falschen Seite (keine Attacke, keine Parade). Sagen Sie ihm das,

ohne zu erklären, warum. Der Effekt bleibt den ganzen Traum über bestehen, sofern die Spiegelbildreaktion nicht rückgängig gemacht wird. Letzteres ist nur durch ein nochmaliges Durchqueren des Raumes möglich (10 AP für diese Idee).

Wird einer der Spiegel zerschlagen, was durch rohe Gewalt oder Magie möglich ist, wirkt der Raum nicht mehr, der Effekt läßt sich dann auch nicht mehr umkehren.

Helden, die in "verdrehem" Zustand in die Realität zurückkehren, erwachen zwar organisch völlig normal, aber mit vertauschten Koordinationsvorlieben: Rechtshänder werden zu Linkshändern und umgekehrt. Da aber die Muskulatur nicht darauf eingestellt ist, müssen sie ein Abenteuer lang einen Malus von 1 auf Körperkraft und Geschicklichkeit durch Aventurien ziehen (AT- und PA-Basiswerte überprüfen). Zwingt sich ein Held dazu, seine gewohnten Arme und Beine weiter zu benutzen, so gelingt ihm das, nachdem zwei Abenteuer lang seine Geschicklichkeit um 3 Punkte gesenkt war. Übrigens: Ein Schelm, der Raum 6 durch die Wand betritt (Wandstärke 30 cm) oder verläßt, ist vom Spiegeleffekt nicht betroffen. Der Raum wirkt nur auf Helden, die beide Türen passieren.

Raum 7

Meisterinformationen:

Hier stoßen die Helden auf eine äußerst reale Spielart der Illusion. Jeder glaubt gegen einen einzelnen Gegner zu kämpfen. Solange die Illusion nicht gebrochen wird, sind die hierbei erlittenen Schadenspunkte echt und bleiben es auch. Die Helden haben es jedoch gemeinsam mit nur einem Gegner zu tun. Nach der dritten KR und ab dann alle zwei KR steht jedem Helden eine Klugheitsprobe zu. Wenn sie allen gelingt, gilt die Illusion als durchschaut. Natürlich wirkt illusionsbrechende Magie ebenso.

Der Gegner, gegen den jeder Held zu kämpfen hat, ist übrigens die exakte Kopie seiner selbst. Diese Illusion ist viel perfekter, als es in der realen aventurischen Welt möglich wäre. Der Doppelgänger hat zu Beginn des Kampfes alle derzeitigen Werte des Originals (bis auf die Werte für Flug und Sturz) und denkt auch gleichartig. Mit einem Unterschied: Er kann das Wissen um diese Gleichartigkeit des Denkens nicht einsetzen um sich einen Vorteil zu verschaffen. Ein "Spieler-Held" jedoch, der dem Meister erklärt, er versuche es zu nutzen, daß er sein Gegenüber wie sich selbst kenne, erreicht damit, daß der Meister alle im Kampf entscheidenden Werte des Doppelgängers (AT, PA, KK, GE, TP und bei magisch begabten Doppelgängern zusätzlich die Werte für MU, CH, KL, sowie alle ZF-Werte) um jeweils 4 Punkte senkt. (Zauber die hierdurch unter einen ZF-Wert von -5 fallen, gelten als deaktiviert.)

Wird die Illusion nicht gebrochen (vergessen Sie nicht die

regelmäßigen Klugheitsproben), so ziehen sich alle Doppelgänger zurück, wenn die LE mindestens eines Doppelgängers um mehr als 20 Punkte gesunken ist. Sie verschmelzen dann förmlich mit ihrer Umgebung und lassen sich nicht wiederfinden. Die Landschaft, welche ein Abenteurer dann vor sich sieht, können Sie den verschiedenen Heldentypen auf folgende drei Arten beschreiben:

A (Für Zwerge, Nivesen, Streuner, Gaukler, Schelme und Firun-Geweihte):

Allgemeine Informationen:

Hinter der Tür beginnt eine schwüle Sumpflandschaft, die sich schier endlos bis zum Horizont erstreckt. Der Himmel liegt hinter dichtem Nebel verborgen. In größerer Entfernung steht ein Mensch (Zwerg). Er winkt dem Helden zu und scheint auf ihn zu warten.

Spezielle Informationen:

Wenn der Held eintritt, so befindet er sich plötzlich mitten in diesem Gelände. Die Eingangstür steht samt Türrahmen im Schlamm. Mitstreiter sind nicht mehr zu sehen (sie sehen ihn auch nicht, da sie ihre eigene Illusion haben). Läuft der Held nun zurück und durchschreitet die Tür, so befindet er sich wieder im Gang. Geht er aber auf die Person im Hintergrund zu, so registriert der Held einerseits, daß er nur einige Zentimeter im Schlamm einsinkt und andererseits, daß das Gegenüber sich als sein Ebenbild herausstellt, welches im Übrigen sofort angreift. Die Tür ist jetzt etwa 100 Meter entfernt.

Meisterinformationen:

Eine Flucht ist denkbar, aber mit schweren Einbußen verbunden (3 unparierbare Attacken). Der Doppelgänger eröffnet den Kampf mit den Worten: "Hallo Bruder, du bist überflüssig", oder: "Stirb, du Nachbildung".

B (Für Novadis, Thorwaler, Elfen und Efferd-Geweihte):

Allgemeine Informationen:

Hinter der Tür beginnt ein gewaltiger Höhlenkomplex. Allein die erste Höhle muß mindestens 30 Schritt hoch sein. In einiger Entfernung, da wo eine Höhle in die nächste übergeht, steht ein Mensch (Elf).

Meisterinformationen:

siehe A

C (Für Krieger, Mohas, Druiden, Magier, Hexen und die bisher nicht genannten Geweihten):

Allgemeine Informationen:

Hinter der Tür beginnt eine riesige, vereiste Hochebene. Kalter Wind pfeift über die Landschaft. Die Ebene ist öde und leer, nur in einiger Entfernung steht ein Mensch und winkt dem Helden zu.

Spezielle- und Meisterinformationen

Der Boden ist griffiger, als er aussieht. (Ansonsten vergleiche A)

Meisterinformationen:

Sollten mehrere Ihrer Helden vom gleichen Typus sein, dann beschreiben Sie den Betreffenden ruhig auch dieselbe Landschaft. Das ändert jedoch nichts daran, daß jeder von ihnen völlig allein dasteht und sich seinem eigenen Doppelgänger gegenüber sieht.

Gelingt es die Illusion zu durchschauen, so stehen plötzlich alle in einem 15 m hohen L - förmigen Raum mit kahlen Wänden und einer den ganzen Boden bedeckenden, übelriechenden Schleimschicht. Elfen, die nun nicht sofort den Raum verlassen, müssen sich erbrechen und sind eine SR lang völlig wehrlos. Sie erholen sich erst im Laufe einer weiteren SR, wenn sie wieder draußen sind. An der Biegung des Raumes befindet sich ein etwa 4 mal 4 m großes, quallenartiges Monster, das den Zugang zu einer Holztruhe versperrt. Dieses Wesen, es besitzt keine erkennbaren Sinnesorgane oder Gliedmaßen, ist für die hochkomplizierte Illusion verantwortlich. Nun, da es erkannt ist, bewirft es die Helden in jeder KR mit zwei Ladungen ätzender Gallerte. Parieren kann es nicht. Magische Angriffe schaden ihm genauso wie mechanische. Es kämpft bis zum bitteren Ende. Die Gallerte wirft es ausschließlich auf ungeschützte Körperstellen (meist ins Gesicht); parieren können die Helden nur durch Ausweichen oder mit Hilfe eines Schildes. In beiden Fällen wird statt eines Parade - Wurfes eine Geschicklichkeitsprobe fällig.

Die Werte des Monsters:

MU: 18	AT: 12	PA: 0	SP: 5
MR: 7	GS: 0,5	LE: 80	RS: 2 MK: 35

Sollte die Illusion nicht gebrochen werden, selbst wenn die Klons die Kämpfe aufgeben, so bleiben die Pseudolandschaften bis zum Austritt durch die Tür erhalten und der eigentliche Gegner vor den Blicken der Helden verborgen. Diese können dann, so sie wollen, kilometerlang sinnlos in der Gegend herumspazieren, ohne etwas zu finden. Besiegen sie jedoch das Quallenwesen selbst, so finden sie in der dahinterstehenden 100 x 80 x 60 cm großen Holztruhe (unverschlossen) 100 Golddukat und 6 Edelsteine (auswürfeln). Wie Sie sich wohl denken können, lieber Meister, können diese Reichtümer natürlich nicht mit in das wahre Leben genommen werden.

Die vier Fläschchen mit je einer Portion Heiltrank (je 15 LE - Punkte), die im Deckel der Truhe versteckt sind (wer sich in irgendeiner Form mit dem Deckel beschäftigt, findet sie) können jedoch im Traum wertvolle Dienste leisten. Abgesehen von der Truhe ist der Raum leer. Helden, die Wände oder den Boden untersuchen, verlieren für 10 SR einen CH - Punkt. Dieses gilt nicht für Zwerge (die "duften" sowieso). Die während der Kämpfe

erlittenen Schadenspunkte sind echt.

Übrigens: Helden, die den Raum gar nicht erst betreten wollen und statt dessen mit Hilfe von Händen, Schwertern oder irgendwelchem Werkzeug Bodenproben entnehmen, müssen leider feststellen, daß sich diese in Luft auflösen, wenn sie den Raum verlassen. Auf diese Weise läßt sich die Frage, wer denn jetzt die "richtige" Landschaft sieht, also nicht beantworten. Auch hier ändert die Erkenntnis der Spieler, es müsse sich um eine Illusion handeln, nichts an der Aufrechterhaltung derselben.

Raum 8

Allgemeine Informationen:

Dieser trapezförmige Raum ist vorne 20, hinten 8 m breit, 8 m tief und 6 m hoch. Wände, Decke und Boden sind aus 40 x 40 cm großen Steinquadern zusammengesetzt. Der Raum kann durch die einzige Tür in der Südwand betreten werden. Sein letztes Drittel ist durch stabil wirkende Gitterstäbe vom vorderen Teil abgetrennt. Auf dem Boden liegt dort eine völlig ausgehungert wirkende Gestalt.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist verschlossen, kann aber durch eine gelungene "Mechanik" - Probe, Magie oder rohe Gewalt (KK - Probe) geöffnet werden. Bei genauem Hinsehen entpuppt sich die eingesperrte Gestalt als die Mutter bzw. erste große Liebe des Betrachters. Auf Zuruf antwortet die Person nur mit einem gequälten Röcheln.

Meisterinformationen:

Die (Der) Gefangene ist eine Illusion. Bricht niemand die Illusion auf magischem Wege, so steht jedem Betrachter eine KL - Probe +3 zu, um die Täuschung zu durchschauen. Wer hierbei Glück hat, erkennt, daß es hinter der Tür ca. 5 m tief abwärts geht und weder Gestalt noch Gitter noch ebenerdiger Boden tatsächlich vorhanden sind. Wer das erkennt, kann seine Freunde warnen. Mißlingt die KL - Probe des ersten Helden, so läuft dieser los und stürzt 5 m tief auf den nackten Steinboden (1W6 + 7 SP oder gelungene Sturz - Probe). Für diejenigen Helden, die bis dahin noch keinen Blick in den Raum geworfen haben, stellt es sich so da, als käme ihr Freund ohne erkennbaren Grund nicht mehr heraus.

Sie hören keine Schreie und bekommen keinerlei Informationen. Sie als Meister teilen also dem ersten in den Raum blickenden Helden zunächst nur mit: "Du siehst deine Mutter. Sie ist hinter Gittern gefangen und wirkt sehr geschwächt", und wenden sich dann, während Sie seine KL - Probe durchführen und gegebenenfalls den Schaden auswürfeln, zunächst einem anderen Helden zu: "Während euer Mitstreiter, ohne euch zu beachten, den Raum betritt, möchte ich wissen, wie ihr euch verhaltet". Wird irgendein Held erwartungsgemäß mißtrauisch, so wäre es ihm beispielsweise möglich, ohne in den Raum

hineinzusehen, den Abgrund mit dem Schwert oder der Hand zu ertasten, einem abgestürzten Mithelden ein Seil herunterzulassen und auf diese Weise wieder herauszuhelfen. Wer jedoch einen Blick riskiert, muß die Probe - und eventuell die Absturzprozedur über sich ergehen lassen, es sei denn, ein Wissender (KL - Probe +3 gelungen) erklärt vorher die Lage.

Raum 9

Allgemeine Informationen:

Der Raum wird durch die unverschlossene Tür im südlichen Teil der Ostwand betreten. Der Gang endet an dieser Stelle (K 15) vor massivem Fels. Der Saal hat erhebliche Ausmaße und ist rundum mit Holz verkleidet. Ziemlich weit hinten steht etwas Mobiliar, im vorderen Teil ist der Parkettboden unverstellt.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist 8 m tief, 56 m breit und 8 m hoch. Das Mobiliar im Hintergrund kann man erst dann genau erkennen, wenn die Hälfte der Strecke nach Norden zurückgelegt ist. Es handelt sich um einen runden, großen Tisch und sieben Ledersessel. Befindet sich mindestens einer der Helden in der Mitte des Raumes (I/J 14), öffnet sich die nun erst zu erkennende, wandfarbene Tür in der Nordwand; sieben gesichtslose Zwerge in voller Kampfmontur treten ein und kommen mit gezückten Waffen auf die Helden zu.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich jetzt in den Gang zurückziehen, lassen die Zwerge sich auf den Sesseln nieder und warten. Um an ihnen vorbeizukommen, müssen sie besiegt werden. Leider ist ausgerechnet Raum 9 derjenige, in dem geheimste Wünsche wahr werden, und zwar mit der unbekämpfbaren Konsequenz von traumatischen Fakten. Jeder Held, der den Raum betritt, bemerkt, wie eine Änderung mit ihm vorgeht. Nichtmagiekundige, Geweihte ausgenommen, werden von astralen Kräften durchströmt (jeder bekommt 50 AE - Punkte) und wissen, daß sie alle Hauszauber der Auelfen mit Ausnahme von Balsamsalabunde mit einem ZF - Wert von +10 beherrschen. (Verlesen Sie eine Kurzbeschreibung.) Um zaubern zu können, muß korrekt vorgegangen werden. Das heißt, der richtige Spruch wird benötigt und gegebenenfalls die dazugehörigen Bewegungen. Natürlich dürfen die betroffenen Spieler jetzt keine Regelbücher wälzen. Der Meister sollte ihnen auch keine weiteren Tips geben. Magiekundige Helden jedoch dürfen mit einem Rat zur Seite stehen; letztere verlieren nämlich leider ihre gesamte Astralenergie. Vertraute behalten ihre Fähigkeiten, können sie aber nicht der Hexe zugänglich machen. Magische Artefakte (auch Hexenbesen) bleiben wirksam. Hat der Kampf mit den Zwergen einmal begonnen, so ist ein "Beratungsrückzug" schwierig, da die Zwerge jetzt

überall hin folgen, bis sie geschlagen sind. Den Raum verlassen sie allerdings nicht. Die "Neumagier" unter den Helden müssen eine AT - und PA - Reduzierung auf einen Wert von 7 für alle Kampftechniken hinnehmen, in denen sie einen höheren Wert besaßen. "Exmagier, - druiden, - schelme, oder - hexen" hingegen verlieren sämtliche Kampfbeschränkungen und dürfen sich für alle Waffengattungen, in denen sie niedrigere Werte besaßen, AT - und PA - Werte von 17 notieren. Die dazugehörigen Waffen müssen sie sich schon selbst besorgen.

Elfen, die Raum 9 betreten, bleiben völlig unverändert. Sie interessierten sich immer schon für alle Aspekte des Lebens und haben diesbezüglich keine verborgenen Wünsche. Geweihte fast aller Art werden zu Rahja - Anhängern. Sollte die Gruppe einen Rahja-Geweihten mit sich führen, so wechselt dieser zum Travia - Kult. Solchermaßen veränderte Geweihte beider Arten sind an Kämpfen nicht interessiert und versuchen sich herauszuhalten. Werden sie angegriffen, so parieren sie durch Ausweichen (GE - Probe), greifen aber selbst nicht an, auch wenn es ihnen an den Kragen geht.

Wird der Raum auf irgendeinem Wege verlassen, verschwindet der "Spuk" und alles ist wieder normal. (Im Kampf erlittene Schäden bleiben natürlich bestehen.) Betritt man ihn dann erneut, so werden die Helden wieder "umgedreht" (selbstverständlich nur noch mit den verbliebenen Astralpunkten). Die Zwerge kämpfen, bis sie sich beim Stand von 0 LE - Punkten in Luft auflösen. Das gleiche geschieht mit Zwergen, die gefangengenommen oder zu Beherrschungsopfern gemacht werden. Die Sessel verbergen keine Geheimnisse, der Tisch hat jedoch eine Schublade, in der sich 25 Dukaten, 62 Silbertaler und ein Schlüssel befinden. Der Schlüssel passt in die Ausgangstür in der Nordwand, die sich sonst nur mit viel Kraft (KK - Probe +3, bei Mißlingen 1W6 SP), großem mechanischen Talent ("Mechanik" - Probe +5) oder Magie öffnen läßt.

Die Werte der Zwerge:

MU: 11 AT: 8 PA: 7 TP: 1W+2 (Kurzschwert)
MR: 0 LE: 40 RS: 4

Helden, die in diesem Raum den ersten oder zweiten "Tod" durchmachen (siehe *Die Traumreise*), erwachen am Ende aller Kampfhandlungen im Gangstück F 14 mit dem neuen Wert für ihre Lebensenergie. Sie erinnern sich an alle bisherigen Erlebnisse mit Ausnahme der Zeit zwischen Tod und Erwachen.

Raum 10

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet vor einer eisenbeschlagenen Tür. In deren Mitte ist ein ca. 30 cm durchmessender Kreis aus Kupfer angebracht. Die Tür öffnet sich selbsttätig nach innen,

sobald der erste Held bis auf einen Meter herangekommen ist. Sie gibt den Blick frei auf einen in waberndes bläuliches Licht getauchten, viertelkreisförmigen Raum, von dem eine beeindruckende Ausstrahlung ausgeht. Helden, die den Raum betreten, sind einerseits nicht in der Lage festzustellen, wie Wände, Boden und Decke (7 m hoch, 8 m Radius) beschaffen sind und ob der Raum leer ist oder nicht, andererseits haben sie das sichere Gefühl, der realen Welt sehr viel näher zu sein als zuvor. Nachdem sie sich diesen ersten Eindruck verschafft haben, erscheint plötzlich mitten im Raum eine tennisballgroße, rote Feuerkugel, die sich sogleich der gewölbten Südostwand zuwendet und beginnt, brennende Buchstaben an diese zu schreiben. Langsam formen sich die Worte: "Sind alle Türen fort". Wenige Sekunden nachdem die Kugel ihre Arbeit beendet hat, verlöscht sie samt der Inschrift.

Spezielle Informationen:

In der Westwand befindet sich eine zweite Tür, die in der Gestaltung mit der ersten übereinstimmt. Auch sie ist unverschlossen.

Meisterinformationen:

Dies ist der erste von vier viertelkreisförmigen Räumen, in denen den Helden jeweils ein Vers des Gedichtes mitgeteilt wird, welches ihnen den Ausgang aus dem zweiten Traum verrät. Die Helden dürfen sich nun schon mal den Kopf zerbrechen und den Raum vergeblich nach geheimnisvollen Ausgängen absuchen. Die Feuerkugel ist unbeeinflussbar. Wer sie berührt (auch mittelbar über Schwerter oder Stöckchen) oder versucht, sie magisch zu manipulieren, verbrennt sich äußerlich (bzw. innerlich) und erleidet 1W6 SP. Wer sie mit Flüssigkeiten benetzt, erreicht nur, daß im ganzen Raum siedende Tröpfchen umhersprühen. Es verteilen sich dann 2W6 Schadenspunkte auf alle Anwesenden. Was für die Kugel gilt, trifft auch auf die Flammenschrift zu.

Raum 11

Allgemeine Informationen:

Die einzige Tür ist weit geöffnet. Der Raum ist 8 m lang und knickt etwa 2 m hinter dem Eingang nach links ab. Von der Tür aus blickt man geradeaus auf eine Schrankwand, mit Türen und Schubladen, die kleiner sind als gewohnt (Zwerge ausgenommen). An der rechten Wand hängen einige Gemälde mit Bergmotiven. Der Boden ist mit mehreren bunten Webteppichen bedeckt.

Spezielle Informationen:

Vor der Nordwand steht ein etwa 10 m langes, 1,50 m hohes Regal, das mit Hunderten von Büchern vollgestellt ist. Man findet ausschließlich in zwergischer Sprache abgefaßte Sachbücher, die sich mit Themen wie Bergbau, Ackerbau und zwergischer Geschichte auseinandersetzen. Die Dek-

kenhöhe des Raums beträgt etwa 2 m. Die Schrankwand enthält nur zwergische Kleidungsstücke, persönliche Dinge und jede Menge kunstvoll gearbeiteten Nippes. An der Ostwand steht ein von vier kleinen Stühlen umrahmter Tisch. Dahinter hängt ein Ölgemälde, dessen optischer Mittelpunkt die Darstellung eines golden glänzenden Zepeters bildet. Während die Helden wahrscheinlich sofort daran gehen, Schrank und Regal zu durchwühlen, sitzt plötzlich Parsezel, ihnen zugewandt, am Tisch. In seinen Händen hält er offenbar ein Pergament, dessen geschriebenen Inhalt er leichenbläß, mit weit aufgerissenen Augen liest.

Meisterinformationen:

Der Raum stellt eine exakte Kopie von Parsezels Wohnzimmer dar. Das Schriftstück, dessen Inhalt die Helden nicht sehen können, ist Bonderiks Erpresserbrief. Sobald der Hüter berührt oder angesprochen wird, löst er sich in Nichts auf, ohne den Brief oder Spuren zu hinterlassen. Auch diese Szene ist nur ein traumischer Gedankenketzen des ohnmächtigen Zwerges; ein bescheidener Hinweis auf die erschütternden Zusammenhänge (Status: traumatisches Fakt). Der Tisch, die Stühle und auch der Holzboden unter den Teppichen verbergen keine Geheimnisse, Schätze oder Fallen.

Raum 12

Allgemeine Informationen:

Der Gang (G 6) führt direkt in einen Raum mit gewaltigen Ausmaßen (56 x 20 x 10 m). Der Zugang wird durch keine Tür versperrt. Im Raum scheint ein reges Treiben zu herrschen. Die hierzu passenden Geräusche (Johlen, Lachen, Gezeter) kann man erst beim Betreten des Raumes wahrnehmen, dann jedoch schlagartig in überraschender Lautstärke. Bei den Akteuren handelt es sich ausschließlich um Zwerge.

Spezielle Informationen:

Wer den Raum betritt und sich umsieht, kann die Anzahl der Zwerge auf etwa 30 schätzen. In der Mitte des hinteren Raums steht ein etwa 40 cm durchmessender, 150 cm hoher Mast, der voller Wurfäxte steckt. Jeder der Zwerge ist mit mehreren solcher Waffen ausgestattet. Offensichtlich wird hier ein Turnier ausgetragen, bei dem es, dem gut gefüllten Topf nach, um ziemlich viel Geld geht. Die Zwerge kümmern sich nicht um die Eindringlinge; stellen diese jedoch das Spiel betreffende Fragen, so bieten sie ihnen bereitwillig die Teilnahme an.

Die Spielregeln werden folgendermaßen erklärt: Jeder Mitspieler (bisher sind es 10) wirft der Reihe nach von einer Markierung aus auf den Mast. Wer nicht trifft, scheidet aus. Es werden so viele Runden gespielt, bis nur noch einer übrig ist. Sollten alle Verbliebenen auf einen Schlag ausscheiden, so wird diese Runde wiederholt. Jede Runde muß zuende gespielt werden; es ist also unerheblich, in welcher Reihenfolge geworfen wird. Der Einsatz je Spiel (nicht pro Runde)

beträgt 5 Silbertaler für jeden Teilnehmer. Der Sieger bekommt alles. Aus dem Spiel auszusteigen, ist jederzeit möglich. Wer mitten im Durchgang aufgibt, hat diesen natürlich verloren.

Die Helden können ferner feststellen, daß der Raum wegen der grob beschlagenen Wände einen höhlenartigen Eindruck macht, der Gang hinter dem Mast weitergeht und im Westteil der Nordwand ein 6 x 6 m großer Spiegel hängt, der sich nicht abnehmen und auch nicht zerschlagen läßt. Er gibt verläßlich jedermanns Spiegelbild wieder.

Meisterinformationen:

Die einzige Besonderheit des Spiegels besteht darin, daß er von der anderen Seite (Raum 18) durchsichtig ist, was jedoch an dieser Stelle keine Rolle spielt. Helden, die Raum 6 völlig unbedarft ohne Gegenmaßnahmen durchlaufen haben, kommt ihr Spiegelbild merkwürdig unvertraut vor. Beobachten sie sich gegenseitig im Spiegel, so erscheint den anderen das Spiegelbild der "verdrehten" Helden "normaler" als der vor ihnen Stehende. Noch können die Abenteurer unter großem Aufwand zu Raum 6 zurückgehen und sich "umdrehen" lassen.

Die Zwerge reagieren auf Angriffe gar nicht. Sie sind hart wie Granit und immun gegen magische Attacken. Auch nach intensiven Fesselungen lassen sie sich, dank ihrer ungeheuren Kräfte nicht wegschleppen. Sollten die Helden den Topf (Inhalt nach Belieben des Meisters) stehlen, so folgen die Zwerge ihnen nicht. Wurfäxte (mit normalen Werten) können ebenfalls geklaut werden.

Wollen die Helden nicht mitspielen, so fahren die Zwerge einfach mit ihrem Spiel fort. Das Ziel ist ca. 30 m weit entfernt und als klein einzustufen (Wurfproben + 13). Die Zwerge 1 -5 haben einen Wurfaffenwert von 17, Nummer 6-9 von 18 und Nummer 10 von 20. Sie geben außer den Spielregeln und einigen üblen Flüchen nichts von sich preis; nicht einmal ihre Namen. Die Helden besitzen soviel Geld, wie im wirklichen Aventurien in ihren Taschen steckt, falls sie innerhalb der Träume nichts verloren oder hinzugewonnen haben. Natürlich ändert sich ihr Vermögen auch hier nur innerhalb des Traumes. Die Zwerge verfügen über unbegrenzte Geldvorräte. Beim Betreten des Raumes und in jeder folgenden Spielrunde, in der sich die Helden innerhalb des Turnierzimmers aufhalten, wird eine kombinierte Klugheits/ Goldgier -I - Probe fällig.

Scheitern bewirkt hier keinen Schürfdrang, sondern den Wunsch, ewig weiterzuspielen. Helden, die aus dem Turnier aussteigen, dürften daran interessiert sein, den Raum durch den südlichen Ausgang zu verlassen. Leider sind unsere scherzhaft veranlagten Zwerge nicht davon abzuhalten, ständig weiter auf den Mast zu werfen. Nichtsahnende Helden werden hundertprozentig, laufende sechzigprozentig (1-12 auf W20) und laufende, sich hinter einem Schild versteckende mit fünfzigprozentiger Wahrscheinlichkeit von einer Wurfaxt getroffen. Allerdings steht jedem Helden vorher eine einfache Akrobatik

- Probe zu. Die Äxte verursachen 1W6 + 3 SP. Die Zwerge zielen nicht bewußt auf die Helden (Zickzacklaufen zwecklos), lachen aber dennoch bei jedem Treffer kräftig. Wer 3 m oder höher fliegt, kann die Verletzungen vermeiden. Ebenso denkbar wäre Teleportation oder ähnliches. Der Stamm als Deckungsmöglichkeit ist bereits in die Wahrscheinlichkeit eines Treffers einberechnet. Die Zwerge unterbrechen die Spiele niemals, um die Äxte zurückzuholen, sondern tun letzteres mit der Gelassenheit von Unverwundbaren, während die anderen weiterwerfen. Die Pausen zwischen den Spielen sind ebenfalls zu kurz, um sie zu einer schnellen Flucht nutzen zu können. Alle Geschehnisse in Raum 12 sind traumatische Fakten. Wird der Raum verlassen, verstummen schlagartig alle Geräusche. Die sich über die Helden köstlich amüsierenden Zwerge können allerdings noch gesehen werden.

Raum 13

Allgemeine und spezielle Informationen:

Siehe Raum 10, mit Ausnahme von folgenden Dingen: Der Eingang liegt im Westen, der Ausgang im Osten. Es erscheint weder eine Feuerkugel, noch eine Flammenschrift. Stattdessen ist der Raum erfüllt von einem sphärischen Singsang, der sich allmählich zu einer unheimlichen Stimme wandelt, die aus den einzig verständlichen Worten den Satz: "Verlaßt ihr diesen Ort" formt. Danach geht die Stimme wieder in einen gleichförmigen Gesang über.

Meisterinformationen:

Dies ist nach Raum 10 der zweite, zu einem Ganzen gehörende Viertelkreis mit der zweiten Gedichtzeile. Die Stimme läßt sich in keinem Fall beeinflussen. Sie ist auch zu hören, wenn man sich die Ohren zuhält oder mit einem Zauber den Schall unterdrückt. Sollten die Helden, um sich vor (Ihnen, lieber Meister, genau wie uns völlig unbekannten) üblen Auswirkungen der sphärischen Gesänge zu schützen, im Eiltempo Raum 13 durchqueren, so haben sie halt Pech gehabt und müssen ohne diese Versinformation weiterziehen. Ansonsten siehe die Meisterinformationen zu Raum 10.

Tunnel 14

Allgemein und Spezielle Informationen:

Siehe Gangsystem

Meisterinformationen:

Auf dem Gang überqueren die Helden eine nur bei genauem Hinsehen erkennbare, da dem Steinboden perfekt angepaßte, Falltür. Die Falltür mißt 1,50 m im Durchmesser und ist kreisförmig.

Bei einer Belastung von 20 kg (800 Unzen) kippt die

Klappe nach unten weg. Helden, die diese betreten haben, fallen in eine 6 m tiefe Grube (Sturz - Probe) und kassieren 2W6 + 4 Schadenspunkte.

Raum 15

Allgemeine Informationen:

Dieser 12 x 40 m große Raum (Deckenhöhe 10m) wird durch eine Tür im westlichen Teil der Südwand betreten. Die Tür besitzt die Form eines Sargdeckels. Wer im Raum steht, sieht, daß sie von innen mit schwarzem Samt ausgeschlagen ist. Es handelt sich um eine Pendeltür, die über keinen Schließmechanismus verfügt. Der Raum ist völlig schwarz und scheint keinen zweiten Zugang aufzuweisen. Einzelne Helden, die den Raum durchsuchen, finden nichts, fühlen sich aber bedrückt. Das im zweiten Traum übliche Licht leuchtet auch diesen Raum spärlich aus; die Sichtverhältnisse lassen sich durch den Einsatz zusätzlicher Lichtquellen nicht verbessern.

Spezielle Informationen:

Erst wenn alle Helden gleichzeitig im Raum stehen, bemerken sie voller Unbehagen, daß sich der Geist eines jeden aus den Körpern hebt, ohne sich irgendwie dagegen wehren zu können. Die Körper verharren völlig regungslos, und die "Geister" schweben exakt über den dazugehörigen Leibern 20 cm unter der Decke, immateriell und unsichtbar, aber dazu imstande, die unter ihnen liegende Szenerie zu sehen. Tiere (auch Zaubertiere) sind von diesem Effekt nicht betroffen, ziehen sich aber völlig verängstigt zur Nordwand zurück. Nach ca. 30 Sekunden beginnen sich aus den schwarzen Wänden einige dunkle Gestalten zu lösen (Anzahl gleich der der Helden). Nach einer weiteren halben Minute haben sie sich völlig von den Mauern getrennt und gehen langsam auf die Helden zu. Ihr Aussehen mit dem einer halb zerfallenen Leiche zu vergleichen, wäre mehr als geschmeichelt. Um ihre Gebeine klirren Schwerter und Rüstungen.

Meisterinformationen:

Lieber Meister, jetzt wird's schwierig. Immerhin könnten Sie Ihr Gesicht als großer Organisator verlieren, die Helden dagegen nur ihr Leben. Lassen Sie uns also vorne beginnen.

Einzelne, in den Raum vordringende Helden finden tatsächlich nichts. Veranlassen Sie die Abenteurer aber, nur um sie zu beunruhigen, zu einer Totenangst-Probe. Bei Gelingen schreiben Sie mit bedeutsamen Gesichtsausdruck das Kochrezept für Ihre morgige Hühnersuppe auf und lassen die Helden ansonsten unbehelligt. Sind mit Sicherheit alle Helden im Raum, dann unterbrechen Sie, um späteren Unkenrufen vorzubeugen, die Spielhandlung und lassen sich von jedem Spieler den derzeitigen Standort durchsagen. Vermitteln Sie ihnen dann den ersten Teil der Speziellen Informationen und lassen 30 Sekunden Zeit, um auf die Situation zu reagieren. Erklären Sie dann

den Sachverhalt mit den sich lösenden Untoten und gewähren weitere 30 Sekunden. Danach greifen die Untoten die Heldenkörper an.

Die "Geister" können während der ganzen Zeit kommunizieren (die Spieler, nicht die Heldenkörper, dürfen sich beraten) und haben eine Chance, dem sicheren Ende zu entgehen: Sie sollten ihren Körpern "laut"gedachte Einzelbefehle "zurufen". Hierbei muß unbedingt die Befehlsform gebraucht werden ("Schlage eine Attacke!" "Pariere!"). Sagt der Held einfach: "Ich gehe zur Tür" statt: "Geh zur Tür!", so bleibt der Körper bewegungslos auf der Stelle stehen. Wie detailliert die Anweisungen sein müssen und wie schnell sie "gedacht" werden sollen, überlassen wir Ihrer meisterlichen Güte. Wir meinen, daß es im Wesentlichen darauf ankommt, das Prinzip zu erkennen (20 AP), und daß Sie daraufhin nur bei grob fahrlässiger Schlampigkeit der Spieler mit einigen Fehlreaktionen der Heldenkörper die Abenteurer auf den Pfad der Verteidigungsfähigkeit zurückführen sollten. Lassen Sie es also ruhig durchgehen, wenn die "Heldengeister" sagen: "Ziehe dein Schwert und greife ihn an" oder "Sprich ein: Fulminictus Donnerkeil". Reagieren Sie jedoch mit Härte ("Dein Körper fällt nach hinten um") auf Allgemeinplätze wie "Hau sie alle platt und verdrück' dich nach Norden!" Sobald die Kämpfe begonnen haben, teilen Sie den Spielern außerdem mit, daß sich gegenüber dem Eingang an der Nordwand eine neue Tür (auch in der Sargdeckelform) bildet, während die Eingangstür einfach verschwindet und durch pechschwarzes Gemäuer ersetzt wird.

Alle Tiere ergreifen diese Gelegenheit zur Flucht. Die Helden können nun entweder nichts tun und sich erschlagen lassen, gegen die Untoten kämpfen (Werte siehe unten) oder die Flucht durch die Nordtür versuchen. Bei letzterem muß allerdings jeder 4 unparierbare Attacken über sich ergehen lassen, da die Heldenkörper pro Befehl nur ein bis zwei Meter gehen und sich dabei nicht außerdem noch wehren können. Vielleicht gelingt es den Helden aber auch, in ausreichender Höhe zur Tür zu fliegen. (Die Untoten erreichen mit ihren Schwertern bis zu 4 m hoch schwebende Helden.) Sie müssen dann nur 2 Attacken über sich ergehen lassen.

Bei Bedarf können sich die Helden mit Hilfe der "erschlagenen" Untoten neu ausrüsten. Jeder trägt ein Schwert (W + 4 TP, aber BF 3) und ein übelriechendes Kettenhemd in menschlicher Größe, welches allerdings so ekelhaft aussieht, daß man den Helden von einer Anprobe abraten sollte. Wer trotzdem eine dieser Rüstungen anlegt, muß, solange er sie trägt, einen Abzug von -3 auf seinen Charisma - Wert in Kauf nehmen, höchstens jedoch bis zum Ende der Traumreise. Beutestücke können, wie gewöhnlich, nicht aus dem Traum in die Realität mitgenommen werden. Die Untoten verlassen auf keinen Fall Raum 15, folgen den Helden also nicht, wenn diesen die Flucht in den Gang gelingt. Sobald die Heldenkörper die Nordtür passieren, vereinigen sich Geist und Körper

wieder. Alle Geschehnisse in Raum 15 besitzen den Status von traumatischen Fakten.

Die Werte der Untoten:

MU: 20 AT: 7 PA: 7 TP: 1W+4

MR: 5 GS: 2 LE: 15 RS: 4 MK: 20

In Raum 15 sterbende Helden (1. oder 2. Tod) finden sich jenseits der Nordtür mit 2/3 bzw. 1/3 ihrer ursprünglichen LE wieder.

Raum 16

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Siehe Raum 10, mit Ausnahme von folgenden Dingen: Der Eingang liegt in der diagonal zum Gang verlaufenden Südostwand, der Ausgang in der bogenförmigen Westwand. Es erscheint keine Feuerkugel (und keine sphärische Stimme). Statt dessen steht mitten im Raum ein 4 m breites, 3 m hohes, aus Marmor gemeißeltes Denkmal. Motiv und Sockel bestehen aus einem Stück. Das Denkmal stellt völlig naturgetreu den Hohen Rat der Zwerge dar; auf dem Sockel ist ein in neuaventurisch abgefasster Satz eingemeißelt: "Der Anfang birgt das Ende".

Meisterinformationen:

Bei einer Untersuchung des Denkmals ergeben sich keine neuen Aspekte. Versucht jemand, es zu beschädigen oder gar zu zerstören, so zerfällt es zu feinem Staub, der überall im Raum herumfliegt und jeden Helden, der sich gerade hier aufhält und nicht sofort sagt, daß er die Luft anhält, 1W6 LE kostet.

Raum 16 ist nach den Räumen 10 und 13 der nächste Teil eines Kreises mit der dritten von vier entscheidenden Versinformationen.

Raum 17

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist etwa 8 x 12 m groß, 4 m hoch und wird durch eine schmucklose, unverschlossene, nach außen zu öffnende Holztür betreten. Boden und Wände sind voller Kohlestrieche, die den Eindruck erwecken, ein Höhlenmensch habe mehrere Versuche unternommen, ein Labyrinth zu zeichnen. An der Westwand sieht man drei stockfinstere (der Raum weist das übliche Licht auf) 1,5 m breite und 2,5 m hohe Gänge. Im Raum steht eine ziemlich vergammelte Pritsche, auf der ein zwergisches Skelett liegt. In seiner rechten Hand hält es ein Stück Kohle. Ansonsten ist der Raum leer.

Spezielle Informationen:

Bei Berührung fällt das Skelett auseinander. Die Kohle purzelt über den Boden und hinterläßt schwarze Spuren, die an die Zeichnungen erinnern.

Meisterinformationen:

Die drei Gänge (a, b und c) sind auf geheimnisvolle Weise miteinander verbunden. Wer Gang a durchläuft, kehrt automatisch, ohne auf irgendwelche Abzweigungen zu stoßen, durch Gang b in den Raum zurück. Von Gang b jedoch führt der Weg nach Gang c und von Gang c nach Gang a. Wie auch immer, die Helden kommen jedesmal wieder in Raum 17 heraus und finden innerhalb dieser drei Gänge keinen weiterführenden Ausweg. Wie im wirklichen Leben (ebenfalls in Parsezels), so gilt auch hier: Für die am kompliziertesten aussehenden Probleme gibt es oft die simpelsten Lösungen. Genau gegenüber der Eingangstür befindet sich eine Geheimtür (d), die sich schon öffnet, wenn sich nur ein Held dagegen lehnt. Das Skelett auf der Pritsche, gefangen in der Ausweglosigkeit seiner Situation, entspricht Parsezels Einschätzung seiner selbst. Irgendwie sieht er die Dinge zu schwarz, aber schließlich weiß er nicht (jedenfalls nicht genau), daß ausgerechnet Ihre ruhmreichen Helden sich seiner Sache angenommen haben.

Gang 17a

Allgemeine Informationen:

Dieser Teil des Ganges macht einen sehr instabilen Eindruck. Verstärkt wird dieses Gefühl durch die vielen, in unregelmäßigen Abständen aufgestellten Stützbalken. Der Gang knickt nach 14 m in Richtung Süden ab. Vorher jedoch zweigt ein nur 4 m langer, vor einer Steinwand endender Gang ab. An seiner Westseite befindet sich eine Tür.

Meisterinformationen:

Hinter der Biegung ist der Gang wieder einsturz sicher. Bis dahin gilt es, alle 4 m eine Schleich- Probe zu absolvieren. Bei Mißerfolg berührt der betroffene Held einen der engstehenden Balken und löst über sich einen Steinhagel aus, der ihn 1W6 SP kostet. Wer sich die ganze Zeit einen Schild über den Kopf hält, nimmt nur den halben Schaden, muß allerdings seine Proben um 2 erschweren. Nach den jeweils ersten sechs Metern ist bei jedem Helden außerdem eine kombinierte "Klugheits- / Goldgier -3" Probe fällig, ausgelöst durch herumfliegenden Goldstaub. Bei Mißlingen ergibt sich der unangenehme Nebeneffekt, daß der nun munter schürfende Held einen "Steinregen" über sich auslöst, der ihn zusätzlich 2W6 SP kostet. Dieser Schaden bringt ihn sofort wieder zur Vernunft. Er muß also nicht "überredet" werden, weiter oder zurückzugehen.

Raum 18

Allgemeine Informationen:

Der Raum besitzt eine Tür im Osten, die unverschlossen ist und sich durch einfaches Betätigen der Klinke öffnen läßt.

Durch die geöffnete Tür erkennt man genau gegenüber an der Westwand eine zweite Tür. Der Raum scheint im hinteren Drittel nach links abzuknicken. Bis zur Westwand sind es 24 m. Die Deckenhöhe beträgt 8 m. Schon beim Hineinsehen bemerkt auch der kurzsichtigste Held, daß der Raum, der sich zur Umgehung des brüchigen Ganges anbietet, voller äußerst plumper Fallen steht. Es sieht so aus, als habe ein Dummkopf die Fallen aufgestellt. Jedenfalls dürfte es kein Problem sein, die Hindernisse zu umgehen. Boden und Decke des Raumes bestehen aus glattem Fels, die Wände sind jedoch mit kleinen spitzen Kieseln verziert.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist L-förmig und besitzt an seiner westlichen Südwand ein Fenster. Aus mehr als einem Meter Entfernung kann man dadurch jedoch nichts erkennen. Außerdem steht in der Mitte der Westwand eine etwa 1 x 1 m große Kommode. 4 m hinter dem östlichen Eingang ist ein deutlich sichtbarer Stolperdraht in 30 cm Höhe von der Nord- bis zur Südwand gespannt. Dahinter liegen auf einer Länge von 4 Metern Tausende von Glassplittern (Falle a). Weitere 4 Meter hinter deren Ende steht quer ein mit Stacheldraht bespanntes, 5 m breites Gerüst mitten im Raum (Falle b). Es wäre möglich, dieses 2,5 m hohe Gerüst an beiden Seiten (es verbleiben jeweils 1,5 m bis zur Wand) zu umgehen, jedoch befinden sich an diesen Stellen, hinter dem Drahtverhau zwei quadratische Holzklappen im Boden (Fallen c und d). Sie besitzen eine Kantenlänge von 2 m. Die südliche Klappe (Falle c) erweckt den Eindruck einer Falltür; von der nördlichen Klappe (Falle d) führt ein Draht senkrecht zur Decke, wo er an einer Art Gießkanne endet, die schon jetzt in bedrohlich schräger Position aufgehängt ist. Wer bis auf 5 m an die Westtür herankommt, sieht, daß die Türklinke rotglühend aus der ansonsten normal aussehenden Tür ragt.

Meisterinformationen:

Die Klinke der Osttür löst, wenn sie heruntergedrückt wird, einen Mechanismus aus, der den verwirrenden Effekt des Raumes unwiderruflich aktiviert. Dieser Vorgang nimmt 60 Sekunden in Anspruch. Die Wirkung des aktivierten Raumes besteht darin, daß die sich hier befindlichen Helden ständig das Gegenteil von dem tun, was sie dem Meister als ihre Handlungen zu Gehör bringen. Er teilt den Helden ständig die Auswirkungen ihrer Handlungen, die sie ja so kaum beabsichtigen, mit. Nehmen wir an, der Raum wird gerade in dem Moment aktiv, da einer der Helden auf Stolperfalle a zugeht. Der Spieler sagt: "Ich bleibe vor dem Draht stehen." Der Meister ergänzt im Geiste zu folgendem Satz: "Ich bleibe nicht vor dem Draht stehen" und teilt dem Helden mit: "Du stolperst über den Draht und fällst kopfüber in die Scherben". Schon an dieser Stelle dürfte es den ersten Spielerputsch gegen den Meister geben, der ja offensichtlich nicht richtig zugehört haben kann. Der Meister wischt solche Vorwürfe mir der lässigen Bemerkung hinweg, die Helden sollten besser aufpassen und ihren Verstand ge-

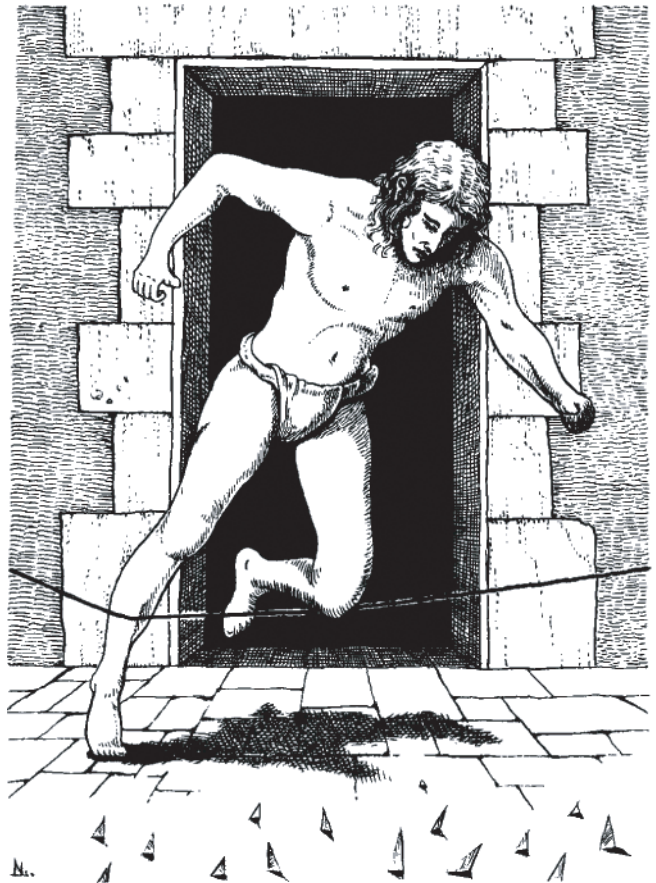
brauchen. Wirkliche Probleme für den Meister ergeben sich daraus, daß es schwer zu entscheiden ist, was das Gegenteil oder die Negation einer bestimmten Handlung zum Inhalt hat. Bedeutet "Ich springe (nicht) über das Seil", daß der Held hineinläuft oder daß er stehenbleibt? Im allgemeinen wird die Negation einer Handlung die Auswirkung haben, daß die vorherige Tätigkeit weiterhin ausgeführt wird. Das heißt, daß ein Held, der eben noch vorwärts gegangen ist, weitermarschiert, nachdem er gesagt hat, er wolle stehenbleiben. Vom Umkehreffekt betroffen sind nur Sätze, die vom Spieler an den Meister gerichtet sind, nicht jedoch Gespräche von Held zu Held. Es ist den Abenteurern also möglich, sich gegenseitig zu warnen oder zu beratschlagen.

Zulässige Ideen, den Effekt des Raumes aufzuheben, wären entweder der Gebrauch der doppelten Verneinung, oder der Versuch, die eigenen Handlungssätze inhaltlich umzudrehen (der Meister sollte hierbei besonders großzügig sein). Nicht ausreichend ist es, auf den Gebrauch der akustischen Sprache zu verzichten, und den Meister durch Zettelchen oder aber durch Gestik und Mimik mitzuteilen, was der Held zu tun gedenkt. Im ersten Fall ergänzt hier der Meister dennoch alle Sätze, mit einem "nicht", in letzterem gibt er dem Spieler durch unverschämtes Grinsen oder Kopfschütteln zu verstehen, daß er nicht bereit ist, sich auf eine solche Art austricksen zu lassen.

Nun aber zu den einzelnen Fallen und Schadensmöglichkeiten. Helden, die gegen eine Wand laufen, bekommen 2 SP. Solche, die in Stolperfalle a treten, erleiden 3 SP. 4 SP kostet es, frontal in den Stacheldraht b zu marschieren. Das Betreten des Auslösemechanismus" d bringt 5 SP durch abfließende, ätzende Flüssigkeit (reicht nur für eine Anwendung) ein und das Herunterfallen durch Falltür c auf den harten, 5 m tiefer liegenden Boden 6 SP (Sturzprobe möglich). Die Kommode besitzt eine Schublade, die vier kleine von Nr. 14 bis Nr. 17 durchnummerierte Fläschchen verbirgt. Nr 14 und Nr. 17 enthalten Heiltränke, die jeweils 10 LE - Punkte zurückgeben, Nr. 15 und Nr. 16 ein ebenso klares, genauso süßlich riechendes, im wahren Aventurien nicht bekanntes Gift, daß jeweils 10 LE - Punkte kostet. (Beim vorsichtigen Nippen zeigen beide Arten von Flüssigkeiten keine Wirkung). Wer sich die Mühe einer einfachen alchemistischen Untersuchung (nicht erschwert; ca. 1 Minute dauernd) macht, erkennt die Wirkung des betreffenden Fläschchens. Ansonsten ist die Kommode leer.

Durch das gewaltige Fenster in der Südwand (6 x 6 m groß) sehen die Helden die Abschlußszenerie aus Raum 12 noch einmal vor sich. Etliche Zwerge schleudern Wurfäxte auf die Ebenbilder der Helden, die sich auf die unterschiedlichsten Arten zu schützen versuchen. Andere Zwerge stehen daneben und lachen sich halbtot. Dieser Anblick ist eine durch Magie bekämpfbare Illusion. Versucht einer der Helden vor Wut, das Fenster zu zerstören, so werden die Zwerge aufmerksam, drehen sich in deren

Richtung um, zeigen auf die Helden und verfallen dann in einen Lachanfall, der sie sich minutenlang auf dem Boden wälzen läßt. Helden, die jetzt vor dem Fenster stehen und diese Schande über sich ergehen lassen müssen, verlieren für den Rest der Traumreise einen CH - Punkt. Die Türklinke an der Westtür ist tatsächlich glühend heiß. Wer sie berührt nimmt 6 LE - Punkte Schaden. Die Tür läßt sich allerdings, auch ohne die Klinke zu drücken, spielend leicht aufschieben.



Raum 19

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Siehe Raum 10, jedoch liegen die beiden Türen mit dem Kreismotiv im Norden der Ostwand und in deren Südteil. Statt der Feuerschrift erscheint den Helden eine "astralkörperliche" Zwergin, die immateriell also durchdringbar ist. Sie macht ein verängstigtes Gesicht und fleht die Abenteurer an: "Zurück, zurück, behende!" Während sie vor deren Augen verschwindet, bildet sich daneben eine zweite Erscheinung. Vier fluoreszierende Viertelkreise bewegen sich mit ihren Spitzen aufeinander zu und verschmelzen zu einem Ganzen. Dann gibt es einen lauten Knall und alles ist verschwunden. Der Raum erscheint plötzlich in das in die-

sem Traum übliche Licht getaucht, und auch die merkwürdige, intensive Ausstrahlung, die allen Räumen dieser Art zu eigen war, ist wie weggeblasen. Man kann jetzt alles gut sehen. Eine Untersuchung des Raumes ergibt jedoch keine weiteren aufschlußreichen Ergebnisse.

Meisterinformationen:

In diesem Raum haben die Helden die letzte Versinformation, die zum Verlassen des Traumes nötig ist, erhalten. Spätestens jetzt sollten sich die Helden Gedanken darüber machen, wie sie aus dem Spirallabyrinth herauskommen. Weitere Informationen werden sie nicht bekommen. So die Abenteurer wollen, können sie natürlich für alle Zeiten (na gut, sagen wir bis zum Erreichen des Zeitlimits) in den unendlichen Gängen herumstreifen. Die Zwergin ist übrigens das genaue Ebenbild Hesezels, der Tochter des Hüters.

Gang 20

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Hier befindet sich eine unsichtbare, steinharte und undurchdringliche (Schelme können sich hindurchzaubern, das Hindernis ist 1 m dick) Barriere. Mittelbare und unmittelbare Berührungen schaden nicht.

Meisterinformationen:

Die Barriere entspringt der geistigen Anstrengung des träumenden Parsezels, der manchmal ein Teilbewußtsein dafür entwickelt, daß die Helden ihm helfen wollen, und sie mit einem Hindernis zwingt, die entscheidende Information mitzubekommen. Wer die Barriere berührt, bekommt dieses seltsame Gefühl zwischen Realem und Irrealem, das die Helden sonst nur in den Viertelkreisräumen erleben. Besonders stark wirkt diese Ausstrahlung auf die unsichtbare Wand durchdringende Schelme.

Weiterführende, nicht eingezeichnete Räume

Meisterinformationen:

Sollten die Helden auch nach Parsezels Hinweis in Raum 1 und den vier Versinformationen nicht das Experiment wagen umzukehren, so muß der Meister die Ärmsten natürlich weiter beschäftigen. Wir schlagen vor, daß der Meister ab der letzten auf dem Plan vermerkten Stelle die kombinierten "Klugheits-/Goldgier"-Proben alle 100 m mit steigenden Abzügen, also immer schwieriger werdend, anordnet. Wenigstens darüber sollten die Helden im Laufe der Zeit ins Grübeln kommen.

Der Meister kann darüber hinaus an beliebigen Stellen Räume entstehen lassen und sie, so er will, mit ebenso beliebigen Gemeinheiten ausstatten. Für den streßgeplagten Meister mit ohnehin schon viel zu wenig Freizeit sind die folgenden vereinfachenden Vorschläge gedacht: Würfeln Sie mit 1 W6.

1 oder 2: Raum links

3 oder 4: Raum rechts

5 oder 6: Raum liegt auf dem Gang.

Würfeln Sie ein zweites Mal für die Raumgröße,

1: Der Raum mißt 8 x 8 x 5 m

2: Raumgröße 8 x 10 x 6 m

3: Raumgröße 10 x 14 x 8 m

4: Raumgröße 12 x 19 x 9 m

5: Raumgröße 12 x 20 x 10 m

6: Raumgröße 20 x 56 x 15

Die jeweils letzte Zahl bezieht sich auf die Deckenhöhe. Die Räume statten Sie dann mit beliebigem Mobiliar aus. Seien Sie hierbei ausnahmsweise nicht zu phantasievoll.

Die Helden sollen nicht das Gefühl haben, es geschehe noch etwas Wichtiges. Irgendwann stutzig zu werden, ist jetzt ihre letzte Chance. Dementsprechend gewöhnlich sind auch unsere Vorschläge für in den fiktiven Räumen stattfindende, mit dem W20 auszuwürfelnde, Zufallsbegegnungen:

1 oder 2: Drei mit Knüppeln bewaffnete Orks stürzen aus der Tür.

3 oder 4: 5 Goblins sitzen am Tisch und spielen Karten. Sie sind mit Säbeln bewaffnet.

5 oder 6: Ein Kobold neckt die Helden. Sobald es ihm mulmig wird, verschwindet er durch die Wand. Der Raum ist wie eine Küche ausgestattet. Schadenspunkte ergeben sich durch das Bewerfen mit Töpfen und Tassen.

7 oder 8: Ein Troll bewacht seinen Schatz aus Zuckerstangen und ähnlich wertlosem Zeug.

9 oder 10: Ein Tatzelwurm mit all seinen unangenehmen Folgen ruht hier.

11 oder 12: Ein sechsköpfiges Wolfsrudel trinkt gerade aus einer im Raum befindlichen Wasserstelle. Mitten im entstehenden Kampf fallen die Wölfe tot um. Ursache: Das Wasser ist vergiftet.

13 bis 18: Niemand anwesend.

19 oder 20: Die Decke stürzt vor den Helden ein. Der eventuell daneben liegende Gang wird gleich mit verschüttet. Jetzt geht es nur noch zurück.

Bei einem solchen Notrückzug sind immer noch alle Räume vorhanden. Nur die Umkehr aufgrund Erkenntnis läßt alles (bis auf den inneren Kern - siehe Meisterinformationen für den zweiten Traum) verschwinden.

Das Ende des Zweiten Traums

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie den folgenden Abschnitt nur dann, wenn die Helden den Traum auf dem regulären Weg über Raum 1 verlassen. Für Helden, die im Traum den dritten "Tod" erleiden oder aber solche, die durch das allgemeine Zeitlimit aus dem Traum gerissen werden (vielleicht während sie in den Gängen nach Gold schürfen), blättern Sie bitte direkt weiter bis zum Kapitel "Das Ende des Abenteuers".

Allgemeine Informationen:

Eine finstere, rotierende Erscheinung, ähnlich einer Windhose, entsteht mitten im Raum. Noch ehe die Helden darüber nachdenken können, ob sie fliehen oder bleiben sollen, werden sie von dem sich rasend schnell verbreiternden Wirbel erfaßt und durch die Luft geschleudert. Im nächsten

Moment sehen sie mit irrsinniger Geschwindigkeit eine der Außenwände auf sich zukommen. Dann gibt es einen dumpfen Knall.

Die eben noch deutlich zu erkennende Wand ist urplötzlich verschwunden. Die Helden schweben in einer violetten Wolke sicherlich wenigstens hundert Schritt über einer gespenstischen Szenerie. Winzige Lebewesen stehen im Kreis um eine Feuerstelle (sie muß von erheblichen Ausmaßen sein) und beobachten einen Einzelnen, der sich mitten in den Flammen aufhält. Oder täuscht der Anblick? Die violette Wolke löst sich jäh auf und die Helden verlieren den Halt. Kein Zauber Aventuriens kann sie daran hindern, mit Übelkeit erregender Geschwindigkeit auf die Flammen herabzustürzen (auch Hexenbesen und Flug-Werte versagen). Der Aufprall scheint auch diesmal unvermeidlich.

Der Dritte Traum

Meisterinformationen:

Den dritten und letzten Traum Parsezels erleben die Helden gänzlich anders als die beiden ersten, nämlich als weitgehend passive Zuschauer. Sie sind praktisch nur "astralkörperlich" anwesend und müssen sich mit den dementsprechenden Einschränkungen abfinden. Es ist ihnen zwar möglich, sich frei zu bewegen (ohne einzusinken), sie dürfen, so sie wollen, sogar fliegen (im Rahmen der Flug-Regel), werden jedoch von im Traum vorkommenden Meisterpersonen nicht wahrgenommen. Materie jeglicher Art wird von ihnen wie Nichts durchdrungen. Berühren können sie nur sich selbst, nicht aber ihre eigenen, ebenso "astralkörperlichen" Freunde. Entgegen den bisherigen Traumregeln sind die Helden bei ihrer letzten Reise bar jeglicher Ausrüstung und nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Die Abenteurer kön-

nen sich untereinander sehen, jedoch auf akustischem Wege nicht verständlich machen. Selbstverständlich sind sie in der Lage, zu gestikulieren und eventuell Zeichen zu formen. Sollte es sich jedoch hierbei (Meister, aufgepaßt!) um Schriftzeichen handeln, so müssen sowohl dem Zeichengeber als auch dem Empfänger Proben auf Lesen/Schreiben gelingen.

Die Spieler (aber nicht die Helden) dürfen wie gewohnt den Meister um mehr oder weniger detaillierte Beschreibungen der optischen und akustischen Verhältnisse bitten.

Ansonsten kann er die folgenden Abschnitte laut vorlesen (die *Allgemeinen Informationen* sind in der Anredeform verfaßt) oder auch frei vortragen, unterbrochen höchstens durch kurze, prägnante Verständnisfragen (siehe *Spezielle Informationen*).

Die Weihe



Allgemeine Informationen:

Blaue Flammen umgeben euch, doch dann scheint ihr direkt in das Erdreich einzutauchen, ohne den geringsten Schmerz zu verspüren. Ist das nun also der sagenhafte Moment, den die Priester als Eintritt in Borons Reich bezeichnen?

Um euch herum gibt es nichts als Felsen, Lehm und Feuchtigkeit, doch berühren könnt ihr nichts; ja, nicht einmal eure eigenen Freunde. Sind Waffen der Bedeutsamkeit des Augenblicks nicht würdig oder warum tragt ihr nur einen Lendenschurz?

Doch plötzlich scheint es, von unsichtbaren Kräften gelenkt, wieder aufwärts zu gehen. Dutzende Schritt Erdreich werden passiert, bis ihr schließlich die Oberfläche durchbricht und mitten in den Flammen zum Stehen kommt. Dieses Feuer geht einfach durch euch hindurch und hat nicht die geringste Auswirkung, ihr empfindet sogar eher ein gewisses Frösteln. Mitten unter euch steht, mit andächtig gebeugtem Haupt, Parsezel und läßt eine beeindruckende Zeremonie über sich ergehen.

Warum nur schaden ihm die Flammen nicht, die ihn umgeben, euch aber durchdringen? Der Tod besitzt wohl seine eigenen Gesetze. Oder sollte es sich auch hier um einen Traum handeln? Bis auf euren eigenen Zustand wirkt alles sehr real und bedeutsam. Träumt Parsezel vielleicht etwas, das er tatsächlich erlebt hat? Das erscheint euch unter den gegebenen Umständen doch zu unwahrscheinlich. Vielleicht sollte man einfach jemanden fragen. Aber was ist das? Ihr könnt nicht sprechen. Ihr seht euch zwar und seid auch

dazu in der Lage, den Mund zu bewegen, doch kein Laut verläßt eure Lippen. Parsezel und die das Feuer umringenden acht Zwerge bemerken euch offensichtlich nicht und fahren mit ihren Riten fort.

Da fällt euch auf, daß ihr, obschon klar ist, daß zwergisch gesprochen wird, jedes Wort versteht. Einer der Zwerge doziert gerade: "So sei befunden, daß Ingerimms Söhne dich, der du ab heute Hüter geheißen wirst, im nachhinein mit Hitze verzehren mögen, wenn den Eid, den du geschworen, dein geweihtes Leben geringer zu achten als das Wissen um der Gottheit Erbe, dereinst zu brechen bereit du wärest." Parsezel erhebt sein Haupt und antwortet: "Wie befunden, so geschehe es!"

Spezielle Informationen:

Keiner der anderen acht Zwerge kommt den Helden bekannt vor. Man befindet sich in einer gewaltigen Höhle mit nicht näher definierbarem Aussehen. Das Feuer muß so heiß sein (die Erde selbst scheint zu brennen), daß die Zwerge, mit Ausnahme von Parsezel, einen Abstand von mindestens 10 Schritt wahren.

Meisterinformationen:

Unsere Helden betrachten hier die "traumische" Erinnerung an Parsezels Weihe. Die acht Zwerge sind der damalige Hohe Rat und Parsezels Amtsvorgänger. Der jetzige Hohe Rat regiert erst seit 15 Jahren.

Das Zepter

Allgemeine Informationen:

Die Szenerie wandelt sich vor euren Augen. Ihr habt das Gefühl, eine enorme Zeitspanne sei vergangen. Parsezel steht - von euch abgesehen - allein in einem gewaltigen Raum, dessen unbestreitbarer Mittelpunkt ein gewaltiger Brennofen ist. Der Hüter arbeitet unter Zuhilfenahme eines großen, in Leder gebundenen Folianten daran, einen goldschimmernden, länglichen Gegenstand zu schmieden, der, als die Arbeit beendet ist, wie das Abbild einer zarten, züngelnden Flamme aussieht. Das Ding erstrahlt in vollendeter Schönheit und besitzt eine starke Aura, die es euch unmöglich macht, feindselig an das Zwergenvolk zu denken. Mit leuchtenden Augen murmelt der Hüter: "Es ist gelungen, welche Pracht!" und schon wieder verschwimmt das Ganze vor euren Augen. Als ihr wieder klar seht, ist der Raum der gleiche geblieben, Parsezel jedoch beschäftigt sich damit, den beeindruckenden Gegenstand im Feuer zu schmelzen, bis er nur noch eine formlose Masse darstellt.

Eine Mischung aus Stolz und Traurigkeit steht ihm ins Gesicht geschrieben. Wie um sich selbst zu trösten sagt er: "Nun ja, so kann ich mich wieder meiner Tochter widmen."

Spezielle Informationen:

Der Gegenstand ist etwa 50 cm lang und durchmißt an seiner dicksten Stelle ungefähr 8 cm. In der Mitte verjüngt er sich auf ca. 4 cm, so daß es aussieht, als ließe er sich dort gut greifen.

Meisterinformationen:

Parsezel schmiedete sein erstes und bisher einziges Zepter der Macht zur Zeit des letzten großen Ogerüberfalls. Die Wirkung, die das Zepter auf Menschen hat (Elfen läßt es völlig unberührt), ist nur ein Schatten seiner Macht über das Zwergenvolk. Nach Beendigung der kriegerischen Auseinandersetzungen wird das Zepter nach Abanken des Königs wieder eingeschmolzen.

Hesezel und die Erpressung

Allgemeine Informationen:

Die Worte: "...meiner Tochter widmen..." hallen in einem sphärischen Echo wieder, während sich die Umgebung in eine grüne Alm verwandelt. Parsezel und Hesezel spazieren Hand in Hand über die schier endlos wirkenden Grasflächen. Schweigend setzen sie ihren Ausflug fort, ihren Gesichtern ist aber anzusehen, wieviel sie einander bedeuten. Nur Zwerge können nachfühlen, was es für einen Vater heißt, eine Tochter, und noch dazu eine so hübsche (natürlich nur für zwergische Augen) zu haben, und wie sehr es ein junges Mädchen mit Stolz erfüllt, das Kind des Hüters zu sein. Doch wieder ändert sich das Bild vor euren Augen. Die harmonische Stimmung ist wie weggeblasen, ein angsterfüllter Parsezel läuft suchend durch das Halbdunkel. Immer wieder ruft er die Worte: "Hesezel, Hesezel, wo bist du", doch niemand antwortet auf sein Flehen. Erst viele Stunden später (euch erscheint es wie ein Augenblick), zieht er sich

gesenkten Hauptes in sein Haus zurück, um dann, noch bevor ihr Gelegenheit hättet ihm zu folgen, mit weitaufgerissenen Augen wieder herauszustürzen und wie angewurzelt in der Tür stehenzubleiben. Sein Kopf wendet sich hektisch suchend nach allen Seiten, doch findet er nicht, wonach er Ausschau hält. Seine linke Hand umklammert fest ein beschriebenes Stück Pergament. Nach einigen Augenblicken taumelt er in Richtung eines alten, knorrigen Baumes, des einzigen seiner Art auf Parsezels Anwesen, rollt das Pergament zusammen und läßt es in einem großen Astloch verschwinden. Mit beiden Händen seinen Kopf umfassend, will er in sein Haus zurückkehren, als ihn auf halbem Wege sein Schicksal ereilt. Mit einem letzten Schrei der Verzweiflung bricht er zusammen und bleibt regungslos liegen.

Auch dieses Bild des Entsetzens verschwimmt vor euren Augen und wird abgelöst durch ein überdimensionales Pergament, welches zwar in zwergischer Sprache beschrieben

ist, jedoch, wie durch ein Wunder, von euch allen Wort für Wort verstanden wird. "Verschaffe mir eine Abschrift des Heiligen Buches oder deine Tochter kehrt nicht mehr zurück. Ich lasse wieder von mir hören. Ein Freund."

Meisterinformationen:

Wenn Parsezel auch die Landschaftsbeschreibungen innerhalb des Traumes etwas idealisiert, so ist das rührende Verhältnis zu seiner Tochter in der Tat treffend beschrieben. Auch der Erpresserbrief (der "reale" Parsezel gibt sich unbewußt große Mühe, ihn für die Helden verständlich zu machen) entspricht den Tatsachen. Dieser ganze Abschnitt ist für die Abenteurer von so großer Bedeutung, daß der Meister ihn mit aller Deutlichkeit vortragen sollte. Wir hoffen für die Helden, daß sie sich den Namen

oder das Aussehen des Zwerges gemerkt haben, der vor Beginn der Traumreise die Falschaussage bezüglich Hesezels Abwesenheit gemacht hat. Ansonsten bleibt ihnen immer noch der Weg, den gesamten Hohen Rat in Schach zu halten und ihnen den Fall zu erklären, ehe die Zwerge nach den Wachen rufen können. Immerhin sind die Helden die einzigen, die von dem Versteck des Erpresserbriefes wissen. Dies wäre ein ausreichender Beweis für die Richtigkeit ihrer Anschuldigungen. Der Meister sollte nun daran gehen, das allgemeine Erwachen (die Rückkehr der "Traumhelden" in ihre Körper) zu beschreiben, sofern die Helden nicht schon vorher, durch dreifachen Traumtod oder Überschreiten des Zeitlimits in ihre Körper zurückgeschleudert wurden.

Die Rückkehr

Allgemeine Informationen:

Von einem Augenblick zum anderen bemerkt ihr, wie etwas an euch zieht. Ihr seht nichts Auffälliges, und dennoch entwickelt sich das Ziehen zu einem urgewaltigen Zerren, das mittlerweile einzelne Partikel eurer "Astralkörper" wegreißt. Die Körper lösen sich im Nu auf und schlagartig wird euch klar, daß etwas Bedeutendes vorgeht. Allen wird bewußt, daß nicht nur der Wechsel von einem Traum in einen anderen bevorsteht. Nachdem alle Körper vollständig

verschwunden sind, werdet ihr überwältigt von sinnlichen Eindrücken verschiedenster Art. Leuchtende Nebelschwaden tauchen auf, begleitet von elfisch anmutenden Harfenklängen. Ein Strudel von Farben und Formen umgibt euch und in die Musik mischt sich bisweilen ein unverständliches Stimmengeflüster. Das unselige Gefühl macht sich breit, irgendetwas wolle euch in Fesseln zwingen, doch auf der anderen Seite beruhigt das Empfinden von Echtheit, Muskeln und Durst. Durst? Dachtet ihr gerade an Durst?

Das Ende des Abenteuers

Allgemeine Informationen:

Mit einem Schlag ist alles ruhig um die Helden. Es dauert etwa 5 Sekunden bis der Ort, an dem sie sich befinden, identifiziert werden kann, nämlich als Labor des Zwergendruiden, wo noch immer acht Zwerge auf ihr "Erwachen" warten.

Spezielle Informationen:

Die Zwerge bemerken das "Erwachen" der Helden erst, wenn sich diese bewegen. (Augen öffnen genügt nicht, da die Zwerge halb abgewandt und in ein Gespräch vertieft sind.) Erwachende Helden sind im Vollbesitz ihrer Fähigkeiten (ursprüngliche Werte auch bezüglich ihrer Lebens- und Astralenergiewerte).

Meisterinformationen:

Ein einzeln zurückkehrender Held (der den dreifachen Traumtod gestorben ist) kann Bonderik noch nicht übermäßig nervös machen. Bewegen sich aber alle Helden wieder, so beunruhigt ihn das doch erheblich. Schließlich bleibt ihm nur noch die Hoffnung, die Helden könnten nichts in Erfahrung gebracht haben. Beim geringsten Anzeichen dafür, daß sie etwas Entscheidendes wissen, versucht er zu fliehen. Hieraus ergeben sich verschiedene Möglichkeiten des Ablaufs:

A) Die Helden wissen nichts; Bonderik bleibt und wartet seelenruhig darauf, daß Parsezel erwacht (dann könnte er seinen grausamen Plan doch noch zu Ende führen) oder stirbt (in diesem Fall müßte er Hesezel ebenfalls in Borons Hallen befördern). Die Helden bekommen 150 Abenteuerpunkte, aber keine Belohnung. Sie werden gezwungen einen Trank zu schlucken, der sie die letzten zwei Tage vergessen läßt, und irgendwo in Nordaventurien ausgesetzt. Ihre Waffen und Ausrüstungsgegenstände dürfen sie behalten.

B 1) Die Helden wissen von der Entführung, kennen aber den Täter nicht genau. Sie könnten, wenn sie schnell reagieren, den Ausgang versperren und durch Weitergabe ihres Wissens die unschuldigen Zwerge dazu bewegen, Bonderik zu entlarven. Dann folgt nach Bonderiks Geständnis die Befreiung Hesezels aus Bonderiks Haus.

B 2a) Sie versäumen es, den Ausgang zu versperren oder den ganzen Hohen Rat in Schach zu halten. Bonderik flieht und taucht in den für die Helden natürlich unbekannten Gängen unter. Die Helden sollten nun schnell Bonderiks Wohnung (einen Zweitsitz hat er nicht) aufsuchen und Hesezel befreien, bevor Bonderik ihr etwas antun kann.

B 2b) Bonderik flieht und der Hohe Rat muß selbst darauf kommen Hesezel in Bonderiks Haus zu suchen.

C 1) Die Helden wissen alles, stürzen sich direkt auf Bonderik oder versperren den Ausgang. Siehe B 2a.

C 2) Sie wissen alles, können sich aber nicht zu schnellen Handlungen durchringen. Im weiteren siehe B 2b.

Bei allen Schlußszenen außer A werden die Helden ins Ehrenwort genommen, nichts über die Geheimnisse des Zwergenvolkes zu verraten (der Weg ins Zwergenreich ist ihnen sowieso nicht bekannt), dann sanft betäubt und irgendwo in Nordaventurien in einer ehrlich geführten Pension abgegeben. Die Unterkunft ist bereits bezahlt. Ferner bekommt jeder 30 Dukaten, alle zusammen ein Schwert mit 1W +5 TP und Bruchfaktor 0. (Natürlich kann sich der Bruchfaktor auf dem üblichen Weg erhöhen.) Der Held mit dem höchsten Wert in Mechanik erhält einen Zwergengoldschlüssel. Magisch begabte Helden und Geweihte sind spirituell so gestärkt, daß sie einen permanenten Astral- bzw. Karmapunkt hinzugewinnen. (Vertraute, die an der Traumreise teilgenommen haben, werden gesondert mit einem permanenten Astralpunkt belohnt.) Alle anderen dürfen ihr Heilkunde Seele-Talent um einen Punkt heraufsetzen. Abenteuerpunkte werden wie folgt verteilt: Schluß A): 150 AP; B 1): 600 AP; B 2a): 300 AP; B 2b): 200 AP; C 1): 700 AP; C 2): 350 AP. Zusätzliche 50 AP bekommt derjenige Held, der die Idee hat, Hesezel an Parsezels Ruhelager zu führen, denn nur durch ihre Gegenwart wacht dieser wieder auf. Stimmungsvoll wäre eine Szene, in der Hesezel Parsezel auf die Wange küßt und dieser dann die Augen aufschlägt. Was aber geschieht, wenn die Helden völlig versagen? Nun, wir hoffen, daß Ingerimm auch dann ein Auge auf seinen Hüter haben wird und Hesezel, wer weiß es, sich selbst befreien kann.

Anhang

Die Macht der Zwergenkönige

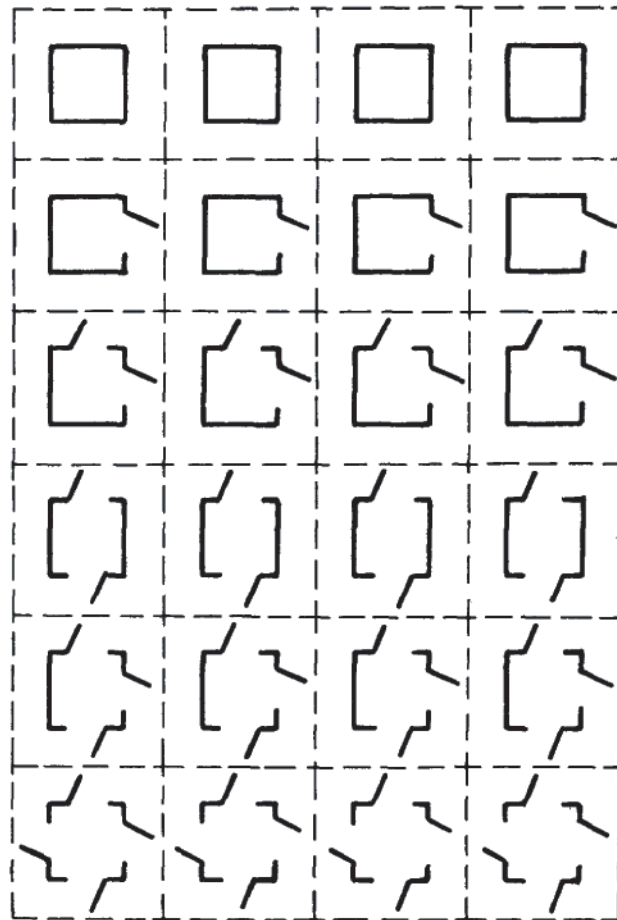
Das Volk der Zwerge kennt keinen absoluten Monarchen im eigentlichen Sinne. Wenn sie von einem König sprechen, dann ist ein gewählter Vertreter ihres Volkes gemeint, der, nur in schlimmsten Krisenzeiten eingesetzt, für eine begrenzte Dauer die Aufgabe hat, das Volk zu einen und damit zu einem schlagkräftigen Instrument gegen alle Feinde zu machen. Die Geschichte der Zwergenkönige ist älter als die aventurische Geschichtsschreibung; daher liegt auch der Ursprung dieser seltsamen gesellschaftlichen Ausformung im Dunkeln. Ebenso unklar war bisher, warum auch die verfeindeten Zwergengestämme immer sofort bereit waren, sich zusammenzutun, wenn ein Zwergenkönig dies verlangte. Es ist kein Fall des geringsten Ungehorsams gegenüber einem König bekannt.

Nun aber sieht es ganz danach aus, als könnten unsere Helden etwas Licht in diese Angelegenheit bringen. Da Sie als Meister jedoch über so banalen Dingen wie Zeit und Raum stehen, sollen Sie die Zusammenhänge schon vorher erfahren: Die Macht der Zwergenkönige steht und fällt mit einem magischen Artefakt, von dem es heißt, daß Ingerimm selbst die Schmiedeanleitung hierfür in einem heiligen Buch niedergeschrieben hat.

Das königliche Zepter, geschmiedet aus einer geheimen Legierung mit einem hohen Anteil aus Zwergengold, ist es, das seinem Träger die charismatische Macht verleiht, alle Zwerge für eine gemeinsame Sache zu verbrüdernd. Das Zepter entfaltet seine gewaltige Wirkung ganz ohne Zutun eines mächtigen Zauberers, allein aufgrund seiner, die arkanen Sphären eigenständig anzapfenden Form, Farbe und Legierung. Es ist übrigens nicht nötig, das Zepter zu bewachen. Während der Regierungszeit eines Königs käme nämlich, dank der magischen Wirkung des kostbaren Stückes, nie-

mand auf die Idee es zu stehlen. Bei Beendigung einer Amtsperiode - Zwergenkönige danken prinzipiell freiwillig ab, was aus uns völlig unbekannten Gründen schon seit Jahrtausenden reibungslos vonstatten geht - wird das Zepter vollständig eingeschmolzen und erst für den nächsten König ganz neu geschaffen. Alle Kenntnis, die zur Herstellung dieses bemerkenswerten Gegenstandes nötig ist, wurde, wie bereits erwähnt, in grauer Vorzeit in einem heiligen Buch niedergeschrieben, welches zu lesen in jeder Generation nur einem einzigen Zwerg erlaubt ist: dem Hüter des königlichen Zepters. Das Buch wird ständig streng bewacht und von Generation zu Generation weitergegeben.

Bei der Übergabe des "Buches der Macht" an den jeweils nächsten Hüter wird dieser in einer sieben Tage dauernden Zeremonie für seine Lebensaufgabe, bei Bedarf das königliche Zepter anzufertigen, geweiht. In der feierlichen *Prozedur* wird ihm unwiderruflich die Bereitschaft eingepflanzt, sein eigenes Leben geringer zu achten als das Bewahren des Geheimwissens um die Herstellung des Zepters, bis sich mit Ingerimms Hilfe ein würdiger Nachfolger offenbart, den der amtierende Hüter persönlich aussucht und ernennt. Die Weisheit für eine solche Erwählung wird ihm ebenfalls während seiner Weihe verliehen. Wie das geschieht, ist selbst dem Hüter unklar. Jedenfalls funktioniert das Prinzip der Nachfolge ebenso wie das der freiwilligen Königsabdan- kung schon seit Ewigkeiten. Bisher ist noch niemand auf den Gedanken gekommen, dem Hüter des Zepters nicht mit dessen eigenen Tod zu drohen, sondern mit dem seiner liebsten Angehörigen. Dies jedenfalls scheint uns, wie auch dem Zwerg Bonderik, eine klare Schwachstelle im Sicherheitssystem des "Buches der Macht und des Königlichen Zepters" zu sein.

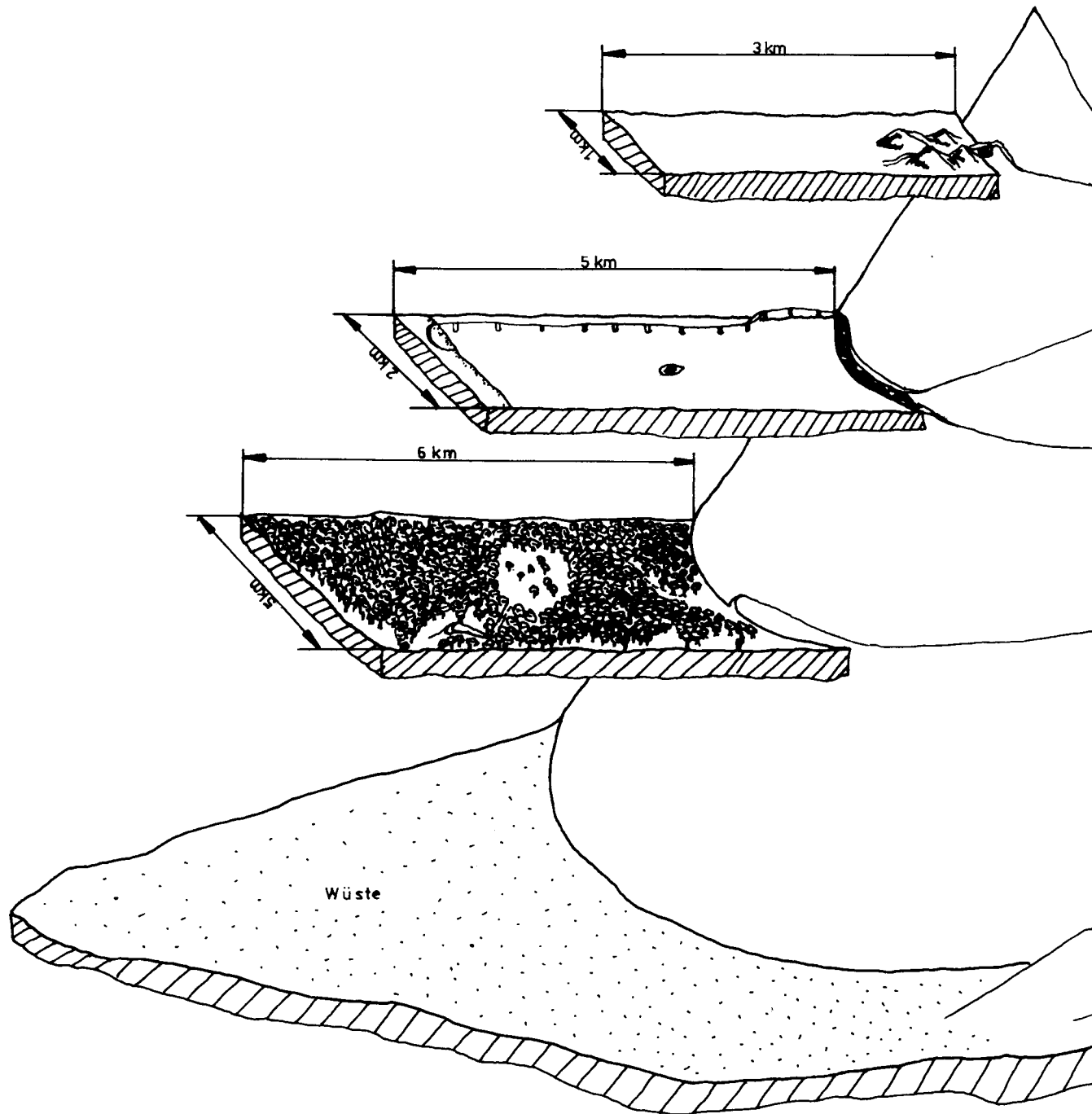


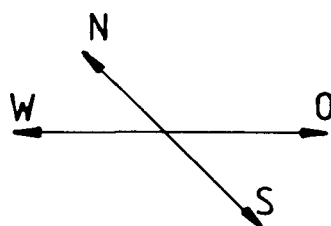
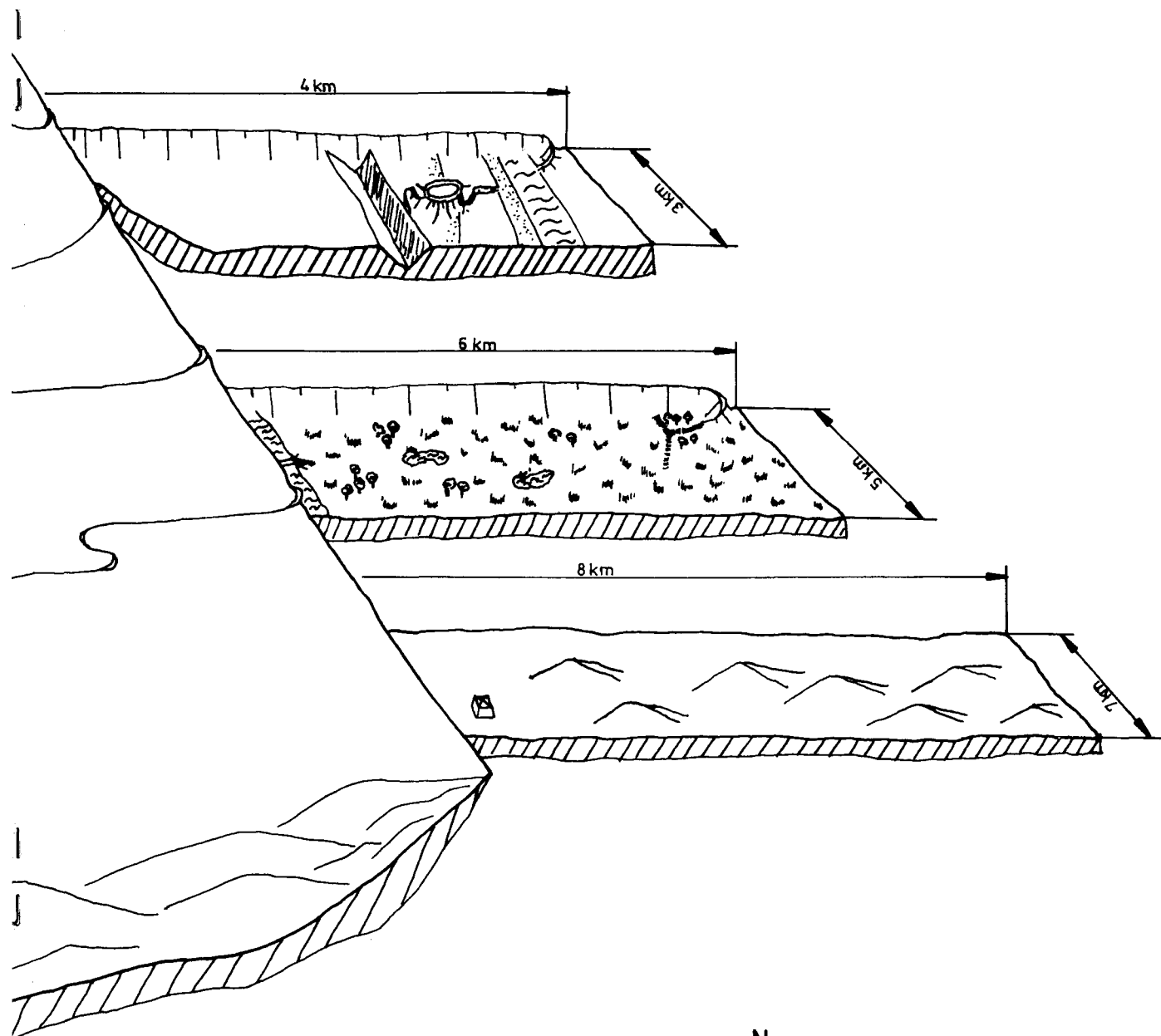
Räume 2-5 zum Ausschneiden

Grundrißpläne

(zum Herausnehmen)

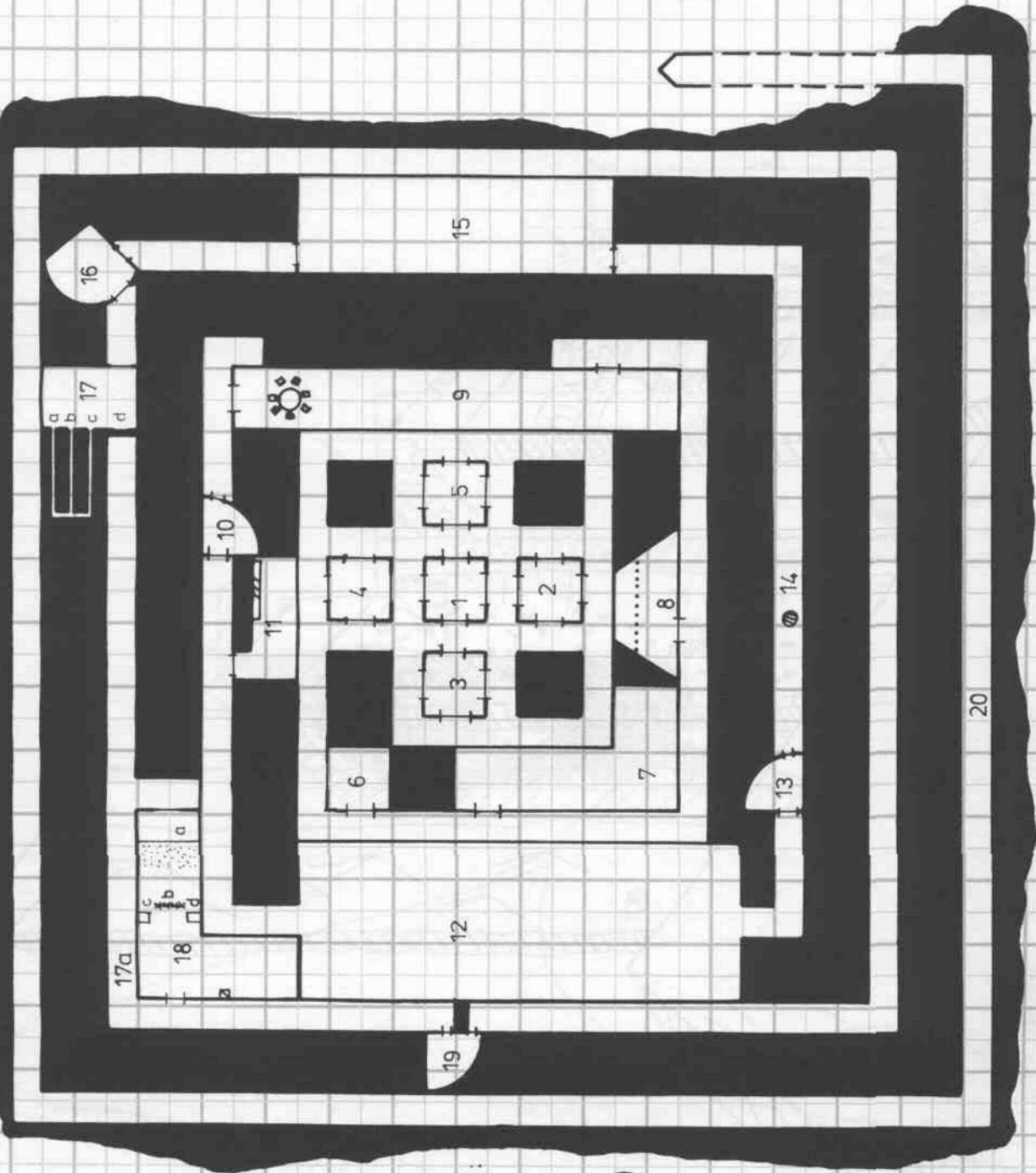
Der erste Traum (unmaßstäblich!)





Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Der zweite Traum



Maßstab:

4m
(Gänge)
8m
(Räume)

N

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 Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. 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 man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Im Traumlabyrinth«

»Lerne das Leben vom Traum zu trennen«, heißt es in einer alten elfischen Weise. Einige Heilkundige aus dem Mittelreich hingegen halten den Traum (die »Bilder der Nacht«) für den Schlüssel zur Seele.

Die Helden aber dürfte vor allem eine Frage bewegen: »Können Träume töten?« Nur erfahrene Meister sollten ihre Helden durch das Traumlabyrinth führen!

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



01761

T.Nr. 161780



4 002998 017615