

Palast ^{der} 3 x 7 Fallen



SAGA Classic

Der Palast
der 3 mal 7
Fallen

GAMES-IN Verlag
München



SAGA Classic

Palast der drei mal sieben Fallen

1. Auflage 03/98

der überarbeiteten Neuauflage

Copyright © 1998 by „GAMES-IN“ Verlag

Copyright © SAGA-Classic: „Palast der 3 mal 7 Fallen“

vormals © 1986 by Gessnitzer & Städtler Verlag

SAGA 1: „Palast der 3 x 7 Fallen“

IMPRESSUM

Autor: Ferdinand Zwidtmayr

Satz & Layout: Roland Wolf

Titelbild und Innenillustrationen:

Eric Desideriu, © by „GAMES-IN“ Verlag

Satz und Datentechnik by „GAMES-IN“ Verlag

- ★ -

Umschlag- und Innengestaltung:

© Karl-Heinz Strietzel, „GAMES-IN“ Verlag

HERAUSGEBER UND VERTRIEB

„GAMES-IN“ Verlag, 80333 MÜNCHEN

Verlagshaus für phantastische Literatur,

Rollenspiele und Zubehör

Inhaber: Karl-Heinz Strietzel

Karlstr. 43

Tel.: 089 - 555 767 -★- Fax 089 - 550 25 00

printed by TISKÁRNÝ VIMPERK

Pasovská 55, 38511 Vimperk

Česká republika

Vermittlung über „GAMES-IN“



Tel.: 00420 - 339 - 411-250-7 -★- Fax: 00420 - 339 -411-223

ISBN 3-929875-12-8

geb.VK: DM 12,90

ÖS 98,- * SFr 12,90

Inhaltsverzeichnis

Vorgeschichte	5
Begriffserklärung	10
Die erste Falle des Palastes	14
Die zweite Falle des Palastes	16
Die dritte Falle des Palastes	18
Die vierte Falle des Palastes	20
Die fünfte Falle des Palastes	22
Die sechste Falle des Palastes	24
Die siebente Falle des Palastes	26
Die achte Falle des Palastes	28
Die neunte Falle des Palastes	31
Die zehnte Falle des Palastes	33
Die elfte Falle des Palastes	34
Die zwölfte Falle des Palastes	35
Die dreizehnte Falle des Palastes	37
Die vierzehnte Falle des Palastes	40
Die fünfzehnte Falle des Palastes	42
Die sechzehnte Falle des Palastes	44
Die siebzehnte Falle des Palastes	47
Die achtzehnte Falle des Palastes	50
Die neunzehnte Falle des Palastes	54
Die zwanzigste Falle des Palastes	57
Die letzte Falle des Palastes – die einundzwanzigste ..	59

SAGA-REIHE

Universelle Fantasy

Eine kleine Übersicht für Rollenspielsammler aller Systeme.

Rätsel 10K

Die Jubiläumsausgabe von Rätsel für Rollenspieler, dem legendären Band, mit dem die SAGA-Reihe 1985 begann.

SAGA-Rollenspielsystem

Für Anfänger und Fortgeschrittene, universell einsetzbar (egal ob Fantasy oder SF), freies Fertigkeitensystem, beliebig komplex gestaltbar bei einfachen, plausiblen Grundmechanismen.

Die Waffenkammer

Nahkampfwaffenkompendium für alle Rollenspielsysteme, magische Waffen mit systemfreien Werten, fundierte Abschnitte über Schmiedekunst und Kampftechniken.

Adramil

Kleine Beschreibung der SAGA-Welt, Zeittafel, Völker, Karten, Hintergründe. Universelle Ideensammlung für Kampagnen und Abenteuer jenseits der „ausgetretenen“ Pfade.

Lorowir

Stadtbeschreibung mit über 300 Häusern und deren Bewohnern, universell einsetzbare Hauspläne, Hintergründe, Abenteuervorschlag.

Neues aus Adramil

Neuigkeiten aus dem Königreich Adramil, Abenteuerorschläge, Karten, Pläne und Tabellen für die SAGA-Fantasywelt.

Wer ist das denn?

NSC-Sammlung und Ideenpool. Weg von den standard 08/15 Charakteren! Hier lernt ihr Leute kennen, die es so noch nie in der Fantasy gab. Ein „Kreaturenbuch“ der etwas anderen Art.

Anakars Bazaar der Erstaunlichkeiten

In Anakars Bazaar wirst Du niemals die Dinge finden, die Du suchst – aber Du wirst Dinge finden, von denen Du nicht einmal geträumt hast... Kurioses, magisches, nützliches für Abenteuer aller Fantasy-Rollenspielsysteme.

Erhältlich in jedem guten Rollenspielgeschäft oder direkt beim Herausgeber:

GAMES-IN Verlag

Karlstr. 43, 80333 München

tel: 089 - 555 767

Fax: 089 - 550 25 00

Lieferung nur solange der Vorrat reicht – Änderungen vorbehalten.

Vorgeschichte

Im Jahre 176 nach Erreichen des Aren tauchte in der Abteilung für fremdes Schrifttum an der Schule des Geistes in Demelor ein seltsames Schriftstück auf, dessen Herkunft unerklärlich schien. Niemand wusste zu sagen, woher und von wem das Buch stammte. Trotz seines geheimnisumwobenen Ursprungs blieb es zunächst unbeachtet (von einer kurzen Notiz in der Archivverwaltung abgesehen) und wanderte für die nächsten Jahre in die umfangreiche Bibliothek. Fast ein Vierteljahrhundert später, im Jahre 200nEA, stieß ein junger Mann namens Larunir (damals noch ein unbekannter Student) auf diesen Eingangsvermerk und beschloss, das Dokument einzusehen. Er reichte einen entsprechenden Antrag bei der Bibliotheksleitung ein und wurde einige Tage später – zu seinem allergrößten Erstaunen – davon unterrichtet, dass ein solches Schriftstück nicht vorhanden wäre. Noch mehr erstaunte ihn allerdings die Tatsache, dass der Hinweis auf das Buch aus den Karteien verschwunden war.

Dieses rätselhafte Verschwinden eines scheinbar belanglosen Schriftstückes ließ den jungen Mann nie mehr los. Als er es 15 Jahre später selbst zum Lehrer an der Schule des Geistes gebracht und somit Zugang zu geheimen Dingen erlangt hatte, erinnerte er sich noch einmal an die Vorfälle von damals und macht sich erneut auf die Suche. Diesmal jedoch nicht mehr als unbekannter Student, sondern als anerkannte Kapazität in der Fakultät »Alte Schriften und Sprachen«.

Seine Suche wurde natürlich auch bald bei höheren Stellen bekannt und das Thema war offenbar von solcher Brisanz, dass man Larunir tatsächlich vor das hohe Direktorium der Schule zitierte. Dort wurde ihm eröffnet, dass er durch reinen Zufall und nur auf Grund eines Versehens Wissen von dem einzigen Schriftstück erlangt hätte, das in Mirthombars Zeichen geschrieben worden und gleichzeitig älter als das Königreich sei! Es handelte sich dabei also um das einzige bekannte Dokument in dieser Schrift, das aus der Zeit der Wanderung des adramilischen Volkes stammen musste! Auf königliche Anordnung war es bislang noch nie untersucht worden. Nun aber, so wurde Larunir gesagt, sei man bereit, ihm die Möglichkeit zu geben, die Handschrift einzusehen, wenn er bereit sei, sich zu absolutem Stillschweigen zu verpflichten – eine Bedingung, die Larunir nur allzugerne in Kauf nahm.

Schon am nächsten Tag begann er mit der Übersetzungsarbeit. Diese Aufgabe gestaltete sich jedoch weitaus schwieriger, als er erwartet hatte, denn obwohl das Werk in den bekannten Mirthombars Zeichen angefertigt war, so war die Sprache dem Mirth doch nur in einer sehr verwirrenden Art ähnlich. Larunir selbst schrieb in einem Brief darüber:

„... komme ich mit der Arbeit an dem altertümlichen Text nicht recht voran. Einerseits ist es gar einfach herauszufinden, wie der Text zu sprechen ist, andererseits ergibt sich doch oft nur Unverständliches. Manches Wort erinnert mich an unser Mirth, doch dann gibt es ganze Abschnitte, die einfach nicht zu verstehen sind. So fürchte ich, dass auch das scheinbar sinnvoll Übersetzte an mancher Stelle noch Fehler in sich birgt.“

Trotz dieser Zweifel legte Larunir bereits ein Jahr später eine erste Übersetzung des seltsamen Buches vor. Schon der Titel deutete die Geheimnisse an, die er damit bekannt zu machen gedachte:

» DER PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN «

Allein dies erregte (selbstverständlich nur in dem kleinen Kreis, der überhaupt davon wusste) einiges Aufsehen. Wir zitieren aus dem Kommentar, den Larunir dazu abgab:

„Die Translation des Textes erwies sich aus mehreren Gründen als überaus schwierig:

- *der Text ist wegen seines hohen Alters zu einem großen Teil in schlechtem Zustand, teilweise fast unleserlich.*
- *das Alter von meines Erachtens mehr als 500 Jahren ist wahrscheinlich für die Ausdrucksweise verantwortlich, die sich oft sehr von der unseren abhebt.*
- *die verwendete Sprache ist unserem Mirth in einer Verwechslungen beschwörenden Weise ähnlich und doch sehr fremd (ich bezweifle, dass es Adramiler oder Vorfahren derselben waren, die den Text verfassten).*
- *die Schreibweise weicht in einigen wichtigen Details von der bei uns üblichen ab, z.B. völliges Fehlen des Zwischenstriches, mehrere Lautverschiebungen und einiges mehr, auf das an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden soll (siehe dazu Anhang B dieser Translation).“*

Trotz dieser Mängel war der Text, den Larunir in der Übersetzung vorlegte, voller Überraschungen.

In den geheimnisvollen, handgeschriebenen Buch wurde erzählt, wie es einem mächtigen Zauberer gelang, Ungeheuer aller Art und in großer Zahl mittels hoher Magie, die ihm selbst bei der Ausführung das Leben kostete, auf die leeren Seiten eines Buches zu zwingen! Danach waren auf jeder zweiten Seite des Buches Abbildungen dieser schrecklichen Wesen zu sehen. Auf jeder Doppelseite eine neue Ungeheuerlichkeit! Auf jeder Doppelseite eine neue, tödliche Gefahr! Auf diese Weise wollte der Zauberer im Laufe der Zeit die Welt von allen Untieren befreien.

Wir deuteten bereits an, dass ihm dies nicht gelang. Er starb bereits bei seinem ersten Experiment und das von ihm geschaffene Buch litt unter einem gewissen Makel: Wurde es geöffnet, stieg die Bestie derjenigen Seite, auf die Licht fiel, aus dem Buch heraus und vernichtete zumeist als erstes ihren Befreier, bevor es wieder Unheil und Schrecken verbreitend in die Welt zog.

Weiter berichtete das Buch über große Auseinandersetzungen, die es um dieses Buch gab, denn schließlich konnte es auch als fürchterliche Waffe angesehen werden.

Nach dieser Passage folgte der unleserlichste Teil des Manuskripts, doch man kann annehmen, dass es letztlich zu einer Einigung kam: Das Buch sollte an einem sicheren Ort versteckt werden, damit niemand mehr seine Abscheulichkeiten auf die Welt loslassen könnte. Es zu vernichten wagte keiner. So entstand der sagenhafte »PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN« – zwanzig Fallen zur Sicherung des schrecklichen Buches, die einundzwanzigte aber war das Buch selbst. Eine wahrhaft tödliche Falle für jeden, der nicht weiß, was es damit auf sich hat!

Mit Hilfe eines Zwergenvolkes und dreier hochrangiger Magier wurde ein unterirdisches Gebäude erstellt, das dieses Machwerk vor dem Zugriff Unvorsichtiger bewahren sollte. Das Buch selbst wurde in den Gängen des Palastes, von dem nur ein Turm und die Wehrmauer zu sehen war und der irgendwo im Gebirge in den Fels gehauen worden war und von den Zwergen bewacht wurde, auf magische Weise verborgen, so dass jeder, der es sucht, zuerst alle anderen Fallen überwinden muss (egal in welcher Reihenfolge), bevor er den richtigen Gang betreten kann.



Im großen und ganzen war es dies, was Larunir aus der seltsamen Handschrift erfahren hatte. Als König Tarmen, ein friedliebender Mann, von dieser Geschichte hörte, befahl er allen, die davon wussten, das Buch zu vergessen. Ein Befehl, dem der Vollblutwissenschaftler Larunir natürlich nicht entsprechen konnte. Nur wenige Wochen nach seinen ersten Enthül-

lungen trat er mit einer verbesserten Übersetzung an das Direktorium heran. Dort war man, entgegen seiner Hoffnung, empört ob seines Ungehorsams, enthob ihn aller Ämter und Würden und jagte ihn mit Schimpf und Schande aus der Schule des Geistes. Larunir ging zunächst nach Dor und verdiente sich dort seinen Lebensunterhalt als Hauslehrer wohlhabender Waldmenschenfamilien.

Damit wäre die Geschichte eigentlich beendet gewesen und niemand hätte je wieder an den PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN gedacht, wenn nicht im Jahre 236nEA, also noch zu Beginn des großen Feldzuges, der berühmte Heerführer und Vertraute des Königs, Turunir von Galadon, bei einem ganz privaten Spaziergang im ausgetrockneten Bett eines Gebirgsflusses des östlichen Heleborn-Gebirges zufällig gestolpert wäre. Beim Aufstehen ertasteten seine Finger im Schlamm einen länglichen Gegenstand. Er zog ihn heraus und sah, dass es sich um eine sehr alte, aber sorgfältig verschlossene Dokumentendose handelte. In sein Lager zurückgekehrt öffnete er sie vorsichtig und entnahm ihr etwa zehn Blätter, die offenbar in großer Hast und sehr eng beschrieben waren. Einige Stellen waren trotz aller Sorgfalt beim Verschließen der Dose durch Wasser und Alter zerstört, der Rest aber noch deutlich zu lesen. Turunir erkannte, dass Mirthombars Zeichen verwendet worden waren, die Sprache blieb ihm aber unverständlich, wenn ihn auch einzelne Wörter, manchmal auch ganze Sätze sehr an seine Muttersprache erinnerten – obwohl sie selbst dann nicht immer einen Sinn ergaben. Der Fund kam zu der in den nächsten Jahren enorm anwachsenden Sammlung seiner Beutestücke und gelangte schließlich im Jahre 244nEA mit ihm nach Demelor zurück. Turunir überließ ihn der Schule des Geistes, wo er von einem Bibliothekar gewissenhaft unter „Neuzugänge“ katalogisiert wurde. Danach blieb er für weitere 15 Jahre in den umfangreichen Sammlungen unbeachtet. Erst nach dem Tode Turunirs (259nEA) begann man sich dafür zu interessieren, weil er in seinem Testament Erwähnung fand:

„... nun verstehe ich nicht viel von der Sprachenforschung und dergleichen, jedoch erscheint mir sicher, dass die Geheimnisse, die mein Dokument beschreibt, größer sind als mancher errahnen mag. Sicherungsfallen waren beschrieben, dessen bin ich mir ganz sicher – und von einem Buch war dort die Rede, dessen Wert unschätzbar sei.“

Turunir war ein weitläufiger Verwandter König Helgons (des ersten) und zudem lange Jahre seine rechte Hand, so dass es nicht verwundern darf, dass der greise König (zu diesem Zeitpunkt bereits über 100 Jahre alt) von jener Bemerkung erfuhr. Da er zwar alt, aber in keiner Weise senil und zudem noch mit einem außerordentlich guten Gedächtnis gesegnet war, er-

innerte er sich des Aufruhrs von 226nEA wegen einer unerlaubten Übersetzung und es fielen ihm die Ähnlichkeiten zwischen den beiden Geschichten auf. Daraufhin befahl er, Turunirs Dokument auf das Genaueste zu untersuchen. Die Spezialisten aus der Schule des Geistes verwiesen auf Larunir, der als einziger über die nötigen Sprachkenntnis verfüge, um mit raschen Ergebnissen aufwarten zu können – ansonsten sei die Fehlerquote auf Grund der verwirrenden Ähnlichkeit der verwendeten Sprache mit dem Mirth zu groß.

Helgon ordnete an, Larunir zu suchen. Dieses Unternehmen dauerte nicht weniger als zwei Jahre. Dann erst fand man Larunir, der inzwischen auch schon ein beachtliches Alter erreicht hatte, als Leiter eines Paal Arener Handelspostens auf einer Insel im Südmeer, wo er sich Pan Anluk nannte. Hoherfreut über Angebot und Rehabilitierung kehrte er nach Demelor zurück, um seine Arbeit (diesmal mit königlicher Genehmigung und Unterstützung) wieder aufzunehmen. In drei Jahren erstellte er eine echte Übersetzung von Buch und Manuskript, entzifferte die fremde Sprache (die er „Kal-Mirth“ oder „Fast-Mirth“ nannte) und behauptete nun, diese sei „in fast allen Punkten korrekt“. Es gab nun auch keinen Zweifel mehr daran, dass das von Turunir gefundene Dokument der letzte Ruf von jemandem war, der sich in diesen obskuren Palast gewagt hatte.

Alle Fallen waren in der alten Handschrift beschrieben (so wie der unbekannte Besucher sie erlebt hatte) und es berichtet auch von jenem wahn-sinnigen Buch, welches „immer im letzten Gang des Palastes zu finden sein wird“. Helgon indes war Praktiker und interessierte sich vordringlich für Bauart und Mechanismen der Fallen, weswegen er seine besten Ingenieure damit beauftragte, anhand der Beschreibungen die Fallen des seltsamen Palastes nachzukonstruieren. Die Ergebnisse dieser Arbeit wurden ebenfalls in einem Buch niedergeschrieben. Dieses Buch war sogar offiziell zugänglich, wenn auch nur für wenige.

Niemals aber erfuhr je irgendjemand von dem restlichen Inhalt der erstaunlichen Handschrift, die 176nEA aus unbekannter Quelle die Schule des Geistes erreichte! Wie auch des Manuskripts, das Turunir gefunden hatte. Gerüchte von interessanten Hinweisen auf die Vergangenheit der Adramiler wurden offiziell immer dementiert. Nach 259nEA wurde behauptet, dass die alten Dokumente ein Raub der Flammen bei Demelors Niederlage geworden waren. Aber es sind berechtigte Zweifel darüber angesagt.

„Das Buch der Fallen“, jene sorgfältig rekonstruierte, detaillierte Beschreibung der Fallen des geheimnisvollen Palastes, konnten wir jedoch einsehen und erstellten daraus das vorliegende Werk.

Begriffserklärung

Im folgenden Kapitel wird jede Falle einzeln und genau in ihrem Aufbau und ihren Funktionsmechanismen erklärt – und zwar in genau der Form, in der sie im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN aufzufinden sind. Abänderungen sind für jeden Spielleiter leicht durchzuführen (das Ersetzen eines Eisenstabes durch ein scharfes Schwert verstärkt zum Beispiel die Wirkung ungemein – wobei jedoch anzumerken wäre, dass es doch fürs Spielen eigentlich interessanter ist, wenn die Spieler durch kluge Fragen an den Spielleiter und vorsichtiges Durchsuchen der Räumlichkeiten den Mechanismus einer Falle erkennen und ihn damit umgehen oder ausschalten können, als wenn sie von vorneherein keine Chance haben...). Bei manchen Fallen wurden auch Änderungsvorschläge angegeben, die ihre Gefährlichkeit erheblich verschärfen können. Noch einmal sei aber erwähnt, dass es wohl nicht der Sinn von Fallen im Rollenspiel ist, die Spielergruppe um jeden Preis zu dezimieren! Sie sollten doch vielmehr das Salz in der Suppe sein, die Würze einer Kampagne. Sie sollen die Spieler zu durchdachtem und besonnenem Handeln anspornen und nicht den Aggressionsgelüsten des Spielleiters dienen. Wie immer gilt auch hier: Der Spielleiter ist nicht der Feind der Spieler!

Es werden nun spielrelevante Erklärungen gegeben, die völlig systemfrei gehalten sind. Man benötigt lediglich einen zwanzigseitigen Würfel (W20), wie er in fast allen Rollenspielen gebräuchlich ist. Vorteilhaft kann ein hundertseitiger Würfel (W100) zur Durchführung von Prozentwürfen sein.

Für die Durchführung von Prozentwürfen mit dem W20 gilt:

1	entspricht	01 - 05%
2	entspricht	06 - 10%
3	entspricht	11 - 15%
4	entspricht	16 - 20%
5	entspricht	21 - 25%
usw.		

Die Spieldaten der Fallen sind unterteilt in:

- Vorkommen
- Art
- Absicht
- Entdeckungswahrscheinlichkeit (EW)

- Entkommenschance (EC)
- Schaden

Vorkommen ist das erste, was ein Spielleiter sich ansehen muss, wenn er daran geht, eine Falle in sein Abenteuer einzubauen. Hier wird kurz erwähnt, *unter welchen Bedingungen* man auf die jeweilige Falle stoßen kann.

Die Erklärung beispielsweise wie eine magische Falle in eine armselige Köhlerhütte kommt, wird etwa schwierig werden. Dieser Stichpunkt dient, um solche groteske Situationen (wie man sie leider in so manchem Abenteuer finden kann) zu vermeiden. Auch benötigen manche mechanische Fallen ganz bestimmte Voraussetzungen.

Bei **Art** wird zwischen *mechanisch* und *magisch* unterschieden und hier wird auch der *Oberbegriff* (Artefaktfalle, Raumfalle, Türfalle, etc.) angegeben. Wie „Vorkommen“ soll dies dem Spielleiter helfen, eine Falle rasch in ein laufendes Abenteuer einzubauen.

Absicht erklärt, *zu was sich die Falle am besten eignet*. Es wird prinzipiell unterschieden zwischen Fallen, die keinen oder wenig körperlichen Schaden anrichten, die also die Gruppe Zeit kosten oder gehörig verwirren, und solchen, die körperlichen Schaden anrichten, die Spielergruppe also schwächen oder gar dezimieren sollen. Letztere sollte nach unserer Meinung jedoch die Ausnahme bleiben. Natürlich werden die beiden Extreme in der Realität (pardon: Im Spiel! Und hoffentlich nur dort...) kaum so erscheinen. Vielmehr existiert eine Unzahl von Mischformen in den verschiedensten Gewichtungen.

Unter dem Stichwort „Absicht“ werden folgende Bemerkungen zu finden sein: *Verwirrung, Zeitverlust, Sicherung, Verletzung (leicht bis tödlich), Schwächen der Gruppe*.

Diese Beschreibung soll dem Spielleiter helfen, während des Spieles bei Bedarf schnell die passende Falle für die jeweilige Situation zu finden.

Die **Entdeckungswahrscheinlichkeit (EW)** wird meist ohne weiteren Kommentar mit *vier Prozentwerten* angegeben. Ein Wurf mit dem W100 wird ausgeführt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem angegebenen Wert, ist die Falle entdeckt. Ist das Ergebnis größer...

Hierbei wird verwendet:

Der **1. Prozentwert** bei unaufmerksamer Annäherung an die Falle, normales Gehen oder Laufen.

Der **2. Prozentwert** bei Schleichen bzw. vorsichtigem Gehen, ohne aber direkt nach Fallen zu suchen.

Der **3. Prozentwert** bei spezieller Suche nach einer Falle, aber ohne den Einsatz einer erlernten Fähigkeit (Talent oder wie auch immer es genannt werden mag).

Der **4. Prozentwert** bei speziellem Suchen nach einer Falle mit *erfolgreichem* Einsatz einer dafür geeigneten Fähigkeit. Es wird also angegeben, *mit welcher Wahrscheinlichkeit das erfolgreiche Ausüben einer Fähigkeit oder auch eines Zauberspruches die Falle in ihrer Wirkungsweise und ihrem Mechanismus durchschaubar macht*. Beim Verfehlen des Wertes ist die Falle zwar entdeckt, kann aber nicht in ihrer Wirkung beschrieben werden.

Wohlgemerkt: Bei den ersten drei Prozentangaben bedeutet ein erfolgreicher Wurf lediglich die Entdeckung, dass überhaupt eine Falle existiert, nicht aber, welcher Art der Mechanismus ist. Das sollten die Spieler selbst herausfinden. Wenn bei einem Spiel (ohne viele Fähigkeiten) ausdrücklich sehr sorgfältig gesucht wird, kann der SL den Probenwurf auf die vierte Zahl anwenden – beim Misserfolg wird dann allerdings auch hier keine Falle bemerkt. Im Gegensatz zu komplexen Regelwerken, bei denen das Entdecken einer Falle durch die jeweiligen Regeln abgehandelt ist, bezieht sich dann das Auswürfeln der Entdeckungswahrscheinlichkeit auf die Möglichkeit, als erprobter Fallenspezialist den Mechanismus zu kennen oder richtig zu erschließen. Rein magische Fallen *können nur von Zauberkundigen* genau „verstanden“ werden.

Die **Entkommenschance (EC)** ist ein Maß dafür, wie schwierig es für einen Charakter ist, aus der bereits ausgelösten Falle noch zu entkommen (z.B. durch einen raschen Sprung zur Seite). Es kommt vor, dass bei der einen oder anderen Falle unter EC *kommentarlos* zwei Zahlen zu finden sind. Die Prozentzahl ist für einfache Rollenspiele oder überhaupt rasches Spiel gedacht. Es ist dem SL möglich, durch einen einfachen Prozentwurf festzustellen, ob es dem Charakter im letzten Augenblick noch gelingt, sich vor den Auswirkungen der bereits zuschnappenden Falle zu retten. Es gilt: Ist das Ergebnis des Probewurfs kleiner oder gleich der angegebenen Zahl, gelingt das Entkommen.

Die zweite Zahl ist für komplexere Regelwerke und erfahrenere Spieler relevant, die ein differenziertes System von Fähigkeiten und ausgefeilte Bewegungsregeln verwenden. Diese Zahl gibt dann die Würfelmodifikation an, die der SL – immer zu Ungunsten des Spielers selbstverständlich – beim Probewurf zu beachten hat.

Dieser Schwierigkeitsgrad des Entkommens wird zur Vereinfachung mit Zahlen zwischen 1 und 10 angegeben. Die daraus resultierenden Modifikationen ergeben sich aus folgender Tabelle:

Schwierigkeitsgrad	Modifikation	
	in 100er Systemen	in 20er Systemen
1	±5	±1
2	±10	±2
3	±15	±3
4	±20	±4
5	±25	±5
6	±30	±6
7	±35	±7
8	±45	±9
9	±50	±10
10	±60	±12

Dies gilt selbstverständlich nur, wenn der Mechanismus der Falle nicht vorher entdeckt oder zumindest erahnt wurde und Vorbereitungen irgendeiner Art getroffen wurden. Ein Seil um den Bauch erhöht die Entkommenschance bei einer Fallgrube natürlich sehr (sofern das Seil nicht zu lang ist...). In solchen Fällen ist es Sache des Spielleiters, die Modifikationen festzulegen oder zu verändern.

Betreten wir nun den

PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN ...

Die erste Falle des Palastes

In dem vier Meter langen Gang der zur ersten Halle des Palastes führt, ist nichts Auffälliges zu bemerken. Die Wände sind gut verputzt, keine Risse oder Fugen sind zu sehen.

Hat jedoch der letzte der Gruppe mit beiden Füßen den Boden der Eingangshalle betreten (Höhe: 3m), wird die Falle, die blockiert ist, solange jemand den Boden des Ganges mit seinem Gewicht belastet (etwa 50 kg sind nötig), ausgelöst:

Ein massiver Felsblock versperrt den Rückzug zum Gang. Gleichzeitig klappen an allen vier oberen Ecken und in der Mitte der Decke große Stücke des Reliefs auf und Wasser strömt mit großem Druck von dort herein. Das Wasser fließt unregelmäßig, aber steigt stetig. Der Wasserstand steigt um $2W20 + 5 \text{ cm pro } 5 \text{ Minuten}$ realer Zeit. Gelingt es, eines oder gar mehrere Löcher zu verstopfen (pro Loch braucht man schon zwei kräftige Burschen oder Mädels), so fließt das Wasser aus den anderen um so stärker. Der Versuch, alle Löcher zu stopfen, muss schließlich am Wasserdruck scheitern.

Wird eine der 18 Türen geöffnet, die aus dem Raum herausführen, so verlangsamt dies den Anstieg des Wassers (Würfelwurfmodifikation von -10 auf den nächsten Wassersteigwurf, auf alle folgenden dann -1). Damit wird das Abfließen des Wassers in die geöffneten Gänge simuliert. Ist das Ergebnis kleiner als null, so sinkt der Wasserspiegel kurzfristig ab – ein Schwall hat sich in den neu geöffneten Gang ergossen.

Man mag nun glauben, dass es unmöglich ist, den Eingang ein zweites Mal zu betreten, was über kurz oder lang notwendig ist, wenn man den PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN wieder verlassen will. Dem ist aber nicht so, denn die Falle ist folgendermaßen konstruiert:

Sind alle geöffneten Gänge und die Halle vollständig geflutet, entsteht ein Rückstau in den Zuläufen. Dadurch werden Klappen geschlossen, die über ein Hebelsystem einen Ablauf in der Halle öffnen. Die abfließenden Wassermassen setzen ein Schaufelrad in Bewegung, welches über eine Winde den Felsblock im Zugang wieder anhebt, so dass man die Halle eine Viertelstunde, nachdem sie „voll“ war, wieder betreten kann. Beim Hinausgehen wird natürlich nicht ausgelöst, da zuert der gang und dann der Haltenboden belastet werden muss.

Bleibt zu hoffen, dass niemand das Abfließen des Wassers in einem gefährlichen Gang abwarten muss...

Umgebungsmöglichkeit:

Einen passenden Stecken zwischen Decke und Gangboden klemmen – oder einen Kamerden zurücklassen (aber darauf muss man natürlich erst einmal kommen!).



Vorkommen:

In Gebäuden, bei denen ein starker Wasserzulauf von oben möglich ist (im Gebirge etwa).

Art:

mechanisch - Raumfalle

Absicht:

Verwirrung und Zeitverlust

EW:

0% – 0% – 5% (bezieht sich nur auf den Gang; hat sich eine Gruppe getrennt und es untersuchen einige die Wände der Halle, während die anderen noch im Gang stehen, so beträgt die EW 15%) – 20%

Wegen des komplizierten mechanischen Aufbaus ist die Falle in ihrer Gesamtheit kaum zu begreifen.

EC:

Nicht die geringste!

Schaden:

Das Übliche: Von Erkältung bis zum Tod durch Ertrinken.

Die zweite Falle des Palastes

Es handelt sich hierbei um eine besonders bei männlichen Helden gefürchtete Türfalle. Im Gegensatz zu den meisten anderen Türfallen, wo Fallbeile oder ähnliches auf Unachtsame herabsausen, droht hier die Gefahr von unten. Wird die Türschwelle überschritten (steht also ein Fuß noch draußen auf dem Boden, während der andere ihn bereits innen berührt) löst die Falle aus. Ein massiver Eisenstab, der unter einem dünnen Holzfurnier in der Mitte der Schwelle verborgen war, wird herausgerissen und schnell nach oben – irgendwann bleibt er im Schritt des Abenteurers hängen.

Es sollen noch brutalere Varianten existieren, bei denen der Schwung ausreicht, um den Armen nach oben zu reißen, so dass er sich zusätzlich den Kopf am Türbalken stößt.

Umgehungsmöglichkeit:

Über die Türschwelle springen, da die Falle nur dann ausgelöst wird, wenn der Boden gleichzeitig auf beiden Seiten der Schwelle belastet wird.

Vorkommen:

In Türen aller Art.

Art:

mechanisch – Türfalle

Absicht:

Sicherung und (je nach Bauart) leichte bis schwere Verletzungen

EW:

10% – 20% – 50% – 90%

EC:

34% – 3

Schaden:

Die Eisenstange setzt einen männlichen Helden mit 80%iger Wahrscheinlichkeit für 1W6 x 10 Minuten außer Gefecht. Bei weiblichen Wesen besteht diese Möglichkeit nur zu 50%. Zudem besteht bei Männern eine 5%ige Chance bleibender **Schäden**:

Die Verletzung hat äußere Auswirkungen wie eine schwere Prellung. Die eventuelle Kopfverletzung wird ebenfalls wie eine Prellung gehandhabt.



Die dritte Falle des Palstes

Am Ende eines im Querschnitt quadratischen Ganges erkennt man (Fackeln sind an den Wänden vorhanden) eine einflügelige Tür, die nahezu die gesamte Fläche des Gangendes einnimmt. Wenn eine Gruppe von fünf Personen mit einem durchschnittlichen Gewicht von jeweils 80 kg inklusive Gepäck wenige Meter vor dem Gangende angekommen ist (3,5 Meter, wobei der letzte der Gruppe ausschlaggebend ist), reicht das aus, um den ganzen Gang um 90 Grad nach unten abknicken zu lassen! Es entsteht ein lotrechter, 6 Meter tiefer Schacht.

Wenn dann alle Helden und Heldinnen am Boden liegen, hat die Falle ihren Zweck noch immer nicht ganz erfüllt: Das Erklettern der senkrechten Wände ist außerordentlich schwierig. Wenn also niemand aus der Gruppe mehr draußen steht, um den „Gefallenen“ zu helfen, wird ihnen nichts anderes übrig bleiben als zu versuchen, die Türe, auf der sie stehen, zu öffnen. Dieses Situation ist vor allem für den Spielleiter ziemlich erheiternd, da sich die Tür natürlich in den Gang hinein öffnet – und dort steht die Gruppe! Hier ist also Einfallsreichtum gefragt.

Ach ja, noch etwas: Wir haben keine Ahnung, was sich hinter der Tür befindet, aber es mit Sicherheit nichts angenehmes...

Umgehungsmöglichkeit:

Keine, da in den meisten Fällen gar nichts hinter der Tür ist, solange sie noch geradeaus führt – später dann, wenn sie sich in eine Falltür (nettes Wortspiel, oder?) verwandelt hat, ist es meist nicht mehr ratsam weiterzugehen, wenn man nicht eine Vorliebe für gefährliche Begegnungen hat.

Vorkommen:

Vornehmlich in Kellergewölben.

In jedem Fall ist darauf zu achten, dass unter dem Gang ausreichend Platz ist, damit er auch tatsächlich abknicken kann (und nicht gerade in den darunter platzierten Thronsaal hinein).

Art:

mechanisch – Gangfalle

Absicht:

Verletzen

EW:

Diese Falle ist nur bei genauer Untersuchung des Bodens und der Decke überhaupt als solche zu erkennen. Natürlich gibt es immer wieder Fallenbesitzer, die ihre wertvollen Apparaturen nach Gebrauch nicht wieder in Ordnung bringen. Da wird die Abknickfuge nicht wieder richtig mit Mörtel gefüllt, da bleiben (in zwei Metern Höhe!) alte Socken, die irgendjemand

beim Absturz vom Fuß gerissen wurden, an den Fackelhaltern hängen oder die Blutflecken an der Tür werden nicht entfernt und die Fackelhalter sind alle gleichmäßig in Richtung der Tür verbogen...

solche nachlässig geflegten Fallen werden natürlich leichter entdeckt! Ansonsten gilt:

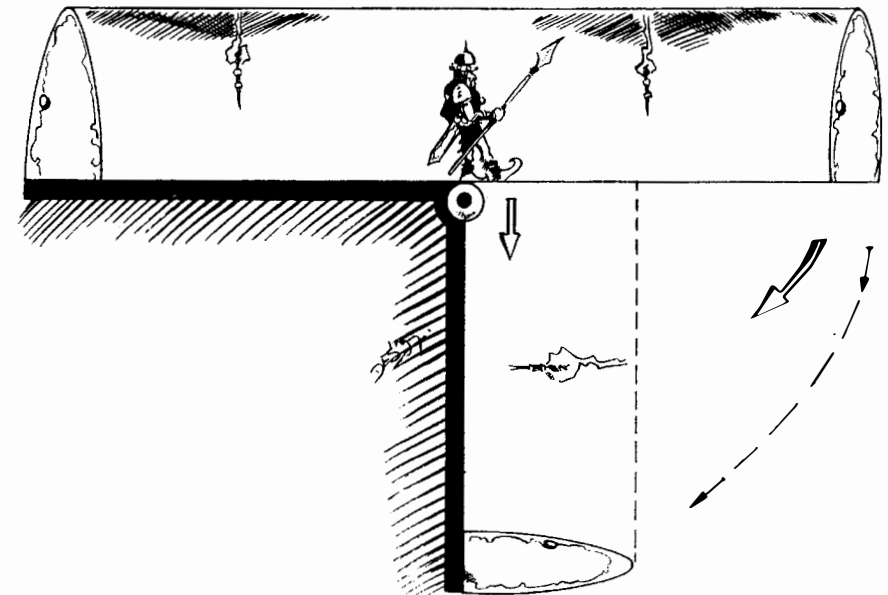
0% – 10% – 35% – 75%

EC:

15% – 8

Schaden:

Diese Falle birgt eine Unzahl von Verletzungsmöglichkeiten. Von einfachen Prellungen durch den Sturz an sich bis hin zu Verletzungen, die entstehen, wenn alle aufeinander purzeln – und sich mit den eigenen Waffen gegenseitig verletzen. Die Fackelhalter an den Wänden werden zu schmerzhaften Hindernissen auf dem Weg nach unten, Fackeln können einem unangenehme Verbrennungen zufügen – und was einem alles sonst noch einfallen mag.



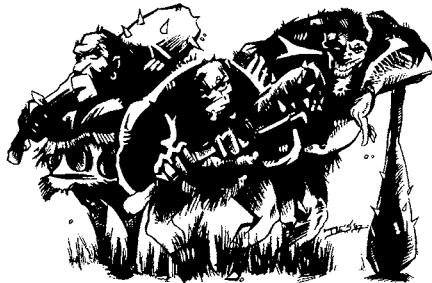
Die vierte Falle des Palastes

Diese Falle ist von besonders überraschender und hinterlistiger Art und Weise. Der Gang erscheint bis auf ein etwa zehn Zentimeter hohes Standbild aus purem Gold an der Stirnwand leer und ungefährlich. Haben jedoch 1W6 (oder eben alle) Gruppenmitglieder den Gang betreten (Anzahl und Gewicht können durchaus variieren, da die Falle magischer Art ist und nicht mechanisch ausgelöst wird), so ändert sich urplötzlich die Umgebung. Steht noch jemand außerhalb des Ganges, so sieht er nur, dass sich die Tür schließt. Gegenstände, die in die Tür geklemmt wurden, um sie offen zu halten (man kennt ja schließlich so die Tricks dieser Abenteurer...), müssen außerordentlich stabil sein, um eine befriedigende Wirkung zu erzielen. Holzbalken oder auch Mittelklasse-Schwerter werden einfach zerdrückt! Die Tür ist nämlich aus einem massiven Spezialstahl und lässt sich mit keinem Mittel öffnen – mechanisch wie magisch (außer man zerstört ihre Materie – $e = mc^2$; man weiß ja, was dann passiert)!

Aber zurück zu jenen, die uns in die Falle gegangen sind:

Diese glauben sich nicht mehr in einem engen Gang zu befinden, sondern stehen, nach einem kurzen Moment, in dem alles um sie herum zu verschimmen scheint, auf freiem Feld! Ihnen gegenüber befinden sich drei ziemlich unsympathisch dreinblickende Oger, die mit gewaltigen Keulen sofort zum Angriff übergehen. Gelingt es der Gruppe, diese drei zu beseitigen, verändert sich die Umgebung wieder (in der gleichen Weise wie oben beschrieben) und nun befinden sie sich in einem Wald. Wieder erscheinen Monster, aber diesmal etwas gefährlichere. Welcher Art diese sind, sei dem Geschmack des Spielleiters und der „benutzten“ Spielwelt überlassen. Werden auch diese Unwesen besiegt, wiederholt sich das Spielchen mit immer exotischeren Schauplätzen und immer gefährlicheren Ungeheuern. Die Lösung des scheinbar auswegslos tödlichen Problems liegt in der Art der Erscheinungen. Diese sind, wie ein kluger Kopf eigentlich bemerken sollte, nur Visionen (auch wenn die Wunden durchaus real empfunden werden). Es handelt sich also um einen Illusionszauber allererster Güte. Wenn das einer bemerkt und es dem Spielleiter ausdrücklich (!) mitteilt, ist der Gegenzauber ausgesprochen.

Die Erscheinungen verschwinden, die Gruppe findet sich im Gang wieder und die Türe lässt sich wieder ohne Schwierigkeiten öffnen.



Umgehungsmöglichkeit:

Ist die Art der Falle bekannt, kann man natürlich sofort den Gegenzauber aussprechen und den Gang danach gemütlich nach wichtigen Dingen untersuchen.

Vorkommen:

Überall möglich. In Gebäuden natürlich – auf freiem Feld wirkt ein Gang meistens etwas fehl am Platz und könnte sogar einen Troll misstrauisch machen. Außerdem sollte man darauf achten, dass es eine logische Erklärung dafür gibt, dass ein wohl sehr mächtiger Magiker die Falle am betreffenden Ort installiert hat.

Art:

magisch – Raumfalle

Absicht:

Zeitverlust – Verwirrung

EW:

0% – 0% – 0% (für nicht Zauberkundige) / 20% (für Zauberkundige) – 70%

Anmerkung:

Die Anwendung von Gegenzaubern oder außerordentlich hohe Resistenzwerte gegen Zauberei wirken sich im besten Fall so aus, dass der/die Betreffende beim Szenenwechsel schemenhaft den Gang erkennen kann.

EC:

Es ist unmöglich aus der ausgelösten Falle zu entkommen, da sich die Tür sehr schnell und mit großer Kraft schließt – also Finger weg! (Das ist als Warnung gedacht, stimmt aber auch noch, wenn diese Warnung zu spät kam, denn dann sind eben Finger weg...)

Schaden:

Der Schaden, der bei den Kämpfen mit den Monstern entsteht, wird durchaus als real empfunden, solange der Zauber währt. Endet der Zauber, so stellen sich alle daraus resultierenden Verletzungen und Wunden als imaginär heraus. Was bleibt ist eine physische Erschöpfung, die für jeden etwa ein Zehntel der Grundpunktzahl (Lebensenergie oder wie auch immer das genannt wird) *des Stärksten* der Betroffenen beträgt. Ist einer der Charaktere während des Kampfes gestorben, so verdoppeln sich seine Abzüge. Sterben alle, bleibt die Tür geschlossen (und die Helden eingesperrt), bis derjenige vorbeikommt, der die Falle gebaut hat und die Tür öffnet. Falls dieser Jemand natürlich schon gestorben sein sollte (was bei alten Gebäuden durchaus passieren kann), kann der Spielabend abgebrochen und mit dem Erschaffen neuer Figuren begonnen werden.

Die fünfte Falle des Palastes

Das Öffnen der Tür gibt die Sicht auf einen Gang frei, dessen Fußboden mit 20x20 Zentimeter großen Steinplatten gepflastert ist. In zehn Metern Entfernung knickt der Gang nach rechts ab. Es handelt sich dabei aber um eine Sackgasse, die bereits nach einem Meter vor einer Mauer endet, die sich auffällig von den anderen Wänden in diesem Gang unterscheidet.

Das hat allerdings nichts zu sagen und soll denjenigen, der bis hierher gelangt ist, nur zum Suchen anstacheln – es ist jedoch absolut nichts zu finden (im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN! Woanders mag hier durchaus etwas versteckt sein).

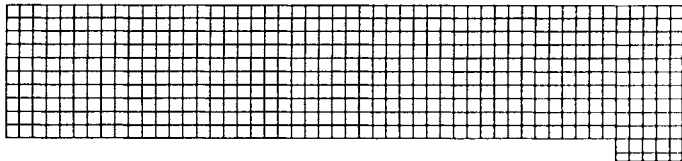
Gefährlich ist nur der zehn Meter lange, gerade Abschnitt. Der Gang ist zwei Meter breit, es sind also 500 Steinplatten auf dem Fußboden zu sehen. Zwanzig bis dreißig Doppelplatten sind tückisch, bieten sie doch demjenigen, der sie betritt keinen festen Boden unter den Füßen (Der Spielleiter kann die Lage – und im Prinzip auch die Anzahl – der Platten natürlich selbst festlegen und dazu die Zeichnung unten verwenden). Steigt jemand auf eine dieser Platten, sackt er 30 Zentimeter tief ein, ohne irgendwelche Schmerzen zu spüren. Erst wenn er den Fuß wieder herauszieht, bemerkt er den Mechanismus der Falle:

Beim Hineinsteigen wurden zwei dünne, rasiermesserscharfe Klingen nach unten gebogen – und beim Versuch, den Fuß herauszuziehen, schneiden sie schmerzhaft ins Bein!

Sich allein aus der Falle zu befreien ist schwer, wenn auch nicht gänzlich unmöglich. In jedem Fall erleichtert es die Sache ungemein, wenn eine zweite Person dabei ist, die einem helfen kann.

Umgebungsmöglichkeit:

Wenn man die Lage der Fallen kennt, kann man natürlich drumherum gehen.



Vorkommen:

In Gängen und Zimmern.

Günstig ist es (wegen der besseren Tarnung), wenn der Boden aus Platten, Fliesen oder Parkett besteht.

Art:

mechanisch – Bodenfalle

Absicht:

Verletzen – Sichern

EW:

10% – 25% – 65% – 90%

Zu entdecken ist ein schmaler Riss in der Fuge zwischen zwei Platten

EC:

40% – 1

Schaden:

Wird der betroffene Fußunvorsichtigerweise und reflexartig einfach herausgezogen (bzw. wird der Versuch dazu unternommen), kommt es mit Sicherheit zu schweren Schnittwunden im Waden- und Knöchelbereich, außer der Betroffene trägt Stiefel mit Metallschaft, denn Leder wird von den scharfen Messern glatt durchtrennt.

Mit Gehbehinderungen ist für die nächste Zeit zu rechnen. Zusätzlich besteht eine 15%ige Gefahr, dass die Achillessehne durchtrennt wurde. Ein solcherart Verletzter kann nicht mehr ohne fremde Hilfe gehen und nur sehr schlecht stehen. Er sollte als nicht mehr kampffähig eingestuft werden und kann sich nur noch unbeholfen verteidigen. Die Kampfwerte sinken um die Hälfte. Selbstverständlich ist einbeiniges Hüpfen noch möglich, aber es muss darauf hingewiesen werden, dass einbeiniges Hüpfen in voller Rüstung und mit Gepäck doch sehr anstrengend ist! Ganz davon abgesehen, dass man mit dem zweiten Fuß dann auch noch in eine Falle hüpfen kann (hähä), wenn man wie Rumpelstilzchen wütend im Gang auf und ab hüpfte.

Wird der Versuch einer Vorsichtigen Befreiung unternommen, ohne dass bereits eine Verletzung vorliegt, verfare man folgendermaßen:

Der Spielleiter würfelt mit dem W20:

Bei 1-12: gelingt der Befreiungsversuch ohne Schwierigkeiten.

Bei 13-17: schneidet sich derjenige, der in die Falle getappt ist, leicht in den Fuß.

Bei 18-20: verletzt sich der Helfer an der Hand.

Die sechste Falle des Palastes

Hier haben wir (oder vielmehr die Abentuerer) es wieder einmal mit einer magischen Falle zu tun. Folgt man dem betreffenden Gang eine Weile – es geht eine Treppe hinauf – so kommt man in einen kleinen Raum, in dessen Mitte eine Wendeltreppe nach oben führt.

Die Treppe sieht vollkommen normal aus, bis auf ein seltsames Zeichen auf der untersten Stufe. Sobald der erste mit beiden Füßen auf der Treppe steht, bildet sich hinter ihm und um die ganze Wendeltreppe herum eine magische, durchsichtige Wand, die den Rückweg versperrt! Es bleibt dem oder der Armen nichts anderes übrig, als allein die Treppe hinauf zu gehen. Erst nach einer Stunde baut sich die magische Wand wieder ab und die Treppe lässt sich von oben nach unten gefahrlos benutzen.

Von unten nach oben ist die Treppe immer nur für eine Person begehbar.

Im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN führt die Wendeltreppe nur in einen weiteren kleinen Raum, der durch seine starke magische Strahlung Nicht-Zauberkundige für 1W6 Stunden psychisch heftig verwirrt.

In anderen Fällen befindet sich der Abenteurer normalerweise allein auf einer neuen Ebene eines Gebäudes oder einer Höhle – zumeist handelt es sich hierbei um eine neue Ebene voller gefährlicher Orte.



Umgebungsmöglichkeit:

Ein guter Zauberer kann den magischen Schutzwall vielleicht (sehr schwierig!) durch Gegenmagie abbauen, so dass alle Mitglieder einer Gruppe die Treppe benützen können (allerdings ist es fraglich, ob das nicht eine Verschwendung wertvoller Zauberenergie ist).

Vorkommen:

Dies ist eine Spezialfalle, die hichbeliebt ist bei Magikern aller Couleur. Meist dient sie zur Sicherung der Eigenheime vor ungestümen Abenteurergruppen. So ganz allein und einsam in einem fremden und gefährlichen Haus herumschleichen zu müssen, hat schon so manchen Helden zum Verhandeln bewegt...

Art:

magisch – Treppenfalle

Absicht:

Schwächen und Aufspalten der Gruppe – Zeitverlust

EW:

15% – 25% – 35% – 85%

Das Zeichen auf der untersten Stufe macht misstrauisch, kann aber unter Umständen auch geschickt getarnt sein. Dann verringern sich die angegebenen Werte entsprechend.

EC:

Es gibt keine Möglichkeit, aus der ausgelösten Falle zu entkommen.

Schaden:

Die Falle selbst richtet keinen eigentlichen Schaden an.

Selbstverständlich kann es für den isolierten Abenteurer jedoch äußerst unerquickliche Folgen haben, allein zu sein.

Die siebente Falle des Palastes

Auch dies ist eine magische Falle. Öffnet man die betreffende Tür, so ist das erste, das man sieht, eine weitere Tür in zwei Meter Entfernung. Diese lässt sich nur öffnen, wenn die Eingangstür geschlossen ist (Schleuseneffekt!).

Gelint es, die zweite Tür zu öffn, gibt sie den Blick auf ein Treppenhaus frei, das nach oben wie nach unten führt.

Wir haben diese Treppe „Eschers Treppe“ genannt, weil uns glaubhaft versichert wurde, dass der Graphiker M.C. Escher durch diese Falle zu seinem Bild „Treppauf und Treppab“ inspiriert wurde. Wer die erwähnte Lithographie kennt, wird bereits jetzt den Sinn und Zweck dieser Falle erkennen. Es handelt sich um die unendliche Treppe, die immer im Kreis herum führt. Trennt sich die Gruppe und geht die eine Hälfte hinauf und die andere hinab, so treffen sie sich auf der gegenüberliegenden Seite trotzdem wieder.

So weit, so gut. Fatal ist, dass in genau jenem Moment, wo niemand mehr einen Blick auf die Eingangstür werfen kann, sich jene auf magische Weise schließt und als solche nicht mehr zu erkennen ist!

Man muss sich genau merken, wo sie war, um sie wiederzufinden (wenn man davon ausgeht, dass die meisten Gruppen gemeinsam entweder nach oben oder nach unten gehen, wird es ziemlich verwirrend für die Abenteurer sein, was mit ihnen geschieht – und sehr schwer, die Türe wiederzufinden).

Die Tür erscheint wieder, wenn ihre Fläche von fünf Händen gleichzeitig berührt wird und kann dann problemlos geöffnet werden.

Umgehungsmöglichkeit:

Da die Falle nirgendwo hinführt, ist es nicht möglich und sogar sinnlos, sie zu umgehen.

Vorkommen:

Es handelt sich um eine sehr seltene Falle, da es zu ihrer Herstellung der Verwendung mächtigster Zaubersprüche bedarf, die nur wenigen überhaupt bekannt sind (schließlich müssen die Gesetze von Raum und Zeit aufgehoben und die Dimensionen verbogen werden).

Art:

magisch – Raumfalle

Absicht:

Zeitverlust – Verwirrung

EW:

0% – 0% – 10% – 50%

EC:

Wie bei fast jeder magischen Falle ist auch hier die Entkommenschance gleich null.

Schaden:

Die Falle richtet außer wahrscheinlicher nervlicher Zerrüttung keinen körperlichen Schaden an, wenn man einmal von der Erschöpfung durch stundenlanges Treppensteigen absieht.



Die achte Falle des Palastes

Diese Falle bereitet denjenigen, die nicht selbst betroffen sind, immer wieder grenzenloses Vergnügen. Es handelt sich um eine sogenannte Scheinfalle. Bei einer solchen Falle steht ein (in den meisten Fällen leicht zu durchschauender) Mechanismus im Vordergrund, der von der eigentlichen Gefahr ablenken soll.

In diesem Fall ist das alles sehr harmlos, es gibt aber auch lebensgefährliche Scheinfallen, bei denen es mit Sicherheit gesünder ist, die wirkliche Gefahr rasch zu erkennen.

Hier sieht man, wenn man die betreffende Tür von der großen Halle aus öffnet, zunächst nichts anderes als eine zweiflüglige Schwingtür.

Nähert man sich ihr nicht exakt in der Mitte, ist sie auch mit Gewalt nicht zu öffnen. Kurz vor der Türschwelle bemerkt der aufmerksame Beobachter (man kann's den Spielern ruhig sagen, da die eigentliche Falle ja erst noch kommt) eine etwas hervorstehende Bodenplatte. Wird diese Platte belastet, schwingt die Tür auf und kurz darauf mit großer Kraft wieder zu. Sollte jemand auf der Platte stehen, erhält er einen gewaltigen Schlag auf die Nase.

Kurz hinter der ersten Tür sieht man eine weitere ganz ähnlicher Bauart. In dem Zwischenraum zwischen den Türen kann man sich nicht aufhalten, weil der ganze Boden dort als Auslöser für die zweite Tür ausgelegt ist – man würde von vorn und von hinten harte Schläge einstecken müssen! *Insgesamt gibt es acht solcher Türen hintereinander!*

Es gibt nur eine Möglichkeit, da hindurchzukommen: Rennen! Aber niemand weiß, was sonst noch hinter der zweiten Türe lauern könnte...

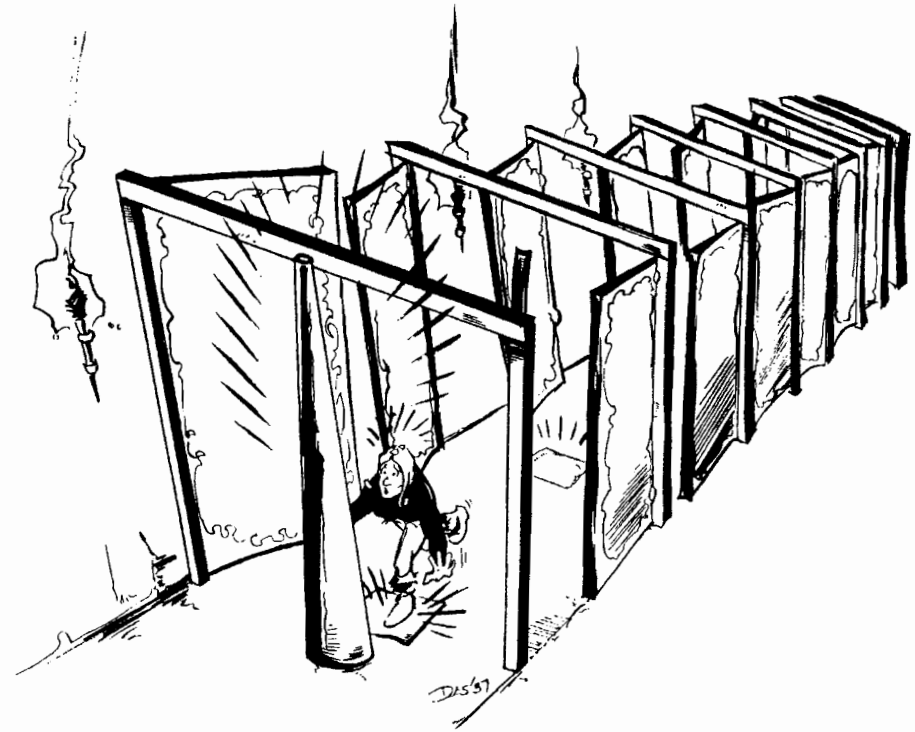
Im Vertrauen gesagt, im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN lauert eigentlich garnichts – nur bietet die letzte Tür eine kleine Gemeinheit: In der Mitte zwischen den beiden Flügeln ist eine massive Eisenstange angebracht. Schon so mancher Schnellläufer hat sich daran den Kopf blutig gestoßen und wurde dann auch noch, als er zu Boden gegangen war, von den Türen vor und hinter ihm übel verprügelt, bis er sich auf allen vieren endlich durch die letzte Tür geschleppt hatte.

Wichtige Anmerkung:

Es sei an dieser Stelle ausdrücklich erwähnt, dass diese Falle auch in folgender oder noch gefährlicherer Version auftauchen kann!

Statt des Balkens ist ein dünner und äußerst reißfester Draht quer aufgespannt, was zu lebensgefährlichen Verletzungen führen kann. Zudem ist der Draht für jemanden, der rennt, kaum zu erkennen, so dass er eigentlich keine Chance hat – was wir für nicht sehr sportlich halten.

Wem die Stange allein nicht genügt, kann sie noch mit Nägeln oder Glasscherben besetzen.



Umgebungsmöglichkeit:

Wenn man weiß, wo die Stange ist, kann man natürlich daran vorbei rennen.

Vorkommen:

Überall in Gebäuden.

(Typische Do-It-Yourself-Falle des kleinen Mannes – selten in Palästen.)

Art:

mechanisch – Türfalle

Absicht:

Sichern und Verletzen

EW:

Die EW-Angabe weicht hier vom üblichen Verfahren ab.

Schnelles Laufen ist in jedem Fall nötig, um bis zur eigentlichen Falle vorzudringen:

- Dauerlauf mit vorgehaltenen Händen, um den Kopf zu schützen: 20%

- Dauerlauf mit dem Versuch, die Umgebung so gut wie möglich zu erkennen:
50%
- Versuch, mit der geringst möglichen Geschwindigkeit, ohne von den Türen erwischt zu werden, zu laufen:
65% – Gelingt aber überhaupt nur in 75% der Fälle, da die Türen durchaus mit unterschiedlicher Geschwindigkeit „ausschlagen“.
- Laufen mit dem Einsatz einer Fähigkeit oder eines Zaubers, der es einem erlaubt, Fallen zu entdecken:
90% – falls überhaupt möglich

Mit diesen Angaben sollten alle Möglichkeiten, wenn auch nicht abgedeckt, so doch zumindest improvisierbar sein.

EC:

Auch die Entdeckungschance bedarf hier einer speziellen Regelung. Zunächst muss der Läufer die Falle überhaupt treffen. Es gibt ja die theoretische Möglichkeit, links oder rechts an dem Pfosten vorbei zu rennen. Aus Erfahrung ist es nicht unbedingt ratsam, die Spieler zu fragen: „Läufst du in der Mitte oder etwas links oder rechts?“ – Der Spieler wird sofort misstrauisch und nicht mehr spontan reagieren, wie es seine Figur in der Situation real tun würde. Wenn also vom Spieler nicht angegeben wird, wo der Charakter läuft, erscheint es sinnvoll, sozusagen eine Verfehlmöglichkeit einzukalkulieren. Die weitaus meisten Leute werden jedoch in der Mitte laufen.

man kann annehmen dass dies zu 80% der Fall ist. Nur geheim vom Spiel-leiter ermittelte Wurfsergebnisse über 80 besagen, dass die betreffende Figur an der Stange vorbeigerannt ist.

Gehört aber jemand zu denen, die auf den Pfosten zusteuern, kommt es darauf an, ob er die Falle entdeckt (= der Erfolgswurf auf die EW).

War er nicht erfolgreich, läuft er gegen die Stange.

Im anderen Fall gibt es drei Möglichkeiten:

- geringst möglich Geschwindigkeit: EC = 40% – 1
- mittlere Geschwindigkeit: EC = 34% – 3
- Höchstgeschwindigkeit: EC = 18% – 7

Schaden:

Der Schaden ist je nach Geschwindigkeit wie ein leichter bis schwerer Schlag mit einer Keule zu behandeln.

Man kann einen Unterschied machen zwischen erfolgreichem und erfolglosem EW-Wurf. Bei erfolgreichem (und gleichzeitig gescheitertem EC-Wurf natürlich) ist der Treffer nicht so schwerwiegend wie bei erfolglosem EW-Wurf.

Die neunte Falle des Palastes

Auf dem Boden, vier Meter von der Tür entfernt, erkennt man eine (belanglose) Inschrift – natürlich könnte da auch irgendetwas für das gerade laufende Abenteuer wichtiges stehen. Jedenfalls dient sie dazu, genügend Personen in den Gang oder Raum zu locken. Befinden sich in dem nur sieben Meter langen Gang mehrere Personen, so dass ihr Gesamtgewicht mehr als 300 Kilogramm beträgt, schließt sich die Tür automatisch und lässt sich nur öffnen, indem man den Türgriff nach oben zieht (und nur von innen!). Bei Bedarf kann der Öffnungsmechanismus natürlich auch komplizierter sein.

Bleibt die Tür geschlossen, hören die Eingeschlossenen bald das typische Geräusch, das verursacht wird, wenn Stein auf Stein bewegt wird. Und wenn sie sich die Seitenwände genauer ansehen, werden sie bemerken, dass sich die eine auf sie zubewegt. Natürlich handelt es sich dabei um genau jene Wand, die es nach wenigen Minuten unmöglich macht, die Tür überhaupt wieder zu öffnen!



Umgehungsmöglichkeit:

Nacheinander den Gang durchschreiten.

Vorkommen:

In Gewölben und Kellern.

Art:

mechanisch – Gangfalle

Absicht:

Verletzen

EW:

10% – 15% – 60% – 95%

EC:

22% – 6

Schaden:

Die Falle ist, wenn die Flucht nicht gelingt, tödlich.

Wenn z.B. erst im letzten Augenblick die Tür von außen zerstört wird, aus den Angeln gehoben oder so, muss der Spielleiter entscheiden, welche Verletzungen die Helden erlitten haben: Quetschungen und Schäden, die durch die mitgeführten Ausrüstungsgegenständen und Waffen verursacht wurden – und die an den selbigen entstanden (vier Meter lange Stoßlanzen werden nur, wenn sie aus Gummi sind, nach einem Fallenbesuch noch zu gebrauchen sein – zumindest als Lanze, denn als Brennholz mögen sie durchaus noch ihren Zweck erfüllen).

Die zehnte Falle des Palastes

Der Boden des betreffenden Ganges besteht hier, im Gegensatz zu den meisten anderen Gängen, aus Holzbohlen. Es handelt sich um eine relativ einfache mechanische Falle – eine Falltür. Wird der Boden betreten, klappt er einfach um. Jedoch nicht um die Querachse, sondern der Länge nach!

In der Grube unter der Falltür hausen mit Sicherheit, egal wo man sie antrifft, irgendwelche ekligen und gefährlichen (Un-)Tiere.

Umgehungsmöglichkeit:

Ganz klar, man muss nur geradeaus in der Mitte balancierend über die „Brücke“ gehen – was durchaus lukrativ sein kann, wie auch hier, wo auf der anderen Seite ein wertvoller goldener Becher steht (in diesem Falle befindet sich darin das Gegenmittel für das Gift aus Falle zwölf).

Vorkommen:

In Gängen – wurde aber auch schon als Zugbrücke gesichtet!

Art:

mechanisch – Gang- oder Raumfalle

Absicht:

Verletzen (leicht bis mittel)

EW:

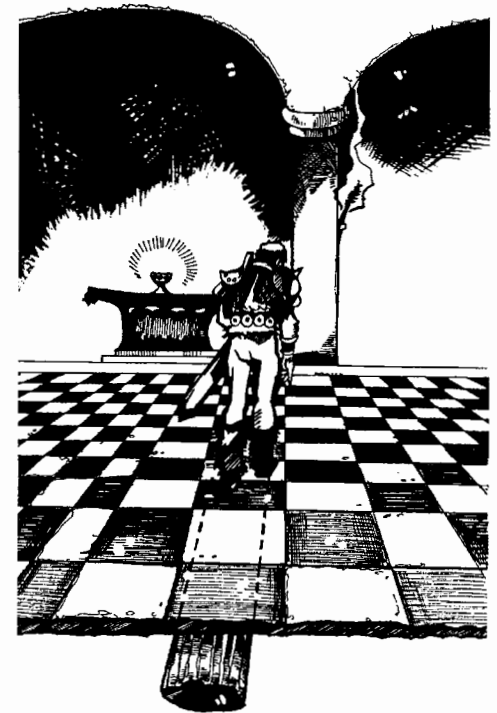
Was sich relativ leicht entdecken lassen sollte, ist die Achse, die ja fest verankert sein muss.
15% – 50% – 80% – 90%

EC:

30% – 4

Schaden:

Die üblichen Folgen eines Sturzes aus vier Metern Höhe (beispielsweise auf ausgehungerte Krokodile...).



Die elfte und zwölfte Falle des Palastes

Diese beiden Fallen werden in einem Abschnitt erklärt, weil sie im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN hinter ein und derselben Türe lauern. Wer den betreffenden Gang betritt, sieht sich nach drei Metern einer mit einem einfachen Nummernschloss gesicherten, sehr massiven Stahltür gegenüber. Es müssen nacheinander drei Ziffern eingestellt werden. Da bei jeder richtigen Ziffer ein ganz leises Klicken zu hören ist, dürfte es keine großen Schwierigkeiten bereiten, die richtige Kombination (3-4-9) zu finden. Wird daraufhin die Tür geöffnet, hört man (jedoch nur, wenn man darauf achtet und sonst keiner spricht oder Lärm macht) ein ganz leises Ticken, wie von einer Uhr.

Der Witz bei der Sache ist, dass die meisten, die das hören, glauben, dass sie sich nun unheimlich beeilen müssen, um zu verhindern, dass dieses Uhrwerk einen schrecklichen Mechanismus auslöst. Gerade das Gegenteil ist aber der Fall!

Erst wenn das Uhrwerk abgelaufen ist, ist der Safe ohne Gefahr zu betreten. Durch das Öffnen der Tür wurde ein Uhrwerk aufgezogen, das dazu dient, das Fallbeil, welches sich in der Tür befindet, zu blockieren! Das ist aber erst dann geschehen, wenn das Ticken verstummt. Vorher wird das Beil durch das Betreten des Raumes hinter der Tür ausgelöst. Allzu gierige Abenteurer werden unvermittelt den Verlust wichtiger Extremitäten zu beklagen haben.

Umgehungsmöglichkeit:

Warten, bis „die Zeit reif ist.“

Vorkommen:

Schatzkammern und Wandsafes (dann ist natürlich nur ein Arm von möglichen Verletzungen betroffen). Abgewandelt, z.B. mit einem einfachen Bolzenschussapparat, findet man diese Falle auch manchmal an Schatztruhen.

Art:

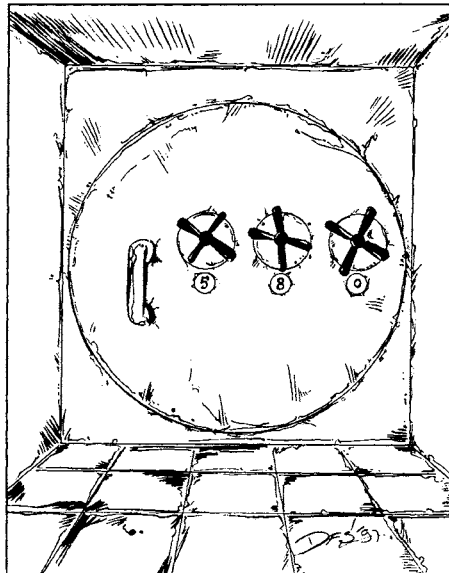
mechanisch – Türfalle

Absicht:

Sicherung

EW:

Im Türstock sind die Schienen, in denen das Fallbeil herabsaust, zu



erkennen, was das Ausmachen einer Gefahr zwar erleichtert, aber nichts darüber aussagt, wann das Beil herunterfällt. Aus diesem Grund sind die Wahrscheinlichkeiten hier sehr niedrig angesetzt.

5% – 15% – 25% – 45%

EC:

5% – 10

Schaden:

Diese Falle ist zu 90% tödlich, wenn jemand einfach hineinstürzt. Bei vorsichtigerem Vorgehen verringert sich die Chance auf 50% und es besteht im Überlebensfall eine Wahrscheinlichkeit von 25%, einen Arm oder ein Bein zu verlieren oder einen schweren rumpftreffer hinnehmen zu müssen. (Es müssen vom Spielleiter also bis zu fünf Würfe durchgeführt werden! Mehrfachverletzungen gibt es allerdings nicht.)

Hat man diese Gefahr ausgeschaltet und den Safe betreten, befindet man sich in einem vier mal vier Meter großen Raum. Vor sich an der Stirnwand sieht man auf einem kleinen Holztischchen eine sehr wertvoll erscheinende Jadestatue. Kommt jemand dieser Statue näher als einen Meter (es handelt sich um einen magischen Auslöser), streckt sie einem die Zunge heraus und spuckt hochwirksames Gift zwei Meter weit in den Raum hinein. dabei dreht sie den Kopf schnell hin und her, so dass sich ein Wirkungsbereich in Form eines Halbkreises mit zwei Metern Radius ergibt.

Umgehungsmöglichkeit:

Keine.

Vorkommen:

Hie und da.

Art:

mechanisch/magisch – Artefaktfalle

Absicht:

Schwächen (und das nicht schlecht!)

EW:

0% – 0% – 0% – 20%

Der Auslöser kann nur von Zauberkundigen mit Hilfe eines entsprechenden Spruches etc. gefunden werden. Nicht zauberkundige Fallensucher kommen erst gar nicht zu einer näheren Untersuchung des Gegenstandes.

EC:

10% – 9

Schaden:

Betroffene erstarren auf der Stelle und sind für 1W6 Spielzeit-Minuten absolut unbeweglich, gleichwohl immer noch verletzbar! Danach kehrt die

Bewegungsfähigkeit uneingeschränkt zurück. – ABER! Alle fünf (Spielzeit-) Minuten müssen Betroffene mit 2W6 einen Wurf ablegen, um den Moment eines Rückfalls zu bestimmen:

- Beim ersten Wurf erstarren sie, wenn 11 oder 12 gewürfelt wird (= nach fünf Minuten).
- Beim zweiten Wurf schon bei 9 bis 12 (= nach zehn Minuten).
- Beim dritten Mal bei 7 bis 12 (= nach 15 Minuten).
- Beim vierten Mal bei 5 bis 12 (= nach 20 Minuten).
- Beim fünften Mal bei 3 bis 12 (= nach 25 Minuten).
- Nach 30 Minuten erleidet der Charakter mit Sicherheit einen Rückfall!

Beim ersten Rückfall bleibt die Figur für 1W6-1 Minuten bewegungsunfähig – dann beginnt das Spielchen mit den Würfeln alle fünf Minuten wieder von vorn.

Bei einem weiteren Rückfall bleibt sie noch für 1W6-2 Minuten erstarrt.

Ab dem dritten Rückfall für 1W6-3 Minuten.

Sollte ein „Erstarrungswurf“ plus Modifikation Null oder weniger ergeben, so erstarrt der Abenteurer nicht nachhaltig, sondern fühlt nur einen Erstarrungsdruck, der ihn für wenige Sekunden behindert – was besonders während Kämpfen sehr unangenehm sein kann.

Der Spielleiter sollte diese Regeln den Spielern jedoch nicht bekannt geben und die erforderlichen Würfe im Geheimen durchführen. Das macht die Sache interessanter.

Zur Heilung dieser Krankheit benötigt man das Elixier „Rotandum“ oder einen starken Zauberspruch. Ersteres befindet sich in dem kostbaren Gefäß hinter der Falle zehn, letzterer hoffentlich im Repertoire eines der Magie kundigen Gefährten.

Außer den beschriebenen Auswirkungen erleidet man keinen weiteren Schaden – aber das genügt meistens schon. Vor allem, wenn man dieser Falle mit einer Horde Orks im Nacken begegnet!



Die dreizehnte Falle des Palastes

Auch bei dieser Falle sehen wir uns wieder einem gemeinen Ablenkungsmanöver gegenüber. Der Gang biegt nach fünf Metern links ab. Danach sieht man in sechs Metern Entfernung eine Öffnung in der Wand, die das Ende des Ganges darstellt. Öffnungen haben für Abenteurer immer eine geradezu magische Anziehungskraft. Andererseits werden sie natürlich auch sofort misstrauisch. Wir sollten sie also nicht enttäuschen: Zwei Meter vor der Wand ist zehn Zentimeter über dem Boden ein sehr dünner Faden gespannt, der wirklich nichts anderes ist als ein zehn Zentimeter über dem Boden gespannter Faden. Aber er erfüllt mit Sicherheit seinen Zweck, von der eigentlichen Gefahr abzulenken.

Hat jemand diesen Faden überschritten und todesmutig das Loch untersucht, wird er darin eine verstaubte, sorgfältig verkorkte und mit Wachs versiegelte Flasche finden. Befreit man das Etikett vom Staub, kann man folgendes lesen:

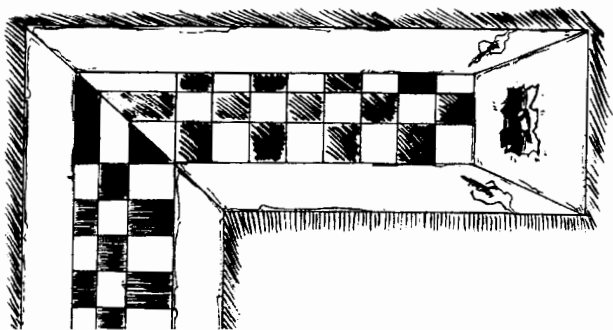


Es ist nun mal eine nicht anzuzweifelnde Tatsache, dass Abenteurer solchen Verlockungen nur selten zu widerstehen vermögen. Die allermeisten werden die Flasche zumindest öffnen – und damit sind sie in die Falle gegangen.

Vom herrlichen Geruch des Getränks überwältigt werden alle, die im Umkreis von zehn Metern stehen, zu 85% das unwiderstehliche Verlangen verspüren, von diesem Wein zu trinken. Die daraus resultierenden Folgen sind unter „Schaden“ nachzulesen.

Umgebungsmöglichkeit:

Man kann die Flasche einstecken und mitnehmen – eigentliches Umgehen ist aber nicht möglich.



Vorkommen:

In Weinkellern – ab und an wird ein solcher Wein auch angeboten.

Art:

Gift – Artefaktfalle

Absicht:

Schwächen

EW:

Die EW beschreibt hier die Wahrscheinlichkeit zu erkennen, dass es sich bei der Flasche um eine Falle handelt, bevor sie geöffnet wird.

5% – 10% – 20% – 70%

Natürlich muss es sich hier um eine Fähigkeit handeln, mit der man Gifte entdecken kann!

EC:

Wenn jemand bereits getrunken hat, beschreiben diese Werte die Möglichkeit, dass das Gift in seinem Körper nicht anschlügt oder der Betreffende dagegen resistent ist.

18% – 7

Schaden:

Zunächst erscheint das Getränk als durchaus brauchbarer Fund: Alle Konstitutionswerte (z.B. Stärke, Kraft, Lebenspunkte, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, usw.) erhöhen sich um 1/5 (aufgerundet) der Grundwerte – auch über die Grundwerte hinaus!

Diese Verbesserung hält 1W6 Tage an, dann müssen die Aufschläge (egal in welcher Lage sich der/die Betreffende befindet) wieder abgezogen werden. Das allein kann unter Umständen (wenn der Charakter zu diesem Zeitpunkt „angeschlagen“ ist) schon zum Tod führen!

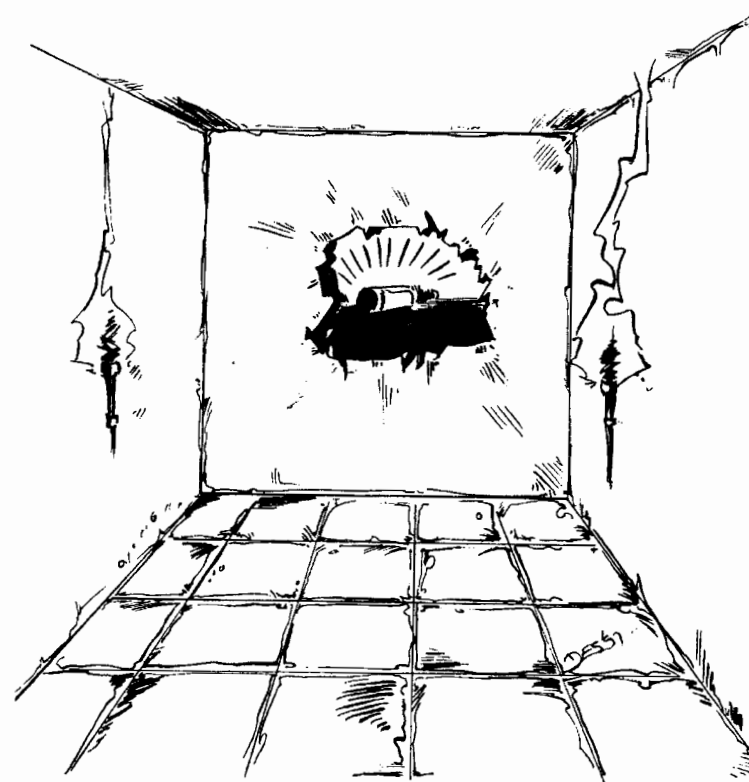
Wie dem auch sei, die Verbesserung der Werte geht einher mit einem handfesten Rausch, der 1W10 Stunden anhält. Trunkene Helden aber neigen erfahrungsgemäß zum Absingen von trivialen, manchmal gar zotigen Liedern und die Darbietung ist in jedem Fall geräuschvoll!

Merke: Alkoholisierte Abenteurer sind keine Zierde einer Heldentat – sehr zur Erheiterung des Spielleiters lockt ihr Geschrei mancherorts auch noch unangenehme Zeitgenossen an.

Aber jetzt kommt ja erst die Gemeinheit:

Trinkt jemand während des Zeitraumes, in dem bei ihm die Werteverbesserung noch anhält (aber nach dem Abklingen des eigentlichen Rausches!) noch einmal – und sei es auch noch so wenig – vom Schlumberger Krötenwasser, so verliert er permanent W% seiner Lebenspunkte, Geschicklichkeit und Klugheit/Intelligenz!

Eine Heilung ist sowohl magisch wie auch durch Herstellung eines Gegengiftes möglich, jedoch nicht einfach.



Die vierzehnte Falle des Palastes

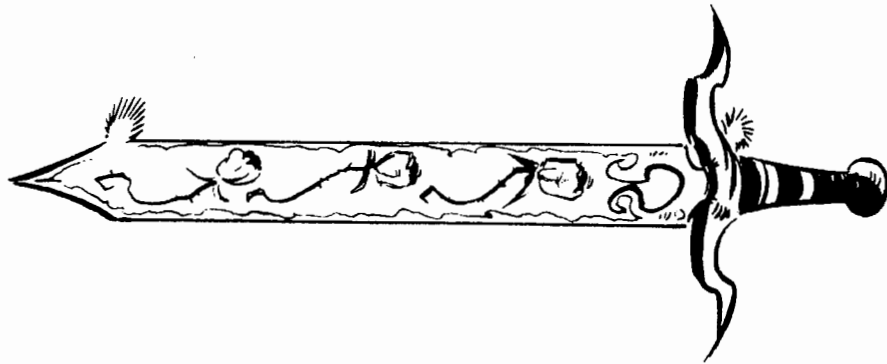
Diese Artefaktfalle hat eine Wirkung, die nicht unbedingt sofort zum Tragen kommt. Es mag durchaus eine ganze Weile vergehen, bis der Besitzer den „Haken“ dieses Gegenstandes erfährt (zumeist am eigenen Leibe).

Öffnet man die betreffende Tür von der Halle aus, sieht man einen kleinen runden Raum, in dessen Mitte ein eleganter Tisch steht. Darauf liegt ein äußerst wertvolles, fein gearbeitetes Schwert. Die Schneide ist scharf, die Klinge hart. Auf der Klinge sind mit großer Kunstfertigkeit Rosen eingezt. Das Schwert liegt ausgesprochen gut in der Hand und scheint eine sehr mächtige Waffe zu sein.

Mächtig war der Zauberer, der diese Art Schwerter schuf, in der Tat. Aber er war auch ein Scherzbold – allerdings ein friedliebender:

Dieses Schwert tut anstandslos und mit großer Präzision seine Pflicht – solange es nur mit toten Gegenständen in Berührung kommt! Türen einschlagen und Truhen öffnen? Überhaupt kein Problem. Auch wenn während eines Kampfes nur Waffen, Schilde und Rüstungsteile des Gegners berührt werden, geschieht nichts Außergewöhnliches.

Kommt das Schwert aber mit lebenden Wesen (egal ob Mensch, Tier oder Monster) in Berührung, verwandelt es sich augenblicklich, und ohne dem Getroffenen Schaden zuzufügen, in einen wunderschönen, leider aber vollkommen ungefährlichen Strauß Rosen. Eine Rückverwandlung findet nicht statt.



Umgehungsmöglichkeit:

Gegen Untote, Geister und Gespenster verrichtet das Rosenschwert gute Arbeit. Man sollte es ausschließlich gegen diese einsetzen, wenn man diese „Falle“ umgehen will.

Vorkommen:

Gerüchteweise bekommt man solche Schwerter von guten Freunden zum Abschied geschenkt. Bevor man auf Troll-Jagd geht zum Beispiel...

Art:

magisch – Artefaktfalle

Absicht:

Hochgradige Verwirrung, meist gefolgt von Verletzungen, die einem der Angegriffene beibringt.

EW:

5% – 10% – 15% – 50%

Auch der Wert für das Erkennen der Art der Falle ist sehr niedrig angesetzt, weil von dem Gegenstand keine negativen magischen Strömungen ausgehen!

EC:

Die Entkommenschance bezeichnet hier die Wahrscheinlichkeit, nicht völlig verblüfft zu sein, was dem Gegner die Gelegenheit zu einem Angriff ohne Abwehrmöglichkeit geben würde.

Gelingt der EC-Wurf, so hat der Benutzer des Rosenschwertes die Möglichkeit, nach seinem Gutdünken zu reagieren.

26% – 5

Schaden:

Direkten Schaden richtet das Schwert selbstverständlich nicht an, aber die Folgen können dennoch (oder gerade deswegen) fatal sein, falls der Gegner nicht vor Lachen zusammenbricht oder der Orkhäuptling sich derart geschmeichelt fühlt (es ist immerhin das erste Mal, dass ihm jemand Rosen schenkt), dass er den ehemaligen Schwertträger laufen lässt (nachdem er ihn ausgeraubt hat, natürlich).



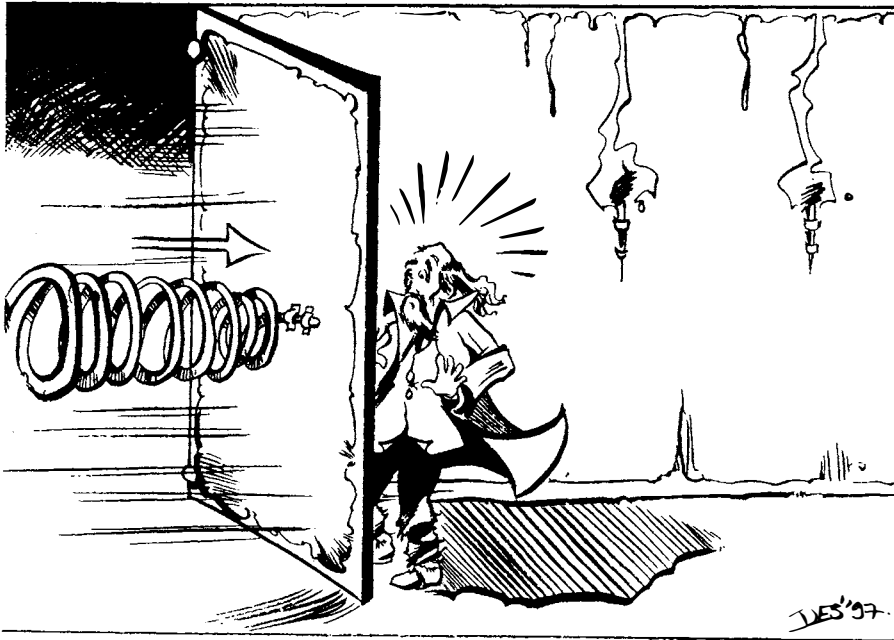
Die fünfzehnte Falle des Palastes

Wer die betreffende Tür zur Falle 15 öffnet, sieht dahinter einen schmalen Gang, der nach sechs Metern an einer weiteren Tür endet.

Diese Falle ist etwas für jene Leute, die sich immer über verschlossene Türen beschweren und solchen oftmals mit rücksichtsloser und brutaler Gewalt begegnen. Wenn der Gang betreten wird, ist die Tür geschlossen. Sie besitzt kein außergewöhnliches Schloss und auch sonst sind keine Merkwürdigkeiten zu entdecken. Doch wehe dem, der sie zu öffnen versucht! Sei es, dass der Türgriff heruntergedrückt oder der Versuch unternommen wird, das Schloss irgendwie zu manipulieren. Selbst stärkeres Anklopfen reicht aus, um die Falle auszulösen.

Dann schwingt die Tür mit großer Gewalt auf und der professionelle Türknacker wird sich einigermassen vor den Kopf gestoßen fühlen!

Übrigens befindet sich hier im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN nur ein winziges Kämmerchen hinter dieser Tür, das fast zur Gänze mit einer gewaltigen Blattfeder ausgefüllt ist, die diese Tür zu einem solchen, für geheimnisvolle Türen ganz untypischen, schnellen Aufgehn veranlasst. Außerdem findet man ein kleines Fläschchen mit dem gegengift zum Sommerberger Krötenwasser.



Umgehungsmöglichkeit:

Mit einer langen Stange außerhalb der „Reichweite“ arbeiten und sich dann erst nähern, wenn die Tür aufgeschlagen ist.

Vorkommen:

Überall, wo es Türen gibt.

Art:

mechanisch – Türfalle

Absicht:

leichte bis schwere Verletzung

EW:

0% – 0% – 35% – 75%

EC:

30% – 4

Schaden:

Der Schaden, den diese Falle anrichtet, entspricht in etwa einem Schlag mit einem schweren Gegenstand von einem trollgroßen Wesen. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass jemand, der vor dem Schlüsseloch kniet und das Schloss mit dem berühmten Haarnadeltrick zu öffnen versucht, den Schlag auf den Schädel erhält. Wird einfach nur versucht, die Tür zu öffnen, gibt es einen Körper- oder Armtreffer.

Die sechzehnte Falle des Palastes

Nach dem Öffnen der zugehörigen Türe sieht man einen Gang, der nach neun Metern an einer Wendeltreppe endet, die steil nach unten führt. Der Höhenunterschied, den die Treppe überwindet, beträgt ungefähr drei Stockwerke.

Unten angekommen befindet man sich am Eingang zu einer kreisrunden Halle mit zwölf Metern Durchmesser, die in ihrer Form einer perfekten Halbkugel entspricht. Es ist sehr kühl, denn die Wände sind aus poliertem Eis! Der Boden der Halle besteht aus Holzparkett – denkt man.

In wirklichkeit sind diese „Holzplatten“ nur einen Millimeter dick und auf einem zerbrechlichen Gerüst aus dünnen Leisten gelagert! Mit anderen Worten: Wer die Halle betritt, wird schnell erkennen, dass es sich nicht um eine Halbkugel, sondern vielmehr um eine ganze Kugel handelt!

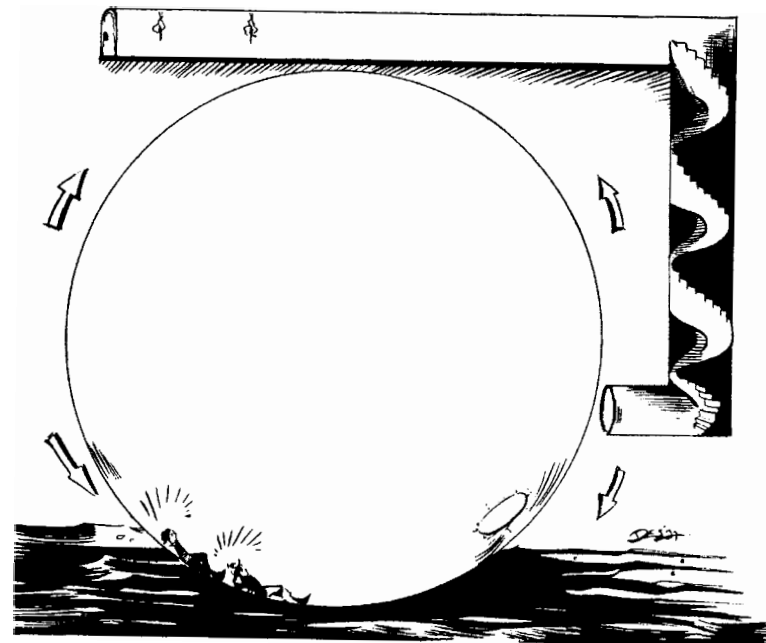
Auch die untere Hälfte, zunächst verborgen unter dem „Holzboden“, hat Eiswände. Wenn nun jemand in diese Falle tapst, rutscht er die glatten Wände hinab. Sich am Holzfußboden festzuhalten, scheitert an dessen geringer Stabilität. Aber das ist noch nicht alles! Eventuelle Begleiter werden feststellen, dass sich die Türöffnung am Ende der Treppe offenbar verkleinert hat. Bei den ersten Fluchtversuchen, die natürlich alle in einer Rutschpartie enden, verschwindet die Türöffnung ganz. Zu sehen ist stattdessen jetzt eine massive, leicht gerundete Stahlwand.

Die ganze Halle ist nämlich beweglich gelagert! Und ein Versuch, die eisglatten Wänd (beispielsweise mit Hilfe von Haken) in richtung des Ausgangs zu besteigen, dreht den Raum natürlich so, dass dre Schwerpunkt (also die gefangene Person) am tiefsten Punkt der Anlage zur Ruhe kommt.

Der Fußboden, das sei nochmals ausdrücklich erwähnt, bietet keinerlei Hilfe oder Hindernis! Die Schwierigkeit besteht darin, nachdem man den Mechanismus begriffen hat, durch geschicktes Drehen der Halle die Tür wieder dorthion zu bringen, wo die Treppe endet – kein leichtes Unterfangen, wenn die ersten Drehungen in Panik und unkontrolliert ausgeführt wurden (und das werden sie mit Sicherheit, denn zunächst ahnt ja niemand die Gefahr).

Es sei noch erwähnt, dass das Drehen der Türöffnung zum Hallengrund keine Möglichkeit zur Flucht bietet. Im Gegenteil, von dort dringt kaltes Wasser ein, das nach kurzer Zeit gefriert. Wohl dem, der nicht nass wurde (was zienlich unwahrscheinlich ist).

Und am Ende noch ein Hinweis für den Fallenbesitzer: Es dürfte einige Zeit dauern, bis diese Falle erneut einsatzbereit gemacht wird. Der „Holzfußboden“ ist mit größter Sicherheit zerstört und die Eisfläche wurde wahrscheinlich ziemlich verkratzt.



Umgehungsmöglichkeit:

Mittels massiver Eisenstangen oder Holzbalken kann man die Halle im Türstock fixieren, so dass sie sich nicht bewegen kann.

Vorkommen:

In tiefen Gewölben und Gebirgshallen.

Meist im Norden, aber mit Hilfe von magischen Kühlaggregaten oder in ähnlicher Form auch schon in warmen regionen gesichtet. Beliebt auch, so heißt es, bei den Zwergen des östlichen Heleborn.

Art:

mechanisch – Raumfalle

Absicht:

Zeitverlust

EW:

10% – 20% – 40% – 70%

EC:

34% – 3

Schaden:

Wie bereits erwähnt hält sich der pysische Schaden in Grenzen. Durch das Hinabrutschen auf einer Eisfläche wird im Grunde natürlich niemand ernstlich verletzt. Es gibt jedoch einige Spezialfälle, auf die rasch eingegangen werden soll:

Zunächst sei eine Situation erwähnt, in der niemand bemerkt hat, dass sich die Halle als Ganzes bewegen kann. Dies ist bei dem Schrecken der auf der Treppe verbliebenen und den sich tausendfach spiegelnden Lichtblitzen auf der Eisfläche mit 25%iger Wahrscheinlichkeit zu erwarten (verdeckter Wurf des Spielleiters).

Der loyale Freund wirft einem Abgestürzten natürlich sofort ein Seil zu, sofern er eines besitzt! Was dann passiert, kann man sich leicht vorstellen:

Die Halle beginnt sich zu drehen und der Retter wird zum Angeschmierten, spürt er doch – wenn er sich vorgebeugt haben sollte (was besonders dann der Fall ist, wenn mehrere „retten“ und einer die Situation in der Falle betrachtet) – mit einem Mal äußerst schmerzhaft die ganze Halle im genick! Hierbei können Verletzungen bis hin zum Tod auftreten. Allerdings geschieht dies wirklich nur, das sei nochmals vermerkt, wenn der Spieler seinen Charakter ausdrücklich in die Eishalle blicken lässt.

Die Halle müsste also mittels Stangen, Schwerter oder Balken gesichert werden, um jemanden zu retten. Da die Lagerung der Stahlkugel, welche die Halle darstellt, sehr gut ist, genügt ein massiver Holzbalken, um sie zu fixieren (oder auch zwei Schwerter, besser noch große Äxte).

Die zweite Möglichkeit körperlicher Verletzung ergibt sich, wenn der Eingeschlossene auf die Idee kommt, die Türöffnung zu sich herunter zu holen (was durch geschicktes Drehen der Halle ja durchaus möglich ist). Wie bereits oben angedeutet, verläuft unter der Halle eine Wasserleitung mit hohem Druck. Kommt die Tür dort an, spritzt mit großer Wucht eiskaltes Wasser herein! Da sich der gefangene Charakter logischerweise ebenfalls in der Nähe aufhält, wird er oder sie nass – was bei der herrschenden Raumtemperatur unliebsame Folgen haben wird.

- das Wasser friert innerhalb weniger Minuten.
- ungeschützte Hände: man kann sich bereits nach 2W6 Minuten nirgends mehr richtig festhalten (Abzüge der Lebensenergie je nach System regeln).
- nach W20+15 Minuten kann sich die betreffende Person nicht mehr richtig bewegen; Erfrierungserscheinungen
- muss man länger als 1 Stunde ohne wirksame Kälteschutzkleidung hier verbleiben, ist mit dem Ableben zu rechnen.

Die beschriebenen Erfrierungsschäden treten natürlich auch bei „trockenen“ Helden auf, dann allerdings erst nach der doppelten Zeit.

In keinem Fall sollte man jemanden allzulange in dieser Falle allein lassen. Bei der exakten Festlegung von Schäden sei an den gesunden Menschenverstand des Spielleiters appelliert. (Den soll es tatsächlich geben! Ich erinnere mich an einen SL (das war 1981) dem man gesunden Menschenverstand wirklich nicht absprechen konnte – er gab bald darauf das Rollenspiel auf...)

Die siebzehnte Falle des Palastes

Die Tür der großen Halle öffnet sich zu einem breiten Gang, der mit wertvollen Gobelins behängt ist. Nach wenigen Metern endet er an einem kleinen quadratischen Raum (4x4m). In diesem Raum befindet sich, neben den auch hier vorhandenen Wandteppichen und eines weichen Bodenbelags, der jedes Geräusch merklich dämpft, ein kaum ein Meter hoher Sockel, auf dem eine Glashalbkugel steht. Wer näher tritt, sieht darin eine winterliche Miniaturlandschaft. Ein kleines Häuschen, einen Tannenbaum und einen schlafenden Bären wird man erkennen. Es handelt sich um eines jener bekannten Spielzeuge, bei denen man durch Schütteln ein künstliches Schneetreiben hervorrufen kann.

So weit, so gut. es ist uns nicht bekannt, dass dieses harmlose Vergnügen in unserer Welt schon jemals für dunkle Zwecke missbraucht wurde, aber wir warnen trotzdem eindringlich vor der Verwendung dieser geschmackvollen Stücke! Man kann ja nie wissen! Denn hier im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN hat man es dabei mit einer äußerst gefährlichen Sache zu tun:

Der erste verspielte Charakter, der dieses Glas berührt, verschwindet vor den Augen seiner Gefährten. Er wird gleichsam in das Glas hineingesogen. Der Vorgang dauert kaum länger als eine Schrecksekunde. Niemand hat die Möglichkeit zu einer schnellen Reaktion (und was sollte die auch bringen?).



Wenn die überraschten Charaktere, die draußen zurückblieben, jetzt das Glas betrachten, sehen sie mit Erstaunen und wahrscheinlich auch mit Schrecken ihren Gefährten bereits in einen Kampf auf Leben und Tod mit dem erwachten Bären verwickelt. Falls sie ihn nicht seinem Schicksal überlassen wollen, sollten sie möglichst rasch überlegen, was zu tun ist. Wird der Sockel geneuer untersucht, kann oben auf der Fläche, auf der auch das Glas steht, eine winzige Tür (5x5mm) erkennen. Sie hat einen kleinen Griff, der mit einem holzsplitterchen oder einem Draht zu bedienen wäre. Wird die Tür geöffnet, findet sich darin ein zierlicher Schlüssel, der etwas weniger als einen halben Zentimeter lang ist. Mit Hilfe dieses Schlüssels kann das Glas auf der Unterseite geöffnet werden.

??? – Ja, aber... wie soll man denn an die Unterseite gelangen? Wird das Glas mit einem Gegenstand berührt, verschwindet dieser mitsamt der Person, die an seinem anderen Ende hängt, im Glas (der bereits Eingeschlossene ist sicher für die Hilfe gegen den Bären dankbar).

Das Glas zu zerbrechen, hätte zur Folge, dass die eingeschlossenen Personen, Gegenstände und Wesen im Miniaturformat verblieben – nicht gerade eine Verstärkung der Abenteurergruppe, was?

Des Rätsels Lösung ist die Möglichkeit, das Glas ohne Gefahr mit Silber berühren zu können! (Etwa eine silberne Waffe oder dergleichen.) Diese Information, wie auch die Lage des Ausgangs und der Aufbewahrungsort des Schlüssels, steht auf einem Dokument, das der Eingeschlossene im Häuschen finden kann. Wie diese Infos allerdings nach draußen gemeldet werden können (Rufen funktioniert nicht!), bleibt ganz der Phantasie überlassen.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass es andernorts durchaus passieren kann, dass der Schlüssel sich nicht in der Nähe des Glases befindet! In diesem Fall erscheint es ratsam, das Glas in ein silbernes Kästchen zu stecken und den gefangenen Gefährten einfach mitzunehmen, bis sich der Schlüssel gefunden hat (wir bitten darum, an Nahrung für die Eingeschlossenen zu denken – oder zumindest an Brennholz, um den Bären zu rösten).

Zur Beruhigung: Mächtige Magiker oder Zauberer (in diesem Fall Nichtspielercharaktere) sollten in der Lage sein, die Gefangenen zu befreien. Und noch ein Hinweis: Hie und da werden diese Gläser zur sicheren Aufbewahrung und zum Transport sperriger und wertvoller Güter verwendet!

Umgehungsmöglichkeit:

Eigentlich keine. Entweder man muss etwas aus der Falle holen oder geht einfach drumherum.

Vorkommen:

Wie jeder andere magische Gegenstand auch kann sich solch gefährliches Spielzeug eigentlich überall finden. Es sollte wie immer nur darauf geachtet werden, dass es irgendeinen Grund dafür gibt, dass ein mächtiger magischer Gegenstand genau hier deponiert wurde.

Art:

magisch – Artefaktfalle

Absicht:

Zeitverlust, Schwächen der Gruppe, auch Verletzen

EW:

Diese Falle kann nur von einem Zauberkundigen unter Einsatz eines entsprechenden Spruches als solche erkannt werden. Ansonsten wird auch bei genauester Untersuchung im besten Fall der Schlüssel entdeckt (außer jemand berührt das Glas...).

0% – 0% – 0% – 70%

EC:

Vergiss es!

Schaden:

Der körperliche Schaden ergibt sich aus dem unausweichlichen Kampf mit dem Bewohner des Glases. Wobei man von Glück sagen kann, wenn es nur ein Bär ist. Uns sind schon weitaus schlimmere Sachen zu Ohren gekommen. Und es kann durchaus sein, dass noch drei oder vier Gruppenmitglieder ins Glas müssen, um die Kumpels zu retten.

Die achtzehnte Falle des Palastes

Ein besonders hinterhältiges Prinzip steckt hinter dieser Falle. Der betreffende Gang führt von der großen Halle zu einem Raum, der sehr nobel ausgestattet ist. Man kann hier dunkle Holztäfelung, ein wunderschönes Deckengemälde, einen bequemen Diwan und eine Kommode mit drei Schubladen bewundern. Natürlich wird die Kommode von besonderem Interesse für schätzesuchende Abenteurer sein (und nicht unbedingt nur für die). Das einzige, was dem misstrauischen Beobachter vielleicht auffallen könnte, ist ein gleichmäßiger, glänzender Film auf den Griffen der Kommode. Genau das ist die Falle!

Diese „Politur“ ist ein sehr wirksames Kontaktgift. Es handelt sich um „Debilans Vedere“ (was man mit „fortschreitender Schwachsinn“ übersetzen könnte). Die Tücke besteht darin, dass die Wirkung des Giftes sich erst zwei Tage nach der Berührung bemerkbar macht und es sich somit oftmals nur schwer feststellen lässt, woher die Symptome überhaupt kommen. Ob eine Vergiftung oder Krankheit vorliegt, kann nur ein Heilkundiger entscheiden.

Umgehungsmöglichkeit:

Man verwende Handschuhe oder zumindest ein Tuch, um die Kommode zu öffnen – ein Vorgehen, dass prinzipiell angeraten ist, wenn man in fremder Leute Sachen wühlt.

Vorkommen:

Da diese Falle im eigentlichen Sinne weder magisch noch mechanisch ist, also weder Wissen von der Magie noch besondere mechanische Fertigkeiten verlangt, und zudem das verwendete „Debilans Vedere“ bei guten Beziehungen zu Giftmischerkreisen durchaus käuflich ist, kann man einer solchen Falle fast überall begegnen, wenn man eine „Haussuchung“ vornimmt.

Art:

Gift – Berührungsfalle

Absicht:

Schwächen der Gruppe

EW:

Zur Entdeckungswahrscheinlichkeit einige kurze Bemerkungen:

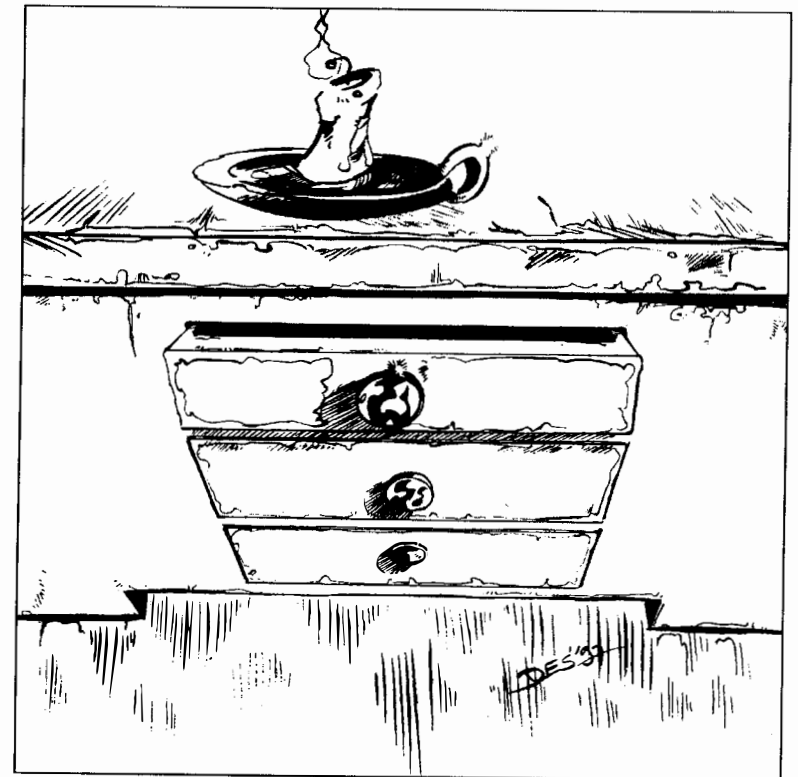
Es ist zunächst einmal völlig egal, ob man nur unaufmerksam ist oder ob man sich vorsichtig bewegt und dabei Boden und Wände genau betrachtet – einmal berührt ist man unwiderruflich vergiftet. Das Suchen nach einer Falle bringt nichts zutage.

Die ersten drei Zahlen der EW geben deswegen die Wahrscheinlichkeit an, mit welcher der glänzende Film auf den Griffen bei steigender Aufmerksamkeit als verdächtig erkannt wird (und zwar vor irgendeiner Berührung). Der vierte Wert beschreibt die Wahrscheinlichkeit, das Gift unter erfolgreichem Einsatz einer entsprechenden Fähigkeit in seiner Art zu erkennen.
10% – 25% – 40% – 90%

EC:

Auch zur Entkommenschance seien an dieser Stelle ein paar Worte verloren. Die EC zeigt hier die Wahrscheinlichkeit an, mit der das Gift auf einen Charakter keine Wirkung hat (sei es nun wegen schlechter Qualität, weil das Verfallsdatum überschritten wurde oder wegen einer persönlichen Resistenz). Bei komplexen Regelwerken ist also hier der sonst auch übliche Prüfwurf auf persönliche Resistenzwerte gefragt.

Dennoch sollte man in diesem Fall ausnahmsweise auch einen einfachen Prozentwurf tätigen, der die Möglichkeit beschreiben soll, dass das Gift unwirksam ist (wegen mangelhafter Herstellung oder zu hohem Alter zum Beispiel).



Nur wenn das nicht der Fall ist (Wurf von mehr als 22 mit W100), müssen die persönlichen Resistenzwerte mit den aus der Stufe 6 ableitbaren Modifikationen geprüft werden.

22% – 6

Schaden:

Wie bereits oben vermerkt, wird der Vergiftete erst nach zwei Tagen die Anzeichen einer Krankheit verspüren. Das bedeutet aber nicht, dass die Wirkung erst nach zwei Tagen einsetzt! Nein, aber sie ist zunächst noch zu schwach, als dass man es wirklich wahrnehmen könnte.

Die Folgen einer Debilans-Vergiftung:

1. *Tag nach der Berührung:* Verlust von 10% der Intelligenz/Klugheit. Wird nur von Charakteren mit extrem niedriger Intelligenz bemerkt.
2. *Tag nach der Berührung:* Der Vergiftete vergisst hin und wieder was er sagen wollte. Beginnende Gedächtnislücken. Intelligenz/Klugheit und alle anderen davon abhängigen oder ähnlichen Werte sinken auf 80% ihres Ausgangswertes.
3. *Tag nach der Berührung:* Intelligenz/Klugheit sinkt auf 50% des Ausgangswertes. Geschicklichkeit sinkt auf 70% des Ausgangswertes. Kampfkraft sinkt um die Hälfte (zusammen mit allen damit verbundenen Werten). Zaubern wird praktisch unmöglich und klappt nur noch in 10% der Fälle. Schwere Ausfälle: Die betroffene Person weiß nicht mehr, wer sie und die anderen sind, warum eigentlich alle hier sind und so weiter.
4. *Tag nach der Berührung:* Der Betroffene ist nun auf die Hilfe der anderen angewiesen. Er kann nichts mehr alleine tun. Die Person weiß nicht mehr, wie sie heißt, und schon garnicht mehr, wie eine Waffe zu gebrauchen ist. Auch nicht, wie man isst und trinkt. Lediglich Gehen ist noch ohne fremde Hilfe möglich.

Ab dem fünften Tag muss die betroffene Person wie ein Neugeborenes gepflegt werden – und ihr Benehmen ist dementsprechend...

Je länger sich jemand in diesem Endstadium befindet, umso schwieriger wird eine eventuelle Heilung. 14 Tage nach der Berührung ohne fachkundige Hilfe mit zumindest aufschiebender Wirkung ist die zeitlich Grenze einer möglichen Heilung. danach tut man besser daran, den Gefährten in eines der Asyle für gescheiterte Helden zu geben, die in jeder Spielwelt früher oder später erbaut worden sind.

Trotz der angesprochenen schwerwiegenden Mängel scheint der Vergiftete aber wirklich guter Dinge zu sein. Seine Freude über eine Blume, ein blinkendes Glasscherbchen oder die Faszination, die von heranstürmenden Orks ausgeht, ist für ihn oder sie ein Quell unerschöpflicher Heiterkeit. Artikuliertes sprechen ist zwar nicht mehr möglich, dennoch kann man vermuten, dass dieser unbeschwerte Frohsinn (noch heute und in unserer Welt kann man ähnliches jedes Jahr im Frühjahr beobachten, wenn sich bis dahin un-

bescholtene Bürger Mützen mit Klingelchen auf den Kopf stülpen und zum Takt seichter, aber sehr lauter Musik hin und her wackeln, wobei sie ihre Nachbarn unterhaken...) wohl darauf zurückzuführen ist, dass der Vergiftete keine Ahnung mehr von dem hat, was vergessen wurde - es ist ihm wahrscheinlich nicht einmal bewusst, dass so etwas wie Sprache je existierte!

Kenntnis eines eventuellen Gegengiftes soll der Spielleiter anhand des verwendeten Regelwerks und eines ähnlichen Giftes simulieren. Dabei gilt zu beachten:

„Debilans Vedere“ ist ein Gift, das mehrere Gegenmittel kennt. Ein erfahrener Heiler (auch unter den Begleitern) sollte durchaus Chancen haben, die Krankheit auszutreiben.

Bei lange zurück liegender Vergiftung verringert sich diese Chance natürlich:

- Vom Moment der Berührung bis zum ersten Tag des Endstadiums (5. Tag nach der Berührung): 60%
- 2. Tag des Endstadiums: 55%
- 3. Tag des Endstadiums: 50%
- usw.

Die Auswirkungen der Vergiftung sollten den Betroffenen in jedem Fall schriftlich bekannt gemacht werden, ohne dass die Gefährten die Zettel einsehen können! Diese Methode hat sich in der Praxis (im Sinne eines heiteren Spielabends) immer wieder bewährt.

Die neunzehnte Falle des Palastes

Eine relativ unkomplizierte, jedoch durchaus wirkungsvolle Falle, die schon so manchen überrascht hat! Der Gang führt von der Halle aus zwölf Meter geradeaus, dann knickt er um 90 Grad nach rechts ab. Solche Ecken kommen dem geübten Fallensucher selbstverständlich immer spanisch vor. Und wer so denkt, hat nicht einmal unrecht.

Zur großen Überraschung aller liegt die Gefahr jedoch nicht vor, sondern hinter einem! Stellen wir uns das einmal bildlich vor: Da lugt jemand mit allergrößter Vorsicht und allen erdenklichen Vorsichtsmaßnahmen um die Ecke und erspät direkt vor sich ein leichtes Flimmern in der Luft. Richtig! Es handelt sich natürlich um einen magischen Auslöser (heute nennt man das Lichtschranke, Bewegungsmelder oder so – das Prinzip ist jedenfalls das gleiche), der weder zu übersteigen noch zu unterkriechen ist.

Damit die Gruppe nicht einfach umkehrt (im PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN ist das natürlich keine Alternative, wenn man zur einundzwanzigsten Falle durchkommen will), sollte der Spielleiter dafür sorgen, dass sie auch hier durch muss.

Vermutlich wird man also versuchen, einen Gegenstand durch diese Schranke zu stecken oder zu werfen. Selbstverständlich aus der (scheinbar) sicheren Position im ersten Teil des Ganges. Ist dies der Fall, werden aus einem Schussapparat, der über der Eingangstüre installiert und nicht gerade leicht zu finden ist, 20 Pfeile abgeschossen.

Jeder, der weiter als fünf Meter von der Tür entfernt steht, befindet sich im Schussfeld (bezogen auf menschengroße Wesen). Näheres siehe unter Schaden.

Umgehungsmöglichkeit:

Auslösen durch einen geschickt gebauten Mechanismus, den man von der Tür aus bedienen kann (z.B. mit einem Faden irgendetwas umkippen lassen, das dann durch den Auslöser fällt) – oder einfach schnell um die Ecke rennen (Pfeile können schließlich nur geradeaus fliegen). Aber wer traut sich das schon? Und vor allem: Wer „nur mal so“ schnell durch den Auslöser marschiert, wird sich danach mit ziemlicher Gewissheit den Anfeindungen seiner Begleiter ausgesetzt sehen – vor allem derjenigen, die von Pfeilen getroffen wurden.

Vorkommen:

In den meisten Fällen wird man wie hier an gangbiegungen in Kellern oder gewölben mit dieser Falle konfrontiert.

Art:

mechanisch/magisch – Gang-/Raumfalle

Absicht:

Verletzen

EW:

Wohlgemerkt: Der Schussapparat über der Tür muss entdeckt werden! Dass mit der magischen Sperre etwas nicht stimmt, dürfte jedem klar sein (außer denjenigen, die vor einigen Tagen eine Kommode mit glänzenden Griffen angefasst haben...) Es sollte ausdrücklich über der Eingangstüre gesucht werden.

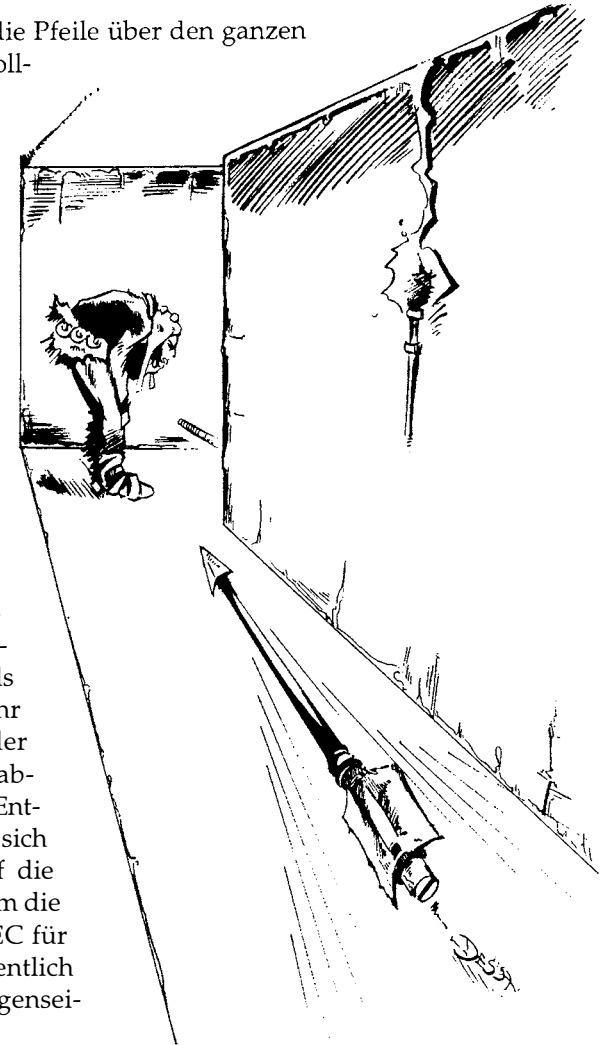
5% – 15% – 40% – 85%

EC:

Sehr schwierig, da sich die Pfeile über den ganzen Gang verteilen. Zudem sollte der Spielleiter darauf achten, dass im Falle einer durchschnittlichen Abenteurergruppe wahrscheinlich fünf bis sechs Personen gleichzeitig etwas unternehmen wollen (man kennt das ja) und sich dabei gegenseitig behindern werden (vor allem dann, wenn es darum geht, zur Seite zu springen).

10% – 9

Die Würfe sind für jedes Individuum einzeln auszuführen. Der Schwierigkeitsgrad 9 dient nur als Anhaltspunkt, da es sehr stark vom Verhalten der einzelnen Charaktere abhängt, wie schwer ein Entkommen fällt. Wenn von sich sechs Personen fünf auf die Seite werfen und einer um die Ecke hechtet, so ist die EC für die fünf natürlich wesentlich geringer, weil sie sich gegenseitig behindern werden.



Schaden:

Wer von wievielen Pfeilen getroffen wird, lässt sich mit Hilfe komplexer Regelwerke beantworten. Die Benutzung des SAGA-Fernkampfsystems bietet sich natürlich besonders an, solche Fragen zu entscheiden, da es den genauen Zielpunkt eines Pfeiles definiert und sich nicht um die Bewegung der Wesen kümmern muss.

Wer weder das eine noch das andere besitzt, kann die folgende Tabelle benutzen. Die Meterangaben beziehen sich auf die Entfernung des Wesens von der Eingangstür.

0-5 Meter: Nur außergewöhnlich hochgewachsene Wesen (keinesfalls Menschen – es sei denn, es handelt sich um Mitglieder der „Harlem Globe-trotters“) könnten in diesem Bereich getroffen werden.

6-9 Meter: Pro Mensch in diesem Bereich wird einmal mit dem W20 gewürfelt. Das ergibt die Anzahl von Treffern pro Person, wobei zu beachten ist, dass die Wahrscheinlichkeit eines Kopftreffers ziemlich hoch ist.

10-12 Meter: Pro Mensch ein Wurf mit W10 (oder eben W20/2) Treffer.

Beim Erwürfeln der Trefferzahl gehe man von vorne nach hinten vor, also von der Eingangstüre weg. Als erster wird derjenige „bewürfelt“, der am nächsten am Eingang steht. Das ist wichtig, da es durchaus geschehen kann, dass die in der Nähe des Auslösers Stehenden gar keine Pfeile mehr abkriegen. Dies ist der Fall, wenn beim Würfeln mehr als 20 Treffer ermittelt werden. Werden dagegen weniger als 20 Treffer festgestellt, haben einige Pfeile ihr Ziel verfehlt und keinen Schaden angerichtet.

Die hohe Trefferzahl ergibt sich aus der Streuung der Pfeile: Im Moment des Schusses gibt es in etwa acht Metern Entfernung kaum einen Punkt im Querschnitt des Ganges, der nicht getroffen würde!

Art und Schwere von Pfeiltreffern sind je nach System zu behandeln – man gehe von der Schusstärke eines Langbogens aus.

Die zwanzigste Falle des Palastes

Der Gang endet nach wenigen Metern an einer Türe, die nicht verschlossen ist. Nach dieser Türe führt der Gang etwas verbreitert weiter. Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt. Auf manchen dieser Platten kann man Vertiefungen entdecken, die genau so aussehen, als ob von der Decke Speere oder ähnliches herabgesaut wären.

Üblicherweise werden die Abenteurer genau diese Platten vermeiden und um sie herumgehen. Das wäre natürlich viel zu einfach! Die Auslöser befinden sich nämlich neben diesen Platten, wie man aus der Zeichnung ersehen kann.

Der Effekt ist klar: Steigt jemand auf einen Auslöser, so hört man ein kurzes Knarren – es bleibt genügend Zeit, um auf die Seite zu springen. Tja, und wenn man Pech hat, landet man genau dort, wo der Speer herunterkommt...

In der Zeichnung geben die Platten, die mit einer Zahl beschriftet sind, die Lage der Auslöser an. Ein großes X in der Nähe zeigt an, wo der oder die zugehörige(n) Speere herunterkommen.

Umgehungsmöglichkeit:

Man kann gefahrlos auf die Platten steigen, wo die Spuren der Falle sichtbar sind und so ohne Gefahr den Gang durchschreiten.

Vorkommen:

Verbreitet in Gängen, Gewölben und Räumen.

Art:

mechanisch – Gang-/Raumfalle

Absicht:

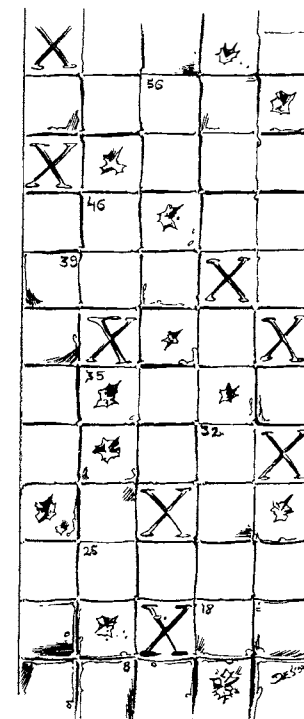
Verletzen (schwer bis tödlich)

EW:

10% – 20% – 40% – 60%

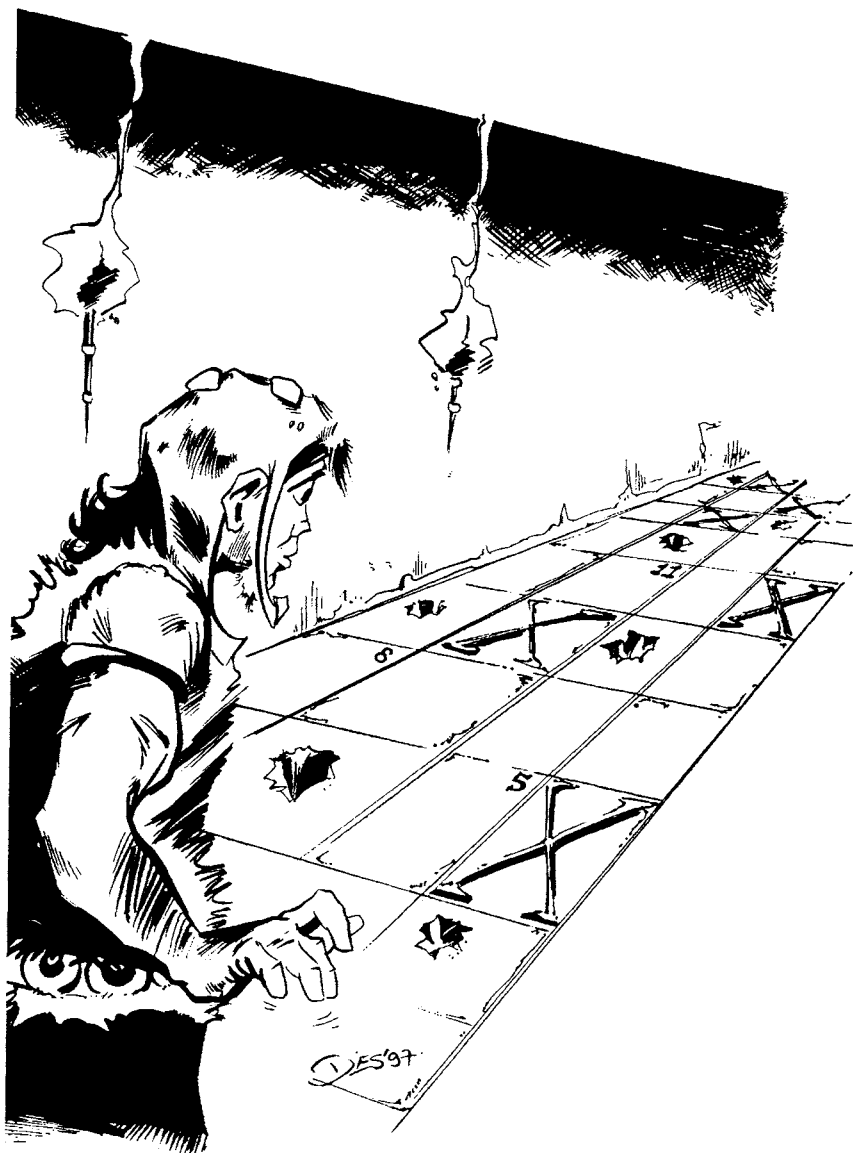
EC:

Zur Entkommenschance wollen wir hier keine Werte angeben, da es sich nur im Spiel erweisen kann, ob der betroffene Charakter erwischt wird. Der Spielleiter sollte also, wenn keine besonderen Bewegungsregeln für solche Fälle vorhanden sind, den Spieler direkt entscheiden lassen, wohin er sich bewegt, wenn die Spielfigur das Knarren hört. Anhand der Zeichnung kann man dann entscheiden, ob er verletzt wird oder nicht.



Schaden:

Wie ein Speerwurf – die Speere fallen nämlich nicht einfach nur herunter, sondern sind wie in einer Armbrust eingelegt und werden mit Kraft heruntergetrieben. Bitte beachten: Kopfverletzungen sind sehr häufig (und meistens tödlich)!



Die letzte Falle des Palastes – die einundzwanzigste

Die einundzwanzigste Falle gehört wiederum in die Abteilung Artefakt-fallen. Sie wird hinter dem letzten Ausgang der großen Halle zu finden sein.

„Am Ende des Ganges und unermesslich wertvoll...“, konnte man in dem geheimisvollen Manuskript lesen. Der Wert dieses Gegenstandes ergibt sich allerdings nur dann, wenn man ihn einem seiner Feinde überlassen will oder überhaupt obskure Dinge sammelt. Obwohl der Materialwert nicht zu unterschätzen ist, ist doch die Gefahr, die von ihm ausgeht, ungleich größer.

Es handelt sich um – ein Buch! Es ist etwa 30x40 Zentimeter groß, uralt, in feinstes Leder gebunden und mit goldenen Buchstaben auf dem Einband versehen. Eine silberne Schnalle mit Schloss schützt den Inhalt vor neugierigen Blicken, allerdings hängt auch der zugehörige Schlüssel daran, so dass Neugierige und Unbedarfte förmlich eingeladen werden, den Inhalt des Werkes zu betrachten (vor allem, wenn man sie nicht darüber informiert hat, um was es hier geht!).

Das Buch dürfte eines der ältesten Schriftdokumente sein, welche auf dieser Welt existieren. Vor Urzeiten wurde es wohl von einem, wahrscheinlicher jedoch von mehreren, sehr mächtigen Magiern erschaffen. Sein Inhalt sind „Die Monster dieser Welt“. Und das ist absolut wörtlich zu verstehen.

Wird eine Seite dieses Buches aufgeschlagen, erblickt man im ersten Augenblick ein äußerst naturgetreues Abbild irgendeiner, meist gefährlichen und schrecklichen Kreatur (viele der dargestellten Wesen existieren heute gar nicht mehr). Nach kurzer Zeit scheint das Bild lebendig zu werden. Das Wesen nimmt dreidimensionale Formen an und wächst schließlich aus dem Buch heraus! Das Bild im Buch, sowie auch der zugehörige Text (immer auf der gegenüberliegenden Seite in altertümlicher Sprache geschrieben), verschwinden.

Wenn man dem Glauben schenken darf, was an alten Geschichten so zu hören ist, so befindet sich in diesem Buch kein einziges Wesen, gegen das weniger als fünf erfahrene Kämpfer eine Chance hätten! Am Rande sei erwähnt, dass uns Gerüchte zu Ohren gekommen sind, wonach der Drache, der das Volk der Unsterblichen vernichtete, auch aus diesem Buch stammte.

Es ist also ein durchaus gut gemeinter Rat, wenn wir sagen, diejenigen, die den PALAST DER DREI MAL SIEBEN FALLEN betreten, um dieses Buch zu holen (und welchen anderen Grund sollte es geben?), tun gut daran, es möglichst schnell bei ihrem Auftraggeber abzuliefern, bevor sie ein nicht wieder gut zu machendes Unheil anrichten.



Umgehungsmöglichkeit:
Bloß nicht aufmachen!

Vorkommen:

Im „letzten“ Gang des PALASTES DER DREI MAL SIEBEN FALLEN. Ein weiteres Exemplar soll im Drachentempel im Nir aufbewahrt werden – und man munkelt, dass es insgesamt fünf solcher Bücher gab.

Absicht:

Es ging wohl bei der Herstellung dieses Buches irgendetwas schief, weswegen es in diesem gut gesicherten Palast untergebracht wurde. Die Absicht der Hersteller war durchaus ehrenwert. Als Falle betrachtet kann man jedoch nur sagen:

Absicht: Zu töten!

EW und EC:

Es erübrigt sich, hier eine Entdeckungswahrscheinlichkeiten und Entkommenschancen anzugeben. Über die diesbezüglichen Tatsachen wurde schon des öfteren gesprochen. Jedoch sollte nicht unerwähnt bleiben, dass dieses Buch mit einer Aura umgeben ist, die emotionsgeladene Charaktere dazu bringen kann, wider besseres Wissen das Buch zu öffnen!

Schaden:

Für den durchschnittlichen Abenteurer bedeutet der Schaden, den diese Falle anrichtet, das vorzeitige Ende seiner Karriere – in einem Monsternagen.

SAGA-Classic

Universelle Fallen für alle Rollenspielsysteme

Palast der 3 mal 7 Fallen



Wann sind Ihre Spieler Ihnen zuletzt in die Falle gegangen?

Dann ist es höchste Zeit für den „Palast der 3 mal 7 Fallen“!

Alle Fallen sind in Aufbau und Wirkung genau beschrieben und durch sinnvolle, universelle Spieldaten sofort in jedes Abenteuer einbaubar. Eine interessante Vorgeschichte rundet diesen Band zu einer lesenswerten Spielhilfe ab, die auch als eigenständiges Abenteuer gespielt werden kann.

Keine langweiligen Abenteuervernichtungsmechanismen, sondern raffinierte Fallen, die intelligentes Rollenspiel erfordern – immer mit einer Prise Humor gewürzt, damit das Spiel zum Spaß wird.

Wir übernehmen keine Haftung beim Gebrauch dieser Fallen!

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen auf der SAGA Fantasy-Welt!

GAMES-IN VERLAG

München

ISBN 3-929875-12-8

Artikel-Nr.: GI7512

geb.VK.: 12,90 DM

ÖS 95,- * SFr 12,90

