

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Dunkler Schatten im Hohen Norden
Autor: Florian Kotsch, Michael Judmann, florian-kotsch@web.de
Ort/Zeit: Festum, Farlorn, 2 Hal/995 BF
Anknüpfung: Unter dem Nordlicht
Eingereicht für: DSA4.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 12

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.



DUNKLER SCHATTEN IM HOHEN NORDEN

ODER: UNTER DEM NORDLICHT II

GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFAHRENE HELEN

ORT: FESTUM, FARLORN

ZEIT: 2 HAL/995 BF

KOMPLEXITÄT MEISTER/SPIELER: HOCH/MITTEL-HOCH

ANFORDERUNGEN: KAMPF, RÄTSEL, ROLLENSPIEL, ZAUBEREI

VON FLORIAN KOTSCH UND MICHAEL JUDMAN



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

VIELEN DANK AN:
DIE TESTSPIELER
AMURI
TIDUS „BÄR“
ALDERAN ALFARAN
VALARIA HAUCHBRINGERIN
UND EINER WEITEREN WAGEMUTIGEN GRUPPE
UND AN DAS TEAM VON DSA4.DE FÜR DEN FREUNDLICHEN SUPPORT

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2004 by Fantasy Productions für die Bilder, die Karte A und dem Plan des Schicksals
Copyright © 2004 by Florian Kotsch und Michael Judmann für dieses Abenteuer.
Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer ist nach dem Wettbewerb wahrscheinlich kostenlos im Internet
verfügbar. Das heißt, es darf dann keinerlei Geld für dieses Abenteuer verlangt. Ausnahme: Modem- und
Druckkosten.

INHALTSVERZEICHNIS

MEISTERINFORMATIONEN: DAS ABENTEUER	Seite 4
1. AKT: FESTUM	Seite 5
IN DER „MEERPERLE“	Seite 5
DER MARKT	Seite 6
2. AKT: DIE REISE	Seite 6
DIE ABFAHRT	Seite 6
WÄHREND DER REISE (EREIGNISSE DER TABELLE)	Seite 8
DIE ANKUNFT	Seite 12
3. AKT: FARLÖRN	Seite 12
DER ANGRIFF	Seite 12
DER AUFTRAG	Seite 12
4. AKT: DURCH DIE WILDNIS	Seite 13
DIE SUCHE	Seite 13
DER WALD	Seite 14
DER VERMISSTE	Seite 15
5. AKT: ZURBARANS LABYRINTH	Seite 16
DER EINGANG	Seite 16
HEBEL 1	Seite 17
HEBEL 2	Seite 17
WEITER GEHT'S	Seite 17
DER LINKE WEG	Seite 17
DER RECHTE WEG	Seite 18
GERADE AUS	Seite 18
DER RECHTE WEG II	Seite 19
DER SCHLAFRaum	Seite 19
DER RECHTE WEG III	Seite 20
GERADE AUS II	Seite 20
DER RECHTE WEG IV	Seite 22
DAS VERLIES	Seite 22
ZURBARANS VERSTECK	Seite 23
6. AKT: DAS FINALE	Seite 24
EPILOG	Seite 28
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	Seite 28
ANHANG II: GEGENSTÄNDE	Seite 30
ANHANG III: KARTEN	Seite 31
ANHANG IV: HANDOUTS	Seite 34

MEISTEINFORMATIONEN: DAS ABENTEUER

Dieses Abenteuer setzt das offizielle Abenteuer „Unter dem Nordlicht“ fort. Vorweg möchte ich sagen, dass dies unser erstes niedergeschriebenes Abenteuer ist und wir uns sehr über Kritik, Lob und Anregungen freuen (wenn sie nicht übertrieben sind).

Die Heldenauswahl: Zuerst einmal sollten die Helden das Abenteuer „Unter dem Nordlicht“ gespielt haben und keiner, wie am Ende des Abenteuers vorgeschlagen, Lysira als Heldin spielen, da sie als Meisterperson auftritt. Die Gruppe sollte, wenn möglich, aus einem Magiebegabten Helden und der Rest aus kampferprobten Recken bestehen. Zudem sollte maximal ein Abenteuer zwischen diesen beiden gespielt worden sein, da das Abenteuer 2-3 Monate nach den Ereignissen von „Unter dem Nordlicht“ spielt.

Die Story: Die Helden starten in Festum (oder in einer andern Stadt). Dort werden sie in einer Schenke von einem Boten aufgesucht, der erklärt, dass er von Lysira geschickt worden sei und überreicht den Helden einen Brief in dem Lysira schreibt, dass sie die Hilfe der Helden benötige. In Farlorn treffen sie auf Lysira. Die Stadt wird gerade befestigt als die Helden ankommen. Lysira erklärt ihnen, dass sie aus Frigorn mit ihren ehemaligen Untertanen geflüchtet sei, als Yetis Leute aus dem Dorf entführt hätten. Während die Helden mit Lysira also über die Geschehnisse der vergangenen Zeit reden wird Farlorn von den Yetis angegriffen. Die Helden werden sicher helfen, können aber nicht verhindern dass 2 Männer entführt werden. Nun gibt Lysira den Helden offiziell den Auftrag den Ursprung dieser Taten aufzuklären und ihn zu beseitigen. Der Kopf hinter all dem ist Zurbaran. Der Magier, den die Helden in „Unter dem Nordlicht“ besiegt haben. Zurbaran hatte einen Ring und zwar den „Ring des Lebenspendenden Feuers“ (Siehe „Stäbe, Ringe Dschinnenlampen“

Seite 46 oder Anhang), der ihm ein zweites Leben nach dem ersten ermöglicht. Mittels mächtiger Einflussmagie hat er die Yetis unter seine Kontrolle gebracht. Sie griffen Frigorn und bald auch Farlorn an um Menschen zu entführen, die er mittels Chimärologie mit Yetis kreuzen will (weitere Informationen über Zurbaran und seine Pläne siehe Anhang). Nun, gut weiter mit der Story. Sie wird die Helden auch begleiten um dem Unheil ihres Dorfes endlich ein Ende zu bereiten. Nach einer langen Suche finden die Helden den Weg zum Labyrinth des Magiers. Die Höhle wird von Yetis und von Fallen gesichert. Vor dem Endkampf mit dem Magier finden die Helden eine Kammer mit den Ausrüstungsgegenständen, die ihnen im letzten Abenteuer von den Yetis abgenommen wurden (ja, das ist das ehemalige Versteck der Yetis bis Zurbaran sie unter seine Kontrolle gebracht hat, nur hat er ein Rätsel auf Zeit eingebaut um den Zugang zu öffnen). Vor dem entscheidenden Kampf im Beschwörungsraum des Schwarzmagiers müssen die Helden erst gegen 2 gelungene Yeti – Mensch – Chimären kämpfen bis sie dann im Beschwörungsraum ankommen um Zurbaran und seinen Diener endgültig zu vernichten. Zuvor können sie die restlichen Gefangenen befreien und kommen zurück nach Farlorn, wo sie gebührend gefeiert werden und auch einen kleinen Lohn einstreichen.

Notwendige Spielmaterialien:

„Schwerter und Helden“, „Zauberei und Hexenwerk“, „Unter dem Nordlicht“

Empfohlene Spielmaterialien (aber nicht zwingend notwendig):

„Land an Born und Walsach“ (Reise durchs Bornland; Festum), „Geographia Aventurica“, „Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“ (Ring des lebenspendenden Feuers), auch ein bisschen Hintergrundmusik (Herr der Ringe etc.) kann nicht schaden.

1. AKT: FESTUM

IN DER „MEERPERLE“

Allgemeine Informationen:

Nun, nachdem ihr euch nun endlich von eurem letztem großen Abenteuer im Norden Aventuriens erholt habt, sitzt ihr gemütlich in der Taverne „Meerperle“, schlürft euer Bier und unterhaltet euch über eure Erlebnisse.

Spezielle Informationen:

Die Schenke macht einen ordentlichen und sauberen Eindruck. Der Schankraum der Taverne misst ca. 15x10 Schritt. An der Südseite befindet sich die Tür; an der Nordseite steht die Theke hinter der ein etwas dicker, aber sympathischer Wirt aus Thorwal mit Namen Firunjar Faenwulfson steht. Das Bier und der Eintopf kosten 6 Kreuzer und 3 Heller.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich springt die Tür auf und ein Mann kommt keuchend herein. „Seid ihr [Namen der Helden]?“, fragt der Mann in der Tracht eines Boten. „Wenn ja muss ich mit euch reden... Mein Name ist Jucho Karjensen, Bote der Silbernen Falken. Eine gewisse...“, er kramt nach einem Zettel in seiner Tasche, „...Lysira aus Farlorn schickt mich euch zu suchen.“ Nach kurzem nachdenken klingelt es bei euch: euer letztes Abenteuer in Farlorn mit der Reifekönigin und dem Magier Zurbaran, den ihr getötet habt; ihr habt all euer Hab und Gut verloren und wärt fast erfroren... Nun gibt euch der Bote einen Umschlag mit einem Brief und ein Säckchen aus Leder.

Spezielle Informationen:

Das Säckchen enthält 30 Dukaten. Der Text des Briefes lautet:

Seid begrüßt meine Freunde,

ich hoffe ihr könnt mir helfen. Frigorn wurde von Yetis überfallen und nachdem einige meiner ehemaligen Untertanen entführt wurden, mussten wir nach Farlorn flüchten. Doch seit einiger Zeit wird auch Farlorn angegriffen. Ihr müsst so schnell wie möglich kommen und uns helfen, dem eine Ende zu bereiten. Kommt schnell, meine Leute, die Farlorner und ich zählen auf eure Hilfe!

Anbei liegen 30 Dukaten mit denen ihr euch noch Ausrüstung, Proviant und die Reise kaufen könnt.

*Eure
Lysira*

Meisterinformationen:

Sie finden den Brief übrigens auch als Handout für die Helden im Anhang.

Nun ja, die Helden werden sicher die Bitte annehmen. Sollte übrigens der Bote kein Trinkgeld bekommen haben, so verlässt er mit grimmigem Gesicht die Taverne. Sollte er eins bekommen haben, verlässt er die Helden mit einem „Firun schütze euch“ und verschwindet fröhlich und gut gelaunt. Die Helden werden mit dem Geld sicher am nächsten Tag (es ist später Abend) am Markt einkaufen gehen wollen. Den Markt werden wir nun etwas genauer beschreiben, da sich die Helden dort wahrscheinlich auch nach der besten Möglichkeit nach Farlorn zu kommen erkundigen wollen. Sollten die Helden jedoch gleich nach einer Fahrgelegenheit suchen und den Markt dabei auslassen oder den Markt später anschließen lesen, Sie bitte beim 2. Akt weiter und verändern den Verlauf damit.

DER MARKT

Allgemeine Informationen:

Euer Weg führt euch durch die quadratischen Häuserblocks der Altstadt Festums, die wie auf dem Reißbrett entworfen aussehen (das sind sie auch). Der Markt befindet sich im Zentrum der

Altstadt und macht seinem Namen alle Ehre. Auf dem Markt scheint es alles zu geben was es gibt und was nicht. Fremde Gerüche von Gewürzen, alchimistischem Gebräu, exotischen Früchten und von vielen anderen Substanzen steigen euch in die Nase. Im anderen Eck des Marktplatzes scheint eine Gauklertruppe aufzutreten, denn ab und an hört ihr tosenden Beifall. Man merkt richtig, dass Festum durch das hiesige stoorrebrandtsche Kontor ein bedeutender Umschlagplatz für Waren aus ganz Aventurien ist.

Meisterinformationen:

Jetzt sind die Helden also am Markt angelangt. Lassen Sie den Helden ruhig Zeit mit ihren Einkäufen und geben Sie ihnen (zum entsprechenden Preis) alles was sie brauchen. Versuchen Sie das Ganze etwas interessanter zu gestalten, indem z.B. ein Taschendieb einen Helden um 1-2 Dukaten erleichtert oder lassen Sie die Helden eine Vorstellung der oben erwähnten Gauklertruppe miterleben etc. Achten Sie auf alle Fälle darauf, dass nicht den ganzen Tag auf den Markt verbringen. Schließlich müssen sich die Helden ja noch am Markt oder in der Nähe nach den Reismöglichkeiten erkundigen.

2.AKT: DIE REISE

DIE ABFAHRT

Allgemeine Informationen:

Nach einiger Zeit der Suche (*Gassenwissenprobe*) findet ihr am Rand des Platzes in einem der Häuser eine Niederlassung der Rollkutscherei Stoorrebrandt. Der anwesende Angestellte Rowin Ouvensen, ein hagerer Mann Mitte 40, informiert euch, nachdem ihr ihm euer Anliegen nach Farlorn zu fahren dargelegt habt, über die Preise der Rollkutscherei: „100 anfangene Meilen kostn' euch 2 Dukaten pro Personen. Icke aber empfehl' euch zuerscht mit'm Schiff übern' Born nach Norburch zu fahn und erscht dann

fahrt ihr mit de Kutsche. Dat nächste Schiff de „Kleene Tineke“ läuft morjen aus. Det dauert zwar länger is aber billiger.“

Meisterinformationen:

Sollten die Helden fragen wie lang es auf diese Art dauern würde so wird er ihnen wahrheitsgemäß antworten, dass es 24 Tage dauern und 14 D pro Person kosten würde. Allein mit der Kutsche (eigentlich ein Fuhrwerk) dauert es 4 Tage und kostet gesamt 18 D pro Person. Rowin lässt sich bei der Kutschfahrt bis auf ein Viertel des Preises herunterhandeln, wenn sich die Helden als Begleitschutz anheuern lassen (er ist ein kluger Geschäftsmann und weiß

wie weit er gehen muss um für sich den besten Vorteil herauszuschlagen). Die Helden werden sich wahrscheinlich für die schnellere Variante entscheiden, da Lysira gebeten hat so schnell wie möglich zu kommen. Diese Variante werden wir auch kurz beschreiben; sollten die Helden sich wider erwarten doch für die billigere Variante entscheiden, ist ihr Improvisationstalent gefragt, werter Meister.

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Tag kommt ihr gut gelaunt aus eurer Taverne, nachdem ihr die Rechnung von 3D pro Person beglichen habt. Ihr macht euch auf zum Stadttor im Norden von dem eure Mitfahrgelegenheit aufbricht. Eine Frau mit Namen Ragnid Rondrijadottir begrüßt euch in thorwalschen Akzent und bittet euch mit selbstbewusster Stimme einzusteigen. Nach kurzem erstaunen fragt sie euch: „Na, noch nie nen’ weiblichen Kutscher gesehn?? Is zwa seltn aber ich bin einer.

Spezielle Informationen:

Ragnid ist eine gutausschende, selbstbewusste und mutige Thorwalerin ende 20 (sollte einer der Helden gutaussehend sein wird sie ihn sich vielleicht anlachen und ein Auge auf ihn werfen oder auch umgekehrt; Ihre Entscheidung wie das ausgeht... ☺) Des Weiteren reisen noch zwei bornländische Kleiderschränke namens Grimjan Bornski und Wulfen Sewerski mit; der Rest der Eskorte.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eure Sachen im Planwagen verstaut habt setzt ihr euch entweder neben Ragnid auf den Kutschbock oder dahinter. Die Fahrt auf der Straße raus aus der Stadt ist recht angenehm. „Noch bis Norburg können wir auf der Reichsstraße bleibn, danach geht’s übern Born und auf der Grünen Ebene fahren wir auf der normalen Straße. Danach geht’s zwischen der Gelben Sichel und Gerasim durch, vorbei an Oblarasim Richtung Alavi-See, dann

über’n Frisund und dann sind wir bald in Farlorn“, erklärt Ragnid euch (= Held/en die neben ihr auf dem Kutschbock sitzen).

Meisterinformationen:

Die Reise werden wir etwas genauer beschreiben. Sie können sie evtl. ganz weglassen. Um das Ganze interessanter zu gestalten, haben wir eine Zufallstabelle mit Informationen zum Vorlesen und Werten der evtl. auftretenden Gegner angelegt. Sie wird wie folgt benutzt: Würfeln sie während der 4 – Tages – Reise pro Tag 1-2 Mal 2W6 (wiederholen Sie doppelte oder unpassende Ergebnisse um es nicht monoton oder unrealistisch werden zu lassen). Es macht nichts wenn nicht alle Ereignisse benutzt werden. Natürlich können Sie auch ohne zu würfeln aus den Ereignissen wählen.

Nun etwas vorweg. Für die Reisen in diesem Abenteuer gilt im Allgemeinen, dass die Helden jede Nacht normal regenerieren, außer es ist etwas anderes beschrieben. Das gilt auch für die Reise im 4. Akt.

Die Tabelle:

2W6	Ereignis
2	Ein Barde kreuzt den Weg der Helden (vor Gerasim bzw. Oblarasim) und wünscht bis kurz vor Gerasim bzw. Oblarasim mitgenommen zu werden (Stimmung auf der restlichen Reise bis zur jeweiligen Stadt)
3	Ein Trupp Goblins (Helden+6) macht am Weg (im Bornland) der Helden Rast; Verhandlung, Wettstreit, notfalls Kampf
4	Die Pferde scheuen; die Helden und Ragnid müssen sie wieder beruhigen
5	Ein Baumbär greift die Helden während einer Rast (am Besten am Abend) an
6	Ein Rudel ausgehungelter Wölfe greift die Helden (am Abend) an
7	Auf der Straße werden die Helden von einer Räuberbande überfallen
8	Während einer Nachtwache werden/wird der/die

	wachhabende/n Held/en von seltsamen Geräuschen aufgeschreckt (es war bloß ein scheues Tier im Unterholz)
9	Eine Achse des Planwagens bricht; Helden müssen es mit Ragnid reparieren (geeignetes Holz holen, zurechtschnitzen etc.)
10	Als die Kutsche über ein morastiges Gebiet fährt bleibt die stecken (rausziehen, schieben)
11	Die Helden treffen (nur in der Nähe von Städten) kurz bevor sie das Nachtlager aufschlagen wollen eine Truppe Gaukler. Helden schlagen gemeinsames Nachtlager mit Gauklern auf; Vorführungen, gehobene Stimmung, eine romantische Nacht mit einer Gauklerin ☺, einem Helden fehlen am nächsten Tag ein paar Dukaten etc.
12	Glück für die Helden: Kein Ereignis

WÄHREND DER REISE (DIE EREIGNISSE DER TABELLE)

Meisterinformationen:

Hier werden nun die Ereignisse der obigen Tabelle mit Texten und Werten ausformuliert. Es steht Ihnen natürlich frei, eigene Ideen einzubringen oder sie gar selbst zu erfinden. Am Ende der Meisterinformationen des jeweiligen Abschnitts sind AP – Vorschläge in Klammern angegeben. Vergeben Sie die AP's erst am Schluss und geben Sie den Helden nur AP's die sie wirklich verdient haben. Sollten Sie sich entschieden haben, die Reise nicht auszubauen, lesen Sie bitte beim Abschnitt „Die Ankunft“ weiter.

WÜRFELERGEBNIS: 2

Allgemeine Informationen:

Die nächste Stadt ist nicht mehr weit, als [Name eines Helden] in der Ferne ein Person auf der Straße entdeckt (Name eines Helden = Held mit gelungener evtl. verdeckter *Sinnesschärfeprobe*). Nach wenigen 100 Schritt Fahrt habt ihr die

Gestalt eingeholt und nun erkennt ihr alle wer oder was diese Person ist: ein Barde! Er stellt sich mitten auf die Straße und bedeutet Ragnid, eurer Kutscherin, anzuhalten. Als eure Kutsche kurz vor dem Barden angehalten hat, beginnt Ragnid fürchterlich zu schimpfen: „Was fällt'n dir ein uns einfach den Weg zu versperrn, häh? Antworte gefälligst oder du bekommst meine Axt zu spüren!“ Der Barde entschuldigt sich vielmals und stellt sich als Brin Bachental vor und versucht zu erklären: „Wie ihr vielleicht am Namen schon erkennt komme ich aus dem Mittelreich, genauer gesagt aus Gareth. Mein Pferd hat vor zwei Tagen gescheut und ist abgehauen mit all meinem Proviant. Ich bitte euch bei eurer Ehre nehmt mich mit bis zur nächsten Stadt. Ihr werdet es nicht bereuen.“

Spezielle Informationen:

Die Helden sollten natürlich so menschlich sein und den Barden mitnehmen wollen (falls nicht bauen sie die unglückliche Situation ruhig noch etwas aus). Ragnid wird nach einiger Zeit nachgeben (*Überredenprobe* +3 oder bei Held den sie besonders mag, siehe oben, -1) und den Barden auch mitnehmen wollen.

Meisterinformationen:

Beschreiben sie den Barden ruhig als etwas zerzaust (verstärkt Mitleidsgefühl der Helden). Der Barde wird die Helden nun bis zur nächsten Stadt begleiten. Spielen Sie den Barden als lebensfrohen, redseligen Menschen und lassen sie die Helden ruhig ein paar amüsante Gerüchte, aber größtenteils falsche, erfundene und unbrauchbare, zukommen. Wie z.B.:

„Stover Regolan Stoorrebrandt will seinen Hauptsitz von Festum nach Gareth verlegen.“ (falsch, außer in 30 Jahren...)

„Kaiser Hal will sich demnächst in den Götterstand erheben lassen.“ (wahr; in 2 Jahren)

Sie können auch, werter Meister, den Barden am Abend ein Epos spielen lassen (tragen Sie es stilgerecht vor ☺). (15-25 AP)

WÜRFELERGEBNIS: 3

Allgemeine Informationen:

Euer Planwagen durchquert gerade die weiten der bornländischen Wildnis als ihr plötzlich Stimmen aus der Ferne (*Sinnesschärfeprobe* +2 und *Tierkundeprobe*+1: Goblins). Ihr entscheidet euch aus der Kutsche zu steigen und euch vorsichtig in Richtung der Stimmen bewegen. Hinter einer Anhöhe erblickt ihr sie nun: Goblins und zwar nicht gerade wenige. Ihr erkennt, dass es [Helden+6] Goblins sind, alle bewaffnet. Nun überlegt ihr euch was zu tun ist.

Meisterinformationen:

Es gibt mehrere Möglichkeiten wie die Helden jetzt reagieren könnten. Z.B. würde eine sehr kämpferisch veranlagte Gruppe die Goblins sofort, evtl. mit Hilfe der Anderen (Ragnid und die 2 „Kleiderschränke“), die Goblins angreifen. Eine diplomatische Truppe (schwache Helden bzw. schlechte Nahkämpfer) die Verhandlung vorziehen. In diesem Fall ist einiges an Verhandlungsgeschick nötig (mehrere Überredenproben; evtl. erschwert). Sollte es ihnen gelingen, so müssen die Helden bzw. Ragnid (zähneknirschend) einige von ihren transportierten Waren an die Goblins abtreten. Es gibt auch die Möglichkeit, dass die Helden ein Duell mit den Goblins austragen wollen (einer gegen einen) und viele, viele weitere. Hier ist nun wieder Ihr Improvisationstalent gefragt, werter Meister.

Werte eines Goblins:

INI: 11+W6, **AT*):** 13/14, **PA:** 11, **TP*):** 1W+3/1W+4, **DK:** N, **LE:** 24, **AuP:** 33, **MR:** 1, **KO:** 13, **RS:** 1

*) Der 1. Wert steht für die Nahkampfwaffe (Säbel), der 2. für die Fernkampfwaffe (Wurfspeer)

Besonderheit: *Sonderfähigkeit: Biss*

Werte des Anführers:

INI: 9+W6, **AT:** 15, **PA:** 11, **TP*):** 1W+3, **DK:** N, **LE:** 27, **AuP:** 33, **MR:** 2, **KO:** 13, **RS:** 4,

*) Waffe: Säbel

Besonderheiten: *Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Sturmangriff*
(20-35 AP)

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die Angelegenheit auf eure Weise gelöst habt, zieht ihr weiter in Richtung Farlorn...

WÜRFELERGEBNIS: 4

Allgemeine Informationen:

Ihr seit nun schon einige Zeit unterwegs, und langsam werdet ihr müde. Ihr döst gerade vor euch hin als plötzlich,... die Pferde scheuen und wie wild beginnen auszuschlagen und versuchen sich vom Geschirr loszureißen. Ragnid versucht die Pferde zu beruhigen, doch sie hat Probleme und scheint eure Hilfe zu brauchen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten nun versuchen die Pferde zu beruhigen. Dies können sie mit einer *Abrichtenprobe* +1 oder mit einer *Tierkundeprobe* +4 schaffen ((Wald-)Elfen sollten einen kleinen Bonus bekommen) und evtl. mit einer *Akrobatikprobe* +2 (um in voller Fahrt zu den Pferden zu kommen) und/oder einer *Fahrzeug lenken – Probe* +3 (um die Kontrolle bei voller Fahrt zu behalten). Sollten die Helden kläglich versagen, so werden sie sich vielleicht einige Verletzungen zufügen (1-2 W6 SP). Sollten die Helden nach wiederholtem Versuchen es nicht schaffen die Pferde zu beruhigen, wird es Ragnid schaffen, nachdem sich aber schon ein Pferd losgerissen hat und auf nimmer Wiedersehen verschwunden ist (rechnen Sie einen halben Tag zur Gesamtreisezeit). (10-20 AP)

WÜRFELERGEBNIS: 5

Allgemeine Informationen:

Ihr sitzt gerade am Lagerfeuer und mampft genüsslich euer Abendbrot als ihr plötzlich ein Rascheln im Gebüsch hört. Langsam zieht ihr eure Waffen und macht euch für einen Angriff bereit. Doch ihr wart zu

langsam... Vor euch steht ein Baumbär und greift [Held mit meisten LeP] an.

Meisterinformationen:

Der Baumbär ist hungrig und greift nur deshalb die Gruppe an. Wegen des Überraschungsmoments hat der Bär die erste INI; der erste angegriffene Held kann nur ausweichen (da er seine Waffe noch nicht gezogen hat oder gerade dabei ist). Sollte der Baumbär 5 LeP oder weniger haben flüchtet er, und wart nie mehr (von den Helden) gesehen.

Die Werte:

INI: 7+W6, **AT:** 11, **PA**):** 9, **TP*):**

1W+6, **GW:** 8, **LE:** 30, **AuP:** 45, **MR:** 0,

KO: 13, **RS:** 2

*)Der Baumbär kämpft mit seinen Krallen

**)Der Bär weicht nur aus

(15AP)

WÜRFELERGEBNIS: 6

Allgemeine Informationen:

Ihr hockt gerade gemütlich beisammen, da hört ihr plötzlich Geräusche im Gestrüpp. Ihr zieht eure Waffen. Auf einmal ist das Geräusch links von euch, nein rechts von euch oder war es da nicht gerade vor euch? Das Geräusch scheint von überall zu kommen, plötzlich ist auch nicht mehr ein Geräusch, es sind mehrere. Auf einmal tauchen zu den Geräuschen auch noch Schatten, schließlich auch noch Körper auf: Wölfe. Und Zwar ein ganzes Rudel aus [Helden +4] Tieren! Es gibt nur eine Möglichkeit: Kampf!

Meisterinformationen:

Ein Rudel ausgehungelter Wölfe auf Beutesuche. Bei [Helden -1] Tieren flüchtet das Rudel.

Die Werte:

INI: 8+W6, **AT:** 10, **PA:** 6, **TP:** 1W+3,

GW: 4, **LE:** 20, **AuP:** 70, **MR:** 1, **KO:** 14,

RS: 2

(20 AP)

WÜRFELERGEBNIS: 7

Allgemeine Informationen:

Euer Planwagen scheint gerade besonders viel Staub aufzuwirbeln. Trotzdem seid ihr

frohen Mutes. Aber als sich die letzte Staubwolke gelegt hat, haltet ihr an. Ihr fragt Ragnid was los sei, doch sie deutet bloß nach vorn. Eine Gruppe Wegelagerer hat euch aufgelagert...

Jetzt müsst ihr zeigen wie echte Helden reagieren...

Meisterinformationen:

...kämpfen oder verhandeln. Sollten die Helden Verhandeln wollen spielen Sie es ähnlich wie bei den Goblins (siehe Würfelerggebnis: 3). Es sind [Helden +1] Räuber und 1 Anführer. Sollten 4 Räuber oder der Anführer getötet worden sein, flüchten die anderen.

Die Werte:

Räuber:

INI: 11+W6, **AT*):** 12/13, **PA:** 9, **TP*):**

1W+2/1W+4, **DK:** N, **LE:** 31, **AuP:** 31,

MR: 5, **KO:** 14, **RS:** 0

*) Der 1. Wert steht für die Nahkampfwaffe (Keule), der 2. für die Fernkampfwaffe (Kurbogen)

Anführer:

INI: 11+W6, **AT:** 14, **PA:** 11, **TP:** 1W+6,

DK: NS, **LE:** 36, **AuP:** 38, **MR:** 5, **KO:**

15, **RS:** 3

(20-25 AP)

WÜRFELERGEBNIS: 8

Allgemeine Informationen:

Du ruhst dich gerade von eurer Kutschfahrt aus und bist sehr müde. Aber du darfst nicht einschlafen. Denn du bist die Nachtwache! Aber du kannst einfach nicht mehr gegen deine Müdigkeit ankämpfen. Doch kurz bevor die deine Augen endgültig zufallen schreckst du auf. „War da nicht gerade ein Geräusch“, fragst du dich und machst dich langsam daran deine Waffe zu ziehen. Als sich aber nach 5 Minuten langer Wartezeit nichts mehr tut beschließt du deine Waffe wegzustecken und ein bisschen zu dösen. Gerade als du wieder kurz vor dem einschlafen bist hörst du es wieder, das Geräusch. Nun Entscheidest du dich die anderen aufzuwecken. Als die anderen wach sind schauen sie dich verschlafen an. Du erklärst ihnen was los sei. [Name eines

Helden] sieht in der Richtung, aus der du das Geräusch gehört hast, nach. [Name desselben Helden] beginnt plötzlich zu fluchen und als er wieder zurück ist, schreit er dich an: „WEGEN EIN PAAR EICHHÖRNCHEN IM GEBÜSCH WECKST DU UNS AUF; ICH GLAUB’ DU SPINNST!!!!!!“ Der ganze Schreck also nur wegen ein paar Eichhörnchen... Du schämst dich, nicht selbst nachgesehen zu haben und legst dich zu den anderen zum Schlafen.

Meisterinformationen:

Was soll man dazu sagen. Ach ja, sollten mehrere Helden dieselbe Nachtwache übernehmen, dichten Sie den Text dementsprechend um. Die Helden können trotz des Ereignisses regenerieren. (5 AP, für Nachtwachenheld/en)

WÜRFELERGEBNIS: 9

Allgemeine Informationen:

Ihr habt schon ein ganz schönes Stück Weg hinter euch gebracht. Ihr denkt euch: „Was soll uns jetzt noch aufhalten?“ Als ihr plötzlich ein „Krack“ gefolgt von einem „Scheiße“ Ragnid hört. Die Vorderachse ist gebrochen! Schnell bringt Ragnid die Kutsche zum Stehen und steigt ab um dem Planwagen einen kräftigen Tritt und weiter Flüche zu verpassen.

Meisterinformationen:

Das ist wieder so eine Stelle, wo verschiedene Heldengruppen unterschiedlich reagieren. Zumindest sollten sie ihre Hilfe anbieten. Wie die aussieht, fällt unterschiedlich aus. Die Helden:

- sie suchen passendes Holz für die Reparatur (*Wildnislebenproben* evtl. erschwert) (10 AP)
- sie wollen die Achse gar selbst reparieren (*Holzbearbeitungsproben*) (15 AP)
- sie sitzen blöd rum und schauen in die Luft (-30 AP)

WÜRFELERGEBNIS: 10

Allgemeine Informationen:

Dieser verdammte Morast. Seit einiger Zeit fahrt ihr nur durch solchen und kommt nur

langsam voran. Denn der Regen letzte Nacht hat den Boden aufgeweicht. Auf einmal bleibt euer Planwagen stehen. „Na toll“, denkt ihr, „jetzt stecken wir auch noch fest!“ Ihr müsst eure Kutsche jetzt wohl oder übel rausziehen oder raus schieben.

Meisterinformationen:

Das Rausziehen sollte sich nicht als all zu schwierig gestalten. Nach ein paar, evtl. erschwerten, *KK – Proben* und *GE – Proben* (um nicht auszurutschen) sollte das erledigt sein. (10-15 AP)

WÜRFELERGEBNIS: 11

Allgemeine Informationen:

Ihr kommt gerade aus einer Stadt und fahrt in Richtung eures Zieles. Es dämmt bereits und ihr wollt bald euer Lager aufschlagen, als euch eine Gauklertruppe entgegen kommt. Die Gaukler sprechen euch und Ragnid an und fragen, ob es möglich sei, ein gemeinsames Nachtlager aufzuschlagen, da die Gaukler kurz vorher überfallen worden seien. Sie sagen, sie seien entkommen und haben Angst, dass die Diebe noch einmal zurückkämen.

Meisterinformationen:

Natürlich werden die Helden einverstanden sein (was wären sie sonst für Helden?!). Ragnid hat da eher Probleme, sich mit den Gauklern einzulassen. Nach einer gelungenen *Überredenprobe* wird auch sie einverstanden sein. Die Gauklertruppe besteht aus 9 Personen: Aldare Korber, etwa 55, Artistin im Ruhestand, Anführerin; Bernhelm Korber (gutaussehend!) , etwa 22, Sohn Aldares, Feuerspucker; Alda Korber (gutaussehend!), etwa 24, Tochter Aldares, Seilartistin; Alrik Korber, etwa 14, jüngstes Kind Aldares, Jongleur (in Ausbildung); Tannjew Elkensen, etwa 35, Jongleur; Panek Elkensen, etwa 29, Bruder Tannjews, Feuerspucker; Selwine Elkensen (auch gutaussehend!), Schwester Tannjews und Paneks, Seilartistin; Trautmann Gerwulf, etwa 45, Musikus;

Helme Gerwulf, etwa 45, Zwillingsbruder Trautmanns, Dompteur; Weitere Informationen über die Gaukler (Geschichte, Familien, usw.) denken Sie, werter Meister, sich bitte selbst aus. Die Gaukler haben zudem noch 2 Esel und eine Schlange mit auf Reisen.

Gestalten Sie den Abend aufregend: z.B. durch eine kleine Vorführung, eine romantische Nacht mit einer/m Gaukler/in, Lagerfeuergeschichten etc. Vielleicht fehlen einem Helden am nächsten Tag ein paar Dukaten... alles ist denkbar. Die vorher angesprochenen Räuber gibt es wirklich, doch sie werden die Gruppe nicht noch einmal heimsuchen (Sie können es trotzdem ja nachspielen: erfinden sie einfach Werte und schon kann's losgehen). (20-30 AP)

Allgemeine Informationen:

Der letzte Abend war für euch alle ein tolles Erlebnis. Die Nacht verlief, trotz der Gefahr durch die Diebe, relativ ruhig. Ihr verabschiedet euch von den Gauklern und wünscht euch gegenseitig alles Gute für die Reise. Nun setzt ihr wieder auf eure Kutsche auf und fahrt weiter in Richtung Farlorn.

Die Ankunft

Allgemeine Informationen:

Endlich seid ihr am Ziel eurer Reise, endlich seid ihr da. Vor euch liegt es, Farlorn. Nach nun mehr 4 Tagen seid da und freut euch die Reise hinter euch zu haben. Ragnid, Grimjan und Wulfen

verabschieden sich von euch: „Bis bald, vielleicht sehn wir uns ja bald wieder. Wir müssen jetzt unseren Geschäften nachgehen und werden dann wieder abreisen. Vielen Dank auch für eure Hilfe.“

Spezielle Information:

Farlorn wird gerade befestigt als die Helden ankommen (mit Palisadenzäunen etc.). Ragnid und die anderen bleiben noch 2 Tage (sollten sie und einer der Helden sich näher gekommen sein, siehe oben, wartet sie gerne bis sie zurückkommen; Rahja weiß was sich daraus noch entwickelt☺).

Farlorn ist ein 130 Seelen – Dorf in dem fast ausschließlich Nivesen leben; es hat nur einen Tempel (FIRun), eine Schenke (Bei Ugdalf; Q4/P6/S5) und einen Händler (Ugdalf Urrisk; den einzigen im Umkreis von 100 Meilen). Die Einwohner scheinen den Helden zu misstrauen (außer Nivesen).

Meisterinformationen:

Der erste Teil des Abenteuers liegt hinter den Helden. Für genauere Beschreibung des Dorfes siehe „Unter dem Nordlicht“. Die Helden werden sicher zuerst einmal Lysira aufsuchen wollen (es ist noch Nachmittag). Sie befindet sich in einem Haus am Süd – Rand des Dorfes. Dies können die Helden (evtl. gegen klingende Münze) in der Schenke oder auf der Straße erfahren. Sobald die Helden Lysira aufgesucht haben geschieht folgendes.

3. Akt: Farlorn

Der Angriff

Allgemeine Informationen:

„Seid begrüßt meinen Freunde“, empfängt euch Lysira, „Ihr habt also meinen Brief bekommen und seid hierher gekommen. Wie war die Reise?“ Gerade als ihr antworten wollt, fährt sie fort: „Ihr wisst sicher schon durch den Brief warum ich euch hergebeten habe. Wie gesagt wurde

Frigorn einen Monat nach eurer Abreise von Yetis angegriffen und einige Menschen wurden dabei entführt. Als wir gegen die Angreifer keine Chance mehr hatten, flüchteten wir hierher nach Farlorn, wo wir auch dessen Bewohner vor den Yetis gewarnt haben. Doch auch Farlorn wurde schon vorher von den Yetis attackiert. Deshalb haben die Dorfbewohner begonnen Farlorn zu

befestigen und sie sind immer noch dabei, denn die Yetis greifen immer öfter an. Deswegen dauert es so lange das Dorf zu befestigen, da auch immer wieder Teile eingerissen werden. Die Yetis scheinen aus dem Nor...“ „Dang, Dang, Dang.“ Die Dorfglocken läuten, begleitet von einem nivesischem Alarmschrei!!! „Das sind die Yetis. Sie greifen wieder an! Los, kommt, wir werden die Dorfbewohner unterstützen!“, ruft euch Lysira nach draußen stürmend zu.

Draußen angelangt seht ihr schon die Dorfbewohner bewaffnet mit Mistgabeln und bestenfalls Knüppeln auf ein riesiges Loch in der Nordbefestigung zu. „Folgt mir!“, brüllt Lysira euch zu. Nach wenigen hundert Schritt stehen sie vor euch: die Yetis! Fünf an der Zahl und sie haben schon vier Männer und Frauen in ihren Händen. Euch bleibt nur noch ein Möglichkeit um diese Menschen zu retten: Kampf! Mit gezogenen Waffen stürzt ihr euch auf die Yetis.

Meisterinformationen:

In diesem Kampf kämpft auch Lysira mit, die die Helden mit Zaubersprüchen unterstützt. Die Hilfe der Dorfbewohner kann getrost außer Acht gelassen werden, weil sie zu geringfügig ist.

Sollten 3 Yetis getötet und 2 Dorfbewohner befreit worden sein, flüchten die anderen mit den 2 übrigen Geiseln.

Die Werte der Yetis:

INI: 12+W6, **AT:** 12, **PA:** 8, **TP*):** 2W+2, **GW:** 9, **LE:** 30, **AuP:** 45, **MR:** 2, **KO:** 14, **RS:** 3

*) sie kämpfen mit riesigen Eiszacken

Lysira:

INI: 10+W6, **MU:** 12, **KL:** 14, **CH:** 17, **GE:** 11, **KO:** 11, **KK:** 11, **LE:** 35, **AuP:**

36, AE: 40, **AT:** 11, **PA:** 10, **TP:** 1W+1, **DK:** H, **RS*):** 3, **MR:** 5

*) eventuell Armatrutz (RS+4)

Allgemeine Informationen:

Drei von diesen Bastarden habt ihr schon getötet und dadurch 2 Menschen aus den Händen der Yetis befreit. Plötzlich gibt einer der letzten beiden einen unidentifizierbaren Laut von sich und die beiden verschwinden mit 2 Männern als Geisel so schnell wie sie gekommen waren...

Meisterinformationen:

Das heißt die Helden kommen nicht mehr hinterher. Nun wird sich Lysira wieder an die Helden wenden und ihnen folgendes mitteilen:

DER AUFTRAG

Allgemeine Informationen:

Vom Kampf erschöpft setzt ihr in einer ruhigen Straßenecke euer Gespräch mit Lysira fort: „Puh, das war knapp. Nun habt ihr selbst diese Yetis in Aktion erlebt! Diese Monster zerstören bald noch unsere Dörfer komplett. Ich weiß aber nicht, warum sie Menschen entführen und was sie damit bezwecken wollen. Yetis sind auch nicht so intelligent sich so zu koordinieren, dass sie einen Angriff auf unsere Dörfer führen können. Auch sind sie nicht so intelligent sich bei Gefahr zurück zu ziehen. Es muss ein zumindest menschenähnlicher Kopf hinter all dem stecken! Werdet ihr mir nun endgültig helfen den Urheber dieses Bösen zu finden und seinem Treiben ein Ende zu bereiten? Ich werde euch selbstverständlich bei der Suche mit Rat und Tat zur Seite stehen.“

4. AKT : DURCH DIE WILDNIS

DIE SUCHE

Meisterinformationen: Natürlich werden die Helden helfen. Die Helden werden sich

nun erst einmal nach Spuren der Yetis am „Tatort“ umsehen. Nach einigem Suchen werden die Helden fündig und folgen den Spuren zum Versteck der Yetis. Lassen sie den Helden ruhig noch etwas Zeit um

beim(überkauften!) Ugdalf noch etwas einkaufen zu können. Eventuelle Befragungen der Dorfbewohner sollten im Sand bzw. Schnee verlaufen (maximal die Richtung aus der die Angreifer gekommen sind, sollten die Helden erfahren).

Allgemeine Informationen:

Ihr macht euch nun auf zur Nordseite des dorfumspannenden Walls an dem die Yetis durchgebrochen sind. Die Dorfbewohner versuchen gerade die Leichen der Toten (Menschen, wie Yetis) wegzuschaffen und den Wall zu reparieren. Ihr erkennt nach längerem Suchen (2x *Sinnesschärfeprobe* +1) außerhalb des Dorfes riesige Fußspuren, die in Richtung Norden und dann nach Westen führen. Für eine längere Suche ist es aber zu spät. Ihr beschließt morgen aufzubrechen. Die Nacht verbringt ihr in Lysiras Haus.

Meisterinformationen:

Sie können den Spielern nun die Karte A geben oder sie mitzeichnen lassen. Das Versteck der Yetis befindet sich im Feld C/15. Im Feld H/8 weichen die Fußspuren der Yetis vom Weg ab nach Nordwesten in den Wald. Die gesamte Reise zum Versteck dauert 2 Tage, Sie können also als Meister noch einige Ereignisse einbauen wenn sie wollen (um damit Ihre Spieler zu ärgern).

DER WALD

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen macht ihr euch mit Lysira auf den Weg und verlasst das Dorf in Richtung Norden.

Es ist ein nebliger Tag und ihr kommt, weil ihr auf die Spuren achten müsst, nur langsam voran. Als es Mittag wird, biegen die Spuren nach Nordwesten in den Wald ab. Als Lysira das sieht, flucht sie laut. Nachdem ihr gefragt habt warum sie denn fluche, antwortet sie euch: „Kennt ihr denn die Geschichten über diesen Wald nicht? Jeder im Dorf kennt sie. Der Wald ist verflucht. Alle seine Geschöpfe sind böse. Die Wölfe sind riesig und töten alles und

jeden den sie sehen. Wer einem Baum auch nur ein kleines Ästchen abbricht sollte rennen so weit er kann, denn es heißt, dass in der Nacht die Bäume erwachen um Rache zu nehmen. Der Geist des Waldes schläft niemals. Darum widerstrebt es mir hinein zu gehen, aber es muss sein.“

Im Wald ist es still und düster. Die Bäume sind groß und knorrig und wirken sehr alt. Hier kommen ihr nur noch langsamer voran. Nach einer knappen Stunde findet ihr die Leiche eines Yetis. Diese hat überall schreckliche Bisswunden.

Meisterinformationen:

Suchen Sie sich einen Helden, am besten einen der sich von Natur aus nicht in Wäldern aufhält (z.B. Zwerg), aus und lassen Sie ihn lauter erschreckende Geräusche hören und Schatten hinter dem nächsten Baum sehen usw. Der Rest der Gruppe bemerkt nichts.

Wenn die Helden nachsehen finden sie nichts, aber der Betroffene meint nun, dass er 20 Schritt weiter was gesehen hat. So geht es immer weiter. Geben sie den Helden wenn nötig einmal (durch *IN-Probe* oder durch Lysira) den Hinweis dass sie sich nicht zu weit von den Spuren der Yetis entfernen dürfen.

Sollten die Helden sich 40 Schritt entfernen ist eine *Fährtsucheprobe*+3 oder eine *Orientierungsprobe* +3 (Spieler entscheiden) notwendig um zurückzufinden.

Bei 60 Schritt sind die Proben um 5 erschwert, ab jetzt dürfen Sie alle 20 Schritt die Proben um 2 erschweren oder sagen, dass sie nicht mehr zurück finden.

Falls keiner der Helden die Probe schafft oder Sie meinen jetzt sie es genug haben die Helden keine Chance die Spuren wieder zu finden (allerdings könnte Lysira nachhelfen) und müssen ins Dorf zurückkehren wo sie dann als völlige Versager dastehen. Das Abenteuer ist dann zu Ende. Denn wegen des eichten Tauwetters, sind die Spuren der Yetis nun nicht mehr erkennbar.

Allgemeine Informationen:

Als es Abend wird habt ihr den Wald fast durchquert und Lysira meint dass es am nächsten Tag nur noch ca.1 Stunde dauern wird bis ihr aus dem Wald heraus seid. Auch meint sie, dass ihr ab jetzt unbedingt Wachen aufstellen solltet.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie mit einem W6:

1: Falls die Helden ein Feuer angezündet haben kommt ein heftiger Windstoß und bläst es aus. Auch die Blätter rascheln bedrohlich und das Holz knackst laut, (machen Sie den Helden Angst). Falls nicht passiert nichts. (max. 5AP)

2: Ein Reh rennt ins Lager der Helden und bleibt dort stehen. Es blickt die Helden herausfordernd an. Wahrscheinlich kommt einem Helden die Idee, dass etwas zusätzlicher Proviant eigentlich nicht verkehrt wäre. Aber Lysira warnt die Helden davor ein Tier dieses Waldes zu töten. (lassen sie die Helden ruhig überlegen, was sie tun sollen) Wenn sie es töten tritt kurz danach Ereignis 3 ein.

(0-15 AP)

3: Auf einmal erwacht der Wald zum Leben die Helden hören von allen Seiten die Stimmen verschiedenster Tiere u.a. auch Wolfsgeheul, Eulen fliegen über die Köpfe der (Möchtegern)Helden und auch kleine Tiere wie Eichhörnchen huschen zwischen ihnen umher und sie hören schwere Schritte und das Gebrüll eines Bären. Wenn die Helden zu den Waffen greifen wird es plötzlich still wenn sie sich aber wieder hinlegen beginnt es von neuem.

Sie Helden dürfen nicht regenerieren (Schlafmangel). (5-15 AP)

4: Es raschelt zwischen den Blättern und ein Schwarm Fledermäuse greift die Helden an. Es sind 2-3 pro Held.

Werte einer Fledermaus:

AT: 13, PA: 10, SP*): 1W, RS: 0,

LE: 3

*sie treffen ungeschützte Stellen (10 AP)

5: Die Helden werden von einem Rudel großer Wölfe mit roten Augen angegriffen. Ein Wolf pro Held.

Werte:

AT: 15, PA: 8, TP: 1W+3, RS: 2,

LE: 25

(20 AP)

6: Die Helden werden von einem riesigen Bären angegriffen. Der Bär hat eine Schulterhöhe von 1.70 Schritt. Sein Maul ist blutverschmiert und seine Augen sind rot und angriffslustig.

Seine Werte:

AT*): 14/12, PA: 12, TP: 1W+5/2W+4, RS: 5, LE: 40

*Der Bär hat 2 Attacken: Pranke/Gebiss.

Wenn seine LE unter 20 sinkt stellt er sich auf seine Hinterbeine und kämpft dann weiter -> alle Helden müssen einen Muttest ablegen, wenn sie ihn verpatzen rennen sie weg und verstecken sich bis der Kampf vorbei ist.

Die Werte des Bären, wenn er aufrecht steht:

AT*): 15/13, PA: 10, TP*): 1W+6/2W+5, RS: 4, LE:?

*Nun hat der Bär 3 Attacken; 2 mit den Pranken und eine mit dem Gebiss. 20 AP

Bringen Sie 1-2 dieser Ereignisse je nach dem was die Helden aushalten. Aber nach Ereignis 3 soll nichts mehr passieren.

Auch hier sind die Abenteuer für die eventuellen Ereignisse dahinter in Klammern angegeben.

DER VERMISSTE

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen kommt ihr, wie Lysira gesagt hat, bald aus dem Wald heraus und ihr seht vor euch ein von Schnee überzogenes Gebirge.

Auf dem Schnee sind die Yetispuren leicht zu erkennen. Somit braucht ihr euch keine Sorgen zu machen um sie zu machen und kommt gut voran.

Bis zum Abend passiert nichts Besonderes. Bei Anbruch der Nacht seid ihr nur noch wenige Meilen von Frigorn entfernt.

Am darauf folgenden Morgen wacht ihr gut ausgeruht aus, bis auf [Held unter der Lawine, siehe Meisterinformationen], denn der ist verschwunden! [Held mit letzter Nachtwache] fällt ein, dass er nicht zu

seiner Wache geweckt wurde... Schnell macht ihr euch auf den Weg, euren Kameraden zu finden, denn ihr habt letzte Nacht selbst erlebt, was in diesem Wald alles passieren kann.

Meisterinformationen:

Sagen sie einem Helden (dem der die vorletzte Wache hat), dass er etwas sieht z.B. ein kleines Licht oder Ähnliches, daraufhin entfernt er sich etwas vom Lager ca.10m. Was es jedoch wirklich war wird er nie erfahren denn eine Minilawine verschüttet ihn. Passen sie nur darauf auf dass die anderen Spieler nicht hören was sie diesem einen Helden sagen. Wenn die Helden nach ihrem Freund rufen antwortet er nicht. Sobald sie ein wenig graben werden sie ihn gleich finden. Falls sie nicht auf die Idee kommen, könnten Sie eine *Sinnesschärfeprobe* verlangen, die

erleichtert ist wenn ein Held den Vorteil Gutes Gedächtnis hat. Dann könnte einem auffallen dass der Schnee, obwohl es nicht geschneit hat, etwas höher ist. Wenn Sie die Helden etwas anspornen wollen können sie dem Vermissten Schadenspunkte geben. Ihm sagen Sie dass es wegen der Kälte ist, den anderen sagen sie nichts.

Allgemeine Informationen:

Nun da ihr euren Freund wieder gefunden und aufgepäppelt habt setzt ihr eure Reise fort.

Nach zwei Stunden, in denen nichts Aufregenderes passiert, als dass euch 2 Schneehühner über den Weg laufen, erreicht ihr den Eingang einer Höhle. Ihr habt es also endlich geschafft. Hier enden die Spuren der Yetis. Ihr seid da. Das Versteck der Yetis!

5. AKT: ZURBARANS LABYRINTH

DER EINGANG

Meisterinformationen:

Im Folgenden wird nun der Weg der Helden zu Zurbarans eigentlichem Versteck beschrieben. Er führt durch einen unterirdischen Dungeon, gespickt mit Gegnern, Rätseln und Fallen. Wie in der Einleitung erwähnt finden die Helden ihre in „Unter dem Nordlicht“ verlorene Ausrüstung wieder und finden schließlich das Gefängnis mit den entführten Dorfbewohnern und Zurbarans Versteck. Dort kommt es zum Endkampf in dem Zurbaran getötet und Lysira schwer verwundet wird. Schließlich kommt es zu einem dramatischen Ende... Lassen die Helden ihren Weg auf dem „Plan des Schicksals“ mitskizzieren, den Sie werter Meister im Anhang finden. Damit die Helden genau mitzeichnen können, diktieren Sie ihnen die entsprechenden Quadranten von der Karte „Zurbarans Labyrinth“, die Sie ebenfalls im Anhang finden Es ist nicht genau vorhersehbar welche Wege die Helden einschlagen, oder zuerst wählen. Sollten die Helden eine

andere Reihenfolge der Gänge wählen, so ändern sie entsprechende Abschnitte bitte ab.

Allgemeine Informationen:

Die Höhle die ihr nun betretet ist ca. 3 Schritt breit und ca. 2,5 Schritt hoch. Euer Weg ist von Fackeln im Abstand von etwa 5 Schritt erleuchtet. Nach etwa 6 Schritt biegt ihr nach rechts ab... Der Gang der nun vor euch liegt ist genauso beschaffen wie der, aus dem ihr gekommen seit, bis auf die 2 Yetis die euch grimmig anschauen und nun von der Mitte des Ganges mit einem tiefen grollendem Kampfschrei auf euch zu stürmen...

Meisterinformationen:

Nun kommt der erste Kampf in diesem Labyrinth... Der Gang ist wie erwähnt bloß 3 Schritt breit, d.h. ein Kampf ist ziemlich schwer. Die nun beschriebenen Besonderheiten gelten übrigens für alle Kämpfe in diesen Räumen (außer die Räume sind größer!). In diesem Gang können maximal 2 Kämpfer ohne Probleme kämpfen (die Yetis sind diese

Verhältnisse gewöhnt und können trotz ihrer Größe ohne Probleme zu zweit in dem Gang kämpfen). Wollen 3 Helden gemeinsam Kämpfen so ist AT und PA jeweils um 3 erschwert, bei 4 Helden ist beides jeweils um 8 erschwert, bei 5 Helden sowie mit Waffen der Distanzklasse S ist das Ganze unmöglich. Die Werte der Yetis: siehe weiter oben

Allgemeine Informationen:

Nach 15 Schritt biegt euer Weg nach links (Norden). Ihr kommt in einen weiteren Gang, der genauso beschaffen ist wie die ersten beiden. Nach etwa 6 Schritt verbreitert sich der Weg zu einem Raum mit 5 Schritt Durchmesser. An der linken und rechten Wand befindet sich jeweils ein Hebel. Ihr fragt euch ob ihr wohl an einem der Hebel ziehen solltet...

Meisterinformationen:

Es ist egal welchen Hebel die Helden zuerst betätigen, lesen sie auf jeden Fall zuerst die Ereignisse von Hebel 1 vor. Wenn die Helden trotz dieses Ereignisses den 2. Hebel auch betätigen lesen sie danach Hebel 2 vor. Sollten die (feigen) Helden gar keinen Hebel ziehen so können Sie den nächsten Abschnitt getrost überspringen und bei „Weiter geht's“ weiter lesen.

HEBEL 1:

Allgemeine Informationen:

Du (Held der den Hebel zieht) betätigt also den linken (oder rechten) der Hebel. Auf einmal hörst du ein Knarren und der Boden unter deinen Füßen scheint sich zu bewegen... und er tut es! Der Boden klappt nach innen und du fällst von einem auf den anderen Moment in ein 3 Schritt tiefes und 1,5 Schritt breites Loch (2W6 SP)...

Meisterinformationen:

So, die erste Falle für diesen Dungeon. Eine einfache Falle und wie wir die Helden kennen werden sie sagen, dass sie doch auf Fallen geachtet haben. Antworten Sie einfach, dass die Helden selber Schuld seien, wenn sie den Hebel betätigen... Nun

aber zurück zur Falle; die anderen Helden brauchen ihm bloß ein Seil runter zu werfen um ihn zu retten. Wollen sie nun den 2. Hebel auch noch betätigen lesen Sie bitte folgendes vor:

HEBEL 2:

Allgemeine Informationen:

Du (wieder Held, der den Hebel zieht) betätigst nun den zweiten Hebel, auch diesmal hört ihr wieder das Knarren, doch diesmal geschieht nichts...

Meisterinformationen:

Das stimmt nicht ganz, denn in Wahrheit öffnet dieser Hebel eine Geheime Tür zum Schlafrum der Yetis, welche später noch genauer beschrieben wird. Diese Tür wird von den Yetis benutzt (den richtigen Hebel zu betätigen, kann man selbst einem Yeti beibringen), denn der andere Gang ist mit Fallen gespickt und Zurbaran will „seine“ Yetis doch nicht töten...

WEITERGEHT'S

Spezielle Informationen:

Nach dem Raum biegt der Weg wieder nach links (Westen) ab. Der Gang endet nach etwa 9 Schritt in einer T-Gablung. Der eine Weg biegt wieder nach links (Süden) und der andere nach rechts (Norden) ab. Sonst gibt es nichts Besonderes in diesem Gang.

DER LINKE WEG:

Meisterinformationen:

Haben die Helden den 2. Hebel betätigt so lesen Sie bitte hier und später beim Abschnitt „Der Schlafrum“ weiter...

Allgemeine Informationen:

Euer Weg biegt gleich wieder nach rechts (Westen) ab und weist keine besonderen Vorkommnisse auf. Nach 18 Schritt kommt ihr an einen Durchgang der euch in einen 9x15 Schritt großen Raum führt. Dort werdet ihr auch schon von 2 weiteren Yetis erwartet die euch keulenschwingend attackieren...(Werte: siehe weiter unten im besagten Abschnitt)

Meisterinformationen:

...haben sie den 2. Hebel nicht umgelegt passiert folgendes:

Allgemeine Informationen:

Euer Weg biegt gleich wieder nach rechts (Westen) ab und weist keine besonderen Vorkommnisse auf. Nach 18 Schritt kommt ihr an eine Wand. Sackgasse! Ihr müsst wohl umdrehen.

DER RECHTE WEG:

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch also entschlossen den rechten Gang (Norden) zu nehmen. Er ist ca. 6 Schritt lang und biegt dann nach links (Westen) ab.

Spezielle Informationen:

Der jetzige Gang ist etwa 14 Schritt lang und von einer dicken Staubschicht bedeckt. Sollten die Helden die Staubschicht wegkehren wollen, wird so viel Staub aufgewirbelt, dass sie husten müssen (W6 AuP-Schaden) und für W6 KR nichts sehen können.

Meisterinformationen:

Es ist wirklich viel Staub am Boden, aber der hat auch den Sinn die Falltür (ja schon wieder) in der Mitte des Ganges zu verdecken, in die der erste Held in der Reihe hinein tappt. Die dazugehörige Grube ist ca. 2,5 Schritt tief und ist unten mit Stacheln bewehrt (1W6+4 SP Fallschaden und 1W6+4 TP pro Stachel; es sind 4 Stacheln, denn ein paar sind schon abgebrochen). Wenn die Helden schon stark angeschlagen sein sollten, können sie einen Yeti, der sich verlaufen hat, als „weichen Untergrund“ einbauen (1W6 SP) oder die Falle dementsprechend abwandeln. Die Rettung, erfolgt wie bei Hebel 1 (siehe oben). Die Falle kann übrigens umgangen werden, doch dazu müssen die Helden die ganze Zeit mit dem Rücken zur Wand gehen, weil ca. 20 Finger auf jeder Seite von der Wand bis zur Falle Platz sind (so kommen auch die Helden die nicht reingefallen sind um die Falle). Wenn die Helden das tatsächlich

machen würden, lassen Sie die Falle aus und lesen Sie weiter unten weiter und ändern denn Abschnitt dementsprechend ab. Nun noch was zum Vorlesen für die Falle:

Allgemeine Informationen:

Du (Held der als erster geht) hast etwa die Mitte des Ganges erreicht, als der Boden unter dir zusammen sackt und du in ein 2,5 Schritt tiefes Loch stürzt. Der Aufprall ist ziemlich unangenehm, denn du bist auf irgendetwas spitzen gelandet...Stacheln!

Meisterinformationen:

...wenn Sie den Yeti bevorzugen...

Allgemeine Informationen:

Du (Held der als erster geht) hast etwa die Mitte des Ganges erreicht, als der Boden unter dir zusammen sackt und du in ein 2,5 Schritt tiefes Loch stürzt. Der Aufprall ist erstaunlicher Weise sehr weich, aber irgendetwas stinkt hier ziemlich... ein halbverwester Yeti hat deinen Aufprall gebremst und dir so dein Leben gerettet.

Allgemeine Informationen:

Ihr habt die Falle also überlebt und geht weiter. Nach wenigen Schritten kommt ihr wieder an eine Weggabelung. Es geht geradeaus weiter oder nach rechts (Norden).

GERADEAUS:

Allgemeine Informationen:

Der Gang vor euch wird nicht von Fackeln beleuchtet wie die anderen, durch die ihr schon gegangen seid. Er biegt auch gleich wieder nach rechts (Norden) ab, verschmälert sich aber da auf 1,5 Schritt und aus dem Dunkel vor euch hört ihr ein nervöses Schaben. Ihr geht näher und entdeckt sie: eine Gruftassel! Ihr zieht eure Waffen und stürmt auf sie zu.

Meisterinformationen:

Wie gesagt ist der Gang bloß 1,5 Schritt breit, d.h. es gelten die Regeln für den Kampf in engen Räumen (siehe oben) nur mit der Einschränkung, dass nur noch einer

problemlos kämpfen kann und bei 2 alles um 3 erschwert ist usw. Sollten die Helden so dumm gewesen sein keine Fackeln mitgenommen zuhaben, gelten die Regeln für Kampf in völliger Dunkelheit; mit Fackeln ist der Kampf dementsprechend erschwert (die Fackeln wackeln hin und her und es sind nicht sehr viele).

Werte der Gruftassel:

INI: 4+W6, **AT:** 11, **PA:** 5, **TP:** 1W+3, **GW:** 7, **LE:** 25, **AuP:** 30, **MR:** 12, **KO:** 13, **RS:** 4

DER RECHTE WEG II:

Allgemeine Informationen:

Der Gang vor euch wird nicht von Fackeln beleuchtet wie die anderen, durch die ihr schon gegangen seid. Der Gang ist aber sonst so beschaffen wie die anderen, also 3 Schritt und 2,5 Schritt hoch. Aus eurer Richtung dringt abgestandene Luft in eure Lungen und ihr müsst unweigerlich Husten als euch der Staub aus dem letzten Gang in die Nase flutet. Nach etwa 7 Schritt ist der Weg fast zu Ende, als plötzlich der Boden unter [Held der als zweiter geht]s Füßen wegsackt. „Nicht schon wieder“, denkt ihr als [Held der jetzt in Grube liegt] auf einmal hektisch um sich schlägt und wie wild zu schreien beginnt. Er scheint weich gefallen zu sein, doch als ihr mit einer Fackel in das Loch leuchtet, merkt ihr, dass sich der Boden bewegt. Das kann nur eins bedeuten: Schlangen! Für euch steht fest: ihr müsst euren Kameraden so schnell wie möglich befreien.

Meisterinformationen:

Wie gesagt ist das Opfer weich gelandet und erleidet deswegen durch den Fall keinerlei Schaden. In der Grube sind ca. 50 Schlangen. Werfen sie einen W20: eine 1-2 bedeuten ein Biss, 3-4 bedeutet 2 Bisse, 5-6 bedeutet 3 Bisse, 7-8 bedeutet 4 Bisse etc. Das Gift verursacht einmalig 1W+2 SP und vermindert KK und KL um 1 für 5 (Spiel-)Stunden (pro Biss). Die Falle kann übrigens entdeckt und umgangen werden: *Sinnesschärfeprobe*+10 und sonst wie die Fallgrube in Abschnitt „Der rechte Weg“. Nun geht's aber weiter...

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euren Freund mit dem notwendigsten versorgt habt geht ihr weiter und kommt gleich an eine Abzweigung nach links (Westen). Der Gang ist genauso beleuchtet wie der vorige, nämlich gar nicht! Der Weg ist schmaler geworden, er ist nämlich nur noch 1 Schritt breit. Im Schein der Fackel könnt ihr (*Sinnesschärfeprobe*+4) Löcher auf Knie, Bauch- und Köpfhöhe im Abstand von etwa einem halben Schritt auf jeder Seite entdecken. Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt und nicht so wie die anderen Gänge aus dem Fels gehauen.

Meisterinformationen:

Deutlicher geht's wirklich nicht mehr: das ist eine stinknormale Bolzenfalle (einfach unten durch kriechen um die Falle zu umgehen). Die Falle ist eigentlich nur da um die Helden etwas zu verwirren und sie im Glauben zu lassen, dass die Falle bloß eine Tarnung für eine fiesere Falle sei. Sollten sie dennoch so dumm sein alle Warnungen in den Wind zu schießen und einfach durchlaufen wollen, so gilt folgendes: 1W+ 6 TP (Wunde) pro Armbrust (Loch); 10 Löcher pro Seite.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die wirklich einfallslose Bolzenfalle überwunden habt, kommt ihr wieder an eine Abzweigung nach links (Süden). Der Weg ist immer noch nicht erhellt; außer von euren Fackeln. Aber nach 7,5 Schritt (*Schätzenprobe*), so schätzt ihr wird der Gang aber anscheinend wieder von Fackeln in regelmäßigen Abstand beleuchtet. Als ihr bei den vorher gesichteten Fackeln ankommt, erkennt ihr eine Weggabelung nach rechts (Westen) und weiter geradeaus in einen scheinbar größeren erleuchteten Raum.

DER SCHLAFRAUM

Allgemeine Informationen:

Der nun wieder mit Fackeln erleuchtete Gang mündet nach ca. 9 Schritt in einen 15x9 Schritt großen und 3 Schritt hohen Raum, der mit riesigen Schlafstellen

engerichtet ist. Auf der vor euch schlummert ein Yeti tief und fest, seine Keule lehnt an der Wand. Gerade als ihr den Raum betreten habt springt der Yeti auf und Schnappt sich seine Keule und attackiert euch. Ein weiterer Yeti in der rechten Ecke des Raumes tut es ihm gleich und greift euch an. Ihr habt gerade noch genug Zeit eure Waffen zu ziehen, als die erste Attacke auf euch niederprasselt.

Meisterinformationen:

Die Yetis haben die Helden am anderen Ende des Tunnels entdeckt und sich auf den Angriff vorbereitet (mit Magie lässt sich auch so manche Intelligenz erhöhen☺). Die Werte der Yetis: siehe weiter oben.

Spezielle Informationen:

Der Raum besitzt 9 Schlafplätze aus Heu. Nach längerem Durchsuchen finden die Helden 2-3 Heiltränke mit der Wirkung von 2W6 LeP und 1W6 Dukaten (*Sinnesschärfeprouben*). Auch finden sich in einer Ecke des Schlafrumes einige primitive Waffen, die für Menschen aber zu groß und deshalb ungeeignet sind. Der Raum wird in nächster Zeit nicht mehr von Yetis betreten, d.h. die Helden können sich dort eine kleine Verschnaufpause gönnen und sich verarzten. Eventuell hilft Lysira mit ein paar Heilzaubern (sie setzt aber nicht zuviel AsP ein um später noch welche übrig zu haben).

DER RECHTE WEG III

Allgemeine Informationen:

Dieser Gang ist genauso wie der vor euch (oder hinter euch) mit Fackeln beleuchtet. Der Gang nach Norden (aus dem ihr gekommen seid) liegt nach wie vor im Dunkeln, doch dass soll euch jetzt nicht kümmern. Ihr geht also eures Weges, als ihr (schon) wieder an eine Abzweigung gelangt. Ein Weg führt nach rechts (Norden) der andere geradeaus. Nun müsst ihr euch schon wieder entscheiden wo es für euch jetzt weiter geht.

GERADEAUS II

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch also entschieden weiter geradeaus zu gehen. Euer Weg führt euch schon nach 5 Schritt an eine Abzweigung nach links (Süden), die aber wiederum nach weiteren 5 Schritt nach rechts (Westen) abbiegt und in einem 2x6 Schritt kleinen Raum endet. In die Wand vor euch ist etwas eingemeißelt. Genauer gesagt es ist alles voll mit Zeichen, die ihr als Nanduria entziffert. Ihr entschließt euch alles zu übersetzen.

Spezielle Informationen:

Der Text lautet wie folgt (*L/S-Probe: Nanduria*, eventuell hilft Lysira beim entziffern):

Um weiter zu kommen lös' dies Rätsel und sprich es aus was du gefunden hast.

5 Häuser gibt es. Jedes besitzt eine andere Farbe. In jedem Haus wohnt eine Person einer anderen Kultur. Jeder Hausbewohner bevorzugt ein bestimmtes Getränk, kämpft mit einer bestimmten Waffe und hält ein bestimmtes Haustier. Keine der 5 Personen trinkt das Gleiche, kämpft mit der gleichen Waffe oder hält das gleiche Haustier.

Wem gehört der Fisch?

- der Garethier lebt im roten Haus
- der Zwerg hält einen Hund
- der Thorwaler trinkt gerne Tee
- das grüne Haus steht links vom weißen Haus
- der Besitzer des grünen Hauses trinkt gerne Wein
- die Person, die mit dem Rapier kämpft, hält einen Vogel
- der Mann, der im mittleren Haus wohnt, trinkt Milch
- der Besitzer des gelben Hauses kämpft mit der Axt
- der Horasier wohnt im ersten Haus
- der Kämpfer mit dem Zweihänder wohnt neben dem, der eine Katze hält
- der Mann der ein Pferd hält, wohnt neben dem, der mit der Axt kämpft
- der, der mit dem Langschwert kämpft, trinkt gerne Bier

- der Horasier wohnt neben dem blauen Haus
- der Bornländer kämpft mit dem Bogen
- der, der mit dem Zweihänder kämpft, hat einen Nachbarn, der Wasser trinkt

Meisterinformationen:

Eine schriftliche Form des Rätsels in Nanduria und normal befindet sich für die Helden und auch für Sie, werter Meister, bei den Handouts.

Lösung: Der Bornländer hat den Fisch. Es ist ein fieses Rätsel, eigentlich von Einstein entwickelt, der behauptet hat es können nur 2% der Menschen (seiner Zeit) auf der Welt dieses Rätsel lösen. Wir haben es in den Hintergrund von DSA umgeschrieben um es in diesem Abenteuer einzusetzen. Wir bitten Sie, werter Meister, das Rätsel einmal selbst in Ruhe durchzumachen um den Helden später eventuell Hilfestellung zu geben (es würde den Rahmen des Abenteuers sprengen, eine komplette Lösungsbeschreibung zugeben). Ach ja, um die Helden unter Zeitdruck zu stellen, können sie alle halbe (reale!) Stunde ein Patrouille Yetis auftauchen lassen (Stärke 2-3 pro Patrouille). Werte: siehe weiter oben oder Anhang. (20-30 AP)

Allgemeine Informationen:

Als ihr endlich des Rätsels Lösung habt seid ihr erleichtert. Doch kaum habt ihr die Lösung laut ausgesprochen, bewegt sich die Wand vor euch unter lautem Krachen auseinander. Staub rieselt von der Decke und ihr müsst husten. Als sich der Staub gelegt hat seht ihr was sich in dem Raum hinter der Geheimtür verborgen hat. Es ist ein riesiges Lager, in dem alles möglich wild durcheinander gelagert ist. Nachdem ihr euch kurz umgesehen habt erkennt ihr Sachen die euch bekannt vorkommen. Ihr seht sie euch genauer an und erkennt, was sie sind: Es sind eure Sachen die euch von den Yetis gestohlen wurden, als ihr auf dem Weg nach Frigorn wart. In einer anderen Ecke seht ihr einen Haufen aus Golddukaten, Batzen, Amazonenkronen

und sogar Dublonen. Ihr schätzt (*Schätzenprobe*+3), dass es mindestens Münzen im Wert von 150 Dukaten sind! In der Mitte des Raumes steht ein Sockel aus Marmor. Auf ihm ruht auf einem Samtkissen ein Ring.

Spezielle Informationen:

Wird der Ring vom Sockel genommen, fällt ein Zettel runter der durch das Gewicht des Ringes unter dem Samtkissen gehalten wurde. Auf dem Zettel steht in Zhayad: Ein zweit' Leben du wirst bekommen, wenn du steckst an dies Ring. Doch Vorsicht, der Ring erst saugt von deinem Leben und erst dann er kann es dir wieder geben. Denn wenn der Tod dich hat ereilt, deine Freunde dich retten können. Der Finger mit dem Ring abgetrennt werden muss und in folgendem Ritual innerhalb der Tage 7 verbrannt werden: Als Basis nimm von den Erlenholzscheit, zünd sie an gib dazu von der Alraune, getrockneten Donf, Schmetterlingskokons, Saphirstaub, geriebenen Wirselskraut, Alkohol und zerstäubten Mohn. Dann dein Leben wird zurückkehren. Doch merke dir: Vermessenheit und Geiz schadet nur!

Meisterinformationen:

Auch hier befindet sich eine schriftliche Form des Zettels in Zhayad und normal bei den Handouts. Geben Sie den Zettel mit der normalen Schrift zuerst dem, der ihn entziffert hat. Er entscheidet, ob die anderen auch etwas davon hören. Kann es keiner entziffern spring wieder einmal Lysira ein und liest den Zettel laut vor. Bei diesem Ring handelt es sich um den schon am Anfang erwähnten „Ring des lebensspendenden Feuers“, der Zurbaran das Leben gerettet hat. Er weiß auch um die Folgen des erneuten Aufsteckens des Ringes. Deshalb bewahrt er ihn hier auf mit seinem Privatvermögen. Die 150 D sind übrigens als kleine finanzielle Entschädigung gedacht. Lassen Sie den Helden tatsächlich ihre verloren Ausrüstung wieder zukommen. Spätestens jetzt sollten die Helden bemerkt haben, dass diese Höhle das Versteck der Yetis

aus „Unter dem Nordlicht“, die sie überfallen haben, ist. Lassen sie den Helden ruhig ein paar außergewöhnliche Gegenstände, wie Artefakte (z.B. Schutzamulette, einen Kraftgürtel, ein Tarnkappe etc.) und/ oder besondere, z.B. magische oder meisterliche gefertigte Waffen und Rüstungen zu kommen. Lassen Sie sich dabei vom „Aventurischen Arsenal“ und von „Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“ inspirieren. Auf jeden Fall finden die Helden einen von „Abratoxens Zauberschlüsseln“ (siehe „Stäbe, Ringe Dschinnenlampen S.37 oder Anhang). Der wird später noch dringend gebraucht! Die Helden können aber nicht alles mitschleppen, außer sie haben einen Packesel bei sich☺, d.h. wollen sie wirklich alles mitnehmen, müssen sie auf ihre Tragkraft achten und eventuelle Behinderungen und Erschöpfungen hinnehmen.

Ach ja, sorgen Sie auf alle Fälle dafür, dass die Helden diesen Raum betreten!

DER RECHTE WEG IV

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt nun dem anderen Weg und kommt auch dort nach nur wenigen Schritt wieder an eine Abzweigung. Diesmal geht es geradeaus und nach links (Westen). Wieder müsst ihr euch entscheiden.

DAS VERLIES

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch also für den Gang geradeaus entschieden. Er knickt schon nach ca. 3 Schritt nach rechts ab und endet vor einer Tür, die von 2 Yetis bewacht wird. Ihr habt nur eine Chance: Kampf!

Meisterinformationen:

Werte der Yetis: siehe weiter oben oder Anhang. Die Yetis bewachen die Eisentür zum Verlies. Einer der Yetis trägt einen Schlüsselbund bei sich, der die Tür und die Zellen der Gefangenen öffnet.

Allgemeine Informationen:

Es war ein harter Kampf, doch endlich habt ihr die 2 Yetis gefunden. Nachdem ihr

ihre Leichen durchsucht habt, findet ihr den Schlüssel zur Tür vor euch. Es ist eigentlich mehr ein Schlüsselbund als ein Schlüssel. Wahrscheinlich sind die Schlüssel für andere Räume gedacht. Mit einem lauten Knarren öffnet sich die schwere Metalltür vor euch, nachdem ihr den größten der Schlüssel im Schloss umgedreht habt. Sie schabt schwer über den Boden und nachdem sie endlich auf ist bietet euch ein grausamer Anblick. Der Raum ist etwa 10x20 Schritt groß. An den Wänden seitlich sind Gefängniszellen angebracht aus ihnen ragen die Hände der Gefangenen. Der faulige Geruch des Todes liegt in der Luft, denn einige der Hände gehören zu Toten, die mehr oder minder verwest sind. Als die Gefangenen euch sehen beginnen sie erleichtert aufzustöhnen und versuchen den Kopf zwischen den fast verrosteten Gitterstäben durch zu stecken. Es gelingt ihnen aber nicht. Jetzt dämmt es euch für was wohl die anderen Schlüssel sind: für die Zellen! Als ihr näher kommt merkt ihr, dass die Gefangenen zu 3. oder zu 4. in die 10 gerade Mal 2x3 Schritt kleinen Zellen wie Tiere eingepfercht sind. Kurz vor dem Zellenblock befinden sich Schlafstellen der 2 Yetis die euch attackiert hatten. Euch ist klar ihr müsst die Dorfbewohner, denn das sind die Gefangenen zweifelsohne, befreien und auch Lysira drängt euch dazu.

Meisterinformationen:

Was sind das für Helden, die dieser Bitte nicht nachkommen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die dürftig bekleideten Dorfbewohner erlöst habt, kommt ein etwas älterer Herr auf euch zu und meint: „Ich muss euch sagen, wer hinter all dem steckt. Es ist unglaublich, aber wahr. Euer und unserer gemeinsamer Feind ist ein alter Bekannter: Zurbaran!“ Lysira fragt ungläubig: „Zurbaran? Wie, wie kann das sein?“ „Nun, ich weiß es auch nicht wie“, antwortet der Alte, „aber er lebt und ist mächtiger als je zuvor. Er versucht mittels Chimärlogie Menschen mit Yetis zu

kreuzen, um eine Armee aus unbesiegbaren Yeti-Menschen zu erschaffen. Größenwahnsinnig, wenn ihr mich fragt. Er war sich seiner Überlegenheit so sicher, dass er uns all das erzählt hat. Er meinte auch, man könne ihn erst aufhalten, wenn man den Ort gefunden hat der alles Wasser anzieht. Was immer er damit gemeint hat, wir müssen jetzt hier raus. Viel Erfolg diesen Verrückten aufzuhalten.“ Er schließt sich den anderen an, die gerade versuchen die Leichen zu bergen um sie nach Farlorn zu überführen und sie dort angemessen zu bestatten. Sie verabschieden sich noch ein letztes Mal und erst jetzt erkennt das Ausmaß der Gefangenen: es sind über 30!

Meisterinformationen:

Die Helden sollten auf die Idee kommen den Flüchtigen ihre Karte des Labyrinths zu geben, damit sie nicht in die Fallen laufen oder ihnen zumindest den Weg erklären. Der Held mit dieser Idee kann sich 30 AP extra am Ende des Abenteuers gutschreiben. Der Ausspruch „Er meinte auch, man könne ihn erst aufhalten, wenn man den Ort gefunden hat der alles Wasser anzieht“ ist der wichtigste und einzige Hinweis für das weiterkommen im nächsten Raum. Was genau damit gemeint ist erfahren sie im entsprechenden Abschnitt. Alles was im Verlies zu finden ist, ist in den allgemeinen Informationen bereits gesagt, außer dass die Helden eventuell einen Heiltrank mit 2W6 LeP in den Schlafplätzen finden können.

ZURBARANS VERSTECK

Allgemeine Informationen:

Ihr geht also den linken Gang entlang und kommt gleich nach ca. 6 Schritt an eine Abzweigung nach rechts (Norden). Dieser Weg wird schon nach wieder 6 Schritt von einer massiven Eisentür beendet. Sie scheint verschlossen zu sein.

Meisterinformationen:

Die Tür ist wirklich verschlossen und jeder Versuch sie zu öffnen scheitert (*Schlösser*

knacken – Probe +20, *Foramen* +15; sollte es trotzdem irgendwie gelingen sollten Sie überprüfen ob nicht geschummelt wurde, wenn nicht herzlichen Glückwunsch☺). Den Helden sollte es nach einiger Zeit auf eine Lösung kommen: der goldenen Schlüssel aus dem Abschnitt „Geradeaus II“ (Abratoxens Zauberschlüssel öffnet bekanntlich jede Tür...; Beschreibung siehe Anhang oder „Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“ S.37). Sollte das nicht der Fall sein helfen Sie eventuell mit *IN-Proben* nach. Der Held (oder die Helden) darf sich am Ende 15AP extra gutschreiben.

Allgemeine Informationen:

Euch kommt die rettende Idee: der goldene Schlüssel von vorher, den könnte man ausprobieren. Ihr steckt ihn in das dafür vorgesehene Loch und dreht ihn um. Die Tür springt auf. Erleichtert atmet ihr auf. Doch als ihr den Schlüssel herausziehen wollt, bemerkt ihr, dass er sich nicht mehr heraus ziehen lässt. Er steckt fest, für immer! Egal, ihr seid weiter. Doch als ihr den 9x9 Schritt großen Raum betretet macht sich Ernüchterung in euch breit. Der mit Steinplatten ausgelegte Raum ist bis auf die Fackeln vollkommen leer! Ihr entschließt euch den Raum nach Geheimtüren zu durchsuchen, denn so ein Raum ist bestimmt nicht vollkommen sinnlos.

Spezielle Informationen:

Die Steinplatten sind ca. 1x1 Schritt groß. Die Ritzen zwischen ihnen sind ca. einen viertel Finger breit. Die Tiefe der Ritzen ist nicht erkenn- oder ertastbar.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden ruhig ein paar Sinnesschärfeproben, eventuell erschwert, und/oder Zwergnaseproben machen sie werden nichts finden. Haben die Helden das Verlies vorher besucht lesen sie bitte hier weiter...

Allgemeine Informationen:

„Wir haben schon alle Räume durchsucht. Hier muss es einfach weiter gehen“, denkt ihr euch und ihr beschließt noch einmal alle Ereignisse revupassieren zu lassen, vielleicht findet ihr dort einen Hinweis.

Meisterinformationen:

Und den werden sie hoffentlich finden. Wie schon vorher erwähnt ist der Ausspruch „Er meinte auch, man könne ihn erst aufhalten, wenn man den Ort gefunden hat der alles Wasser anzieht“ der Schlüssel zum Erfolg. Die Helden müssen Wasser (oder eine andere Flüssigkeit) in die Bodenritzen schütten. Der Raum ist nämlich zu einer Steinplatte hin abfällig gebaut (die Ritzen ebenfalls) und „alles Wasser“ fließt zu dieser Platte und sickert in die Ritzen dieser Platte, d.h. die Platte kann wegbewegt werden. Darunter befindet sich der Eingang zu Zurbarans Versteck. Die Lösung dieses Rätsels sollte Ihnen 40 AP wert sein.

Allgemeine Informationen:

„Der Ort der alles Wasser anzieht.“ Ihr habt ihn also gefunden. Es war nicht leicht, aber jetzt seid ihr nur noch kurz davor eurem alten Feind gegenüber zutreten, das spürt ihr. Nachdem ihr die Steinplatte weg gehoben habt (*KK-Probe*), ist euch wieder

mal der Staub entgegen gestiegen und hat eure Lungen gereizt. Aber die Staubwolke hat sich nun gelegt und ihr seht in ein etwa 10 Schritt tiefes Loch hinunter, indem eine Holzleiter nach unten führt. Ihr entschließt euch nach unten zu gehen in die Höhle des Löwen...

Meisterinformationen:

Wenn die Helden das Verlies noch nicht besucht haben lesen Sie bitte folgendes vor.

Allgemeine Informationen:

Selbst nachdem ihr 1 Stunde lang gesucht habt, habt ihr keine Geheimtür oder ähnliches gefunden. Euch bleibt wohl keine andere Wahl. Ihr müsst erst einmal den anderen Gang absuchen.

Meisterinformationen:

Nach dieser Stelle sollten die Helden zum Verlies gehen. Dort erhalten sie den oben genannten Hinweis. Danach müssen die Helden unbedingt zurück in den hier beschriebenen Raum um weiterzukommen und das Rätsel zu lösen. Wenn sie wieder hier sind beginnen sie einfach mit den ersten allgemeinen Informationen dieser Seite.

6. AKT: DAS FINALE

Allgemeine Informationen:

Die Höhle des Löwen. Was für ein passender Ausdruck! Ihr seid gerade die Holzleiter hinunter gestiegen. Ihr habt einen riesigen, weit auslaufenden Raum erwartet. Doch was ihr nun seht ist eher ernüchternd. Ihr seid in einem Gang gelandet, der genauso beschaffen ist wie die anderen durch die ihr schon gegangen seid. Mit einer Ausnahme. Er ist (*Schätzenprobe*) schätzungsweise 500 Schritt lang! Ihr fragt euch, während ihr in Richtung Ende des Raumes geht, wie man einen solch langen unterirdischen Gang schaffen kann. Er ist aus einem Stück gehauen und der Boden ist mit Steinplatten

ausgelegt und bildet so eine glatte Oberfläche. Glatt! Wie auf ein Stichwort rutscht [irgendein Held] auf einmal aus und landet mit einem dumpfen Knall auf seinem Hintern (1W3 SP). Kaum hat er sich wieder auf gerappelt entdeckt ihr in etwa 200 Schritt am Ende des Ganges 2 Gestalte. Yetis? Nein, dafür bewegen sie sich zu menschlich. Menschen? Nein, dafür sind sie zu groß und zu beharrt. Ihr schleicht mit gezückten Waffen langsam näher. Ihr seid nur noch 50 Schritt von diesen Wesen entfernt und langsam erkennt ihr (*Sinnesschärfeprobe*) was es sind. Sie sind eine grausame Mischung aus Mensch und Yeti. Yeti-Menschen!

Langsam ergibt alles einen Sinn. Die Yetis, die entführten Dorfbewohner, Zurbaran! Das Puzzle fñgt sich langsam zusammen. Zurbaran ist, wie ihr aus eurer letzten Begegnung wisst, Schwarzmagier und Chimärologe! Er hat also versucht und es anscheinend auch geschafft Yetis mit Menschen zu kreuzen. Was für ein Frevel an den Göttern. Ihr müsst diese armen Wesen von ihrem widernatürlichen, asfalthgefälligen Dasein erlösen! Ihr geht weiter und bereitet euch mental auf euren Kampf vor. (*) Der Gang verbreitert sich allmählich. Nur noch 20 Schritt. Die Chimären haben euch entdeckt. Sie greifen an!! Also los Helden zeigt was ihr drauf habt.

Meisterinformationen:

(*) An dieser Stelle kann ein magiebegabter Held einen PARALYSIS oder ähnliches wirken um eine der Chimären kampfunfähig zu machen. Anschließend kann er diese mit einem DESTRUCTIBO vernichten. Modifikationen für den DESTRUCTIBO: +7, pAsP: 1, Dauer: 30 KR

Sie können die Beschreibung der Yeti-Menschen ruhig noch etwas ausschmücken. Der Kampfplatz ist ca. 10 Schritt breit, dass heißt es wird ein problemloser Kampf. Der Kampf wird ziemlich hart. Es ist sozusagen das kleine Finale. Denn anschließend kämpfen sie (schon wieder) gegen Zurbaran und seinem Diener persönlich.

Die Werte der Chimären:

INI: 12+W6, **AT:** 15, **PA:** 11, **TP*):** 2W+4, **DK:** S, **LeP:** 40, **AuP:** 45, **MR:** 4, **KO:** 16, **RS:** 4

*) Sie kämpfen mit riesigen Keulen.

Werfen Sie jede 3. KR einen W20. Bei 15-20 dringen die menschlichen Züge der Chimäre durch. Er bittet um Hilfe und kann für diese KR nicht kämpfen, nach dieser KR kommen die wilden unberechenbaren Züge der Yetis wieder zum Vorschein und er greift wieder an. Werfen Sie bei 15-20 erneut einen W20 bei 18-20 bleiben die menschlichen Züge überwiegend und die Chimäre bietet seine

Hilfe im Kampf gegen den Erschaffer an. Danach sollten sie ihn aber erlösen von seinen Qualen, d.h. ihn töten oder sterben lassen (näheres hierzu siehe übernächste Seite). Sollten die Helden schon sehr angeschlagen sein, geben Sie ihnen auf jeden Fall eine Chimäre mit in den Endkampf. Die Chimäre greift auf keinen Fall seinen Artgenossen an.

Allgemeine Informationen:

Ihr habt die Chimäre/n besiegt. Es war ein harter Kampf. Euch wird immer klarer, dass Ihr Zurbaran aufhalten müsst. (Einer der Chimären hat euch angeboten, euch im Kampf gegen euren Feind zu unterstützen können.) Doch leider gibt es ein Problem: Vor euch erhebt sich eine Eisentür mit einem sehr kompliziertem Schloss...

Meisterinformationen:

Bitte lesen Sie den Abschnitt oben je nachdem ob sich die Chimäre angeschlossen hat oder nicht. Das Öffnen der Tür ist im Prinzip ganz einfach: eine tote Chimäre trägt den Schlüssel bei sich. *Schlösser knacken* ist unmöglich (+25, wenn die Helden fragen).

Allgemeine Informationen:

Die Tür schwingt mit einem lauten Knarren auf. Das war ja einfach (☺). Eure Vorstellungen scheinen sich ja doch noch zu bewahrheiten... Ihr steht in einem riesigen, runden Raum mit ca. 75 Schritt Durchmesser, gestützt von 7 Säulen. Sie bilden die Ecken eines riesigen Heptagramms! In der Mitte sind ein Yeti und ein Mensch angekettet. Beide scheinen erschöpft zu sein. Zwischen den beiden steht er. Euer Feind. Euer Alptraum. Mit einem Wort: Zurbaran! Im hintern Ende des Raumes steht eine Gestalt. Sie hat euch bemerkt! Den auf einmal krächzt sie: „Meister, Eindringlinge!“ Zurbaran dreht sich zu euch um und schaut sehr erbost. Ihr habt ihn bei seinem Ritual gestört. Ehe ihr euch verseht lässt er von seinem Ritual ab und dreht sich zu euch um. Ihr erkennt seine linke Hand. Der Ringfinger fehlt! Langsam dämmert es euch. Der Ring aus

der Schatzkammer! Das Verbrennungs - ritual! Ihr wisst nun wie Zurbaran überlebt hat. Durch die Hilfe seines Dieners! Die Gestalt, anscheinend sein Diener macht sich auf den Weg zu seinem Meister. Zurbaran beginnt zu euch zu sprechen. Seine Stimme klingt rau und ist laut, sie durchdringt euch bis auf die Knochen: „Ihr habt mich also gefunden. Zugegeben ich bin überrascht. Ich hab euch schwächer eingeschätzt. Ihr habt sogar meine alte Freundin mitgebracht. Na Lysira, wie geht's?“, fragt er spöttisch, „Aber das wird auch nichts an meinen Plänen ändern. Es beschleunigt meinen Endsieg hingegen nur noch, denn dich zu vernichten hatte ich sowieso vor.“

Meisterinformationen:

Die Helden werden sich sicher nach diesen „Plänen“ erkundigen. Wenn nicht müssen Sie wohl etwas improvisieren, werter Meister.

Allgemeine Informationen:

„Ha, ha. Ich hab gewusst, dass ihr danach fragt. Nun gut. Ich werde es euch sagen, denn ihr habt eh nicht mehr lang zu leben. Also ihr habt sicher schon mit meiner Schöpfung Bekanntschaft gemacht? (Ah, ich sehe ihr habt und einer von ihnen hat sich euch anscheinend angeschlossen. Wie niedlich! Das ändert aber nichts an euerem Untergang. Nun gut, zurück zu meinen Plänen.) Sicher. Ihr wisst sicher auch, was meine Schöpfung ist. Ja, es ist eine Yeti-Mensch-Chimäre! Ich habe bisher nur 2 von ihnen erschaffen. Nun und es scheint ihr hättet sie überwunden. Die Angriffe auf die Dörfer waren auch von mir koordiniert. Ich brauchte ja Menschen für die Chimären... Die Chimären sind nur das Mittel zum Zweck. Mit genügend von ihnen, werde ich Aventuriens Städte in die Knie zwingen. Zuerst nur die nördlichen, dann die im Mittelreich und schließlich werde ich eine Armee aufstellen um ganz Aventurien zu erobern. Doch nun genug geredet. Ihr kennt nun meine Pläne. Jetzt müsst ihr sterben. Ignifaxius Flammenstrahl!“ Er zeigt auf Lysira und

der Feuerstrahl trifft sie, schleudert sie gegen die Wand des Raumes und raubt ihr ihr Bewusstsein. Ihr seid auf euch allein gestellt und zu allem Überfluss greift auch noch Zurbarans Diener an. Ihr wisst, es wird ein harter, ein sehr harter Kampf...

Meisterinformationen:

Der „Monolog“ Zurbarans soll auf keinen Fall einer sein, es ist nur ein Vorschlag, den die Helden auf einen Dialog ausweiten werden. Ändern Sie die obigen allgemeinen Informationen nach den Reaktionen und Fragen der Helden ab.

Der Kampf ist der letzte und der finale. Danach ist das Abenteuer (fast) vorbei. Die Werte, werter Meister, finden Sie im Anhang. Ausnahme: Zurbaran hat für den Endkampf nur noch 35 AsP. Der Diener, ergibt sich wenn sein Meister Tod ist und wenn er stirbt, fällt er nur ins Koma und erwacht nach dem Tod seines Meisters. Denn er muss den Helden noch einen wichtigen Hinweis geben, der im folgenden Abschnitt zu finden ist.

Zurbaran ist tot, sein Diener lebt:

Allgemeine Informationen:

Ihr habt es geschafft, Zurbaran ist tot! Euer Feind ist mit einem letzten, markerschütternden Schrei in die Niederhöhlen gesogen worden. Sein Diener erkennt den Ernst der Lage und ergibt sich. „Ihr habt meinen Meister besiegt. Ich ergebe mich!“ Genau in diesem Moment beginnt die Erde zu beben, von der Decke rieselt langsam Staub und ein Felsbrocken löst sich und trifft den vor euch liegenden und jammernden Diener. „Aargh, Zurbarans Rache...müsst fliehen...die Säulen...Rätsel...“, er hustet Blut, „... Lösung... rufen... Norden beginnen... ihr... gerettet... lasst mich sterben um meine Frevel zu sühnen...“, seine letzten Worte klingen zu verwirrt um euch weiterhelfen zu können. Die Säulen, Norden beginnen, Rätsel. Was hat das alles zu bedeuten? In einem letzten Hustenanfall stirbt der Diener röchelnd. Auf einmal fällt es euch siedendheiß ein Lysira, sie ist schwer verletzt. Ihr müsst sie zum

Ausgang schaffen. Ihr seid kurz vor der rettenden Tür, als sich plötzlich vor euch eine Steinlawine löst und den einzigen Ausgang verschüttet. Verdammt, was könnt ihr tun? Euch gehen wieder die letzten Worte des Dieners durch den Kopf. Es scheint eure einzige Lösung.

Meisterinformationen:

Zurbaran und der Diener sind tot:

Allgemeine Informationen:

Ihr habt es geschafft, Zurbaran und sein Diener sind tot! Euer Feind ist mit einem letzten, markerschütternden Schrei in die Niederhöhlen gezogen worden. Genau in diesem Moment beginnt die Erde zu beben, von der Decke rieselt langsam Staub und ein Felsbrocken löst sich und schlägt vor euch ein. Auf einmal scheint sich der Diener zu bewegen. Ihr wollt ihn von seinem Leiden erlösen, als er plötzlich zu reden beginnt! „Aargh, Zurbarans Rache...müsst fliehen...die Säulen...Rätsel...“, er hustet Blut, „... Lösung... rufen... Norden beginnen... ihr... gerettet... lasst mich sterben um meine Frevel zu sühnen...“, seine letzten Worte klingen zu verwirrt um euch weiterhelfen zu können. Die Säulen, Norden beginnen, Rätsel. Was hat das alles zu bedeuten? In einem letzten Hustenanfall stirbt der Diener röchelnd. Auf einmal fällt es euch siedendheiß ein Lysira, sie ist schwer verletzt. Ihr müsst sie zum Ausgang schaffen. Ihr seid kurz vor der rettenden Tür, als sich plötzlich vor euch eine Steinlawine löst und den einzigen Ausgang verschüttet. Verdammt, was könnt ihr tun? Euch gehen wieder die letzten Worte des Dieners durch den Kopf. Es scheint eure einzige Lösung.

Meisterinformationen:

Ist es auch. Der erste Teil des Rätsels ist ganz einfach. Der Raum wird von 7 Säulen gestützt. An der nördlichsten beginnt das

Rätsel und endet an der links daneben. Auf jeder Säule steht ein Teil. Zusammen gibt es das Endrätsel. Aber genaueres erfahren Sie weiter unten. Würfeln Sie ab jetzt alle realen 5 Minuten einen W20. Nach den ersten 5 Minuten, lösen sich Steine bei 1-5, bei den zweiten 5 bei 1-10 usw. Ein Stein macht bei W3+3 SP. Pro Welle wird jeder Held getroffen.

Allgemeinen Informationen:

Euch fällt es wie Schuppen von den Augen. Na, klar! Ein Rätsel eingemeißelt in die Säulen. In jede ein Wort. Es geht im Uhrzeigersinn und danach müsst ihr nur noch die Lösung finden.

Meisterinformationen:

So schwer war es doch gar nicht. Auf jeden Fall können die Helden auf den Säulen in dieser Reihenfolge folgende Wörter lesen (Kusliker Zeichen):

Spezielle Informationen:

1. Säule: Was hat Wurzeln,
2. Säule: die keiner sieht,
3. Säule: ragt höher als Bäume
4. Säule: und Wipfelsäume,
5. Säule: wächst nie
6. Säule: und treibt nicht
7. Säule: und reicht doch ins Licht?

Meisterinformationen:

Die Antwort ist Berg. Der Held, der das Lösungswort als erster ausspricht, aktiviert einen TRANSVERSALIS und wird vor den Eingang der Höhle teleportiert (und zwar nur er!). Die anderen Helden müssen dasselbe Wort nacheinander sagen um auch teleportiert zu werden. Lysira schafft es gerade noch mit letzter das Lösungswort zu sagen und fällt dann endgültig in Ohnmacht. Die Lösung dieses Rätsels ist auch noch mal 25 AP wert.

EPILÖG

Allgemeine Informationen:

Als ihr endlich heil aus der Höhle Zurbarans heraus seid, fällt es euch nicht schwer Lysira wieder fit zu machen. Eure Rückreise nach Farlorn verläuft ohne Zwischenfälle da ihr ja nun am Weg gehen könnt und nicht mehr den Fußspuren der Yetis folgen braucht.

(Einige Helden werden sehr froh sein dass sie nicht mehr durch den Wald müssen.☺)

Nach 2 Tagen Erreicht ihr wohlbehalten Falorn.

Als ihr den Dorfbewohnern eure Geschichte erzählt wird zu euren Ehren ein großes Fest gefeiert.

Ihr bleibt noch 1-2Tage in Farlorn und macht euch dann auf den Heimweg.

Meisterinformationen:

Wenn Sie als Meister den Helden noch was schenken wollen: Zum Abschied schenkt

Lysira jedem der Helden einen ring mit einem eisblauem Stein in den ihr Bild eingraviert ist und sagt die sind magische Ringe ihr könnt einmal einen FRIGOFAXIUS (15TP) daraus abfeuern. Natürlich genießen die Helden ab jetzt vor allem in den nördlichen Nivesengebieten und besonders in Farlorn besonderen Ruhm und Ehre und sind in Farlorn besonders gern gesehen (einem Nivesen wird vielleicht ein Ruhesitz angeboten o.ä. dort angeboten...)

Wir hoffen dieses Abenteuer hat Ihnen und ihren Mitspielern (hoffentlich ist keiner gestorben) gefallen. Nun geben Sie jedem Helden pauschal 150AP und noch zusätzliche 10-70AP für besonders gute Leistungen und/oder Ideen und gutes Rollespiel. Vergessen Sie nicht die APs für die Reise(n) und Rätsel.

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

RAGNID RONDRIJADOTTIR



Ragnid ist eine schlanke, gutaussehnde, selbstbewusste und mutige Thorwalerin Ende 20 (sollte einer der Helden gutaussehend sein wird sie ihn sich vielleicht anlachen und ein Auge auf ihn werfen oder auch umgekehrt; Ihre Entscheidung wie das ausgeht... ☺)

Geb.: 978 BF

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillante Kutscherin

und gute Kämpferin

Herausragende Eigenschaften: CH 14, KK 14, KO 14

Herausragende Talente: Fahrzeug lenken 12, Betören 8

Beziehungen: groß (vor allen Dingen ins Haus Stoerrebrandt)

Finanzkraft: hinlänglich (sie ist Kutscherin)



Kampfwerte: **INI:** 11+W6, **AT:** 14, **PA:** 13, **TP*):** 1W+5, **DK:** N, **LE:** 32, **AuP:** 34, **MR:** 3, **RS**):** 3

*) sie kämpft einhändig mit einer Orknase

**) Krötenhaut

Des Weiteren reisen noch zwei bornländische Kleiderschränke namens Grimjan Bornski und Wulfen Sewerski mit; der Rest der Eskorte. Beide sind muskulöse (KK 15) und schweigsame Zeitgenossen (sie können kaum Garethi), die andauernd grimmig dreinzublicken

scheinen. Ihre Aufgabe besteht darin die Kutsche zu beschützen und würden ihr Leben dafür geben.

Die *Kampfwerte* gelten für beide:

INI: 12+W6, **AT*):** 15/15, **PA:** 15, **TP*):** 2W+5/1W+2, **DK:** NS, **LE:** 35, **AuP:** 40, **MR:** 3, **RS**):** 4

*) 1.Wert: Großer Sklaventod, 2. Wert: Borndorn (als Wurfwaffe)

**) Krötenhaut + Lederhelm

LYSIRA:

Lysira ist eine auffallend groß gewachsene, schlanke Frau. Sie trägt warme Winterkleidung die in etwa mit der Tracht einer Firnelfin zu vergleichen ist. Die Ohrmuscheln laufen oben spitz zu, sind jedoch nicht so lang, wie die von normalen Elfen. Lysiras hohe Wangenknochen deuten ebenfalls darauf hin, dass durch ihre elfisches Blut fließt. Das Fläschchen mit dem Wasser der geschmolzenen Figur trägt sie immer bei sich. In Farlorn verdient sie ihren Lebensunterhalt als Heilerin und ist Ratgeberin des Bürgermeisters. Weitere Informationen und Geschichte Lysiras siehe Abenteuer „Unter dem Nordlicht“.

Geb.: ?

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: hellblau

Kurzcharakteristik: meisterliche Magierin

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 17

Herausragende Talente/Zauber: alle elfischen Zauber gut – meisterlich, Elementarmagie: Eis gut

Beziehungen: eher klein (die Helden, Farlorn, Frigorn)

Finanzkraft: eher klein

Kampfwerte: **INI:** 10+W6, **AT:** 11, **PA:** 10, **TP:** 1W+1, **DK:** H, **LE:** 35, **AuP:** 36, **AE:** 40, **MR:** 5, **KO:** 11, **RS*):** 3

*) eventuell Armatruz (RS+4)

ZURBARAN:



Zurbaran konnte aufgrund seines Ringes (siehe weiter unten) durch seinen treuesten Diener wieder belebt

werden. Die Angriffe der Yetis dienen nur einem Ziel: Menschen zu entführen um sie anschließend mit Yetis zu „kreuzen“. Dass dabei Lysira in die Enge getrieben wird, ist ein gewünschter Nebeneffekt. Er ist seinem Ziel Tier-Mensch-Chimären zu schaffen mit seinen Yeti-Menschen am Ziel seiner Forschung. Nur hat er jetzt noch einen anderen Plan. Er will mit ihnen nicht nur Lysira attackieren, sondern die weiter südlich gelegenen Städte angreifen und schließlich eine Armee schaffen, um ganz Aventurien zu erobern. Seine Idee ist ziemlich größenwahnsinnig, doch seit seinem Tod und seiner anschließenden Wiedergeburt ist er wahnsinnig geworden. Er kann dennoch klare Gedanken fassen, aber seine Gedanken sind von Rache an

der Welt erfüllt. Die Yetis kontrolliert er mittels starker Beherrschungsmagie. Die Formel ist unbekannt.

Geb.: 932 BF

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Magier, dessen Denkvermögen durch Wahnsinn und Rachegefühlen beeinträchtigt ist

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15

Herausragende Talente/Zauber: fast alle gildenmagische Sprüche meisterlich (v.a. dämonisch)

Beziehungen: fast gar keine (außer Dämonenpakete gelten als Solche☺)

Finanzkraft: groß (Schatzkammer der Yetis)

Kampfwerte: **INI:** 12+W6, **AT:** 15, **PA:** 8, **TP:** 1W+1*), **DK:** H, **LE:** 32, **AuP:** 36, **AE:** 48, **MR:** 6, **KO:** 11, **RS:** 3

*) Der Dolch ist mit eitrigem Krötenschimmel bestrichen. Wenn Zurbaran mit ihm Schaden macht wird das

Opfer vergiftet. Nach einer Stunde setzt die Wirkung ein und verursacht 1W+2 SP pro Stunde, Magenkrämpfe und färbt die

Hände und das Gesicht blau. Das Ganze dauert 4 Stunden.

ZURBARANS DIENER:

Der Diener hat keinen bestimmten Namen (den hat er in der Zeit, als er unter Zurbarans Einfluss stand, vergessen). Er hat selbst nach seiner Befreiung zu seinem Meister gehalten und ihn wieder belebt. Er

kämpft weiter treu an der Seite seines Meisters.

Seine Werte:

INI: 9+W6, **AT:** 14, **PA:** 11, **TP:** 1W+4 (Schwert), **DK:** N, **LE:** 33, **AuP:** 38, **MR:** 3, **KO:** 14, **RS:** 4

WERTE ANDERER GEGNER:

Yeti8: **INI:** 12+W6, **AT:** 12, **PA:** 8, **TP*):** 2W+2, **GW:** 9, **LE:** 30, **AuP:** 45, **MR:** 2, **KO:** 14, **RS:** 3

*) sie kämpfen mit riesigen Eiszacken, oder großen Keulen

Yeti-Menschen: **INI:** 12+W6, **AT:** 15, **PA:** 11, **TP*):** 2W+4, **DK:** S, **LeP:** 40, **AuP:** 45, **MR:** 4, **KO:** 16, **RS:** 4

*) Sie kämpfen mit riesigen Keulen.

ANHANG II: GEGENSTÄNDE

ABRATOXENS ZAUBERSCHLÜSSEL:

Beschreibung: ein fein gravierter Bartschlüssel aus fein gehämmertem Zwergengold.

Wirkung: Der Zauberschlüssel passt auf wundersame Weise in jedes Schloss und öffnet dieses ohne Probleme. Selbst magisch verschlossene Türen (CLAUDIBUS) bis zu einer gewissen Mächtigkeit können geöffnet werden. Die Wirkung des Schlüssels ist einmalig, da er nach Benutzung im Schloss stecken bleibt und sich nicht wieder herausziehen lässt.

Hintergrund und Besonderheiten: Vermutlich gehört der Schlüssel zu den 33 Schlüsseln, die ein Geode aus Schatodor vor Jahrhunderten für die besten Diebe seines Volkes verzaubert hat. Wichtig für das Abenteuer! Der Schlüssel verlegt sich

ständig von selbst und liegt meistens dort, wo der Besitzer nicht sucht.

Wert: 12D für einen Schlüssel aus Zwergengold / 60 D

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Telekinese, Hellsicht / gildenmagisch (offenbar vom Erschaffer in Fremdrepräsentation gezaubert)

Auslöser: Hineinstecken in ein Schloss

Astralenergie: 22 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 1ZfP*

Wirkende Sprüche: 1x FORAMEN (12 AsP, 12 ZfP*)

Varianten: Selten existieren auch Blei - schlüssel auf DESINTEGRATUS – Basis, die eine Tür und sich selbst einfach auflösen (einmalig)

DER RING DES LEBENSSPENDENDEN FEUERS:

Beschreibung: ein einfacher Silbering, der mit einem Granat besetzt ist. Er wäre ganz und gar unauffällig, wenn er nicht ständig

von einem schwachen roten Glösen umgeben wäre.

Wirkung: Dieser Ring gewährt dem Träger ein zweites Leben. Sobald er auf

den Finger gestreift wird, lässt er sich nicht mehr lösen. Der Ring saugt jede 1LeP von seinem Träger auf. Erst nach etwa einem Jahr, wenn er die zehnfache Menge LE seines Trägers besitzt, endet dieser Vorgang. Diese gesammelte Lebensenergie benötigt der Ring um seinen Zweck zu erfüllen: Stirbt der Träger, so muss ihm der Finger mitsamt Ring abgetrennt werden und auf ein Feuer aus bestimmten Zutaten gelegt werde. (siehe Handout: Zettel beim „Ring des lebenspendenden Feuers“). Geschieht dies innerhalb von sieben Tagen, so wird die gesammelte Lebensenergie des Ringes frei und der Träger ersteht wieder zu neuem Leben, alle Verletzungen sind geheilt. Für sein zweites Leben muss er nur auf den Finger, der den Ring trug verzichten (FF-1).

Der Ring nimmt durch den Ring keinerlei Schaden. Jeder kann den Ring nur einmal verwenden. Wer so Vermessen ist, ihn ein zweites Mal überzustreifen zu wollen, verwandelt sich in eine Steinstatue.

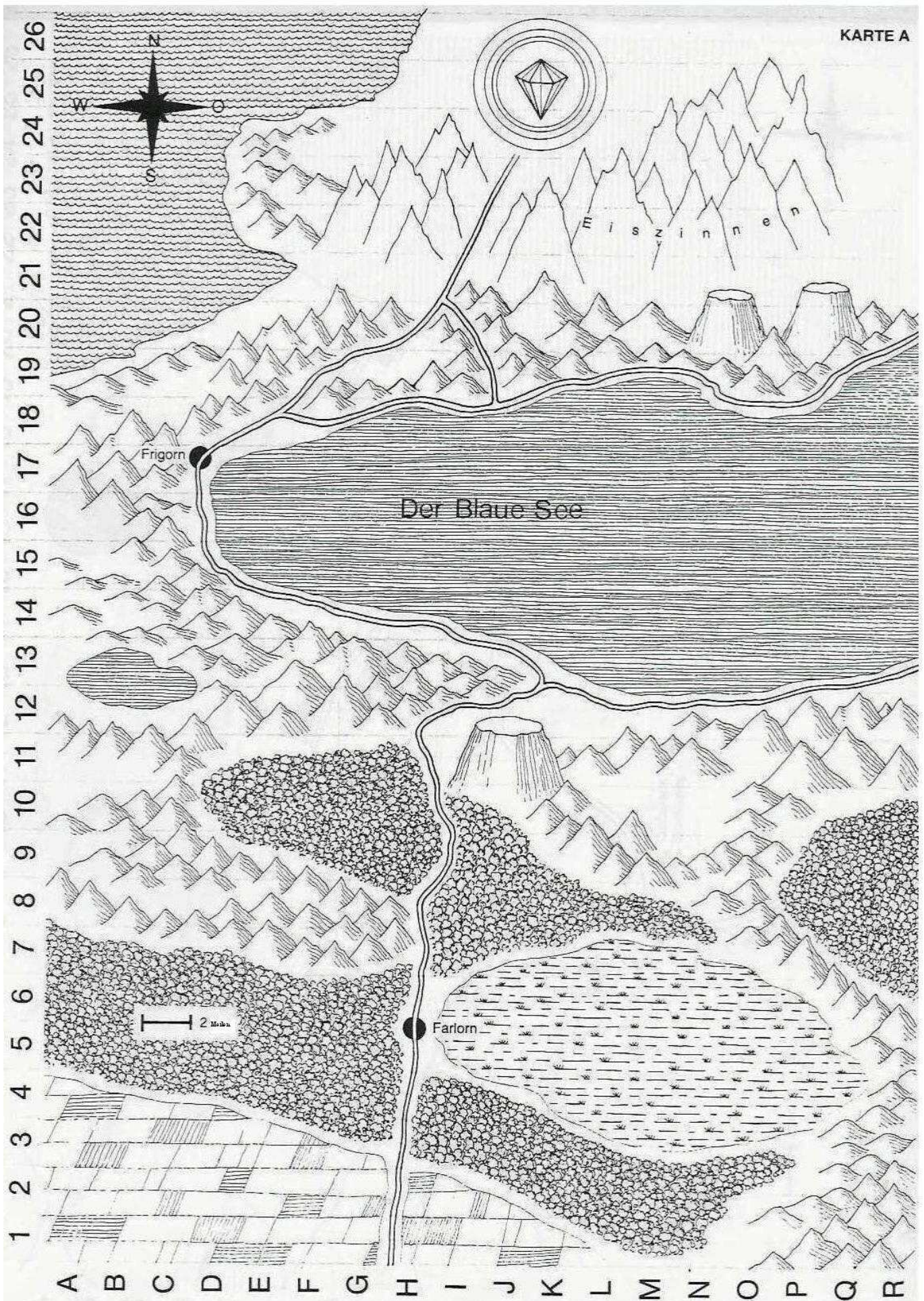
Hintergrund und Besonderheiten: Dieser Ring stammt der Legende nach von der Hohen Fee Farindel aus Albernia, die vor langer Zeit 3 großen Helden der Menschen je einen dieser Ringe, damit sie ein großes Unheil aus ihrem Wald vertrieben. Jeder Held soll nach seiner Wiederbelebung den Ring verschenkt haben. So wanderten die Ringe durch die Jahrhunderte, hinterließen überraschende Geschichten von Wiedergeburt, aber auch einige Steinstatuen von gierigen Rittern, Händlern und Priestern.

Wert: 5S / bis zu 5000 D

ANHANG III: KARTEN

KARTE ZUM 4. AKT: DURCH DIE WILDNIS (KANN AUCH ALS HANDOUT VERWENDET WERDEN; SIEHE S. 14) AUF DER NÄCHSTEN SEITE.

KARTE ZUM 5. AKT: ZURBARANS LABYRINTH AUF DER ÜBERNÄCHSTEN SEITE



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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

DAS VERLIES

DER RECHTE WEG IV

ZURBARANS VERSTECK

GERADEAUS II

DER RECHTE WEG III

GERADEAUS

DER RECHTE WEG II

DER RECHTE WEG

DER LINKE WEG

DER SCHLAFRAUM

FALLE

TUR

GEHNER

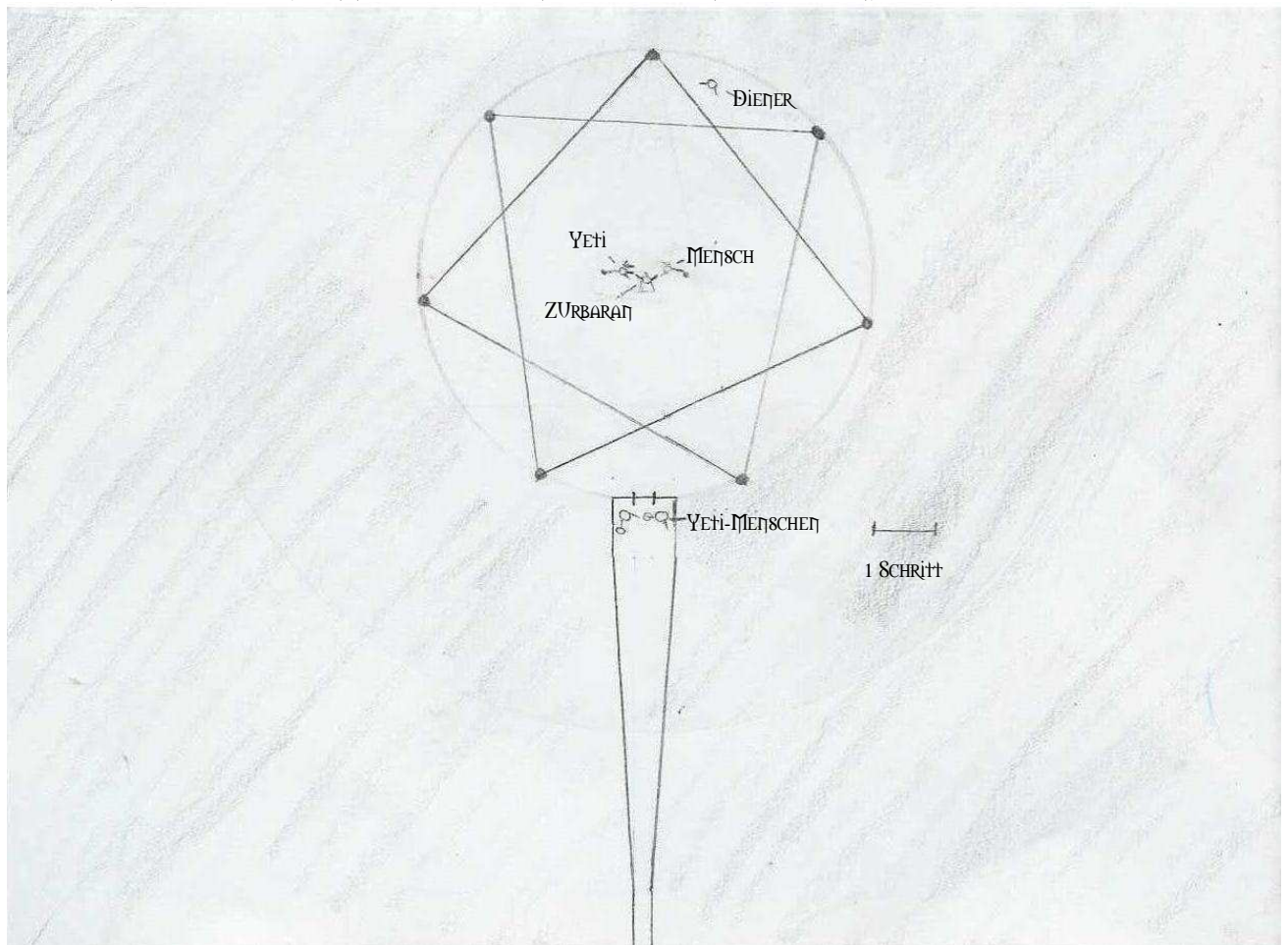
3 SCHRIIT

x

x

x x

ZURBARAS VERSTECK (KANN AUCH ALS HANDOUT VERWENDET WERDEN):



ANHANG IV: HANDOUTS

LYSIRAS BRIEF:

*Seid gegrüßt meine Freunde,
ich hoffe ihr könnt mir helfen. Frigorn wurde von Yetis überfallen und nachdem einige meiner ehemaligen Untertanen entführt wurden, mussten wir nach Farlorn flüchten. Doch seit einiger Zeit wird auch Farlorn angegriffen. Ihr müsst so schnell wie möglich kommen und uns helfen, dem ein Ende zu bereiten. Kommt schnell, meine Leute, die Farlornier und ich zählen auf eure Hilfe!
Anbei liegen 30 Dukaten mit denen ihr euch noch Ausrüstung, Proviant und die Reise kaufen könnt.*

*Eure
Lysira*

ΠΑΠΟΥΡΙΑ:

-35-

NORMAL:

Um weiter zu kommen lös' dies Rätsel und sprich es aus was du gefunden hast.

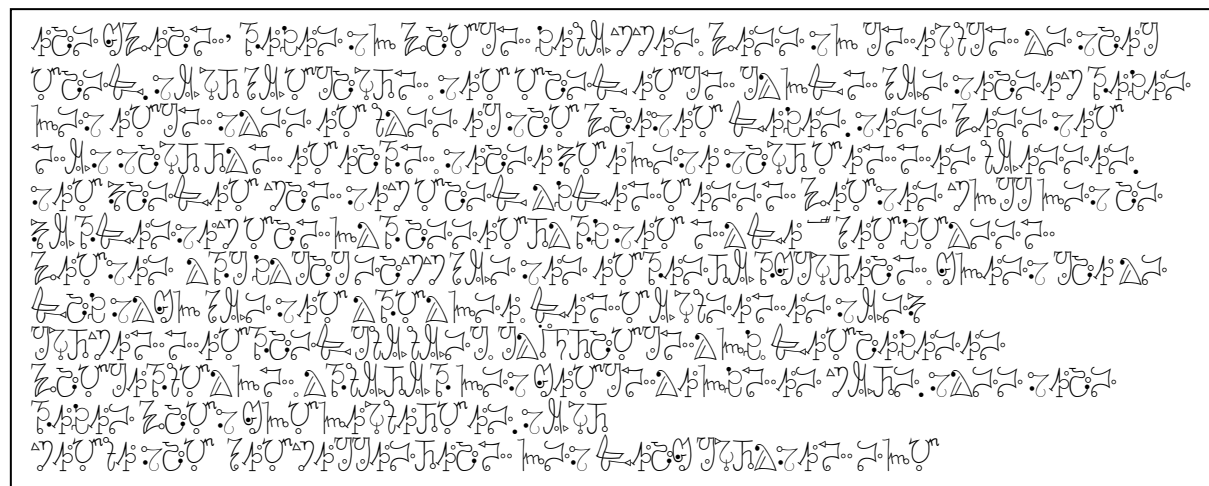
5 Häuser gibt es. Jedes besitzt eine andere Farbe. In jedem Haus wohnt eine Person einer anderen Kultur. Jeder Hausbewohner bevorzugt ein bestimmtes Getränk, kämpft mit einer bestimmten Waffe und hält ein bestimmtes Haustier. Keine der 5 Personen trinkt das Gleiche, kämpft mit der gleichen Waffe oder hält das gleiche Haustier.

Wem gehört der Fisch?

- der Garethier lebt im roten Haus
- der Zwerg hält einen Hund
- der Thorwaler trinkt gerne Tee
- das grüne Haus steht links vom weißen Haus
- der Besitzer des grünen Hauses trinkt gerne Wein
- die Person, die mit dem Rapier kämpft, hält einen Vogel
- der Mann, der im mittleren Haus wohnt, trinkt Milch
- der Besitzer des gelben Hauses kämpft mit der Axt
- der Horasier wohnt im ersten Haus
- der Kämpfer mit dem Zweihänder wohnt neben dem, der eine Katze hält
- der Mann der ein Pferd hält, wohnt neben dem, der mit der Axt kämpft
- der, der mit dem Langschwert kämpft, trinkt gerne Bier
- der Horasier wohnt neben dem blauen Haus
- der Bornländer kämpft mit dem Bogen
- der, der mit dem Zweihänder kämpft, hat einen Nachbarn, der Wasser trinkt

ZETTTEL IM ABSCHNITT „GERADEAUS II“ BEIM „RING DES LEBENS88PENDENEN FEUERS“:

ZHAYAD:



NORMAL:

Ein zweit' Leben du wirst bekommen, wenn du steckst an dies Ring. Doch Vorsicht, der Ring erst saugt von deinem Leben und erst dann er kann es dir wieder geben. Denn wenn der Tod dich hat ereilt, deine Freunde dich retten können. Der Finger mit dem Ring abgetrennt werden muss und in folgendem Ritual innerhalb der Tage 7 verbrannt werden: Als Basis nimm von den Erlenholzscheit, zünd sie an gib dazu von der Alraune, getrockneten Donf, Schmetterlingskokons, Saphirstaub, geriebenen Wirselskraut, Alkohol und zerstäubten Mohn. Dann dein Leben wird zurückkehren. Doch merke dir: Vermessenheit und Geiz schadet nur!

DER PLAN DES SCHICKSALS AUF DER NÄCHSTEN SEITE WIRD EVENTUELL ZWEIMAL BENÖTIGT:

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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