

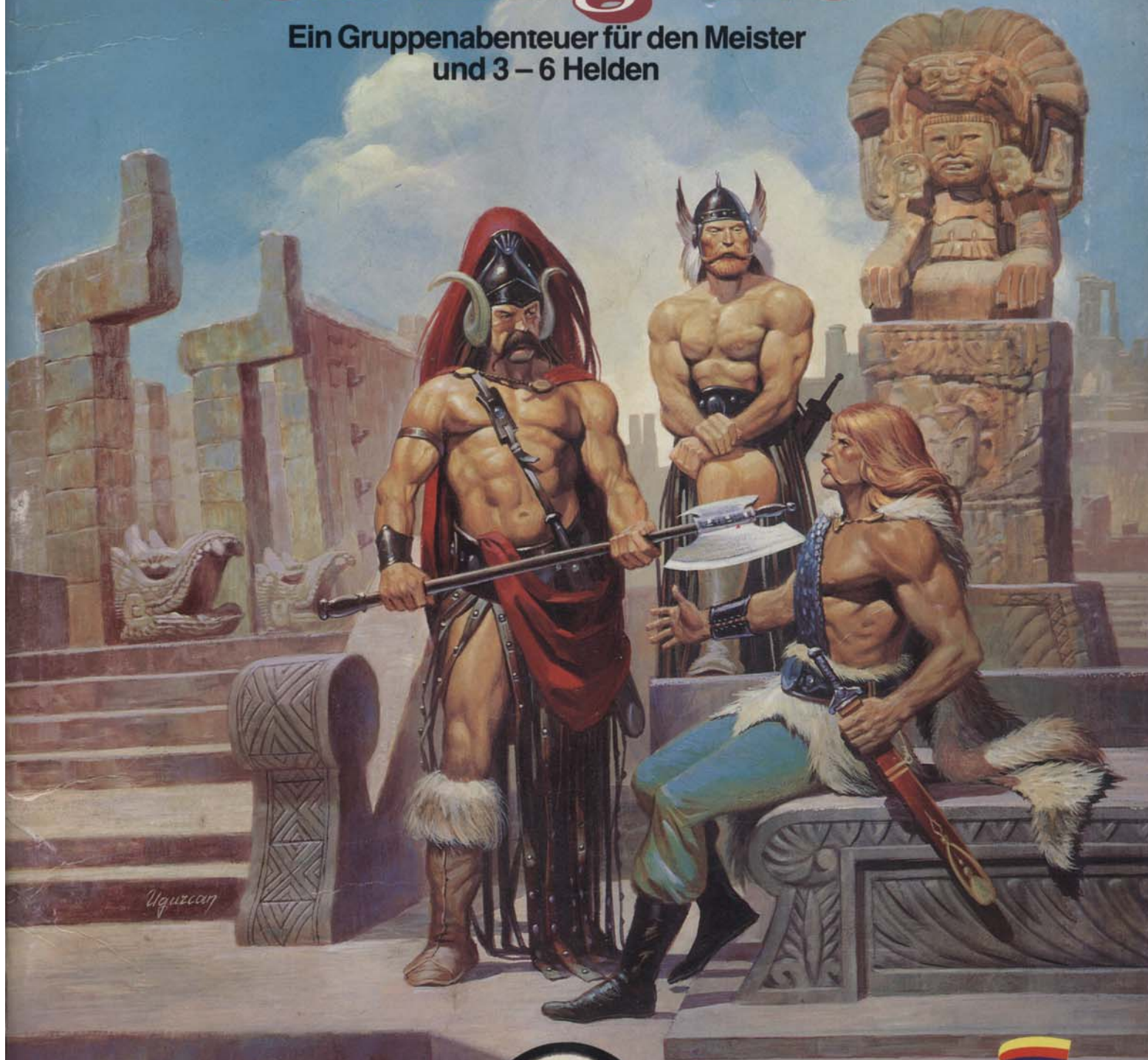
ERFAHRUNGSTUFEN

1-5

ABENTEUER 22

Das Grabmal von Brig-Lo

Ein Gruppenabenteuer für den Meister
und 3 – 6 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Gruppen-Abenteuer

Das Grabmal von Brig - Lo

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Horus/Laws
Kartenzeichnungen von Ralf Hlawatsch

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

Das Grabmal von Brig-Lo

von
Hadmar Wieser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-3
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Inhalt

Aventurien - Eine Welt lebt	6
Brig-Lo	7
Die Helden	8
Teil 1: Brig-Lo	10
Ereignisse und Begegnungen	10
Die Familie der Edlen vom Berg	14
Die Ortschaft	15
Das Problem	19
Teil 2: Das Grabmal	20
Das Schlachtfeld	20
Das unheimliche Grabmal	21
Das unterirdische Versteck	24
Die Gefangennahme	29
Verteidigungsmaßnahmen	30
Der Magier	30
Suche nach den Helden	30
Die Erweckung	32
Der Laborbereich	35
Entkommen!	38
Nach dem Abenteuer	40
Die Boron-Geweihte	40
Schätze und Beute	40
Abenteurpunkte	42

In der Heftmitte: Landkarten und Höhlenpläne

Aventurien - Eine Welt lebt

Das vorliegende Abenteuer 'Das Grabmal von Brig-Lo' ist das erste einer Reihe von neuen Abenteuern für 'Das Schwarze Auge', die direkt in die Geschichte des fantastischen Kontinentes Aventurien eingebunden sind.

Auch in früheren Abenteuern konnten die Helden Ereignisse mitverfolgen, die für Aventurien von großer Bedeutung waren, wie zum Beispiel die Schlacht gegen 'Mehr als 1000 Oger' oder 'Das große Donnersturmrennen'. Die Auswirkung dieser und anderer Abenteuer wurden in allen späteren Publikationen, seien es Regelwerke, Regionalbeschreibungen oder der 'Aventurische Bote', berücksichtigt.

Nun aber ist Aventurien selbst in Bewegung geraten: Vor den Augen von Spielern, Meistern und Lesern werden sich in den nächsten Jahren spannende Geschehnisse zutragen. Die Schatten der Vergangenheit und die Nebel, die über der Zukunft hängen, werden gelüftet werden. Viele Ereignisse,

Begegnungen und Beobachtungen in diesem und anderen Abenteuern werden zunächst ohne Bedeutung scheinen, sich aber nach und nach als Teile eines großen Puzzles entpuppen.

Spieler, die sich dem Spiel mit ganzem Eifer widmen, werden mit großem Vergnügen feststellen, daß sie manch ein Ereignis entstehen sahen oder vorausgeahnt haben, daß sie manch eine wichtige Person schon früher getroffen haben, und daß sie dann und wann auch selbst Teil oder sogar Ursache einer größeren Entwicklung sind und waren.

Für Sie, lieber Meister, und Ihre Spieler soll das prickelnde Gefühl entstehen, "dazuzugehören", Anteil an etwas zu haben, was noch größer und umfassender ist als die Erlebnisse am Spieltisch: das Produkt der Phantasie von Tausenden von Spielern, das Leben von Millionen von Wesen und Kreaturen in der Welt des '**Schwarzen Auges**'.

Ein Wort vorweg

Wir haben versucht, mit dem Abenteuer in Brig-Lo sowohl erfahrene DSA-Spieler als auch Einsteiger in das System anzusprechen. "Alte Hasen" werden besonders die zahlreichen Anspielungen auf die aventurische Vergangenheit, die der Text enthält, zu schätzen wissen. Neulinge haben keinen Grund, sich verunsichert zu fühlen, wenn sie einmal mit einem Verweis auf die Historie nichts anfangen können. Dem schaurigen Unhold von Brig-Lo kann man auch ohne "historische Kenntnisse" das grausame Handwerk legen.

Damit das Abenteuer für Neulinge leichter zu meistern ist, haben wir auf die Verwendung sogenannter "Talentproben" weitgehend verzichtet und uns statt dessen auf "Eigenschaftsproben" beschränkt, die ja bereits in den Grundregeln eingehend erläutert werden.

Einem einigermaßen flexiblen Spielleiter sollte es jedoch nicht schwer fallen, die - rollenspielerisch betrachtet - interessanteren Talentproben an Stelle der Eigenschaftsproben einzusetzen.

Brig-Lo

Allgemeine Informationen:

Das kleine Örtchen Brig-Lo war vor tausend Jahren Schauplatz einer der größten Schlachten Aventuriens, als sich das Dämonenheer des verderbten Alten Reiches auf ein Heer der Freiheitskämpfer stürzte, dann aber durch das direkte Eingreifen der Götter vernichtet wurde. Dieses schicksalshafte Ereignis führte zum Untergang des Alten und zur Gründung des Neuen Reiches.

Zahlreiche Tempel, Gedenkstätten und Grabmäler rings um die Ortschaft erinnern an die Sieger und die Gefallenen der Dämonenschlacht, und alljährlich finden sich zum Jahrestag

der Schlacht Tausende von Pilgern aus der Kaiserstadt oder noch fernen Teilen des Reiches ein, um das historische Ereignis zu feiern.

Während dieser wenigen Tage ist Brig-Lo - ein Ort, an dem die Götter einst persönlich in die Geschichte Aventuriens eingegriffen haben -, gewissermaßen das Zentrum des Neuen Reiches. Danach versinkt das Dorf wieder im mühsamen Alltag des bäuerlichen Lebens, und für die Einheimischen sind ihre kleinen Sorgen wichtiger als irgendwelche halbvergessenen Legenden aus der Vergangenheit.



Die Helden

Falls Ihre Spieler sich noch keine Helden erschaffen haben, bieten wir Ihnen hier einige als Beispiel an. Diese Helden verfügen über alle Angaben, um nach dem Regelbuch I gespielt werden zu können. Falls Sie nach den gesamten Regeln der 'Helden des Schwarzen Auges' oder sogar mit der 'Magie des Schwarzen Auges' spielen wollen, so können die Helden recht einfach auf die betreffenden Heldentypen (in Klammern) ausgebaut werden. Schließlich können die Spieler die Hintergrundgeschichte dieser Helden auch nur als Anregung für die eigene verwenden.

Diejenigen Helden, die Ihre Spieler nicht benötigen, können Sie auch als Meisterpersonen (das sind vom Spielleiter geführte Figuren) verwenden, denen die Helden in Brig-Lo begegnen. Am Abenteuer selbst sollten sie allerdings nicht teilnehmen - sonst müßten Sie, der Meister, die halbe Zeit für sich selbst spielen.

Kim Shashba, Abenteurerin (Gauklerin) der 1. Stufe:

MU:11 KL:9 CH:11 GE:13 KK:9

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+2 RS:1

Ausrüstung: 55 Silbertaler, Kurzschwert, bunte Kleidung.

Kim kommt aus der Provinzhauptstadt Punin und ist nach Gauklerart im Frühling aufgebrochen, um durch die Dörfer zu ziehen, ihr Geld zu verdienen und neue Dinge zu sehen.

Jon Muchobair III., Abenteurer (Händler) der 1. Stufe:

MU:11 KL:12 CH:11 GE:9 KK:10

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+2 RS:1

Ausrüstung: 80 Silbertaler, Kampfstab, Umhängetasche, Laterne.

Jon ist der Sohn eines Schmiedes aus Havena, der großen Hafenstadt jenseits der Gebirge. Eigentlich soll er mit den Zwergen im Eisenwald und im Amboß einen besseren Eisenpreis aushandeln, aber wenn er sich dabei noch ein wenig in der Welt umsieht .. Vater hat's auch so gemacht in jungen Jahren.

Alrik vom Fluß, Krieger der 1. Stufe:

MU:12 KL:9 CH:10 GE:10 KK:12

LE:30 AT:11 PA:9 TP:1W+3 RS:3

Ausrüstung: 5 Silbertaler, Kurzschwert, Lederrüstung.

Alrik stammt aus Brig-Lo und ist gerade aus Punin zurückgekehrt, wo er dank der Fürsprache der Baronin das Kriegerseminar besucht hat.

Nun muß er feststellen, daß inzwischen einige Verwandte und Freunde verschwunden sind.

Napataha, Abenteurer (Moha) der 1. Stufe:

MU:13 KL:11 CH:12 GE:13 KK:9

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+1 RS:0

Ausrüstung: 1 Opal (50 Silbertaler), Dolch.

Napataha wurde von Khunchomer Sklavenjägern in die Wüste verschleppt und konnte erst kürzlich über den Yaquir ins rettende Mittelreich entkommen. Er sucht Freunde, denen er vertrauen kann, und die mit ihm gegen die verhaßten Sklavenhalter kämpfen.

Niiku, Abenteurer (Nivese) der 1. Stufe:

MU:12 KL:10 CH:8 GE:11 KK:12

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+2 RS:2

Ausrüstung: Elfenbeinschnitzereien (40 Silbertaler), Kurzschwert, feste Fellkleidung.

Niiku ist schon fast zwei Monde unterwegs nach Süden, um ein sagenhaftes Land zu finden, wo immer Frühling ist. Hier sieht es schon sehr schön aus, aber auf den Bergen liegt noch Schnee.

Dschadir al Rashin, Abenteurer (Novadi) der 1. Stufe:

MU:13 KL:9 CH:10 GE:12 KK:10

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+3 RS:1+1

Ausrüstung: 10 Silbertaler, Säbel, Rundschild.

Dschadir hat die Khom-Wüste jenseits des Yaquir verlassen, um Ruhm und Reichtum zu erwerben und allen Mittelreichern zu zeigen, was für gute Kämpfer die Novadis sind.

"Prinz" Arne von Sturmfels,

Abenteurer (Streuner) der 1. Stufe:

MU:13 KL:11 CH:11 GE:13 KK:10

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+1 RS:1

Ausrüstung: 31 Heller, Dolch, feine Kleidung.

Arne ist ein Herumtreiber aus Punin. Auf dem Hinterhof eines Hotels hat er die feinen Klamotten 'gefunden' - der halbnackte Adelige am Brunnen daneben war vermutlich nur zufällig dort. Anschließend beschloß Arne, die Stadt zu verlassen, und legte sich einen passenden Titel zu.

Ragdir Zornbold, Abenteurer (Thorwaler) der 1. Stufe:

MU:12 KL:10 CH:8 GE:10 KK:13

LE:30 AT:10 PA:8 TP:1W+3 RS:1+1

Ausrüstung: Beil, 3 Messer, Schild, Wolfsfell.

Ragdir hat das Schiff seiner Sippe verlassen und sich aufgemacht, den Yaquir zu erkunden. Nach einer Fahrt mit einem Flußboot ist er völlig blank - und sehr durstig.

Mondlied, Elfe (Auelfe) der 1. Stufe:

MU:10 KL:13 CH:13 GE:12 KK:8

LE:25 AT:10 PA:8 TP:1W+1 RS:1 AE:25

Ausrüstung: 3 Körbe Schnittblumen (20 Silbertaler), Dolch. Mondlieds Sippe hat am Ufer des Yaquir ihre Äcker, Beete und Gärten. Sie selbst kommt zuweilen ins Dorf, um Blumen zu verkaufen. Aber diesmal sind einige ihrer Menschenfreunde verschwunden, die sich sonst immer so über die Blumen freuen.

Gilion, Sohn des Gringalf,

Zwerg der 1. Stufe:

MU:11 KL:9 CH:9 GE:12 KK:12

LE:40 AT:10 PA:9 TP:1W+3 RS:2

Ausrüstung: Beil, feste Lederkleidung, Grubenlaterne. Gilion hat die heimatlichen Höhlen im Eisenwald verlassen und ist den Fluß Brigella abwärts gewandert, um die Bauwerke der Menschen zu erkunden. Vor allem in Brig-Lo soll es interessante Monumente geben.

Magister Ashfahan Magnus, Magier der 1. Stufe:

MU:8 KL:13 CH:12 GE:11 KK:9

LE:20 AT:9 PA:8 TP:1W+2 RS:1 AE:30

Ausrüstung: 80 Silbertaler, Stab, Magierkleidung, 3 Fackeln. Ashfahan stammt aus einem der Dörfer flußaufwärts bei Punin, wo er an der 'Academia der Hohen Magie' seine Prüfung abgelegt hat. Zunächst will er das Schlachtfeld besichtigen, wo einst die Dämonen beschworen wurden, und so viel wie möglich darüber erfahren.

Teil 1: Brig-Lo

Meisterinformationen:

Zunächst verbringen die Helden einige Zeit in dem Örtchen Brig-Lo selbst. Die Beschreibung dieses Aufenthaltes besteht aus zwei Teilen:

Erstens sind da einige 'Ereignisse und Begegnungen', die der Reihe nach durchgespielt werden, um den Helden die nötigen Informationen zu geben.

Zweitens gibt es eine genauere Beschreibung der Ortschaft, damit die Helden auch von sich aus Informationen sammeln können. Wann immer die Helden sich während ihres Aufenthaltes in Brig-Lo einem Gebäude oder einem geographischen Punkt nähern, der auf der Karte 1 eingezeichnet ist, liefern Sie ihnen eine genauere Beschreibung.

Ereignisse und Begegnungen

Meisterinformationen:

Für manche Begegnungen wurden Original-Zitate angegeben. Diese sollen Ihnen vermitteln, wie sich die betreffenden Meisterpersonen ausdrücken. Natürlich können Sie die Sätze auch direkt vortragen, wobei aber zwischen den einzelnen Sätzen jeweils ein Weiterfragen der Helden oder zumindest einfache Konversation nötig ist.

1 Die Ankunft

Meisterinformationen:

Alle Helden, von wo sie auch kommen mögen, erreichen das Örtchen Brig-Lo an einem Frühlingsabend, nachdem sie den ganzen Tag lang unterwegs waren. Ob ein Held von flußaufwärts oder -abwärts kommt, hängt von seiner Hintergrundgeschichte oder seinem letzten Abenteuer ab.

Allgemeine Informationen:

Brig-Lo gehört zur Reichsprovinz Almada. Der Ort liegt an der Einmündung der Brigella in den Yaquir, einen der größten Flüsse Aventuriens. Die Brigella dagegen ist ein kleinerer Fluß, der im Eisenwald im Norden entspringt. Das Yaquir-Tal ist eines der fruchtbarsten Täler des Reiches. Auch in diesem Winter ist hier kaum Schnee gefallen. Zu nah ist die Khomwüste im Süden, nur getrennt durch die bewaldeten Amhalassih-Kuppen, über die ein warmer Wind aus der Khom weht.

Das gesamte Tal steht in der ersten Frühlingsblüte: die Weinreben, Obstbäume, Weiden, Linden, Pinien und Zypressen auf den Hügeln. Selbst das berühmte Schlachtfeld ist ein Blütenmeer, nur da und dort von einigen unheimlich kahlen Flecken durchsetzt.

Spezielle Informationen:

Im Westen sinkt die Sonne blutrot dem Horizont entgegen.

Alle Gebäude, Bäume und auch die Reisenden werfen lange Schatten. Das Tal wirkt malerisch und friedlich. Der Abendwind bringt erfrischende Kühle mit sich, und eine angenehme Stille liegt über der Landschaft.

Brig-Lo liegt auf der Landzunge zwischen den beiden Flüssen, ein typisch almadanisches Dörfchen von höchstens drei Dutzend Häusern, größtenteils aus Lehm und Holz gebaut und mit Yaquir-Schilf gedeckt. Am Fluß entlang verlaufen eine alte Straße und ein ausgetretener Karawanenpfad mit einer alten Brücke über die Brigella. Einziges Steingebäude ist ein altes Fort, das viel zu groß für den kleinen Ort erscheint.

Meisterinformationen:

Legen Sie Karte 1 auf den Tisch, um den Spielern in etwa den Anblick von Brig-Lo zu vermitteln, den ihre Helden bewundern können.

2 Die Brücke

Meisterinformationen:

Alle Helden, die von Westen und flußaufwärts kommen, müssen den Fluß überqueren, ehe sie in den Ort gelangen.

Allgemeine Informationen:

Wo der Yaquirstieg die Brigella überquert, steht am Dorftrand eine mächtige alte Steinbrücke, etwa dreißig Schritte lang.

Spezielle Informationen:

In der Mitte der Brücke lehnt ein Zöllner an der Brückenmauer. Er hat sich auf seine Hellebarde gestützt und döst vor sich hin. Der Mann trägt einen einfachen Rundhelm aus Bronze und eine alte Lederrüstung, ebenfalls mit bronzenen Nieten. Auf die Rüstung ist ein Wappen aufgenäht, zwei gekreuzte silberne Schwerter auf rotem Grund.

Meisterinformationen:

Der Zöllner reagiert nicht, wenn man die Brücke betritt. Sobald man jedoch nach etwa fünfzehn Schritt an ihm vorbeikommt, sperrt er den Durchgang mit der Hellebarde, und spricht gelangweilt: "Im Namen der Baronin, so ihr die Brücke benützet, so bezahlet den Brückenzoll." Der Zoll beträgt 1 Heller für jede Person und für jedes Tier, das größer als eine Katze ist. Der Zöllner läßt sich gerne in Diskussionen darüber ein, ob der Zoll auch für Personen oder Tiere gilt, die über die Brücke reiten, getragen werden, über das Gelände balancieren - oder was immer Reisenden einfällt, wenn es an ihr kostbares Geld geht. Das Ergebnis jeder Diskussion ist aber stets das gleiche: Gezahlt werden muß in jedem Fall - es sei denn, die Helden durchschwimmen den Fluß (KK-Probe). Falls die Helden sich mit dem Zöllner unterhalten oder die Brücke näher betrachten wollen, finden Sie die nötigen Angaben in der Beschreibung der Ortschaft.

3 Quartier

Meisterinformationen:

Sobald irgendwelche Reisende - also auch die Spielerhelden - zwischen die ersten Häuser des Ortes treten, bietet man ihnen Quartier an.

Allgemeine Informationen:

Aus einer der Hütten kommt ein schlaksiger Junge auf die Helden zugelaufen.

Spezielle Informationen:

Der Junge ist etwa dreizehn Jahre alt. Er hat zottelige, lange schwarze Haare und ist braungebrannt. Er trägt nur eine kurze, zerrissene Hose und ist ziemlich schmutzig. Der Junge ruft: "Quartier, Quartier?"

Meisterinformationen:

Mikla, Abenteurer (Bürger) der 0.Stufe:

**MU: 13 KL: 10 CH: 11 GE: 11 KK: 7
LE: 15 AT: 6 PA: 0 TP: 1W-1 RS: 0**

Ausrüstung: Holzmesser, 4 alte Münzen.

Der Junge bietet den Besuchern ein Nachtlager an und verhandelt dabei wie ein Erwachsener. Während er die ganze Zeit auf die Helden einredet, lotst er sie zu einem der Bauernhäuser (7).

Einige typische Sätze:

"In Brig-Lo gibt's kein Gasthaus, nein, aber wir sind's gewohnt, die Pilger zu bewirten. Willkommen!"

"Ein bequemes Lager und nahrhafte Speise am Morgen, die Herrschaften. 5 Heller pro Kopf!"

Falls Ihre Helden feilschen wollen, teilen Sie ihnen mit, daß der Preis durchaus angemessen scheint. Der Junge läßt sich aber notfalls bis auf 3 Heller herunterhandeln, vor allem, wenn er eine größere Gruppe 'einfangen' kann. "Waschen und Baden könnt Ihr am Fluß, ich zeige euch,



wo es sauber ist."

Wenn einer der Helden deutlich sichtbar Waffen oder andere wertvolle Dinge mit sich trägt:

"Oh, mein Herr, Ihr müßt ein wichtiger Mann sein. Seid Ihr ein Ritter?"

Falls er nach Unterhaltung oder Getränken gefragt wird:

"Wollt Ihr den berühmten Wein von Brig-Lo kosten? Meine Mutter hat den besten im ganzen Ort!"

Falls er nach dem Schlachtfeld oder der Geschichte des Ortes gefragt wird:

"Wenn Ihr wollt, kann ich Euch das Schlachtfeld zeigen. Im Morgengrauen, wenn's recht ist." (Dieses Angebot wird solange gemacht, bis irgend jemand Ja sagt.)

"Später nicht. Da spukt's! Die Schlacht geht los .."

4 Die Trinkrunde

Meisterinformationen:

Ganz gleich, ob die Helden bei einem der Bauern oder in einer der Herbergen einkehren, es bildet sich bald eine Runde um sie.

Allgemeine Informationen:

Während ihr zum Abendbrot zusammensitzt, kommen immer wieder Besucher in den Raum und setzen sich zu euch.

Spezielle Informationen:

Alle Ankömmlinge werden mit munterem Hallo begrüßt. Es

handelt sich um typische Nachbarschaftsbesuche in einem kleinen Weinbauort.

Innerhalb einer Viertelstunde haben sich ein Dutzend Leute um euch versammelt, und ein Krug mit jungem Wein beginnt zu kreisen.

Die meisten sind kleingewachsene, dunkle Almadanis, viele tendieren zu Schmerbäuchen und auffällig roten Nasen und Wangen. Einige, die euch auffallen:

Eine resolute Vierzigjährige namens Misha, die ein wenig an ein Pökelfaß erinnert.

Bedi Al'Kavar, ein graubärtiger Mann, der wenig auf die Unterhaltung achtet, weil er vorsichtig einen uralten, eigenartig geformten Dolch von Schmutz und Rost säubert.

Ein etwas traurig aussehender, jüngerer Bursche, der den Weinkrug stets desinteressiert weiterreicht, obwohl ihn die anderen aufziehen: "Mach kein solches Firungsgesicht, Kasim, deine Fhadime kommt schon wieder."

Mirhiban, eine Zwölfjährige mit langen schwarzen Haaren und grünen Augen, die schüchtern die Gäste mit einer Schale voll Rosinen und Nüssen bedient.

Meisterinformationen:

Drei Themen werden besprochen: Der Weinbau (zu diesem Thema kehrt man auch immer wieder zurück), außerdem die Fremden (d.h. die Helden), und schließlich einige jüngere Leute, die verschwunden sind. Allerdings ist den Brig-Loern selbst nicht klar, daß zwischen den einzelnen Verschollenen ein Zusammenhang besteht.

Einige typische Sätze:

"Heuer wird der Wein besonders süß."

"Ja, die viele Sonne gibt den Trauben Kraft."

"Wird eine schwere Ernte. Sind nur noch vier Leute in meinem Weinberg, jetzt, wo Erekweg ist."

"Hat sich der Strolch nicht mehr blicken lassen?"

"Weiß Praios, wo der ist."

"Wird bei der Armee sein, wie er immer gewollt hat."

"Na, und Ihr, Fremde? Seid Ihr auch unterwegs, um Euch als Söldner zu verdingen?"

"Im Herbst könnt Ihr Euch den Weinhändlern anschließen. Die suchen immer Geleitschutz gegen die Überfälle der Novadis."

"Ja, das Geschäft geht immer schlechter."

"Letztes Jahr war's schlimm, aber heuer wird der Wein besonders süß."

(Und so weiter ..)

Der Weinbauernsohn Erekw ist vor zwei Monaten über Nacht verschwunden. Er wurde, als er vor Morgengrauen an der Brigella Enten jagen wollte, das erste Opfer des Unholds, dem die Helden in diesem Abenteuer begegnen werden - und von dem die Brig-Loer natürlich nichts ahnen.

Misha: Die vierzigjährige Weinbäuerin ist die Mutter des pfiffigen Mikla und der schüchternen Mirhiban. Man kann sie als die Seele des Ortes bezeichnen: Sie kennt jeden Mitbürger genau und weiß, was vorgeht. Sie wird

die Helden jeweils an jemanden verweisen, der ihnen helfen kann.

Bedi Al'Kavar: Der Graubärtige ist einer der professionellen Andenkenhändler Brig-Lo's. Er sucht regelmäßig morgens das Schlachtfeld ab und restauriert die seltenen Funde. Nach tausend Jahren (und 30 Generationen von Andenkensammlern) ist aber nicht mehr viel zu finden. Daher fälscht Bedi häufig Funde: Er kauft in Punin billige Waffen und Schmuckstücke, altert sie in Weinessig, zerkratzt und verschmutzt sie.

Seine scheinbare Beschäftigung mit dem "wertvollen Fund" dient nur dazu, die Fremden (d.h. die Helden) neugierig zu machen. Einmal angesprochen, redet er nur über Funde und Brig-Lo's Legenden - das meiste ist reine Erfindung.

"Ein schönes Stück, nicht wahr? Von der Dämonengarde der Schönen Kaiserin, denke ich. Was meint Ihr, Herr?"

"Wollt Ihr ihn kaufen? Wir sind arm hier, wir können uns nicht leisten, ihn zu behalten. Wäre doch ein mannhafter Schmuck. Ein echter Dolch aus der Dämonenschlacht .." (Erklären Sie Interessenten, daß ein solcher Schatz tatsächlich das Ansehen eines Kämpfers heben könnte.)

"Wenn Ihr's nicht weitererzählt, überlaß' ich ihn Euch für 25 Silbertaler."

Der Dolch verursacht nur 1W Trefferpunkte und hat einen Bruchfaktor von 5. Dies kann aber nur ein Krieger, Zwerg oder Schmiedesohn unter den Spielerhelden feststellen.

Kasim: Der junge Yaquir-Fischer ist unglücklich und nur allzu bereit, einem Fremden sein Herz auszuschütten.

"Meine Fhadime hat mich sitzenlassen. Nicht einmal eine Nachricht ..."

"Sie ist so schön wie die legendäre Nahema. Haare wie Ebenholz, Wangen wie Rosenblüten, Augen wie..."

"Wir hatten vor vier Wochen ein abendliches Stelldichein an unserem Treffpunkt am Ufer der Brigella, dreihundert Schritt flußaufwärts. Aber sie kam nicht ..."

"Keiner kann mir sagen, wo sie ist. Ihre Eltern sind schon vor Jahren von den Wüstenreitern getötet worden."

In Wirklichkeit wurde Fhadime, als sie auf dem Weg zu Kasim war, als drittes Opfer entführt.

Mirhiban: Mirhiban, die Kleine mit dem Naschwerk, ist die Tochter Mishas. Sie hat eine schlummernde magische Begabung, weswegen sie im Ort als "etwas seltsam" gilt. Bislang kann sie nur undeutlich magische Strahlungen spüren, wie sie von den Erscheinungen auf dem Schlachtfeld und dem 'Mann' ausgehen.

Wenn sie hört, daß von den Verschwundenen die Rede ist, wird sie ängstlich. Ihre Erklärung vertraut sie nur einem besonders freundlichen Helden an:

"Die Leute sind alle von den Geistern geholt worden."

"Einer von den Geistern kommt manchmal in den Ort."

"Ein unheimlicher Mann; ganz bleich ist er; und er geht so seltsam; und starrt mich immer an .."

5 Die Blumenelfe

Meisterinformationen:

Irgendwann zwischen Ankunft und morgendlichem Aufbruch werden die Helden von der Elfe Mondlied angesprochen.

Falls einer der Spieler die Rolle Mondlieds übernommen hat, machen Sie ihm einige Andeutungen, damit er sich im Großen und Ganzen entsprechend benimmt.

Allgemeine Informationen:

Eine hübsche Elfe, die drei Körbe Schnittblumen vor sich balanciert, kommt euch entgegen. Sie wirkt etwas ratlos und unsicher.

Spezielle Informationen:

Die Elfe lächelt die Helden freundlich an und stellt sich als Mondlied vor.

“Wißt ihr, wo Fhadime und Mhakbar sind ?”

Meisterinformationen:

Obwohl entlang des Yaquir recht viele Auelfen leben, sind sie selbst hier ein seltener Anblick: Auf jeden von ihnen kommen mindestens 300 Menschen.

Mondlied sucht zwei der Bewohner Brig-Los, denen sie sonst Blumen verkauft, die aber inzwischen Opfer des Entführers geworden sind. Für Mondlied sehen die meisten Menschen recht gleich aus, zumindest beachtet sie nicht, daß die Helden keine Einheimischen sind. Sie geht davon aus, daß die Helden Bescheid über die Gesuchten wissen müssen. Die riesigen Mengen von Menschen und ihr mangelnder Kontakt untereinander sind für Elfen unverständlich.

Mondlied soll die Helden mit der Nase auf das Problem der Verschwundenen stoßen. Zumindest ihr Charme und ihr naives Vertrauen sollten erreichen, daß sie sich bei den Bewohnern Brig-Lo's umzuhören beginnen. Mondlied ahnt, bei welchen Menschen man nachfragen könnte:

“Ich denke, Fhadime ist die ‘feya’ von Kasim.”

(Den Begriff ‘feya’ erklärt Mondlied nach langem Nachdenken als ‘zugehörig’ oder ‘befreundet’.)

“Mhakbar stammt von dem kranken Mann, der hier bei den Menschen der erste Sprecher ist.”

(Mondlied meint den ständig betrunkenen Verwalter von Brig-Lo - siehe "Die Ortschaft", 5, Haus des Verwalters. Sie kann sich die Tatsache, daß die Bewohner Brig-Lo's und speziell Mhakbar zu dem brutalen Trinker stehen, nur damit erklären, daß er an einer unbekannten und typischen Menschenkrankheit leidet.)

6 Die Kavallerie

Meisterinformationen:

Genau bei Sonnenaufgang rückt die Kavallerie aus. Alle Helden, die bereits wach sind oder die dem länger andauernden Lärm nachgehen, begegnen den Reitern.

Allgemeine Informationen:

Ein Hornsignal schallt durch die morgendliche Dämmerung. Kurz darauf hört man Kommandorufe und Hufklappern.

Spezielle Informationen:

Das Trompeten, offensichtlich ein militärisches Signal, stammt von einem Soldaten auf dem Turm des Forts.

Die anderen Geräusche dringen aus dem Inneren des Forts. Dann öffnen sich dessen mächtige Flügeltore. Nacheinander erscheinen ein berittener Offizier, dann weitere zehn schwere Reiter. Alle sind mit Schuppenpanzer, Flügelhelm und eisernem Rundschild gerüstet, tragen einen schweren Säbel an der Seite und führen eine Lanze mit Wimpel, der erste der einfachen Soldaten gar eine größere Standarte.

Die meisten Reiter sind stolze Almadanis, braungebrannt und mit schwarzem Schnauzbart, der Anführer ist jedoch ein blonder Recke. Auf Wimpeln und Schilden ist ein rotes Pferd vor einer silbernen Scheibe auf blauem Grund zu sehen, der Offizier hingegen führt einen roten Löwenkopf auf schwarzem Grund. Die Streitrösse sind Elenviner Vollblutpferde, wie sie nur die besten Einheiten reiten, der Rappe des Offiziers ist ein besonders prächtiges Exemplar dieser Rasse.

Die elf Reiter traben quer durch den Ort flußaufwärts in die Dämmerung.

Meisterinformationen:

Bereits die bloße Beobachtung dieses Auszuges kann einem Krieger oder anderen militärisch gebildeten Helden bestimmte Informationen geben:

- Das rote Pferd auf Silber-Blau ist das Wappen des Großfürstentums Almada, die Reiter sind also Truppen des Reiches (und keine örtlichen).

- Die Anwesenheit einer so starken Einheit an der Grenze läßt Schwierigkeiten vermuten.

- Das Wappen des Offiziers ist eines der bekanntesten Aventuriens. Die ungewöhnliche Farbkombination Schwarz-Rot ist eine besondere Auszeichnung für eine der ältesten Adelsfamilien, nämlich die Familie derer vom Berg.

(Ein besonders kluger Krieger oder ein geschichtsinteressierter Held kennt möglicherweise die ganze Familiengeschichte der Edlen vom Berg. Damit der Held seinen Gefährten die Geschichte vortragen kann, stellen Sie dem Spieler den entsprechenden Ausschnitt auf der folgenden Seite zur Verfügung.)

Die Begegnung mit Leomar hat zwei Gründe: Erstens sollen die Helden den Namen derer vom Berg hören und seine Bedeutung erfahren. (Falls es in der Gruppe keinen Krieger und auch sonst niemand passenden gibt, können die Helden diese Informationen auch noch später aufschnappen.)

Zweitens verschwindet mit seinem Abmarsch der letzte ‘Offizielle’, der sich um die Probleme der Bewohner Brig-Los kümmern könnte - damit sind die Helden gefordert, den "Fall zu übernehmen".



Die wahre Bedeutung Leomars und seines Rittes zu den Novadis wird sich erst in einem kommenden Abenteuer ergeben. Ihre Helden werden dann feststellen, daß sie

diesen wichtigen Mann schon so viel früher kennengelernt haben, daß sie also bereits ein wenig an der aventurischen Geschichte teilhaben konnten.

Spielerinformation: die Familie der Edlen vom Berg

Das Adelsgeschlecht der Edlen vom Berg ist - neben dem der Fürsten von Eberstamm - eines der wenigen, dessen Geschichte bis in das Alte Reich zurückzuverfolgen ist (was nicht einmal der Kaiser kann). Ihr ursprüngliches Wappen, der rote Löwenkopf auf silbernem Grund, verrät, daß sie stets treue Anhänger der Kriegsgöttin Rondra waren und heute noch sind.

Als die Rebellen der Kaiserin Hela-Horas entgegentraten, standen Siegrain und Leonore vom Berg in erster Reihe. Als die gräßlichen Dämonen erschienen und ihnen Schwefeldämpfe entgegenschlugen, überzog sich das Silber der Schilde der vom Bergs mit schwarzem Ruß. Und als die Götter eingriffen, waren die Edlen vom Berg die ersten, die ihnen folgten und das feindliche Heer vernichtend schlugen.

Dennoch hatten auch die Sieger Opfer zu beklagen. Die Legende besagt, daß Leonore vom Berg das erste und einzige Opfer der Dämonen war, doch mag sie wohl auch im Kampf gegen die kaiserliche Garde gefallen sein.

Siegrain vom Berg war einer der ersten, der ein ruhmvolles Grabmal auf dem Schlachtfeld errichtete, auf daß seine Gattin für immer an der Stätte ihres Triumphes ruhen möge. Der neue Kaiser aber ehrte seinen Helden und gestattete ihm, fürderhin die neuen Farben Schwarz und Rot als die seinen zu führen.

Noch heute, nach tausend Jahren, gehören die Nachfahren der Recken zu den wichtigsten Würdenträgern des Reiches. Das derzeitige Familienoberhaupt Hitta vom Berg ist Reichsrätin der Kanzlei für das Kriegswesen (also etwa Kriegsministerin), ihr Gatte Ungolf einer der Kommandanten der Leibgarde des Kaisers.

Daß sich Hauptmann Leomar vom Berg, der Neffe der beiden, gerade jetzt in Brig-Lo aufhält, ist eine seltsame Fügung der aventurischen Geschichte. Der junge, aber bereits hochdekorierte Gardeoffizier wurde nach Brig-Lo zum III. Kaiserlich Almadanischen Garderegiment abkommandiert, um die gefährdete Südgrenze des Reiches gegen die novadischen Wüstenreiter zu verteidigen.

Bei seinem Auszug achtet Leomar vom Berg vor allem auf Fremde. Alle Helden auf der Straße, die nicht wie typische Bewohner Brig-Los aussehen, wird er kurz, aber intensiv betrachten. Sollten sie womöglich ihre Waffen griffbereit haben, wird er seinen Reitertrupp sogar anhalten und einige Fragen stellen. Helden schließlich, die durch novadische Merkmale wie Kopftuch, Krummsäbel oder schwarzer Vollbart auffallen, werden geradezu verhört (allerdings ohne unnötige Feindseligkeit).

Spielen Sie Leomar als den klassischen Kavalleriehauptmann, schneidig, energisch, mit knappen Worten, aber durchaus sympathisch. Wenn Sie gar einen charismatischen Helden 'rüberbringen' können, umso besser.

Hauptmann Leomar vom Berg, Krieger der 12.Stufe:
MU:16; KL:15; CH:16; GE:12; KK:14; LE:75; AT:16;
PA:13; TP:1W+3; RS:5;
Ausrüstung: siehe oben.

Einige typische Sätze:

"Hauptmann Leomar, III. Kaiserlich Almadanische Garde!"

(nur einem anderen Krieger gegenüber)

"Meine Herren, wohin mit dem blanken Schwert?"

"Irgendwelche Beobachtungen über novadische Eindringlinge?"

"Rondra mit Euch!"

"Korporal, laßt antraben!"

"Hüäh, Diamant!" (zu seinem Streitroß)

Dies ist eine Gelegenheit für das Rollenspiel ihrer Spieler: Auch wenn sie selbst mutige Abenteurer sind - hier haben sie es mit einem großen Krieger zu tun, einem einflußreichen Adligen, einem geborenen Anführer, und - wenn sie all das nicht beeindruckt - dem Kommandanten von zehn Reitern, von denen es jeder einzelne mit zwei oder drei der Abenteurer aufnehmen kann.

Belohnen Sie Spieler, die zum Gelingen der Szene beitragen (z.B. "Krieger unter sich", oder "Bauer, Bürger, Edelmann", oder einfach "Was für ein Held"), mit 5 bis 10 AP. Spielern, die glauben, provokant, frech oder aggressiv reagieren zu müssen, erklären Sie mit einigen Worten den Sinn der Szene, und wenn das nicht hilft, ziehen Sie ihnen einige AP ab (selbst wenn sie noch gar keine haben ..)

Und schließlich gibt es da noch den treuen, aber humorlosen Korporal: "Soll ich dem Kerl das Wehrheimer Strammstehen beibringen, Hauptmann?"

Die Ortschaft

A. Der Yaquir

Allgemeine Informationen:

Der Yaquir ist etwa 150 Schritt breit und wird auf beiden Seiten von 20 bis 50 Schritt breiten Schilfgürteln gesäumt. Das Wasser des Stromes ist lehmig gelb und fließt träge dahin.

Spezielle Informationen:

Das im kniehohen Wasser stehende Schilf erreicht bis zu 3 Schritt Höhe. Wo das fließende Wasser beginnt, wird der Boden zunehmend schlammiger. In der Mitte ist der Strom bis zu 4 Schritt tief.

Im Schilf leben mehrere Arten von Enten.

Zuweilen kann man auf dem Yaquir Flöße, Treidelkähne und Flußsegler sehen. Sehr selten legen sie auch in Brig-Lo an.

Meisterinformationen:

Um den Yaquir zu durchschwimmen, sind drei Proben nötig, wahlweise auf GE oder KK. Bei jeder mißlungenen Probe erleidet man 1W-1 SP durch geschlucktes Wasser (RS wird in diesem Fall als zusätzlicher Schaden addiert). Um eine Ente zu schießen (Mahlzeit für 2 Personen), sind zwei GE-Proben zum Schleichen und eine weitere für den Schuß nötig.

Falls Sie mit den verfeinerten Regeln spielen, können Sie

anstatt der oben genannten Proben natürlich auch Talentproben (in diesem Fall auf *Schwimmen*, *Schleichen* und *Schußwaffen*) verlangen.

B. Die Brigella

Allgemeine Informationen:

Die Brigella ist etwa 20 Schritt breit, einschließlich der sanften Uferböschungen etwa 30 Schritt. Das Wasser ist hell und klar und fließt mäßig schnell.

Spezielle Informationen:

Wo das klare Gebirgswasser sich mit den lehmig gelben Gewässern des Yaquir mengt, bilden sich faszinierende Blasen und Strudel in allen Mischfarben.

An den Ufern staksen langbeinige Yaquirstelzen entlang und suchen nach Würmern und Muscheln.

Die Brigella ist an der tiefsten Stelle 2 Schritt tief, in den äußeren Bereichen kann man problemlos waten.

Meisterinformationen:

Die Brigella kann mit einer einfachen KK- oder GE-Probe durchschwommen werden. Achten Sie auf Bogen, Sehnen, Lederrüstungen und ähnliche Ausrüstung, die im Wasser leidet. Auch hier - um es noch einmal zu erwähnen - können Sie als Meister natürlich Talentproben verlangen, wenn Sie das verfeinerte System benutzen.

C. Die Straße

Allgemeine Informationen:

Entlang des Yaquirs verlaufen eine gepflasterte Straße und ein ausgetretener Pfad.

Spezielle Informationen:

Der Yaquirstieg ist eine der ältesten Reichsstraßen, aber nun seit Jahrhunderten vernachlässigt: Die Steinplatten sind locker, von Gras und Moos überwachsen und halbverwittert. Ungefähr dem Fluß folgend verläuft die Straße von der Provinzhauptstadt Punin bis ins Nachbarkönigreich, das Liebliche Feld.

Direkt am Fluß entlang zieht sich ein häufig benutzter Treidelpfad, den Generationen von Pferden und Ochsen beim Ziehen der Schiffe zu einer tiefen Rinne im Lehm Boden geformt haben.

Meisterinformationen:

■ Wenn Sie wollen, können Sie auf der Anreise einige Begegnungen durchspielen, z.B. auch mit anderen Helden.

D. Die Brücke

Allgemeine Informationen:

Wo der Yaquirstieg die Brigella überquert, steht am Dorfrand eine mächtige Steinbrücke, etwa dreißig Schritte lang. Auf der Brig-Loer Seite befindet sich ein kleines Zollhäuschen.

Spezielle Informationen:

Es ist offensichtlich, daß die Brücke schon bessere Zeiten gesehen hat. Auch der Zöllner wirkt nicht, als ob er viel zu tun hätte.

Meisterinformationen:

■ Die erste Begegnung mit dem Zöllner wurde schon beschrieben. Sobald der Mann den Zoll eingesteckt hat, oder falls er später noch einmal besucht wird, plaudert er gerne.

Einige mögliche Informationen:

- Er, Bertho, stammt selbst aus Brig-Lo, hat aber (für örtliche Verhältnisse) Karriere gemacht: Er untersteht der Baronin von Brig-Lo, Bedia Al'Faran, und ist für die Zölle und die Instandhaltung der Brücke zuständig.

- In seiner Familie gibt es manche solche "Abenteurer", wie er sich selbst bezeichnet. Sein Vetter Erek wollte schon immer eines Tages in die Welt ziehen. Vor einigen Wochen ist er einfach über Nacht verschwunden, was aber selbst seine Verwandten für etwas zu abenteuerlich halten. "Na ja, wenigstens verabschieden hätte er sich können ..."

- Wenn er nach einem Quartier gefragt wird, empfiehlt er seinen Onkel Richert, der gerne Gäste unterbringt. (Die Kosten sind ähnlich wie bei dem kleinen Mikla.)

E. Das Kavallerie-Fort

Allgemeine Informationen:

Am Westufer der Brigella steht ein mächtiges Fort mit einer Grundfläche von etwa 20 mal 30 Schritt. Die Mauern sind 4 Schritt hoch, der Turm sogar 10 Schritt.

Spezielle Informationen:

Die Mauern bestehen aus schweren Blöcken von Kalkbruchstein, die fein säuberlich zusammengefügt sind. Das Fort scheint neuerer Bauart und gut in Schuß zu sein.

An der Südseite, Straße und Yaquir zugewandt, liegt ein großes, zweiflügeliges Tor aus Eichenholz, mit Eisen beschlagen.

Auf dem Turm wehen eine Fahne, die ein rotes Pferd vor einer silbernen Scheibe auf blauem Grund zeigt, und ein Wimpel mit einem Portal darauf.

Auf den mit einer wohl anderthalb Schritt hohen Brustwehr geschützten Mauern sind ständig zwei patrouillierende Soldaten zu sehen, auf dem Turm steht ein dritter Wachtposten.

Meisterinformationen:

■ Die Wappen sind die des Großfürstentums Almadras und der Reichsmark Südpforte.

Es ist praktisch unmöglich, als Zivilist in die Festung eingelassen zu werden. Mit etwas Geschick (gutes Rollenspiel oder CH-Probe) kann man allerdings von draußen eine der Wachen in ein Gespräch verwickeln. Mögliche Informationen:

- Brig-Lo liegt - genau betrachtet - bereits außerhalb der Zuständigkeit des Forts: Die Brigella trennt zwei almadranische Lehen, die Reichsmark Südpforte und die Grafschaft Yaquiral.

- Außer den regulären 10 Mann Fußtruppen der Markverweserin Schahane al Kasim sind derzeit 10 Reiter des Schweren Garderegimentes Yaquir, im Soldatenjargon als "III. Kaiserlich Almadranische" bezeichnet, hier stationiert, eine bekannte Eliteeinheit. "Und jetzt haben sie uns direkt aus der Hauptstadt noch so einen Strahlemann geschickt, Hauptmann vom Berg - aber ein guter Mann, kann man nix sagen. Der wird's den Wüstenräubern und Sklavenhändlern schon zeigen ..."

1 Der Anlegeplatz

Allgemeine Informationen:

Am Yaquir-Ufer befindet sich ein Steg, etwa 3 mal 10 Schritt und etwa 2 Schritt hoch.

Spezielle Informationen:

Der Steg ist an drei Seiten, auch am Kopfende, von Schilf umgeben. Man sieht deutlich, daß hier nur selten Kähne anlegen.

Abends sind hier, halb im Schilf versteckt, vier Boote der Yaquirfischer vertäut.

Meisterinformationen:

Hier kann man eventuell die Besatzung eines Lastkahnes treffen, die einige Waren auslädt, gegen Abend und im Morgengrauen die Fischer, zuweilen auch einen Müßiggänger, der sich den warmen Wind um die Nase wehen läßt.

Folgende Information läßt sich (zwischen viel Unsinn, den Sie als Meister beisteuern müssen) aufschnappen:

- Schon zweimal hat ein Schiff Grubenholz hierher geliefert, obwohl keine Mine in der Umgebung ist. Gekauft wurde es von einem hinkenden Adligen.

2 Der Grenzstein

Allgemeine Informationen:

An einer Landzunge, die 7 Schritt weit in den Yaquir reicht, steht direkt am Fluß ein hüfthoher Markstein.

Spezielle Informationen:

Auf dem etwa hundert Jahre alten Stein steht gut leserlich: "Brig-Lo: Südlichster Punkt des Mittelreiches."

Meisterinformationen:

Dieser Stein gehört zu jeder Führung durch Brig-Lo. Ob die Angabe stimmt, ist nicht ganz sicher. Die aventurische Geographie und Landvermessung sind noch nicht sehr weit entwickelt. Jedenfalls steht in der Hafenstadt Harben an der Westküste ein ähnlicher Stein ...

3 Die Herberge 'Sieg von Brig-Lo'

Allgemeine Informationen:

Das Gebäude ist ein Dreiseithof mit einer Gesamtfläche von 7 mal 10 Schritt und einem Innenhof von 4 mal 4 Schritt, der von einer Holzpalisade abgetrennt wird.

Spezielle Informationen:

Die Herberge wurde wie alle Häuser des Dorfes aus Lehmziegeln erbaut, ist aber etwas größer. Auf dem Hof hat man ein kleines Museum eingerichtet: An den Hauswänden lehnen Regale mit uralten Dolchen, Speerspitzen, Kettengliedern, Knöpfen und Schnallen.

In der Mitte steht die Statue eines nackten Mannes mit Greifenkopf - der Sonnengott Praios.

Neben der Eingangstür ist ein Holzschild angebracht: "In dieser Herberge erhielt Kaiser Eslam I., Stammvater der Almadaner Dynastie, die Nachricht von seiner Berufung auf den verwaisten Thron des Neuen Reiches."

Meisterinformationen:

Im Inneren des Gebäudes gibt es einen Gastraum, der sich nicht von den Wohnräumen anderer Brig-Loer Wohnhäuser unterscheidet, und einen einfachen Schlafsaal mit Strohsäcken. Eine Übernachtung mit Verköstigung (Pfannkuchen, Rosinen, Brot, Wein) kostet 5 Heller.

Alle Ausstellungsstücke können erworben werden - der

Wirt Reto Sinderquast verdient sich wie alle Einwohner sein Zubrot damit.

Reto verfügt über folgende Informationen (im gutturalen Warunker Dialekt):

- Auf dem Hof stand fast ein Jahrhundert lang die Monumentalstatue des Praios aus dem zerstörten Tempel auf dem Schlachtfeld. Seit die Statue vor etwa 400 Jahren zurückgeschafft wurde (bezeichnenderweise von Kaiser Eslam I.), steht hier eine kleinere Nachbildung.

- Das Geschäft geht noch schlechter als sonst; die Soldaten aus dem Fort haben Ausgangssperre.

- Auf konkrete Nachfragen erinnert Reto sich an einen seltsamen Fremden, hinkend und bleich, der vor etwa zwei Jahren hier eine Woche gewohnt hat und angeblich das Schlachtfeld studierte.

Hier können die Helden auch auf Magister Ashfahan Magnus aus Punin treffen (sofern er nicht ohnehin Spielerfigur ist). Er erzählt beiläufig:

"Apropos Dämonen: Damit sollte man sich nicht abgeben. An meiner Akademie gab's vor zehn Jahren einen Magier namens Irschan Chasmir, der vor allem Dämonologie studierte. Der erschlug dann aber einen Kollegen und raubte all seine Bücher. Eine Schande!"

4 Der Tempel

Allgemeine Informationen:

Im Zentrum des Ortes steht der kleine Tempel mit einer Fläche von 4 mal 5 Schritt.

Spezielle Informationen:

Der Tempel ist am Symbol eines Raben mit ausgebreiteten Flügeln ohne Weiteres als der des Boron, Gott des Todes, Schlafes und Vergessens, zu erkennen, der in der Umgebung Punins besonders verehrt wird.

Das bronzene Tor des Tempels ist verschlossen.

Meisterinformationen:

Auf Nachfragen weiß fast jeder Brig-Loer zu erzählen, daß die Geweihte Borondria, die hier sehr geschätzt wird, sich seit über einem Monat in dringender Angelegenheit beim Hochgeweihten in Punin aufhält.

5 Das Haus des Verwalters

Allgemeine Informationen:

Eines der einfachen Häuser der Ortschaft, etwa 4 mal 7 Schritt groß, es fällt durch ein Wappenschild auf, auf dem zwei gekreuzte silberne Schwerter auf rotem Grund zu sehen sind.

Spezielle Informationen:

Der Verwalter Mahalla Ibrasha ist ein hagerer Witwer mit schwarzem Schnauzbart, Triefaugen und roten Wangen. Seinem Mund entströmt schwerer Weingeruch - offensichtlich ein Liebhaber des örtlichen Hauptprodukts.

Meisterinformationen:

Der Verwalter ist für die Ordnung im Ort, im Besonderen das Eintreiben der Steuern und die Verfolgung von Verbrechern zuständig. Er untersteht der Baronin von Brig-Lo, Bedia Al'Faran, deren Gut außerhalb des Ortes liegt. Da sich die Baronin fast immer in der Kaiserstadt aufhält, sind ihr Mahallas Charaktermängel bisher nicht aufgefallen: Er ist ständig betrunken, tyrannisiert seine Familie und vernachlässigt größtenteils seine Pflichten - dadurch geht er aber den übrigen Bewohnern Brig-Los nicht weiter auf die Nerven.

Mahallas Sohn Mhakbar ist das zweite Opfer des Entführers; er wurde frühmorgens direkt auf dem Schlachtfeld gefangen, wo er Schätze zu finden hoffte. Da der Verwalter seinen Sohn ständig prügelt und Mhakbar seit Jahren verspricht, eines Tages "zu verschwinden und nie, nie wieder zu kommen", vermutet niemand etwas Ungewöhnliches. Mahallas einziger Kommentar:

"Der Halunke scholl sich bloß nach Hausche wagen! (Hicks) Dem werd' ich schon..."

Wenn Mahalla auf andere Verschwundene angesprochen wird:

"Ich seh' nicht, dasch da wo 'n Verbrechen passiert is', also bin ich nich zuständig."

6 Die Station

Allgemeine Informationen:

Ein größeres Gebäude aus gelben Lehmziegeln mit einem Grundriß von 12 mal 5 Schritt und mehreren Anbauten, teils aus Lehm, teils aus Holz. Ein Anbau birgt einen Stall, ein weiterer, halboffener Schuppen beherbergt eine einfache Schmiede. Das Haus hat auf seinem flachen Dach eine Brustwehr. Die Fensteröffnungen sind sehr schmal, fast schon Schießscharten. Über der massiven Holztür sind drei alte Holzschilder befestigt, die ein Hufeisen, einen galoppierenden Reitersmann und einen stürzenden Falken zeigen.

Spezielle Informationen:

In dem großen Haus mit den vielen Anbauten jemanden zu finden, ist gar nicht so leicht. Erst nach einiger Zeit sind die Posthalterin und ein Pferde knecht aufzutreiben.

Die 57-jährige Posthalterin Elida Grünspan ist eine Veteranin mit einem steifen Arm, die nur in Gegenwart von Bewaffneten und Reitern auftaucht.

Der Pferde knecht ist um die Dreißig und ein echter Trottel, der nur mit den vier Pferden spricht.

Meisterinformationen:

Elida war ehemals Mitglied der berühmten Beilunker Reiter und hat nach 40 Dienstjahren und einem Unfall hier ihr Ausgedinge. Sie betreibt zugleich Hufschmiede, Leihstall, Pferdewechsel- und Poststation für zwei Botendienste, die Beilunker Reiter und die Silbernen Falken des Kaufmannes Stoorrebrandt.

Mit den Bewohnern Brig-Los hat sie wenig Kontakt, sie

verkehrt in erster Linie mit den Soldaten des Forts. Elida verfügt über fast alle andernorts aufgeführten militärischen, historischen und politischen Informationen, die sie bereitwillig an Krieger unter den Helden weitergibt. Insbesondere weiß sie:

- Die Familiengeschichte der Edlen vom Berg, inklusive der Tatsache, daß sie hier ein gut erhaltenes Familiengrab haben, das sie jeweils zum fünften Jahrestag aufsuchen - weswegen es fast als einziges nicht so sehr ramponiert ist wie viele andere.

- Brig-Lo wird in den letzten Jahrzehnten ziemlich vernachlässigt: Die Baronin von Brig-Lo, Bedia Al'Faran, kümmert sich nicht um das Dorf. Sie ist ständig am Kaiserhof oder bei Turnieren. Bei ihrem letzten Besuch hat sie allerdings in einem Grabmal einige Grabräuber aufgestöbert; sie wurden traditionsgemäß lebendig begraben!

Auch vom Provinzherren ist nicht viel zu erwarten: Seit die Großfürstin von Almada vor Jahrzehnten in einer Abwehrschlacht gegen die Wüstenreiter gefallen ist, untersteht die Provinz dem Kaiser direkt. Sein Vertreter, der junge Markgraf Khorim Uchakbar, eigentlich nur Herr der Grafschaft Yaquirtal, hat in Punin alle Hände voll mit der Verteidigung der Grenzen zu tun.

- Hauptmann Leomar soll die Grenze gegen die tulamidischen Sklavenjäger verteidigen, obwohl diese keineswegs so gefährlich sind, wie die Bevölkerung glaubt. Wenn überhaupt, sind sie an blonden und weißhäutigen Sklaven interessiert und nicht an typischen Almadanis. (Die Tulamiden sind in den 'Dunklen Zeiten' vor der Dämonenschlacht nach Almada eingewandert.)

Bauern / Fischer

Allgemeine Informationen:

Einfaches Lehmhaus, wie es hier drei Dutzend gibt, etwa 4 mal 8 Schritt groß, zweieinhalb Schritt hoch und mit einem strohgedeckten Dach und diversen Anbauten versehen.

Spezielle Informationen:

Die Häuser haben keine Holztüren, sondern meist einfache Vorhänge oder Schilfmatten. Dahinter liegt eine kleine Stube mitsamt Küche, in der häufig Nachbarn zu Besuch sind. Links schließt meist der elterliche Schlafrum an, rechts ein weiteres Zimmer.

Meisterinformationen:

Praktisch alle Dorfbewohner betätigen sich im Gastgewerbe: Während der jährlichen Feiertage sind häufig hundert mal so viele Fremde wie Einheimische im Dorf. Dann wird jedes Bündel Stroh als Schlafplatz vermietet, und jede Hausfrau kocht eimerweise Eintopf und Suppe. Und während der Weinernte ist es Brauch, daß jeder Bauer seinen eigenen Wein ausschenkt. Daher ist es auch außerhalb der 'Saison' möglich, irgendwo gegen Bezahlung unterzukommen oder verköstigt zu werden.

Das Problem

Meisterinformationen:

Wie Sie beim Lesen feststellen konnten, sind in Brig-Lo einige Leute verschwunden, und zwar ausnahmslos junge und kräftige. Die Bewohner sind sich dessen irgendwie bewußt, versuchen es aber rationell zu erklären. Immerhin ist es gang und gäbe, daß junge Leute in die Stadt ziehen oder zur Armee gehen.

Die Brig-Loer wüßten auch nicht, an wen sie sich um Hilfe wenden könnten. Die Armee ist mit den novadischen Reitern beschäftigt, die Adligen haben Besseres zu tun. Die Priesterin Borondria, die einzige Vertrauensperson, ist nicht da. Zudem haben die Brig-Loer ein schlechtes Gewissen wegen der gefälschten Andenken und dem langsamen Abbau der Monumente auf dem Schlachtfeld, von denen zumindest indirekt der ganze Ort profitiert. Und die Nähe des teils verfluchten, teils heiligen Schlachtfeldes hat bei den Brig-Loern einen gewissen Fatalismus erzeugt.

Den Helden muß das Problem also von selbst auffallen.

Wenn sie ihrerseits Informationen oder Hilfe benötigen,

müssen sie die Leute von der Wichtigkeit einer Lösung überzeugen. Sie stehen dann gerne mit Rat zur Verfügung (auch wenn viel Unsinn dabei sein dürfte). Falls die Helden nicht selbst darauf gekommen sind, unterstreichen Sie diskret, daß unterbewußt nicht nur Mirhiban glaubt, daß das Schlachtfeld Ursprung des Problems ist. Eine Untersuchung des Feldes muß jedoch (oder gerade deswegen) durch die Helden alleine geschehen. Nach alter Überlieferung beginnt eine Stunde nach Morgengrauen die Schlacht, d.h. die spukenden Geister der Gefallenen beginnen Tag für Tag erneut die Schlacht zu schlagen, die sie ihr Leben gekostet hat. Im Gegensatz zu abgebrühten, echten Grabräubern geht kein Brig-Loer nach der ersten Stunde auf das Schlachtfeld.

Die Helden können aber einem Führer folgen, der ihnen das Schlachtfeld zeigt und einen kleinen Vortrag hält. Unser Vorschlag: Der kleine Mikla. Seine Erklärungen sind natürlich ein Wirrwarr aus Legenden, blühender Phantasie und wenigen Fakten.

Teil 2: Das Grabmal

Das Schlachtfeld

Meisterinformationen:

Auch für das Schlachtfeld ist eine Karte beigegeben: Platzieren Sie - wenn Sie wollen - zusätzliche Bauwerke auf dem Feld, lassen Sie die Helden eine Weile stöbern und präsentieren Sie ihnen dann rechtzeitig das richtige Gebäude.

Wenn Sie wollen, können Sie, sobald sich die Helden länger als eine Stunde auf dem Schlachtfeld aufhalten, tatsächlich einige gespenstische Begegnungen schildern. Im Wesentlichen handelt es sich dabei um typische Szenen einer Schlacht, stets aus dem Zusammenhang gerissen und meist tragisch endend.

F. Der Hügel der Vier

Allgemeine Informationen:

Der Hügel ist eine Erhebung von etwa 6 Schritt Höhe und 80 Schritt Durchmesser. Darauf befindet sich eine alte Tempelruine.

Spezielle Informationen:

Der alte Tempel muß beträchtliche Ausmaße gehabt haben - etwa 10 mal 30 Schritt. Nun liegen zumeist nur noch die Stücke der eingestürzten Säulen herum, in der Mitte stehen - kaum hüfthoch - die letzten Reste der Mauern. Gras und Efeu überwuchert die Trümmer.

Auf einer kleineren Fläche, die offensichtlich zuweilen gepflegt wird, erhebt sich eine einzelne Monumentalstatue, über vier Schritt groß, die einen nackten Mann mit Greifenkopf zeigt - Praios, den Sonnengott, wie jeder gebildete Aventurier leicht erkennen kann.

Meisterinformationen:

Der Hügel der Vier ist jener Platz, den die Kaiserin Helahoras zu ihrem Feldherrenhügel erwählte, und auf dem sie ihren unheiligen Beschwörungstanz vollführte, um die Dämonenheere zu rufen. Als gegen Abend die Götter selbst eingriffen und die Dämonen in die Flucht schlugen, mußte die Kaiserin den Hügel aufgeben und ging bald darauf mit ihrer Hauptstadt unter. Die Sieger aber errichteten hier den vier leibhaftigen Göttern einen prunkvollen Tempel.

Dieser Vierertempel wurde in den Zeiten der Priesterkaiser geschleift, als sich die Priester des Praios über alle anderen erhoben. Daher ist heute nur noch die Statue des Sonnengottes erhalten.

Am Jahrestag der Schlacht, am 30. Tag des Praios im Hochsommer, wird hier die Verbrennung der Dämonen gefeiert, ein Fest, zu dem Priester, Adelige und bis zu 10000 Pilger aus allen Teilen des Reiches zusammenkommen.

Dies sind natürlich Fakten, die nur einem gebildeten Historiker bekannt sind; die Bewohner Brig-Lo's verzichten auf viele Details, schmücken andere umso mehr aus, und ignorieren vor allem die komplizierten politischen Zusammenhänge der letzten tausend Jahre.

G. Monument

Meisterinformationen:

Von diesen Monumenten gibt es mindestens zwei Dutzend, die über das ganze Schlachtfeld verteilt sind.

Allgemeine Informationen:

Es ist ein uraltes, ehemals wohl prachtvolles Denkmal. Ganze Teile sind abgebrochen, Pflanzen ranken sich um die Trümmer, und Wetter und Plünderung haben das Bauwerk fast unkenntlich gemacht.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich jeweils um Denkmäler, Standbilder, Gedenkstätten, Statuen oder Gedenksäulen, die die Taten einzelner Helden, bestimmter Einheiten oder der Bewohner eines Ortes preisen, den Göttern für ihr Eingreifen danken, und die generell zu Zeugen dafür geworden sind, wie vergänglich der Ruhm ist.

Meisterinformationen:

Nach der Schlacht brach im neugegründeten Reich ein regelrechtes Denkmalfieber aus: Alle, die dabei gewesen waren, wollten sich verewigen, und mindestens ebenso viele, die (leider) nicht dabei gewesen waren. Auch in den folgenden Jahrhunderten gehörte es zum guten Ton, hier ab und zu ein Monument zu stiften. Mit ebensolcher Begeisterung demontierten die Pilger, die Andenkenhändler und die Bewohner Brig-Lo's die Monumente wieder. So ist es reiner Zufall, was hier noch zu finden ist. Einige Anregungen:

"Hier focht der legendäre Balduin von Eberstamm, nachdem Fürst zu Angbarien .."

"Zum ewigen Andenken gestiftet von Ritter Salman zu Zwerch, gar wundersam errettet vom Tode durch der

Schindknechte Säbel .."

(All diese Inschriften sind in Bosparano (Alt-Aventurisch) gehalten, einer toten Sprache, die heute nur noch Magier und andere Gebildete lesen können.)

"Allhier erwürgete Grotho Graf Greifax von Gratenfels eigenhändicht neun Mannen der Dämonengarde, dem Sonnengotte zum Gefallen." (Diese Inschrift ist interessanterweise in Neu-Aventurisch.)

H. Grabmal

Meisterinformationen:

Auch von diesen Gräbern gibt es ein Dutzend auf dem ganzen Schlachtfeld.

Allgemeine Informationen:

Ein einfaches Grabhaus von vier bis sechs Schritt Seitenlän-

ge, mit einem Säulenvorbau, größtenteils eingestürzt und vom Zahn der Zeit gezeichnet.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

Im Allgemeinen gilt für die Grabmäler das Gleiche wie für die anderen Monumente. Hinzu kommt der besondere Reichtum der einstigen Grabbeigaben, der schon in den ersten auf die Schlacht folgenden Jahrhunderten dazu führte, daß fast alle Grabstätten aufgebrochen und beraubt wurden. Jene Grabräuber, die heute noch hier ihr Unwesen treiben, können nur noch selten mit Funden rechnen.

Unter den Grabmälern fällt jedoch eines auf, das im Folgenden näher beschrieben wird (siehe Karte 2).

Das unheimliche Grabmal

A1 Baustelle

Spezielle Informationen:

Aus der Entfernung fällt das Bauwerk zunächst dadurch auf, daß es - wie es scheint - etwas abseits hinter den Hügeln liegt. Bei näherer Betrachtung erweist es sich als fast vollständig erhalten. Die Hügel ringsum jedoch scheinen künstlich aufgeschüttet zu sein.

Allgemeine Informationen:

Das Grabmal mißt 4 mal 4 Schritt und ist 3 Schritt hoch, in der Mitte aufgrund eines Pyramidendaches sogar 4,5 Schritt. Davor steht ein kleiner Vorbau.

Südlich, östlich und nördlich vom Grabmal erheben sich große, halbbewachsene Lehmhaufen, jeweils eine Fläche von etwa 8 mal 10 Schritt bedeckend und etwa 2 Schritt hoch.

Spezielle Informationen:

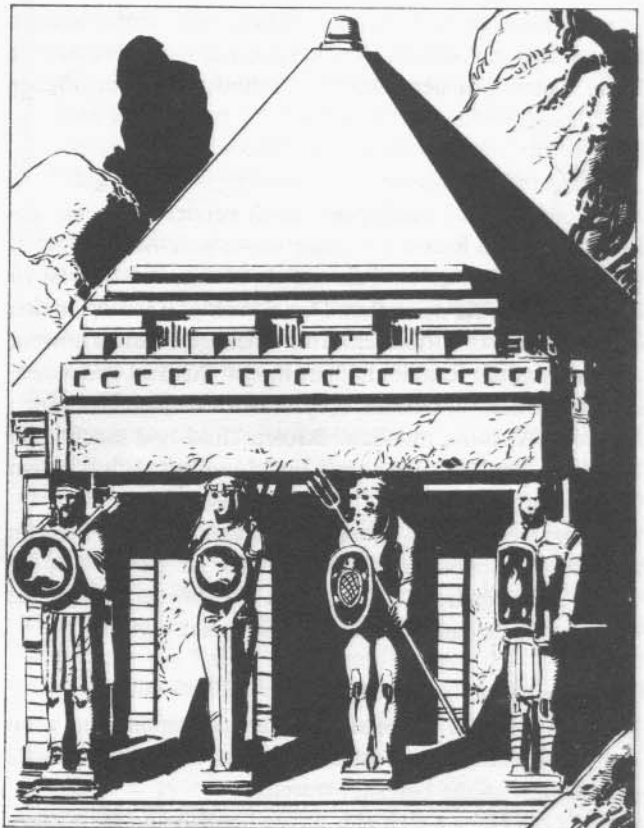
An den Flanken der Aufschüttungen haben sich bereits Gras und Nessel angediedelt, teilweise bis zur halben Höhe. Die höheren Teile sind jedoch noch kahl.

Etwa 6 Schritt östlich vor dem Eingang des Grabmals ist in dem Hügel eine kraterartige Aussparung, d.h. der Lehm wurde nur rings herum geschüttet. Diese Senke in der Mitte, auf Bodenniveau, mißt etwa 4 mal 1 Schritt. Auf dem Grund dieser Vertiefung liegen ein Paar einfacher Holzschienen, die an einer massiven Steinplatte enden, welche im Boden eingelassen ist.

20 Schritt nördlich und etwa fünf Schritt westlich des Grabmals ragt in einer weiteren, viel kleineren Vertiefung ein einfaches, armdickes Tonrohr aus dem Boden, wie es für Bewässerungen und Kanalisationen in dieser Gegend häufig verwendet wird.

Meisterinformationen:

Lehm: Ein Held, der genau hinschaut, kann ermitteln, daß der Aushub zwischen ein und zwei Jahre alt ist, da und dort auch jünger. Ein Zwerg weiß das beim ersten Blick. Falls ein Spieler auf den Gedanken kommt, aus der Menge des Aushubes die Größe der zugehörigen Anlage



HORWEL LAMIS

auszurechnen, können Sie ihm einige AP dafür geben. Bei gelungener KL-Probe +5 Probe teilen Sie ihm das Ergebnis mit: eine Fläche von 20 mal 10 Schritt oder 200 Schritt Gänge, etwa 2 Schritt hoch.

Platte: Mit einer kurzen Untersuchung läßt sich ermitteln, daß die Schienen in einen Schrägschacht führen, der von der Steinplatte abgedeckt ist. Alle Versuche, diese zu bewegen oder auch nur einen Griff oder ein Widerlager zu finden, sind vergeblich. Da keinerlei Ansatzmöglichkeit besteht, müßte man etwa eine KK-Probe+50 bestehen, um die Platte zu heben. Selbst von unten kann sie nur mit übermenschlichen Kräften geöffnet werden - für diese Aufgabe steht dort jedoch tatsächlich jemand bereit ...

Rohr: Bei dem Rohr handelt es sich um dem Rauchabzug einer unterirdischen Feuerstelle (siehe E6). Zu erkennen ist von oben - selbst mit Beleuchtung - kaum etwas: Das Rohr ist recht dünn, der Raum drei Schritt darunter stockfinster, die Feuerstelle erloschen. Falls eine völlig überraschende Heldenaktion - wie sie typisch für Rollenspiele ist - eine genauere Beschreibung nötig macht, greifen Sie auf die Informationen aus E6 zurück. Lauter Lärm, Hineinwerfen von Gegenständen oder gar Grabungsarbeiten wecken natürlich den bei der Feuerstelle schlafenden Zwerg (siehe E6) auf, der dann möglicherweise bei seinem Herrn Alarm schlägt.

A2 Vorraum des Grabmals

Allgemeine Informationen:

Der Vorraum mißt 2 mal 1,5 Schritt und wird von vier Statuen begrenzt, die ein Vordach in etwas mehr als 2 Schritt Höhe tragen. An der Rückseite befindet sich ein offener Durchgang ins Innere.

Spezielle Informationen:

Das Vordach wird durch einen reich verzierten Giebel gekrönt, der einen Raben mit ausgebreiteten Schwingen zeigt.

Statuen: Die Statuen sind alt und verwittert, trotzdem ist zu erkennen, wen sie darstellen: Den Sonnengott Praios, in den Händen Zepter und Rundschild mit einem geflügelten Löwen; die Kriegsgöttin Rondra, in den Händen Schwert und Rundschild mit dem erhabenen Kopf einer Löwin; Efferd, den Gott des Wassers, mit Schildkrötenschild und mächtigem Dreizack, und den Feuergott Ingerimm mit rechteckigem Schild und Hammer.

Eingang: Der Eingang ist wohl vor langen Zeiten gewaltsam aufgebrochen worden, die Deckplatte ist nicht mehr zu sehen. Dahinter liegt, in Düsternis gehüllt, der eigentliche Grabraum, aus dem ein muffiger Geruch dringt.

Meisterinformationen:

Wenn man die Götterstatuen genauer untersucht, kann man feststellen, daß in den leeren Augenhöhlen wohl einst Edelsteine befestigt waren.

Falls die Helden sich hier ungewöhnlich laut benehmen, sollte der Meister sich dies notieren oder merken.

A3 Grabraum

Allgemeine Informationen:

Der Grabraum mißt 4 mal 4 Schritt und ist 3 Schritt hoch. Im Zentrum des Raumes steht ein mächtiger Basaltklotz.

Spezielle Informationen:

Genauere Untersuchungen hängen von der Beleuchtung ab: Durch den schmalen Eingang dringt zu wenig Licht, um Einzelheiten zu erkennen (vor allem, wenn einige Helden den engen Raum bevölkern). Eine Öllampe würde den Raum ausreichend erhellen, Fackeln vollständig.

Wände: Die Wände des Raumes sowie die Decke sind mit verblaßten Wandgemälden verziert. Sie zeigen allgemeine Schlachtenszenen, an der Hinterwand, jenseits des Altarblocks, sind auch Dämonengestalten zu erkennen, und von der Decke blicken die vier Götter durch aufgemalte Wolken.

Altar: Der Altar besteht aus massivem schwarzem Basalt. An seiner Oberfläche sind dicke Schichten von Wachstesten zu sehen. Die Vorderseite zeigt eine kunstvolle Inschrift.

Dahinter: Links hinter dem Altar liegt eine herausgebrochene Steinplatte mit einem Eisenring, auf deren Oberfläche ein großes, geheimnisvolles Zeichen zu sehen ist.

Direkt hinter dem Altar ist eine Öffnung, die offensichtlich von der Platte verschlossen war. Darunter führt eine steile Treppe unter dem Altar in die Tiefe.

Rechts liegt ein uraltes Skelett, dessen Kleidung und Knochen bei den ersten Berührungen zerbröseln.

Meisterinformationen:

Altar: Die Inschrift im Altar war ursprünglich mit Gold ausgelegt, das fein säuberlich herausgekratzt wurde. Auch zwei eingelegte Wappenschildchen wurden herausgebrochen, so daß sie nicht mehr zu identifizieren sind. Die Inschrift in Bosparano kann allerdings noch immer gelesen werden. Sie besagt im Wesentlichen, daß Siegrain vom Berg hier seine geliebte Gattin Leonore bestattet hat, preist deren Heldentaten sowie die Götter, und belegt jeden mit einem Fluch, der die Ruhe der Toten stört.

Platte: Das Zeichen auf der Deckplatte kann nur von einem Magier erklärt werden: Es ist eine magische Rune, die wirklich einen Grabräuber töten könnte. (Ein heutiger Magier würde dies mit "möglicherweise" ergänzen - das Wissen um derartige Schutzrunen ist in den Magierkriegen verloren gegangen.)

Skelett: Das Skelett ist das eines Plünderers, der dem Fluch schon vor etlichen Jahrhunderten zum Opfer gefallen ist. Wenn man es genau untersucht, kann man die verkohlten Fingerknochen entdecken ..

Treppe: Durch den Treppenschacht sind aus der Krypta unter dem Altar eventuell leise Geräusche zu hören. Falls die Helden sich allerdings ihrerseits nicht eher leise verhalten haben (oder bereits vor dem Eingang lärmten), sind die Verursacher der Geräusche gewarnt.

Die Treppe ist recht steil und ziemlich schmal. Außerdem ist die Krypta stockdunkel, falls die Grabräuber gewarnt sind.

A4 Krypta

Allgemeine Informationen:

Auch die Krypta mißt 4 mal 4 Schritt und ist 3 Schritt hoch. Entsprechend zum Vorraum darüber schließt allerdings noch ein Anbau von 2 mal 1,5 Schritt und 2,5 Schritt Höhe an.

Spezielle Informationen:

Ohne Lichtquelle (ob von den Helden oder den Grabräubern) ist hier nichts zu sehen. Der modrige Geruch ist schon deutlich strenger.

Die Treppe führt fast bis vor den Anbau, in dem ein mächtiger Sarkophag aus gelbem Sandstein steht. Der schwere Deckel ist nach hinten gekippt worden.

An der Wand hinter dem Sarkophag ist eine massive Basaltplatte mit einer Inschrift befestigt.

Rechterhand liegen auf dem Boden einige Tonvasen, blinkendes Metall und Jutesäckchen auf einem Haufen.

Zur Linken befindet sich ein hüfthoher Stapel Bauholz.

Meisterinformationen:

Mehr als diese Beobachtungen kann kein Held machen, selbst mit ausreichender Beleuchtung. Denn zunächst gilt es, sich mit drei Grabräubern auseinanderzusetzen, die sich hier verstecken.

Wenn die drei Männer nicht durch ungewöhnlich leises oder schnelles Vorgehen der Helden überrascht werden, so löschen sie ihre eigenen Öllampen (bei dem Beutehaufen) und verstecken sich in den beiden Ecken neben der Treppe bzw. hinter dem Sarkophag.

Taktik: Das Vorgehen der Grabräuber hängt davon ab, für wie gefährlich sie die Eindringlinge halten: Einen oder zwei Brig-Loer Bauern würden sie hemmungslos niedermachen, einen einzelnen Bewaffneten versuchen sie zu überrumpeln; bei mehreren würden sie versuchen, sich den Fluchtweg freizukämpfen.

Am unterhaltsamsten ist sicherlich ein Räuber, der glücklich zwei Helden entwischt und dann im Grabraum einem weiteren Helden in die Hände fällt ..

Angesichts einer offensichtlichen Übermacht würden die Grabräuber allerdings verzweifelt bis zum Tod kämpfen. Auf Grabfrevl steht - wie bereits erwähnt - ein grausiger Tod!

Die Werte der Grabräuber:

MU: 12; **LE:** 30; **AT:** 9; **PA:** 7; **RS:** 1; **TP:** 1W+3;

MK: 13

Die beiden versteckten Räuber links und rechts der Treppe benützen die freie Kampfunde durch die Überraschung, um einen Eindringling von der Treppe zu zerren und zu Fall zu bringen (KK-Probe für einen Helden, um zu widerstehen, bei Mißlingen GE-Probe, um nicht zu fallen und 1W LP und noch eine KR zu verlieren).

Kampf: Versuchen Sie, die Einrichtung des Raumes in den Kampf einzubeziehen: Wer von der Treppe nach

unten kämpft, macht zusätzlich 1 TP, kann dafür mit einer GE-Probe von den Beinen geholt werden. In die Enge getriebene Räuber werfen mit Tonvasen, Lehm oder Holzstämmen. Lassen Sie sich von einer typischen Kneipenschlägerei inspirieren ..

Die Helden erhalten die Monsterklasse der Räuber als Abenteurpunkte, wenn sie diese töten, überwältigen oder sich mit ihnen arrangieren, nicht aber, wenn sie sie ohne jeden Einsatz entkommen lassen.

Verhör: Die Helden sollten zumindest einen Räuber gefangen nehmen, um folgende Informationen zu erhalten: "Wir sind unschuldig! Wir haben das alles bloß gefunden! Wir wollten nicht .. usw." (Zunächst versuchen die Räuber natürlich, ihr Leben vor den vermeintlichen Gesetzeshütern zu retten.)

"Wir räumen seit einem Jahr hier die Gräber aus. Dieses hier ist unser Versteck, weil's schon längst geplündert war. Außerdem .." (Offensichtliches Zögern, erst nach Drohungen wird fortgesetzt.)

"Der Meister hilft uns, dafür bewachen wir den Eingang da."

(Zögern, Drohungen.)

"Der Meister ist ein feiner Herr aus Punin. Er wohnt hier."

(Zögern, Drohungen.)

"Er hat langes, schwarzes Haar, ein blasses Gesicht. Er hinkt und ist sehr schweigsam. Er ist sehr reich und gebildet."

(Schweigen.)

"Bitte laßt mich laufen, ich tu's auch nie wieder .."

Was die Helden mit Gefangenen machen, bleibt ihnen überlassen. Keiner der Gefangenen läßt sich jedoch dazu bringen, die Räume des Meisters zu betreten.

Spezielle Informationen:

Beute: Die Beute der Grabräuber besteht aus Tongefäßen ohne Wert, größtenteils ohnehin zerschlagen. Der Inhalt: 46 uralte Münzen aus Gold, Silber und Erz, sowie einige Schnallen, Knöpfe und Kettenglieder.

Wände: Die zwei Seitenwände der Krypta sind mit je drei Steinplatten geschmückt. Sie zeigen in kunstreicher Reliefdarstellung, rechts vom Sarkophag beginnend und dann reihum, sechs Episoden aus dem Leben der Toten: 1. Die 16-jährige Leonore beim Ritterschlag, 2. Die Hochzeit Siegrains und Leonores, 3. Die Versammlung der Rebellen, 4. Die Schlacht: Rebellen rechts, Dämonen links, Götter in der Mitte, 5. Leonores Tod im dichtesten Kampfgetümmel, 6. Trauerfeier mit Kaiser und Mumifizierung der Toten. Ausgerechnet die fünfte Platte (Mitte der Nordwand) ist durch zwei eiserne Haken verunstaltet, die nachträglich als Halterung in den Stein getrieben wurden.

Boden: Die gesamte Nordwand, vor allem aber die linke Ecke, sind durch Häufchen von Lehm und Erdreich verschmutzt.

Sarkophag: Selbst der gelbe Grabkasten mit den eingepprägten Löwenreliefs ist geplündert, der Deckel rücksichtslos aufgebrochen. Allerdings scheint diese Plünderung nicht so lange wie alle bisher entdeckten zurückzuliegen. In der Staubschicht im Inneren des Sarkophages ist ein humanoider Abdruck zu entdecken, als hätte die Mumie noch bis vor kurzem hier gelegen.

Basaltplatte: Die schwarze Platte hinter dem Sarkophag ist eine Gedenktafel für die Verstorbene. Hier sind auch die Wappentäfelchen nicht entfernt worden: Sie zeigen jeweils einen roten Löwenkopf (einmal männlich, einmal weiblich) auf schwarzem Grund.

Meisterinformationen:

Beute: Das Geld ist so alt, daß selbst ein weitgereister Händler den Wert nur annähernd schätzen kann - dafür

braucht man einen echten Experten (siehe Teil 3). Das restliche Metall ist praktisch wertlos - beim Schmied: 20 Heller.

Wandplatte: Die eingeschlagenen Eisenhaken dienen dazu, die Steinplatte bewegen zu können. Wenn man kräftig daran anzieht, rutscht sie aus der Halterung und sackt zu Boden. Die Haken gehen durch die ganze Platte, so daß man sie auch von der anderen Seite aus anheben kann. Jenseits der Platte beginnt ein unterirdisches Versteck, das von einem skrupellosen Magier geschaffen wurde. Er benützt die Grabräuber als Wachen und zur Tarnung, hilft ihnen zuweilen sogar beim Schätzen ihrer Beute. Die meiste Zeit beschäftigt er sich aber mit seinen Experimenten ...

Mumie: Die Mumie wurde tatsächlich erst vor einem Jahr geraubt.

Das unterirdische Versteck

B1 Anbau

Allgemeine Informationen:

Der Anbau ist eine Kammer mit einem Grundriß von 1 mal 1 Schritt und 2 Schritt Höhe. Gegenüber befindet sich eine schwere Pinienholztür. Die zwei Seitenwände sind mit groben Holzbohlen verkleidet. Boden und Decke bestehen aus festgestampftem Lehm.

Spezielle Informationen:

Mehr als zwei Personen können sich in der Kammer nicht zugleich aufhalten.

Der erste Eindruck wird auch durch weitere Untersuchung bestätigt: eine grobe Tiefbau-Arbeit ohne jede Raffinesse.

Meisterinformationen:

Die Tür ist auf der anderen Seite mit einem einfachen Eisenriegel versperrt. Ein kräftiger Tritt (KK-Probe+2) oder ein Rammstoß mit der Schulter (KK-Probe, 2 TP, Sturz in den folgenden Raum) läßt den Riegel aus der Halterung brechen und die Tür weit aufliegen. Ein 'Foramen' mit 3 ASP reicht für eine fast lautlose Öffnung des Riegels aus.

Der anschließende Raum wird von einem Troll bewacht, der sofort angreift.

Von der Art, wie die Tür geöffnet wird, hängt ab, ob ein Held ihm direkt vor die Füße fällt, oder ob er ihm kampfbereit entgegentreten kann.

B2a Wachraum

Allgemeine Informationen:

Der würfelförmige Raum liegt einen einen halben Schritt tiefer, mißt 3 mal 3 Schritt und ist 3 Schritt hoch. An der gegenüberliegenden Nordwand führt ein offener Durchgang weiter.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist dunkel wie alle anderen, hier schlägt einem allerdings ein erstickender Gestank von Schweiß und Exkrementen entgegen.

Die Wände des Raumes sind aus festem Erdreich, mit einigen Holzbalken abgestützt. Auch im Mittelteil des Raumes stehen zwei Stützbalken. Im Boden ist eine Art Eisenrost eingelassen.

An der Ostwand kauert ein haariger Riese, der fast den halben Raum ausfüllt. Der über drei Schritt große Troll ist angekettet und greift sofort an. Auffälligstes Merkmal ist aber, daß seine Arme fehlen; stattdessen hat er an den Schultern zwei frisch verheilte blutrote Aushöhlungen!

Meisterinformationen:

Dem noch nicht ganz ausgewachsenen Troll wurden von dem wahnsinnigen Zauberer beide Arme amputiert. (Mit diesen hat er seine Schöpfung - einen Homunkulus! - ausgestattet.) Da der bedauernswerte Troll seit Monaten hier eingepfercht ist, reagiert er auf jedes Lebewesen mit tobsüchtiger Wut. Dabei tritt er mit seinen mächtigen Beinen nach allem, was sich bewegt. Die Kette erlaubt ihm - wie die Helden ausprobieren können - den ganzen Raum mit seinen Tritten zu erreichen, mit Ausnahme eines schmalen Streifens an der Westwand.

Die Werte des armlosen Trolls:

MU: 22; **LE:** 40; **AT:** 7; **PA:** 3; **RS:** 3; **TP:** 2W+2; **MK:** 35

34 35 25 23 20 12 8 7

Wann immer ein Tritt des Trolls 10 oder mehr Trefferpunkte (nicht Schadenspunkte) erzielt, wird das Opfer an die nächste Wand geschleudert und kann in der folgenden Kampfrunde nichts tun. Solange so ein Opfer sich nicht bewegt, andere Helden jedoch schon (auch wenn sie nicht erreichbar sind), wird sich der Troll mit letzteren beschäftigen. Wenn der Meister will, kann er die zwei Stützpfö-

sten durch verirrte Tritte oder dagegen geschleuderte Helden anknacksen und Einsturzgefahr vortäuschen. Stellen Sie den armlosen Troll als gefährlich, aber auch mitleiderregend dar. Wie auch immer die Helden den Raum überwinden, sie erhalten die AP - bevorzugt allerdings solche Helden, die besonders mutig sind oder eine friedliche Lösung erzielen.

Kette: Die Kette des Trolls ist an einem Halsband befestigt und führt zu einer massiven Halterung an der Wand. Bei genauerer Betrachtung erkennt man, daß die Kette durch die Wand hindurch läuft. Von dem Gangstück C8 aus kann man nämlich die Kette von hinten einholen und den Troll so an die Wand zurren, damit man unbehelligt den Wachraum passieren kann. Genau das ist es, was der Meister tut, wenn er sein Versteck verläßt; außerdem füttert er bei diesen Gelegenheiten den halbverhungerten Troll, der sich zum Essen hinknien muß und darüber sogar seinen Haß auf seinen Peiniger ignoriert.

B2b Durchgang

Allgemeine Informationen:

Der Durchgang mißt wieder 1 mal 1 Schritt und ist 2 Schritt hoch. An der Nordseite schließt ein von links nach rechts führender Gang an.

Auch hier sind die Seitenwände mit Holzbohlen verkleidet, Boden und Decke aus festgestampftem Lehm.

Spezielle Informationen:

Wo der Gang anschließt, ist im Lehmbohlen eine feine Ritze zu erkennen. Auf der Seite zum Wachraum sind die Eisenstäbe des Rostes im Lehm eingelassen.

Meisterinformationen:

Der im Boden eingelassene Rost aus Eisenstäben, 1 mal 2 Schritt, ist in Wirklichkeit eine hochklappbare Gittertür. Wenn weiter in den folgenden Gängen Fallen ausgelöst werden, wird gleichzeitig mit Erklängen des Alarms der Lagerungsbolzen (siehe Pfeilchen) entsichert, worauf das Gegengewicht, der Boden von B2b, wegkippt und das hochschnellende Gitter den Rückweg versperrt - zusätzlich zu der Grube von 1 mal 1 Schritt und 2 Schritt Tiefe. Um die Gittertür wieder zu öffnen, muß sie wieder gesichert werden (mit einem Schlüssel von Gang C1 aus) und der abgekippte Boden mit einer Art Schürhaken hochgezogen werden (GE- und KK-Probe gleichzeitig).

C1 bis C10 Gangsystem

Allgemeine Informationen:

Folgende Gemeinsamkeiten gelten für die anschließenden zehn Gangstücke: Alle Gänge sind 1 Schritt breit und 2 Schritt hoch. Boden, Wände und Decke sind stets aus festgestampftem und -geklopftem gelblichen Erdreich. Auf jedem Schritt wird der Gang durch ein Balken-Dreiseit abgestützt.

Spezielle Informationen:

Die Gänge haben keine eigene Beleuchtung, ohne mitgeführte Lichtquellen ist es stockdunkel. Allerorten bilden sich kleine Pfützen, und ständig tropft von oben Flußwasser herab. Das ständige Tropfen erzeugt eine nervenaufreibende Geräuschkulisse. Alle Gänge sind von einem modrigen Geruch erfüllt. Für größere Bewegungen ist kein Platz, es ist kaum möglich, daß zwei Personen aneinander vorbeikommen.

Meisterinformationen:

Das Gangsystem wurde von Wühlschraaten einfach, aber effektiv ausgetunnelt. Die Balken haben sichernde, nicht tragende Wirkung. Wenn einer der beiden Stützbalken oder der Querbalken weggeschlagen wird, bröseln Lehm herab. Einsturzgefahr besteht erst, wenn die Dreiseite auf einigen Schritt Länge entfernt werden.

In jedem der Gänge sind verschiedene Besonderheiten zu finden, in erster Linie Einbauten, die dazu dienen, Eindringlinge lebend zu fangen, und Gerätschaften, die vom ständigen Ausbau der Anlage stammen. Diese Besonderheiten werden im folgenden einzeln beschrieben.

C1 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist etwas mehr als 10 Schritt lang. Im Osten biegt er nach rechts ab, am Westende liegt eine Kreuzung, ehe der Gang unausgebaut endet.



Spezielle Informationen:

Bei Betreten des Ganges erblickt man zunächst an der Gegenwand eine hölzerne Tafel. Sie zeigt eine Krone, den Greifen des Gesetzesgottes Praios, den Raben des Totengottes Boron, und eine Inschrift: "Hüte dich, Grabfrevler, die unausgebauten Gänge zu betreten."

Direkt daneben lehnt ein eiserner Schürhaken von 1 Schritt Länge.

Das rechte Gangstück nach Osten wirkt eher unbenutzt und anscheinend einsturzgefährdet.

Im linken Gangstück nach Westen ist eine Schütte zu sehen, wie man sie zum Tragen von Baumaterial verwendet. Vor dem unausgebauten Gangende ist etwas Blinkendes in der Decke eingelassen.

Meisterinformationen:

Blinken: Der Gang soll alle Eindringlinge nach Westen lenken. Das Blinkende ist ein alter Silbertaler (Wert: 6 Heller) an einer Schnur.

Falle: Nach zwei Schritt ist die erste Falle angelegt. Die Fallgrube ist bereits fertiggestellt, der unterirdische Zugang jedoch nicht. Daher ist die Falle vorläufig gesichert. Sie wird erst entschert, wenn eine der nächsten Fallen ausgelöst wird. Ihr derzeitiger Zweck ist nur, letzte 'Überlebende' beim Rückzug einzufangen. Sie ist auch die einzige, bei der das Opfer von oben befreit werden kann (und muß).

Ende: Das unausgebaute Ende des Ganges im Westen ist mit Schutt und Balken verrammelt, ein deutliches Glukern dringt aus dem Erdreich ringsum. Die Gangbiegung entstand weniger wegen raffinierten Verteidigungsüberlegungen, als weil die Wühlschrate hier dem Grundwasser der Brigella zu nahe kamen.

C2 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist über 9 Schritt lang. Im Süden endet er unausgebaut, im Norden biegt er nach rechts ab.

Spezielle Informationen:

Im Boden der Südhälfte sind die tiefen Abdrücke von Schienen und Bohlen zu sehen, die Teile selbst sind jedoch entfernt worden.

Die nördliche Hälfte ist besonders feucht: Nach wenigen Schritten hat sich eine besonders große Lache gebildet, etwas weiter ist auf der linken Seite eine kleine Quelle, die mit Steinchen kniehoch ummauert ist.

Das Ende des Ganges vor der Abbiegung wirkt unreinlich, Gemüseabfälle bedecken den Boden.

Meisterinformationen:

Die Quelle ist ein besonders hartnäckiger Wassereintrich, den die Wühlschrate als kleine Wasserstelle gebändigt haben. Leider ist inzwischen eine Riesenamöbe

von einem Schritt Durchmesser eingedrungen, die jeden angreift, der ins Wasser greift.

Die Werte der Riesenamöbe:

MU: 20; **LE:** 25; **AT:** 12; **PA:** 0; **RS:** 0; **TP:** 1W+3;

MK: 15

C3 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 6 Schritt weit von einer Südabbiegung im Westen zu einem Quergang im Osten.

Spezielle Informationen:

Dieses Gangstück ist besonders mit Abfall verreckt, allorten liegen Kohlstrünke, Apfelreste und Lauchblätter. In der Wand, gleich bei der Biegung, sind Steinchen in die Lehmwand gedrückt, die das Wort "Müll" bilden.

Im Boden sind deutliche Ritzen beim zweiten, beim dritten und beim sechsten Balken-Dreiseit zu sehen.

Meisterinformationen:

Direkt nach der Biegung lauert die erste 'echte' Falle: Eine Platte des Bodens von 1 mal 1 Schritt (Feld D14, markiert mit x) sackt weg, eine entsprechende Gegenplatte vor dem Opfer kippt hoch, und das Opfer stürzt 3 Schritt tief in eine Fallgrube (D1a). Reaktionsschnelles Vorwärtsspringen nützt nichts, da vor dem Opfer die Gegenplatte hochklappt (Boing!).

Nachdem sich die Falltür geschlossen hat, kann man an beiden Enden der Platte deutliche Ritzen erkennen (wobei die über der Kippachse vorgetäuscht ist) - Absicht des Konstrukteurs, damit die Begleiter des Opfers glauben, von nun an Fallen entdecken zu können. Auch am Ostende des Ganges ist so eine verwirrende Ritze im Boden. Der Müll und das Schild dienen nur dazu, den Begleitern des ersten Opfers eine scheinbar vernünftige Erklärung zu geben: Der Held ist irrtümlich in einen Müllschacht gestürzt. (Schadenfreude beeinträchtigt das logische Denkvermögen.)

Was alles getan wurde, um ein Entkommen oder Befreien aus der Falle unmöglich zu machen, wird beim Fallenraum (D1) beschrieben.

C4 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der kurze Gang verläuft etwa 5 Schritt weit. Im Süden ist er unausgebaut, der Boden mit auffällig viel grobem Schutt bedeckt. Im Norden mündet der Gang in einen Quergang. Kurz davor ist auf der linken Seite ein hüfthoher Stapel Bauholz gelagert.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

Der Bauholzstapel tarnt die nächste Falltür: Die folgende Bodenplatte (Feld H17, markiert mit x) kippt abwärts, die Gegenplatte mitsamt dem festgenagelten Holzstapel hinter dem Opfer kippt hoch. Instinktives Zurückspringen nützt daher nichts, vorwärts wartet die Wand, und zur Rechten versperrt ein weiterer Holzstapel den Weg (den man fast unweigerlich jetzt erst entdeckt).

Beachten Sie, daß das Gewicht eines hinten stehenden Helden das Kippen des vorderen verhindern kann. Erst wenn die Gegenbelastung wegfällt, wird die Falle ausgelöst - möglicherweise also beim letzten Held! Die Falle ist etwas träge austariert, sodaß sie erst bei voller Belastung reagiert, dann aber blitzschnell.

Für den überraschten Helden folgt ein Sturz in Fallgrube D1c.

C5 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 7 Schritt lang, zweigt im Westen nach Süden ab und endet im Osten vor einer Holztür. Jeweils auf einem Drittel des Weges münden in der Südwand Gänge ein. In der Mitte des Ganges steht ein Holzstapel an der Wand.

Spezielle Informationen:

Die Holztür wirkt ähnlich massiv wie die vor dem Troll-Wachraum. Daneben steht ein alter Blecheimer am Boden. Nach Westen zweigt der Gang zwar ab, aber eine Fortsetzung geradeaus scheint mit Brettern vernagelt zu sein. Dahinter sind Lichtreflexe und Bewegungen zu erkennen.

Meisterinformationen:

Dieser Gang beglückt die Helden mit gleich vier Falltüren: Kaum ein Schritt ist hier ungefährlich.

Falle 2: Die erste Falle ist die bereits in Gang C4 beschriebene. Der dabei so störende zweite Holzstapel verbirgt gleiche eine zweite, ebenso aufgebaute Falle (Feld J17, markiert mit x, Sturz in Fallgrube D1d). Es ist also möglich, mit einem vorsichtigen diagonalen Schritt um die Ecke festen Boden unter den Füßen zu behalten.

Falle 3: Wenn man diesen Trick an der westlichen Abbiegung nochmal versucht, steht man vor einem toten Ende. Dabei rutscht man aber auf dem Boden aus, der mit einer dicken Schicht Schmierfett präpariert ist, und fällt (hoffentlich) direkt auf die Platte der dritten Falle (Feld E17, markiert mit x, Sturz in Fallgrube D1b). Die kreuz und quer genagelten Bretter verbergen keine Fortsetzung des Ganges, sondern einen großen Silberspiegel - Licht und Bewegungen stammen von dem Beobachter selbst.

Falle 4: Auch die Holztür im Osten ist eine reine Attrappe. Die davor liegende Klappe (Feld L17, markiert mit x, Sturz in Fallgrube D1e) ist die vierte, die mit dem dahinter hochklappenden Gegenstück funktioniert - und das Opfer schon unrettbar einsperrt, ehe es hinunterfällt. Der Eimer direkt auf der Falltür ist wiederum festgenagelt.

C6 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist genau 5 Schritt lang. Im Norden mündet er in einen Quergang, kurz vor dem Südende biegt ein Gang nach Osten ab. Am Südende liegt eine von milchigem Licht erfüllte Kugel auf dem Boden.

Spezielle Informationen:

Wegen der Leuchtkugel, die etwa Melonengröße hat, ist dieser Gang nicht völlig dunkel. In der Mitte des Ganges und an der Einmündung des Seitenganges verlaufen Ritzen quer durch den Lehm Boden.

Meisterinformationen:

Dieser Gang enthält lauter Köder ohne Falle und dient dazu, die Eindringlinge den letzten Nerv zu kosten. Kaum jemand wird jetzt noch wagen, direkt zu der milchigen Kugel (billiges Glas mit Glühwürmchen, 10 Silbertaler) zu gehen - aber wer wird sie schon ignorieren wollen? Die vorgetäuschten Ritzen tun ihr übriges zur völligen Reizüberflutung. Zudem soll dieser Gang die wenigen Überklugen, die unbehelligt über den Geheimgang hierher gelangt sind, in den Fallenbereich locken.

C7 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 7 Schritt weit. An beiden Enden mündet er in Quergänge, auf halbem Weg schließt in der Südwand ein weiterer Gang an.

Spezielle Informationen:

Im östlichen Quergang verlaufen hölzerne Schienen, die an einem Prellbock zur Linken enden.

Meisterinformationen:

Dieser Gang enthält eine letzte Falltür (Feld N14, markiert mit x, Sturz in Fallgrube D1f), die jemanden, der den Höllenparcour überstanden hat, nun wieder mit einer vor ihm hochklappenden Gegenklappe überrascht. (Gerade als man sich angewöhnt hatte, immer vorwärts zu springen ...)

Falls jemand über den Geheimgang hierher vorgedrungen ist, ist dies vermutlich seine erste Falle und dementsprechend überraschend.

Für den Ortskundigen jedoch, der direkt aus dem einmündenden Geheimgang nach Osten abbiegt, birgt dieser Gang keinerlei Gefahren.

C8 Hauptgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 4 Schritt weit von der Einbiegung im Norden und beschreibt einen weiteren scharfen Knick im Süden.

Spezielle Informationen:

An der Ostwand stehen drei mannshohe Schilfmatten angelehnt, die nördlichste davon trägt eindeutige Blutspuren. Hinter der Kurve befindet sich eine kräftige Kettenwinde, die Kette verläuft durch ein Loch in der Westwand.

Meisterinformationen:

Diese Winde ist es, mit der der Hausherr den Troll 'an die Kette legt' bzw. 'an die kurze Leine nimmt', ehe er es wagt, den Wachraum zu passieren. Natürlich kann die Kurbel eingerastet werden, um ein Zurückdrehen zu verhindern.

Die Schilfmatten waren ursprünglich Unterlage bei einem der blutigen Experimente des Meisters (nein, nicht bei den Ihren, lieber Meister des Schwarzen Auges). Nun stehen sie hier, um den Geheimgang zu verbergen. Wer inzwischen die Denkweise des Planers kennt, wird ahnen, daß die blutbedeckte Matte der Blickfang ist, der zum 'Dahinterschauen' einlädt, und daß die zweite Matte dazu dient, die Geduld des Suchenden zu strapazieren, damit er bei der dritten nachlässig ist. Hier befindet sich nämlich keine Wand dahinter, sondern ein Vorhang aus schwerem Stoff, der so massiv mit gelbem Lehm bestrichen ist, daß man ihn kaum von der Wand unterscheiden kann. Man muß fest dagegen drücken, um zu bemerken, daß er nachgibt, oder Experte für Geheimtüren sein (Erfolg nur, wenn ausdrücklich gesucht wird).

C9a Geheimgang

Allgemeine Informationen:

Der Geheimgang verläuft 4 Schritt weit und biegt dann nach Norden ab.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist deutlich gepflegter und wird häufig begangen.

Meisterinformationen:

Keine.

C9b Geheimgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 8 Schritt weit von einer Abbiegung im Süden zu einem Quergang im Norden. Genau auf halber Strecke versperrt ein schweres Eisengitter den Weg.

Spezielle Informationen:

Schloß und Schlüsselloch des Gitters sind auf der Nordseite und von Süden aus wegen Querstangen nicht zugänglich.

Meisterinformationen:

Ein Einbrecher kann das Schloß nicht erreichen und daher nicht knacken.

Biegen: Um zwei Stangen zu verbiegen und sich durchzu-
zwängen, sind je Stange drei KK-Proben+10 und etwa

1W6 Spielrunden nötig. In jedem Fall können sich beliebige Helden (das schließt auch solche mit einem Brustkorb von KK:13 ein) und solche in Metallrüstungen nicht durchzwängen.

Brechen: Um das Gittertor zu zerstören, sind je Stange (zwei genügen) 50 Schadenspunkte nötig. Nur ein Held hat Platz, um zuzuschlagen. Wenn die Attacke mißlingt, tritt keine Beschädigung der Stange auf, dafür steigt der Bruchfaktor der Waffe um 1. Bei einem AT-Wurf von 20 oder wenn der Bruchfaktor 10 erreicht, bricht die Waffe.
Öffnen: Ein 'Foramen' benötigt 9 ASP (wobei der Meister den Zaubern den vorher fragt, wieviel er investieren will). Den Hauptschlüssel für das Gittertor trägt der Magier am Gürtel.

C10 Abraumstollen

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 12 Schritt weit, wobei der Boden nach Süden deutlich bergan verläuft. Im Süden endet die Rampe an der Decke, im Norden führt der Gang in einen größeren Raum. Der Boden ist auf der ganzen Länge bis zu dem Raum mit Schienen belegt, allerdings steht schon bei der Einmündung des Seitenganges ein Prellbock.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist von einem besonders starken Moder erfüllt, dazwischen mischt sich der deutliche Geruch von Feuchtigkeit und frisch aufgewühltem Lehm.

Die Schienen sind aus hellem Schnittholz, die untergelegten Bohlen aus dem sonst verwendeten Pinienholz.

Auf halbem Weg steht eine Kipplore, wie man sie in einer Mine verwendet, ebenfalls durchgehend aus Holz gefertigt und über und über mit Lehm verschmiert. Unter die Hinterräder sind zwei Holzkeile geschoben, um ein Zurückrollen zu verhindern.

Im Süden sind links und rechts hölzerne Hebelarme befestigt, die als Gegengewicht an einer 2 Schritt langen Steinplatte in der Decke befestigt sind.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sehr schnell eingedrungen sind oder gar kein Alarm ausgelöst wurde, finden sie hier die wiederbelebte Mumie der Leonore vom Berg, die hier entwürdigenderweise als Minensklave knechtet und die schwere Lore voll Abraum die Rampe hochschiebt.

Ausgang Die Steinplatte, die von der Baustelle (A1) aus unüberwindlich schien, kann von hier aus mittels des Gegenzuges geöffnet werden. Wenn die Hebelarme tief genug heruntergezogen werden, rasten sie ein, während sich die Platte weit genug hebt, um mit der Lore ins Freie zu gelangen. Für diese Art des Öffnens ist eine KK-Probe+20 nötig, wobei zwei Helden ihre KK addieren dürfen.

Lore: Um die vollbeladene Lore bergan zu schieben, ist eine KK-Probe+15 nötig; wegen des engen Ganges kann

ein Helfer nur seine halbe KK addieren. Wenn die beladene Lore frei rollen kann, entwickelt sie beträchtliche Kraft; der Prellbock kann sie stoppen, jeder Unglückliche in ihrem Weg erleidet 3W TP.

C11 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat einen Grundriß von 2 mal 3 Schritt und ist 2 Schritt hoch. Im Süden mündet der Stollen mit den Schienen ein.

Spezielle Informationen:

Die Seitenwände sind besonders gut abgesichert: Jeden halben Schritt ist ein Stützpfeiler in die Lehmmauer eingefügt, so daß die ebene Oberfläche erhalten bleibt.

Die Nordwand wird von einer einzigen massiven Steinplatte gebildet.

Meisterinformationen:

Bei dieser Platte handelt es sich um ein Kipptor, das genau deckend auf die Bodenfläche herabgeklappt werden kann, während auf der Gegenseite ein entsprechend großes Gegenstück hochklappt. Die Platte ist nämlich doppelt so groß wie ihr sichtbarer Teil. (Derartige Feinarbeit konnte nur auf magische Weise erreicht werden - siehe unten.) Der gesamte Bereich des eigentlichen Versteckes wird durch dieses Kipptor abgetrennt. Nur an der Innenseite befindet sich ein Öffnungsmechanismus, ein Hebel. Wenn man das Versteck vorübergehend verlassen will, muß das Kipptor währenddessen offenstehen (bzw. - liegen) bleiben.

Die Gefangennahme

D1a bis D1f Fallgrube

Meisterinformationen:

Helden, die in die sechs Fallen geraten, stürzen in eine von sechs Fallgruben.

Szenenwechsel: Um den anderen Helden nicht zu verraten, was ihrem verschwundenen Gefährten zugestoßen ist, schlagen wir Folgendes vor:

Sie erklären dem Spieler, daß im Interesse der Spannung seine Handlung nachgeholt werde. Er könne die Erlebnisse der Anderen weiterverfolgen (wenn er wolle, Helden mit hohem KL-Wert auch Tips geben). An passender Stelle erfolge dann ein 'Filmschnitt' zu ihm und seinen Erlebnissen. Die folgenden Beschreibungen werden also erst aktuell, wenn möglichst alle Helden gefangen sind.

Befreiung: Die zurückgebliebenen Helden müssen feststellen, daß alle Befreiungsversuche vergeblich sind: Denken Sie daran, daß das Verschwinden eines Helden mit Lichtquelle eventuell die anderen im Dunkeln zurückläßt. Ein Sicherungseil um den Abgestürzten wird von der Kante der Falltür gekappt. Die Ritzen um die Falltür sind viel zu fein. Wenn man ein bißchen kratzt, stellt man fest, daß Falltür und Rahmen aus massivem Stein sind, zur Tarnung mit zwei Fingerbreit Lehm bestrichen. Ein Ansatzpunkt zum Aufbrechen läßt sich nicht finden.

Alarm: Die Auslösung der ersten Falltür läßt das Fallgitter im Durchgang (B2b) sich schließen und die Grube davor sich öffnen. Außerdem wird über einen weiteren Seilzug das zugehörige Glöckchen im Verlies (D2) zum Klingeln gebracht.

Allgemeine Informationen:

Der Held stürzt 3 Schritt tief. Er befindet sich am Grund eines Schachtes von 1 mal 1 Schritt, in einem passend großen

Käfig, der in 2 Schritt Höhe oben offen abschließt. Nach Norden verläuft ein kurzes Gangstück, das nach 4 Schritt (D1a und D1f) bzw. 1 Schritt (D1b bis D1e) in einen Raum mündet.

Spezielle Informationen:

Der Schacht ist an und für sich stockdunkel. Ein dumpfer, erdiger Geruch kommt dem Opfer entgegen.



Der Käfig besteht aus bambusähnlichen, senkrechten Holmen aus dickstem Yaquirschilf, jeweils etwa mit 3 Finger Durchmesser. Der Boden des Käfigs ist mit einer einfachen Schilfmatte und etwas Stroh gepolstert, so daß man nicht durch die Holme auf den Boden prallt.

Auf der Westseite des Käfigs befindet sich eine Tür, die aber nicht benützt werden kann, weil direkt dahinter die Gangwand anschließt.

Der Käfig ist fahrbar, an der Unterseite sind vier einfache Scheibenrädchen angebracht. Er ist so maßgefertigt, daß er durch das 2 Schritt hohe Gangstück paßt, ohne daß mehr als ein Dolch Platz zwischen Wand oder Decke und den Holmen hat.

Meisterinformationen:

Beim Sturz erleidet der Held 1W SP (da man in schwererer Rüstung auch härter fällt). Bedenken Sie zunächst, daß der Sturz die meisten Lichtquellen auslöschen kann. Im Fall einer Fackel, die nicht erlischt, fängt das Stroh Feuer, und der Held ist gezwungen, selbst das 'Licht auszumachen'.

Entkommen: Falltür, Schacht und Käfig sind dazu konstruiert, Eindringlinge unversehrt zu fangen und ihnen keine Fluchtmöglichkeit zu lassen. Was die Handlung

angeht, ist es wichtig, daß Ihre Helden sich - nach einigen heldenhaften Ideen - in dieses Schicksal fügen. Erlauben Sie einige Untersuchungen, aber machen Sie die Vergeblichkeit klar.

Nach oben: Nach oben ist kein Rückweg möglich. Die Falltür ist 3 Schritt entfernt, im Käfig sind keine Querholme zum Klettern. Selbst wenn jemand hinaufreichen kann: Die Steinplatte ist massiv, und Attacken sind wegen Höhe und Enge kaum durchführbar.

Ausbrechen: Für ein Durchbrechen der Käfigholme gilt Ähnliches: Es ist zu wenig Platz für kräftige Schläge. Sägen mit improvisierten Werkzeug dauert etwa 1 Stunde, um nur einen Holm herauszuschneiden. Bis dahin ist längst einer der Wächter (siehe unten) angekommen.

Betäubung: Helden, die sich partout nicht 'ergeben' wollen, weisen Sie auf die Strapazen hin: Vom Sturz halb bewußtlos, inmitten des lähmenden Gestankes, in völliger Finsternis bzw. einer verqualmten Zelle.

Außerdem befinden sich zwischen dem Stroh Moosbällchen, die mit einem starken Schlafmittel getränkt sind. Sie reichen nicht aus, um jemanden in Schlaf zu versetzen (sofern er nicht voll inhaliert oder sie verspeist), aber zusammen mit den anderen Faktoren lösen sie starke Lethargie aus.

Verteidigungsmaßnahmen

Meisterinformationen:

Der Herr der unterirdischen Anlage, der Magier Irschan, wird versuchen, alle Helden, die nicht in Fallen geraten sind, gefangenzunehmen. Er rechnet schon länger mit einem Suchtrupp aus dem Dorf und hat natürlich keine

Interesse, daß jemand entkommt und mit den Bewaffneten der Baronin oder gar des Grafen zurückkehrt. Möglicherweise ist er durch Lärm der eingedrungenen Helden bereits recht gut über ihr Kommen, ihre Anzahl und die Art ihres Vorgehens informiert.

Der Magier

Spezielle Informationen:

Irschan Chasmir ist eine gleichzeitig elegante und widerwärtige Erscheinung. Er dürfte etwa 40 Jahre sein und aus der hiesigen Gegend stammen. Sein schwarzes Haar ist im Nacken zu einem festen Knopf geflochten. Sein verlebtes Gesicht ist nach höfischer Art hell gepudert, was aber eine häßliche rote Narbe über Wange und Hals kaum verbergen kann. Er schmückt sich mit einem Prunkdolch und Ringen. Ein aufdringlicher Geruch von Rosenöl umgibt ihn, der aber in der stickigen Luft eine echte Wohltat ist.

Meisterinformationen:

Irschan Chasmir, Magier der 7.Stufe:

MU: 14; KL: 15; CH: 14; GE: 10; KK: 10;

LE: 32; AT: 10; PA: 8; TP: 1W+2; RS: 1; AE: 52.

Ausrüstung: 5 Silbertaler;

tulamidischer Krummdolch;

6 Kupferinge (je 5 Silbertaler);

eiserner Hauptschlüssel für Gittertore (B2, C9b, D2);

kleiner Bronzeschlüssel für Schatztruhe.

Suche nach den Helden

Meisterinformationen:

Irschans gesamte Anlage ist - wie bereits erklärt - darauf ausgelegt, Eindringlinge voneinander zu trennen, unversehrte Gefangene zu machen, und eventuelle Versprengte umgehen und einfangen zu können. Das Fallgitter im

Durchgang (B2b) sorgt dafür, daß ein Entkommen zu mindest einige Zeit dauert.

Zunächst wird Irschan daher einen Suchtrupp aus seinen Sklaven, nämlich den Wühlschraaten und der Mumie Leones, bilden.

Wühlschrate: Die Wühlschrate sind 1,5 Schritt hoch und von knolliger Gestalt. Sie haben schwarze Rattenaugen, scharfe Zähne und kräftige Schaufelhände. Ihre steinharte Haut macht sie fast unverwundbar. Sie werden sich darauf beschränken, die Helden zu bedrängen und ihre Arme festzuhalten (KK:15). Aggressiveres Verhalten hat ihnen Irschan im eigenen Interesse ausgetrieben.

Die Werte der Wühlschrate:

MU: 6; LE: 30; AT: 7; PA: 3; RS: 8; TP: 1W+4; MK: 15

Mumie: Die sterblichen Überreste der Heldin Leonore vom Berg, wiederbelebt von einem zweitklassigen Nekromanten! Selbst ihr untoter Leichnam ist noch eine imposanten Gestalt, breitschultrig und doch weiblich unter all den Bandagen. Sorgen Sie dafür, daß auch der letzte Held begreift, mit wem er es zu tun hat.

Zumindest Krieger müßten sich aus Pietät weigern, die Mumie zu attackieren - zumal sie selbst nicht wirklich aggressiv vorgeht. Irschan lotst sie durch die Anlage (mit großen Schritten über die Falltüren!), im Vertrauen darauf, daß ihr reiner Anblick eine Flucht verhindert.

Übrigens - ein Hinweis für Unbelehrbare: Alle Waffen richten gegen Mumien nur halben Schaden an, Fackeln jedoch 2W.

Die Werte der Mumie:

MU: 30; LE: 35; AT: 7; PA: 7; RS: 2; TP: 1W+4; MK: 23

Magier: Wenn Sie den Magier spielen, denken Sie daran, daß er sehr intelligent, raffiniert und zudem gut vorbereitet ist.

Wenn er die Helden stellt, tritt der Magier vor und erklärt mit ausgesuchter Höflichkeit:

“Ihr seid in mein Reich eingedrungen. Ich darf euch bitten, eure Waffen zu übergeben und mir zu folgen. Ich hege keinerlei feindselige Absichten, aber ich denke, ich habe das Recht auf eine Erklärung und rücksichtsvolles Verhalten eurerseits.”

Irschan wird sich also mit unerschütterlicher Selbstsicherheit als rechtmäßiger ‘Hausherr’ benehmen und dies nicht zur Diskussion stellen.

Auf Fragen nach den Verschwundenen gibt er sich hilfsbereit:

“Nun, ich lebe hier sehr zurückgezogen, aber möglicherweise kann ich euch in meinem Labor helfen.”

Auch sonst wird er um keine Lüge oder vertröstende Antwort verlegen sein.

Weigerung: Falls die Helden sich nicht ergeben, schickt er in klassischer Manier des Bösewichtes seine langsamen, aber fast unverwundbaren Diener vor. In den engen Räumen und von zwei Seiten bedrängt, können die Helden kaum kämpfen, ohne sich gegenseitig oder gar selbst zu verletzen. Und natürlich kennen die Verteidiger (außer der Mumie) die Falltüren ..

Widerstand: Falls Irschan einen Kampf nicht vermeiden

kann, wird er versuchen, so viele Helden wie möglich kampfunfähig zu machen. Töten will er keinen von ihnen - für seine Experimente benötigt er lebende Opfer!

Helden, die bewußtlos geschlagen werden (5 LP oder weniger), und solche, die durch ‘Paralü’ gelähmt wurden, werden von den Sklaven zu Falltüren geschafft und in die Käfige geworfen.

Ein Opfer eines ‘HORRIPHOBUS’ wird sich ergeben oder blindlings durch die Gänge rennen, bis es unweigerlich in eine Falle gerät.

Flucht: Sollten Helden durchbrechen, wird sich Irschan schnell zum offenstehenden Tor (C11) und in sein Labor (E1) zurückziehen. Dabei wird er versuchen, die Helden zu einer unüberlegten Verfolgung zu animieren. Zum Beispiel ruft er mit schwacher, hoher Stimme: “Hilfe! Leute aus Brig-Lo ? Helft mir!”

Kapitulation: Helden, die sich ergeben oder Opfer eines ‘BANNBALADIN’ wurden, werden höflich durch das Labyrinth geleitet und schließlich zu einer der Falltüren geführt. Falls überhaupt nicht anders möglich, löst Irschan diese aus, indem er vorsichtig mit einem Fuß darauftritt.

Dann werden die Helden aufgefordert, dort “hinabzusteigen” (wobei “hinunterspringen” natürlich das richtigere Wort wäre). Beim geringsten Widerstand werden sie hinuntergestoßen.

Die Käfige

Meisterinformationen:

Nun kümmert sich Irschan um die früheren Gefangenen. Die Wühlschrate marschieren in die engen Gänge (D1a bis D1f) und zerren die Käfige bis an den Rand des Verliebes - sodaß man sie von dort aus wie im Tiergarten besichtigen kann, die Seitentür aber noch immer blockiert ist.

D2 Verlies

Allgemeine Informationen:

Das Verlies ist ein schmutziger Raum von 2 mal 11 Schritt und den üblichen 2 Schritt Höhe. An der Ostwand führt eine steile Rampe aufwärts zu einem Gitter in der Decke. In der Südwand münden insgesamt sechs Eingänge ein.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist an der Ostwand leicht beleuchtet, da dort Licht durch das Gitter fällt. Entlang der Mitte stützen vier Pfosten die Decke. Aus dem Verlies weht wieder abgestandene, dumpfige Luft heran, auch ein mattes Stöhnen ist zu hören. An der Westseite stehen Rollkäfige mit einigen halb nackten, völlig verwahrlosten Gefangenen.

An der Nordwand befinden sich ein Stapel Bauholz und zwei primitive Lager aus fauligem Stroh und darüber gebreiteten, verschmutzten Fellen. Dazwischen liegt Werkzeug.

Durch das Gitter in 2 Schritt Höhe kann man Teile eines

höherliegenden großen Raumes sehen, unter anderem einen Tisch mit den altersbraunen Knochen eines menschlichen Beins - offenbar aus einem Grab geraubte Skeletteile. Nahe beim Tisch ragt ein großer Hebel aus der Wand. An der Südwand ist neben jedem Eingang ein kleines Glöckchen angebracht.

Meisterinformationen:

Hier werden die Helden einige Zeit gefangen gehalten. Mindestens ein Wühlschrat bleibt stets bei den Käfigen. Durch das versperrte Deckengitter ist der eigentliche Laborbereich zusätzlich gesichert, falls jemand aus den Fallen entkommen kann.

Falls ein Magier ein 'FORAMEN' auf die Schlösser von Käfig oder Kerker anwendet, grinst der wachhabende Wühlschrat gemein und schließt wieder zu; die häßlichen Burschen genießen es, statt schwer zu arbeiten, die Gefangenen zu traktieren.

Übrigens: Da die Wühlschraten bereits mit Irschans 'BANNBALADIN' belegt sind, werden sie auch bei einem erfolgreichen Zauber eines Helden nichts für ihn tun, was Irschans Befehlen widerspricht (wohl aber anderes).

Die Gefangenen

Meisterinformationen:

Bei dem Gefangenen handelt es sich um die Entführten. Sie alle sind völlig geschwächt, da Irschan sie Tag für Tag mit magischen Mitteln ihrer Lebenskraft beraubt. Diese benötigt er, um eine Ungeheuer zu beleben, das er aus geraubten Skeletteilen, Lehm (und den Armen des gefangenen Trolls) auf götterlästerliche Weise geschaffen hat. Mhakbar, Fhadime und die anderen sind nach Wochen in

Ungewißheit und Dunkelheit, umgeben von den gehässigen Wühlschraten, ständig Irschans demütigenden Untersuchungen ausgesetzt, und im Angesicht des scheinbar unaufhaltsam näherrückenden Todes dem Wahnsinn und dem körperlichen Zusammenbruch nahe. Ein einfühlsamer Gesprächspartner kann sie nach und nach beruhigen und einige unzusammenhängende Berichte erhalten.

Fairerweise sollten Sie hier jenem Helden, der als erster in eine Falle geriet (vermutlich D1a) und schon länger mit den Gefangenen zusammen ist, die Gelegenheit geben, die verlorene Zeit sinnvoll aufzuholen, indem er Informationen sammelt.

Wie gesagt, können Mhakbar und die anderen aber nur unzusammenhängende Bruchstücke von sich geben. Einige typische Sätze:

"Er setzt alte Knochen zusammen und packt nassen Lehm darauf..."

"Uns legt er jeden Tag die Hand auf die Brust... das schmerzt und man kann ohnmächtig dabei werden!"

"Er sagt, wir müssen alle sterben... für die Wissenschaft!"

"Der arme Troll, grauenhaft...!"

"Zuerst schien er so ein guter Mensch zu sein."

(Der Gefangene wurde Opfer eines 'Bannbaladins', ehe er dem Entführer in die Anlage folgte.)

"Er ist wahnsinnig! Er will ein übermenschliches Wesen schaffen."

"... Bald soll es so weit sein, hat er uns erzählt. Dann soll es sich erheben und umhergehen wie ein Mensch! Vielleicht ist heute schon der Tag?"

"Lieber will ich sterben als dieser Kreatur begegnen! Boron, steh' mir bei!"

(Zum Totengott Boron beten eigentlich nur Leute, die mit ihrem Leben abgeschlossen haben.)

Die Erweckung

1. Vorbereitungen

Meisterinformationen:

Falls Meister Irschan einen Großteil seiner Astralenergie zum Fang der Helden verbraucht hat, wird er die folgende Beschwörung verschieben. Er wird einen oder zwei Tage warten, bis sie sich regeneriert hat. In dieser Zeit werden natürlich auch die Helden Lebens- und Astralenergie zurückgewinnen, aber höchstens 5 unter ihrem Grundwert, weil sie nichts zu essen bekommen. Falls ein Held wirklich 'ramponiert' ist (unter 10 LP), gibt Irschan dem Verletzten einen Heiltrank (2W LP) - er braucht für seine Experimente gesunde Versuchskaninchen.

Falls die Helden irgendwelche Ausbruchspläne haben, machen Sie ihnen klar, daß sie schon alles versucht haben. Zudem wird vor jedem Käfig ein bewaffneter Wächter postiert.

2. Das Ritual

Meisterinformationen:

Irschan beginnt in seinem Labor (E1) mit der Vorbereitung eines machtvollen magischen Rituals. Die Helden in ihren Käfigen können höchstens Ausschnitte der Ereignisse verfolgen. Auf Wunsch können Sie klassische Elemente der Geschichten um 'Verrückte Genies' verwenden, damit die Helden mehr oder alles verfolgen können: - Irschan führt ständig Selbstgespräche, mit denen er seinen Plan verrät und sein Vorgehen dokumentiert; eventuell besucht er zwischendurch auch die Helden:

".. ein Wesen, mächtiger als alles, was je auf Dere wandelte."

".. und ich - sein Meister!"

"Verrückt haben sie mich genannt! Mich!"

(Hierzu können Sie auch auf Informationen aus seinem

Tagebuch zurückgreifen - siehe E3. Auf jeden Fall sollten Sie zum "Vergnügen" Ihrer Spieler die von uns nur knapp beschriebene Szene nach Kräften ausschmücken)

- Irschan wählt einen Gefangenen aus, der würdig ist, "vor seinem Tod Zeuge dieses Ereignisses zu werden", vermutlich einen anderen Magier. Dieser wird dann aus dem Käfig geholt und von den Schraten im Labor mit Ketten gefesselt. Sie sollten dazu einen Spieler wählen, der sich - Ihren bisherigen Erfahrungen nach - traditionsgemäß benehmen wird, d.h. den Magier seinen Plan bis zum Höhepunkt vollenden läßt, und nicht durch andere einfallslose Störungen die Handlung ruiniert.

Spezielle Informationen:

In jedem Fall können die Helden folgendes mitverfolgen: Auf dem Labortisch liegt eine menschenähnliche Gestalt. Irschan schreitet in zunehmender Erregung um den Tisch, macht einige hektische Gesten und ruft schließlich eine unbekannte Formel aus: "**Stein wandle, Totes handle!**"

3. Der Homunkulus lebt

Spezielle Informationen:

Nach einigen spannenden Augenblicken kommt Leben in die Gestalt. Mit zuckenden Bewegungen erhebt sie sich, eine wahrlich groteske Kreatur: größtenteils Mensch, wenn auch aus verschiedenen Teilen, dazu aber die unproportionierten, haarigen Arme des Trolls. Für einen Moment steht der Golem schwankend da - vor ihm Irschan mit triumphaler Geste.



Dann wischt der Homunkulus mit einem Armschwung den Magier beiseite, der schwer auf die Rampe stürzt. Seine letzten Worte sind: "Nein, das kann nicht sein!"

Sofort danach reißt das Ungeheuer mit einer einzigen Bewegung das schwere Eisengitter des Verlieses heraus, stemmt es hoch und erschlägt Irschan damit - dabei schrammt das Gitter auch über den Hebel und bricht ihn ab.

Meisterinformationen:

Von nun an - und was ihn angeht, bis in alle Ewigkeit - wird der Homunkulus jedes lebende Wesen attackieren beziehungsweise - angesichts seiner Geschwindigkeit - langsam, aber unaufhaltsam verfolgen.

Die Werte des Homunkulus:

**MU:50; KL:5; CH:—; GE:5; KK:50;
LE:100; AT:5; PA:-; TP:1W20; RS:10**

(Wir haben ausnahmsweise auch Eigenschaftswerte angegeben, da der Golem halb Monster und halb Meisterperson ist.)

Wegen seiner besonderen Kraft können Treffer des Homunkulus zusätzlichen Effekt haben.

1-5 TP	normaler Effekt
5-10 TP	GE-Probe, damit Opfer nicht stürzt (keine PA)
11-15 TP	Opfer wird niedergeschlagen; 1 KR betäubt
16-19 TP	Opfer wird fortgeschleudert; 1W KR betäubt
20 TP	Opfer für 1 SR bewußtlos

4. Flucht der Helden

Meisterinformationen:

Sollten die Helden nicht aus dem Käfig entkommen können, attackiert der tobsüchtige Homunkulus ohnehin das nächste lebende Wesen, also einen Helden (die Wühlschrate ergreifen sofort die Flucht). Zunächst wird er versuchen, nach dem Helden im Käfig zu greifen. Dazu muß ihm eine GE-Probe gelingen, der der Held mit einer GE-Probe ausweichen kann. Selbst wenn das Ungeheuer den Helden erreicht, kann es ihn nur einmal attackieren - dann ist das Opfer wieder außer Reichweite.

Nach dem achten Versuch, den Held zu greifen, wird der Golem wutentbrannt den gesamten Käfig durch den Raum schleudern. Das Opfer erleidet Schaden wie durch eine Attacke, aber auch der Käfig wird dadurch so beschädigt, daß ihn der Held nach einer KK-Probe verlassen kann. Indessen nähert sich natürlich langsam die Kreatur...

Kurz: Kein Held wird, sobald er entkommen konnte, besondere Lust verspüren, sich dem Homunkulus zum Kampf zu stellen.

5. Der tobende Golem

Meisterinformationen:

Kampf: Verraten Sie die Werte des Homunkulus niemals direkt (d.h. durch Zahlenwerte), sondern nur durch das

Spiel (d.h. durch Beschreibung): Der Held wird erfreut feststellen, wie ungeschickt das Monster ist (d.h. der Spieler wird sich freuen, wenn es bei einem Wurf von 7 noch immer daneben haut), bei einem Treffer jedoch eine böse Überraschung erleben (d.h. wenn die Trefferpunkte bestimmt werden). Besonders ärgerlich wird aber die Entdeckung der Fast-Unverwundbarkeit des Gegners (d.h. wenn der Meister nach einem wunderschönen Trefferpunkte-Wurf lakonisch erklärt: "Wieder kein Schaden!"). Versuchen Sie generell, den Kampf beschreibend darzustellen: "Der Homunkulus hebt drohend die Faust, aber du hast allemal noch Zeit, selbst etwas zu tun."

"Ein entsetzlicher Schlag trifft deine Brust und schleudert dich gegen die nächste Wand."

"Dein Schwert prallt klingend gegen seine Haut, doch außer einigen sprühenden Funken .."

Motivieren Sie auch die Spieler dazu, ihre Attacken zu beschreiben; da und dort können Sie auch die Kampfwerte entsprechend modifizieren: "Ich hole mit voller Kraft aus und versuche seinen ausgestreckten Arm zu treffen."

"Gut, wenn dir eine AT+5 gelingt, kannst du 5 TP zu deinem Schadenswurf addieren."

Nahkampfattacken sind kaum möglich: Der Leichengeruch des Golems und die Berührung der weichen und doch undurchdringlichen Haut sind brechreizerregend. Helden, die es dennoch versuchen wollen (oder müssen), muß eine MU-Probeelingen.

Bewegung: Der Homunkulus bewegt sich langsam und schwankend. Durch geschickte Stöße und Tritte oder auf unsicherem Grund kann er aus dem Gleichgewicht gebracht werden. Er kann erst nach einer gelungenen GE-Probe wieder aufstehen.

Sinne: Der Homunkulus hat keine natürlichen Sinne. Beispielsweise kann man ihn nicht blenden, indem man ihm Sand in die Augen wirft. Trotzdem kann man davon ausgehen, daß er seine Opfer nach Sicht auswählt. Was in direkter Sichtlinie zu ihm steht, wird attackiert oder benutzt, was er nicht sieht, kann er nur mühsam in Erinnerung behalten.

Intelligenz: Der Homunkulus hat in etwa die Verstandeskräfte einer Katze oder eines Büffels - ein Hund wäre schon geprahlt. Er kann ein Ziel bestimmen und gezielt verfolgen. Er ist imstande, nach einigen Fehlversuchen ein Problem zu erkennen und eine andere Lösung, üblicherweise eine Art Umgehung des Problems, zu versuchen.

Und er ist bereit, nach zahllosen vergeblichen Versuchen aufzugeben und ein neues Ziel zu wählen.

Wenn beispielsweise ein Held in die Torgrube (E1b) flüchtet, wird der Homunkulus von oben nach ihm grab-

schen, nach etwa 10 KR aufgeben und das Opfer mit Einrichtungsgegenständen bewerfen! Wenn auch das nichts nützt (oder zu nützen scheint), sucht er sich einen anderen Spielgefährten.

Wenn er selbst in die Torgrube stürzt (oder gestürzt wird), wird er 10 KR im Kreis trotten, ehe er sich selbst eine Treppe baggert.

Hindernisse: Im Großen und Ganzen wählt der Homunkulus stets den direktesten Weg. Seine Intelligenz reicht jedoch aus, damit er nicht buchstäblich durch Wände geht. Die Kraft des Homunkulus entspricht etwa der von vier Männern. Das reicht aus, um durch jede Holztür in der Anlage hindurch zu marschieren. Mehr als zwei Helden können die schmalen Türen nicht zuhalten, und die schiebt er ohne größeren Aufwand beiseite. Davon abgesehen zitieren Sie klassische Szenen: unaufhaltsam näherstampfende Füße, Fäuste, die splitternd durch's Holz brechen, Mobiliar und andere Barrikaden, die mit beängstigender Geschwindigkeit beiseite geschoben werden.

Feuer: Feuer, die klassische Maßnahme gegen unaufhalt-same Monster, hat auch den klassischen Effekt: Sieht gut aus, wirkt aber kaum! Brennendes Öl etwa erzeugt jede KR wieder Schaden (etwa 1 TP für einen Helm oder halben Eimer voll), aber solange der RS nicht überschritten wird... Natürlich ist ein in hellen Flammen stehender Golem ein beeindruckender Anblick, vor allem wenn er dabei das halbe Zimmer in Brand steckt. Falls die Helden die gesamten Vorräte an Lampenöl anstecken, beachten Sie die Rauchentwicklung in den engen Räumen!

Die Gefangenen: Falls die Gefangenen befreit werden, zeigt sich, daß sie so schwach sind, daß sie sich gerade auf den Beinen halten können. Um langsam oder hastig zu gehen, ist die Hilfe einer kräftigen Stütze nötig. Bei eiliger Flucht müssen sie getragen werden. Da und dort können sie aber gewisse hilfreiche Andeutungen machen. Wenn die Gefangenen zunächst im Käfig bleiben, sind sie relativ sicher vor dem tobenden Homunkulus, da sie sich nicht bewegen. Allerdings ist nicht auszuschließen, daß das Ungeheuer sie 'nebenbei' tötet. Die Helden müssen für die Gefangenenbefreiung also einen möglichst günstigen Augenblick abpassen.

Spätestens nach einigen Kampfrunden gegen den Golem dürfte wohl jeder Held eingesehen haben, daß dieser Gegner nicht zu bezwingen ist, und nur noch an Rückzug denken. Glücklicherweise genügt ein sehr langsamer Rückzug, bei dem sich durchaus der ganze Laborbereich erkunden läßt - auf der Suche nach dem rettenden Ausgang!

Der Laborbereich

E1 Labor

Allgemeine Informationen:

Das Labor ist ein großer Raum von 6 mal 5 Schritt, aber ebenfalls nur 2 Schritt hoch. Im Süden schließt eine Grube von 2 mal 3 Schritt an, 2 Schritt tief, insgesamt also vom Boden bis zur Decke 4 Schritt messend. Im Südwesten führt eine steile Rampe 1 Schritt vorwärts und 1 Schritt abwärts, ehe sie vor einem Gitter im Boden endet.

Haupteinrichtung sind ein Tisch in der Mitte und eine Regalwand.

Spezielle Informationen:

Das Labor ist von einem durchdringenden Gestank von verrottenden Zauberkräutern, nassem Lehm und Knochenmehl erfüllt. Wände und Decke sind von einer eigentümlichen dünnen Steinhaut überzogen. Dies zusammen mit der niedrigen Decke läßt den Raum äußerst beklemmend wirken.

Gitter: Die Rampe setzt sich unterhalb des Gitters noch 2 Schritt weit und tief fort. Das Bodengitter von 1 mal 2 Schritt sperrt den Raum darunter ab.

Tisch: Der Operationstisch ist im wesentlichen ein Sockel aus Lehm, der bei der Ausschachtung stehen blieb. Darüber sind Bretter aus Bosparanienholz gelegt, ehemals schwach rötlich, nun von Blut getränkt.

Regale: Die Regale, aus einfachen Brettern gezimmert, verlaufen in drei Etagen entlang des Großteils der Nord- und Ostwand. Zahlreiche Gefäße und Behälter sind auf den Regalbrettern abgestellt:

- 5 Körbe mit geflochtenen Deckeln
- 1 große Holzschale voll Wasser, in dem Schachtelhalme eingelegt sind.
- 1 Holzschale voll feinstem Sand aus der Khomwüste.
- 4 Tontöpfchen, eines davon mit einem gelben Farbklecks darauf.
- 1 Holzkiste voll blitzenden Messern und Scheren.
- Eine Anordnung alchemistischer Glasbehälter.
- 1 Glasphiole mit einem Storchensymbol, mit klarer Flüssigkeit gefüllt.
- 3 Öllampen und eine Kanne mit Öl.
- 36 spannenlange Wachskerzen.

Hebel: An der Südwand zwischen den beiden Nischen ist die Türmechanik angebracht. Der Hebel ist glatt abgebrochen.

Meisterinformationen:

Sie müssen selbst entscheiden, ob nach dem Amoklauf des Homunkulus mehr oder weniger Gegenstände als beschrieben noch unzerstört sind. Möglicherweise ist der Boden von Lachen aus Wasser und Spiritus sowie zahllosen Ton- und Glasscherben bedeckt. Sowohl Helden als auch der Homunkulus können darauf ausrutschen.

Körbe: Die Körbe enthalten menschliche Knochen, teilweise mit kleinen Notizzetteln versehen, die die Position des Knochens im Körper benennen! Offenbar plante Irschan

die Erschaffung weiterer Golems. Aus den "Vorräten in den Körben ließen sich jedenfalls noch mehrere Schreckenskreaturen herstellen!

Schachtelhalme: Ein Held, dem eine KL-Probe / TAW-Probe 'Pflanzenkunde' gelingt, erkennt, daß der vermeintliche Schachtelhalme Kairanrohr ist, das für Zaubertränke frisch gehalten werden muß.

Tontöpfchen: Das Töpfchen mit dem Farbklecks enthält Orchideenpollen: Wer daran riecht, dem ist 1 Spielrunde lang so schwindlig, daß er sich kaum auf den Beinen halten kann.

Die anderen Tontöpfchen enthalten: 40 frische Kamillenblüten, Baldrian-Elixier, 10 Perlen (je 1 Silbertaler wert)

Werkzeug: Das Operationsbesteck ist eines Feldschers der kaiserlichen Garde würdig. Die insgesamt 8 Stücke sind jeweils 25 Silbertaler wert und können notfalls als Waffe (wie ein Messer) verwendet werden.

Alchimie: Ein wertvoller Destillationsapparat, wie man ihn zum Brauen der meisten Tränke und Gifte (oder zum Schnapsbrennen) benötigt. Wert für Fachleute: 100 Silbertaler. Leider fast nicht transportabel.

Phiole: Den Storch kennt jeder gebildete Aventurier als das Symbol Peraines, der Göttin der Heilkunst. Der Heiltrank bringt 2W LP zurück.

Beleuchtung: Die Kanne enthält genug Öl, um ein Lämpchen für 6 Stunden zu versorgen. Die Kerzen brennen je 1 Stunde lang, können aber höchstens eine Fläche von 1 mal 1 Schritt erhellen.

Hebel: Die relativ einfache Türmechanik ist durch den Aufprall restlos zerstört und so verklemmt, daß sie nur mit brutalster Kraft bewegt werden kann. Ein Zwerg kann das fachmännisch feststellen, andere Helden nur vermuten.

E1b Torgrube

Allgemeine Informationen:

Die Grube mißt 2 mal 3 Schritt und ist auch 2 Schritt tief. Die gesamte Südwand, vom Boden der Grube bis zur Decke 4 Schritt hoch, wird von einer mächtigen Steinplatte gebildet.

Spezielle Informationen:

Die Seitenwände sind besonders gut abgesichert: Jeden halben Schritt ist ein Stützpfeiler in die Lehmmauer eingefügt, sodaß die ebene Oberfläche erhalten bleibt.

Die Steinplatte ist über und über mit skurrilen Reliefs bedeckt, die größtenteils obskure Mischwesen zeigen.

Meisterinformationen:

Die Torgrube dient nur dazu, dem Kipptor bei seiner Drehung um die Mittelachse Bewegungsraum zu bieten. (Daher sind die Stützpfeiler auch ausnahmsweise in die Wand eingefügt.) Wenn das Kipptor waagrecht liegt, rastet es ein und verschließt die Grube als Brücke darüber. Damit die Helden die Bedeutung des Tores erkennen,

sollte Irschan es zumindest einmal öffnen, wenn bereits Helden in den Käfigen im Verließ (D2) sitzen, vermutlich, wenn er aufricht, um die anderen Eindringlinge gefangenzunehmen. Das Kipptor ist zwar außerhalb des Blickwinkels eines Gefangenen im Verließ, aber die Bedienung des (gut sichtbaren) Hebels, das rollende Geräusch und der hinausgehende Irschan sind deutliche Indizien. Geben Sie einem Helden, der den Mechanismus auf diese Weise erkennt, etwa 5 AP (auch um die Bedeutung der Entdeckung zu unterstreichen).

E2 Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 10 Schritt weit vom Labor im Osten zu einer Holztür im Westen. In der hinteren Hälfte sind zwei weitere Türen in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Auf der ganzen Länge des Ganges sammelt sich Gestank unterschiedlichster Arten.

Alle drei Holztüren sind einfachster Art, können aber verriegelt werden.

Meisterinformationen:

■ Keine.

E3 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Der Raum mißt 3 mal 4 Schritt und hat Türen in der Ost- und der Westwand. An der Nordwand steht ein Holzregal.

Spezielle Informationen:

Im Mittelteil des Raumes stehen zwei Stützbalken. Die Wände sind mit einer eigentümlichen, steinartigen Substanz bedeckt.

Das Regal aus feinem Zedernholz bietet einem halben Dutzend Büchern Platz - ein Vermögen nach aventurischen Begriffen. Sechs Bücher sind mächtige Wälzer aus feinem, weißem Büttenpapier, in wertvolles Leder gebunden und mit Messingbeschlägen versehen; die meisten scheinen Jahrhunderte alt, nur eines eher neu. Ein siebtes, kleineres Buch ist in grünes Schlangenleder gebunden und trägt keinen Titel.

Meisterinformationen:

Die Wände hat Irschan selbst mittels des Zaubers 'Hartes schmelze, Starres fließe' mit einer dünnen Schicht Stein überzogen, um sie gegen die Feuchtigkeit zu isolieren. Diese Wände könnten auch Golem und Wühlschrate nur mühsam durchbrechen.

Wert: Die Bücher waren - wie bei jedem gelehrten Magier - Irschans Stolz und wichtigster Besitz. (Ein Magier sollte für je eine Stufe mindestens ein magisches Buch besitzen

- siehe 'Die Magie des Schwarzen Auges'.)

Der reine Materialwert der Bücher liegt wegen des Büttenpapiers bei 100 Dukaten. Der wissenschaftliche Wert für einen Fachmann beträgt das Sechsfache bis Achtfache! Schieben Sie dem Magier in der Gruppe ein Zettelchen zu mit etwa folgendem Wortlaut: "Diese Bücher sind ungefähr das Hundertfache deines derzeitigen Vermögens wert."

Titel: Ein echter Magier wird natürlich wissen wollen, welche berühmten und einzigartigen Werke er hier erbeutet hat. Der Wert in Klammern ist der, den ein Magier dem Buch beimißt.

- 'Die Magie des Stabes': 220 Seiten; alle Stabzauber; 8 Dukaten (80 Dukaten).

- 'Encyclopaedia Magica, F bis L': 200 Seiten; 6 Dukaten (80 Dukaten).

- 'Vom Wechsel der Dinge': 120 Seiten; alchemistische Verwandlung der Elemente; 5 Dukaten (250 Dukaten).

- 'Die Trilogie der Kontrolle, Band II': 320 Seiten; Beherrschungs- und Druidenzauber; 10 Dukaten (250 Dukaten).

- 'Die Wege ohne Namen': 500 Seiten; Fluchmagie und Nekromantie; wertvolles Pergament; 60 Dukaten (150 Dukaten, aber verboten).

- 'Vom Leben in all seinen natürlichen und übernatürlichen Formen': 250 Seiten; Grundlagen der Erschaffung von künstlichem Leben; neueres Buch von Zurbaran von Frigorn (siehe Abenteuer 'Unter dem Nordlicht'); 8 Dukaten (75 Dukaten, aber verboten).

Einige der berühmteren Bücher sind in 'Die Magie des Schwarzen Auges' genauer beschrieben.

Tagebuch: Das siebte Buch ist das Tagebuch Irschan Chasmirs. Es enthält seine Aufzeichnungen der letzten 25 Jahre und entlarvt ihn als einen von Machtgier zerfressen-



nen Schwarzmagier, dessen einziges Ziel "Mehr von allem" ist.

Wenn ein Held erklärt, daß er das Buch überfliegen möchte, lesen Sie ihm folgende Inhaltsangabe vor. Ein schneller Querschnitt benötigt noch immer 1 Stunde, während der der Held nichts anderes tun kann. Wenn der Held das Buch nur schnell durchblättert, werfen Sie dem Spieler einfach zufallsmäßig ein Dutzend Namen aus dem folgenden Text hin.

Das Tagebuch

Den Eintragungen zufolge stammt Irschan aus den Armenvierteln der Provinzhauptstadt Punin, aus denen er sich mit Ehrgeiz und Skrupellosigkeit herausgearbeitet hat. Von der berühmten 'Academia der Hohen Magie' mußte er fliehen, nachdem er einen Magister ermordet und dessen Zauberbücher geraubt hatte.

Vor etwa zehn Jahren gründete er mit anderen einen Geheimzirkel, dessen Mitglieder ihre Seelen dem unheimlichen Dämonenherren Borbarad opferten, um zusätzliche magische Macht zu erlangen. Vor etwa fünf Jahren wurde die unheilige Abtei der Borbaradianer im Amboß, einem Gebirgszug etwa 250 Meilen nordöstlich von Brig-Lo, von mutigen Weißmagiern und Abenteurern zerstört, und Irschan Chasmir konnte als einer der wenigen entkommen. (Von damals stammen seine Verletzungen. Siehe auch das Abenteuer 'Die Seelen der Magier'.)

Irschan gelang es, die wertvollen Bücher sowie zwei der Zauberformeln des Borbarad zu retten, mit denen man tote Materie umformen und beleben kann. Auf der Suche nach einem geeigneten Platz für seine dämonischen Versuche, unnatürliches Leben zu erschaffen, wählte er Brig-Lo mit seiner unheimlichen Vergangenheit und den zahlreichen Gedenkstätten aus.

Die letzten zwei Jahre verbrachte er damit, sich unter dem Grabmal ein Versteck zu schaffen. Dazu bediente er sich der bezauberten Wühlschrate, des wiedererweckten 'Insassen' des Grabmals, und seiner Magie, mit der er einige wichtige Einrichtungen formte.

E4 Schlafraum

Allgemeine Informationen:

Der Schlafraum mißt 3 mal 4 Schritt und hat Türen in der Ost- und der Westwand. An der Südwand steht ein breites Bett.

Spezielle Informationen:

Wegen der Nähe des Flusses ist der Raum ziemlich kalt. Auch im Mittelteil dieses Raumes stehen zwei Stützbalken. An der Nordwand steht ein wackliges Tischlein mit einem Hocker, darauf Papier, Schnupftabakkrümel, Toilettenartikel und ein Fläschchen.

Die Lagerstatt wirkt luxuriös: Ein Dutzend bunte Kissen aus feinem Bausch, eine schwarzweiße Decke aus dem Fell eines Bornland-Rindes, ausgebreitet auf einem prächtigen

Tulamiden-Teppich. Darunter besteht das Lager jedoch aus einem grob gezimmerten Holzrahmen, der kniehoch mit Stroh gefüllt wurde.

Am Fußende des Bettes sind zahlreiche Strohhalme verstreut.

Meisterinformationen:

Irschans Privatutensilien sind wenig interessant. Das Fläschchen enthält Rosenöl für 10 Silbertaler.

Der Tulamiden-Teppich kann mit Mühe unter einem Arm getragen werden und ist etwa 20 Silbertaler wert (in nördlicheren Provinzen viel mehr).

Truhe: Die herumliegenden Strohhalme rühren daher, daß im Bettkasten Irschans Schatztruhe versteckt ist; wann immer er sie hervorholt, fallen einige Halme mit heraus.

Die Truhe kann mit Irschans kleinem Schlüssel aufgesperrt werden. Ein Abenteurer, Zwerg oder anderer Held mit einschlägiger Begabung kann das Schloß knacken, sobald ihm 3 GE-Proben gelingen; jeder Versuch dauert 1 SR. Schließlich kann die Truhe zertrümmert werden, indem ihr 30 SP zugefügt werden. Inhalt:

- 2 Lederbeutelchen mit Rauschkraut (die Droge, mit der Irschan den Zwerg Rabilont beherrscht)
- Eine Statuette aus schwarzer Koralle, die angeblich den Dämonenmeister Borbarad darstellt.

E5 Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum mißt 2 mal 4 Schritt und hat Türen in der Süd-, Ost- und der Westwand. Er enthält einige typische Vorratsbehälter.

Spezielle Informationen:

An der gesamten Nordwand steht ein Stapel Holz von 1 mal 2 mal 1,5 Schritt, größtenteils sauber geschnittenes Bauholz. An der Südwand, neben der Tür, stehen eine Kiste, zwei Säcke, ein Faß und drei irdene Amphoren.

An dem Stützpfeiler in der Mitte des Raumes hängen aufgerollt zwei dicke Eisenketten, je 5 Schritt lang, und vier dünne Eisenketten, je 2 Schritt lang.

Meisterinformationen:

Die Kiste enthält Zwiebeln und Lauch, beide mit zahlreichen jungen Trieben und dementsprechend matschig. Der erste Sack ist randvoll mit Weizenmehl, der zweite halb gefüllt mit Bohnen. Das Faß enthält einen kläglichsten Rest Sauerkraut. (Man kann sich die ungeheuer abwechslungsreiche Küche vorstellen, die man aus diesen vier Zutaten fertigen kann.)

Die Amphoren schließlich enthalten weiteres Lampenöl, und zwar jeweils etwa 5 Eimer voll. Das reicht aus, einige Räume in Brand zu setzen.

Die Türen können wie alle anderen verriegelt werden, was aber einem kräftigen Tritt (8 TP) nicht standhält.

E6 Küche

Allgemeine Informationen:

Die Küche Raum mißt 2 mal 4 Schritt und hat Türen in der Süd- und der Ostwand. In der Nordostecke ist eine einfache Feuerstelle.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum ist der Geruch bei weitem am erträglichsten, es mengen sich sogar die angenehmen Eindrücke von warmer Asche und frischem Brot ein.

Der Raum hat wie üblich in der Mitte einen Stützpfeiler. Die Feuerstelle ist ein primitiver Herd aus Feldsteinen, mit einer Eisenstange, an der ein schwarzer Kessel hängt, über der Glut und einem einfachen Loch als Rauchabzug in der Decke. Daneben stehen zwei weitere kleinere Kessel mit angebrannten Nahrungsresten.

Neben der Asche döst ein schmutziger Zwerg mit zerzaustem Bart laut schnarchend vor sich hin.

In der nächsten Ecke liegen Holzabfälle, wie sie beim Schreinern anfallen, vermutlich als Feuerholz.

Aus der Mitte der Westwand ragt in Kniehöhe ein irdenes Rohr, das mit einem Holzpropfen verstopft ist, an dem ständig Wasser herab tropft.

In der Südwestecke schließlich steht ein großer Holzzuber.

Meisterinformationen:

Wasser: In dem Holzzuber nimmt Irschan zuweilen ein Bad. Wasser ist kein Problem: Wegen der Nähe der Brigella sickert es hier überall durch die Wände. Rabilont hat daher das Sammelrohr installiert, so daß ihm eine Wasserleitung zur Verfügung steht. Wenn man den Propfen entfernt, kommt ein armdicker Strahl herausgeschossen, der erst versiegt, wenn der Boden fingerhoch bedeckt ist.

(Diese Versorgungsmöglichkeit ist auch für die Helden interessant, falls sie so lange auf der Flucht sind, daß das Thema Nahrung und Wasser aktuell wird.)

Zwerg: Der Zwerg heißt Rabilont und ist Irschans Handlanger. Der Magier traf nach seiner Flucht aus der Abtei,

aber noch im Amboß-Gebirge, auf den verwahrlosten Zwerg. Dieser, ein eher untypischer Vertreter seiner stolzen Rasse, faselte von einer ungeheuerlichen Schiffsreise mit einem schwimmenden Bügeleisen und anderen schockierenden Erlebnissen. Es war offensichtlich, daß er dem albanischen Rauschkraut verfallen war.

Irschan machte sich das zunutze und Rabilont zu seinem Diener. Der Zwerg ist für die Konstruktion und Wartung der Fallen zuständig, die Irschan entworfen hat (bzw. im Fall der steinernen Tore und Falltüren auch geformt hat). Wegen seiner Sucht und der ständigen Nachtarbeit ist Rabilont kaum ansprechbar. Falls sich die Helden nicht um ihn kümmern (ähnlich wie um die Gefangenen), könnte er leicht ein Opfer des Golems werden.

Rabilont, Zwerg der 1.Stufe:

MU: 6; **KL:** 6; **CH:** 9; **GE:** 11; **KK:** 11;

LE: 25; **AT:** 7; **PA:** 5; **TP:** 1W+3; **RS:** 1

Ausrüstung: Hammer, Säge, Laterne.

E7 Abtritt

Allgemeine Informationen:

Das Kämmerchen mißt 1 mal 1 Schritt und ist 2 Schritt hoch. An der Rückwand ist ein übelriechender Holzkasten aufgestellt.

Spezielle Informationen:

Der Gestank dieses Raumes ist eindeutig.

Unter dem grob gezimmerten Plumpsklo liegt ein kurzer Schacht, den das einsickernde Grundwasser gefüllt hat.

Auf einem Brettchen an der Wand liegen ein Dutzend Lindenblätter griffbereit, darauf ein rotgolden eingebundenes Büchlein im Handformat.

Meisterinformationen:

Bei dem Buch handelt es sich um den reichsweiten Bestseller 'Die Kaisersprüche Hal's I. - Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz Worte zur besinnlichen Belehrung des Volkes' (212 Seiten, 6 Dukaten).

Entkommen!

Meisterinformationen:

Möglicherweise versuchen die Helden, durch die Falltüren zu entkommen (zu zweit sind 3 Schritt Höhe kein Problem). Machen Sie Ihnen schnell klar, daß dies unmöglich ist - und daß die Fallengänge eine Sackgasse bilden, falls der Golem kommt!

Die Helden werden also nach einigen Erkundungen feststellen müssen, daß das Kipptor der einzige Ausgang ist. Durchbrechen ist auch mit Werkzeug kaum möglich; unter anderem soll das Tor ja die Wühlschrate an einem Ausbruch hindern.

Das Tor kann eigentlich nur von einem Wesen geöffnet werden: Dem Golem! Geben Sie dem Helden, der diese Feststellung macht, sofort 5 AP. Denn das eigentliche Problem lautet: Wie bringt man den riesenhaften Gegner dazu, das Tor zu öffnen und so seine Opfer zu retten?

Hier nun eine einzige Lösung im Stil eines Odysseus oder Sindbad zu erwarten, wäre unfair und würde erfahrungsgemäß zur völligen Frustration der Gruppe führen. Daher möchten wir hier einige denkbare (sowie einige von Testspielern eingebrachte) Lösungsvorschläge bearbeiten:

Scheinbares Verschwinden durch das Tor: Die Helden könnten sich vor dem nahenden Golem auf das Tor zu bewegen und dann unsichtbar machen. Sein fast sicherer Eindruck: Die Opfer sind hindurch gegangen. Seine unvermeidliche Reaktion: Durch das Tor hinterher (welches selbst er dazu öffnen muß).

An dem Tor hochklettern: Ein geschickter Held kann sich an den Reliefs hochhangeln. Der Golem wird versuchen, ihn herunterzuschütteln, oder das Tor hochheben, um ihn zu zerquetschen. Zumindest eine Chance für die anderen .. (und eine Gelegenheit für einen mutigen und flinken Helden, einige zusätzliche Abenteuerepunkte zu gewinnen).

Den Golem an dem Tor festketten: Sehr aufwendig: Ein Zwerg, zumindest Rabilont, kann eine kleine Halterung in das Tor meißeln und eine Kette befestigen. Mit einigen geschickten Versuchen kann man die Kette um Beine oder Leib des Golems schlingen. Beim Versuch, die

lästigen Angreifer zu verfolgen, wird dieser das Tor aufreißen.

Die Schrate tunneln lassen: Simpler Ausweg, wenn alles andere versagt. Die Wühlschrate ergreifen die Flucht und verstecken sich, wenn möglich. Wenn die Helden ihnen das Problem klarmachen und sie vor dem Golem schützen können, sind sie bereit, einen Fluchtgang zu wühlen. Denkbar wäre eine Untergrabung des Tores aus der relativ sicheren Torgrube (3 Schritt weit), eine Umgehung einer Falltüre von einer Fallgrube aus (3 Schritt weit), oder ein Durchbrechen durch die Decke (1 Schritt, aber senkrecht nach oben).

Für all diese Aktionen müssen etwa zwei Stunden Arbeitszeit gerechnet werden, während der der Golem beschäftigt sein will ..

Selbst tunneln: Sehr unelegant und extrem schmutzig. Menschen brauchen für die angegebenen Strecken einen halben Tag, Zwerge drei bis vier Stunden.

Nach dem Abenteuer

Die Boron-Geweihte

Am Abend des folgenden Tages, nachdem die Helden als Retter der Gefangenen gebührend gefeiert worden sind, kehrt die Priesterin von Brig-Lo aus Punin zurück. Die Geweihte wird nun das makabere Geschehen zu einem würdigen Abschluß bringen.

Borondria wirkt mit den langen, schwarzen Haaren, der Kutte und den Rabeninsignien zwar etwas düster, aber durchaus sympathisch.

Borondria, Abenteurerin (Boron-Geweihte) der 10.Stufe:

MU: 15; **KL:** 15; **CH:** 15; **GE:** 12; **KK:** 9;

LE: 51; **AT:** 11; **PA:** 11; **TP:** 1W+1; **RS:** 1; **KE:** 49.

Totenruhe: Borondrias Ziel ist in erster Linie die Ruhe der Toten (einer der ursprünglichen Gründe, warum Brig-Lo einen Boron-Tempel hat); insbesondere gilt das natürlich für Seelen, die dem Grab entrissen oder ihm vorenthalten wurden. Sie wird eine Begräbniszeremonie für die Toten abhalten, deren Ruhe vom wahnsinnigen Irschan so rüde gestört wurde.

Falls die Wiederbelebung der Mumie bekannt geworden ist, wird Borondria diese zur Ruhe legen und in ihrem angestammten Grabmal bestatten. Entscheiden Sie selbst, ob Borondria dies lieber diskret macht (weil ihr das Ereignis peinlich ist), oder ob sie Hauptmann Leomar vom Berg als Angehörigen und offiziellen Vertreter der einflußreichen Familie einlädt.

Falls die Helden Grabräuber gefangen genommen haben, übernimmt Borondria auch deren Bestrafung. Sofern die Helden nicht für sie um Gnade bitten, werden sie traditions-

gemäß lebendig begraben. Borondria hat nicht vor, ausgerechnet vor den Brig-Loern die Religionsgesetze aufzuweichen. Die Brig-Loer distanzieren sich zwar, wie erwähnt, von echten Grabräubern, sind aber wegen der Errettung der Gefangenen milde gestimmt.

Falls Borondria von den erbeuteten Schätzen weiß, legt sie den Helden nahe, eine Spende darzubringen, denn ein Opfer an den Tempel für Borons Schutz gegen die Untoten scheint ihr angebracht.

Wunder: Die Karmaenergie (KE) der Geweihten zum Wirken von Wundern wurde nur der Ordnung halber angegeben. Wenn Sie die Regeln aus **DIE GÖTTER DES SCHWARZEN AUGES** nicht kennen, können Sie trotzdem wie folgt verfahren:

Falls sich - wieder Erwarten - die Notwendigkeit ergibt, die Helden zu beeindrucken oder gar aufzuhalten, wirkt Boron durch seine Dienerin folgendes Wunder: Borondria ruft ein Stoßgebet (etwa "Boron, strafe sie!") und deutet auf die Frevler, worauf diese entweder auf wundersame Weise für eine Stunde einschlafen oder für einen halben Tag das Gedächtnis verlieren. Beides reicht aus, damit Borondria ihre Ziele durchsetzen kann. Wenn die Helden zu sich kommen, haben sie ein undeutliches Gefühl, von einer überirdischen Macht gestreift worden zu sein.

Ziehen Sie allen Helden, die nicht ausdrücklich als Gegner der Zwölfgötter angelegt sind, 10 bis 20 AP wegen schlechten Rollenspiels ab. Diese können wieder wettgemacht werden, wenn die Helden überzeugend auf den himmlischen Fingerzeig reagieren.

Schätze und Beute

Die magischen Bücher

Einige Probleme können sich durch Irschans magische Bücher ergeben, die vom Wert her den Löwenanteil der Beute ausmachen. Wenn die Bücher an eine magische Akademie verkauft werden (aus dem Tagebuch können auch magieunkundige Helden die Adresse der 'Academia der Hohen Magie' in Punin erfahren), können die Helden ohne viel Feilschen ein Vermögen erhalten.

Falls niemand ihren Wert erkennt oder schätzt, kann sich jeder Held ungefähr eine hervorragende Waffe oder eine solide Rüstung oder eine ansehnliche Ausrüstung sonstiger Waffen zulegen - angemessen für ein bevorstehendes Heldenleben.

Wenn unter den Helden jedoch ein Magier ist, wird er nicht nur den Wert erkennen, sondern auch darauf bestehen, daß er sie bei der Beuteteilung erhält und daß sie vor allem nicht an andere verkauft werden. Das ist rollenspielerisch und spieltechnisch völlig korrekt - diese Bücher sind lebensnotwendige Kostbarkeiten für seine Entwicklung als Gelehrter.

Natürlich ist diese Forderung bei einer unter typischen Menschen und Zwergen üblichen Aufteilung nicht erfüllbar (es sei denn, die anderen Helden sind Elfen und Mohas, die sich nichts aus Schätzen machen, oder Krieger, die "nichts von dem unheiligen Zeug" haben wollen). Möglicherweise akzeptieren die Gefährten dem Magier zuliebe ein Buch als Beuteanteil, das sie ihm später, wenn er zu Geld gekommen ist, zurückverkaufen.

Unser Vorschlag: Der Magier verkauft die Bücher an seine Heimatakademie (oder eine andere), jedoch mit dem Rückkaufsrecht, sobald er zu genug Geld gekommen ist. Damit sind alle zufrieden: Die Helden erzielen fast den maximalen Gewinn, die Gefährten erhalten fast sofort ihren Beuteanteil in barer Münze, der Magier kann die Bücher nach und nach erwerben, wenn er sie für sein Studium benötigt, wobei die Bücher an einem sicheren Ort lagern, und die Akademie kann (sozusagen gegen einen Kredit an die Helden) Abschriften der wertvollen Bücher anlegen - eine übliche Praxis in den Häusern der Magie; auch unser Magier wird sich daran von seiner Adeptenzeit erinnern. (Letzteres ist der Aufhänger, mit dem Sie der Gruppe diesen Vorschlag nahe bringen können.)

Die zweite Frage: Was tun mit dem Vermögen? (Der Wert entspricht etwa dem, was ein durchschnittlicher Aventurier in fünf Jahren verdient. Um allerdings so viel zu sparen, müßte er 250 Jahre alt werden!)

Die meisten Spieler tendieren anfangs dazu, all ihre Schätze in fast unzerstörbare Metallrüstungen und panzerbrechende Armbrüste zu investieren, um - wie sie glauben - Überleben und Erfolg ihrer Helden zu sichern. (So als wären der Autor dieses Abenteuers oder auch der Meister darauf aus, ihre Spielfiguren 'abzumurksen'.) Diese Idee wird noch gefördert durch die Begegnung mit so ungewöhnlich unüberwindlichen Gegnern wie im Grabmal von Brig-Lo (selbst in späteren Abenteuern werden die Helden selten mit solchen wandelnden Belagerungsmaschinen zu tun haben).

Diese Fehleinschätzung führt zu einem völlig sinnlosen Rüstungswettlauf: Um Spannung zu erzeugen, muß der Meister entsprechend stärkere Gegner einsetzen (Elite-Orks mit Schnellschuß-Armbrüsten und ähnlichen Unsinn), die Helden investieren sofort wieder alles in Waffen, der Meister rüstet nach - und in kürzester Zeit langweilen sich die Helden selbst bei der Aussicht, mit der Kriegsgöttin Rondra persönlich die Klinge zu kreuzen.

Diese Rüstungsspirale ist Hintergrund von mindestens der Hälfte aller Meister-Anfragen, die in der Redaktion eintreffen, und das größte Problem des Rollenspiels überhaupt.

Nützen Sie daher die Gelegenheit und verhindern Sie diese Entwicklung direkt an der Wurzel:

Halten Sie die Spieler kurz, kommen Sie ihnen (im Gegensatz zu sonst) niemals entgegen, wenn es um die Verwertung ihrer Schätze geht - sie sind Abenteurer und keine Finanzmagnaten. In Aventurien gibt es keine Fixpreise; man kann alles zu einem Sechstel des Wertes verkaufen und noch immer glauben, ein gutes Geschäft gemacht zu haben. Lan-

desfürsten und Tempel wollen - wie schon angedeutet - von allem ihren Anteil.

Und im konkreten Fall, wo die Helden bereits so viel erbeutet haben? Empfehlen Sie den Helden, Pferde zu kaufen: Statussymbol jedes Recken, unumgängliches Verkehrsmittel für jeden heimatlosen Weltenbummler, der heute in der Khomwüste und morgen in den Eiszinnen ist.

Spieltechnisch wirken sich die Pferde jedoch wenig aus: Meist ist es eher egal, ob man zu Fuß oder beritten unterwegs ist, und um die Tiere als Streitroß zu benützen, müssen unsere Anfänger noch viel lernen.

Vor allem aber können die Tiere wieder leicht abhanden kommen, wenn sie die Handlung stören: Lauernde Gefahren wie Pferdediebe, Heckenschützen und Treibsand sind aus klassischen Szenen bekannt.

Damit können Sie die Helden gleich auf das wechselvolle Leben eines Helden vorbereiten - wer verbriefte Sicherheit will, hat in Aventurien nichts zu suchen, wer ein eintöniges Leben vorzieht, kann sich ja als Weinbauer in Brig-Lo niederlassen ...

Reitpferde kosten mit Ausrüstung etwa 100 Dukaten, Die Tiere in der Poststation sind nur gegen einen horrenden Preis zu verkaufen; eigentlich ist die Posthalterin verpflichtet, stets welche bereit stehen zu haben. Auf dem Gut der Baronin Bedia Al'Faran werden wunderschöne Shadifs gezüchtet, die rassigen und temperamentvollen Rösser der Tulamiden und Novadis.

Für typische Nicht-Reiter bieten sich andere Lösungen an: Ein Thorwaler müßte überaus interessiert an den alten Trophäen Brig-Los sein, die er zu Überpreisen ersteigert. Und ein anständiger Zwerg denkt ohnehin nur darüber nach, wo er sein Geld verstecken soll: Ausgeben? Niemals!

Alte Münzen

Die Beute der Grabräuber, die 46 altreichischen Münzen, können die Helden Borondria ausliefern oder behalten. Niemand außer wildesten Barbaren wird diese alten Münzen jedoch anerkennen. Erst ein Geldwechsler in einer großen Stadt kann einen Wechselkurs festlegen (und ihn bezahlen): "Es handelt sich um 3 Goldkronen (Gesamtwert: etwa 15 Silbertaler), 10 Silberzehnt (Wert: 3 bis 4 Silbertaler) und 33 erzene Schilling (Wert: noch 1 Silbertaler)."

Nur falls die Helden von sich aus auf die Idee kommen, die Münzen an ein Museum oder einen Hesinde-Tempel zu verkaufen (einen Interessenten zu finden, kann einige Abenteurer dauern), können sie den Sammlerwert für Münzen aus dem Alten Reich erhalten, der beim 15- bis 50-fachen liegt!

Abenteuerpunkte

Nun aber zu dem, was das Heldenleben wirklich ausmacht - die Erfahrungen - ausgedrückt in Abenteuerpunkten:

Bis zu 100 AP werden unter jenen Helden aufgeteilt, die das Problem der Verschwundenen entdeckt und bis zum Grabmal verfolgt haben. (Falls Sie sie mit der Nase darauf stoßen mußten, entsprechend weniger.)

Für besonders heldenhafte Bereitschaft, sich spontan um diese Probleme der Brig-Loer zu kümmern, können Sie bis zu 100 weitere AP verteilen.

100 AP werden unter jenen Helden aufgeteilt, die den Golem dazu brachten, das Tor zu öffnen - oder welcher Plan auch immer die Helden entkommen ließ.

Für jeden erfolgreichen Versuch, den Golem aufzuhalten, ihn von einem bedrohten Gefährten abzulenken, oder sich ihm mutig, aber nicht sinnlos entgegenzustellen, gibt es 5 AP.

Für die Rettung der überlebenden Gefangenen gibt es 50 AP - aufgeteilt auf jene, die sich darum gekümmert haben.

Wenn etwa ein einzelner Held sich die Mühe gemacht hat, die Hilflosen während der ganzen Flucht mitzuschleppen (und dementsprechend gehandikapt war), dann erhält er eben alleine die Prämie.

Falls ein Gefangener ausschließlich durch die Nachlässigkeit der Helden umkommt, ziehen Sie ihnen 50 AP ab - wiederum verteilt auf die 'Schuldigen'.

Wenn die Mumie Leonores zur Ruhe gelegt wird - weitere 25 AP.

Für Attacken auf die Mumie ziehen Sie jedem Helden bis zu 20 AP ab.

Für die rollenspielerische Darstellung erhält jeder Held:

- 10 AP tut, was ihm gerade einfällt

0 AP hält sich an die Beschränkungen seines Heldentypen

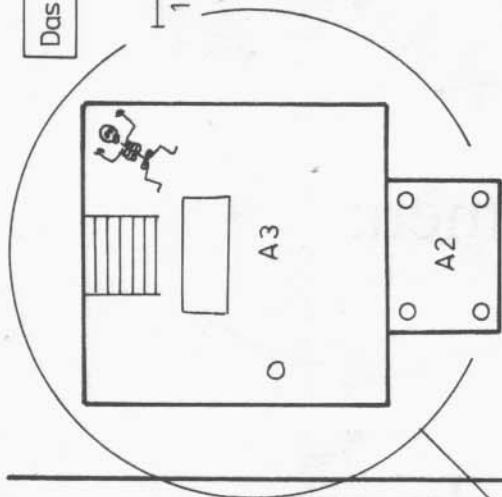
10 AP deutliche Charaktereigenschaften erkennbar

25 AP bemüht sich, einen echten, lebenden Aventurier mit Sorgen und Fehlern darzustellen

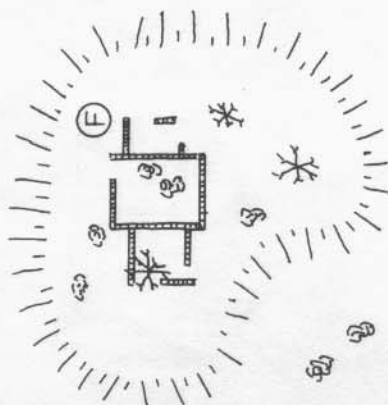
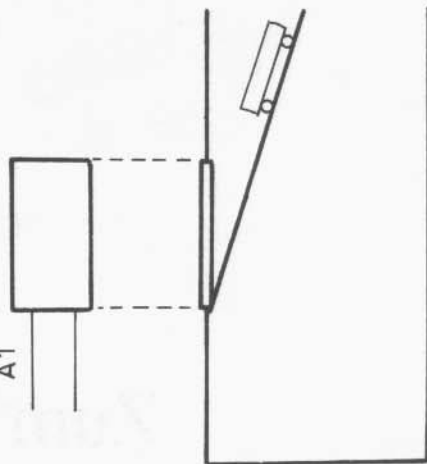
Zum Herausnehmen:

Pläne und Grundrisse

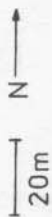
Das Grabmal (I)



A1

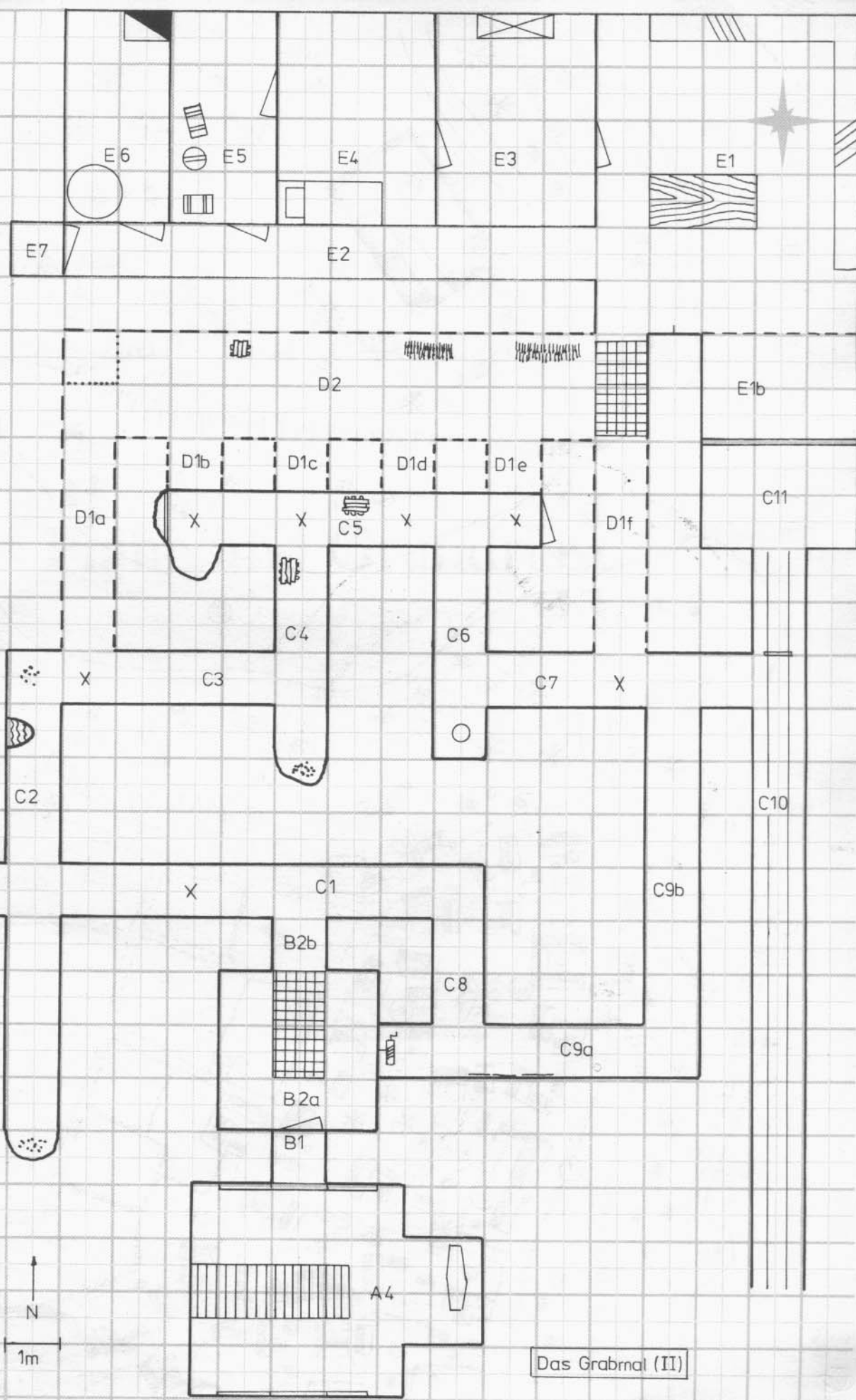


Das Schlachtfeld



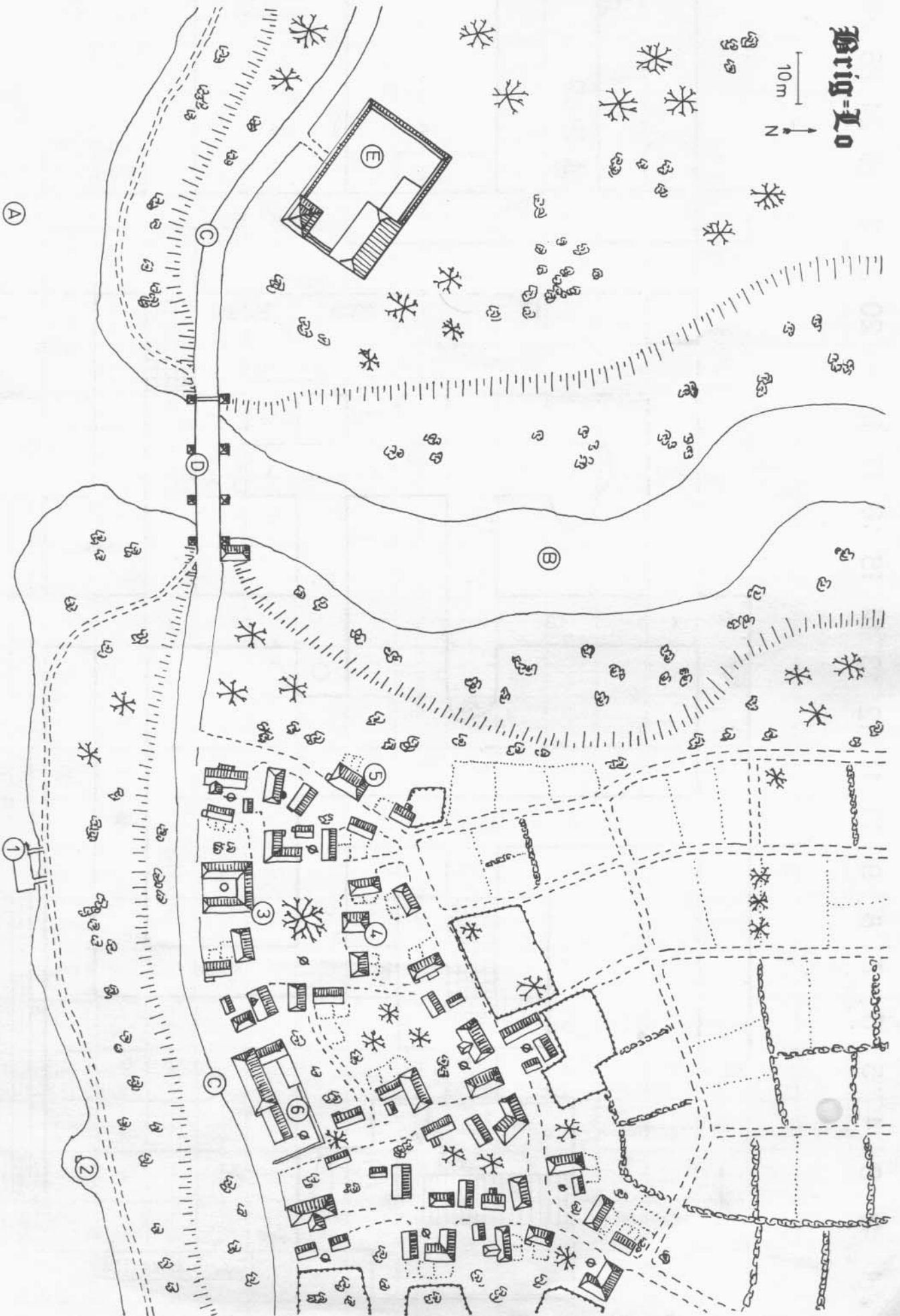
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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



Das Grabmal (II)

A vertical line segment is shown with a horizontal arrow pointing to the right, labeled 'N'. The vertical segment is labeled '10m'.



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Das Grabmal von Brig-Lo«

Empfohlen als Einstiegsabenteuer in die Spielserie »Das Schwarze Auge«

Vor tausend Jahren bezwangen die Rebellen von Gareth das Heer der grausamen Kaiserin Hela Horas und ihrer Dämonen, denn auf der Seite der Garether fochten die Götter selbst. Besuchen Sie die historischen Sehenswürdigkeiten: das Schlachtfeld, das »Museum«, den mächtigen Tempel der Vier und das Grabmal von Brig-Lo. Genießen Sie die Gastfreundschaft der Brig-Loer Weinbauern, erwerben Sie gar ein wertvolles Andenken. Heute ist die Gegend völlig ungefährlich. Man fragt sich nur, warum immer wieder Menschen nicht von dem alten Gebeinfeld beim Tempel zurückkehren.

Das »Grabmal« ist ein ideales Abenteuer für **Einsteiger** in die Welt des Schwarzen Auges — Meister wie Spieler —, aber auch erfahrene Aventurier können in diesem geschichtsträchtigen Szenarium einige Überraschungen erleben.

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



01764

T.Nr. 161810

CE



4 002998 017646