

Die Göttin der Amazonen

oder der Zauber des Bösen
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3-5 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

7-12

ABENTEUER 2



Großband

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

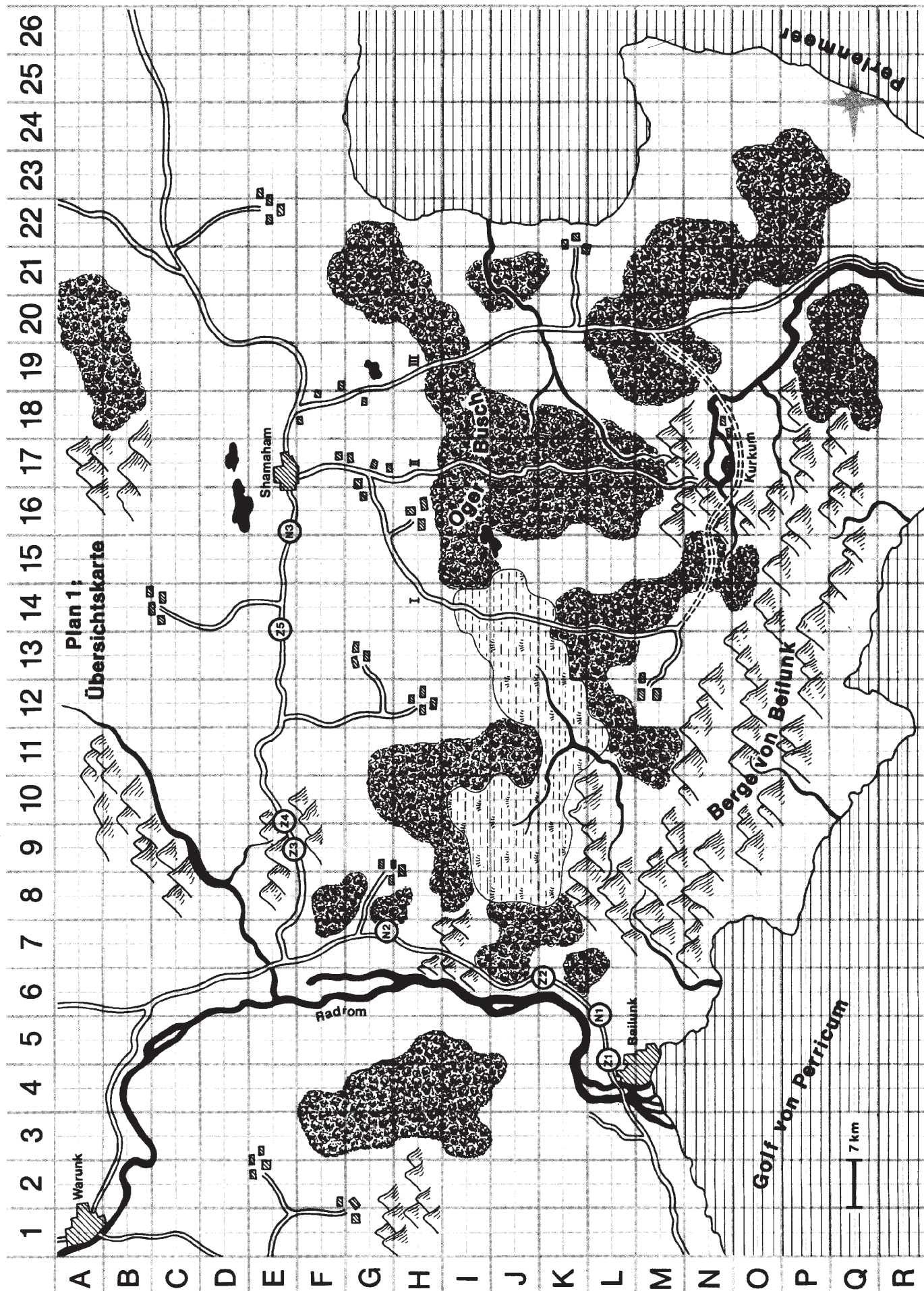


**Droemer
Knaur**

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

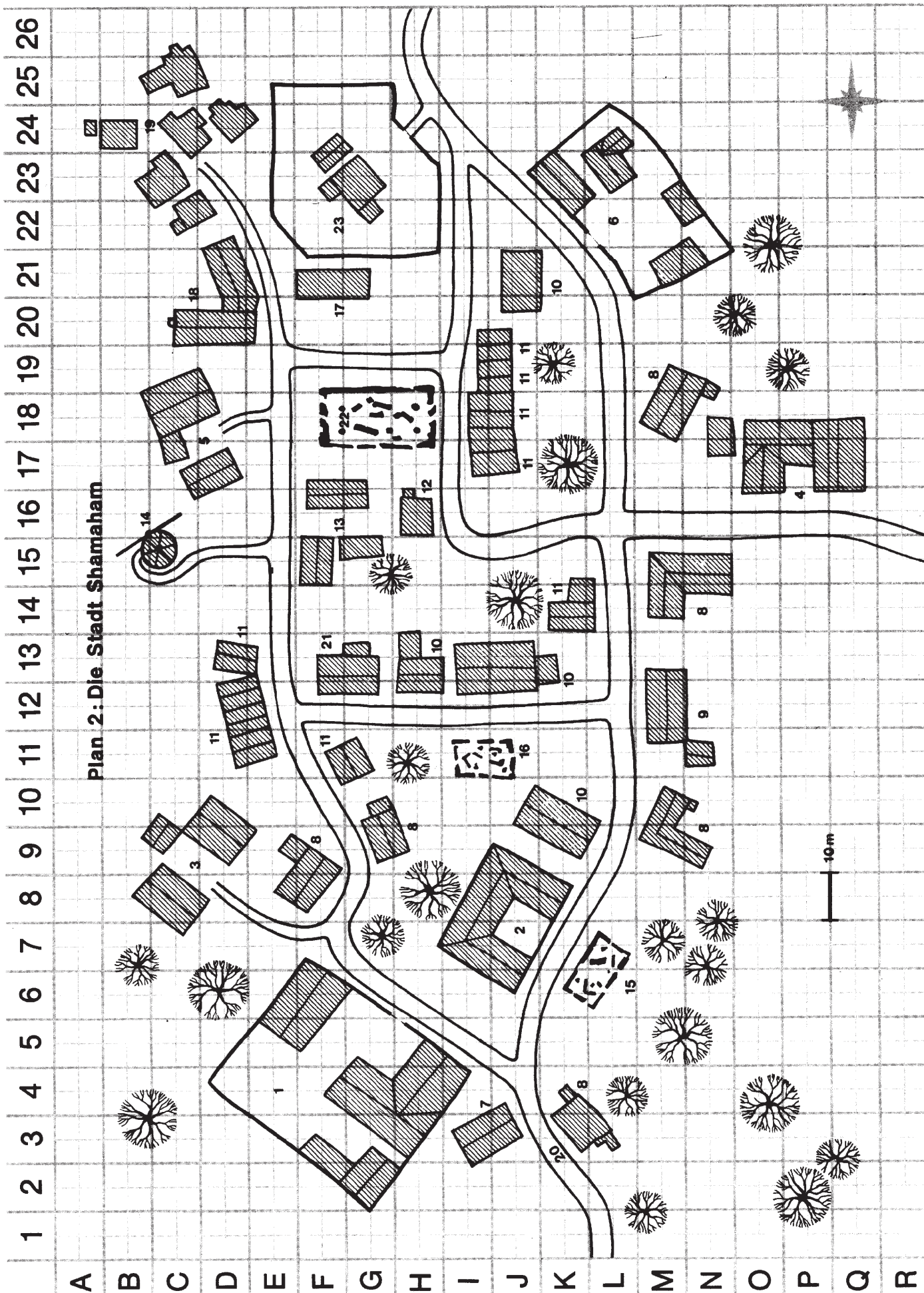


Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

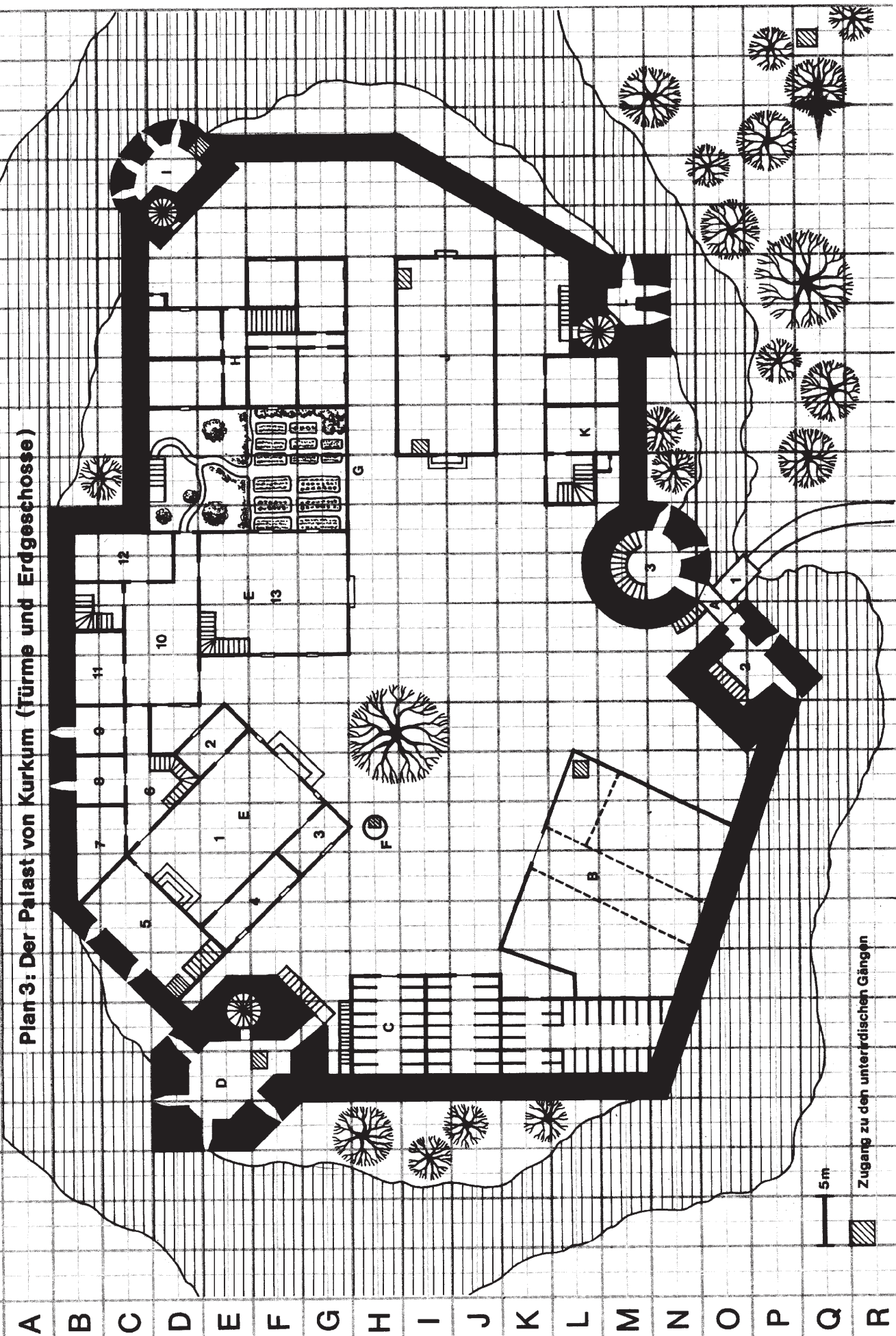
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge®

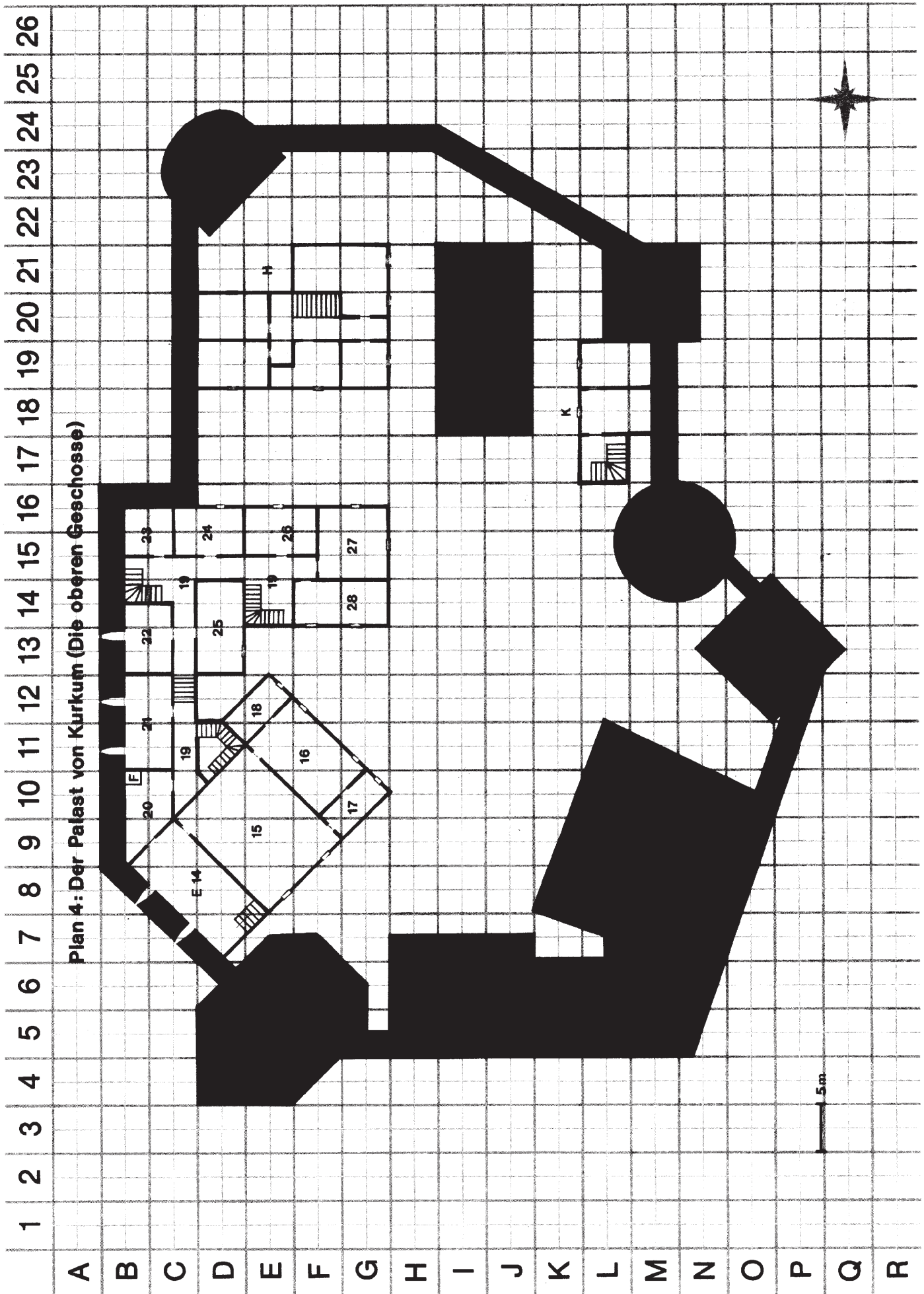


Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge®



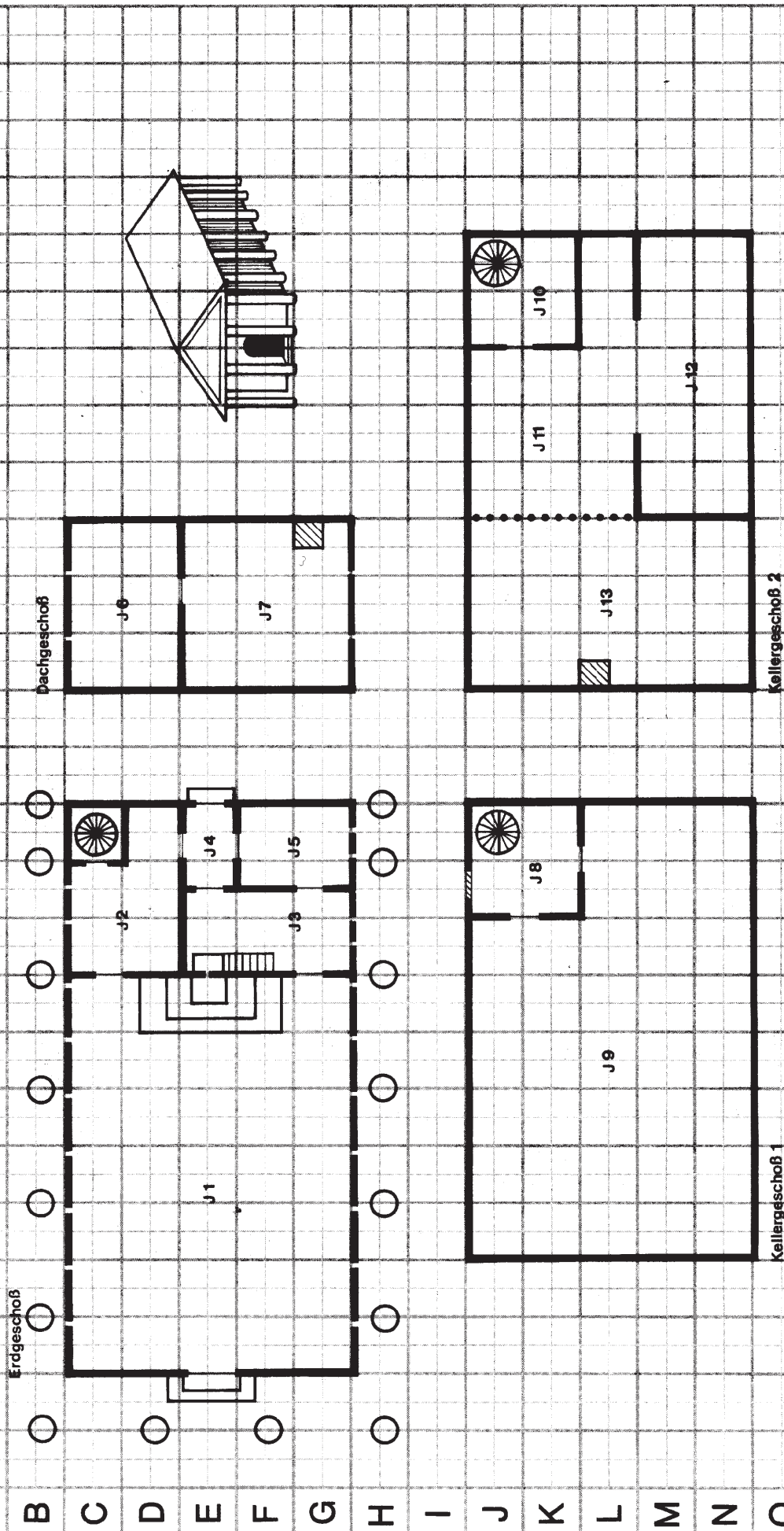
Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München 1984

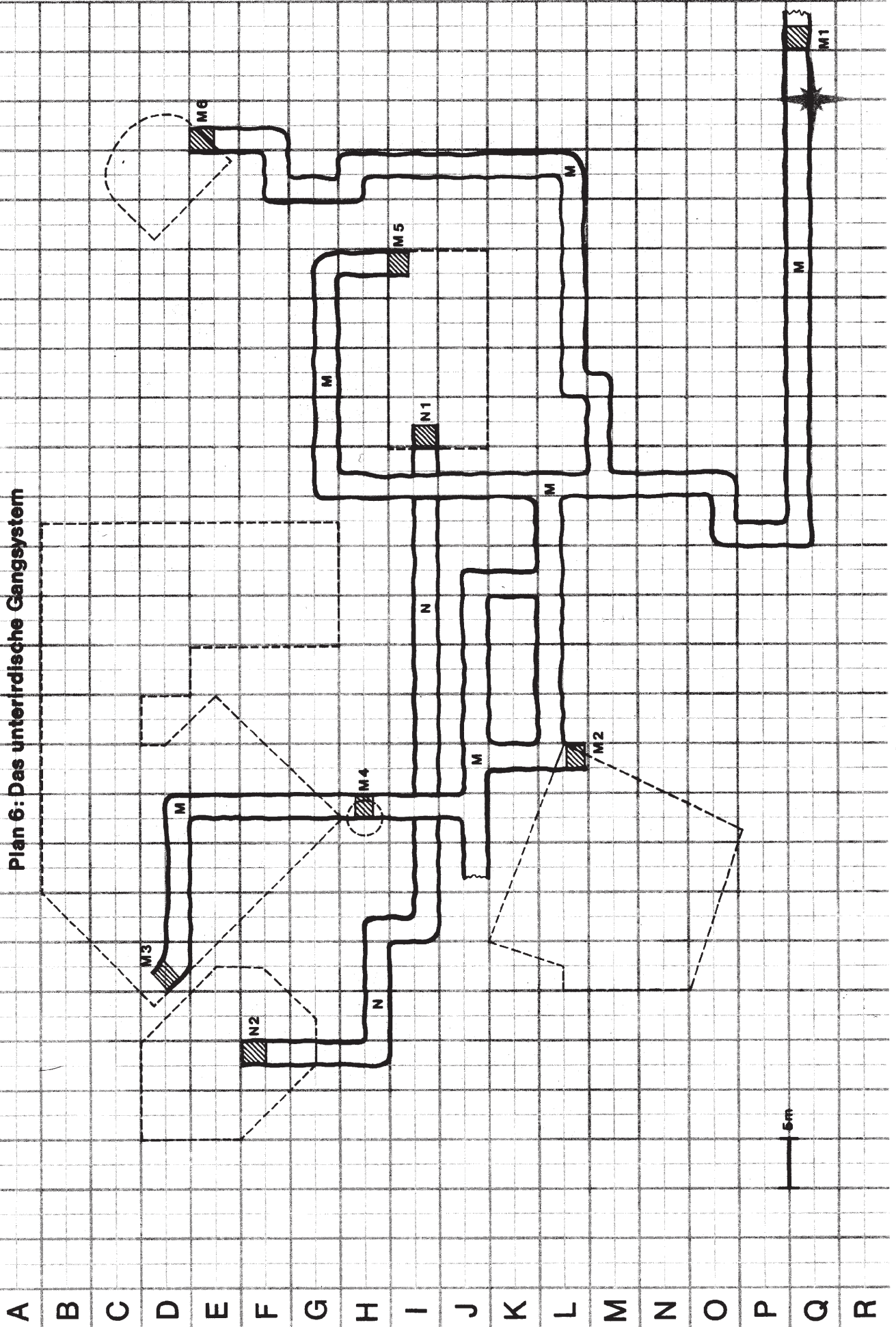
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Plan 5: Der Tempel (Gebäude J)



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Plan 6: Das unterirdische Gangsystem

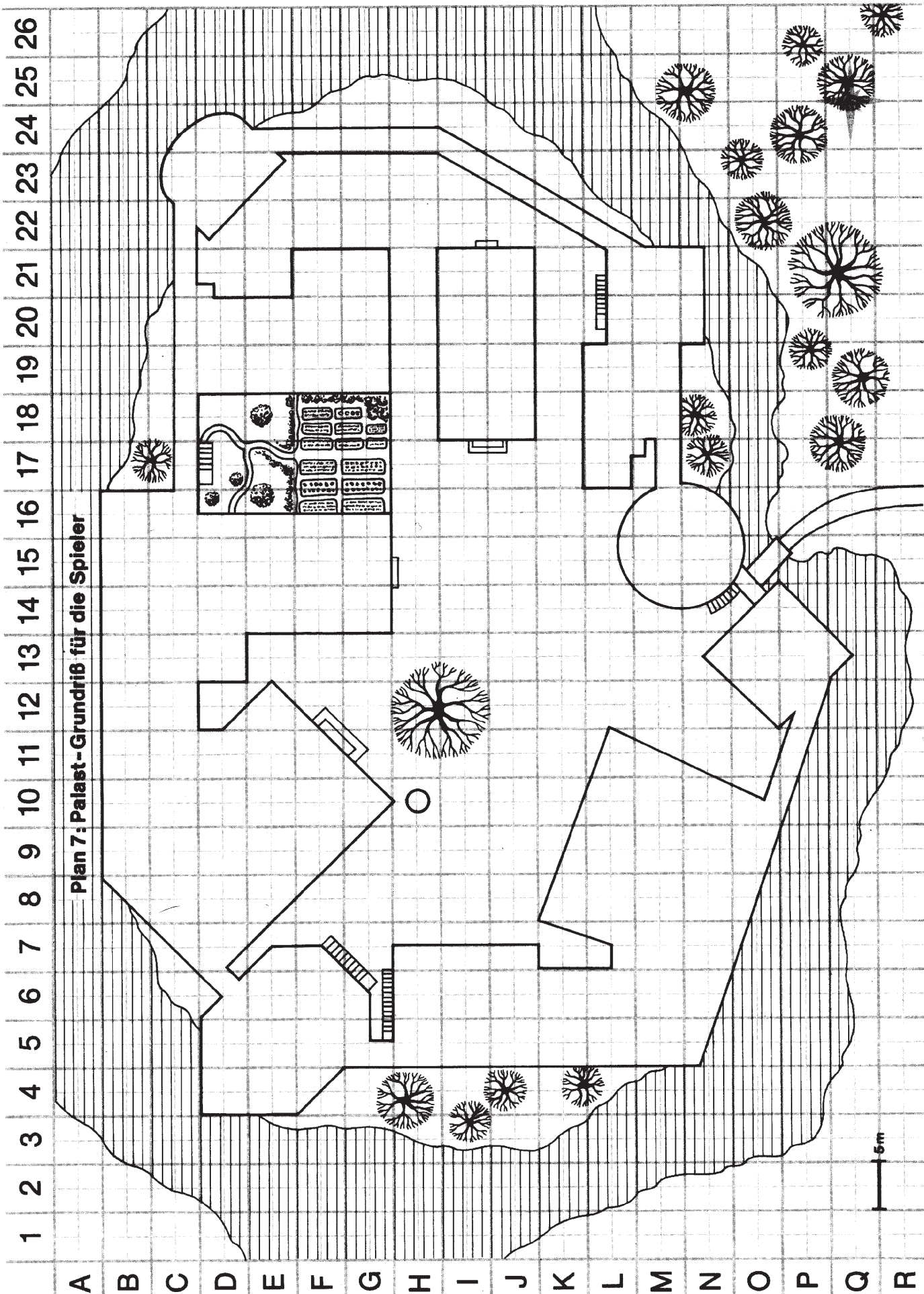


Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Plan 7: Palast-Grundriß für die Spieler

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

Gruppen-Abenteuer
Großband

Die Göttin der Amazonen
oder
der Zauber des Bösen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®


Schmidt
Spiele

Die Göttin der Amazonen

von Ulrich Kiesow

Ein Gruppen-Abenteuer der Erfahrungsstufen 7–12
für 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

Christiane Strack gewidmet – der ersten Amazone,
der ich je begegnet bin.

© 1985 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30023-0

Inhalt

Einführung	7	N9 Die fünf Amazonen	39
Vorwort	9	N10 Der Magier Ogenin	40
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	11	Vor dem Palast von Kurkum	43
Die Anwerbung	15	Der Palast von Kurkum	44
Stoerrebrandts Auftrag	16	A Das Burgtor	45
In Beilunk	18	B Scheune	45
Stoerrebrandts Niederlassung in Beilunk	18	C Pferdeställe	48
Die Reise nach Shamaham	21	D Der Bergfried	48
Der Marsch der Helden	21	E Der Palast	49
Z1 Das Bettlerpaar	21	Erdgeschoß E1–E13	50
N1 Fünf Amazonen	22	Obergeschoß E14–E28	54
Z2 Die Jagdgesellschaft	23	F Ziehbrunnen	58
N2 Die gefangene Amazone	24	G Küchengarten	59
Z3 Zwei Reiter	24	H Amazonenhaus	59
Z4 Die Räuber	26	I Nordöstlicher Eckturm	59
Z5 Das Fuhrwerk	26	J Der Tempel	60
N3 Die Rondra-Priesterin aus Shama-		K Knechtehaus	60
ham	26	L Südöstlicher Eckturm	60
In Shamaham	29	Die Fischerspinne	60
N4 Der Zauberlehrling	29	Der Tempel (Gebäude J)	63
N5 Ulfried Erbers Witwe	29	Erdgeschoß J1–J5	63
N6 In der Ruine des Rondra-Tempels	30	Dachgeschoß J6–J7	66
N7 Vor der Helborn-Villa	30	1. Kellergeschoß J8–J9	67
N8 Die Helborn-Villa	31	2. Kellergeschoß J10–J13	68
Die Einwohner Shamahams	34	Das unterirdische Gangsystem	72
1–6 Die Höfe reicher Bauern	34	Die Zugänge	72
7–23 Weitere Gebäude	34	Die Amazonen der Burg	74
Von Shamaham nach Kurkum	36	Die Gefangennahme	77
Begegnungen	36	Die Königin Yppolita	78
Der Weg durch den Ogerbusch	39	Der Magier Xeraan	79
		Das Ende des Abenteuers	81

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue Spieleattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des »Schwarzen Auges« sind im »Abenteuer-Basis-Spiel« enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters.

Das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – »Die Werkzeuge des Meisters« –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die »Würfel des Schicksals« und einen »Zusatzblock« mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum Schwarzen Auge wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht und wieviele Spieler können sich beteiligen. Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des »Abenteuer-Basis-Spiels« gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des »Abenteuer-Ausbau-Spiels« vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

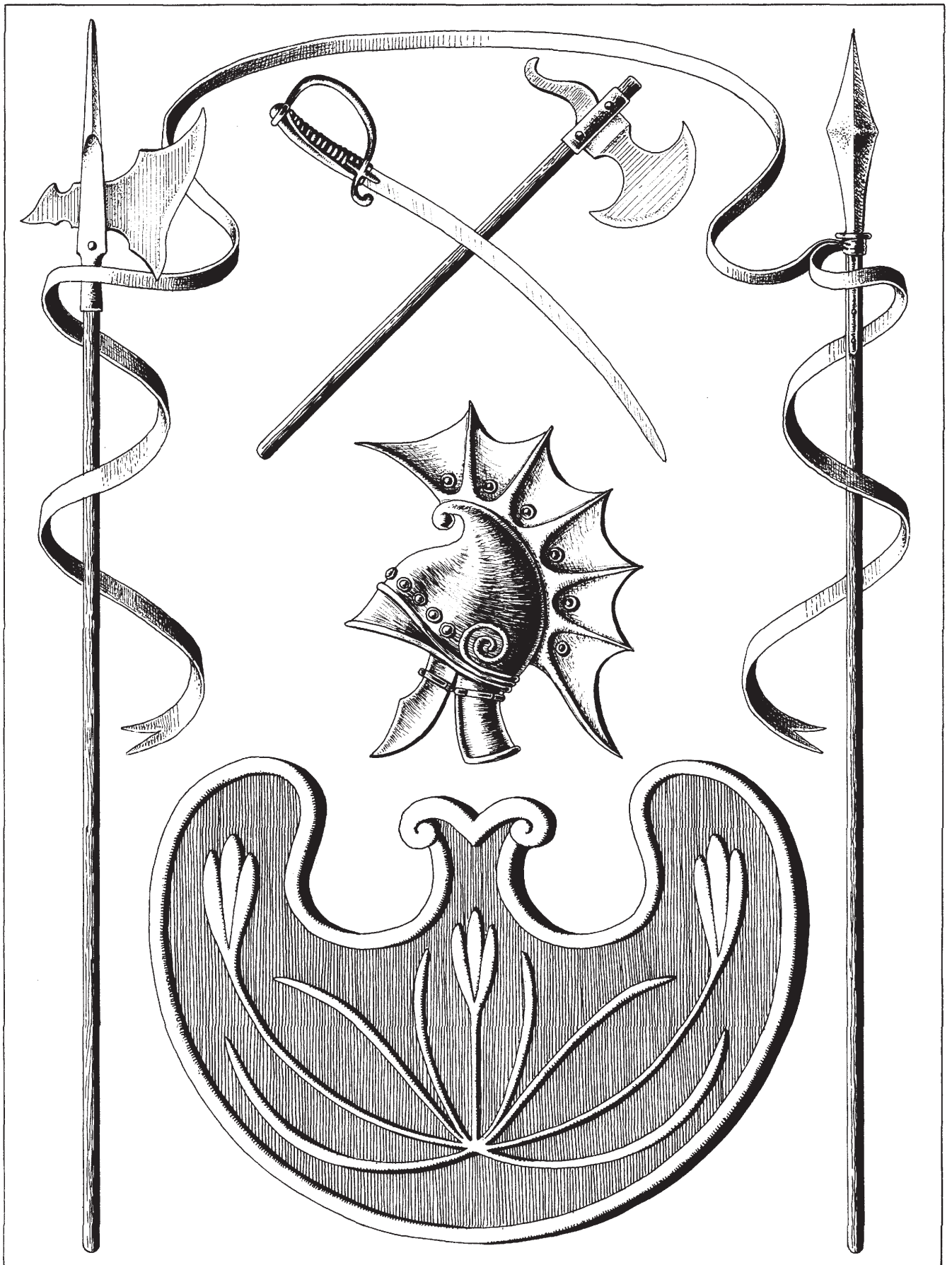
Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes System. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem Schwarzen Auge viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching



Vorwort

Das Abenteuer »Die Göttin der Amazonen« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedet.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Abenteuer-Basis-Spiel*. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.

Weitere Regelverfeinerungen und -ergänzungen finden Sie im *Abenteuer-Ausbau-Spiel*. Das Abenteuer »Die Göttin der Amazonen« wurde so konzipiert, daß die gesamten *Ausbau-Regeln* in ihm angewendet werden können, es ist also ein *Fortgeschrittenen-Abenteuer*.

Das bedeutet aber nicht, daß Sie dieses Abenteuer nicht mit den *Basis-Regeln* spielen können! Falls Sie die *Basis-Regeln* anwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den *Basis-Regeln* her nicht vertraut sind. (Beispiel: Bei den Monster- und Personen-Werten finden Sie die Begriffe **AUSDAUER** [AU] und **GESCHWINDIGKEIT** [GS]. Diese Begriffe werden in den *Basis-Regeln* nicht erläutert – also übergehen Sie sie einfach, wenn Sie nach den *Basis-Regeln* spie-

len. Dem Ablauf des Abenteuers wird das nicht schaden!)

»Die Göttin der Amazonen« eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der 7.–12. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 3 bis 5 Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer. Natürlich können auch mehr oder weniger, schwächere oder stärkere Helden dieses Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5% verändert, wenn Sie seinen Attacke-Wert um 1 Punkt herauf- oder herabsetzen.

Im übrigen gilt für die »Göttin der Amazonen« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des **Schwarzen Auges**: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Ein gutes Fantasie-Rollenspiel ist wie ein kleiner Roman. Die Spieler sollen unter der Anleitung des Meisters ein echtes Abenteuer erleben, eine Geschichte – stets spannend und voll überraschender Wendungen.

Damit Sie – der Meister – das eigentliche Abenteuer nicht erst aus den Beschreibungen der einzelnen Schauplätze herausfiltern müssen, will ich Ihnen den Verlauf des Abenteuers rasch skizzieren. Dieser knappe Abriß, der alle Überraschungen und Wendungen des Abenteuers enthält, darf den Spielern unter keinen Umständen in die Hände fallen.

Das Abenteuer »Die Göttin der Amazonen« ist in zwei Teile gegliedert:

1. Die Reise zum Palast,
2. Die Erkundung des Palastes und die Überwindung des Magiers Xeraan.

Da die Spielzeit für diesen Abenteuer-Großband ca. 10–12 Stunden beträgt, sollten Sie das Abenteuer auf zwei Spielabende aufteilen. Falls Sie nur einen Abend zur Verfügung haben, können Sie auf den 1. Teil des Abenteuers verzichten. In diesem Fall sollten Sie alle Informationen, die in Teil 1 enthalten sind, zusammenfassen und den Helden bei Spielbeginn mit auf den Weg geben.

Teil 1: *Spieleröffnung; die Reise von Beilunk nach Shamaham; die Reise von Shamaham nach Kurkum, dem geheimen Palast der Amazonen*

Die Helden erhalten vom Kaufmann Stoorrebrandt den Auftrag, Yppolita, der Königin der Amazonen, ein Geschenk zu überbringen. Bei der Gabe, mit der Stoorrebrandt die Gunst der Königin gewinnen will, handelt es sich um eine Statuette der Göttin Rondra, die von den Amazonen sehr verehrt wird.

Die Helden müssen sich nun zunächst nach Beilunk an der aventurischen Ostküste begeben, dem Ausgangspunkt unseres Abenteuers. Von dort wird die Reise über Land nach Shamaham fortgesetzt, wo die Helden einen Händler treffen sollen, der ihnen den Weg nach Kurkum, dem verborgenen Amazonenpalast, weisen kann. Die Reise verläuft nicht ohne Zwischenfälle: Die Helden begegnen anderen Reisenden, Räubern und ein paar Amazonen. Einige dieser Begegnungen stehen in einem Zusammenhang mit dem Abenteuer; die

Helden erfahren nach und nach, daß ihr Auftrag ihnen wahrscheinlich einige Schwierigkeiten bereiten wird. Nach der Ankunft in Shamaham wird dieser Verdacht zur Gewißheit. Die Amazonen haben sich – nach allem, was man hört – im letzten Jahr sehr verändert. Sie terrorisieren die Bauern der Umgebung, ihre Königin scheint keine Macht mehr über sie zu haben, und Ulfried Erber, der Verbindungsmann, den die Helden in Shamaham treffen sollten, wurde brutal ermordet. Von einer alten Priesterin und einem magiekundigen Gelehrten erfahren die Helden, daß die Amazonen einer neuen Göttin huldigen. Dennoch werden die Helden vom Gelehrten und der Priesterin bedrängt, die Rondra-Statuette zum Palast zu schaffen. In Kurkum werde sich alles zum Guten wenden, wenn die Figur dorthin gebracht wird.

Nachdem die Helden von dem Gelehrten erfahren haben, wo sie nach dem Palast suchen müssen, ziehen sie weiter nach Kurkum. Auch auf dieser Reise stehen den Helden einige gefährliche Begegnungen bevor. Ein sterbender Zauberer, der in unmittelbarer Nähe der Amazonenburg lebt, gibt den Helden die letzten wichtigen Hinweise. Damit endet der erste Teil unserer Geschichte.

Teil 2: *Die Erkundung des Palastes; die Befreiung der Königin; der Kampf gegen Xeraan, den verbrecherischen Magier*

Durch einen unterirdischen Gang können die Helden unbemerkt in den Palast gelangen. Dort werden sie früher oder später die Amazonenkönigin Yppolita finden, die in einem Verlies unter dem größten Burgturm gefangengehalten wird. Von Yppolita erfahren die Helden endlich, was sich in der Amazonenburg zugetragen hat:

Vor einem halben Jahr kam ein fahrender Händler in die Burg, eine verwachsene, zwergenhafte Kreatur. Am gleichen Tag erschien den Amazonen im Rondra-Tempel plötzlich eine Frauengestalt, die *Schwarze Göttin*. Die neue Göttin stieß die Göttin Rondra buchstäblich von ihrem Sockel, danach übte sie eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf die Amazonen aus. Sie befahl ihnen, ihr reiche Opfergaben darzubringen, und die Amazonen trugen alle ihre Schätze in den Tempel. Anschließend wurden sie von der *Schwarzen Göttin* zu Überfällen in die Umgebung ausge-

schickt. Die neue Göttin schien unersättlich zu sein. Auch Königin Yppolita stand für eine kurze Zeit unter dem Bann der Göttin, doch dann durchschaute sie das Geheimnis: der fahrende Händler ist in Wahrheit ein überaus machtvoller, von krankhafter Goldgier besessener Magier. Die *Schwarze Göttin* ist ein perfekter Illusionszauber mit hypnotischer Kraft. Als die Königin ihren

Amazonen das Geheimnis enthüllen will, wird sie von den Kämpferinnen ergriffen und eingekerkert.

Sie hat ihre Macht über sie verloren.

Die Helden befreien die Königin und überwinden gemeinsam mit ihr und unter ihrer Anleitung den Magier. Von der Königin reich belohnt, kehren sie aus dem Amazonenpalast zurück . . .

Die Anwerbung

Allgemeine Informationen:

»Wenn es *einen* Menschen in Aventurien gibt, von dem ich keine Aufträge annehme, dann ist es dieser Stoorrebrandt!«

»Pst! Nicht so laut! Hör mir doch erst einmal zu!«

»Ich will gar nichts wissen. Du hast *Stoorrebrandt* gesagt, das reicht mir. Die Sache mit den *sieben magischen Kelchen* habe ich noch nicht vergessen. Das war auch ein Auftrag vom alten Stoorrebrandt. Mir wird heute noch ganz anders, wenn ich an dieses Abenteuer denke!«

»Überleg es dir doch noch einmal! Diesmal kann gar nichts schiefgehen, und es springen eine Menge Dukaten dabei heraus. Und stell dir vor: Wir werden Yppolita sehen, die Königin der Amazonen! Wir beide im Thronsaal von Kurkum, dem geheimnisvollen Amazonenpalast! Das wird eine Sache, von der du deinen Enkeln erzählen kannst.«

»Was soll's – diese Amazonen sollen nur eine Brust haben – das hat mir Ektor erzählt. Und überhaupt – wenn Stoorrebrandt, dieser schlimmste aller Pfeffer-säcke . . .«

»Aber das ist doch dummes Zeug, eine Brust! Ektor ist doch auf einem Auge blind. Die Amazonen sind wunderschön und Yppolita ist die schönste von allen. Komm, mach doch mit! In einer halben Stunde muß ich Stoorrebrandt Bescheid sagen. Er wartet im *Käptn Huck* auf meine Nachricht.«

»Dann geh hin und sag ihm, er soll sich ein paar andere Trottel suchen, die für 100 Dukaten den Kopf

hinhalten. Ich trinke jetzt noch ein Bier und dann noch eins und später wahrscheinlich wieder eins . . .«

Meisterinformationen:

Falls die Helden Ihrer Spielerrunde heute abend wieder einmal ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen: im *Goldenen Drachen* zu sitzen, einen Krug in der Hand und die Ohren offenzuhalten, dann konnten sie eben dieses aufschlußreiche Gespräch belauschen. Sie wissen also: Im *Käptn Huck* wartet der Kaufmann Stoorrebrandt und hat einen lohnenden, offenbar hochinteressanten, aber vermutlich nicht ganz ungefährlichen Auftrag zu vergeben.

Da die beiden Abenteuerer im *Drachen* Stoorrebrandt einen Korb geben werden, könnten Ihre Helden eigentlich die Sache übernehmen. Fragen Sie die Spieler doch mal, was sie davon halten! Wenn die Spieler keine Lust dazu haben, räumen Sie sofort alle Getränke, die Erdnüsse und die Kartoffelchips vom Spieltisch und verkünden für den heutigen Abend eine Programmänderung: statt eines gepflegten Abenteuers in Aventurien findet eine Podiumsdiskussion statt, Thema: »*Sind Jugendliche rollenspielgefährdend?*« – oder so ähnlich. Na sehen Sie? Plötzlich haben sich die Spieler die Sache anders überlegt. Die Helden wollen sich nun doch zum *Käptn Huck* begeben und sich anhören, was Stoorrebrandt ihnen anzubieten hat.

Stoerrebrandts Auftrag

Allgemeine Informationen:

Stoerrebrandt empfängt die Helden im *Käptn Huck*, dem größten Hotel am Ort, in dem er für sich und sein Gefolge eine ganze Etage gemietet hat.

(Die Anwerbung der Helden kann in jeder beliebigen Stadt Aventuriens stattfinden. Wählen Sie den Ort, der Ihnen und den Helden am liebsten ist.)

Nachdem die Helden auf Stühlen vor Stoerrebrandts Schreibtisch Platz genommen und ihr Interesse an einem Auftrag bekundet haben, schildert Stoerrebrandt in knappen Worten, worum es geht:

»Ihr wißt vielleicht, daß ich unter anderem auch mit Safran handele, einem ziemlich kostbaren Stoff, der aus den Narben einer bestimmten Krokusart gewonnen wird. Wußtet ihr nicht? Na egal – es ist ohnehin ein Verlustgeschäft, das könnt ihr mir glauben.« Stoerrebrandt beugt sich vor und sieht die Helden eindringlich an. »Was ich jetzt sage, bleibt unter uns, klar? Den Safran beziehe ich nämlich von den Amazonen der Königin Yppolita – ich glaube, ich bin der einzige Mensch, der mit diesen wehrhaften Damen Handel treibt. Aber ich sollte besser sagen ›Handel trieb‹, denn seit 6 Monaten habe ich keine Lieferung mehr bekommen. Und das gefällt mir ganz und gar nicht! Nun ist Königin Yppolita eine eigenwillige Person – schnell beleidigt und sehr nachtragend. Möglicherweise nimmt sie es mir übel, daß ich für die letzte Lieferung nur den halben Preis bezahlen konnte – die Qualität war nämlich unbefriedigend, und ich habe mein Geld schließlich nicht vom Ausgeben, sondern vom Behalten.« Stoerrebrandt zwinkert den Helden zu. »Na – wie dem auch sei, ich will mich mit Yppolita versöhnen und sie ein bißchen freundlicher stimmen. Darum sollt ihr ihr ein kleines Geschenk überbringen.«

Stoerrebrandt winkt die Helden heran und führt sie zu einer kleinen Truhe (etwa 50 cm lang, 30 cm hoch und 30 cm breit), die auf einer Kommode steht. Er öffnet das Schloß und läßt die Helden in den mit dunkelblauem Samt ausgeschlagenen Kasten schauen.

Darin liegt eine Statuette der Göttin Rondra.

Die Göttin ist mit hoch erhobenem Schwert dargestellt und scheint aus purem Gold zu bestehen. (Die Truhe wiegt 80 Unzen, die Statuette 160 Unzen. Die Helden sollen das Gewicht auf einem Zettel notieren. Im Verlauf des Abenteuers muß genau darauf geachtet werden, welcher Held die Truhe gerade mit sich führt.).

»Vergoldet«, bemerkt Stoerrebrandt, der die weit-aufgerissenen Augen der Helden richtig deutet.

»Nicht ganz so wertvoll, wie sie aussieht. Aber immerhin geweiht – vom hiesigen Oberpriester persönlich.«

»Yppolita ist eine große Rondra-Verehrerin. Euer Auftrag besteht darin, die Statuette *persönlich* zu überbringen und *deutlich* herauszustellen, von wem die Freundschaftsgabe stammt. Das ist alles. Nun wie ist es, seid ihr interessiert?«

Meisterinformationen:

Die Helden werden natürlich eine Menge Fragen an den Kaufmann richten.

Hier sind einige denkbare Fragen und Stoerrebrandts Antworten:

Warum überbringt Stoerrebrandt das Geschenk nicht persönlich?

Seine Geschäfte lassen ihm keine Zeit dazu.

Wie steht es mit dem Lohn?

Stoerrebrandt bietet 60 Dukaten für jeden Helden, die Hälfte sofort, den Rest nach erfolgreicher Erledigung.

Er läßt sich – von Verzweiflungsausbrüchen geschüttelt – auf 120 Dukaten heraufhandeln – 60 sofort, den Rest nach Erledigung.

Wo liegt Kurkum, der Amazonenpalast?

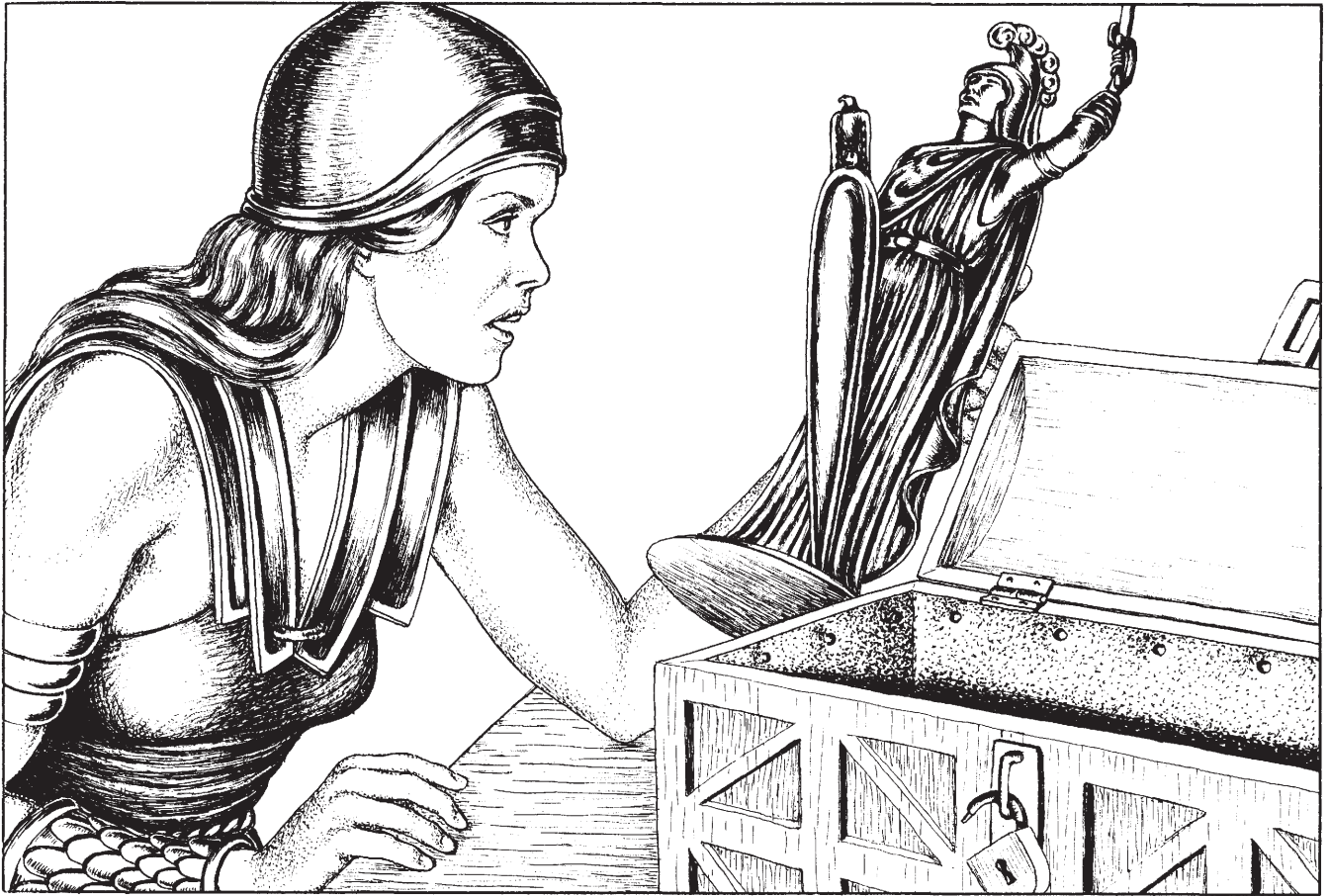
Stoerrebrandt weiß es nicht. Irgendwo in der Nähe der Stadt Shamaham.

Wie kommen die Helden nach Shamaham?

Die Reise zur Stadt Beilunk hat Stoerrebrandt bereits arrangiert. In seiner Handelsniederlassung in Beilunk stehen Reit- und Packtiere für die Helden bereit. Von Beilunk sollen die Helden ein Stück dem Radrom stromaufwärts folgen und dann nach Shamaham abbiegen.

Weiß in Shamaham jemand, wo der Amazonenpalast liegt?

In Shamaham sollen die Helden Ulfried Erber aufsuchen, Stoerrebrandts Agenten. Erber wickelt den ganzen Handel mit den Amazonen ab und war auch schon häufig in ihrem Palast. Außerdem werden die Helden von Erber ein Empfehlungsschreiben bekommen, das ihnen den Weg zu Yppolita, der mißtrauischen Königin, ebnet wird.



Worin liegen die Gefahren des Auftrags?

Stoerrebrandt hält das Unternehmen für absolut ungefährlich. Natürlich müssen die Helden ein scharfes Auge auf Diebesgesindel und Straßenräuber haben. Sobald sie aber das Gebiet der Amazonen erreicht haben, drohe ihnen keine Gefahr mehr, denn die Amazonen werden es nicht zulassen, daß der Statue ihrer verehrten Gottheit etwas zustößt.

Weitere Auskünfte kann Stoerrebrandt nicht geben. Außerdem ist seine Zeit knapp bemessen. Er läßt den Helden die erste Hälfte ihres Lohns auszahlen und verabschiedet sich, denn eine wichtige Besprechung wartet auf ihn. Das Spiel wird in Beilunk fortgesetzt, falls Sie als Meister die Reise vom Wohnort der Helden zur Stadt an der Ostküste nicht als eigenes kleines Abenteuer gestalten wollen.

In Beilunk

Meisterinformationen:

Beilunk gehört mit seinen über 3000 Einwohnern zu den größeren aventurischen Städten. Da wir uns immer noch im Vorspiel zum eigentlichen Abenteuer befinden und da die Stadt Beilunk für den Verlauf der Geschichte keine wichtige Rolle spielt, haben wir darauf verzichtet, die Ansiedlung detailliert darzustellen. Während ihres Aufenthalts in der Stadt werden die Helden ohnehin die meiste Zeit innerhalb der Handelsniederlassung zubringen. Alle Gerüchte und Informationen, die die Helden innerhalb des Handelshauses in Erfahrung bringen, können sie auch von den Bürgern in den Straßen erfragen. Zusätzliche Informationen erhalten sie dort nicht.

Stoorrebrandts Niederlassung in Beilunk

Allgemeine und spezielle Informationen:

Das Handelshaus in Beilunk ist ein imposantes Bauwerk. Drei Gebäudekomplexe sind hufeisenförmig aneinandergefügt, so daß sie einen geräumigen Innenhof einfassen. Die offene Hofseite ist von der Straße durch eine drei Meter hohe Mauer abgetrennt. Durch ein zweiflügliges Tor in dieser Mauer gelangt man auf den Hof. Dem Tor gegenüber erhebt sich das mächtige Speichergebäude, zur Rechten liegt das zweistöckige Wohnhaus des Handelsherrn, zur Linken der Pferdestall, eine Remise und darüber die Zimmer der Arbeiter und Fuhrknechte.

(Wenn Sie möchten, entwerfen Sie auf einem *Plan des Schicksals* einen Grundriß der Niederlassung. Das ist aber nicht unbedingt erforderlich, da sich die wesentlichen Spiel-Aktionen auf dem Innenhof vollziehen.)

Offenbar hat Stoorrebrandt die Niederlassung lange nicht mehr inspizieren lassen, denn sie ist in einem beklagenswerten Zustand. Der Innenhof ist von Gerümpel und Unrat übersät. Zerbrochene Karrenräder und umgestürzte Fuhrwerke liegen vor der Remise; aus den Pferdeställen dringt ein übler Gestank, Haufen von Pferdeäpfeln säumen den Weg vom Stall zum Hof. Hühner stolzieren gackernd über die breite Freitreppe, die zum Wohnhaus führt.

In einer Ecke des Hofes hat man zwei große Tische zu einer Tafel zusammengeschoben. Dort haben sich der Handelsherr, das Gesinde und die Fuhrleute zu einem wüsten Zechgelage versammelt. Der Leiter

der Niederlassung – man erkennt ihn an seiner prächtigen, wenn auch hoffnungslos verschmutzten Kleidung – ist vornüber auf den Tisch gesunken; sein schnarchender Kopf ruht in einer Bierlache. Drei, vier Knechte sind von den Bänken gefallen und liegen schlafend auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden den Hof betreten, werden sie von den Zechern mit Essensresten bombardiert und zum »eiligen Rückzug« aufgefordert. Wenn die Helden diesem eindringlich vorgetragenen Wunsch nicht auf der Stelle nachkommen, springen mehrere Fuhrknechte vom Tisch auf und greifen die Helden an. Die Männer (Anzahl = Anzahl der Helden) haben keine Waffen. Die betrunkenen, rauflustigen Fuhrknechte sind für gutes Zureden unempfindlich.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden mit dieser Situation fertigwerden können:

1. Sie stellen sich den Fuhrknechten zu einem *Kampf ohne Waffen*.

Nähere Erläuterungen zum Kampf ohne Waffen finden Sie im *Buch der Regeln II*. Ein vereinfachter Kampf ohne Waffen geht so:

Der Angreifer legt statt der Attacke eine Geschicklichkeitsprobe ab. Der Verteidiger pariert ebenfalls mit einer GE-Probe. Bei gelungenem Angriff und mißlungener Verteidigung werden dem Verlierer 1W6 Schadenspunkte von der LE abgezogen. Sinkt die LE auf 0, ist der Kämpfer bewußtlos – nicht tot!

Die Werte eines Knechtes:

MU	GE	KK	AT	PA	LE
15	10	12	10	8	30
RS	TP	GST	AU	MK	
1	1W+3	2	25	12	

AT, PA, TP usw. werden benötigt, falls die Helden sich auf einen bewaffneten Kampf mit den Knechten einlassen (siehe Abschnitt 4).

2. Ein magiebegabter Held bedient sich der Zauberei. Die Art des Zaubers ist unerheblich. Wenn die Trunkenbolde Zeuge einer wir-



kungsvollen Zauberei werden, geraten sie in Angst und Schrecken. Sie sind dann so eingeschüchtert, daß sie kleinlaut den Befehlen der Helden gehorchen bzw. ihre Wünsche erfüllen.

3. Die Helden ziehen sich durch das Hoftor zurück. Anschließend kehrt eine *Heldin* waffenlos zu den Trunkenbolden zurück. (Sie können ihr eine Diplomatieprobe –2 abverlangen.) Auch im Rausch sind die Fuhrknechte nicht so ungalant, daß sie eine unbewaffnete Frau angreifen. Die Heldin kann die aufgebrachten Knechte beruhigen und mit ihnen ein »relativ normales« Gespräch führen. Der Meister muß berücksichtigen, daß die Fuhrknechte kaum in der Lage sind, klare Antworten auf einfache Fragen zu geben.
4. Die schlechteste Möglichkeit: Die Helden ziehen ihre Waffen, wenn sie von den Raufbolden bedrängt werden. Dann weichen nämlich die Angreifer sofort zurück. Die Zecher am Tisch aber werfen mit Krügen, Tellern, Bestecken und ähnlichen harten Gegenständen nach den

Helden, von denen jeder zwei Geschicklichkeitsproben ablegen muß. Ein Held, dem eine Probe mißlingt, wird von einem Krug am Kopf getroffen und muß 1W6 *Schadenspunkte* (nicht *TREFFERPUNKTE!*) hinnehmen.

Während des Sperrfeuers ihrer Gefährten haben sich die Angreifer ins Knechtehaus geflüchtet, von wo sie nun mit drohend erhobenen Schwertern und Säbeln zurückkehren. Die Zecher am Tisch haben sich mit Knüppeln bewaffnet und sind ebenfalls zum Kampf bereit.

Die Fuhrknechte brechen alle Auseinandersetzungen ab, sobald einer von ihnen mehr als 8 Schadenspunkte hinnehmen mußte. Ein solches Erlebnis wirkt »ernüchternd« auf die Schar der Zecher.

Ganz gleich, wie sich die Helden schließlich mit den Zechern »einigen«, die Informationen, die sie im Handelshaus erhalten, sind immer die gleichen:

1. Niemand hat die Helden erwartet. Auch der Handelsherr, der übrigens nur durch einen

Balsamsalabunde-Spruch oder Einflößen eines Heiltranks (Spruch oder Trank müssen 8 Lebenspunkte bringen) aufgeweckt werden kann, weiß weder, daß er die Helden ausrüsten soll, noch was die Helden vorhaben. Er hat keine Botschaft erhalten.

2. Es gibt einen Safranhändler in Shamaham, der einmal im Monat eine Safranlieferung ins Handelshaus brachte. Der Mann heißt Ulfried Erber. Er ist seit mehr als einem halben Jahr nicht mehr in Beilunk gewesen.
3. Ulfried Erber soll ein gutes Verhältnis zu den Amazonen haben und tatsächlich schon mehrmals in Kurkum, dem Amazonenpalast, gewesen sein.
4. In ganz Beilunk weiß niemand, wo Kurkum liegt.
5. Die Gegend südlich von Shamaham gilt als Jagdgebiet der Amazonen und wird von jedermann gemieden.
6. Alle Amazonen sind blutgierig und grausam.
7. Amazonen essen am liebsten lebende Giftschlangen, die sie vom Schwanz her verschlucken.
8. Die Amazonen waren schon immer gefährlich, aber in letzter Zeit treiben sie es besonders schlimm. Sie haben viele Ansiedlungen in der Nähe ihres Jagdgebietes überfallen, die Höfe niedergebrannt, alle Erwachsenen getötet und die Kinder verschleppt.
9. Alle Amazonen lügen. Man darf einer Amazone niemals den Rücken zuwenden, weil sie dann sofort von hinten angreift.
10. Amazonen haben den bösen Blick. Das Vieh stirbt auf den Feldern, wenn eine Amazonenschar vorübergeritten ist.
11. Ein Fuhrknecht zeigt eine lange Narbe auf dem Rücken, die er bei einem Amazonenüberfall auf dem Weg nach Shamaham davongetragen hat.

12. Amazonen haben nur eine Brust.

13. Amazonen haben zwei Brüste – wie alle Frauen.

14. Auf dem Weg nach Shamaham muß man immer mit Wegelagerern rechnen.

Wenn Sie möchten, denken Sie sich noch weitere Gerüchte aus. Die Helden können diese Informationen von den Fuhrknechten, aber teilweise auch von Bürgern auf der Straße erhalten.

Es steht den Helden frei, ob sie ihre Reise nach Shamaham zu Fuß oder zu Pferd hinter sich bringen wollen. Die Fuhrknechte hindern sie nicht daran, Reittiere aus den Ställen zu führen.

Sämtliche Pferde in der Handelsniederlassung sind in einem bejammernswerten Zustand (»unfähig«). Für das Spielgeschehen bedeutet das: Die Helden werden die Reise im Sattel nicht schneller zurücklegen als wenn sie zu Fuß gehen. Sie können jedoch Kräfte sparen und – wenn es darauf ankommt – kurze Strecken galoppieren. Auf jeden Fall sollten die Helden ein Packpferd aus dem Stall mitnehmen, damit sie ihren Proviant und die Truhe mit der Statue nicht tragen müssen.

In Beilunk ist inzwischen der Abend angebrochen und die Helden müssen sich ein Nachtquartier suchen. Sie können im Heuboden des Handelshauses schlafen.

Das kostet zwar nichts, bringt den Helden aber eine solche Menge von Ungeziefer ein, daß sie während der nächsten beiden Spieltage einen Punkt von ihrer Lebensenergie und ihrem Charisma abziehen müssen.

Die Helden können auch in einem Gasthaus am Ort absteigen, Preise für Übernachtungen finden Sie im *Buch der Regeln*.

Die Reise nach Shamaham

Meisterinformationen:

Zufällige Begegnungen – notwendige Begegnungen

Während dieses Abenteuers begegnen die Helden immer wieder Personen oder Personengruppen, die vom Meister geführt werden. Einige dieser Treffen haben mit der Entwicklung des Abenteuers nichts zu tun – sie sollen nur für Abwechslung und Spannung sorgen. Solche Treffen nennen wir **zufällige Begegnungen**. Außerdem stoßen die Helden aber auch auf Personen, von denen sie Hilfen oder Informationen erhalten können, die für den Fortgang des Abenteuers wichtig sind. Solche Zusammentreffen sind **notwendige Begegnungen**.

Wir haben beide Arten der Begegnungen nummeriert und die Schauplätze auf der Landkarte (*Plan 1*) markiert. (Zufällige Begegnungen: Z1–Z5; notwendige Begegnungen: N1–N3.) Die Spieler können natürlich nicht auf Anhieb unterscheiden, welche Begegnungen für sie wichtig sind, und Sie als Meister werden es ihnen nicht verraten. Falls Sie das Spiel ein wenig straffen wollen, können Sie auf ein paar Zufallsbegegnungen verzichten. Ebenso gut können Sie natürlich weitere Zufallsbegegnungen arrangieren, wenn Sie Spieldauer und Vielfalt erhöhen wollen.

Der Marsch der Helden:

Sie können die Helden natürlich nicht zwingen, auf der Straße zu bleiben. Falls die Helden unbedingt querfeldein marschieren wollen, schlagen Sie Seite 36 auf. Dort finden Sie ein Verzeichnis jener Wesen, denen die Helden im Wald, Sumpf oder Hügel land begegnen können. Möglicherweise werden die Helden durch diese unangenehmen Erfahrungen auf die Straße zurückgetrieben. Wenn die Helden weiterhin uneinsichtig bleiben, müssen Sie sie wohl oder übel gewähren lassen. Sollten die Helden durch einen Zufall auf den Amazonenpalast stoßen, setzen Sie das Spiel beim Kapitel »Vor dem Palast von Kurkum« fort. Wenn die Helden den Amazonenpalast bei ihrer planlosen Suche nicht finden, werden sie wohl endlich ein Einsehen haben und sich nach Shamaham begeben, um sich dort die notwendigen Informationen zu beschaffen.

Solange die Helden bei ihrem Marsch die Straße

nicht verlassen, kommen sie in zügigem Tempo voran (7 km/h). Das heißt: sie benötigen eine Spielstunde, um ein Kartenquadrat zu durchqueren. Wenn die Helden die Straße verlassen, ändert sich ihr Marschtempo (siehe hierzu Seite 36 ff.).

Zufällige Begegnung:

Z1 Das Bettlerpaar

Spezielle Informationen:

Etwa drei Kilometer von Beilunk entfernt sitzen zwei zerlumpte Gestalten am Straßenrand, ein Mann und eine Frau, beide etwa fünfzig Jahre alt. Als die Helden näher kommen, springen die beiden auf und laufen neben ihnen her, wobei sie ihnen die Öffnungen ihrer speckigen Filzkappen unter die Nasen halten und mit eindringlichen Stimmen um eine milde Gabe bitten.

Nach wenigen Augenblicken flüstert der Mann: »Ihr sucht den Kurkum-Palast, haben wir gehört?«

(Dabei spielt es keine Rolle, ob die Helden den Bettlern etwas gegeben haben oder nicht. Die Bettler sind bereit, den Weg zum Kurkum-Palast zu beschreiben, falls die Helden ein paar Dukaten springen lassen. Versuchen Sie, so viel wie möglich aus den Helden herauszuholen!)

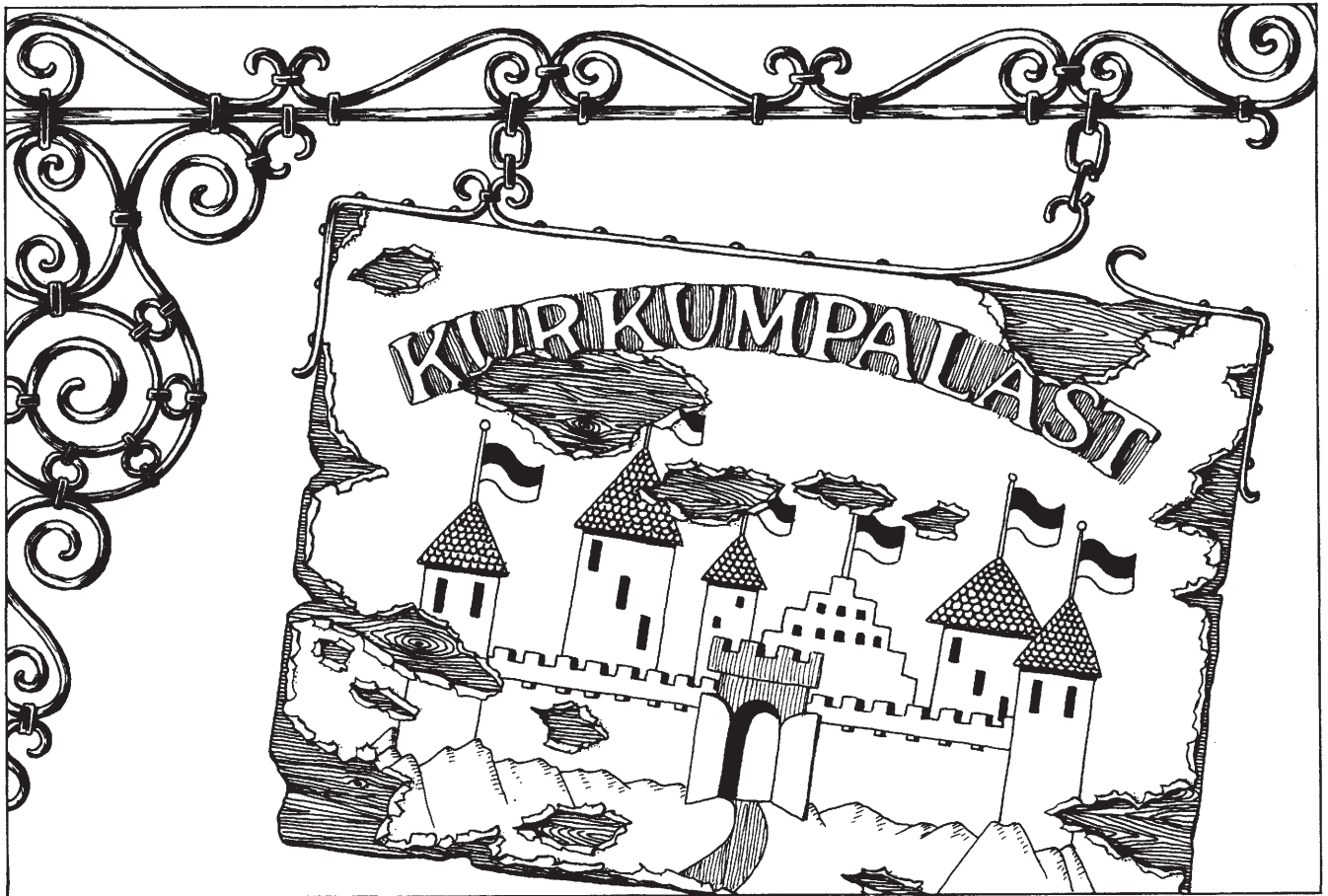
Die Bettler haben in der Stadt das Gerücht aufgeschnappt, daß ein paar Fremde den Kurkum-Palast suchen.

Wenn die Helden den Bettlern genügend Geld geben, beschreibt die Frau den Weg zum Palast:

»Zurück nach Beilunk, den Ort durchqueren und auf der anderen Seite wieder verlassen. Nach etwa 5 Kilometern zweigt eine schmale Straße nach Norden ab. Wenn ihr dieser Straße 2 Kilometer folgt, könnt ihr den Palast vor euch liegen sehen.«

Meisterinformationen:

An der Stelle, die die Bettler beschrieben haben, steht ein gelbgestrichenes Gebäude, auf dessen Türschild groß der Name *Kurkum-Palast* prangt. Nur handelt es sich bei diesem *Palast* nicht um den Wohnsitz der Amazonenkönigin Yippolita, sondern um eine üble Kaschemme, in der vorzugsweise Diebe verkehren. Falls die Helden tatsächlich den Bettlern auf den Leim gehen, könnten sie in diesem falschen Palast von Dieben ausgeplündert werden. Ob Sie Ihren Helden so übel mitspielen wollen, bleibt ganz Ihrer Regie überlassen.



... Auf jeden Fall müssen die Helden nach Beilunk zurückkehren und sich von neuem auf den Weg nach Shamaham machen.

Notwendige Begegnung: N1 Fünf Amazonen

Spezielle Informationen:

Die fünf Amazonen kommen aus Richtung Beilunk. Sie reiten einen scharfen Trab und entbieten den Helden beim Vorüberreiten einen knappen Gruß. Alle fünf tragen Rüstungen und sind schwer bewaffnet.

Meisterinformationen:

Die fünf Amazonen waren lange Zeit in der Fremde und kehren gerade in die Heimat zurück. Sie sind guter Dinge und – falls sie von den Helden angesprochen werden – zu einem kurzen Gespräch bereit. Zu den jüngsten Entwicklungen im Amazonenreich können sie allerdings nichts sagen, da sie darüber nicht mehr wissen als die Helden selbst. Natürlich wissen die Amazonen, wo der Palast Kurkum liegt, aber diesen Standort

würden sie nicht einmal bei einem scharfen Verhör verraten. Wie alle Amazonen sind auch die fünf sehr reizbar und schnell erregt. Wenn die Helden sich bei dem Gespräch nicht an die allgemeinen Höflichkeitsformen halten, reiten die Amazonen grußlos davon. Sie kämpfen nur, wenn sie dazu gezwungen werden.

Wenn die Helden sich freundlich verhalten, sind auch die Amazonen recht umgänglich. Sie begleiten die Helden ein Stück auf ihrem Weg und erzählen dies und das aus ihrer Heimat. (Wenn Sie als Meister das Hauptkapitel »Der Palast von Kurkum« gelesen haben, können Sie im Spiel selbst entscheiden, welche Informationen über den Palast Sie den Spielern zukommen lassen wollen.) Nach kurzer Zeit aber beginnen die Amazonen, sich in der Gesellschaft der Helden zu langweilen. Sie verlassen den Weg und sprengen in Richtung auf die Berge von Beilunk davon. Falls die Helden ihrer Spur folgen wollen, müssen sie nach ein paar Kilometern feststellen, daß die Amazonen in weitem Bogen auf die Straße zurückgekehrt sind, wo sich ihre Fährte verliert. Offenbar hatten sie mit der Neugierde der Helden gerechnet.

Die Werte der fünf Amazonen:

	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	TP	AU	MK
1. Salfa	5	11	11	11	13	14	14	8	43	4	1W+5	57	21
2. Tarin	6	12	8	9	11	12	13	10	55	3	1W+4	67	20
3. Ula	6	13	10	13	13	15	15	9	59	4	1W+7	74	25
4. Disay	5	13	11	13	10	13	13	9	46	4	1W+5	59	21
5. Rai (Offizierin)	15	13	12	14	17	18	18	15	59	3	1W+10	77	43

Zufällige Begegnung:
Z2 Die Jagdgesellschaft

Spezielle Informationen:

Eine Jagdgesellschaft galoppiert den Helden entgegen. Der Mann an der Spitze brüllt schon von weitem: »Aus dem Weg, Gesindel!« Es handelt sich um eine siebenköpfige Reitergruppe, die um einen auf-

fällig elegant gekleideten jungen Edelmann formiert ist.

Meisterinformationen:

Falls die Helden dem Befehl nicht folgen und den Weg blockieren, befiehlt der Edelmann einem Teil seiner Leute, die Helden anzugreifen (Anzahl der Angreifer = Anzahl der Helden).



Die Werte für einen Angreifer:

MUT: 9 ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 25 PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1W + 3
GESCHWINDIGKEIT: GST1 AUSDAUER: 35
 Monsterklasse: 12

Nach 4 Kampfunden schickt der Edelmann auch seine restlichen Männer in den Kampf. Diese haben jedoch keine Lust, mit den Helden die Klingen zu kreuzen, und reiten einfach davon. Das Beispiel macht Schule, und auch die Kämpfenden nehmen jetzt Reißaus, gefolgt vom peinlich berührten Edelmann. Sollte es den Helden gelingen, einen der Reiter gefangenzunehmen, erhalten sie nur eine nützliche Information: auf der Straße nach Shamaham ist in der Nähe eines Hohlwegs mit Räubern zu rechnen. Über die Amazonen und ihren Palast weiß der Gefangene nichts. Nehmen die Helden den Edelmann gefangen, kauft dieser sich frei, indem er den Helden seine gesamte Barschaft schenkt: 45 Dukaten.

Auch der Edelmann verfügt nicht über wertvolle Informationen.

Notwendige Begegnung:

N2 Die gefangene Amazone

Spezielle Informationen:

Am Abend, als die Helden gerade begonnen haben, nach einem Lagerplatz für die Nacht Ausschau zu halten, entdecken sie eine Gruppe von vier Menschen, die sich um ein Lagerfeuer am Wegesrand niedergelassen haben. Es handelt sich um drei Söldner (zwei Männer und eine Frau) und eine Amazone, die von den dreien gefangengehalten wird.

Die Amazone trägt noch ihre typische Rüstung, aber die Waffen hat man ihr abgenommen und ihre Hände sind mit schweren Stricken auf den Rücken gefesselt. Soeben hält ihr ein Söldner einen Becher zum Trinken an den Mund, doch die Gefangene dreht den Kopf zur Seite.

Meisterinformationen:

Die Amazone hat am Überfall auf einen Händlerzug teilgenommen. Die von den Händlern zum Schutz angeheuerten Söldner konnten den Überfall jedoch zurückschlagen und eine Gefangene machen. Nun sind die Söldner auf dem Weg nach Beilunk, wo die Amazone einem Verhör unterzogen werden soll.

Das können die Helden aber nicht wissen, und die

Söldner werden es ihnen freiwillig nicht sagen. Sie empfehlen den Helden vielmehr, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern und das Lager auf der Stelle wieder zu verlassen. Falls die Helden sich nicht fügen, springen die Söldner auf und ziehen ihre Waffen. Den Helden bleibt nur die Wahl, sich zum Kampf zu stellen oder auf die Straße zurückzukehren und weiterzuziehen.

Die Werte eines Söldners:

MUT: 13 ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 30 PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1W + 4
GESCHWINDIGKEIT: GST1 AUSDAUER: 40
 Monsterklasse 18

Die Söldner geben den Kampf erst auf, wenn sie einsehen müssen, daß sie gegen die Helden keine Chancen haben. (Das ist der Fall, wenn ein Söldner stirbt oder zwei von ihnen nur noch 5 Lebenspunkte besitzen.) Falls sich die Helden zurückziehen, setzen die Söldner nicht nach.

Während des Kampfes befreit sich die Amazone, springt auf eins der Söldnerpferde und galoppiert davon. Weder Helden noch Söldner können sie daran hindern. Falls ihr ein Held in den Weg tritt, reitet ihn die Amazone nieder (2W6 Schadenspunkte). Wenn die Helden die Söldner besiegen, können sie von ihnen erfahren, warum die Amazone gefangengenommen wurde. Außerdem erzählen die Söldner, daß sich in letzter Zeit die Amazonenüberfälle häufen. Das ist seltsam, denn bis vor etwa einem halben Jahr gab es diese Übergriffe nicht. Die Amazonen lebten mit ihren Nachbarn in Frieden.

Zufällige Begegnung:

Z3 Zwei Reiter

Spezielle Informationen:

Die Helden sehen in der Ferne eine flache Hügelkette, die von einer Schlucht durchteilt wird. Die Straße verläuft offenbar durch diese Schlucht. Am Fuß der Hügelkette tauchen plötzlich zwei Reiter auf. Sie kommen den Helden ein Stück entgegen, bleiben dann jedoch stehen, wenden schließlich ihre Pferde und sprengen im Eiltempo in Richtung auf die Schlucht davon.

Meisterinformationen:

Die beiden Reiter gehören zu den Räubern, die in der Schlucht einen Hinterhalt gelegt haben.



Zufällige Begegnung:

Z4 Die Räuber

Allgemeine Informationen:

Die Straße folgt jetzt dem gewundenen Lauf einer Felsschlucht. Die Felswände zu beiden Seiten sind etwa 20 Meter hoch und recht steil. Es gibt jedoch immer wieder schräg verlaufende Simse und Felspalten, die ein geschickter Kletterer zum Aufstieg nutzen könnte.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Etwa in der Mitte der Schlucht warten acht Räuber auf die Helden. Vier haben oben auf der linken Felswand, vier auf der rechten Stellung bezogen. Die acht haben vor, die Helden mit Pfeil und Bogen zu beschießen (Ziel: *mittel*; Entfernung: *weit*), um sich anschließend an Stricken herabzulassen und über die Helden herzufallen. Wenn die Helden rechtzeitig die Straße verlassen, die Felswand auf einer Seite ersteigen und sich an die Räuber anschleichen, können sie sie überraschen. In diesem Fall haben es die Helden nur mit vier Gegnern zu tun; die Räuber auf der anderen Seite der Schlucht können nicht mehr rechtzeitig eingreifen.

Die Räuber sind nicht sehr mutig; sobald sie ein paar schwere Wunden hinnehmen müssen, versuchen sie zu fliehen oder flehen um Gnade. Die Helden können in diesem Kampf 46 Silbertaler erbeuten.

Werte für einen Räuber:

MUT: 9	ATTACK: 11
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W + 3
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER: 35
GESCHICKLICHKEIT: 11	
Monsterklasse: 12	

Nach Möglichkeit sollten Sie die Helden nicht in die Falle der Räuber tappen lassen. Wenn die Helden so unvorsichtig sind, der Straße durch die Schlucht hindurch zu folgen, könnten sich die Räuber dadurch verraten, daß einer von ihnen zu früh seinen Pfeil abschießt. Den Helden bleibt dann Zeit, sich zurückzuziehen und eine Strategie zu entwickeln.

Die Räuber haben von Amazonen-Überfällen gehört, verfügen aber nicht über weitere wertvolle Informationen.

Zufällige Begegnung:

Z5 Das Fuhrwerk

Spezielle Informationen:

Etwa 10 Kilometer vor Shamaham kommt den Helden ein zweispänniges Fuhrwerk entgegen. Auf dem Bock sitzt ein alter Mann mit weißen Haaren.

Meisterinformationen:

Die Ladung des Wagens besteht aus hölzernen Schüsseln und Tiegeln, dazu kommen einige Säcke mit getrockneten Bohnen und viele Büschel trockener Küchenkräuter. Der Mann verfügt nicht über wichtige Informationen, was ihn nicht daran hindert, sich auf ein langes Gespräch mit den Helden einzulassen. Wenn die Helden ihm freundlich begegnen und ihm geduldig zuhören, schenkt er ihnen ein Fläschchen mit magischem Heiltrank (im Wert von 10 LP).

Notwendige Begegnung:

N3 Die Rondra-Priesterin aus Shamaham

Spezielle Informationen:

Auf einem Stein am Wegesrand sitzt eine in Lumpen gehüllte Frau. Abgesehen von ihrer Kleidung ist die Fremde eine stattliche Erscheinung – groß und wohlgenährt. Sie scheint schon bessere Tage gesehen zu haben.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Fremde nicht ansprechen, ergreift die Frau die Initiative. Sie steht auf und nähert sich der Truhe mit der Statuette. Dabei sagt sie: »Ich spüre die Nähe der Göttin Rondra. Seid ihr Rondras Diener?« (Falls die Frau von den Helden angesprochen wurde, verhält sie sich ebenfalls wie eben beschrieben. Dann stellt sie ihre Frage, nachdem ein paar Grußworte gewechselt wurden.)

Auch die folgenden Aktionen der Frau bleiben die gleichen, unabhängig von den Reaktionen der Helden:

Falls die Helden bestreiten, irgend etwas mit der Göttin Rondra zu tun zu haben, schluchzt die Fremde auf und sagt: »O ja, ich weiß, niemand wagt es heute mehr, sich zu unserer Herrin Rondra zu bekennen. Aber ich spüre, daß ihr in ihren Diensten unterwegs seid . . .«

Falls die Helden von ihrem Auftrag berichten und mitteilen, was in der Truhe steckt, ist die fremde Frau tief bewegt. Dann sagt sie: »Jetzt bin ich si-



cher, daß Rondra das Böse besiegen wird. Alles wird wieder gut, und das werden wir euch zu verdanken haben . . .«

In beiden Fällen bedrängt die Frau die Helden, ihr zu folgen. Sie will ihnen etwas zeigen, das für sie ungeheuer wichtig ist. Wenn die Helden ihr partout nicht folgen wollen, resigniert die Frau und läßt sich weinend auf dem Stein nieder. Falls die Helden sie begleiten, führt sie sie zu einem winzigen, im Wald versteckten Tempel in unmittelbarer Nähe. Dort stellt sie sich ihnen als Hohepriesterin des Rondra-Tempels in Shamaham vor, die aus der Stadt vertrieben wurde und nun ihres Lebens nicht mehr sicher ist. »Warum nur hat unsere Göttin ihren Schutz von mir genommen?« klagt sie laut.

Schließlich öffnet sie ein Geheimfach in einer Wand, und die Helden erblicken ein *Schwarzes Auge*. »Wenn ihr wollt, könnt ihr in den Palast von Kurkum schauen«, lädt sie die Helden ein. Dann aktiviert sie die magische Kugel, und die Helden erblicken das Innere eines Tempels. »Das ist der Rondra-Tempel in Kurkum«, erklärt die Priesterin.

Der Tempel ist leer und dunkel. Man blickt auf eine Stirnwand, vor der man das Postament einer Statue erahnen kann. Rechts und links von der Statue sind vage zwei Türen zu sehen. Gerade öffnet sich die rechte Tür und helles Licht fällt in den Tempelsaal. Eine gnomenhafte, kaum 1,20 Meter große Kreatur humpelt durch die Tür herein. Sie blickt zu dem Postament hinauf, auf dem kein Standbild steht, wie man nun deutlich sehen kann. »O Rondra, was ist das für eine Kreatur?« schreit die Priesterin auf. Das Bild in dem *Schwarzen Auge* flackert und verlischt. »Ich verstehe das nicht«, stammelt die Priesterin und fällt in Ohnmacht. Als sie wieder zu sich kommt, kann sie sich an nichts mehr erinnern. Sie weiß nur noch, daß ihr eine innere Stimme riet, die Helden zu ihrem kleinen Tempel zu führen. »Damit habe ich meinen Auftrag erfüllt«, erklärt sie. »Mehr darf ich euch nicht sagen. Auch das hat die innere Stimme von mir verlangt.«

Tatsächlich ist sie nicht zu weiteren Auskünften zu bewegen. Sie schenkt einem Helden jedoch ein Amulett, das ein Bild Rondras zeigt. »Das mag dir einmal nützen«, sagt sie, »doch trage es ver-

deckt und zeige es nur einem Menschen, dem du trauen kannst.«

Es hat keinen Sinn, wenn die Helden versuchen, das *Schwarze Auge* noch einmal zu aktivieren. Das *Schwarze Auge* in dem kleinen Tempel gehorcht nur der Priesterin, und diese ist weder durch Ge-

walt noch durch Magie dazu zu bewegen, das Auge noch einmal einzusetzen.

Kurz nachdem sich die Helden von der Priesterin verabschiedet haben, erreichen sie Shamaham, die nächste Etappe ihres Abenteuers.

In Shamaham

Meisterinformationen:

Auch in Shamaham haben die Helden zufällige und notwendige Begegnungen. Wir haben diesmal nur notwendige Begegnungen beschrieben und überlassen es Ihrer Meisterphantasie, die zufälligen Begegnungen selbst zu arrangieren, falls Sie den Aufenthalt der Helden in Shamaham ausdehnen wollen. Ein Plan der Stadt Shamaham (Plan 2) liegt diesem Abenteuerbuch bei. Mit Hilfe des Plans und der dazugehörigen Erläuterungen (Kapitel »Die Einwohner Shamahams«, Seite 34) können Sie den Helden die Stadt recht genau beschreiben. Die Orte der notwendigen Begegnungen sind ebenfalls auf dem Plan markiert.

Notwendige Begegnung:

N4 Der Zaubrerlehrling

Spezielle Informationen:

Vor dem ersten Haus am Ortseingang sitzt ein zwölfjähriger Junge auf dem Boden. Die Stelle ist auf der Karte markiert und mit der Nummer 20 versehen. Sobald sich die Helden ihm bis auf acht Meter genähert haben, wird er plötzlich unsichtbar. Nach zwei Sekunden ist er an der alten Stelle wieder zu sehen. Er atmet schwer, aber er grinst die Helden fröhlich an.

Meisterinformationen:

Wenn er von den Helden freundlich angesprochen und nicht etwa bedroht wird, erzählt der Junge bereitwillig, daß er aus dem Gildenhaus der Magier in Beilunk entflohen ist. Der **VISIBILI-VANITAR**-Spruch ist der erste, den er gelernt hat, und er führt ihn nur allzu gern vor, auch wenn er dabei regelmäßig seinen geringen Vorrat an Astralenergie verpulvert. Der Junge ist zwar ein wenig altklug, aber ein Gespräch mit ihm lohnt sich für die Helden allemal, denn der Junge kennt sich in Shamaham gut aus und kann einige Fragen über die Stadt beantworten. Er weiß:

1. Wo sich Ulfried Erbers Haus befindet und auch, daß der arme Ulfried vor drei Monaten ermordet wurde.
2. Er hat beobachtet, daß der Rondra-Tempel vor einer Woche von Uniformierten überfallen und angezündet wurde. Die Oberpriesterin hat sich offenbar retten können – sie war nicht unter

den Toten. Überlebt hat auch Helika, eine steinalte Priesterin, die in jener Nacht nicht im Tempel war.

3. Der Junge verfügt praktisch über alle Informationen, die dem Stadtplan von Shamaham beigegeben sind.

Beantworten Sie weitere Fragen der Helden, indem Sie den Plan zur Hilfe nehmen und die knappen Angaben fantasievoll ergänzen. Beispiel: »Der Schmied ist ganz nett – ein bißchen brummelig vielleicht, aber seine Tochter Halda ist eine selten dumme Gans. Sie macht dem Sohn vom Bäcker schöne Augen, dabei kann der nicht einmal bis drei zählen«, und so weiter.

Notwendige Begegnung:

N5 Ulfried Erbers Witwe

Allgemeine Informationen:

Ulfried Erbers Haus (Nr. 21) ist ein hell gestrichenes zweigeschossiges Gebäude, eines der schönsten in Shamaham. In der oberen Etage sind alle Fensterläden geschlossen. Ein Fenster im Erdgeschoß und die Haustür stehen auf. Aus dem großen Haus dringt kein Geräusch auf die Straße.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden durch die Haustür treten, hören sie von irgendwo her zwei leise Stimmen. Folgen die Helden dem Geräusch, gelangen sie zur Küche, deren Tür nur angelehnt ist. Die Helden können die Unterhaltung nun ohne Mühe belauschen. Sie hören ein Kind, das über Hunger klagt, und eine Frauenstimme, die voller Verzweiflung das Kind zu beruhigen versucht.

Meisterinformationen:

In der Küche sitzen Ulfried Erbers Witwe und seine achtjährige Tochter. Wenn die Helden den Raum betreten, springt die Frau auf und bietet den Gästen einen Tee an. Sie entschuldigt sich dafür, daß sie ihnen nichts zu essen vorsetzen kann, sie habe noch nicht einkaufen können.

Die fünfunddreißigjährige Frau antwortet bereitwillig auf alle Fragen der Helden. Allerdings wirkt sie geschwächt und teilnahmslos; sie antwortet nur knapp und richtet selten selbst das Wort an die Helden.

Die Witwe verfügt über folgende Informationen:

1. Ulfried betrieb bis vor etwa einem halben Jahr einen schwunghaften Safranhandel mit den Amazonen. Dann blieben die Lieferungen plötzlich aus.
2. Da der Safranhandel Ulfrieds einzige (wenn auch sehr ergiebige) Einnahmequelle war, beschloß Ulfried selbst zum Amazonenschloß zu reisen, um nach dem Rechten zu sehen. Ulfried fuhr nie gern nach Kurkum, da er nie wissen konnte, ob er den Amazonen willkommen war.
3. Vor drei Monaten fand die Witwe eine hölzerne Truhe vor ihrer Haustür. Der Kasten enthielt Ulfrieds Kopf.
4. Ulfried hat ihr einmal beschrieben, wo der Palast der Amazonen liegt. (Etwa zwei Tagesreisen entfernt, fast genau im Süden von Shamaham, am Rand der Berge von Beilunk.) Ulfried hatte erwähnt, daß er nie auf dem direkten Weg dorthin reiste, weil das »Selbstmord wäre«. Was er damit meinte, hatte Ulfried nicht gesagt, und die Frau hatte damals versäumt, ihn nach seinem Grund zu fragen.
5. Ulfried hatte immer gesagt, die meisten Amazonen wären recht freundlich; mit der Königin sei nicht gut Kirschen essen.
6. Kurkum ist von einer hohen Mauer umgeben, die Tag und Nacht scharf bewacht wird.
7. Der Rondra-Tempel in Shamaham wurde vor einer Woche überfallen und niedergebrannt. Es sollen Uniformierte gewesen sein, die die Tat verübten – ob Männer oder Frauen, weiß man nicht.
8. Die Witwe hat alle ihre Dienstboten entlassen müssen. Sie hat auch schon versucht, das Haus zu verkaufen, aber ohne Erfolg. Nun weiß sie nicht mehr ein noch aus.

Falls die Helden der Witwe ein paar Dukaten oder wenigstens ein paar Nahrungsmittel schenken – die Frau bittet sie nicht darum –, sollten Sie diese Großherzigkeit mit 30 AP belohnen. (30 AP pro Held, der etwas gibt.)

Notwendige Begegnung:

N6 In der Ruine des Rondra-Tempels

Allgemeine Informationen:

Von dem kleinen, massiv gebauten Tempel (Haus Nr. 22) stehen nur noch die rußgeschwärzten Au-

ßenmauern. Das Innere ist von Schutt und verkohlten Balken übersät.

Spezielle Informationen:

In den Trümmern bewegt sich eine schwarz gekleidete Greisin. Die alte Frau scheint die Ruine nach wertvollen Gegenständen abzusuchen. Sie blickt unverwandt zu Boden und räumt hin und wieder mit überraschender Kraft einen Balken zur Seite, wenn er sie bei der Suche behindert.

Meisterinformationen:

Die Frau ist Helika, die überlebende Rondra-Priesterin. Sie begegnet den Helden mit äußerstem Mißtrauen. Wenn sie angesprochen wird, wendet sie sich ab und gibt keine Antwort – natürlich nennt sie auch ihren Namen nicht.

Falls die Helden ihr von der Begegnung mit der anderen Priesterin erzählen, ändert sich das Verhalten der Alten. Sie stellt interessierte Fragen nach der anderen Frau, beantwortete aber ihrerseits keine Fragen, die an sie gerichtet werden.

Erst wenn die Helden ihr das Amulett zeigen (oder die Rondra-Statuette in der Truhe) legt sich das Mißtrauen Helikas. Sie erklärt den Helden, daß sie nun dringend fortgehen müsse, schlägt jedoch ein geheimes Treffen am Abend vor. Die Helden sollen sich um acht Uhr in die Villa des Bürgers Helborn am Ostende der Stadt begeben.

Notwendige Begegnung:

N7 Vor der Helborn-Villa

Allgemeine Informationen:

Helborns Villa (Nr. 23) ist von einer hohen Mauer umgeben. Hinter dem zwei Meter hohen Tor ist Hundegebell zu hören.

Spezielle Informationen:

Zunächst keine.

Meisterinformationen:

Helborn ist ein alter Mann. Als er das Gebell hört, begibt er sich zum Tor, um nachzuschauen, wer davorsteht. Da Helborn lahmt und eine Krücke benutzt, dauert es ca. 10 Minuten, bis er das Tor erreicht. Spannen Sie die Spieler ruhig ein wenig auf die Folter – und erklären Sie, daß auf ihr Klopfen und Rufen scheinbar nichts geschieht.

Sobald sie das Tor eigenmächtig öffnen – oder die Mauer überklettern, werden sie von vier drahtigen, schwarzen Tuzakern angefallen.

Die Werte für einen Tuzaker:

MUT: 15 ANGRIF: 13
LEBENSENERGIE: 20 PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
GESCHWINDIGKEIT: 13 AUSDAUER: 60
Monsterklasse: 12

Nach drei Kampfunden ist Helborn herangekommen und ruft seine Hunde zurück. Falls die Helden vor dem Tor abwarten – wie es sich gehört –, bis der Hausherr öffnet, werden sie natürlich nicht von den Hunden angegriffen.

Helborn läßt die Helden ein, wenn sie ihm von ihrer Begegnung mit Helika erzählen oder ihm das Rondra-Amulett zeigen. Sollten die Helden sich nicht »ausweisen« können – etwa weil sie nur zufällig vor Helborns Tor geraten sind –, werden sie von dem Alten zurückgeschickt.

Ein Angriff auf Helborn ist nicht ratsam, er ist ein Magier der 12. Stufe mit einer Astralenergie von 65 AP. (Helborns vollständige Werte finden Sie rechts.) Außerdem würde er natürlich seine Hunde auf sie hetzen, und Helborn versteht es geschickt, die natürlichen Waffen der Hunde mit den eigenen magischen Fähigkeiten zu kombinieren!

Notwendige Begegnung:

N8 Die Helborn-Villa

Allgemeine Informationen:

Die »Villa« ist gebaut wie eine Festung, mit schießschartenähnlichen Fenstern und dicken Mauern. Ihr Inneres, das durch die Fenster kaum erhellt wird, ist von vielen Kerzen strahlend hell erleuchtet.

Spezielle Informationen:

Es dauert einige Zeit, bis die Helden im Gefolge des humpelnden Greises das Haus erreichen. Helborn führt die Helden in ein luxuriös ausgestattetes Wohnzimmer und bietet ihnen Getränke an. Das Gespräch möchte er erst dann eröffnen, wenn Helika eintrifft, darum plaudert er nur über belanglose Dinge. Die Helden haben Gelegenheit, die kolossale Anhäufung wertvoller Gegenstände und Kunstwerke in Helborns Wohnzimmer zu betrachten ...

Meisterinformationen:

Wenn es einem der Helden einfallen sollte, einen wertvollen Gegenstand zu berühren, so sagte Helborn: »Stellt das bitte wieder hin!« (Helborn spricht seine Aufforderung auch dann aus, wenn er dem fraglichen Helden in diesem Augenblick

gerade den Rücken zuwendet.) Sollte der Held der Aufforderung nicht sofort nachkommen – oder gar einen Wertgegenstand in die Tasche stopfen, springt dieser plötzlich von selbst an seinen Platz zurück. Dabei verletzt er entweder die Hand des diebischen Helden (1W Schadenspunkte) oder er fetzt ein großes Loch in Rüstung oder Kleidung: Rüstungsschutz wird um 1 Punkt gesenkt.

Helborns Werte:

Stufe	MU	KL	GH	GE	KK	AT	PA
12	12	18	16	10	11	12	10
LE	AE	RS	TP	GST	AU	MK	
51	65	1	1W+1	2	62		

Wenn es zu einem Kampf mit den Helden kommt, wird sich Helborn zunächst unsichtbar machen und die Helden dann mit dem »Großen Flammenschwert« attackieren.

Das »Große Flammenschwert« ist ein Stabzauber, der ein *Flammenschwert* schafft, dessen Werte dem magischen Schwert des 4. Stabzaubers gleichen. Das »Große Flammenschwert« kann jedoch 2 Attacken pro Kampfunde ausführen.

Sie können als Meister natürlich auch eine andere Strategie für den Magier Helborn wählen. Wir gehen aber eigentlich davon aus, daß die Helden klug genug sind, einen Kampf mit dem Magier zu vermeiden.

Kurz nach den Helden trifft Helika ein. Nun kann ein Gespräch über das Vorhaben der Helden und ähnliche Dinge geführt werden ...

Informationen, die die Helden von Helika und Helborn bekommen können:

1. Der Palast von Kurkum liegt auf einem der Quadrate M-P/15-18.
2. Die Amazonen sind seit einem halben Jahr völlig verwandelt. Die feigen Überfälle auf einzelne Gehöfte und kleine Dörfer passen überhaupt nicht zu ihnen.
3. Der direkte Weg zum Palast führt durch den Ogerbusch. Dort soll es viele Oger geben, das kann stimmen, kann aber auch nur ein Gerücht sein.
4. In der Nähe des Palastes lebt in einer Hütte ein etwas verwirrter Magier, der den Helden möglicherweise helfen könnte.
5. Helborn führt die Helden am Schluß des Gesprächs in eine winzige Kammer, in der auf



einer Säule ein *Schwarzes Auge* steht. Er will versuchen, mit dem Auge in den Amazonen-Palast zu schauen, weiß aber nicht genau, ob es ihm gelingen wird, da er das *Schwarze Auge* in letzter Zeit stark beansprucht hat. Zu Helborns Überraschung gelingen ihm sogar zwei Versuche hintereinander: Beim ersten Mal flackert das Auge nur kurz auf. Man sieht für ein paar Sekunden das Gesicht einer ernsten, schönen Frau. Ihr Haar ist zerzaust, die Stirne schmutz-befleckt, ihr Kopf lehnt an einer groben Steinwand. »O Rondra!« ruft Helika aus, »ich glaube, das ist Yppolita, die Amazonenkönigin, aber wie sieht sie bloß aus! Schnell, Helborn, versuche sie noch einmal zu erreichen!«

Tatsächlich unternimmt Helborn noch einen zweiten Versuch, doch diesmal zeigt das Auge wieder das Innere des Tempels. Der große Saal ist von vielen Fackeln erleuchtet. Auf dem Boden liegen bäuchlings ausgestreckt etwa dreißig Amazonen. Ihre Köpfe sind der Stirnwand mit dem Postament zugewandt. Im hellen Fackelschein kann man zwei abgebrochene Füße auf dem Sockel erkennen. Darüber schwebt eine zwei Meter große, nachtschwarze Frauengestalt, die den Mund bewegt. Man sieht die Amazonen mit den Köpfen nicken. Die schwarze Frau hebt einen Arm und deutet zur Tempeltür. Wieder sagt sie etwas, wieder nicken

die liegenden Amazonen voller Beflissenheit. Dann verlöscht das Bild im **Schwarzen Auge**.

Helika und Helborn streiten sich darüber, ob die Amazonen womöglich eine neue, unbekannte Göttin verehren oder ob es sich bei der Gestalt um einen Dämon handelt. Sie wissen es nicht. Eines aber steht fest, die Amazonen haben sich vom Rondra-Kult abgewandt.

6. Helborn ist der Meinung, daß es beim Stand der Dinge wenig Sinn zu haben scheint, dem Amazonen eine Rondra-Statuette zu schenken, aber Helika fleht die Helden an, die Statue dennoch zum Palast zu schaffen. Sie weiß, daß sich in Kurkum alles ändern wird, wenn die Statue dorthin gebracht wird. (Woher sie das weiß, verrät sie nicht.) Nun schließt sich auch Helborn Helikas Meinung an. Er erinnert die Helden daran, daß sie ihren Auftrag erfüllen müssen, wenn sie nicht Stoorrebrandts Zorn auf sich laden wollen. Außerdem steht zu befürchten, daß die Göttin Rondra sie verfluchen wird, wenn sie unverrichteter Dinge umkehren. Bei diesen Worten nickt Helika heftig mit dem Kopf.

Die Helden können die Nacht im Haus Helborns verbringen. Er gibt ihnen am anderen Morgen einen Heiltrank mit auf den Weg.

Die Einwohner Shamahams

Meisterinformationen:

1–6 Die Höfe reicher Bauern

1 Die Bäuerin läßt die Helden von vier Knechten vom Hof treiben. Die Knechte sind mit Knüppeln bewaffnet.

Werte eines Knechtes:

MUT: 11 ANGREIFF: 10
LEBENSENERGIE: 25 PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1W + 2
GESCHWINDIGKEIT: GST2 AUSDAUER: 30
 Monsterklasse: 10

Nur wenn die Helden einen Kampf gegen die Knechte gewinnen – die Knechte geben relativ schnell auf –, können sie im Hof 1 ein paar Informationen erhalten. Diese Informationen sind nicht sehr wertvoll; die Helden bekommen die gleichen Informationen übrigens von jedem Dorfbewohner, der sich mit ihnen in ein Gespräch einläßt. Dabei erfahren sie folgendes:

- a) Ulfried Erber wurde ermordet.
- b) Die Amazonen, die lange Zeit sehr friedlich waren, überfallen in letzter Zeit häufig kleine Dörfer und einzelne Bauernhöfe.
- c) Der Rondra-Tempel in Shamaham wurde von Uniformierten niedergebrannt.
- d) Von den Einwohnern Shamahams taugen nur die reichen Bauern etwas, alle übrigen sind nur auf das Geld der Großbauern aus.

2, 3, 4, 5 Die Bauern und Knechte dieser Höfe sind draußen auf den Feldern.

Die Bäuerinnen und Mägde verfügen über die bereits aufgezählten Informationen – die Sie als Meister um jede Menge Dorftratsch ergänzen können und sogar sollten.

6 Der älteste Sohn des Bauern wird in zwei Tagen heiraten. Alle Mägde und Knechte sind mit den Festvorbereitungen beschäftigt, Dekorieren, Schlachten, Backen usw. Die Helden werden kaum beachtet.

Sie erhalten die gleichen Informationen wie in 1, können aber auf diesem Hof ihren Proviant unbedeutend ergänzen ...

7–23 Weitere Gebäude

7 Wohnhaus mit altem Ehepaar. Die beiden Alten sind stocktaub und verstehen nur lauthals gebrüllte Fragen. Informationen: wie oben.

8 Kleinbauernhäuser. Diese Häuser stehen zum größten Teil leer, weil sich tagsüber alle Bewohner auf dem Feld aufhalten.

9 Stellmacher-Werkstatt. Die Helden finden einen Meister und zwei Gesellen vor. Alle drei sind extrem wortkarg. Sie greifen die Helden mit Radspeichen an, wenn sie sich allzu sehr belästigt fühlen.

Die Werte des Meisters:

MUT: 13 ANGREIFF: 13
LEBENSENERGIE: 35 PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST2 AUSDAUER: 40
 Monsterklasse: 16

Die Werte eines Gesellen:

MUT: 11 ANGREIFF: 11
LEBENSENERGIE: 25 PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1W + 2
GESCHWINDIGKEIT: GST1 AUSDAUER: 35
 Monsterklasse: 10

10 Häuser wohlhabender Bürger. Die Helden werden nicht eingelassen.

11 Die Häuser ärmerer Bürger (Hebamme, Arzt, Landarbeiter usw.). Hier werden die Helden eingelassen. Neben einem kargen Mahl erhalten sie zusätzlich zu den gewöhnlichen Informationen den Hinweis, bei den Uniformierten, die den Rondra-Tempel überfielen, könne es sich um Amazonen gehandelt haben. Die alte Priesterin Helika hat den Überfall überlebt, sie könnte im zerstörten Tempel zu finden sein.

12 Backhaus. Hier sind immer einige Frauen, Kinder und der Dorfbäcker anzutreffen. Die gewöhnlichen Informationen; dazu eine Unmenge Dorftratsch.

13 Schmiede. Begegnung mit dem Schmied, seinem Sohn und zwei Gesellen. Alle vier sind um-

gängliche, freundliche Menschen. Die Helden erhalten die gewöhnlichen Informationen. Falls es erforderlich sein sollte, können sie hier ihre defekten Waffen und auch die Rüstungen instandsetzen lassen.

14 Mühle. Der Müller ist ein Elf der 10. Stufe. Er hat eine Menschenfrau geheiratet und sich vor vielen Jahren in Shamaham niedergelassen. Die Frau ist ausgesprochen geldgierig. Sie verkauft Informationen für einen Dukaten das Stück, aber sie weiß nicht mehr als die übrigen Dorfbewohner; den Rest saugt sie sich aus den Fingern. Zum Beispiel:

Helika, die Rondra-Priesterin, hat den bösen Blick.

Ulfried Erbers Witwe ist eine liederliche Person und wahrscheinlich eine mächtige Hexe.

Der reichste Mann im Ort – Helborn – versteckt ein Heer von Untoten in unterirdischen Kammern unter seiner Villa.

In der Ruine am Dorfeingang (15) findet Nacht für Nacht eine schwarzmagische Götzenanbetung statt.

15, 16 Unbewohnte, verfallene Häuser.

17 Tempel der Göttin Travia. Die letzte Travia-Priesterin in Shamaham starb vor sechs Jahren. Damals hat man alle Wertgegenstände aus dem Tempel entfernt und das Gebäude zugemauert.

18 Gerberei. Im Gebäude herrscht ein entsetzlicher Gestank, der von zahlreichen Bottichen mit Gerberlohe aufsteigt. Überall sind Tierhäute zum Trocknen aufgehängt, dazwischen laufen geschäftigte Arbeiter umher. Die Gerber werden von einem fetten Aufseher beobachtet und wagen es

nicht, sich mit den Helden in ein Gespräch einzulassen. Falls die Helden einen Gerber an der Arbeit hindern, werden sie von dem Aufseher mit einem Säbel angegriffen.

Werte des Aufsehers:

MUT: 14	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 52	PARADE: 11
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W + 7
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER: 50
Monsterklasse: 22	

Wenn die Helden dem widerwärtigen Aufseher eine Lektion erteilen – seine Lebensenergie auf 5 LP senken –, sind ihnen die Gerber zwar sehr dankbar, aber helfen können sie den Helden nicht, da sie nicht einmal über die sonst allgemein im Dorf verbreiteten Informationen verfügen.

19 Die Elendshütten der Gerberfamilien. Wenn die Helden dieses Viertel betreten, werden sie sofort von einer Schar bettelnder Kinder und Frauen umringt. Auch wenn sie Almosen geben, erhalten die Helden keine wertvollen Informationen. Der Meister kann allenfalls zur Anerkennung ein paar AP verteilen.

20 An dieser Stelle sitzt der »Zauberlehrling« (siehe dazu *Notwendige Begegnung N4*).

21 Das Wohnhaus der Witwe Ulfried Erbers (siehe *Notwendige Begegnung N5*).

22 Der zerstörte Rondra-Tempel (siehe *Notwendige Begegnung N6*).

23 Die Villa Helborn (siehe *Notwendige Begegnung N8*).

Von Shamaham nach Kurkum

Meisterinformationen:

Nehmen Sie den Plan 1 zur Hand. Sie sehen dort drei Wege, die nach Kurkum führen (I, II, III). Die Helden können jeden der drei Wege benutzen, sie können sogar die Straße verlassen und querfeldein marschieren. Dann verändert sich natürlich ihr Bewegungstempo; es ist abhängig von der Art des Terrains, das die Helden durchqueren. Solange sie auf der Straße bleiben, kommen sie im gewohnten Marschtempo voran: 1 Stunde für 1 Kartenquadrat. Als Meister beschreiben Sie den Helden immer nur das Feld, das sie gerade betreten. Sie sagen ihnen, wie der Weg verläuft und auf welchem Terrain sie sich befinden. Die Abzweiger von den Straßen I und III in Richtung Kurkum-Palast sind leicht zu entdecken; dort haben die Hufe der Amazonenpferde eine deutlich sichtbare Spur hinterlassen. Wenn die Helden also Quadrat M14 oder M20 erreichen, weisen Sie die Spieler auf die Hufspuren hin. Das gleiche gilt, wenn die Helden sich abseits der Straßen bewegen und irgendwann auf den Reitweg nach Kurkum stoßen.

Auf allen drei Wegen erleben die Helden einige *zufällige Begegnungen*. Ob und mit wem es zu einer solchen Begegnung kommt, entscheidet der Würfel des Meisters. Darüber hinaus hängt die Art der Begegnung vom Terrain ab. Es gibt vier verschiedene Terrain-Typen auf der Karte:



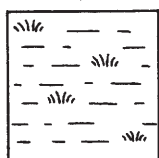
Wald



Wiese, Acker



Hügel, Berge



Sumpf

Begegnungen:



A
Wald

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat
Der Meister würfelt mit dem W6. Bei 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung mit einem der folgenden Wesen: (Die Auswahl trifft der Meister wieder mit dem W6.)

1 Wolfsrudel

Anzahl der Wölfe: 1W + 2

Werte für einen Wolf:

MUT: 9	ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W + 1
GESCHWINDIGKEIT: 12	AUSDAUER: 40

Monsterklasse: 6

Die Wölfe ziehen nach 4 Kampfrunden ab.

2 Ork-Bande

Anzahl der Ork: Anzahl der Helden + 1

Werte für einen Ork:

MUT: 8	ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1W + 4
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 8

Die Orks ziehen sich sofort zurück, wenn die Helden Magie gegen sie einsetzen, sonst kämpfen sie, bis zwei von ihnen getötet werden.

3 Trolle

Anzahl: 2

Werte Troll Gneiserich:

MUT: 25	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 3W
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 32

Werte Trollin Silberhaar:

MUT: 30	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 2W + 6
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 40

Monsterklasse: 35

Die Trolle lassen sich eventuell bestechen, stellen aber recht unverschämte Forderungen. Ein Bestechungsversuch gelingt nur dann, wenn mindestens ein Held eine Überredungs- oder Charisma-Probe besteht.

4 Nesselviper

Anzahl: 1

Werte einer Nesselviper:

MUT: 6	ATTACK: 10
LEBENSENERGIE: 6	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1W*
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 5

Monsterklasse: 8

* Falls ein Held durch einen Schlangenbiß SCHADENSPUNKTE hinnehmen muß, wurde er vergiftet: Dann wird noch einmal mit 2 W 6 gewürfelt, um die *zusätzlich* durch das Gift erlittenen SCHADENSPUNKTE zu ermitteln.

Die Nesselviper greift den vordersten Helden an. Dieser kann versuchen, dem Biß durch eine Geschicklichkeitsprobe + 6 auszuweichen.

Eine Parade mit der Waffe ist in diesem Fall *nicht* zulässig.

Geht die erste Überraschungsattacke der Schlange fehl, kann das Tier normal bekämpft werden.

5 Riesenhirschkäfer

Anzahl: 2

Werte für einen Hirschkäfer:

MUT: 13	ATTACK: 8
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1W + 3
GESCHWINDIGKEIT: 5	AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 7

6 Jäger

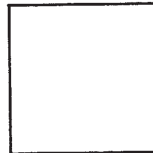
Anzahl: 1

Werte des Jägers:

MUT: 14	ATTACK: 12
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1W + 2
GESCHWINDIGKEIT: GST 1 (Hirschfänger)	AUSDAUER: 60

Monsterklasse: 10

Der Jäger greift von sich aus die Helden nicht an. Wenn er freundlich angesprochen wird, unterhält er sich gern mit den Helden. Er kann sie vor gefährlichen Waldbewohnern warnen (Begegnungen 1-5) und ihnen sogar die Himmelsrichtung nach Kurkum weisen.



B
Wiese, Acker

Marschtempo: 1½ Stunden pro Quadrat

Hier kommt es nicht zu Begegnungen. Dennoch sollte der Meister für jedes Acker- und Wiesenfeld mit dem W6 würfeln, um die Spannung zu erhalten.



C
Hügel, Berge

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat

Der Meister würfelt mit dem W6, bei einer 1 kommt es zu einer Begegnung mit einem der 3 folgenden Wesen (Entscheidung mit Hilfe des W6. Wurfergebnis 1 oder 2: siehe 1; 3 oder 4: siehe 2; 5 oder 6: siehe 3).

1 Goblin-Bande

Anzahl: 1W + 6

Werte für einen Goblin:

MUT: 5	ATTACK: 8
LEBENSENERGIE: 12	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W + 2
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 6

Die Goblins flüchten nach drei Kampfunden. Einer von ihnen brüllt: »Amazonen! Ich habe Amazonen gesehen!« Dann stürzen alle in wilder Flucht davon. Sie können jetzt tatsächlich die Amazonen auftreten lassen (siehe Abschnitt N9, Seite 39), es kann sich aber auch um einen Irrtum der Goblins gehandelt haben.

2 Jäger

Anzahl: 1

Werte des Jägers:

MUT: 14	ATTACK: 12
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1W + 2
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 60

Monsterklasse: 10

Der Jäger ist vorsichtig und greift von sich aus die Helden nicht an.

Er ist vielmehr gern zu einem Gespräch bereit und kann den Helden die Himmelsrichtung nach Kurkum weisen.

3 Bergadler

Anzahl: 2

Werte für einen Adler:

MUT: 20

ATTACKE:

15 (Sturzflugangriff)

10 (Nahkampf)

PARADE: 5

LEBENSENERGIE: 18

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2

TREFFERPUNKTE: 2W

GESCHWINDIGKEIT: 20/1

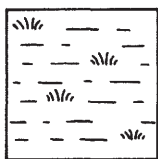
(beide Krallen)

AUSDAUER: 60

1W + 1 (Schnabel)

Beim Sturzflugangriff setzt der Adler Krallen und Schnabel gleichzeitig ein.

Monsterklasse: 20



D

Sumpf

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat

Der Meister würfelt mit dem W6. Bei einer 1, 2, oder 3 kommt es zu einer Begegnung mit einem der drei folgenden Tiere:

1 Sumpfratten

Anzahl: 3W

Werte für eine Ratte:

MUT: 10

ATTACKE: 6

LEBENSENERGIE: 5

PARADE: 0

RÜSTUNGSSCHUTZ: 0

TREFFERPUNKTE: 3*

GESCHWINDIGKEIT: 6

AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 3

*TREFFERPUNKTE werden direkt als SCHADENSPUNKTE von der LE abgezogen!

2 Morfu

Anzahl: 2

Werte für ein Morfu:

MUT: 5

ATTACKE: 15

LEBENSENERGIE: 50

PARADE: 5

RÜSTUNGSSCHUTZ: 1

TREFFERPUNKTE: 2W

GESCHWINDIGKEIT: 0,25

AUSDAUER: 100

Monsterklasse: 30

3 Borbarad-Moskito

Werte eines Borbarad-Moskitos:

MUT: 20

ATTACKE: 8

LEBENSENERGIE: 1

PARADE: 0

RÜSTUNGSSCHUTZ: 0

TREFFERPUNKTE:

3AP pro KR

GESCHWINDIGKEIT: 8

AUSDAUER: 1000

Monsterklasse: 3

Borbarad-Moskitos sind magische Parasiten. Ein Moskito, dem die ATTACKE gelingt, hat sich auf einer ungeschützten Hautstelle des Helden niedergelassen und saugt dessen Erinnerungen und Erfahrungen auf. Der Held verliert 3 Abenteurerpunkte in jeder Kampfrunde, in der die fingerlange Mücke an ihm saugt. Nach 4 KR zieht der Moskito den Stachel aus der Wunde und fliegt davon. Wird der Parasit während des Saugvorgangs erschlagen, verbrannt oder sonstwie verletzt, spritzt er ein tückisches Gift in die Wunde, das 2W SCHADENSPUNKTE verursacht. Moskitos, die auf magische Weise getötet werden, verspritzen kein Gift.

Die Borbarad-Moskitos treten normalerweise in großen Schwärmen auf und fallen mindestens in einer Anzahl von 2 W6 über die einzelnen Helden her.

Wie wehrt sich der Held gegen die angreifenden Moskitos? Er kann nach den anfliegenden Moskitos schlagen. Wenn ihm ein Attacke-Wurf gelingt, hat er einen Borbarad-Moskito erschlagen. Alle übrigen Moskitos lassen sich auf ihrem Opfer nieder und versuchen, es mit ihrem Saugrüssel zu stechen. (Sie würfeln ihre Attacken.) Der Held kann in jeder folgenden Kampfrunde eine Mücke erschlagen, ohne daß er dazu einen Attacke-Wurf ablegen muß. Wahrscheinlich wird der Held zunächst vorzugsweise solche Mücken erschlagen, die ihren Stachel noch nicht eingepohrt haben (denen noch kein Attacke-Wurf gelungen ist), denn diese können ihn ja nicht mit ihrem Gift verletzen.

Der Moskito-Überfall endet erst dann, wenn die letzte Mücke erschlagen wurde oder sich »sattgetrunken« hat.

Ein Held, der an die Parasiten so viel AP verliert, daß er auf eine niedrigere Erfahrungsstufe zurückfällt, muß alle Verbesserungen, die ihm die höhere Stufe einbrachte, rückgängig machen. Ein Held, der mehr AP verliert als er besitzt, verliert den Verstand. Darum sollte man die Borbarad-Moskitos nicht gegen frischgebackene Helden einsetzen.

Der Weg durch den Ogerbusch

Meisterinformationen:

Von den drei Wegen nach Kurkum ist der Weg III der ungefährlichste, auch Weg I ist relativ sicher, der Weg II jedoch führt durch den Ogerbusch, ein Waldstück, in dem sehr viele Oger hausen. Darum gelten für die Quadrate, die zum Ogerbusch gehören, besondere Regeln: Wenn die Helden ein Ogerbusch-Quadrat betreten, verzichten Sie auf die für Waldgebiete vorgesehenen Zufallsbegegnungen. Statt dessen würfeln Sie wie folgt: einmal für das erste Ogerbuschquadrat, das die Helden betreten, zweimal für das zweite, dreimal für das dritte und so weiter. Falls die Helden gar im Ogerbusch übernachten, würfeln Sie sechsmal hintereinander. Sobald Sie eine 6 würfeln, werden die Helden von Ogern angegriffen. Nur wenn die Helden beschließen, den Ogerbusch wieder zu verlassen – und zwar auf dem *gleichen* Weg, auf dem sie gekommen sind –, begegnen sie keinen Ogern mehr.

Die Oger:

Anzahl: 3–6

(Treffen Sie die Entscheidung je nach körperlicher Verfassung der Helden.)

Werte eines Ogers:

MUT: 22 ANGRIF: 10
LEBENSENERGIE: 40 PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE: 2W + 4
GESCHWINDIGKEIT: 10 AUSDAUER: 60
Monsterklasse: 20

Auf dem Weg von Shamaham nach Kurkum haben die Helden auch zwei *notwendige Begegnungen*, die zweite (es ist die *notwendige Begegnung N10*) findet in unmittelbarer Nähe der Amazonenburg statt, die erste (Nr. N9) sollte sich irgendwann auf

dem Weg zwischen Shamaham und Kurkum zugetragen. Wenn Sie zum Beispiel gerade eine *zufällige Begegnung* mit irgendeinem Tier ausgewürfelt haben, können Sie statt dessen die Amazonen auf den Plan treten lassen. Die Amazonen können natürlich auch auf einem Acker- und Wiesenfeld erscheinen.

Notwendige Begegnung:

N9 Die fünf Amazonen

Spezielle Informationen:

Plötzlich ist Hufgetrappel zu hören. In gestrecktem Galopp jagen fünf Amazonen heran. Die Helden haben die fünf Frauen schon einmal gesehen. Es sind dieselben, denen sie auf der Straße von Beilunk nach Shamaham begegneten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden, sobald sie das Hufgetrappel hören, in Deckung gehen und sich versteckt halten, bis die Amazonen verschwunden sind, geschieht ihnen nichts. Wenn Sie als Meister die Helden aus ihrer Deckung locken wollen, können Sie die Amazonen in der Nähe zu einer kleinen Beratung anhalten lassen. Möglicherweise geben sich die Helden dann zu erkennen und wollen die alte Bekanntschaft auffrischen . . .

Sobald die Amazonen die Helden erblicken – entweder, weil diese sich nicht verstecken oder ihr Versteck freiwillig verlassen –, greifen die Amazonen an.

Allerdings unternehmen die Reiterinnen nur zwei Angriffe auf die Heldengruppe, dann wenden sie sich ab und galoppieren davon. Sie haben nämlich den Auftrag, ein Gehöft im Norden zu plündern, und sollen sich unterwegs eigentlich nicht auf irgendwelche Geplänkel einlassen.

Die Werte der Amazonen:

	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	TP	AU	MK
1. Salfa	5	11	11	11	13	14	14	8	43	4	1W+5	57	21
2. Tarin	6	12	8	9	11	12	13	10	55	3	1W+4	67	20
3. Ula	6	13	10	13	13	15	15	9	59	4	1W+7	74	22
4. Disay	5	13	11	13	10	13	13	9	46	4	1W+5	59	21
5. Rai (Offizierin)	15	13	12	14	17	18	18	15	59	3	1W+10	77	42

Amazonen 1–4: Reittalent 12 / Rai: Reittalent 14



Notwendige Begegnung: N10 Der Magier Ogenin

Meisterinformationen:

Sobald die Helden Quadrat N17 oder O17 erreicht haben, können sie Kurkum, die Burg der Amazonen, durch das Laubwerk der Bäume sehen. Beschreiben Sie den Palast in kurzen Zügen! Während die Helden näher an die Burg herangehen, huscht plötzlich ein kleiner Salamander quer über ihren Weg. Nach ein paar Sekunden kommt das Tier zurück. Diesmal bleibt es längere Zeit in der Nähe der Helden. Nach etwa einer Minute verfärbt sich plötzlich die Haut auf dem Rücken des Salamanders, ein deutlich lesbares Wort entsteht. Es lautet:

KOMMT!

Falls die Helden dem Tier nicht folgen oder es gar erschlagen – ein einziger Schwertstreich genügt –, kommt es nicht zu der Begegnung N10. Folgen die Helden jedoch dem Salamander, so führt er sie zu einem kleinen, dick mit Moos bewachsenen

Blockhaus und schlüpft durch die einen Spalt breit offenstehende Tür.

Allgemeine Informationen:

In der Hütte gibt es nur einen einzigen, drei mal drei Meter großen Raum.

Der Raum hat eine Tür, dafür aber keine Fenster. Der Tür genau gegenüber befindet sich ein kleiner offener Kamin.

Spezielle Informationen:

Auf einem Bett an der Wand zur Rechten der Tür liegt unter einer dünnen, verschlissenen Decke ein ausgemergelter alter Mann.

Seine weißen Haare sind blutverkrustet, das Lager ist mit Blutflecken übersät.

Man könnte meinen, der Alte sei tot, doch sein Brustkorb hebt sich kaum merklich. Die Wand links von der Tür wird von einem großen Regal eingenommen, auf dem eine Vielzahl von Flaschen und Büchern abgestellt sind.

Ansonsten enthält die Hütte nur einen kleinen Tisch und einen wackligen Stuhl.

Meisterinformationen:

Der Mann auf dem Bett ist der Magier Ogenin. Er war früher Hofmagier im Kurkum-Palast, fiel aber vor Jahren in Ungnade und ließ sich als Einsiedler im Wald nieder, weil er in der Nähe der Amazonenburg bleiben wollte. Die Amazonen duldeten ihn und suchten in jüngerer Vergangenheit sogar hin und wieder seinen Rat. Doch dann schlug ihn eines Tages eine Amazone ohne Vorwarnung mit dem Säbel nieder. Dies alles nur zu *Ihrer* Information als Meister. Die Helden werden es wohl nie erfahren, denn Ogenin liegt im Sterben, und er wird den Helden nicht mehr erzählen können, wie er zu seiner Verletzung kam. Er hat sich während der letzten Tage nur mit Hilfe seiner Zauberkraft am Leben erhalten, und seine Astralenergie ist fast verbraucht. Wenn die Helden sich auf irgendeine Weise um Ogenin bemühen, wacht der Alte auf. Er redet mit letzter Kraft, seine Stimme ist kaum zu hören.

»Ihr müßt Kurkum retten ... Hört mir nur zu, stellt mir keine Fragen ... Ich habe keine Zeit zu verlieren ... Ihr tragt eine Rondra-Statue bei euch, nicht wahr? Schafft sie in den Palast! Sucht die gefangene Königin! Yppolita ist nicht tot ... Nur die Statue und Yppolita können euch helfen ... Fordert Xeraan nicht zu früh heraus. Allein werdet ihr ihn nicht bezwingen! Haltet euch versteckt! Geht kein unnötiges Risiko ein! Wenn ihr losschlagt, müßt ihr wissen, was ihr tut. Schaut euch um! Laßt euch nicht erwischen! Es gibt ein unterirdisches Gangsystem, das mehrere Gebäude miteinander verbindet und einen langen Gang, der unter dem Burggraben hindurchführt. Ein Zugang zum Gangsystem ist der Brunnenschacht im Burghof. Ich weiß, wo der äußere Einstieg zum Gang ist. Ihr ...« Der alte Ogenin seufzt

noch einmal, dann ist er tot, und keine Magie und kein Wunder kann ihn je wieder zum Leben erwecken.

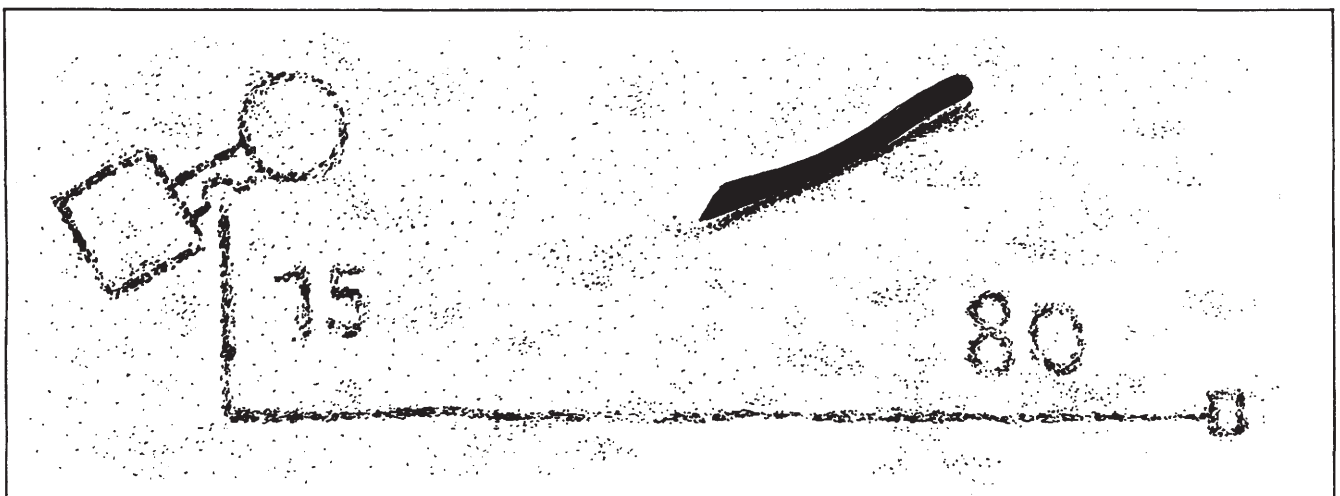
Lesen Sie den Spielern Ogenins letzte Worte mit leiser Stimme vor! Lassen Sie sich dabei nicht durch Fragen unterbrechen! Ogenin beantwortet keine Fragen, weil er seine letzten Lebenssekunden nicht durch eine Plauderei verschwenden will.

Wenn die Helden nach dem Tod des Magiers die Hütte untersuchen – und dazu eine Kerze oder Fackel entzünden –, finden sie die untenstehende Zeichnung, die Ogenin mit Holzkohle auf den Boden gekratzt hat.

Die Zeichnung besagt, der Eingang zum unterirdischen Gang befindet sich genau 20 Schritte südlich und 80 Schritte östlich vom Burgtor. Gemeint sind Ogenins Schritte, und die sind nicht eben lang (75 cm). Wenn die Helden das Quadrat Q 26 untersuchen, sollten sie den Einstieg zum Gang finden.

Die Bücher in seinem Regal hat Ogenin mit einem Zauber belegt. Im Augenblick seines Todes zerfallen die Bände mit seinen wichtigen Aufzeichnungen zu Asche.

Im Regal stehen 10 Flaschen. Eine von ihnen trägt die Aufschrift »Heiltrank« und enthält auch tatsächlich einen magischen Heiltrank im Wert von 20 Lebenspunkten. Die anderen 9 Flüssigkeiten zeigen jede für sich keine Wirkung. Manche riechen würzig, andere sind geruchlos, einige schmecken ein wenig bitter. Wenn die Helden alle 9 Flüssigkeiten zusammenschütteten und den *gesamten* magischen Heiltrank dazukippten, erhielten sie ein Unsichtbarkeitselixier, mit dem sich fünf Helden für 10 Spiel- oder 30 Kampfrunden unsichtbar machen könnten.



Erzählen Sie den Helden von dieser Möglichkeit, sobald einer von ihnen an dem Heiltrank genippt hat – das wird die Stimmung der Spielerrunde mächtig heben! Selbstverständlich funktioniert

die Mischung nur, wenn man Ogenins speziellen Heiltrank dazugibt. Ein anderer Heiltrank aus dem Vorrat eines Helden hat *nicht* die erhoffte Wirkung!

Vor dem Palast von Kurkum

Meisterinformationen:

Wieviel die Helden von der Amazonasburg und ihrer Umgebung wahrnehmen können, hängt natürlich davon ab, zu welcher Tages- oder Nachtzeit sie vor Kurkum eintreffen.

Versuchen Sie die Ankunft der Helden so zu steuern, daß sie auf den späten Nachmittag oder frühen Abend fällt.

Dann können die Helden sich bei Tageslicht noch einen guten Überblick über die Burganlage verschaffen und in der folgenden Nacht in den Palast eindringen.

Spezielle Informationen:

Im Osten und Norden des Palastes erstrecken sich ausgedehnte Krokusfelder, aber die Äcker sind in einem schlechten Zustand und von Unkraut überwuchert. Östlich der Burg liegt am Fluß ein kleines verlassenes Dorf. In zwei Häusern liegen die Gerippe Erschlagener, in einem kleinen Schuppen am Rand des Dorfes stehen an einer Wand zwei Safranbeutel (Wert: je 5 Dukaten, Gewicht: je 40 Unzen). Manche Anzeichen deuten darauf hin, daß die Bauern dieses Dorfes für die Amazonen Krokusse angebaut und Safran gewonnen haben, aber offenbar wurden die Landarbeiter ermordet oder vertrieben.

Meisterinformationen:

Wie sich die Helden während der nächsten Spielstunden verhalten werden, ist ungewiß. Das hängt weitgehend von ihrem Temperament und ihrem Wissensstand ab. Denkbar wäre die folgende Strategie: Zunächst ersteigt ein Held einen hohen Baum in der Nähe der Burgmauer, um sich einen Überblick über die Burganlage zu verschaffen. (Vom Boden aus kann man natürlich nicht über die Burgmauer hinwegsehen.) Dann suchen die Helden den Einstieg in den unterirdischen Gang. Sie warten, bis es dunkel geworden ist, und schleichen dann in den Palast . . .

Wie gesagt, so kann man vorgehen, was von Ihren Helden zu erwarten ist, werden Sie besser wissen. Denkbar sind viele Möglichkeiten: ein Sturmangriff auf das Burgtor etwa oder eine heimliche Klettertour (Klettern +8) über die Burgmauer. Ob solche Unternehmungen von Erfolg gekrönt sind, hängt natürlich in erster Linie von Ihren meisterlichen Entscheidungen ab. Auf einem Punkt sollten Sie jedoch beharren: Wenn kein Held bereit ist, auf einen Baum zu steigen und die Burg auszuspähen, erhalten die Spieler den ihnen zugeordneten Grundriß der Anlage (Plan 7) *nicht!* Sie sehen dann halt nur eine 6 Meter hoch aufragende Burgmauer. Was dahinterliegt, können sie nicht wissen.

Der Palast von Kurkum

Meisterinformationen:

Händigen Sie den Spielern Plan 7 aus und geben Sie die folgenden *allgemeinen* und *speziellen* Informationen an sie weiter. Für Sie sind Plan 3 und 4 gedacht.

Allgemeine Informationen:

Kurkum ist eine Wasserburg. Die Erbauer der Festung haben einen Teil des Flusses umgeleitet und auf einer künstlichen Insel inmitten dieses Nebenarms eine wehrhafte Burg errichtet. Die Anlage mißt von Westen nach Osten ungefähr hundert Meter, die Entfernung vom Tor im Süden bis zur Burgmauer im Norden beträgt etwa fünfundsiebzig Meter. Die zinnenbewehrte Burgmauer ist sechs Meter hoch und etwa zwei Meter dick. Auf ihrer Krone verläuft ein Wehgang, zu dem mehrere Treppen vom Burghof hinaufführen.

Der Burggraben ist zwischen 1,90 und 2,50 Meter tief.

Spezielle Informationen:

Die einzelnen Teile der Burganlage:

A Burgtor mit Zugbrücke und zwei Tortürmen

Die Tortürme sind 12 Meter hoch, die Mauer zwischen den Türmen hat eine Höhe von sechs Metern. Die Toröffnung ist drei Meter hoch und 2,50 Meter breit. Die Zugbrücke ist vier Meter lang und drei Meter breit. Das Tor kann durch Hochziehen der Zugbrücke und Herunterlassen eines Fallgitters gesichert werden.

Die Zugbrücke wird nur bei Angriffen hochgezogen, das Fallgitter wird jeden Tag bei Anbruch der Dunkelheit herabgelassen.

B Die Scheune

Ein großes, geräumiges Gebäude mit einer Firsthöhe von 10 Metern.

C Die Pferdeställe

Über den Stallungen befindet sich ein weitläufiger Heußoden. Die Abmessungen der Ställe sind dem Plan zu entnehmen, die Firsthöhe beträgt etwa 8 Meter.

D Der Bergfried

Der höchste und massivste Turm der Burg. Grundmaße sind dem Plan zu entnehmen, die Höhe beträgt 20 Meter.

E Das Hauptgebäude

Der winklige Bau ist der eigentliche Palast (auch »Pallas« genannt). Er beherbergt ganz offensichtlich die Gemächer der Königin und vermutlich auch die Wohnstuben der Offiziere. Sein linker Flügel ist 16, der rechte 14 Meter hoch.

F Ziehbrunnen

Der Brunnen ist mit einem runden, spitzen Dach und einer hölzernen Winde versehen.

G Küchengarten

Kleiner Garten, in dem Kräuter und einige Gemüse wachsen.

H Wohngebäude

Vermutlich die Unterkunft der Amazonen. Höhe 10 Meter.

I Eckturm

Grundmaße: Siehe Plan. Höhe: 12 Meter.

J Tempel

Die Maße sind dem Plan zu entnehmen, der Tempel ist auf den Längsseiten und Westwand von einer Säulenreihe umgeben. Die Firsthöhe beträgt 5,50 Meter.

K Armseliges Wohngebäude

Maße: siehe Plan. Höhe: 6 Meter. Vermutlich verbergen sich die Unterkünfte der Stallknechte in diesem Gebäude.

L Eckturm

Maße: Siehe Plan. Höhe 12 Meter.

Meisterinformationen:

Diese Beschreibungen sind natürlich sehr knapp ausgefallen, sie beziehen sich nur auf die Außenansicht der einzelnen Gebäude – aber mehr kann ein Späher aus der Ferne auch nicht wahrnehmen.

Nun folgt eine detaillierte Schilderung der Palastanlage. Dabei handelt es sich um Informationen, die die Helden erst dann erhalten, wenn sie das jeweilige Gebäude genau erkunden. Noch ein Hinweis: Am Schluß des Buches finden Sie die Werte der 20 Amazonen, die sich zur Zeit in der Burg aufhalten. Wenn es im Text heißt: »Das Burgtor wird von vier Amazonen und einer Offi-

zierin bewacht« – und Sie die Werte dieser Amazonen benötigen, dann schlagen Sie die Liste der Amazonen auf Seite 76 auf. Sie können dann nach Belieben Amazonen von dieser Liste aussuchen oder den W20 die Wahl treffen lassen. Amazonen, die im Verlaufe des Abenteuers von den Helden getötet oder gefangengenommen werden, sollten Sie von der Liste streichen.

A Das Burgtor

A1 Tor mit Fallgitter und Zugbrücke

Allgemeine Informationen:

Die Mauer zwischen den beiden Tortürmen ist 6 Meter hoch, 2 Meter dick und 4 Meter breit. Die Toröffnung ist 3 Meter hoch und 2,50 Meter breit.

Spezielle Informationen:

Über der Toröffnung hängt ein Fallgitter, das, mit Hilfe einer Winde auf der Mauerkrone, herabgelassen werden kann. Zwei Mauerschlitze rechts und links vom Tor dienen als Führung für das Gitter.

Auf der Innenseite der Burgmauer sind zwei Torflügel angebracht, die nachts geschlossen und durch einen eingelegten Balken verriegelt werden.

Die vier Meter lange und drei Meter breite Zugbrücke, die den Burggraben überspannt, wird nur bei drohenden Angriffen eingezogen. Die Brücke hängt an zwei Ketten, die durch Maueröffnungen über dem Tor geführt werden. Auf der Innenseite der Mauer verschwinden die Ketten im Boden. Darunter befindet sich ein Schacht, in dem sich ein Gegengewicht, das an den Ketten befestigt ist, auf und ab bewegen kann.

Diese Konstruktion ermöglicht es, die schwere Zugbrücke mit einem sehr geringen Kraftaufwand einzuziehen.

Meisterinformationen:

Auf der Mauer über dem Tor sind ständig zwei Amazonen postiert, zwei weitere halten in der Toreinfahrt Wache. Nachts, wenn das Tor geschlossen und das Fallgitter herabgelassen ist, verbleiben nur die Wächterinnen auf der Mauer.

A2 Quadratischer Torturm

Allgemeine Informationen:

Die Grundmaße des Turms sind der Zeichnung zu entnehmen. Die Höhe bis zur Zinnenkrone beträgt 12 Meter. Da die Zinnen etwa 1,80 Meter über die

Turmplattform aufragen, mißt der Turm von der Basis bis zur Decke nur 10,20 Meter.

Spezielle Informationen:

Der Turm hat nur ein Geschoß. Bis zu einer Höhe von 6 Metern sind seine Mauern mit festgestampftem Erdschutt aufgefüllt. Das Turmzimmer ist nur durch eine Tür zu erreichen, die hinaus auf die Burgmauer über dem Tor führt. Eine Treppe im Turmzimmer führt hinauf zur Plattform, die durch eine Luke in der Decke zu erreichen ist.

Durch zwei Schießscharten fällt ein wenig Licht ins Turmzimmer. An schönen Tagen ist die Luke im Dach geöffnet, um etwas mehr Helligkeit einzulassen. An den Wänden sind drei Langbögen und zwei Köcher mit ca. 40 Pfeilen aufgehängt. Ansonsten enthält der Raum nur ein paar Hocker und einen kleinen Tisch.

Meisterinformationen:

keine

A3 Runder Torturm

Allgemeine, spezielle Meisterinformationen:

Der runde Turm unterscheidet sich nur in seinem Grundriß von seinem Pendant auf der anderen Seite des Tores.

Beide Turmzimmer werden von den Wachen hin und wieder als Aufenthaltsräume benutzt.

B Scheune

Allgemeine Informationen:

Grundmaße: siehe Plan. Höhe: 10 Meter. Die Scheune wurde in Fachwerkbauweise errichtet. Sie hat ein großes, zweiflügliges Tor in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Das Scheunentor öffnet sich zu einem breiten Mittelgang, auf dem ein leeres Fuhrwerk abgestellt ist. Zu beiden Seiten des Ganges sind Strohballen aufgestapelt.

Auf der Ostseite des Ganges ist ein kleiner Verschlag abgeteilt, in dem Hühner gehalten werden.

Meisterinformationen:

In der Scheune haust eine besonders rabiate Rattenhorde. Falls die Helden das Stroh durchwühlen, werden sie von den Ratten angegriffen. Anzahl der Ratten: 1W pro Held.





Werte einer Ratte:

MUT: 10	ATTACKE: 5
LEBENSENERGIE: 3	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 2*
GESCHWINDIGKEIT: 4	AUSDAUER: 20

Monsterklasse: 2

*TREFFERPUNKTE für Ratten werden nicht ausgewürfelt. Sie sind festgelegt und werden *direkt* als SCHADENSPUNKTE von der LEBENSENERGIE abgezogen.

Im Hühnerstall in der Nordostecke der Scheune ist unter Sand und Hühnerkot eine Falltür verborgen. Darunter befindet sich ein Schacht, durch den man in das unterirdische Gangsystem hinabsteigen kann. Die Tür hat Zwergeninstinkt 7. Eine Leiter lehnt an der Schachtwand.

C Pferdeställe

Allgemeine Informationen:

Das Stallgebäude ist zweistöckig, die Firsthöhe beträgt 8 Meter. Das Geschoß über den Pferdeboxen wird von einem Heuboden eingenommen.

Spezielle Informationen:

Das gesamte Erdgeschoß des Gebäudes ist in Pferdeboxen unterteilt (siehe Plan 3). Zur Zeit stehen 25 Pferde im Stall, davon sind drei Tiere Karrenpferde. Der Dachboden über den Ställen ist mit Heu vollgestopft, außerdem stehen dort Säcke mit Futterhafer.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Stall betreten, beginnen die Pferde sofort unruhig zu stampfen und zu schnauben. Würfeln Sie mit dem W20! Bei einer 1 als Resultat schreckt ein Pferd durch lautes Wiehern die Amazonen auf. In der 2. Spielrunde, die sich die Helden im Stall aufhalten, würfeln Sie erneut. Bei 1 oder 2 wiehert ein Pferd. In der dritten Spielrunde wiehert es bei 1, 2 oder 3 und so weiter. Die Pferde wiehern auf jeden Fall, wenn die Helden ein Tier zu stehlen versuchen.

D Der Bergfried

Allgemeine Informationen:

Dieser mächtige Turm ist zwanzig Meter hoch. Er ist in drei Geschosse unterteilt. Die Turmplattform befindet sich 18 Meter über dem Boden, sie ist von einem Zinnenkranz umgeben.

Spezielle Informationen:

Das unterste Geschoß des Turms besteht aus einem kreisrunden Schacht, der 5 Meter tief ins Erdreich hinabreicht und sich 5 Meter darüber erhebt. Dieser Schacht (Durchmesser: 4 Meter) ist nur durch ein kleines Loch in der Decke (Durchmesser: 40 Zentimeter) mit dem darüberliegenden Turmzimmer verbunden. (Den Grundriß dieses Turmzimmers kann man dem Plan 3 entnehmen.) Das Turmzimmer ist nur über eine Außentreppe zu erreichen. Die Tür – sie ist verschlossen und durch ein gutes Schloß gesichert – liegt etwa 5 Meter über dem Burghof.

Das Turmzimmer ist mit vier Schießscharten versehen, durch die ein wenig Licht in den Raum fällt. Eine Wendeltreppe führt hinauf in das obere Turmzimmer, dessen Grundriß dem unteren Turmzimmer gleicht. Vom oberen Zimmer gelangt man über eine lange Leiter zur Turmplattform.

Beide Zimmer enthalten außer ein paar Möbelstücken und Wandfackeln keine bemerkenswerten Gegenstände.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden bis hinauf zur Zinnenkrone steigen, werden sie von einem vorüberfliegenden Baumdrachenpärchen angegriffen.

Werte für einen Baumdrachen:

MUT: 18	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5	TREFFERPUNKTE: 1W + 6
GESCHWINDIGKEIT: 15/1	FEUERATEM: 1TPproKR*
	AUSDAUER: 90

Monsterklasse: 25

* Siehe Ausbau-Spiel, Buch »Aventurien«.

Natürlich sollten die Helden den Kampf so schnell wie möglich beenden und in den Turm zurückflüchten, wohin ihnen die Drachen nicht folgen. Wenn die Helden länger als 5 Kampfrunden gegen die Drachen kämpfen, werden die Amazonen aufmerksam. Sie beschießen die Helden dann mit Pfeilen und versuchen, den Turm zu stürmen.

Im Schacht unter dem Bergfried wird Yppolita, die Amazonenkönigin, gefangengehalten. Der Raum diente ursprünglich als Nahrungsspeicher für Belagerungen und war vom unteren Turmzimmer durch einen Aufzug zu erreichen. Als aber der Magier Xeraan die Macht in Kurkum übernahm, gab er durch den Mund der Schwarzen Göttin den Befehl, Yppolita in den Schacht hinabzulassen, den Aufzug zu entfernen und den Zugang bis auf ein kleines Loch zu vermauern.



Durch dieses Loch wird die Königin nun mit Wasser und Brot versorgt. Das Loch im Boden des Turmzimmers ist leicht zu entdecken, aber der Schacht liegt in völliger Dunkelheit. Yppolita ist nicht zu sehen. Wenn die Helden eine Fackel oder andere Gegenstände hinabwerfen, hören sie Yppolitas Aufschrei. Dann können sie Verbindung mit ihr aufnehmen. Der Königin Yppolita ist ein eigenes Kapitel in diesem Abenteuer gewidmet (Seite 78). Schlagen Sie dieses Kapitel auf, wenn die Helden ein Gespräch mit der Königin anknüpfen. Zum Verlies der Königin führt ein unterirdischer Gang. Vom Schacht aus ist dieser Gang nicht zu entdecken. Yppolita weiß nichts von dieser Fluchtmöglichkeit; sonst hätte sie sie längst wahr-

genommen. Sie ahnt aber, daß es eine Verbindung vom Tempel zum Bergfried geben könnte. In alten Aufzeichnungen wird ein solcher Gang erwähnt.

E Der Palast

Allgemeine Informationen:

Der Palast ist ein winkliges, unübersichtliches Gebäude, das aus drei Teilen besteht, einem rechten, einem linken Flügel und einem schmalen Verbindungsteil. Der linke Flügel hat eine Firsthöhe von 16 Metern, der rechte Flügel und das Mittelgebäude sind nur 14 Meter hoch.

Erdgeschoß

E1 Der Thronsaal

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 17,5 Meter lang, 11 Meter breit und 6 Meter hoch. Er hat je zwei Türen in den Längswänden und je eine in den Stirnwänden, außerdem zwei Fenster, rechts und links neben der doppelflügligen Eingangstür, in der Südostwand.

Spezielle Informationen:

Der größte Teil des Raumes wird von einem riesigen Tisch eingenommen. Dieser Tisch ist von ca. 50 Stühlen umstellt, von denen ein großer Teil umgestürzt oder zertrümmert ist. An der Nordwestwand erhebt sich ein dreistufiges Podest mit dem Thronsessel. Das blaue Samtpolster des Sessels weist mehrere dunkle Flecke auf, die Rückenlehne ist mit Pfeilen gespickt. Auf der Tischplatte liegen Geschirr, umgekippte Weinbecher und einige Rüstungsteile verstreut. Auch der Boden ist von zerbrochenen Waffen, Holzstücken und ähnlichen Trümmern bedeckt. An den Seitenwänden hängen mehrere bunt bemalte Schilde schief an ihren Haken. Der ganze Raum macht den Eindruck, als habe hier kürzlich ein erbitterter Kampf stattgefunden. Bei genauerem Hinsehen erkennt man jedoch eine dicke Staubschicht, die alle Gegenstände im Saal bedeckt.

Meisterinformationen:

Seit die von Xeraan beherrschten Amazonen Ypolita und ihre Gardisten hier im Thronsaal in einem wilden Kampf überwältigten, hat auf Xeraans Weisung niemand mehr den Saal betreten. Das ist der Grund für den Zustand des Zimmers. Sie können die Beschreibung gern durch weitere Details ausschmücken. Die Schilde an den Wänden bieten einen Schutz von RS2.

E2 Wachraum

Allgemeine Informationen:

7,5 mal 3 Meter großer und 6 Meter hoher Raum mit einem Fenster in der Nordost- und einer Tür in der Südwestwand.

Spezielle Informationen und Meisterinformationen:

Das Zimmer enthält einen Tisch, drei Stühle und einen offenstehenden, leeren Schrank. An der Wand zum Thronsaal lehnt eine Hellebarde, eine Zierwaffe mit kunstvoll durchbrochenem Blatt. Im Kampf ist sie kaum zu gebrauchen (Bruchfaktor 7), aber ihr Wert beträgt 5 Dukaten.

E3 Wachraum

Allgemeine Informationen:

7,5 mal 3 Meter großer und 6 Meter hoher Raum, mit einer Tür in der Nordost- und einem Fenster in der Südwestwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält einen Tisch, drei Stühle und einen Schrank.

Der Schrank ist verschlossen, aber der Schlüssel steckt im Schloß.

Meisterinformationen:

Im Schrank hängt eine Amazonenrüstung: Brustpanzer, Helm mit Federbusch, ledernes Lendentuch und bronzene Beinschienen. (Rüstungsschutz für alle Teile zusammen: RS4) Eine Heldin – oder ein Held – mag die Rüstung anlegen, um sich als Amazone zu tarnen.

Auf dem Boden des Schrankes steht ein mattschwarzer, silberbeschlagener Kasten, etwa 1,20 Meter lang.

Der Kasten ist zwar mit einem komplizierten Schloß versehen (Geschicklichkeitsprobe + 4; ein Held hat einen Versuch, danach ist das Schloß versperrt), aber der Deckel ist leicht einzuschlagen. Die Helden finden ein blinkendes Schwert mit schwarz umwickeltem Griff.

Falls ein Held den Griff des Schwertes umfaßt, hört er eine innere Stimme, die zu ihm sagt: »Hab' ich dich!« Dann wird er in den Bann des Schwertes gezogen, denn auf der Waffe – genauer: auf ihrer Griffwicklung – liegt ein Fluch. Der unglückliche Held muß 5 Kampfrunden lang – so gut er es vermag – gegen seine Gefährten kämpfen.

Das Schwert verursacht 1W + 6 TREFFERPUNKTE und erhöht den ANGRIFF-Wert des Helden um 1 Punkt.

Die Gefährten des Helden können sich damit begnügen, seine Schläge abzuwehren, sie müssen sie keineswegs erwidern. Nach den fünf Kampfrunden fällt dem Helden das Schwert aus der Hand. Sollte es jetzt von neuem am Griff angefaßt werden, muß der Held, der es nun in der Hand hat, 10 KR gegen seine Gefährten kämpfen.

Falls ein Held das Schwert an der Schneide ergreift und mit einem Dolch die Griffwicklung zerschneidet und abstreift, verliert das Schwert seine magische Kraft.

Es wird zu einer gewöhnlichen Waffe (TP: 1W + 4).

E4 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

10,5 mal 3 Meter großer und 6 Meter hoher Raum, mit einer Tür in der Nordost- und zwei Fenstern in der Südwestwand.

Spezielle Informationen:

Der schmale Raum wurde völlig verwüstet und ist als Bibliothek kaum noch zu erkennen. Offenbar wurden alle Bücher zu einem Haufen in der Zimmermitte zusammengetragen und dort verbrannt. Es sind nur ein paar lederne Rücken übriggeblieben, Decke und Wände des Zimmers tragen eine dicke Rußschicht, die Fensterscheiben sind trüb und vielfach gesprungen.

Meisterinformationen:

Unter dem Aschehaufen verbergen sich ein paar unregelmäßig geformte Goldklumpen – die geschmolzenen Überreste von goldenen Bücherecken. Im ganzen gibt es vier Goldklumpen, jeder ist einen Dukaten wert.

E5 Sitzungszimmer

Allgemeine Informationen:

13,5 mal 7 Meter großer und 6 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Südostwand. In der Nordwestwand befinden sich zwei Schießschartennischen, an der Südwestwand eine Treppe zum Obergeschoß.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält einen großen Tisch und 10 schwere Stühle mit hohen Lehnen. Zwei Stühle sind umgestürzt, unter einem guckt ein Pergamentfetzen hervor.

Auf der Treppe liegt ein menschliches Gerippe. Es trägt eine Amazonenrüstung, die vollständig erhalten ist. Im Rücken des Brustpanzers steckt ein Pfeil mit roten und einer schwarzen Feder. Waffen liegen nicht in diesem Raum.

Meisterinformationen:

Auf dem Zettel stehen in sauberlicher Handschrift die Worte »... verfüge ich, daß Xeraan, der widerwärtige Rondra-Schänder, sofort ...« Der Rest des Textes fehlt. Es handelt sich um eine Verfügung, die Yppolita kurz vor ihrer Gefangennahme aufsetzen wollte.

Die schwarze Feder in dem Pfeil ist eine von Tenobaals magischen Federn (siehe auch *Werkzeu-*

ge des Meisters, Buch: »Helden, Monster, dunkle Mächte«), die mit tödlicher Sicherheit den Pfeil ins Ziel führen. Die Kraft dieser Feder ist jedoch verbraucht – der Pfeil ist ein ganz gewöhnliches Geschoß.

In der Westecke des Zimmers gibt es eine gut getarnte Falltür (Zwergeninstinkt 12), durch die man in das unterirdische Gangsystem gelangt.

E6 Korridor und Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Dieser Gebäudeteil ist sehr verwinkelt angelegt. Am besten übertragen Sie die Zeichnung dieses Raums aus Ihrem Meisterplan in den Spielerplan. Das ist einfacher, als wenn Sie versuchten, die genauen Abmessungen zu beschreiben.

Spezielle Informationen:

Der Gebäudeteil enthält keine interessanten Einrichtungsgegenstände. Allerdings kann man Geräusche vernehmen: Schritte aus dem Obergeschoß und leises Gemurmel, das hinter der westlichen Tür in der Nordwand (Tür zu Raum E7) hervorkommt.

Meisterinformationen:

Die Schritte kommen nicht näher. Im Obergeschoß scheinen mehrere Personen von einem Zimmer zum anderen zu gehen. Hin und wieder ist Türeenschlagen zu hören.

Wenn die Helden zur angelehnten Tür schleichen, können sie ohne Mühe ein Gespräch belauschen, sie sind sogar in der Lage, drei unterschiedliche Stimmen zu erkennen.

Die Personen hinter der Tür sind offenbar Amazonen. Sie sprechen über einen Überfall auf einen Bauernhof. Ein Ausschnitt aus dem Gespräch:

- »Es war eine ruhmreiche Tat.«
- »Die Schwarze Göttin ist an unserer Seite geritten – ein Angriff, und alles war vorbei!«
- »Aber es waren nur zwei, und wir waren zu fünf!«
- »Was willst du damit sagen? Willst du unseren Mut schmälern oder gar die Schwarze Göttin lästern? Hüte deine Zunge!«
- »Aber früher ...«
- »Sei still, es gibt kein ›früher‹. Du sprichst von der Zeit der Verblendung! Was sollen wir der Göttin zu Füßen legen, wenn wir wie *früher* auf Jagd gingen oder uns in nutzlose Schlachten stürzten? Woher sollen wir die Gaben für die

Verehrte nehmen, wenn nicht von diesen Wühlmäusen auf ihren Äckern?»

- »Du hast recht, es tut mir leid.«
- »Wenn du es nur einsiehst. Du weißt, was mit Rabrena geschehen ist. Auch sie hat gezweifelt.«
- »Ist schon gut, ich bereue es.«
- »Morgen geht es wieder in den Kampf! Ein Angriff auf die Straße nach Beilunk, glaube ich. O ich hoffe, die Verehrte wählt mich dazu aus!«

Die drei Amazonen beginnen nun, sich den Überfall auf eine Reisekutsche auszumalen.

Die Helden können jederzeit die Türe aufstoßen und in Raum E7 stürmen. Sie haben eine gute Chance, die drei Amazonen zu überwinden und gefangenzunehmen. (Siehe hierzu die *Meisterinformationen* zu E7.)

Allerdings müssen sie unbedingt die Türe hinter sich schließen, sonst schallt der Kampflärm durch den ganzen Palast!

E7 Die Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat einen unregelmäßigen Grundriß: Die Südwestwand ist 6 Meter lang, die Nordwand 10, die Süd- und die Ostwand sind 5 Meter lang. Das Zimmer ist 4 Meter hoch. Es hat eine Tür in der Südwand, aber kein Fenster.

Spezielle Informationen:

Der Raum wird von drei Fackeln an der Nordwand erhellt. In Gestellen an den Wänden liegen viele verschiedene Waffen, weitere hängen an Wandhaken oder stehen gegen die Gestelle gelehnt. (Es gibt hier alle Waffen und Rüstungen, die im *Buch der Regeln I* aufgelistet sind. Ausnahmen: Schuppenpanzer, Ritterrüstung, Streitäxte, Armbrüste.)

An einem großen Tisch in der Mitte des Raumes sitzen drei Amazonen. Sie sind damit beschäftigt, einige Waffen zu reinigen, dabei unterhalten sie sich. (Inhalt des Gesprächs: siehe *Meisterinformationen* zu Raum E6.)

Meisterinformationen:

Die Helden haben eigentlich keinen Grund, den Raum überhaupt zu betreten. Falls sie sich zu einem Überraschungsangriff auf die Amazonen entschließen, haben die Helden die Initiative und ihre erste ANGRIFFE wird von den Amazonen nicht pariert.

Wenn die Helden die Tür zum Treppenhaus öffnen lassen, hören die anderen Amazonen den Kampflärm und eilen ihren Gefährtinnen zur Hilfe.

Alle wichtigen Meisterinformationen zu den Amazonen finden Sie im Kapitel »Die Amazonen« auf Seite 74. Schlagen Sie also dieses Kapitel auf, wenn es zu einem Kampf zwischen den Helden und den Amazonen kommt. Für Amazonen in der Waffenkammer gilt RÜSTUNGSSCHUTZ O.

In der Decke des Raumes ist eine Luke, durch die man in Raum 20 gelangen kann.

E8 Offiziersstube

Allgemeine Informationen:

5 mal 5 Meter großer und 4 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Südwand und einer Schießscharte in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist wie eine ganz gewöhnliche Wohnstube eingerichtet, mit einem Bett an der West- und einem Schrank an der Ostwand. In der Zimmermitte stehen ein Tisch und zwei Stühle, auf einer Kommode an der Nordwand liegt ein versilberter Amazonenhelm.

Meisterinformationen:

Der Schrank enthält neben Kleidern und Schuhwerk eine kleine Kassette. Die Kassette ist zwar verschlossen, aber leer. Der Offizier hat seine gesamte Habe der Schwarzen Göttin geschenkt.

E9 Offiziersstube:

Allgemeine und spezielle Informationen:

Siehe E8.

Meisterinformationen:

Der Schrank im Raum E9 enthält keine Kassette, aber sein Boden läßt sich herausnehmen. Darunter verbirgt sich ein Geheimfach, in dem 64 Dukaten und 9 Silbertaler versteckt sind. In der Zeit vor ihrer »Bekehrung« hat der Offizier dieses Geld auf die Seite geschafft.

Durch die verwirrenden Ereignisse, die mit dem Erscheinen der Schwarzen Göttin verbunden waren, hat der Offizier seinen kleinen Schatz vergessen, sonst hätte er ihn längst der »Verehrten« überbracht.



E10 Küche

Allgemeine Informationen:

7,5 mal 12,5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einem 5 Meter langen und 2,5 Meter breiten Gang auf der Ostseite. Die Küche hat zahlreiche Türen: 2 in der Nordwand, 2 in der Südwand, je eine in der Ost- und Westwand und schließlich eine weitere in der Wand am Ende des Ganges, der Ostwand. Diese Tür führt in den Küchengarten, sie ist mit einem Fenster versehen. Auch die Tür zum Burghof hat ein Fenster, denn das einzige Küchenfenster (in der Westwand) würde nicht ausreichen, um den Raum zu erhellen.

Spezielle Informationen:

Die Küche enthält Arbeitstische, Geschirrschränke und Topfspinde, außerdem einen großen offenen Kamin auf der Westseite. Ob sich in der Küche Menschen aufhalten, hängt von der Tageszeit ab. In der Zeit von 6 Uhr morgens bis 8 Uhr abends arbeiten hier eine Köchin und zwei Mägde. Ob sich jemand im Raum befindet, ist schon aus einiger Entfernung am Geplapper und Topfklappern zu erkennen.

Meisterinformationen:

Die Köchin ist blind. Sie ist selber Amazone und hat vor vielen Jahren ihr Augenlicht verloren. Seitdem entwickelte sie fast übersinnliche Fähigkeiten. Ihr Gehör und ihr Orientierungssinn sind so gut, daß ein Fremder ihr Gebrechen kaum erkennen kann, solange sich die Köchin in ihrer gewohnten Umgebung aufhält.

Hana – das ist der Name der Köchin – ist ihrer Königin Yppolita nach wie vor treu ergeben. Da sie die Schwarze Göttin nicht sehen kann, ist sie ihrem Zauber nicht erlegen.

Sobald Hana vor einer Küchentür fremde Schritte hört, schickt sie die beiden Mägde unter einem Vorwand durch eine andere Tür aus dem Zimmer. Sie hat nämlich nie die Hoffnung aufgegeben, daß einmal Rettung für ihre geliebte Yppolita kommen könnte. Falls die Helden nachts durch den Palast schleichen, kommt Hana aus ihrem Zimmer in die Küche herab, um mit den Fremden zu sprechen. Gestalten Sie einen solchen Auftritt möglichst unheimlich! Hana trägt selbstverständlich kein Licht, bewegt sich aber dennoch völlig sicher. Nachts trägt sie ihre langen weißen Haare

offen, tagsüber rollt sie sie zu einem straffen Knoten ein.

Achten Sie darauf, daß die Helden die Köchin nicht aus Versehen töten: Hana kann zum Beispiel am Rascheln der Kleider hören, wenn jemand hinter einer Tür auf sie lauert.

Sie fragt dann: »Warum versteckst du dich hinter der Tür, Fremdling? Ich bin doch nicht euer Feind.«

Hana ist bereit, den Helden auf jede ihr mögliche Weise zu helfen. Welche Informationen über die Burg sie den Helden geben soll, müssen Sie als Meister entscheiden. Sie haben so die Möglichkeit, die Spieldauer und den weiteren Spielverlauf entscheidend zu beeinflussen.

Wir schlagen vor, daß die Köchin den Helden auf jeden Fall die folgenden Informationen zukommen lassen sollte: Yppolita wird in einem Verlies unter dem Bergfried (D) gefangengehalten. Man reicht ihr Brot und Wasser durch ein Loch im unteren Turmzimmer herab. Ob man von diesem Turmzimmer auch zum Verlies gelangen kann, weiß Hana nicht.

Hana weiß, daß man vom Brunnenschacht in ein unterirdisches Gangsystem einsteigen kann. Es gibt einen zweiten Zugang unter dem Hühnerstall in der Scheune (B).

Hana nimmt regelmäßig an den Zeremonien im Tempel teil.

Ihr scheint, daß die Göttin mit zweifacher Stimme spricht, so als ob gleichzeitig ein Mann oder eine Frau sprächen.

Sie meint, die Männerstimme schon einmal gehört zu haben. Ihrer Meinung nach ist es die Stimme Xeraans, eines fahrenden Händlers, der vor sechs Monaten das Schloß besuchte und seine Waren feilbot.

Wenn Sie das Gespräch zwischen Hana und den Helden beenden wollen, lassen Sie die Mägde auftreten, die sich von weitem durch lautes Gelächter ankündigen.

Die Mägde sind unbewaffnet und besitzen keinerlei Kampferfahrung. (Dies nur für den Fall, daß Ihre rabiaten Helden die armen Dinger partout überwältigen wollen. Abenteurpunkte werden für eine solche Tat nicht vergeben.)

Bevor die Helden die Küche verlassen, drückt ihnen Hana ein Fläschchen mit magischem Heiltrank in die Hand. Bestimmen Sie die Menge selbst, richten Sie sich nach der körperlichen Verfassung Ihrer Helden!

E11 Vorratskammer

Allgemeine, spezielle u. Meisterinformationen:

Fensterlose, 5 mal 7,5 Meter große Kammer. In Regalen an den Wänden und Gestellen in der Zimmermitte stehen Säcke und Töpfe mit diversen Nahrungsmitteln und Gewürzen. Ein Held, der tastend den dunklen Raum untersucht, gerät mit seiner Schwerthand in eine Rattenfalle. (2 SCHADENSPUNKTE und 1 Punkt Abzug von **ATTACKE** und **PARADE** während der nächsten 10 Spielrunden. Die veränderten **Attacke-** und **Paradewerte** kann auch ein Heiltrank nicht vorzeitig verbessern!)

E13 Speisesaal

Allgemeine Informationen:

12,5 mal 15 Meter großer und 3 Meter hoher Saal mit einer Tür in der Süd- und Nordwand und je zwei Fenstern in der Ost- und der Westwand. In der Nordwestecke führt eine Treppe in das Obergeschoß.

Spezielle Informationen:

Den größten Teil des Saals nimmt ein U-förmiger Tisch ein, an dem ca. 40 Stühle stehen. Während der Abendstunden wird der Raum von zwei Radleuchtern erhellt, die über dem Tisch an der Decke hängen.

Meisterinformationen:

Während der Zeit des gemeinschaftlichen Mittagessens (13.00–14.00 Uhr) halten sich ca. 13 Amazonen im Saal auf. Meistens kann man auch zu anderen Stunden (außer in der Zeit von 01.00–06.00 Uhr) einige Amazonen im Speisesaal antreffen. Sie sitzen dann plaudernd und trinkend an einer Tischecke. (Nähere Informationen zu den Amazonen finden Sie im Kapitel »Die Amazonen der Burg« auf Seite 74.)

Obergeschoß

E14 Schreibstube (Plan 4)

Allgemeine Informationen:

13,5 mal 7 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit je einer Tür in der Südost- und der Nordostwand. In der Nordwestwand befinden sich zwei Schießchartennischen, an der Südwestwand eine Treppe zum Untergeschoß.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer enthält drei Schreibpulte, an den Wänden stehen Gestelle, in der eine Vielzahl von Pergamentrollen abgelegt sind. Alle Gegenstände sind mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

Meisterinformationen:

Der Raum enthält keine Besonderheiten. Auf den Pergamenten sind Wirtschaftsberichte niedergeschrieben, unter anderem gibt es Listen der Einnahmen aus dem Safranverkauf. Falls die Helden die Pergamente überprüfen, können sie feststellen, daß die Amazonen im Jahr 15.000 Dukaten von Stoerrebrandt erhielten. Die letzte Eintragung in die Pergamente ist mehr als ein halbes Jahr alt.

E15 Wohnraum Yppolitas

Allgemeine Informationen:

13,5 mal 9,5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Nordwest- und zwei weiteren in der Südostwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung des Wohngemachs (Tisch, hohe Lehnstühle, Sekretär, Schrank, usw.) ist wenig prunkvoll. Auffälligster Gegenstand im Raum ist ein Gemälde, das an der Südwestwand hängt. Es ist zwei Meter hoch, hängt auf einer Höhe von 2,90 Metern und zeigt eine großgewachsene, schöne Frau von etwa 40 Jahren. Das Bild, es wurde auf Holz gemalt, weist in der unteren Hälfte mehrere tiefe Kratzer auf. Die Beschädigungen sehen so aus, als ob sie ein mutwilliges Kind verursacht hätte.

Das Zimmer wurde gründlich durchsucht und ausgeplündert; der Schrank steht offen und ist leer. Die Rückwand des Sekretärs wurde – offenbar bei der Suche nach Geheimfächern – herausgebrochen.

Meisterinformationen: keine

E16 Schlafgemach der Königin

Allgemeine Informationen:

10 mal 7,5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit je einer Tür in Nordwest-, Nordost- und der Südwestwand und zwei Fenstern in der Südostwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum bietet einen ähnlichen Anblick wie das

Wohngemach: Alle Möbel wurden durchsucht, das Bett ist zerwühlt, die Kissen sind aufgeschlitzt, der Wandspiegel ist zerbrochen, auf einer Kommode unter dem Spiegel liegen umgestürzte, ausgelaufene Fläschchen. Die Tür zum Ankleidezimmer (E17) steht offen, die Tür in der Nordostwand (sie führt zum Baderaum, E18) ist geschlossen. Wenn die Helden sich still verhalten – und wenn die Uhrzeit nicht zwischen 24.00 und 6.00 Uhr liegt –, können sie aus dem Badezimmer Planschgeräusche vernehmen.

Meisterinformationen: keine

E17 Ankleidezimmer

Allgemeine Informationen:

7,5 mal 3 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit je einer Tür in der Nordost- und der Nordwestwand und einem Fenster in der Südwestwand.

Spezielle Informationen:

Im Raum stehen mehrere Garderobenschränke, links und rechts von der Tür in der Nordostwand sind je zwei Rüstungen auf Ständer gestellt. Es handelt sich um reich verzierte und bemalte Lederrüstungen, offenbar ein Geschenk an die Königin. In den Schränken hängen viele Kleider, keines von ihnen scheint die Königin je getragen zu haben.

Meisterinformationen:

Die Rüstungen bieten den normalen Schutz einer Lederrüstung: RS3, aber ihr Wert ist beträchtlich höher: 50 Dukaten pro Rüstung. In den Verzierungen sind verschiedene magische Zeichen versteckt, die den Rüstungsträger gegen untote Gegner schützen sollen. Vielleicht weisen Sie die Helden darauf hin, daß die Blütenmotive zu Pentagrammen geordnet sind und daß viele Blüten in der Mitte seltsamerweise statt eines Blütenkorbs einen Totenkopf aufweisen.

Im Kampf gegen einen Untoten bietet eine solche Lederrüstung RS6. Allerdings verbraucht sich der Zauber während der ersten 5 Kampfunden, dann sinkt der Rüstungsschutz auf 2.

E18 Der Baderaum

Allgemeine Informationen:

7,5 mal 3 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Südwestwand und einem schmalen Fenster in der Nordostwand.

Spezielle Informationen:

Die Wände dieses Zimmers sind bis zu einer Höhe von 2 Metern mit Marmorplatten ausgekleidet. Das Badebecken befindet sich in der Westecke, es mißt 2 mal 2 Meter. Das Becken ist nicht in den Boden eingelassen, sondern erhebt sich etwa 80 Zentimeter hoch, zum Beckenrand führen ein paar Stufen hinauf.

Wenn die Helden nicht in der Zeit zwischen Mitternacht und 7 Uhr morgens in den Baderaum eindringen, sollten sie einen Knecht überraschen, der sich im Becken ein heimliches Badefest bereitet.

Meisterinformationen:

Der Knecht ist unbewaffnet und – natürlich – nackt. Er kämpft nicht gegen die Helden, sondern erstarrt bei ihrem Anblick vor Angst. Um sein Leben zu retten, gibt er den Helden jede Auskunft, die ihm zur Verfügung steht.

Er weiß, was es mit den Rüstungen im Raum E17 auf sich hat, allerdings weiß er *nicht*, daß sie im Kampf ihre magische Wirkung verlieren.

Er weiß auch nicht, daß Yppolita noch lebt und daß sie in der Burg gefangengehalten wird.

Er kennt das Geheimnis der Schwarzen Göttin nicht. Wie Hana, die Köchin, hat er einen fahrenden Händler gesehen, der vor ca. sechs Monaten das Schloß besuchte. Daß es sich bei diesem um Xeraan handelt, weiß er nicht.

E19 Korridore und Treppenhäuser

Allgemeine Informationen:

(Bitte übertragen Sie die verwinkelte Korridor- und Treppenanlage in den Plan der Spieler. Das ist gewiß einfacher, als wenn Sie versuchten, den Spielern diese Gebäudeteile zu schildern.)

Spezielle Informationen:

Die kurze Treppe mitten im Gang E19 überwindet einen Höhenunterschied von einem Meter, der zwischen den Böden des linken und des rechten Flügels besteht.

Meisterinformationen:

Überall in diesen Gängen und auf diesen Treppen können die Helden mehreren Amazonen begegnen.

Der Gang E19 verbindet schließlich die Wohnräume der Amazonen, und es ist immer damit zu rechnen, daß eine Kämpferin (oder mehrere) ihr Zimmer verläßt und den Gang überquert.

E20 Vorzimmer

Allgemeine Informationen:

Ein fensterloser Raum mit einem unregelmäßigen Grundriß:

Die Südwestwand ist 6 Meter lang, die Nordwand 10, die Süd- und die Ostwand sind 5 Meter lang. Das Zimmer ist 3 Meter hoch, es hat eine Tür in der Süd- und eine in der Südwestwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält nur ein paar Stühle.

In der Nordostecke ist eine Luke in den Boden eingelassen.

(Durch diese Öffnung können in Notzeiten von unten – aus der Waffenkammer E7 – Waffen nach oben gereicht werden.)

Meisterinformationen:

Eventuell können die Helden auch aus diesem Raum das Gespräch der Amazonen in der Waffenkammer belauschen. Ob Sie ihnen diese Möglichkeit einräumen wollen, hängt vom bisherigen Spielverlauf ab. Sie finden das Gespräch der Amazonen in der Raumbeschreibung E6 (*Meisterinformationen*). Alle anderen Details zur Waffenkammer sind in der Raumbeschreibung E7 enthalten.

Sie können auch entscheiden, daß die Amazonen in der Waffenkammer die Schritte der Helden hören, wenn diese das Vorzimmer E20 betreten. Eigentlich müßten die Amazonen Verdacht schöpfen, wenn sie über ihren Köpfen Geräusche hören. Es ist nämlich verboten, den Königinnenflügel – zu dem auch Raum E 20 gehört – zu betreten.

E21 Offiziersstube

Allgemeine Informationen:

10 mal 5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit zwei Schießscharten in der Nordwand und einer Tür in der Mitte der Südwand.

Spezielle Informationen:

Die Bewohnerin dieses Zimmers hat den Raum mit luxuriösen Möbeln ausgestattet. Er ist weitaus prächtiger eingerichtet als die Gemächer der Königin.

Der Boden ist mit dicken Teppichen belegt, Stühle und Tisch sind aus edlem Holz und mit feinen Schnitzereien verziert. Bunte Teppiche hängen auch an den Wänden, das Bett ist groß und sehr bequem.



Meisterinformationen:

Im Raum E21 wohnt der Offizier Xaviera. (Siehe Kap. »Die Amazonen« Seite 74.) Ob die Helden sie in ihrem Zimmer antreffen, müssen Sie als Meister entscheiden. Der Raum enthält keine magischen oder wertvollen Gegenstände. Auch Xaviera hat alle ihre Schätze der Schwarzen Göttin dargebracht.

E22 Offiziersstube

Allgemeine Informationen:

5 mal 7,5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Südwand und einer Schießschartenische in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung ist schlicht. Sie besteht aus Bett, Tisch, Stühlen, Schrank und einer Truhe.

Meisterinformationen:

Wohnraum des Offiziers Dedlana. Wieder müssen Sie entscheiden, ob sich Dedlana tatsächlich in

ihrem Zimmer aufhalten soll. (Denkbar wäre auch, daß sie nicht allein ist, sondern Xaviera zu einem Besuch empfangen hat.)

Die Truhe in Dedlanas Zimmer ist mit einem fein gearbeiteten Schloß versehen, den Schlüssel trägt Dedlana an einem Kettchen um den Hals. Die Truhe enthält eine Armbrust und 20 Bolzen – eine Prunkwaffe, die sie einst von einem Beutezug mitbrachte – und außerdem eine Sammlung (10 Stück.) verschiedener einfacher und schwerer Dolche und ein Silberfläschchen mit einem bestimmten Kraftelixier.

E23 Abstellraum

Allgemeine Informationen:

Fensterloser 5 mal 5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Das dunkle Zimmer enthält diverse verschlissene und reparaturbedürftige Möbelstücke, außerdem einige Weidenkörbe, von denen einer mit einem geflochtenen Deckel verschlossen ist.

Dieser Weidenkorb sieht noch recht unverstaubt aus und scheint erst kürzlich in die Kammer geschafft worden zu sein, während alle anderen Gegenstände im Zimmer mit einer mehr oder minder dicken Staubschicht bedeckt sind.

Meisterinformationen:

Im Weidenkorb befindet sich eine Schlange. Ein Held, der den Korbdeckel öffnet, muß eine Geschicklichkeitsprobe+5 bestehen, sonst erleidet er durch den giftigen Schlangebiß 1W+6 SCHADENS-PUNKTE!

Ansonsten enthält die Abstellkammer keine interessanten Gegenstände.

E24 Wohnraum der Köchin Hana

Allgemeine Informationen:

5 mal 7,5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einem Fenster in der Ost- und einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist schlicht möbliert, er enthält ein Bett und alle anderen Möbel, die ein Mensch zum Wohnen benötigt.

Es gibt keinerlei Wandschmuck oder Ziergegenstände; auch eine Beleuchtungsmöglichkeit ist nicht vorgesehen.

Meisterinformationen:

Es ist gut möglich, daß die Helden der Köchin Hana nicht in der Küche (Raum E10), sondern in ihrem Zimmer begegnen. Schlagen Sie in diesem Fall die *Meisterinformationen* zu Raum E10 auf. Dort finden Sie alles Wissenswerte über die Köchin. Wandeln Sie die Informationen so ab, daß sie zu Raum E24 passen!

E25 Mägdezimmer

Allgemeine Informationen:

10 mal 5 Meter großer und 3 Meter hoher Raum mit einem Fenster in der Südwand und einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer enthält vier Betten und vier Spinde, dazu einen kleinen Tisch und mehrere Stühle. Im Zimmer sollten sich 2–4 Mägde aufhalten.

Meisterinformationen:

Die Mägde sind keine Amazonen und bei weitem nicht so mutig wie diese. Wenn die Helden in ihr Zimmer eindringen, beginnen sie vor Angst zu zittern. Sie beantworten alle Fragen der Helden, so gut sie es vermögen. Welche Informationen so an die Helden gelangen sollen, müssen Sie als Meister entscheiden. Die Mägde wissen nichts von dem unterirdischen Gangsystem und sie kennen das Geheimnis der Schwarzen Göttin nicht. Auch sie haben natürlich den kleingewachsenen fahrenden Händler gesehen, der vor sechs Monaten den Palast besuchte.

Sobald sie die Gelegenheit dazu bekommen, werden die Mägde die Amazonen alarmieren.

E26, E27, E28 Amazonenstuben

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Die Grundmaße der drei Stuben entnehmen Sie bitte dem Plan. Gleiches gilt für Anzahl und Lokalisierung der Türen und Fenster.

Alle drei Räume sind in etwa gleich eingerichtet, in jedem von ihnen sind drei Amazonen untergebracht. Die Zimmer enthalten also je drei Betten und Spinde, dazu Tische und diverse Sitzmöbel. In allen Zimmern dürften Rüstungsteile und Waffen zu finden sein.

Ob sich Amazonen in den Räumen aufhalten, müssen Sie entscheiden. Alle wichtigen Informationen über die Amazonen finden Sie im Kapitel »Die Amazonen der Burg« auf Seite 74.

F Ziehbrunnen

Allgemeine Informationen:

Der Brunnenschacht hat einen Durchmesser von etwa 1,8 Meter. Die Brunnenmauer erhebt sich einen Meter über den Boden.

Spezielle Informationen:

Der Brunnen ist mit einem Dach versehen, das auf zwei Stützbalken ruht. Zwischen den beiden Balken befindet sich eine drehbar gelagerte Rolle, auf der das Seil aufgewickelt wird. Das Seil ist fast neu und sehr stabil. Der Brunnenschacht ist 7 Meter tief, der Wasserspiegel liegt 6 Meter unter dem Burghof.

Meisterinformationen:

In einer Tiefe von 4 Metern – gemessen von der Oberkante der Brunnenmauer – hat die Brunnen-

wand eine mannshohe Öffnung. Diese Öffnung ist mit einer schweren, erdfarbenen Decke verhängt und von oben nicht zu sehen. Man gelangt durch das Loch in der Brunnenwand in das unterirdische Gangsystem.

Ein Held, der am Brunnenseil hinabsteigt, muß eine normale Kletter-/Geschicklichkeitsprobe ablegen; wer versucht, an der glitschigen Brunnenwand hinaufzusteigen, dem muß eine Geschicklichkeitsprobe+5 gelingen.

Ein Absturz verursacht 1W SCHADENSPUNKTE.

G Küchengarten

Allgemeine Informationen:

Der Garten ist 12,5 mal 20 Meter groß. Auf drei Seiten ist er von Gebäuden bzw. der Burgmauer eingefaßt, vom Hof ist er durch eine 1,8 Meter hohe Hecke abgetrennt.

Spezielle Informationen:

Im Garten stehen ein paar Beerensträucher. Auf den Beeten wachsen verschiedene Gemüsearten und ein paar Gewürzkräuter.

Meisterinformationen:

In der Nähe der Treppe, die zur Burgmauer hinaufführt, hat die Köchin ein Beet mit Heilpflanzen angelegt.

Wenn die Helden die Blätter auf ihre Wunden legen, bringt eine solche Behandlung bis zu 5 LEBENSPUNKTE zurück (pro Held). Falls sie die Blätter kauen und schlucken sollten, wird ihnen für die nächsten 10 Spielrunden speiübel. Das bedeutet, ihr Geschicklichkeitswert wird für diese Zeit um 2 Punkte gesenkt.

H Amazonenhaus (Kemenate)

Allgemeine Informationen:

Das zweigeschossige Gebäude hat eine Firsthöhe von 9 Metern. Alle Abmessungen und Grundrisse sind dem Plan zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Das Innere des Gebäudes ist von der Ausstattung her wie die einer Kaserne.

Alle Amazonenstuben, sie beherbergen jeweils 2-4 Kämpferinnen, sind in etwa gleich eingerichtet; in allen Zimmern dürften Waffen und Rüstungsteile zu finden sein.

Meisterinformationen:

Ermutigen Sie die Helden nicht, dieses Gebäude zu untersuchen! Sie erhalten dort keine nützlichen Informationen und setzen sich nur der Gefahr einer Entdeckung aus.

Falls die Helden darauf bestehen, in die Kemenate einzudringen, beschreiben Sie die einzelnen Zimmer mit Hilfe Ihres Plans. Wie Sie die Amazonen auf die Zimmer verteilen, bleibt Ihnen überlassen; nähere Informationen zu den Kämpferinnen finden Sie im Kapitel »Die Amazonen der Burg« auf Seite 74. Sobald die Helden in diesem Gebäude in einen Kampf verwickelt werden, sind die Bewohnerinnen der Kemenate vom Kampfeslärm alarmiert. Sie greifen die Helden dann gemeinsam an.

Sollte der Fall eintreten, daß sich die Helden ergeben, schlagen Sie das Kapitel »Die Gefangennahme« auf Seite 77 auf!

I Nordöstlicher Eckturm

Allgemeine Informationen:

Der Turm mißt von der Basis bis zur Zinnenkrone 10 Meter. Er ist in zwei Geschosse unterteilt, von denen das untere über 5 und das obere gut 3 Meter hoch ist. Der Grundriß der beiden Turmzimmer ist gleich, wenn man davon absieht, daß es im oberen Zimmer eine Treppe gibt, die zur Plattform hinaufführt.

Spezielle Informationen:

Der Turm enthält außer ein paar Sitzgelegenheiten keine Einrichtungsgegenstände. Im oberen Turmzimmer hängen vier Langbögen an der Wand, dazu vier Köcher mit je 20 Pfeilen.

Es ist gut möglich, daß sich im unteren Turmzimmer zwei Wächterinnen aufhalten, die sich von ihrer Patrouille auf der Burgmauer hierher zurückgezogen haben.

Meisterinformationen:

In die Südostwand des Turms ist eine herausnehmbare Steinplatte (Größe: 0,8 mal 0,8 Meter) eingesetzt. Die Platte ist für einen Uneingeweihten nicht von einem normalen Mauerstein zu unterscheiden (Geheimtür, Zwergeninstinkt 11). Hinter der Platte verbirgt sich ein enger Schacht. Eine Schachtwand ist mit eisernen Bügeln versehen. Der Schacht führt vier Meter senkrecht nach unten und stößt hier auf das unterirdische Gangsystem.

J Der Tempel

Meisterinformationen:

Da der Tempel der zentrale Handlungsort dieses Abenteuers ist, haben wir ihm ein eigenes Kapitel gewidmet. Sobald die Helden den Tempel J betreten, schlagen Sie bitte das Kapitel »Der Tempel« auf Seite 63 auf. (Siehe auch Plan 5.)

K Knechtehaus

Allgemeine Informationen:

Das Gebäude macht einen heruntergekommenen Eindruck. Es ist zweigeschossig und etwa 6 Meter hoch. Alle Abmessungen und Grundrisse entnehmen Sie bitte dem Plan.

Spezielle Informationen:

Im Gebäude K gibt es vier Knechtestuben, in jeder Stube sind vier Knechte untergebracht. Die Knechte schlafen auf Strohlagern, ihre kümmerlichen Habseligkeiten (Hirschhornknöpfe, rostige Messer, Glasperlen, Bindfäden, Hufeisen und ähnliches) sind in klapprigen Gemeinschaftsschränken untergebracht.

Meisterinformationen:

Die Knechte sind – als Männer – nicht zum Amazonentempel zugelassen. Daher sind sie auch nicht dem Bann der Schwarzen Göttin verfallen. Sie empfinden für ihre Herrinnen keinerlei Loyalität und könnten den Helden eigentlich als Bundesgenossen dienen. Doch leider sind sie dazu völlig ungeeignet, denn alle Stallknechte der Amazonen sind mehr oder minder debil. Yppolita hat diese unglücklichen Kreaturen in ihre Burg aufgenommen. Es handelt sich um die sogenannten »Dorftrottel« aus den Ansiedlungen der Umgebung.

Von diesen Knechten sind keine Informationen zu erhalten; sie antworten überhaupt nur auf die allereinfachsten Fragen.

Einer der Knechte ist übrigens völlig normal. Er verstellt sich jedoch äußerst geschickt. Die Helden können diesem Burschen auch im Badezimmer des Palastes begegnen (Raum E18), wo er heimlich ein Bad nimmt. Falls Sie diesen Knecht im Gebäude K auftreten lassen wollen, können Sie das gern tun. Die Informationen, die er den Helden geben kann, finden Sie in den *Meisterinformationen* zu Raum E18.

Dieser Knecht hat seinen Aufenthalt in der Burg genutzt, um ein kleines Vermögen beiseite zu schaffen. Die Helden finden das Versteck in der

hinteren Knechtstube im oberen Stockwerk, wenn sie das Strohlager zur Seite räumen und eine darunter befindliche lockere Fußbodenplanke entfernen: 26 Dukaten, 34 Silbertaler und 58 Heller.

L Südöstlicher Eckturm

Allgemeine Informationen:

Der Turm mißt von der Basis bis zur Zinnenkrone 12 Meter. Da die Turmdecke sehr dick ist und die Zinnen 1,8 Meter über die Plattform aufragen, ist die Innenhöhe des Turms bedeutend geringer. Er ist in zwei Stockwerke unterteilt, das untere ist 3 Meter, das obere 2,5 Meter hoch (Innenmaße). Der Grundriß beider Turmzimmer ist in etwa gleich. Vom oberen Zimmer führt eine Leiter hinauf auf die Plattform. Die Eingangstür des Turms liegt 5 Meter über dem Boden. Sie ist durch eine Außentreppe zu erreichen.

Spezielle Informationen:

In beiden Turmzimmern stehen ein paar Hocker, sonst gibt es keine Einrichtungsgegenstände. Die beiden Turmzimmer sind durch eine Wendeltreppe verbunden. In den Boden des unteren Turmzimmers ist eine Luke eingesetzt, durch die man sich in einen 5 Meter tiefen Kellerraum herablassen kann. Der Keller ist feucht, dunkel und leer, an den Wänden sind Eisenketten mit Fuß- und Handfesseln befestigt.

Auf den Stufen der Wendeltreppe liegen ein menschlicher Schädel und ein paar Knochen.

Meisterinformationen:

Im oberen Turmzimmer hat sich eine Fischerspinnne eingenistet; die Knochen auf der Treppe sind die Überreste ihrer letzten Mahlzeit.

Die Spinne lauert mit ihrem Wurfnetz unter der Zimmerdecke. Nur ein Held, der, sobald er den Raum betritt, sofort zur Zimmerdecke hinaufsieht, hat eine Chance (Geschicklichkeitsprobe +4), dem Netz zu entgehen. Ein Held, der etwa auf die Treppenstufen schaut oder den Boden nach Fallen absucht, kann dem Netz nicht ausweichen. Unmittelbar nachdem die Spinne ihr Netz geworfen hat, läßt sie sich selbst auf den wehrlosen Helden herabfallen, um ihn zu beißen.

Die Fischerspinnne

Das Tier trägt diesen Namen, weil es ein klebriges, praktisch unzerreißbares Netz über sein Opfer wirft. Es stürzt sich dann auf seine wehrlose



Beute, um ihr das Blut auszusaugen. Die Fischerspinne hat einen kürbisgroßen Leib und einen Meter lange, unbehaarte Beine. Ihre Kiefer ähneln dicken, leicht gebogenen Dolchklingen, sie sind innen hohl. Die Spinne benutzt sie als Beiß- und Saugwerkzeuge zugleich.

Die Werte der Fischerspinne:

MUT: -★	ATTACKE: 20★★
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE:
	1W+2/1W pro KR★★★
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 40
	Monsterklasse: 5

Erläuterungen:

★ Die Spinne wirft ihr Netz über jedes Wesen, das ihr als Beute geeignet erscheint. Der Begriff Mut ist nicht anwendbar.

★★ Die Attacke der Spinne auf ihr im Netz gefangenes Opfer geht niemals fehl. Wesen, die nicht im Netz der Fischerspinne gefangen sind, werden von ihr nicht angegriffen. Die Fischerspinne versucht, sich allen Angriffen durch Flucht zu entzie-

hen. Sie setzt sich niemals gegen Angriffe zur Wehr.

Die Spinne flieht jedoch nie, wenn sie auf einer Beute hockt. Eher läßt sie sich erschlagen.

★★★ Wenn eine Spinne sich auf ein im Netz gefangenes Opfer gestürzt hat, würfelt der Meister mit W6 und addiert eine 2 zum Resultat. Genügt das Gesamtergebnis, um den Rüstungsschutz des Opfers zu überwinden, beginnt die Spinne, das Opfer auszusaugen. In der anschließenden Kampfunde würfelt der Meister mit W6 und zieht das Resultat direkt von der LEBENSENERGIE des Opfers ab. Hält die Rüstung des Opfers dem Biß der Spinne stand, dann beißt die Spinne in der nächsten Runde von neuem zu – so lange, bis sie die Rüstung durchbohrt hat. Dann beginnt sie zu saugen, und der Meister zieht für jede folgende Kampfunde 1W6 von der LEBENSENERGIE des Opfers ab.

Falls das Opfer ein Messer oder einen Dolch besitzt, kann der Meister gestatten, daß sich das Opfer in 10 Kampfunden aus dem Netz befreit. Ansonsten ist der Gefangene der Spinne auf die Hilfe seiner Gefährten angewiesen. Diese müssen die

Spinne töten, ehe das Monster sein Opfer umgebracht hat. Da es völlig ungefährlich ist, eine Fischerspinne zu erschlagen, wird diese Tat nur mit 5 AP belohnt.

Im Keller des Turms L werden die Helden eingesperrt, falls es zu einer Gefangennahme durch die Amazonen kommt. (Siehe auch Kap. »Die Gefangennahme«, Seite 77.)

Der Tempel (Gebäude J)

Meisterinformationen:

Der Tempel ist der wichtigste Handlungsort des Abenteuers, darum wird er detaillierter vorgestellt als andere Gebäude (Plan 5). Im Tempel finden die Messen der Schwarzen Göttin statt, hier verbirgt sich der Magier Xeraan und im tiefsten Keller unter dem Tempel ist der Zugang zu Yppolitas Verlies versteckt. Den beiden bedeutendsten Meisterpersonen dieses Abenteuers sind ebenfalls eigene Kapitel gewidmet. Sie finden das Kapitel »Die Königin Yppolita« auf Seite 78 und das Kapitel »Der Magier Xeraan« auf Seite 79. In der nun folgenden Beschreibung des Tempels wird daher auf die Person Xeraans nicht besonders ausführlich eingegangen.

Allgemeine Informationen:

Der Tempel ist 20 Meter lang und 10 Meter breit. Das flach gewinkelte Dach hat eine Firsthöhe von 7 Metern. Das Giebeldreieck auf der Westseite – es mißt von der Basis bis zur Spitze 2 Meter – ist mit einem Relief verziert, das eine Schlachtszene darstellt. Die Längswände und die Westwand des Tempels sind von einer Säulenreihe umgeben. Auf der Westseite ist auch die 2 Meter breite Eingangstür. Schmale Fensterschlitze, die hoch in den Seitenwänden angebracht sind, sorgen dafür, daß ein wenig Licht ins Innere des Tempels fällt. Die Tür auf der Rückseite des Tempels ist verschlossen. Das Schloß ist einfach gebaut, der Schlüssel steckt von innen.

Erdgeschoß

J1 Der Saal

Allgemeine Informationen:

Der Saal ist ein 14 Meter langer, 10 Meter breiter und 5 Meter hoher Raum mit einer 2 Meter breiten Tür in der West- und zwei 1 Meter breiten Türen in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Zwischen den beiden Türen in der Ostwand erhebt sich ein 1,5 Meter hohes Postament, zu dem zwei Stufen hinaufführen. Offenbar handelt es sich um einen Statuensockel. Das Standbild wurde abgebrochen, die steinernen Füße stehen noch auf dem Postament. Die Türen in der Ostwand sind verschlossen. Die Schlüssel stecken auf der anderen Seite.

Der marmorne Raum ist vollkommen kahl. An den Längswänden sind zahlreiche Fackeln in Haltern befestigt. Sie sind nicht angezündet. Das wenige Licht, das durch die schmalen Fenster in den Raum fällt, taucht den Saal in ein Halbdunkel.

Meisterinformationen:

Zweimal am Tag (um 10.00 und um 18.00 Uhr) versammeln sich die Amazonen im Tempelsaal, um die Schwarze Göttin zu verehren. Diese *Schwarze Göttin* ist ein Illusionszauber Xeraans. In der Gestalt der Schwarzen Göttin, einer 2 Meter großen, schwebenden Frau, spricht er zu den Amazonen und erteilt ihnen ihre Befehle, die er in die Form von göttlichen Botschaften kleidet.

Ein typischer Ausschnitt aus einer solchen »Stunde des Gebets« im Tempel:

Die Schwarze Göttin ist bereits sichtbar, wenn die ersten Amazonen den Tempel betreten. Sie schwebt reglos etwa 30 Zentimeter hoch über dem Postament. Sobald alle Amazonen versammelt sind, begrüßt sie die »Göttin«. Dabei breitet sie die Arme aus und sagt: »Mein Gruß und Segen gelten euch, ihr tapferen Frauen!«

Dann folgen meistens Sätze wie diese:

»Mein Herz ist betrübt. Ich mußte eine Lästerung erfahren!«

Der Chor der Amazonen: »Durch wen, o Göttin? Nenn uns den Namen!«

»Halfax, der Fuhrmann, hat mich gekränkt. Werdet ihr mich rächen?«

»Ja, o Göttin!«

»Ihr wißt, wo ihr den Frevler finden könnt?«

»Nein, o Göttin, bitte sag' es uns!«

»Auf der Straße, die von Shamaham zur Küste führt. O werdet ihr blutige Rache nehmen?«

»Ja, o Göttin!«

»Ich danke euch. Was wollt ihr mit Halfax Haben?«

»Euch darbringen, o Göttin!«

»Ich danke euch! Wer bricht zur Straße auf?«

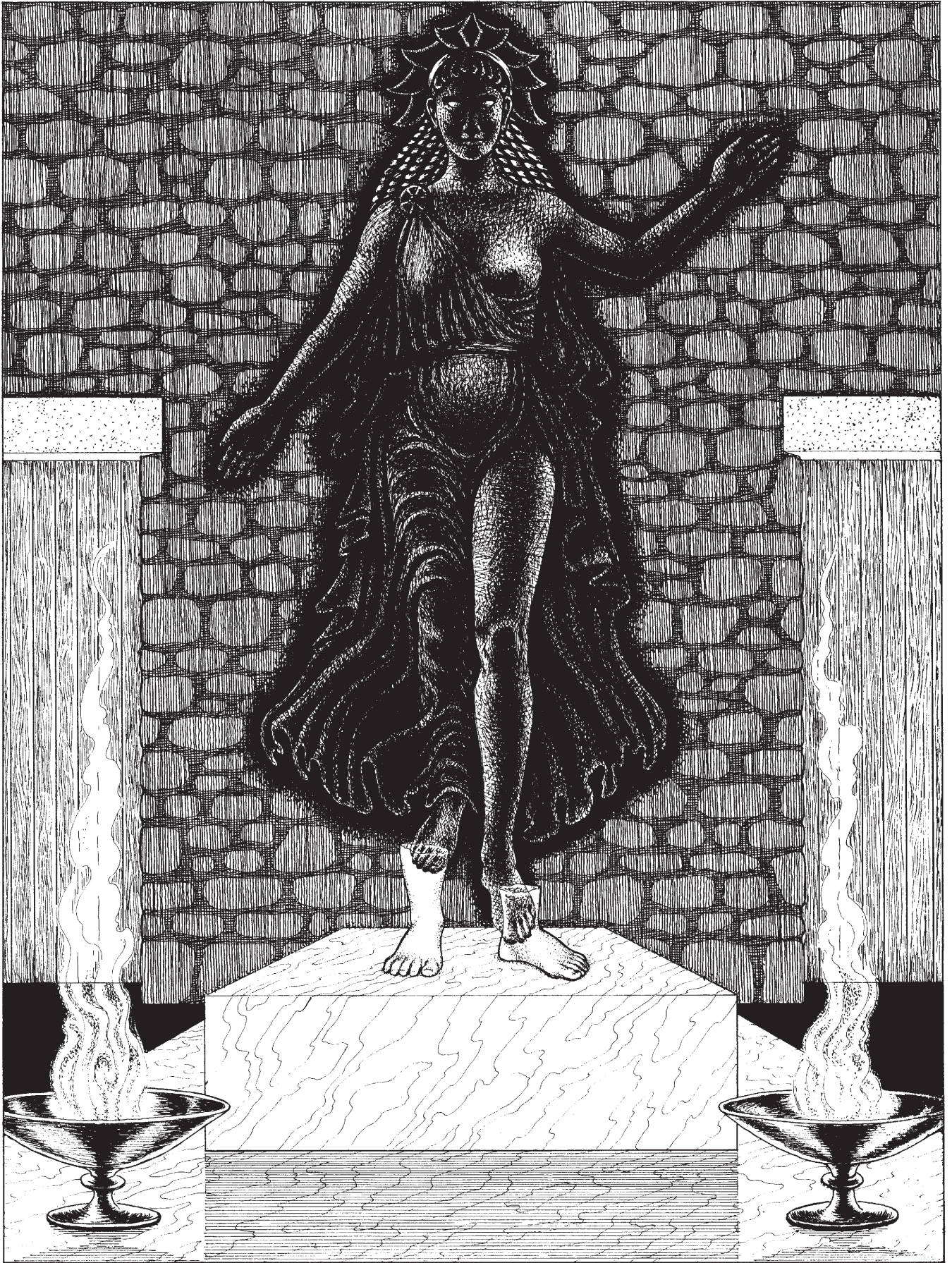
»Wir alle, o Göttin!«

»Drei von euch dürften genügen.«

»Wähle mich, o Göttin, wähle mich!«

Und so weiter ...

Wenn Sie es für nötig halten, gestatten Sie den Helden, eine solche »Gebetsstunde« zu belauschen.



J2 Hinterzimmer

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 Meter großer und 4 Meter hoher Raum. In der Nordostecke ist ein Teil des Zimmers durch zwei Holzwände abgetrennt. Dieser Teil hat eine Grundfläche von 2 mal 2 Metern, die Holzwände reichen bis zur Zimmerdecke. Die westliche Holzwand ist mit einer Tür versehen. Das Zimmer selbst hat 2 Türen, eine in der Westwand, eine in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist leer. Die Decke ist Holzgetäfelte, die Wände bestehen aus Marmor. Auf dem Boden liegt ein verschlissener Teppich. Die Tür in der Westwand ist abgeschlossen, aber der Schlüssel steckt. Die Tür in der Holzwand und in der Südwand sind geöffnet, aber nicht verschlossen.

In dem Holzverschlag verbirgt sich der Zugang zu einer Wendeltreppe, die nach unten in den Keller führt. Die Mittelachse der Wendeltreppe reicht hinauf bis zur Zimmerdecke. Sie gleicht einer Säule, ist aus Ebenholz und mit einer tief eingeschnitzten, umlaufenden Spirale verziert.

Meisterinformationen:

Die Wendeltreppe läßt sich auf ihrer Mittelachse wie auf einem Gewinde drehen. Das ist eigentlich erst später von Bedeutung, dann nämlich, wenn die Helden vom ersten Kellergeschoß hinab zum zweiten gelangen wollen. Theoretisch aber ist es möglich, daß die Helden bereits jetzt die Mechanik der Treppe entdecken. Sie könnten die Treppe, indem sie sie in eine Drehbewegung versetzen, bis hinauf zur Zimmerdecke schrauben. Da es aber in der Zimmerdecke keine Öffnung gibt, würde ihnen ein solches Vorgehen nicht nützen. Wenn Sie als Meister jetzt schon mehr über die Treppe wissen wollen, lesen Sie die *Meisterinformationen* zu Raum J8.

J3 Priesterzimmer

Allgemeine Informationen:

6 mal 3 Meter großer und 4 Meter hoher Raum mit zwei Türen in der Ost- und einer in der Westwand. In der Südwand ist ein 0,8 Meter breites und 1 Meter hohes Fenster.



Spezielle Informationen:

Die Tür in der Westwand ist verschlossen. Der Schlüssel steckt.

An den Wänden stehen mehrere Tische, darauf irdene, bunt bemalte Töpfe. Offenbar dienten Sie zum Abbrennen von Weihrauch, denn ihre Wände sind durchbrochen und von innen rauchgeschwärzt. Da sie mit einer Staubschicht bedeckt sind, werden sie scheinbar nicht mehr benutzt. Das Zimmer enthält keine wertvollen, kultischen Gegenstände.

An der Westwand steht ein roh gezimmertes, hölzernes Podest. Die Plattform befindet sich auf einer Höhe von etwa 2,5 Metern. Zu ihr führt eine Leiter hinauf.

Meisterinformationen:

Falls ein Held auf die Plattform hinaufklettert und die Wand genau untersucht, entdeckt er eine versteckte, 10 mal 10 Zentimeter große Klappe in der Wand. Die Klappe befindet sich etwa 0,9 Meter über dem Podest. Wenn man sie öffnet, kann man in den Tempelsaal hineinsehen. Während der Gebetsstunden steht Xeraan auf diesem Podest. Von hier aus steuert er seinen Illusionszauber. Dabei ist die Klappe hinter dem Kopf der Schwarzen Göttin verborgen und vom Saal aus nicht zu sehen.

J4 Flur

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

2 mal 3 Meter großer und 4 Meter hoher Flur mit einer Tür in jeder Wand. Die Außentür (Ostwand) ist von innen verschlossen, der Schlüssel steckt. Wie die Decken in den Zimmern ist auch die Flurdecke holzgetäfelt.

J5 Wohnraum der Priesterin

Allgemeine Informationen:

3 mal 4 Meter großer und 4 Meter hoher Raum mit einem Fenster in der Südwand und je einer Tür in der Nord- und der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Wände und Decke des Zimmers sind holzgetäfelt. Es ist wie eine Wohnstube eingerichtet, wird aber offenbar nicht benutzt. Alle Möbel sind verstaubt, allein der Fußboden weist eine Menge Fußspuren auf. Die Spuren führen von den beiden Türen zu einem schweren Eichentisch, der in der Südostecke des Zimmers steht. Der Tisch ist nicht verstaubt,

seine Platte weist in der Mitte zwei tiefe Dellen auf.

Es gibt zwei schmale Schränke im Raum, beide stehen offen und sind leer. Der schwere Tisch hat eine verschlossene Lade.

Meisterinformationen:

In der Schublade – sie lässt sich relativ leicht öffnen – liegen drei Rondra-Amulette aus Gold. Sie sind je 2 Dukaten wert, besitzen aber keinerlei magische Wirkung

In der Decke über dem Tisch ist eine Luke verborgen, die sich von oben leicht öffnen lässt, von unten aber mit Brecheisen oder Schwertern unter hohem Kraftaufwand aufgebrochen werden müsste. Die Dellen auf der Tischplatte stammen von der Leiter, die Xeraan aus seinem Versteck unter dem Dach auf den Tisch hinabgleiten lässt, wenn er seinen Wohnraum verläßt. Sie sollten die Helden auf keinen Fall dazu verleiten, das Versteck des Zauberers aufzuspüren, solange die Helden Yppolita noch nicht gefunden und befreit haben. Die Helden haben keine Chance gegen den Magier, wenn sie ihm unvorbereitet gegenüber treten.

Wenn Xeraan sich nicht in seinem Versteck aufhält, ist die Luke offen, und die Leiter steht auf dem Tisch.

Dachgeschoß

J6 Xeraans Studierstube

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Südwand und 2 schmalen Fenstern in der Nordwand. Die Decke ist an der Nordwand nur 1 Meter hoch. Sie steigt bis zur Zimmermitte an und verläuft dann waagrecht. Hier beträgt die Höhe des Raumes 1,50 Meter.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist vollgestopft mit Büchern, die an allen Wänden in Regalen stehen und sich auf dem Boden türmen. An der Ostwand steht ein kleiner Tisch mit Xeraans magischen Utensilien. Die Bücher und Aufzeichnungen Xeraans wären für jeden Magier von unschätzbarem Wert.

Meisterinformationen:

Xeraans Archiv wird von einem mächtvollen Schutzzauber behütet. Sobald ein Unbefugter in diesen Raum eindringt, steigen Rauchschwaden

aus dem Boden auf, die sich sehr schnell zu einem riesigen Männerkopf formen. Das Gebilde schwebt über dem Boden und ist halb durchsichtig. Der Kopf öffnet die Lippen, und eine dumpfe Stimme murmelt: »Du hast 3 Sekunden Zeit, diesen Raum zu verlassen, Fremdling.«

Drei Sekunden später rollt ein Kugelblitz durch das Archiv, der alle Bücher in Flammen aufgehen läßt. Falls sich der Held in diesem Augenblick noch in der Studierstube aufhält, muß er 3W20(!) TREFFERPUNKTE hinnehmen.

Die Spieler mögen es ungerecht finden, daß sie Xeraans Archiv nicht plündern können, aber für die Helden ist es besser so. Xeraan hat über seiner Arbeit den Verstand verloren – und er war immerhin ein Magier der 19. Stufe. Unvorstellbar, wie sich seine Aufzeichnungen auf das Gemüt eines weniger hochgestellten Magiers ausgewirkt hätten!

J7 Xeraans Wohnraum

Allgemeine Informationen:

6 mal 6 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nordwand und zwei schmalen Fenstern in der Südwand. Die Deckenhöhe beträgt nur 1,5 Meter, sie fällt außerdem zur Fensterwand auf eine Höhe von 1 Meter ab.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist sehr behaglich eingerichtet, aber die Möbel erinnern an ein hochherrschaftliches Kinderzimmer. Tisch und Stuhl sind sehr niedrig, das Bett ist nur 1,5 Meter lang. Auf dem Boden liegt, längs der Ostwand, eine 3,5 Meter lange Leiter. Im Fußboden ist eine 1 mal 1 Meter große Luke, die sich nach unten aufklappen läßt. Die Luke befindet sich unmittelbar vor der Ostwand, einen Meter von der Südwand entfernt.

An der Westwand steht eine Kommode mit drei Schubladen. Die unteren beiden sind unverschlossen; sie enthalten Hemden und andere Wäschestücke, die – wegen der kleinen Größe – den Helden nicht passen dürften.

Meisterinformationen:

Die oberste Schublade ist verschlossen. Das Schloß ist kompliziert und überdies mit einem Giftorn bestückt. Ein Held, der sich beim Knacken des Schlosses ungeschickt anstellt, muß 2W SCHADENSPUNKTE hinnehmen.

Die Schublade enthält sechs Fläschchen mit den

magischen Elixieren. (Siehe *Buch der Regeln*, Seite 58.) Die Fläschchen sind aus Glas. Falls die Helden die Schublade mit Gewalt aufbrechen, würfelt der Meister 6mal mit dem W6. Nur die Fläschchen, deren Nummer er *nicht* würfelt, bleiben heil.

Wenn den Helden ihr Leben lieb ist, sollten sie Xeraans Wohnraum nur in Abwesenheit des Magiers betreten. Falls die Helden Xeraans Versteck jedoch partout im Sturm nehmen wollen, schlagen Sie das Kapitel »Der Magier Xeraan« auf Seite 79 auf! Da die Helden nur mit Gewalt in Raum J7 einbrechen können, wird es ihnen niemals gelingen, Xeraan zu überrumpeln. Der Magier erwartet sie bereits und feuert seinen ersten Zauber ab, sobald der eifrigste Held seinen Kopf durch die Luke steckt.

1. Kellergeschoß

J8 Treppenraum

Allgemeine Informationen:

4 mal 4 Meter großer und 4 Meter hoher Raum mit je einer Tür in der West- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Beide Türen sind verschlossen, die Schlüssel stecken in den Schlössern. Die Türen können also von den Helden ohne Mühe geöffnet und wieder verschlossen werden.

In der Nordostecke des Raumes befindet sich eine Wendeltreppe, die nach oben führt. Der Raum wird von drei brennenden Wandfackeln erhellt.

Meisterinformationen:

Die Treppe ermöglicht den Zugang zum tieferliegenden 2. Kellergeschoß – und sie verbirgt ihn zugleich. Die Wendeltreppe kann – wie eine Mutter auf einer Schraube – auf der Mittelachse, die mit einem hölzernen Gewinde versehen ist, gedreht werden. Die Helden können die Treppe also regelrecht in den Boden hineinschrauben. Xeraan hat die Treppe mit einem Schutzzauber belegt, so daß ihr Geheimnis nicht durch irgendwelche Instinkte entdeckt werden kann. Das bedeutet, die Helden müssen den Mechanismus durch Nachdenken und Probieren herausbekommen. Wenn Sie den Helden eine Hilfe geben wollen, können Sie darauf hinweisen, daß die kreisrunde Bodenplatte der Treppe in den Fußboden eingelassen ist. Zwischen Bodenplatte und Fußboden ist eine

schmale Ritze zu sehen. Die unterste Treppenstufe ist also nicht einfach auf dem Fußboden befestigt, wie es normal wäre.

Sobald die Helden probeweise gegen die Treppenstufen drücken oder an ihnen ziehen, setzt sich die Treppe in Bewegung, und ihr Geheimnis ist entdeckt!

In der brettverschalteten Nordwand ist eine Geheimtür verborgen (Zwergeninstinkt 12), durch die man in das unterirdische Gangsystem gelangt.

J9 Das Gruftasselnest

Allgemeine Informationen:

16 mal 10 Meter groß und 4 Meter hoher Raum. In der Nordostecke ist ein 4 mal 4 Meter großer Raum abgeteilt, von diesem führen zwei Türen in den großen Keller.

Spezielle Informationen:

Die beiden Türen sind verschlossen, die Schlüssel stecken auf der anderen Seite (J8).

Der Raum ist unbeleuchtet, eine Beleuchtungsmöglichkeit nicht vorgesehen. Er enthält eine große Anzahl leerer, verschimmelter Weidenkörbe und großer Flaschen.

Meisterinformationen:

Im Raum J9 hausen 20–30 Gruftasseln. Wie viele es sind, können die Helden von den Türen aus nicht sehen, da es im Raum stockfinster ist. Sobald die Helden in den Raum eindringen, um ihn zu untersuchen, werden sie von den Gruftasseln angegriffen. Lassen Sie zunächst 2 Gruftasseln gegen jeden Helden antreten, weisen Sie aber gleichzeitig darauf hin, daß während der ersten Kampfunde überall im Keller Bewegungen zu sehen sind. Der Raum muß ein wahres Gruftasselnest sein.

Erlauben Sie den Helden nach 2–3 Kampfunden, zurück in Raum J8 zu flüchten.

2. Kellergeschoß

J10 Treppenraum

Allgemeine Informationen:

4 mal 4 Meter groß und 4 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Westwand und einer Wendeltreppe in der Nordostecke.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist abgeschlossen, der Schlüssel steckt. Das

Zimmer wird von drei brennenden Wandfackeln erhellt. Durch die Tür ist Gejohle, Gebrüll und lautes Fauchen zu hören.

(Die Wendeltreppe in der Nordostecke ist natürlich nur dann vorhanden, wenn sie von den Helden heruntergedreht wurde. Sonst steht an dieser Stelle eine Ebenholzsäule mit umlaufendem Gewinde.)

Meisterinformationen:

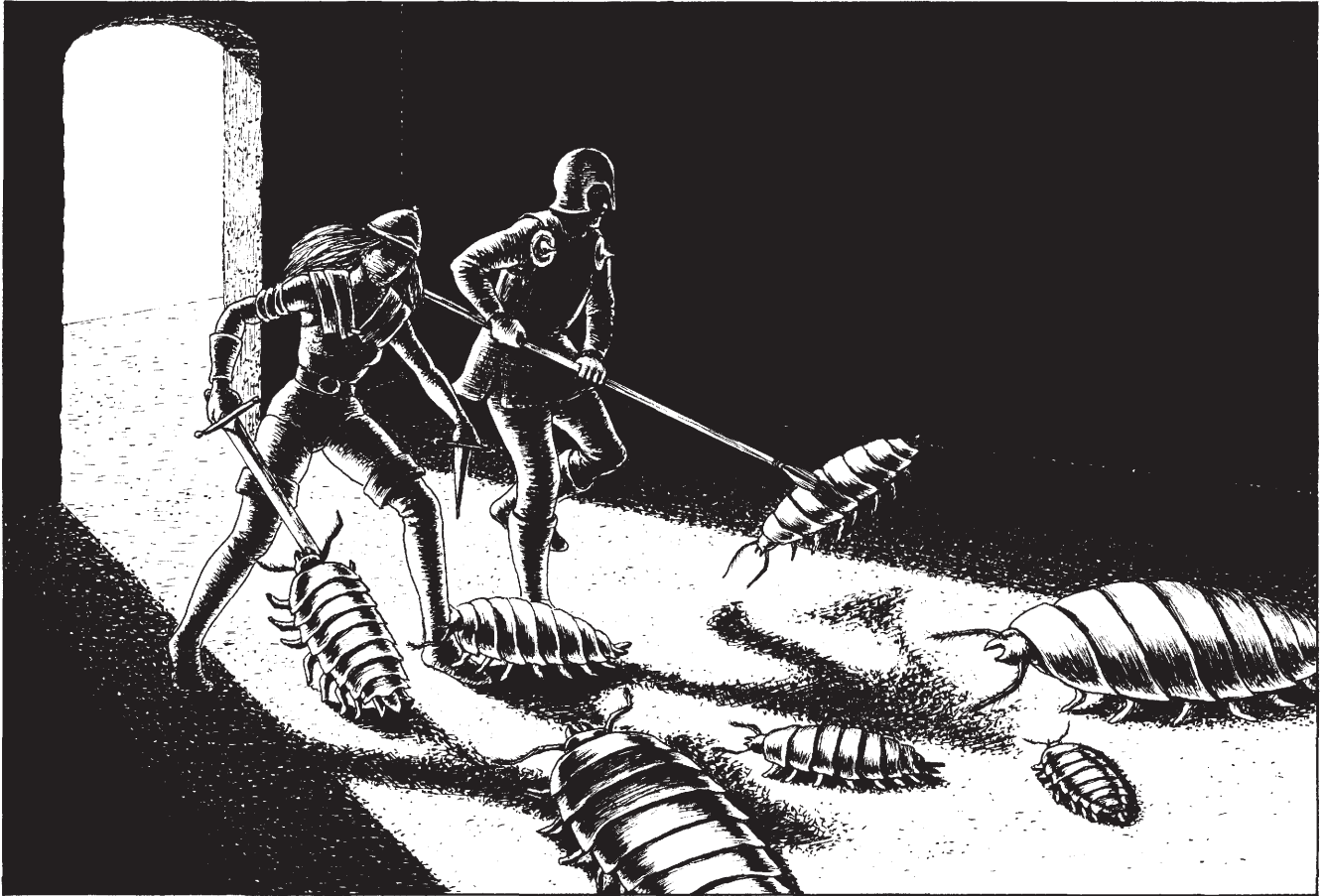
Gestatten Sie es den Helden, die Tür geräuschlos zu öffnen und unbemerkt einen Blick in den Nebenraum (J11) zu werfen. Sie können dann zwei kolossale Trolle sehen, die damit beschäftigt sind, drei riesige Säbelzahn timer zu quälen. Die Tiger befinden sich hinter einem Gitter. Sie sind offenbar völlig ausgehungert. Die Trolle haben gewaltige Fleischbrocken vor die Gitterstäbe gelegt. Von rasendem Hunger getrieben, kommen die Tiger immer wieder ans Gitter und versuchen, mit den Pranken das Fleisch in den Käfig zu ziehen. Sobald sie aber die Pranke durch die Stäbe schieben, stößt ein Troll einen angespitzten Holzstab in die Pfote. Dann heult das Tier auf und springt ein paarmal in ohnmächtiger Wut gegen das Gitter. Jedesmal, wenn das geschieht, schlagen sich die Trolle vor Vergnügen auf die Schenkel. An den zersto chenen Pranken der Tiger ist deutlich zu sehen, daß sich die Trolle schon sehr häufig mit diesem Spiel die Zeit vertrieben haben. Gelegentlich stellt sich auch ein Troll dicht an das Gitter, um dann im letzten Augenblick zurückzuspringen, während sich von der anderen Seite ein Tiger mit voller Wucht gegen die Stäbe wirft.

Ein Rat an den Meister: Da die Helden den Kampf mit den Tigern und den Trollen vermutlich nur dann bestehen können, wenn sie auf die rettende Idee kommen, die Tiger auf die Trolle zu hetzen, sollten Sie die Quälereien der Trolle sehr anschaulich schildern. Es ist wichtig, daß die Spieler einen Eindruck davon bekommen, wie sehr die Säbelzahn timer ihre Peiniger hassen.

J11 Trollraum

Allgemeine Informationen:

Grundriß und Abmessungen entnehmen Sie bitte dem Plan, die Höhe des Raumes beträgt 4 Meter. Der Raum hat eine Tür in der Westwand, und eine drei Meter breite Wandöffnung in der Süd wand. Die Ostwand besteht aus armdicken Gitterstäben. Die Gitterwand ist mit einer – ebenfalls aus dicken Gitterstäben bestehenden – Tür versehen.



Spezielle Informationen:

Im Raum gibt es ein paar grob gezimmerte, riesige Möbel und ein Lager aus Strohsäcken. Überall liegen Nahrungsreste verstreut. An der Ostwand steht ein großes, dickbauchiges Tongefäß. Es ist zwar mit einer Holzplatte abgedeckt, verströmt aber einen so üblen Geruch, daß sich der Verwendungszweck des Topfes leicht erraten läßt . . .

Die Gittertür ist durch einen vorgeschobenen Riegel verschlossen.

Meisterinformationen:

Der Raum wird von zwei Trollen bewohnt, die auf die Namen Knorzer und Stubben hören; zusammen mit den Säbelzähntigern sollen sie Xeraans Schatz in Raum J12 überwachen. Xeraan hat die Tiger und die Trolle mit magischer Kraft in ihr unterirdisches Gefängnis geschafft – eine ungeheure Anstrengung, von der sich der Magier vierzehn Tage lang erholen mußte. Eigentlich sollten die Trolle die Tiger abrichten, aber Xeraan hatte nicht mit der Boshaftigkeit der Trolle gerechnet, denen es einen Heidenspaß macht, die Säbelzähntiger bis aufs Blut zu reizen.

Der Magier hat seinen Fehler inzwischen längst bereut, zumal ihm die Kreaturen im Keller sehr viel Arbeit machen. Er muß sie nicht nur mit Nahrung versorgen, sondern auch – ebenfalls mit Hilfe von mühevollen Teleportationszaubern – ihren Unrat von Zeit zu Zeit beseitigen. Aber der Magier hat bisher nicht die Zeit oder die Kraft gefunden, sich seiner Schatzwächter – entweder der Tiger oder der Trolle – zu entledigen. Beiden ist nämlich nicht leicht beizukommen, denn Xeraan hat ihre Kräfte auf magische Weise verstärkt, um ihre Gefährlichkeit zu erhöhen.

Die Helden haben eine gute Chance, die Trolle und die Tiger zu überwinden, wenn sie erkennen, daß sie die Ungeheuer gegeneinanderhetzen müssen. Vermutlich werden Sie als Meister an dieser Stelle ein paar versteckte Hilfen geben müssen, denn die Helden, eben in einem Kampf mit den Trollen verstrickt, werden nicht so leicht daran denken, drei weitere Schreckenskreaturen in die Kampfstätte einzuladen.

Darum ist es wichtig, daß Sie den ohnmächtigen Haß der Tiger auf ihre Peiniger anschaulich schil-

dern. Sie können außerdem – während des Kampfes der Helden mit den Trollen – die Bestien immer wieder nach den Trollen schlagen lassen, vielleicht sogar zwischendurch einmal erklären, daß Sie rasch die SCHADENSPUNKTE auswürfeln müssen, die ein Troll durch einen solchen Prankenschlag erlitten hat.

Falls Ihre Helden einfach nicht darauf kommen, den Riegel an der Käfigtür zu öffnen, seien Sie gnädig: Noch ehe der erste Held den Tod findet, stößt dann ein Troll aus Versehen den Riegel auf...

Sobald die Käfigtür geöffnet ist, stürzen die Säbelzahn timer ins Zimmer. Ihre ganze Wut richtet sich ausschließlich gegen die Trolle. Nach kurzem, blutigem Kampf ist alles vorbei. Einziger Überlebender ist ein halbtoter Säbelzahn timer, dem nur 13 Lebenspunkte verblieben sind und der sofort daraneht, die toten Trolle zu verspeisen.

Die Werte der Trolle:

Knorzer

MUT: 25	ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 11
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 3W + 6
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 40	

Stubben:

MUT: 28	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 3W + 5
GESCHWINDIGKEIT: 7	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 40	

Die Werte eines Säbelzahn timers:

MUT: 20	ATTACKE: 13*
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 3W/1W + 6**
GESCHWINDIGKEIT: 13	AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 45	

* Zwei Attacken pro Kampfrunde

** 3W für den Rachen/1W + 6 für die Pranken

J12 Schatzraum

Allgemeine Informationen:

Der Schatzraum ist ein 10 mal 4 Meter großer und 4 Meter hoher Raum. In der Nordwand ist eine 3 Meter breite Öffnung.

Spezielle Informationen:

Im Raum J12 liegt ein gewaltiger Schatz. Goldene Becher, Schmuck, Dukaten, Ringe, Silbertaler, Heller und Kreuzer bedecken fast den gesamten Boden und sind in den Ecken zu Haufen getürmt. Edelsteine, silberne Kannen und Teller funkeln im Licht zahlreicher Wandfackeln. Wer könnte da schon widerstehen...

Meisterinformationen:

Der Schatz ist für die Helden ohne weiteres zugänglich. Sie können ihre Taschen und Ranzen nach Belieben mit den Schätzen füllen. Achten Sie als Meister nur darauf, daß ein Held sich nicht mehr Münzen und Juwelen auflädt, als er tragen kann.

Natürlich ist der Schatz mit einem mächtigen Zauber belegt: Sobald irgendein Teil des Schatzes mehr als dreißig Meter von Raum J12 entfernt wird, beginnt er zu glühen. Falls es dem Helden nicht gelingt, die glühenden Stücke blitzschnell von sich zu werfen – etwa weil er sie in seine Kleider gestopft hat –, muß er 2W SCHADENSPUNKTE hinnehmen. Das Glühen hört sofort auf, wenn der Schatz wieder hinter die Dreißig-Meter Grenze gebracht wird.

Teile des Schatzes, die außerhalb der 30-Meter-Zone verbleiben, schmelzen und verdampfen in wenigen Minuten.

Die Magie, die auf dem Schatz liegt, erlischt erst 777 Tage nach Xeraans Tod. Das können die Helden jedoch nicht wissen, und sie werden kaum über zwei Jahre in Kurkum bleiben und auf das Ende des Zaubers warten.

J13 Tigerkäfig

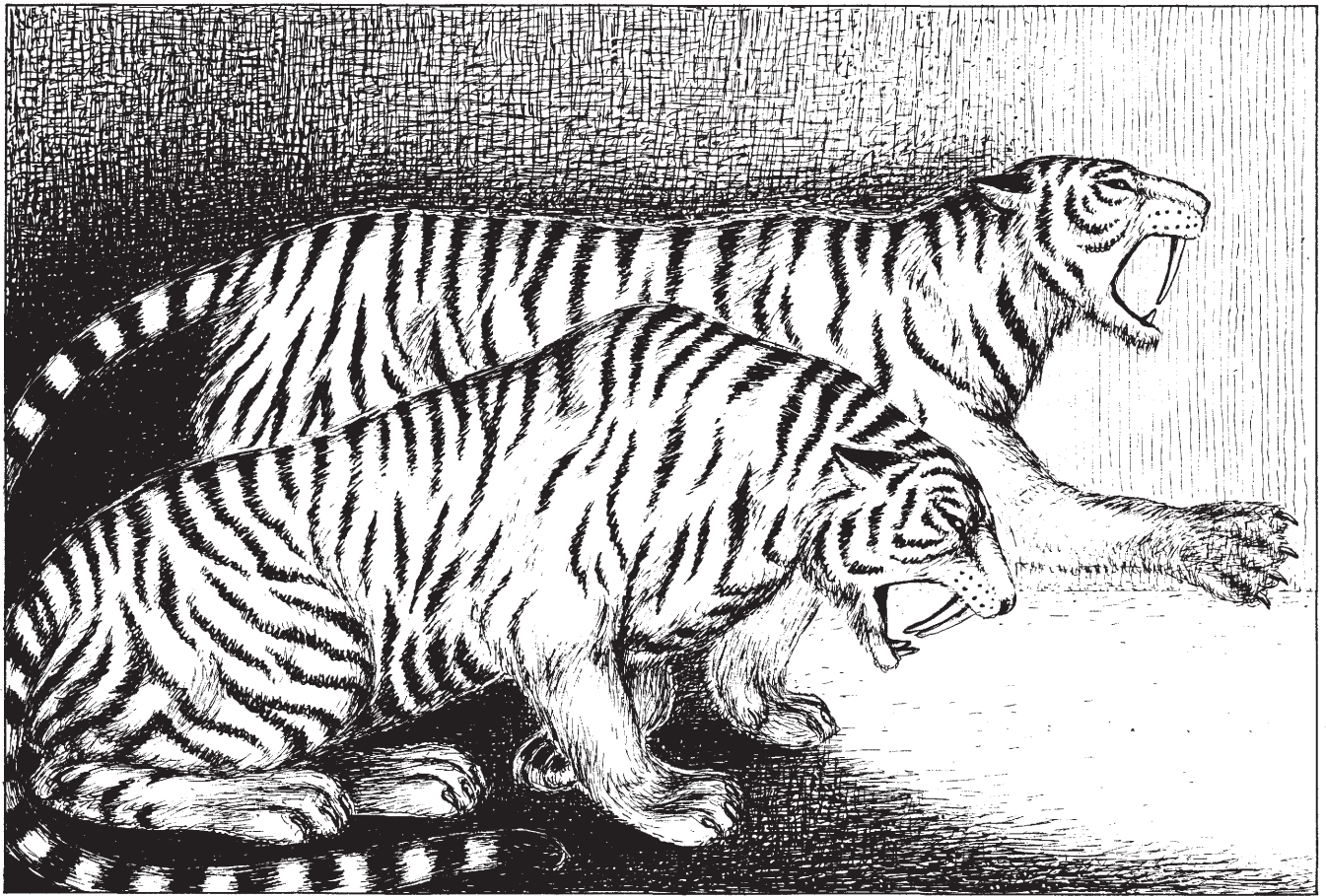
Allgemeine Informationen:

Der Tigerkäfig ist ein 10 mal 6 Meter großer und 4 Meter hoher Raum. Ein Teil der Ostwand ist durch Gitterstäbe ersetzt, hier befindet sich auch eine verriegelte Gittertür.

Spezielle Informationen:

Im Raum werden drei Säbelzahn timer gefangengehalten. Alle wichtigen Einzelheiten über die Tiger sind in den *Meisterinformationen* zu Raum J11 enthalten.

An der Westwand des Raumes J13 steht eine große Truhe mit quadratischem Grundriß (1 mal 1 Meter). Sie ist mit Eisenbeschlägen versehen, die aber von Rost zerfressen sind.



Meisterinformationen:

Das Schloß der Truhe ist einfach zu knacken; die mürben Eisenbeschläge und das morsche Holz kann man mit ein paar Schwerthieben zerschmettern. Unter der Truhe, die keinen Boden hat, verbirgt sich der Einstieg in einen unterirdischen

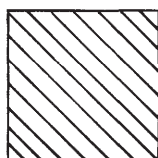
Gang. Dieser Gang führt unter dem gesamten Burghof hindurch und endet im Verlies der Königin Yppolita unter dem Bergfried.

Nähere Einzelheiten über das unterirdische Gangsystem finden Sie im Kapitel »Die unterirdischen Gänge« auf Seite 72.

Das unterirdische Gangsystem

Meisterinformationen:

Abmessungen und Verlauf der Gänge entnehmen Sie bitte dem beigefügten Plan 6. Die Gangbreite beträgt überall etwa 2 Meter, die Deckenhöhe zwischen 1,8 und 1,6 Meter. Einstiege in das Gangsystem sind mit diesem Zeichen



markiert. Selbstverständlich sind alle Gänge unbeleuchtet.

Die Helden können von außen in das Gangsystem eindringen (Einstieg im Quadrat Q26) oder erst die Burgmauer überklettern und später einen der inneren Zugänge benutzen (zum Beispiel den Brunnenschacht F).

Sie können natürlich die Gänge nach Belieben mit Ungeheuern bevölkern – wir haben darauf verzichtet, weil wir der Meinung sind, daß die Burg bereits genug Gefahren für die Helden birgt. Auf jeden Fall sollten Sie jede Passage durch die Gänge möglichst unheimlich gestalten: Die Helden hören verdächtige Geräusche, sehen huschende Schatten und ähnliche Dinge, stoßen auch hin und wieder einmal auf eine aufgeschreckte Rattenhorde.

Bitte achten Sie darauf, daß es zwei voneinander getrennte Gangsysteme gibt. Das eine (es ist mit dem Buchstaben M gekennzeichnet) verbindet mehrere Burggebäude miteinander und mit der Außenwelt. Das andere (N) besteht eigentlich nur aus einem einzigen Gang, der Verbindung zwischen dem untersten Keller des Tempels und dem Verlies unter dem Bergfried (D).

Die Zugänge (System M und N)

Meisterinformationen:

M1: (Quadrat Q26) Der äußere Zugang zum Gangsystem. Wenn die Helden das Quadrat untersuchen, finden sie in einem Gebüsch ein Loch im Boden (Durchmesser: etwa 1 Meter). Falls sie durch das Loch hinabsteigen, beziehungsweise sich an einem Seil hinablassen, gelangen sie in einen Gang, der west-

östlicher Richtung verläuft. Im Osten endet der Gang nach wenigen Metern; er ist eingestürzt und unpassierbar. Nach Westen ist der Gangboden mit herabgestürztem Erdreich bedeckt. Die Deckenhöhe beträgt nur 1,6 Meter, aber der Tunnel ist ansonsten in einem recht guten Zustand. An der Stelle, wo er den Burggraben unterquert, rieseln Tropfen von der Decke und auf dem Boden wachsen grünlich schimmernde Pilze.

M2: (Quadrat L11) Der Gang endet an einem 3 Meter hohen Schacht, in dem eine Leiter steht. Der Schacht ist oben mit einer Luke verschlossen. Über der Luke befindet sich der Hühnerstall in der Scheune (B).

M3: (Quadrat D7) Der Gang endet an einem 3 Meter hohen Schacht, in dem eine Leiter steht. Der Schacht ist oben mit einer Luke verschlossen. Über der Luke befindet sich das Sitzungszimmer des Palastes (E5).

M4: (Quadrat H10) In der Westseite des Ganges ist eine Öffnung, die mit einem derben, angeschimmelten Tuch verhängt ist. Wenn man das Tuch zur Seite schiebt, schaut man in den Brunnenschacht. Die Entfernung von der Öffnung bis zum oberen Rand der Brunnenmauer beträgt etwa 4 Meter. Das Brunnenseil ist neu und sehr stabil. Ein gewandter Held kann ohne Mühe an ihm hinaufsteigen.

M5: (Quadrat I21) Der Gang endet vor einer Holzwand. Die Wand läßt sich zur Seite schieben. Durch die Öffnung gelangt man in das obere Kellergeschoß des Tempels (Raum J8).

M6: (Quadrat E24) Der Gang mündet in einen 4 Meter hohen Schacht, eine Schachtwand ist mit eisernen Bügeln versehen. Wenn man eine herausnehmbare Steinplatte am oberen Schachtende entfernt, gelangt man in das Turmzimmer des Eckturms I.

N1: (Quadrat I18) Der Einstieg in diesen Schacht ist durch eine Truhe getarnt. Die Truhe steht im 2. Kellergeschoß des Tempels (Raum J13).

N2: (Quadrat F5) Der Gang endet vor einer herausnehmbaren Steinplatte.

Hinter dieser Steinplatte befindet sich das Verlies unter dem Bergfried (D), in dem die Königin Yppolita gefangengehalten wird.

Die Amazonen der Burg

Meisterinformationen:

In Kurkum leben 55 Amazonen, die Königin Ypolita und 4 Offiziere sind in dieser Zahl enthalten. Wenn die Helden in den Palast eindringen, sind 30 Amazonen und 2 Offiziere auf Beutezügen unterwegs. Im Palast verbleiben also 20 Kämpferinnen und 2 Offiziere.

Davon sind 8 Amazonen zur Wache eingeteilt – am Burgtor und als Patrouille auf der Burgmauer. Die übrigen halten sich normalerweise im Palast (E) auf, man kann ihnen aber auch in den Ställen, auf dem Hof oder an anderen Orten begegnen. Da Ihnen als Meister die Aufgabe zufällt, die Amazonen zu führen, müssen Sie selbst entscheiden, ob und wo die Helden einer oder mehreren Amazonen begegnen. Es kann sein, daß Sie bei der Spielleitung die *Speziellen* und *Meisterinformationen* zu den einzelnen Zimmern abwandeln müssen. Wir berichten zum Beispiel von drei Amazonen, die in der Waffenkammer (Raum E7) in ein Gespräch vertieft sind. Falls die Heldengruppe mitten in der Nacht in die Waffenkammer eindringt, findet sie dort natürlich niemanden vor. (Die Helden könnten aber das gleiche Gespräch mitanhören, wenn sie die Wächterinnen auf der Mauer oder ein paar Amazonen in ihrer Unterkunft belauschen.) Sie müssen sich einfach vergegenwärtigen, daß das Leben im Palast ähnlich abläuft wie zum Beispiel in einer Kaserne, und Ihre Spielleitung darauf abstimmen. Das mag nicht immer ganz einfach sein, aber wir Meister haben es – wie Sie wissen – niemals leicht . . .

Im folgenden finden Sie eine Liste der Burgbesatzung. Wenn es zu einer Begegnung zwischen den Helden und den Amazonen kommt, suchen Sie die *Gegnerinnen der Helden nach Belieben* aus der Liste heraus. Sie können auch den Würfel die Entscheidung treffen lassen. Streichen Sie die Amazonen aus, die von den Helden überwältigt oder gar getötet wurden! Es wäre peinlich, wenn die Helden, nachdem sie gerade die Amazone Gulham gefesselt auf der Burgmauer zurückgelassen haben, derselben Kämpferin im Speisesaal wieder begegnen.

Wichtiger Hinweis: Die Amazonen sind durchtrainierte Kämpferinnen und immer auf der Hut. Wenn irgendwo im Palast Waffenlärm laut wird, sind die Amazonen sofort alarmiert. Sie treffen nach spätestens einer Spielrunde (5 Spielminuten) oder 10 Kampfrunden an der Kampfstätte ein!

Das bedeutet, die Helden bekommen es mit der gesamten Burgbesatzung zu tun – mit Ausnahme von 4 Kämpferinnen, die beim Tor zurückbleiben. Es entbrennt dann ein Kampf, der voraussichtlich mit der Gefangennahme der Helden endet.

(Siehe hierzu das Kapitel »Die Gefangennahme«, Seite 77.)

Daraus ergibt sich für die Helden die folgende Strategie: Sie sollten jeden geräuschvollen Kampf vermeiden. Falls es zu einem Gefecht kommt, müssen sie irgendwie verhindern, daß der Kampfeslärm an die Ohren der Besatzung dringt oder daß ein Alarm ausgelöst wird.

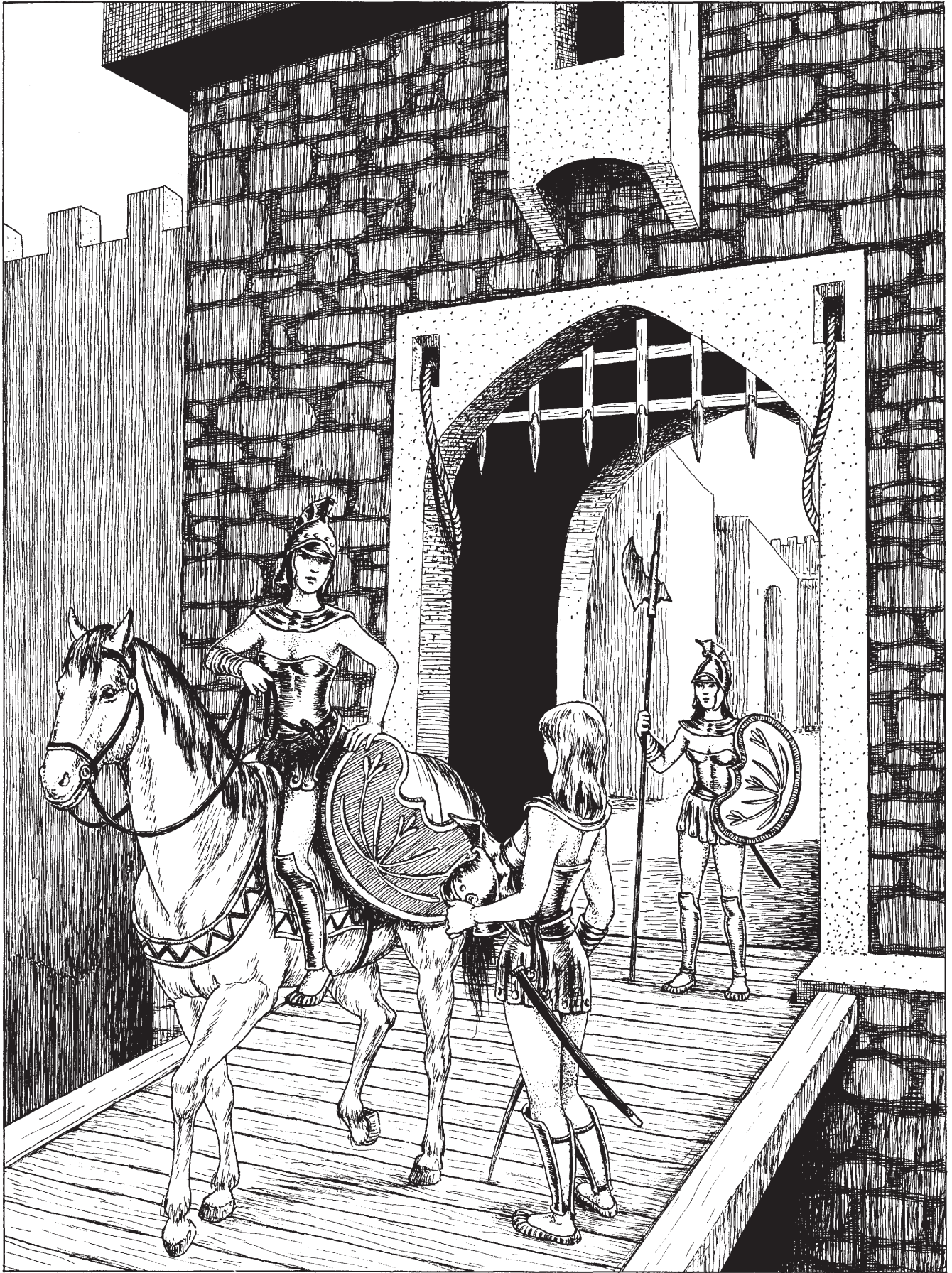
So bleibt den Helden nur die Möglichkeit, hin und wieder blitzschnell zuzuschlagen, um sich anschließend sofort irgendwo zu verstecken. Darum kommt es für die Helden darauf an, zunächst die Burganlage auszukundschaften und sich mit den Örtlichkeiten vertraut zu machen. Alle voreiligen und plumpen Aktionen der Helden sollten Sie gnadenlos mit der *Gefangennahme* bestrafen. Da die *Gefangennahme* nicht das Ende der Helden bedeuten muß, ist die Strafe nicht zu hart. Wir haben uns bemüht, mit den *Amazonen von Kurkum* ein möglichst »echtes« Szenarium anzubieten. Darum sollten Sie den Spielern nicht erlauben, diese Stimmung durch unrealistische Aktionen zu verderben.

Im Kampf trachten die Amazonen danach, die Helden lebend in die Hand zu bekommen. Sie fordern die Helden immer wieder zur Übergabe auf und begnügen sich damit, die Helden bewußtlos (kampfunfähig) zu schlagen. Ein Held, dessen *LEBENSENERGIE* auf 3 sinkt, gilt als kampfunfähig.

Zweimal am Tage, jeweils vormittags von 10.00–10.30 Uhr und am frühen Abend von 18.00–19.00 Uhr, finden sich fast alle Amazonen zur Verehrung der Schwarzen Göttin im Tempel ein. Dann bleiben nur vier Wachen am Burgtor zurück.

Von 13.00–14.00 Uhr halten sich die meisten Amazonen im Speisesaal (Raum E13) auf. In dieser Zeit stehen vier Wachen am Tor und drei sind auf den Mauern verteilt.

Es hat für die Helden keinen Sinn, eine gefangene Amazone zu verhören, da diese Kämpferinnen auch unter der härtesten Folter kein Geheimnis preisgeben.



Liste der Amazonen:

	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	RS	TP	AU	MK
1 Aydan	2	12	10	8	9	12	10	9	32	3	1W+4	44	14
2 Bedia	3	13	11	13	11	13	12	8	40	4	1W+5	53	17
3 Derya	3	12	9	8	13	14	12	9	36	4	1W+6	50	15
4 Ela	5	12	12	9	13	15	14	9	44	3	1W+7	59	22
5 Fetha	5	13	11	13	10	13	13	9	46	4	1W+5	59	21
6 Ginay	5	12	11	11	11	13	14	8	43	4	1W+5	56	21
7 Gulhan	6	13	12	10	12	13	14	9	62	4	1W+5	74	24
8 Havva	6	12	8	9	11	12	13	10	55	3	1W+4	67	20
9 Harika	6	13	11	13	13	15	14	10	52	3	1W+7	67	23
10 Lane	6	12	13	12	13	14	14	10	58	4	1W+6	72	28
11 Leyla	6	13	10	13	13	15	15	9	59	4	1W+7	74	22
12 Manola	6	12	9	11	12	13	14	9	50	3	1W+5	63	21
13 Nevin	6	12	9	11	13	14	14	10	62	4	1W+6	76	21
14 Oya	8	14	14	12	14	16	15	11	58	4	1W+8	74	30
15 Parla	8	12	11	9	12	14	14	11	61	3	1W+6	75	27
16 Peri	8	14	11	11	14	16	15	11	60	4	1W+8	76	27
17 Ruchan	10	14	10	13	15	17	16	12	68	3	1W+9	85	30
18 Suzama	12	13	11	8	14	19	16	14	64	3	1W+11	83	35
19 Saniya	12	14	9	12	14	19	16	15	59	3	1W+11	78	33
20 Zafira	12	13	10	13	15	18	16	14	71	4	1W+10	89	34

Offiziere:

1 Dedlana	16	14	14	15	16	19	18	16	63	3	1W+11	82	46
2 Xaviera	15	13	12	14	17	18	18	15	59	3	1W+10	77	42

Anmerkung zur Tabelle:

Alle Amazonen sind mit Schwertern bewaffnet.
In die Trefferpunktangabe (Spalte TP) sind die

Zuschläge für überdurchschnittliche Körperkraft
und der Standardzuschlag für ein Ritterschwert
(+4) bereits eingearbeitet.

Die Gefangennahme

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden ergeben oder von den Amazonen überwältigt werden, nehmen die Kämpferinnen sie gefangen. Dann werden sie gefesselt und zu Turm L geschleppt. Dort sollen sie im Verlies unter dem Turmzimmer in Eisen gelegt werden. Bevor die Helden jedoch an Stricken ins Verlies herabgelassen werden, geschieht folgendes:

Ein Amazonenoffizier wendet sich an den Helden mit dem höchsten Charisma-Wert. (Sollten zwei Helden den gleichen hohen CH-Wert haben, tragen diese beiden rasch ein Würfelduell mit dem W6 aus. Der Sieger wird von dem Offizier angesprochen.) Der Offizier sagt: »Du gefällst mir, dich lasse ich gehen. Laß dich niemals mehr in Kurkum blicken und warne jeden, den du triffst, davor, sich unserer Burg zu nähern! Mehr verlange ich nicht von dir. Und nun troll dich!«

Anschließend werden die restlichen Helden im Verlies angekettet. Ihnen steht ein grausames Schicksal bevor. In Zukunft werden sie in jeder Nacht von Xeraan heimgesucht, der ihnen Blut abzapft, das er für seine alchemistischen Experimente benötigt. Falls die Helden nicht innerhalb von einer Woche aus dieser Lage befreit werden, müssen sie unweigerlich sterben.

Der freigelassene Held wird vermutlich versuchen wollen, seine gefangenen Gefährten auf eigene Faust zu befreien. Davon sollten Sie ihm als Meister abraten. Allein hat er kaum eine Chance. Der Held sollte sich vielmehr eiligst nach Shamaham begeben, um von dort Hilfe zu holen. Wenn er in Shamaham eintrifft, stößt er auf eine Gruppe

hilfsbereiter junger Helden, die zufällig in der Stadt weilt. Für das Spiel bedeutet das: Die Spieler würfeln sich neue Helden aus und versuchen nun, die Gefangenen zu befreien. In Kurkum wird sich jedoch herausstellen, daß nun die neuen Helden das Spielziel erreichen müssen, denn die Helden der ersten Gruppe sind so geschwächt, daß sie während der nächsten 3 Spieltage kaum eine Waffe halten können. Falls die Helden der ersten Gruppe es versäumten, in Shamaham wichtige Informationen einzuholen oder nicht dem magischen Salamander zum sterbenden Magier Ogenin folgten, sollten Sie dafür sorgen, daß die zweite Heldengruppe nicht die Fehler der ersten wiederholt. In diesem Fall ist Ogenin noch am Leben, die Helden der zweiten Gruppe können mit ihm sprechen. Die Belohnungen, die die Helden insgesamt für dieses Abenteuer erhalten, erhöhen sich *nicht*, wenn der Einsatz einer zweiten Heldengruppe nötig wird. Den Löwenanteil aus den Belohnungen sollten die jungen, neuen Helden erhalten – das wird die alten Kämpen ärgern und ihnen eine Lehre sein!

Wichtiger Hinweis:

Wenn die Amazonen die erste Heldengruppe gefangennehmen, verliert die Gruppe natürlich die Rondra-Statuette! Die Amazonen tragen die Statuette in den Tempel. Xeraan nimmt das Standbild an sich und wirft es auf seinen Schatzhaufen im Keller des Tempels. Die Statuette ist dann der einzige Bestandteil des Schatzes, auf dem *kein* magischer Fluch liegt! Die Helden können die Statuette – falls sie sie finden – ohne Probleme mit sich nehmen.

Die Königin Yppolita

Meisterinformationen:

Yppolita ist zweiundvierzig Jahre alt, 1,88 Meter groß und von athletischem Körperbau. Sie spricht stets würdevoll und gelassen. Ihre Züge sind ernst und ebenmäßig – von klassischer Schönheit. Ganz gleich, ob Yppolita in Lumpen gehüllt im Kerker schmachtet oder in ihrer Prunkrüstung auf dem Pferderücken sitzt, sie bietet stets eine majestätische Erscheinung.

Yppolita im Spiel

Die Werte der Königin:

Typ	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	AT
Kriegerin	19	15	16	16	16	19	18

Typ	PA	LE	RS	TP	AU	MK
Kriegerin	17	78	0*	+7**	97	54

* Wenn die Helden die Königin finden, ist sie in armselige Lumpen gekleidet.

** +7 ist Yppolitas Zuschlag für außerordentliche Körperkraft. Der Zuschlag muß zu einer von ihr benutzten Waffe addiert werden.

Yppolita enthüllt den Helden das Geheimnis von Kurkum: Im Tempel hat sich ein mächtiger, bessener Magier eingenistet. Der Mann – sein Name ist Xeraan – hat sich in Gestalt eines fahrenden Händlers in den Palast geschlichen. Auf irgendeine Weise beschwört er täglich eine Frauengestalt, die den Amazonen als *Schwarze Göttin* erscheint und ihnen befiehlt, auf Raubzüge auszugehen und alle wertvollen Beutestücke der Göttin zu opfern. Bei ihrem ersten Erscheinen hat die »Schwarze Göttin« die Rondra-Statue im Tempel von ihrem Podest gestoßen. Da die Göttin Rondra den Frevel offenbar machtlos hingenommen hat, halten die Amazonen die Schwarze Göttin für mächtiger als ihre alte Gottheit. Auch Yppolita hat sich anfänglich der Schwarzen Göttin unterworfen, doch die Frauengestalt hat nach und nach ihre Macht über die Königin wieder verloren. Endlich erkannte Yppolita, daß die Amazonen von der fremden Göttin zu verbrecherischem Tun angestiftet wurden. Sie wollte dem unheimlichen Trei-

ben ein Ende machen und ihren Kriegerinnen die Anbetung der neuen Gottheit verbieten, doch die Amazonen gehorchten ihr nicht mehr, ja, sie erhoben sogar ihre Waffen gegen die Königin und überwältigten sie in einem wilden Kampf, der zwei Stunden lang in Yppolitas Gemächern tobte. Die Amazonenherrscherin wurde in das Verlies unter dem Bergfried herabgelassen und lebendig eingemauert.

Yppolita ahnt, daß es einen unterirdischen Gang geben könne, der zu ihrem Kerker führt, sie hat aber trotz intensiver Suche keinen versteckten Einstieg zu diesem Gang gefunden. In ihrem Verlies hat die Königin mehrmals Stimmen gehört – möglicherweise hat sogar die Göttin Rondra selbst zu ihr gesprochen. Von den Stimmen hat sie erfahren, daß es eine Möglichkeit gibt, den verbrecherischen Magier zu überwinden. Voraussetzung dazu ist, daß eine geweihte Rondra-Statue in den Amazonenpalast gebracht wird. Wenn nämlich jemand die geweihte Statue auf den leeren Podest im Rondra-Tempel stellt, wird die Schwarze Göttin nicht erscheinen. Yppolita kann dann zu ihren Amazonen sprechen und möglicherweise den Bann lösen, der auf ihnen liegt.

Yppolita weiß, daß der Magier Xeraan ihren Plan mit allen Mitteln zu durchkreuzen versuchen wird. Darum kann sie ihr Vorhaben kaum allein durchführen. Sie ist auf die Hilfe der Helden angewiesen, die den Magier angreifen und ablenken müssen. Yppolita nimmt an, daß Xeraan sich während der »Stunde des Gebets« im Hinterzimmer des Tempelsaals aufhält, um den Auftritt der Schwarzen Göttin von dort zu beobachten.

Yppolita weiß nicht, daß die Schwarze Göttin nur ein Illusionszauber ist. Sie hält sie für eine Dämonin.

Hinweis: Sie brauchen die gesamte Strategie, die Yppolita entwickelte, den Helden nicht auf einmal vorzuschlagen. Möglicherweise fassen Ihre Spieler einen Plan, der ebenso erfolgversprechend ist. Nur wenn die Helden sich zu einem allein vorgetragenen Überraschungsangriff auf Xeraans Gemächer entschließen, sollten Sie ihnen – aus Yppolitas Mund – energisch abraten. Ein solches Vorgehen kann, gegen einen Magier der 19. Stufe, nur zu einer Katastrophe führen.

Der Magier Xeraan

Meisterinformationen:

Seit Xeraan in seiner Zeit als Zauberlehrling bei einem gefährlichen Experiment scheiterte, ist er verkrüppelt.

Seine Wirbelsäule ist nach vorn gekrümmt, der kahle Kopf winzig klein, das Gesicht ist welk und runzlig.

Trotz seiner Gebrechen stieg Xeraan zu einem Magier von fast unvorstellbarer Macht auf.

Er ist ein magisches Genie, doch mit der Genialität eines Wahnsinnigen. Xeraan ist von einer krankhaften Goldgier besessen. Er träumt davon, den größten Schatz ganz Aventuriens zu besitzen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist ihm jedes unlegale Mittel recht. Er kam fast ums Leben, als er versuchte, den Hort eines Riesenlindwurms zu plündern und er fiel bei seinen Magierkollegen wegen seiner verbrecherischen Methoden schon vor langer Zeit in Ungnade.

Nachdem die »Weißen Magier« Xeraan schon zweimal seinen Schatz abjagten, um die Beutestücke ihren Besitzern zurückzugeben, hält sich der zwergenhafte Zauberer im verborgenen.

In Gestalt eines fahrenden Händlers zieht er über Land und schließt sich Räuberbanden an, die er für sich arbeiten läßt.

Wenn aus einem Gebiet kein Goldklümpchen mehr herauszupressen ist, verläßt Xeraan seine Opfer, nicht ohne zuvor die gesamte Beute auf telekinetischem Wege zu seinem geheimen Schatzversteck geschafft zu haben.

Vor einem halben Jahr kam Xeraan auf die Idee, die Amazonen heimzusuchen und für seine Verbrechen einzuspannen.

Er machte sich die tiefe Gläubigkeit der Amazonen-Kriegerinnen zunutze, indem er eine Göttin erscheinen ließ, die den Amazonen alle Befehle gab.

Wie Sie sehen, scheint seine Macht und seine Tücke fast grenzenlos zu sein . . .

Xeraan im Spiel

Die Werte des Magiers:

Typ	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK
Magier	19	14	20	17	12	9
	AT	PA	LE	AE	RS	TP
	15	15	41	108	2	1W + 2
	GSTII	Au	MK			
		50	58			

Xeraan beherrscht alle Zauberformeln und kann alle 5 Stabzauber einsetzen. Darum dürfte eine Begegnung mit dem Magier für die meisten Helden tödlich ausgehen.

So bleibt den Helden nur eine Chance: Sie müssen Xeraan in einem Augenblick überraschen, in dem sich seine Astralenergie auf einem Tiefstand befindet. Die »Stunde des Gebets« ist ein solcher Moment, denn Xeraan muß sehr viel Energie investieren, um den Illusionszauber »Schwarze Göttin« zu erschaffen und zu unterhalten.

Wenn die Helden während der »Stunde des Gebets« in das Hinterzimmer des Tempelsaals stürmen, reicht Xeraans Astralenergie gerade noch aus, um einen *Tigerdämon* zu beschwören. Der Tigerdämon wird die Helden mindestens 10 Kampfunden lang in Atem halten – eine Zeitspanne, die Xeraan zur Flucht nutzen wird. Wir wollen hoffen, daß unsere Helden ihm nie wieder begegnen, denn Xeraans Zorn wird fürchterlich sein.

Der Tigerdämon (Zant):

AT: 15

2 Attacken pro KR: AT1 (Reißzähne) TP2W + 2
AT2 (Krallen) TP1W + 4

Geschwindigkeit: 15 m/sec

Monsterklasse: 40

Der Tigerdämon kann nur durch Magie oder magische Waffen bekämpft werden.

Das Ende des Abenteuers

Nachdem Xeraan in die Flucht geschlagen und die Amazonen von ihrem Bann befreit wurden, endet unser Abenteuer. Yppolita ist überglücklich und den Helden zu tiefem Dank verpflichtet.

Sie besitzt jedoch keine Wertgegenstände, die sie den Helden schenken kann, denn auf dem Goldschatz im Keller des Tempels liegt – wie wir wissen – immer noch der Fluch Xeraans. Yppolita bietet jedem Held ein Streitroß aus ihrem Stall an – eine beachtliche Gabe.

Dann wendet sie sich an den *Krieger* unter den Helden. (Sollten sich mehrere Krieger in der Helden-Gruppe befinden, spricht Yppolita den mit dem höchsten CHARISMA-Wert an – zwei Krieger mit gleichem CHARISMA-Wert tragen ein Würfelduell mit dem W6 aus. Findet sich unter den Helden kein Krieger – oder eine Kriegerin, entfällt der folgende Abschnitt.)

Yppolita schenkt dem Krieger ihr Schwert. Es handelt sich um eine schmucklose Waffe. (Werte: wie ein gewöhnliches Ritterschwert.) Die Königin sagt dazu: »Wenn du einmal in großer Not bist, dann denk an mich, und mein Schwert wird dich retten. Sag nur ›Für Yppolita‹, und verlaß dich auf mein treues Schwert.

Meisterinformationen:

Das Schwert tötet *einmal* einen Gegner des Helden. Danach wird es zu einem gewöhnlichen

Schwert. Das Schwert wirkt nicht, wenn der Held gleichzeitig ein anderes Schwert (einen Säbel oder eine vergleichbare Waffe) mit sich führt, Yppolitas Geschenk also quasi als Rückversicherung und Reserve benutzt. Das ist eine *unamazonische* Einstellung.

Es bleibt Ihnen als Meister überlassen, ob Sie dem Helden diese Beschränkungen des Schwerts mitteilen wollen.

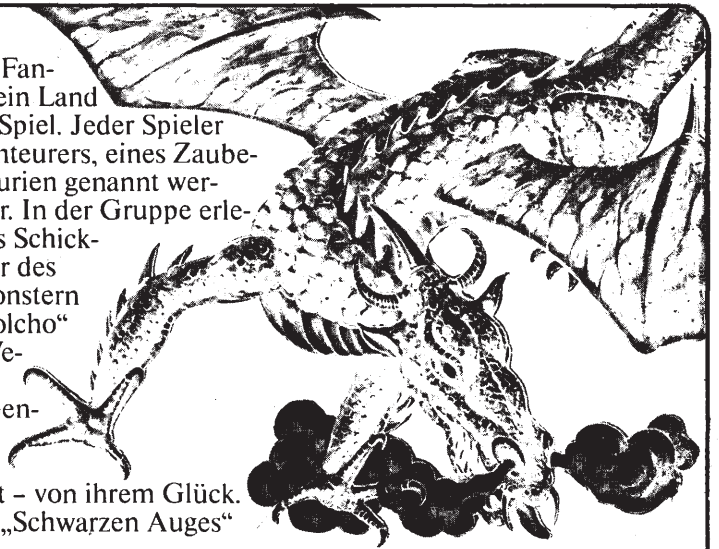
Als weitere Belohnung erhalten die Helden die andere Hälfte ihres Honorars von Stoorrebrandt. Der Kaufmann zahlt keinen Kreuzer mehr als vereinbart – auch dann nicht, wenn ihm die Helden eindringlich schildern, welche Gefahren sie auf sich nehmen mußten.

Jeder Held bekommt für die erfolgreiche Teilnahme 200 AP. Falls eine zweite Heldengruppe in das Spiel eingreifen mußte, bekommt jeder Held der ersten Gruppe 50 AP und jeder Held der zweiten Gruppe 150 AP.

Ich hoffe, unser Abenteuer im Amazonenpalast hat Ihnen und Ihrer Spielerrunde zu ein paar spannenden Abenden verholfen. Übrigens: **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Es lebt von der Mitarbeit der Meister und Spieler in ganz Aventurien. Also schicken Sie uns einen reitenden Boten mit Ihren Kommentaren und Verbesserungsvorschlägen.

„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zaubers, eines Zwerges ... Die „Helden“, wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben sie Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsternen Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho“ sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges“

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges“, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Beginnen Sie mit dem „**Abenteuer-Basis-Spiel**“, das die Grundregeln und ein erstes Abenteuer enthält. Zusätzliche Regeln für erfahrene Spieler, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens finden sie im „**Abenteuer-Ausbau-Spiel**“. Die „**Abenteuer-Bücher**“, mit fertig vorbereiteten Abenteuern, sind in zwei Stufen unterteilt: Die „**Basis-Abenteuer**“ (blaue Kennfarbe) für die Erfahrungsstufen 1–10 und die „**Ausbau-Abenteuer**“ (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien gibt es **Solo-** und **Gruppen-Abenteuer**. Das

Zubehör-Set „**Die Werkzeuge des Meisters**“ ermöglicht das dreidimensionale Spiel mit Figuren. Ein „**Zusatz-Block**“

mit allen im Spiel benötigten Formularen und ein „**Würfel-Set**“ vervollständigen das Service-Angebot.

Zum Inhalt dieses Buches

Wunderschön, aber sehr gefährlich – so werden sie beschrieben, die geheimnisvollen Amazonen. Die schönste von allen soll Yppolita sein, die Königin der Amazonen. Kaufmann Stoorrebrandt sucht mutige Helden: Nach Kurkum soll es gehen, direkt zum Palast der Königin. Einerseits: Yppolita und ihre Amazonen wären schon eine Reise wert! Andererseits: Stoorrebrandt ist geizig und seine Aufträge sind selten so harmlos, wie sie sich anhören. Und mit den Amazonen soll nicht gut Kirschen essen sein. Wenige nur wissen, wo Kurkum überhaupt liegt und noch weniger sind von dort zurückgekommen ... Kopf oder Zahl ...

„Die Göttin der Amazonen“ ist ein Gruppen-Abenteuer, bestimmt für 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 7–12.

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.

Dieses Abenteuer der „**Ausbau-Stufe**“ enthält bereits alle Informationen, die für die Verwendung der zusätzlichen Regeln aus dem „**Abenteuer-Ausbau-Spiel**“ notwendig sind. Dieses Abenteuer kann aber auch nur mit den einfacheren **Basis-Regeln** gespielt werden.



ISBN 3-426-30023-0



01794



4 002998 017943