

Durch das Tor der Welten

oder die Gestrandeten des Sternenmeeres
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 4-7 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

3-8

ABENTEUER 8



Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



**Droemer
Knaur®**

Durch das Tor der Welten

**oder
die Gestrandeten des Sternenmeeres
von Werner Fuchs**

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3–8
für den Meister und 4–7 Helden ab 12 Jahren

Die Einführung (Information) **Inhalt**

Vorwort	6	Die Nester der Schnabeltorks (12)	26
Die Einführung	7	Das Jagdrevier der Pflanzenspinnen (13)	27
Hintergrund	8	Route III	29
Kapitel 1: Das Kloster im Berg	9	Die Baumlöcher der Gangnager (14)	29
Information für den Meister	9	Lange Zungen (15)	30
Tabelle 1: Zufallsbegegnungen	11	Räuber der luftigen Höhen (16)	31
Raumbeschreibungen	11	Route IV	32
Bereich A: Haupteingang	11	Der gestreifte Tod (17)	33
Bereich B: Nebeneingang	11	Bequeme Ruhestätten (18)	34
Bereich C: Wachraum	12	Route V	35
Bereich E: Wachraum	12	Die Kraft des Würgers (19)	36
Raum 1	13	Zeichen des Verfalls (20)	37
Bereich F 1	13	Route VI	38
Bereich F 2	13	Der grüne Schrecken (21)	38
Bereich G	14	Im Dorf der Watabh (22)	38
Raum 2	14	Ein imposanter Laufsteg (22a)	39
Raum 3	15	Der Lift durch die Lüfte (23)	42
Raum 4	15	Kapitel 3: Die Suche nach der Station	43
Raum 5	16	Information für den Meister	43
Bereich H	16	Tabelle 3: Zufallsbegegnungen	43
Raum 6	17	Begegnungsstätten	44
Raum 7	17	Zwischen den Wäldern (24)	44
Raum 8	17	Die Kultstelle (25)	44
Kapitel 2: Auf dem Weltenbaum	21	Im Pilzwald (26)	44
Information für den Meister	21	Monster im Schilf (27)	46
Tabelle 2: Zufallsbegegnungen	22	Pfahlbau der Gmul (28)	46
Beschreibung der Kletterrouten und Begegnungsstätten	22	Begegnung an der Brücke (29)	48
Empfangsstation (9)	22	Das Tor der Welten (30)	48
Obere Plattform (10)	22	Neue Monster und Fremdwesen	49
Route I	25	Vorgewürfelte Helden	54
Aussichtsposten (11)	25	Ausrüstungspakete	55
Route II	26	Vom Meister gespielte Personen	55
		Die Pläne des Schicksals	
		Zwischen den Seiten	28/29

Vorwort

Das Abenteuer »Durch das Tor der Welten« ist ein Teil der Fantasie-Spielerreihe **Das Schwarze Auge**. Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

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

Neben den Regeln benötigen Sie für dieses Gruppen-Abenteuer noch einige Mitspieler und einen Spielleiter – aber das wissen Sie ja, Sie haben ja die Regeln gelesen. »Durch das Tor der Welten« ist als Abenteuer für fortgeschrittene Spieler konzipiert. Es eignet sich besonders gut für Helden der 3. bis 8. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 4 bis 7 Helden unterschiedlicher Typen ist die beste Besetzung für dieses Abenteuer.

»Durch das Tor der Welten« kann aber auch durch-

aus von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall sollte der *Meister des Schwarzen Auges* die Werte der Monster etwas heruntersetzen. Achten Sie als Meister aber darauf, daß die Monster nicht zu sehr geschwächt werden.

Im übrigen gilt für »Durch das Tor der Welten« 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 Wege ist, ändern Sie sie ab oder lassen sie weg.

Wenn Sie selbst als Spieler an diesem Abenteuer teilnehmen möchten, so hören Sie auf zu lesen. Dieses Buch ist eigentlich nur für den *Meister des Schwarzen Auges* bestimmt, der sich mit dem Inhalt vertraut macht und die Spieler dann zum richtigen Zeitpunkt mit den Details konfrontiert.

Die Einführung (Meisterinformation)

Vor Beginn des Spiels sollten Sie sich vergewissern, daß jeder Spieler über einen Helden verfügt. Wenn Mitspieler nicht über eigene Helden verfügen, so müssen sie sich einen Helden erschaffen. Sie können aber auch auf die vorgewürfelten Helden zurückgreifen, die Sie im Anhang des Buches finden (Seite 54).

Doch nun zum Inhalt dieses Buches. »Durch das Tor der Welten« ist in mehrere Teile untergliedert:

- Die Einführung, die Sie gerade lesen, liefert neben einigen allgemeinen Informationen eine kurze Zusammenfassung der Handlung, die dem Meister den Einstieg erleichtern soll.
- Das eigentliche Abenteuer folgt dann in den drei Kapiteln:

- 1) Das Kloster im Berg
- 2) Auf dem Weltenbaum
- 3) Die Suche nach der Station

Diese Kapitel bieten drei verschiedene Handlungsschauplätze, stellen unterschiedliche Anforderungen an die Spieler und müssen in dieser Reihenfolge nacheinander gespielt werden, weil ein Kapitel automatisch zum nächsten führt.

- Dann folgt eine Liste mit neuen Monstern, in die diesmal auch außeraventurische Fremdwesen mit aufgenommen sind, sowie ein Tabellenteil am Ende des Buches (Vorgewürfelte Helden; Packs mit Ausrüstungen; vom Meister gespielte Personen; wichtige Abkürzungen).

Das Abenteuer ist relativ lang und kann kaum in einer Sitzung durchgespielt werden. Es empfiehlt sich daher vielleicht, jedem Kapitel eine Sitzung zu widmen.

Die Handlung: Eine Gruppe von aventurischen Helden hat Wind davon bekommen, daß in der Wüste Khom ein altes Felsenkloster existiert, in dem sagenhafte Schätze versteckt sein sollen. Das Kloster birgt jedoch ein ganz anderes Geheimnis – ein für die Bewohner Aventuriens unerklärliches Tor zu anderen Welten. Die Helden fallen einer Sekte von wahnsinnigen Mönchen in die Hände, die das Tor, das in Wirklichkeit Teil des planeten-umspannenden Transportsystems einer Superzivilisation von den Sternen war, als Gottheit ver-

ehren. Die Helden kommen durch das Tor auf eine andere Welt – »Ras Tabor« genannt. Dort materialisieren sie ausgerechnet auf einem 500 m hohen Riesenbaum, auf dem viele seltsame Pflanzen und Tiere leben. Um wieder zurück nach Aventurien zu gelangen, müssen die Helden ein weiteres Weltentor finden. Eine waghalsige Klettertour den Baum hinab beginnt. Dann muß die Umgebung des Riesenbaums nach der Station der *Mächtigen*, jener Superrasse von den Sternen, abgesucht werden. Dieser dritte und letzte Teil bietet dem Meister die Möglichkeit, das Abenteuer nach eigenem Geschmack zu erweitern und Parallelhandlungen einzuführen.

Weitere Informationen für den Meister stehen vor jedem der drei Kapitel, wo sich auch jeweils eine Tabelle mit *Zufallsbegegnungen* befindet, die für das folgende Kapitel Gültigkeit hat.

»Durch das Tor der Welten« ist ein etwas ausgefallenes Abenteuer. Nicht nur, weil hier Science-Fiction-Elemente zum tragen kommen, sondern auch, weil es in drei Stufen den Übergang vom herkömmlichen Verlies-Abenteuer (Das Kloster im Berg) zum Abenteuer in freier Natur (Die Suche nach der Station), das weniger vorgeschriebene Wege und mehr Entscheidungsmöglichkeiten zuläßt, darstellt. Formal unterscheidet es sich jedoch kaum von den anderen **Schwarze-Auge**-Abenteuern. Die Beschreibungen der Räume und Begegnungsstätten sind wieder in *Allgemeine*, *Spezielle* und *Meisterinformationen* aufgeteilt. Hierbei gilt: *Allgemeine* und *Spezielle Informationen* sollten den Spielern vorgelesen oder erzählt werden. *Meisterinformationen* bleiben dem Meister vorbehalten. Sie werden niemals vorgelesen, und nur der Meister entscheidet, was er an die Spieler weitergeben will.

Da in diesem Abenteuer so gut wie keine Schätze abzuräumen, aber dafür ganz erstaunliche und umwerfende Erfahrungen zu sammeln sind, vergibt der Meister insgesamt 500 *Abenteurpunkte* an die Helden, wenn sie wieder in Aventurien auftauchen. Diese Abenteurpunkte werden gleichmäßig auf die Helden verteilt. Dazu kommen natürlich noch alle AP, die die Helden für überwundene Monster und bravourös gelöste Aufgaben während des Spiels erhalten.

Hintergrund

Vorlesen

Seit Tagen schon seid ihr unterwegs in dieser glühenden Hitze unter der gnadenlosen Sonne der Wüste Khom. Und nun ist es endlich soweit. Vor euch ragt das Felsmassiv inmitten der Einöde auf, und niemand bei Verstand würde vermuten, daß dies das Ziel einer Reise voller Entbehrungen sein würde. Aber es ist genau, wie es der alte Mönch in Mherwed geschildert hat, das beweisen die dunklen Löcher im Berg – die Eingänge und Schießscharten. Ein ehemaliges Kloster verbirgt sich dort im Fels, und irgendwo im Inneren dieses Granitblocks muß auch der Schatz des Ordens versteckt sein, von dem der alte Mönch sprach: ein edelsteinbesetzter goldener Schrein voller Silbertaler, güldenem Geschirr und wertvoller Reliquien. Vergessen sind die Anstrengungen, die hinter euch liegen. Keiner denkt mehr an seinen ausgedörrten Körper, die aufgeplatzten Lippen. Das Abenteuer lockt, nur noch wenige Meter

trennen euch von kühlem Schatten ... und unermeßlichem Reichtum. Vor der Felswand wird der Weg fast unbegehrbar. Geröll und herabgestürzte Steinbrocken halten euch auf. Aber ihr dringt weiter vor. Das Kloster ist wirklich gut getarnt, kein Wunder, daß niemand je von ihm gehört hat. Jetzt steht ihr unmittelbar unter der aufragenden Felswand. Hier und dort ist sogar karge Vegetation auszumachen. Zählebige Büsche klammern sich am Boden fest. Ihr biegt um einen Vorsprung, und plötzlich seht ihr ein breites Holztor vor euch. Einige Meter weiter rechts davon ist eine schmale Holztür. Dazwischen ein schmales Fenster. Links von dem 4 m breiten Tor sind mehrere dieser schmalen Fenster in verschiedener Höhe zu sehen. Oder sind das etwa Schießscharten? Egal, nun gibt es kein Zurück mehr. Eine kurze, geflüsterte Beratung, und dann wählt ihr einen Eingang in das geheimnisvolle Kloster ...

Kapitel 1

Das Kloster im Berg

Information für den Meister

Der Schauplatz des ersten Teils dieses Abenteuers ist ein Felsmassiv in der Wüste, das mit Gängen und Höhlensystemen durchzogen ist, obwohl man Höhlen in diesen Regionen nur ganz selten findet. 76 Jahre zuvor zog es eine Gruppe von Mönchen in diese Gegend, die, auf der Flucht vor einem despotischen Herrscher, in der Einsamkeit der Wüste ihrem Gott näher sein wollten. Sie richteten sich in den Höhlensystemen des Berges ein und bauten diese nach ihren Bedürfnissen aus. Das Kloster im Berg entstand.

Der Berg barg jedoch ein Geheimnis: Die Höhlensysteme in ihm waren nicht natürlicher Art, sondern künstlich geschaffen worden. Geschaffen von den *Mächtigen*, fremden Intelligenzen von den Sternen, die auf Aventurien eine Basis errichtet hatten. Die *Mächtigen* reisten nicht nur mit Raumschiffen durchs All, sie hatten eine Technologie entwickelt, mit Hilfe derer sie sich fast ohne Zeitverlust von einem Ort zum anderen bewegen konnten: die Transmitter. Ein Transmittertor mußte nur auf dem in Frage kommenden Planeten installiert werden, und schon war diese Welt an eine interstellare Reiseroute angeschlossen. Ein solches Transmittertor war von den *Mächtigen* im Berg aufgestellt worden. Nach einigen Jahren mußten die *Mächtigen* jedoch ihre aventurische Basis aufgeben, denn ein Krieg mit einer anderen raumfahrenden Spezies zwang sie zum Rückzug aus diesem Sektor der Milchstraße.

Das verwaiste Transmittertor wurde von den

Mönchen entdeckt, die es prompt für eine Offenbarung ihres Gottes hielten, für den Weg ins Paradies. Es zeigte sich jedoch schon bald, daß diese Offenbarung die Mönche zu stark in Mitleidenschaft zog. Ihr Orden zerbrach, weil viele der Brüder den Weg durch das Tor antraten. Es kam zu Glaubensspaltungen und Richtungsstreitigkeiten, bis schließlich nur noch eine kleine Gruppe übrigblieb, die nicht mehr die einstigen Ziele der Mönche verfolgte. Zu einer Sekte pervertiert, hielten sie Götzendienste ab und huldigten fortan dem »alles verschlingenden« Orcus, dem sie bis zum heutigen Tag Menschenopfer darbringen. Sie nennen sich »Die Bruderschaft des Orcus« und tragen Kutten mit dem Symbol des in den Kreis eingeschriebenen Quadrates. Auf eine Gruppe Helden haben sie nur gewartet.

Dieses Kapitel bietet einen problemlosen Einstieg ins Abenteuer. Die Gruppe muß ein ganz gewöhnliches Verlies erforschen und dabei Informationen und nützliche Gegenstände sammeln. Die Schätze, die sie lockten, existieren nicht und würden auch gar nichts nützen. Wenn die Helden Raum 6 oder 7 betreten, wird ihnen der Rückweg abgeschnitten. Dann kommt es automatisch zur Begegnung mit der Bruderschaft des Orcus und deren Gehilfen. Daraus resultiert dann die Opferung der Helden, die Vorbedingung für die weiteren Abenteuer in Kapitel 2 und 3 ist. Sofern im Text nicht anders angegeben, sind alle Türen im Kloster unverschlossen.

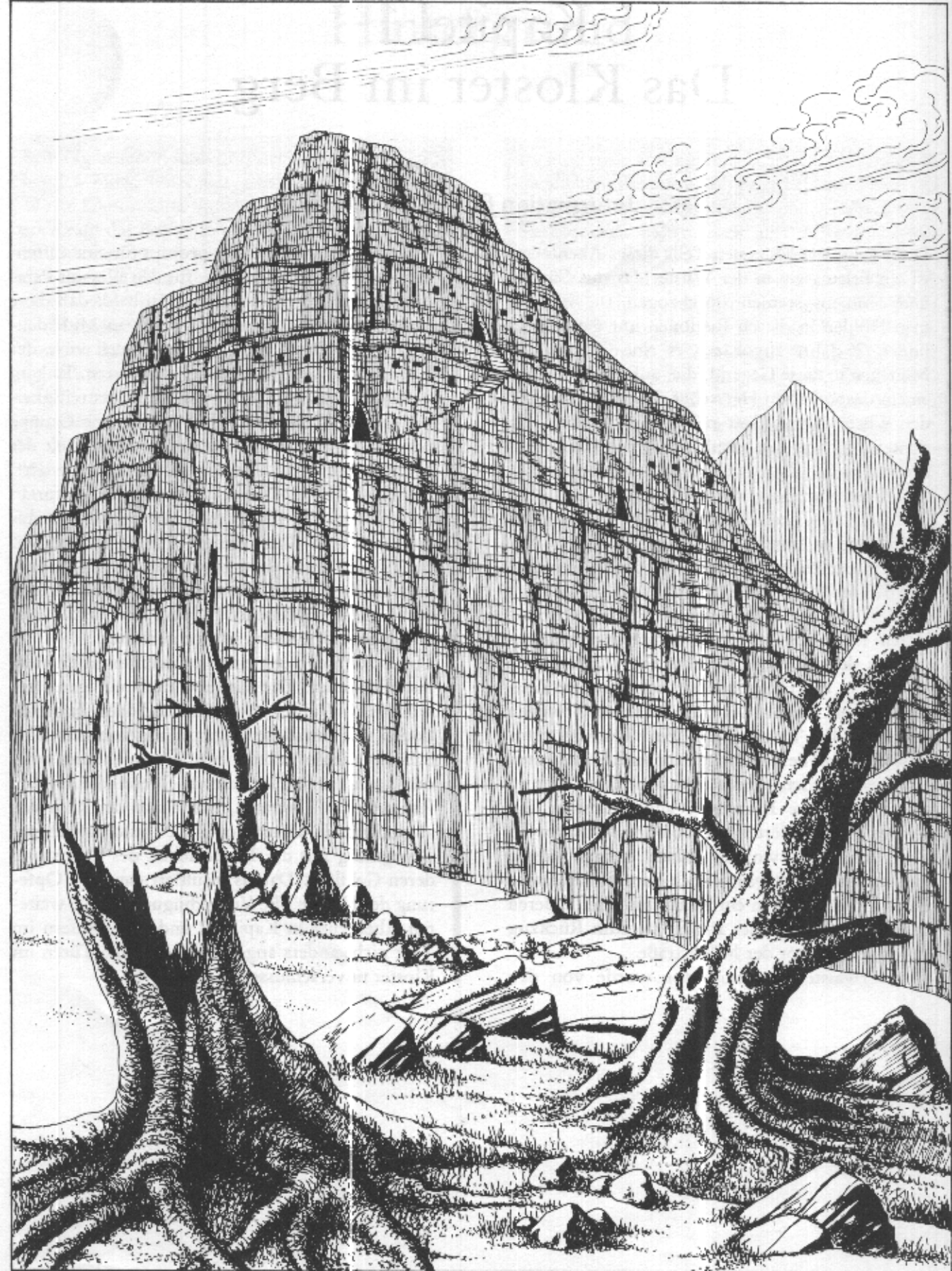


Tabelle 1: Zufallsbegegnungen

Würfel	Monster	Anzahl	Werte
1	Räuber (1. Stufe)	1-3	Siehe Liste »vom Meister gespielte Personen«
2	Gruftassel	1	MU 9, LE 30, RS 3, AT 11, PA 5, TP 1W+3, MK 13
3	Riesenskorpion	1	MU 10, LE 7, RS 2, AT 10, PA 0, TP 1W+1, SP 1W, MK 6
4	Wolfsratten	4-6	MU 11, LE 5, RS 0, AT 7, PA 5, SP 3, MK 4
5	Riesenameise	1	MU 10, LE 18, RS 4, AT 8, PA 0, TP 1W+2(+2SP), MK 16
6	Mönche	1-2	Siehe Liste »Vom Meister gespielte Personen«

Wann immer die Möglichkeit einer Zufallsbegegnung besteht (auf solche Situationen wird im Text stets hingewiesen) ermittelt der Meister, ob es tatsächlich zu einer Begegnung mit Lebewesen kommt.

- Er rollt den W6; erzielt er eine 1, kommt es zu einer Zufallsbegegnung.
- Er rollt nochmals den W6, um die Art der Lebewesen zu ermitteln. Erzielt er beispielsweise eine 4, so tauchen Wolfsratten auf.

- Können mehrere Monster auftauchen, so muß der Meister noch die Anzahl feststellen.

Er rollt wieder den W6. Wenn z. B. 4-6 Monster auftauchen können, ermittelt er die Anzahl wie folgt:

Würfel	Anzahl
1 + 2	4
3 + 4	5
5 + 6	6

Raumbeschreibungen (Plan 1)

Bereich A: Haupteingang

Auf eine detaillierte Beschreibung der Gänge in dem Kloster (Plan 1) haben wir verzichtet. Wenn nichts anderes angegeben ist, sind die Gänge leer. Sie sind aus dem Fels gehauen und 2 m bis 3 m hoch. Die genauen Abmessungen sind dem Plan zu entnehmen.

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Haupttor befindet sich ein Gang, 4 m breit, 10 m lang und 3 m hoch, an dessen hinterem Ende Gänge nach Norden (2 m breit) und nach Süden (1 m breit) abzweigen. Einen Meter hinter dem Tor befindet sich je eine 2 m tiefe und 1 m breite Nische in der Nord- und in der Südwand, die offensichtlich zu Verteidigungszwecken dienen.

Spezielle Informationen:

In der nördlichen Nische lehnen drei 3 m lange

schwere Balken, die zum Sperren des Tors verwendet werden.

Meisterinformationen:

Der Meister würfelt aus, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Bereich B: Nebeneingang

Allgemeine Informationen:

Hinter der kleinen Tür im Süden des Haupteingangs erstreckt sich ein schmaler, 1 m breiter, 6 m langer und 2,5 m hoher Gang nach Osten, der vor einer Tür endet, die verschlossen ist. Zwei Meter nach dem Eingang zweigt ein Gang (1 m breit, 3 m lang) nach Norden ab und führt eine kurze Treppe hoch.

Spezielle Informationen:

keine



Meisterinformationen:

Die Tür läßt sich nur mit Gewalt (2 Helden muß auf Anhieb eine Kraftprobe gelingen) oder durch ein raffiniertes Knacken des Schlosses (Geschicklichkeitsprobe +3) öffnen. Wird Gewalt angewandt, würfelt der Meister, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Bereich C: Wachposten mit Schießscharte

Allgemeine Informationen:

Ein 1 m über dem Bodenniveau gelegener schmaler Gang, in dessen Westwand sich eine schießschartenähnliche Öffnung befindet.

Spezielle Informationen:

Dieser Gang ist völlig leer.

Meisterinformationen:

Der Meister würfelt, ob es hier zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Bereich D: Wachraum mit Schießscharte

Allgemeine Informationen:

Dieser Gang (2 m breit) mit einer schießschartenähn-

lichen Öffnung (0,5 m breit) in der Westwand befindet sich 2 m über Bodenniveau und ist vollkommen leer.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Der Meister würfelt, ob es hier zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Bereich E: Wachraum mit Schießscharte

Allgemeine Informationen:

Dieser 2 m breite Gang mit einer schießschartenähnlichen Öffnung (0,5 m breit) in der Westwand befindet sich 4 m über Bodenniveau und ist vollkommen leer.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Der Meister würfelt, ob es hier zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Raum 1: Wachraum

Allgemeine Informationen:

Ein 6 x 5 m großer Raum, 6 m über Bodenniveau. In der Westwand befinden sich zwei größere schießschartenartige Öffnungen, zwischen deren ein Kohlebecken steht. In der Mitte der Ostwand ist eine 2 m breite Gangöffnung. Der größte Teil der Nordwand wird von einem mächtigen Schrank eingenommen, während entlang der Südwand ein Regal steht. An einem Tisch in der Mitte des Raumes sitzen zwei Wachen auf Schemeln.

Spezielle Informationen:

Der Schrank an der Nordwand ist geschlossen; im Kohlebecken glimmt kein Feuer; das Regal an der Südwand enthält zwei größere Kessel und Wurfgeschosse: zwei Langbogen, 30 Pfeile, 30 Armbrustbolzen, 3 Speere. Davor lehnen 2 gespannte Armbrüste, die Waffen der beiden Wachen. Wenn die Helden den Raum betreten, springen die Wächter überrascht auf und versuchen, ihre Armbrüste zu erreichen.

Meisterinformationen:

Ob die Wächter ihre Armbrüste erreichen und diese einsetzen können, hängt von der Intuition und Wendigkeit der Helden ab. Diesen stehen 3 Geschicklichkeitsproben zu. Wenn keine gelingt, können beide Wachen ihre Armbrüste abfeuern, wenn eine gelingt, kann eine Wache einen Schuß anbringen, wenn zwei Proben gelingen, erreichen die Wachen ihre Armbrüste nicht und müssen mit ihren Säbeln kämpfen. Bei den Wächtern handelt es sich um Räuber der 1. Stufe.

Die Werte der Räuber:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFER-	
		PUNKTE:	1W+3 (Säbel)
			1W+4 (Armbrust)

Monsterklasse: 10

Ob die Wächter nun ihre Armbrüste zum Einsatz bringen oder nicht, sie können in jedem Fall zusätzlich mit ihren Säbeln kämpfen. Werden sie überwunden, geben sie den Helden keine Auskunft, sondern drohen nur mit ihren zahlreichen Bundesgenossen und einem Monster namens Or-

cus. Im Schrank an der Nordwand finden die Helden bei eingehender Suche unter Waffenröcken und zerlumpten Kleidungsstücken eine Kassette mit 40 Silbertalern.

Bereich F 1: Falle

Allgemeine Informationen:

2 x 2 m große Nische. In der Nordwand sind mehrere runde Löcher (insgesamt 12), in denen Pergamentrollen stecken.

Spezielle Informationen:

Der Fußboden hier ist mit Sand bedeckt.

Meisterinformationen:

Wenn ein Held die Nische betritt, geschieht nichts; das Gewicht von zwei Helden läßt jedoch die hölzerne Falltür nachgeben, die der Sand verdeckte. Nur eine gelungene Geschicklichkeitsprobe +5 läßt die Helden den Sturz in eine 3 m tiefe Fallgrube (W6 Schadenspunkte) vermeiden. In jedem Fall muß danach wegen des entstandenen Lärms ausgewürfelt werden, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet. Auf den Pergamentrollen steht übrigens nichts.

Bereich F 2: Falle

Allgemeine Informationen:

An der Südwand dieser 2 x 2 m großen Nische verläuft in Augenhöhe ein schmaler Sims. Auf ihm befinden sich zwei kleine Lederbeutel, ein Dolch und ein Holzkästchen.

Spezielle Informationen:

Der Fußboden ist hier mit Sand bedeckt.

Meisterinformationen:

Wenn mindestens zwei Helden in der Nische stehen, gibt die mit Sand getarnte, hölzerne Falltür unter ihnen nach, und die Helden stürzen in eine 3 m tiefe Fallgrube, deren Boden mit zerbrochenen Vasen und Tonscherben bedeckt ist (1W + 2 Schadenspunkte). Der Sturz kann nur durch eine Geschicklichkeitsprobe +5 vermieden werden. Aufgrund des entstandenen Lärms würfelt der Meister nach diesen Vorkommnissen, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet. In dem Kästchen und den Ledersäckchen befindet sich nur Sand. Der Dolch ist zwar echt, aber total verrostet (Bruchfaktor 8).



Bereich G:

Allgemeine Informationen:

In dieser 2 x 2 m großen Nische sitzt eine furchteinflößende Gestalt an die Wand gelehnt. Es handelt sich um einen mumifizierten Abenteurer, der hier wohl als Abschreckung für unerwünschte Eindringlinge sein einsames Dasein fristet.

Spezielle Informationen:

Mit einer skelettartigen Hand hält der unglückliche Abenteurer ein kunstvoll geschmiedetes Schwert. Ein intakt aussehendes Kettenhemd vervollständigt seine Rüstung. In den leeren Augenhöhlen seines Totenschädels funkeln zwei rote Edelsteine.

Meisterinformationen:

Bei den Edelsteinen handelt es sich um verwunschene Rubine, die zwar wertvoll aussehen und es auch sicher sind, aber ihrem Besitzer nur Unglück bringen. Die Steine fühlen sich warm an. Das kommt von einer besonderen Strahlung, welche die Lebensenergie des Trägers zerstört. Wer einen solchen Rubin besitzt, büßt pro Spielrunde 2 Le-

benspunkte ein. Dieser Schaden ist permanent und kann auch nicht durch Magie oder Elixiere rückgängig gemacht werden. Schon nach der ersten Spielrunde verspürt der Träger eine unerklärliche Schwäche. Der Prozeß wird sofort gestoppt, wenn der Träger sich der Steine entledigt. Im Gegensatz zu diesen Teufelssteinen sind Schwert und Kettenhemd wahre Kleinodien, denn sie bringen ihrem Träger 1W+4 Trefferpunkte bzw. RS 4. Wenn die Helden Bereich G verlassen, würfelt der Meister, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet.

Raum 2: Brunnenraum

Allgemeine Informationen:

Ein 5 x 6 m großer Raum, 2 m über dem Bodenniveau. Im Zentrum ragt ein sechseckiger Brunnen etwa 1 m auf. In der Mitte der Südwand führt eine Treppe 2 m nach unten und endet vor einer Tür. Rings an den Wänden stellen Sandsteinreliefs verschiedene Szenen dar.

Spezielle Informationen:

Die Sandsteinreliefs kann man nicht als kunstvoll

oder ausgesprochen naturalistisch bezeichnen. Manche Szenen sind nur schwer zu erkennen. Heimsuchung und Chaos, aber auch Erlösung und Glück scheinen dargestellt zu sein. Mensch und Tier ziehen aus einem Wüstengebiet aus, Erdbeben und Sandstürme hinter sich zurücklassend. An einer anderen Wand scheint eine symbolische Sonne (Kreis mit einbeschriebenem Quadrat) auf eine Gruppe Erretteter herab, die sich in pastoraler Landschaft ausruhen. Beherrscht werden die Reliefs aber von der Darstellung eines gehörnten Götzen, in dessen riesigem Rachen ein Strom von Menschen verschwindet.

Im Brunnen befindet sich Wasser. Der Wasserspiegel steht etwa 2 m unter dem Brunnenrand. An einem Seil hängt ein lederner Eimer.

Meisterinformationen:

Die Tür im Süden des Raumes ist nicht verschlossen. Der Raum enthält bis auf ein Fläschchen, das an einer Schnur im Brunnen hängt, keine Gegenstände, die für die Helden von Interesse sein könnten. (Letztere können sich natürlich Gedanken über die Sandsteinreliefs machen.) Das Fläschchen hängt 0,5 m unter der Wasseroberfläche und ist mit einem speziellen Heiltrank gefüllt, der für mehrere Anwendungen reicht; insgesamt gibt er 100 Punkte LE zurück. Allerdings muß er gekühlt aufbewahrt werden, sonst verliert er seine Heilkraft, nämlich 1 LE pro Spielrunde.

Raum 3: Magazin

Allgemeine Informationen:

Dieser unregelmäßig geformte, etwa 4 x 6 m große Raum besitzt drei Eingänge – je eine Tür im Norden, Westen und Süden. Nord- und Ostwand sind ganz mit Regalen zugestellt. In der südwestlichen Ecke befindet sich ein alter Schreibtisch und ein wackliger Stuhl, offenbar ein Arbeitsplatz.

Spezielle Informationen:

Bis auf die Einrichtungsgegenstände ist das Magazin leer. In einem Regal hängt Dörrfleisch, daneben stehen zwei Salzfüßer und zwei Eimer (leer). Zwei Eimer sind auch im nächsten Regal, allerdings sind sie mit Pech gefüllt. Mehrere Schilde (fünf, ein halbes Dutzend Messer, vier Dolche, ein Dutzend Knüppel, fünf Säbel, zwei Kriegsbeile und drei Kurzbogen nebst Pfeilen (30 Stück) befinden sich ebenfalls in diesem Regal, dazu drei wattierte Waffentröcke, drei Lederrüstungen, ein Schleifstein, Säge, Hämmer (vier), ein Kistchen mit Nägeln und drei Meißel. Im

dritten Regal stehen neben einem kleinen Tiegelchen neun größere Flaschen (grün), sechs durchsichtige Fläschchen, zwei grüne und vier braune Fläschchen. Die Türen im Westen und Süden sind verschlossen.

Meisterinformationen:

Die beiden verschlossenen Türen lassen sich entweder durch Gewalt oder mit Geschicklichkeit öffnen. Bei Gewalt muß zwei Helden eine Kraftprobe +2 gelingen; versucht man die Schlösser zu knacken, ist eine Geschicklichkeitsprobe +5 vonnöten. Die neun großen grünen Flaschen enthalten Kakteenschnaps, das Tiegelchen einen Waffebalsam, die grünen Fläschchen einen Heiltrank für jeweils drei Anwendungen (je 10 Punkte LE), die durchsichtigen Fläschchen die sechs magischen Elixiere und die braunen Fläschchen Gifte: 1. Schlafgift, 2. Angstgift, 3. Halbgift, 4. Berührungsgift. Letzteres ruft bei Berührung 1W Schadenspunkte durch Verätzung hervor. Wird eine scharfe Waffe damit bestrichen, erhöht sich bei einem Treffer die Zahl der Schadenspunkte um 1W. Danach muß man die Waffe erneut damit bestreichen. Die Menge in dem Fläschchen reicht für drei solcher Anwendungen. Wer von den Helden eine Mut- und Klugheitsprobe besteht, kann jeweils zwei der zwölf Flüssigkeiten erkennen.

Raum 4: Sakristei

Allgemeine Informationen:

Der Raum mißt in seiner größten Ausdehnung 5 x 6 m, ist aber unregelmäßig geformt. In diesen Raum führen drei Türen, im Nordosten zwei und im Süden eine. Alle sind verschlossen (Kraft-Probe +2 oder GE-Probe +5). Mitten vor der Ostwand steht ein kleiner Altar und davor ein Betschemel. An der Nordwand und neben dem Altar stehen Schränke, insgesamt drei. An der Westwand steht eine Pritsche, auf der ein Mann in einer langen Kutte liegt.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Raum durch eine der Türen betreten, erhebt sich der Mönch von seiner Liegestatt und fragt die Eindringlinge, woher sie kommen und was sie hier suchen. Auf der Brust seiner dunklen Kutte prangt ein gelber Kreis, in den ein blaues Quadrat einbeschrieben ist.

Auf dem Altar befindet sich ein kleiner Jädgötze mit zwei Hörnern. Der Betschemel ist reich verziert und mit Kupfer beschlagen. Er mag gut und gern 100 Silbertaler wert sein.

Meisterinformationen:

Der Mönch, Angehöriger der Bruderschaft des Orcus, ist über das Eindringen der Helden in die Sakristei sehr erbost, denn er wurde in seinen Meditationen gestört. Wenn den Helden nicht auf der Stelle eine einleuchtende Antwort auf seine Frage einfällt, versucht er durch die Südtür zu flüchten und seine Kollegen im Bereich K zu alarmieren. Wenn ihm das nicht gelingt, holt er einen Knüppel unter seiner Kutte hervor und greift an.

Werte des Mönchs: (wie Abenteurer 2. Stufe)

MUT:	13	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	33	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2

Monsterklasse: 13

Wenn die Helden ihn überwinden, droht er, seine Brüder würden ihn rächen und die Helden Orcus opfern. Dann bittet er die Helden zu gehen, denn hier gäbe es ganz bestimmt keine Schätze zu holen, weder in der Sakristei noch in sonst einem Raum des Felsenklosters. Gegen diese Aussage spricht jedoch der Jadegötze (allein 50 Dukaten wert). Eine Durchsuchung der Schränke fördert zwanzig Kutten mit dem seltsamen Emblem zutage sowie einen magischen Ring und eine Liste, auf der Wertgegenstände verzeichnet sind; u. a. ein Smaragd von 50 Karat, 200 Silbertaler, ein goldener Dolch und teure Tuchstoffe. Wenn die Helden dieses Pergament finden, stößt der Mönch eine Verwünschung aus.

Raum 5: Reliquienraum

Allgemeine Informationen:

Ein 6 x 8 m großer Raum, in den im Norden und Nordosten zwei Gänge münden. An der West- und Südwand stehen schmale Tische, die mit schwarzen Samttüchern bedeckt sind. Mitten im Raum steht ein Beduine, der die Helden entgeistert anstarrt.

Spezielle Informationen:

»Ich bin Hatief«, ruft er der Heldengruppe zu, »der beste Karawanenführer im ganzen Land. Soll ich euch den Weg durch diesen unwirtlichen Granitblock weisen?«

Auf den Tischen liegen seltsame Gegenstände, deren Sinn und Zweck nicht zu erkennen ist: ein glattes schwarzes Kästchen mit Knöpfen und Tasten; stabförmige, silberne Geräte, auf denen geschwungene Farblinien entlanglaufen; ein handtellergrößer,

durchsichtiger Reif aus einem merkwürdigen geschliffenen Material, das wie Glas aussieht und in dessen Innerem sich Funken bewegen; längliche Gegenstände aus hartem Metall, Keulen ähnelnd; Arm-bänder und Helme mit seltsamen Zeichen. Dazwischen aber auch Vertrautes: bauchige Gefäße mit Salbölen; versengte Fetzen eines Kleidungsstücks; ein zersplitterter Holzstab.

Meisterinformationen:

Hatief ist in Wirklichkeit der listige Anführer der Räuber (3. Stufe, Werte s. Tabelle »Vom Meister gespielte Personen«), die im Felskloster von der Bruderschaft des Orcus zu Hilfsdiensten eingesetzt werden. Er trägt einen Kaftan (RS 1), Krummschwert (1W+4) und Dolch (1W+1) und spielt gekonnt die Rolle eines Verrückten. Er erzählt den Helden Unsinn und lenkt sie mit den seltsamen Reliquien ab, die auf den Tischen zur Schau gestellt sind (zurückgelassene Gegenstände der Mächtigen). Bei der ersten Unachtsamkeit der Helden (die in jedem Falle kommt) entwischt er ihnen in Richtung Raum 6. Bevor er verschwindet, ruft er ihnen allerdings noch etwas zu; was, würfelt der Meister aus:

- 1) Hier harren unermeßliche Schätze ihrer Entdeckung – ich fang' schon an zu suchen.
- 2) Der Fels wird euch alle verschlingen, aber mich bekommt er nicht.
- 3) Ob jung, ob alt, ob arm, ob reich – Orcus macht sie alle gleich.
- 4) Es fängt an zu regnen! Ich muß einen Unterschlupf finden.
- 5) Hinter euch! Die Leichenfledderer des Großwesirs!
- 6) Dhonas's dholas ort agus leat-sa! ... Ungl ... Ungl ... rablagurgl ...

Die Reliquien haben für die Helden auf den ersten Blick keinen ersichtlichen Nutzen. Aufgrund ihrer Fremdheit dürften sie auf den Basaren natürlich einiges erbringen, aber wer kann schon sagen wieviel. Die Gegenstände können mitgenommen oder zurückgelassen werden. Ihr Gesamtgewicht beträgt 500 Unzen.

Bereich H:

Allgemeine Informationen:

Ein 1 m breiter, 1,5 m hoher Gang führt 4 m nach Osten, bevor er vor einer Wand endet. Dort steht ein 0,75 m hoher, 2 m langer Sarkophag.

Spezielle Informationen:

Der schwere Steindeckel des Sarkophages ist verrutscht und gibt den Blick in das Innere frei.

Meisterinformationen:

Im Sarkophag liegt, halb von Staub bedeckt, eine silberne Kette (Wert: 50 Silbertaler) mit schwerem Anhänger: ein silberner Reif, in den ein Quadrat eingeschlossen ist. Der Meister würfelt aus, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Raum 6: Statuenraum

Allgemeine Informationen:

Ein 6 x 8 m großer Raum, in den im Norden und Osten Gänge münden. Die Westwand wird von drei kunstvoll gearbeiteten Steinstatuen dominiert, die auf würfelförmigen Sockeln stehen und auf diese Weise fast die Größe eines ausgewachsenen Menschen erreichen. Ansonsten ist der Raum leer.

Spezielle Informationen:

Die Statue an der Südwand stellt einen weisen alten Mann mit langen Haaren und langem Bart dar. Er hält die rechte Hand vor das Gesicht und starrt auf die leere Handfläche. An der Nordwand steht die Nachbildung eines Kriegers in voller Rüstung und Bewaffnung (Kettenhemd, Helm, Beinschienen, Speer, Schild, Kurzsword). Sein Antlitz drückt Tatkraft und Entschlossenheit aus. Aus der Mitte starrt ein häßlicher, gehörnter Steingötze die Helden mit weit aufgerissenem Maul an. Die Arme hat er fast bis vor seine Fratze erhoben, als wolle er sich mit beiden Händen Nahrung in den Rachen schaufeln.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden eine der drei Statuen berühren, geschieht folgendes:

Weisenstatue: Die Vorderseite des Standsockels klappt herunter und gibt eine Öffnung dahinter frei. In ihr befindet sich ein Zauberspiegel.

Götzenstatue: Vom Nordausgang des Raumes ertönt ein lautes Quietschen, dann rasselt ein eisernes Fallgitter herunter und versperrt den Rückweg auf den Gang, bei Bereich H, hinaus. Trotz aller Anstrengungen der Helden läßt sich das Gitter nicht bewegen, ihr Rückweg ist abgeschnitten.

Kriegerstatue: Die Vorderseite des Standsockels klappt nach vorn und gibt eine Öffnung dahinter frei. In ihr befindet sich ein Kraftgürtel.

Wenn die mittlere Statue berührt wurde und das Gitter gefallen ist, bleibt den Helden nur der östliche Ausgang aus diesem Raum.

Raum 7: Hallenvorraum

Allgemeine Informationen:

Ein quadratischer, 6 x 6 m großer Raum. Im Westen führt ein 2 m breiter Gang nach Raum 6. In der Mitte der Ostwand ist eine Tür. Im Nordosten ist der Raum offen. Hier führt ein 4 m breiter Gang nach Norden und mündet in eine große Halle. Zwei Meter davor biegt ein Seitengang nach Osten ab. Der Raum ist nur ganz spärlich beleuchtet.

Spezielle Informationen:

Wenn der erste Held Raum 7 betritt, löst er automatisch eine Druckplatte aus, die den Eingang von Raum 6, direkt neben Bereich H, durch ein Fallgitter verschließt (falls dies noch nicht zuvor geschehen ist).

Meisterinformationen:

Wenn sich alle Helden im Hallenvorraum befinden und ihr Rückzug durch das Fallgitter am Eingang von Raum 6 vereitelt ist, öffnet sich die Tür in der Ostwand des Hallenvorraums, und acht Räuber kommen hereingestürmt und greifen die Helden sofort an. Nachdem eine Runde gekämpft wurde, stoßen aus dem östlichen Seitengang zwischen Hallenvorraum und Raum 8, Bereich K, zwölf Mönche aus der Bruderschaft des Orcus. Es handelt sich dabei um einen Sektenführer (11. Stufe), 2 Sektenunterführer (5. Stufe) und neun Mönche (2. Stufe). Räuber und Mönche werden aus der Tabelle »Vom Meister gespielte Personen« ausgewählt. Die Helden müssen zu ihrem Schrecken erkennen, daß ein mächtiger Antizauber jegliche Magie unterbindet. Wenn sie sich nicht ergeben, kämpfen die Mönche und Räuber, so lange, bis die Helden überwunden und gefesselt sind.

Raum 8: Die Große Halle

Allgemeine Informationen:

Ein großer, knapp 20 x 20 m messender Felssaal mit einer mittleren Deckenhöhe von 20 m. Der Grundriß ist entfernt herzförmig. Der Saal hat nur einen einzigen Zugang, einen 4 m breiten Gang von Süden. An der Nordwand der Halle erhebt sich das etwa 14 m hohe Standbild eines gehörnten Götzen, das aus dem Fels herausgehauen scheint. Vor dem Standbild erhebt sich ein 6 m breites und 12 m hohes Holzpodest, auf das links und rechts Holztreppe hinaufführen. Das Holzpodest ist mit farbigen Tüchern und Teppichen

chen drapiert. Der Weg vom Eingang zum Podest wird beidseitig von einer Säulenreihe gesäumt. Dabei handelt es sich um kunstvolle Steinmetzarbeiten. Zu beiden Seiten sind es fünf Säulen. Der Fußboden besteht aus einem glänzend schwarzen Material, offenbar Obsidian, das den Eindruck grenzenloser Tiefe vermittelt, der besonders durch rote und gelbe Einsprengsel hervorgerufen wird.

Spezielle Informationen:

In der Felshalle sind etwa zwanzig mit Kutten gekleidete Personen und ein Dutzend Gestalten in Kaftanen anwesend. Vor der östlichen und westlichen Wand brennen Feuer in Kohlebecker, an den Säulen und vor dem Götzenstandbild erleuchten Fackeln gespenstisch die Szene. Zu beiden Seiten des Götzen hängen Tücher mit dem Symbol des gelben Kreises, in das ein blaues Quadrat einbeschrieben ist.

Die Helden werden vor das Holzpodest gebracht, und es folgt eine seltsame Zeremonie. Monotone Gesänge der Mönche wechseln mit pathetischen Ansprachen ihrer Führer. Dann wird ein Held gepackt, gefesselt auf das Podest gezerrt, losgebunden und in den weiten Rachen des Götzen gesteckt, in dem ein kaltes Feuer zu lodern scheint.

Meisterinformationen:

Unter dem nicht überhörbaren Beifall der Anwesenden werden die Helden, einer nach dem anderen, der alles verschlingenden Gottheit Orcus geopfert. Die Waffen der Helden und alle Gegenstände – auch gefundene – die sie bei sich tragen (außer Geld, Kleinodien und Reliquien aus Raum 5), werden ebenfalls in den Rachen der Gottheit geworfen. Das Opferfest zu Ehren Orcus' stellt immer einen Höhepunkt der Aktivitäten der Bruderschaft dar, denn nur selten kommen Beduinen oder Abenteuerlustige in das Bergkloster. Als Zeichen seiner besonderen Huldigung hatte der Sektenführer vor der Zeremonie eine kleine Metallscheibe hinter dem Ohr der Gottheit auf eine neue magische Zahl eingestellt, damit der Appetit des Allesverschlingenden dadurch neu entfacht würde.

Im Rachen des Standbildes befindet sich ein Transmittertor, das die *Mächtigen*, fremde Wesen von den Sternen, vor vielen Jahren erbaut haben. Der Transmitter in Orcus' Rachen hat 2 m Durchmesser und ist ein Sender/Empfänger. Durch ihn werden die Helden auf eine fremde Welt versetzt – Ras Tabor.

Kapitel 2

Auf dem Weltenbaum

Information für den Meister

Durch den Rachen der Gottheit Orcus gelangen die Helden auf eine fremde Welt, die von den dort lebenden Watabh *Ras Tabor* genannt wird. Ras Tabor ist einer der vielen Planeten, die vor Jahrhunderten von den *Mächtigen*, einer interstellaren Superzivilisation, besucht wurden. Wie in Aventurien errichteten sie auf allen diesen Planeten ihre Transmittertore, die ihnen die Reise von einer Welt zur anderen ohne Zeitverlust ermöglichten. Auf Ras Tabor gibt es eine biologische Besonderheit: die riesigen, über 500 m hoch werdenden Bäume. Auf einem solchen Riesenbaum haben die *Mächtigen* vor langer Zeit eine Transmitterempfangsstation eingerichtet, im Inneren des Baumes – in mehreren hundert Metern Höhe. Wenn die Helden aus dem Transmitter kommen, wissen sie natürlich nicht, wo sie sind. Erst nach einigen Erkundungen muß ihnen langsam klar werden, daß sie sich auf einer anderen Welt befinden. Der Meister sollte hier im Ausgeben von Informationen behutsam vorgehen und nicht mit der Tür ins Haus fallen. Das Spiel verliert an Spannung, wenn die Spieler zu früh wissen, wo sich ihre Helden aufhalten.

Der wichtigste Punkt, auf den die Spieler hinarbeiten sollten, ist natürlich die Rückkehr nach Aventurien. Über die Transmitterstation auf dem Baum ist das unmöglich, daher müssen sie nach einem anderen Weltentor Ausschau halten. Sie müssen irgendwie von dem Riesenbaum herunter und auf ebener Erde weitersuchen. Von dem Baum herunterzuklettern und dabei Informationen zu sammeln, das ist die Aufgabe der Helden in diesem mittleren Teil des Abenteuers.

Aber das ist leichter gesagt als getan. Der Riesenbaum ist Heimat einer Vielzahl fremder Wesen und Monster, die den Helden gefährlich werden. Auf dem Baum gibt es keine Räume, sondern »Begegnungsstätten«. Schätze gibt es auch nicht, dafür jedoch reichlich Fallen und Zufallsbegegnungen. Auf ihrem Weg nach unten ist es den Helden freigestellt, sich zu trennen (der Meister sollte in diesem Fall die einzelnen Gruppen geson-

dert behandeln), aber bekanntlich hat eine größere Gruppe Vorteile im Kampf.

Die Kletterei auf dem Riesenbaum erfordert eine ganze Menge Mut, und so manchem tapferen Recken kann bei diesen Höhen schwindelig werden. Um dem Rechnung zu tragen, gilt folgende Sonderregel für das Klettern auf Riesenbäumen:

An manchen Stellen sind GE- oder MU-Proben erforderlich. Für jede nicht bestandene GE- oder MU-Probe muß der jeweilige Held 2 Punkte von seinem MU-Wert abziehen (auf dem Boden bekommt er die verlorenen Punkte wieder zurück).

a) Sinkt sein MU-Wert auf die Hälfte des ursprünglichen Wertes, gilt der Held als demoralisiert. Das heißt, er kann nur noch mit halber Kraft kämpfen, solange er sich auf dem Baum befindet, und er erleidet einen permanenten CH-Verlust von 3 Punkten.

Jeder Held, dessen MU-Wert auf die Hälfte gefallen ist, sollte schnellstmöglich einen der Rastplätze aufsuchen, dort pausieren und seine Werte so wieder erhöhen.

b) Sinkt sein MU-Wert auf Null, so kann der Held nicht mehr kämpfen. Er erleidet einen permanenten CH-Abzug von 5 Punkten. Der Held kann sich alleine nicht mehr sicher bewegen. Er muß deshalb ständig an zwei andere Helden angeseilt sein, die durch diese Behinderung einen Abzug von 1 Punkt auf ihre AT-, PA- und GE-Werte erleiden.

Beim Klettern an Lianen und Strickleitern besteht bei Überlastung die Gefahr, daß diese reißen. Sollten die Helden die eindringlichen Warnungen des Meisters unvorsichtigerweise mißachten, so kann der Meister die Helden abstürzen lassen – das Seil bzw. die Strickleiter reißt dann tatsächlich.

Der Meister würfelt (W6) das Ergebnis für jeden abgestürzten Helden aus:

1 stürzt sich zu Tode

2–6 stürzt auf den nächstunteren Ast + SP

Bei 2–6 werden die Schadenspunkte mit dem W6 ermittelt.

Rüstungen hindern natürlich auch beim Klettern.
Daher:
RS 3 = GE-Wert -1; RS 4 = GE-Wert -2; usw.

Zur Orientierung auf dem Baum sind manchmal statt Himmelsrichtungen Gradzahlen angegeben:

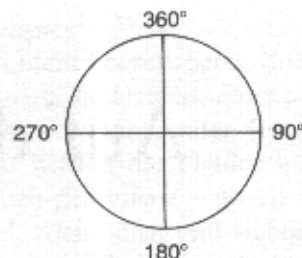


Tabelle 2: Zufallsbegegnungen

Würfel	Monster	Anzahl	Werte
1	Baumwürger	1	MU 10, LE 30, RS 2, AT 10, PA 0, TP 1W, MK 15
2	Schnabeltorks	1-6	MU 9, LE 6, RS 0, AT 9, PA 0, TP 1W + 1, MK 5
3	Gangnager	1-6	MU 8, LE 5, RS 1, AT 8, PA 0, SP 1W-1, MK 4
4	Baumchamäleon	1	MU 7, LE 25, RS 3, AT 12, PA 0, TP 1W + 1/1W, MK 10
5	Pflanzenspinne	1-6	MU -, LE 8, RS 0, AT 0, PA 0, SP 1W, MK 5
6	Sadur	1	MU 12, LE 30, RS 1, AT 10, PA 0, TP 1W + 4/1W + 2, MK 25

Erläuterungen siehe Tabelle 1, Seite 11.

Beschreibung der Kletterrouten und Begegnungsstätten Pläne 2, 3 und 4

9. Empfangsstation

Allgemeine Informationen:

Ein beleuchteter, 4 × 4 m großer Raum, der 3 m hoch ist. Alle Wände, der Boden und die Decke sind aus Holz. Ein Großteil des Raumes wird von Metallkonstruktionen eingenommen. Eine schmale Wendeltreppe im Holz führt nach oben, offensichtlich der einzige Ausgang des Raumes.

Spezielle Informationen:

Mitten im Raum, umgeben von Metallkonsolen, befindet sich eine leuchtende, irisierende Scheibe von 2 m Durchmesser im Boden.

Meisterinformationen:

Bei diesem Ort handelt es sich um eine Transmitterempfangsstation. Die leuchtende Scheibe ist das Transmitterempfangsfeld. Der Transmitter funktioniert nur in eine Richtung. Es ist also völ-

lig unmöglich, daß die Helden diesen Raum wieder über den Transmitter verlassen, obwohl sie die Scheibe betreten können. Auch eine eingehende Untersuchung der fremdartigen Geräte führt zu keinerlei Erkenntnissen. Es gibt nur einen Weg aus diesem Raum hinaus, und der führt über die Treppe nach oben. Es ist ein beschwerlicher Aufstieg durch einen engen, dunklen Schacht. Die Treppe führt spiralförmig im Stamm des Baumes nach oben. Etwa 50 m höher mündet der Schacht ins Freie.

10. Obere Plattform

Allgemeine Informationen:

Die Helden treten aus einer mannsgroßen Öffnung im Holz ins Freie und stehen auf einem soliden Untergrund aus Holzstämmchen, die fest miteinander verbunden sind. Um sie herum ist ein grünes Blättermeer, in dem der Wind rauscht.



Spezielle Informationen:

Die Holzplattform, auf der die Helden stehen, ist rund um einen Baumstamm gebaut, der hier etwa 15 m Umfang, also ca. 5 m Durchmesser, hat. Laub und Zweige um die Plattform sind sehr dicht. Wenn die Helden sich zum Rand der Plattform begeben und hinabschauen, können sie unter Schrecken erkennen, daß sie sich hoch auf einem riesigen Baum befinden. Einem stets mächtiger werdenden Stamm unter ihnen entspringen riesige Äste, die ihrerseits schon großen Bäumen ähneln.

Meisterinformationen:

Auf dieser Plattform besteht eine 50%-Chance einer Zufallsbegegnung. Der Meister würfelt aus, ob es zu einer solchen kommt (1–3 auf W6) und konsultiert die Tabelle 2 der Zufallsbegegnungen (Seite 22), um festzustellen, wer oder was den Helden begegnet.

Wenn die Helden diese Plattform verlassen wollen, haben sie drei Möglichkeiten. Direkt am Stamm, neben dem Einstieg zum Transmitter-

raum (bei 360°), führt eine Holzleiter weiter nach oben (Route I). 120° vom Einstieg entfernt, also etwa 5 m um den Stamm herum, befindet sich eine Luke in der Plattform, die von einer Falltür verdeckt wird. Hier beginnt der Abstieg: Route II, eine »Strickleiter« aus lianenartigen Schlingpflanzen, die einen wenn auch sicheren, so doch schwankenden Eindruck macht. Etwa bei 240° ist eine schmale Aussparung in der Plattform. Hier führt eine aus Holz gezimmerte, stabil aussehende Leiter nach unten. Abstieg: Route III. Alle drei Routen sind wegen des dichten Pflanzenwuchses nur etwa 10 m weit einzusehen. Egal, in welche Richtung die Helden nun weiter vordringen, sie tun gut daran, sich anzuseilen. Wenn die in ihrer Ausrüstung enthaltenen Stricke dazu nicht ausreichen, kann der Meister gestatten, daß die Helden sich mit Ranken behelfen, die allerdings nicht sonderlich stark belastet werden können. Wenn die Helden höherklettern, folgt nun Route I, wenn sie sich an den Abstieg machen wollen, Route II (Seite 26) oder III (Seite 29).



Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Der Aufstieg führt zunächst über eine gezimmerte Leiter, die sich zusehends verjüngt. Um die Helden rauscht dichtes, sich im Wind bewegendes Ast- und Blattwerk. Schlingpflanzen verbinden einzelne Äste und treiben exotisch schöne Blüten in Weiß und Blau, die von kleinen Vögeln und Insekten umschwirrt werden.

Spezielle Informationen:

Nach etwa 15 m endet die Holzleiter auf einem Seitenast, der nahe am Stamm etwa 1,5 m durchmisst.

Vor dort führt der Weg über eine Strickleiter weiter, zu einem 10 m höher gelegenen Ast empor.

Meisterinformationen:

Wer auf der Strickleiter nach oben klettern will, dem muß eine GE-Probe gelingen. Diese Strickleiter ist nur begrenzt belastbar. Wenn drei Personen gleichzeitig auf ihr sind, fängt sie bedrohlich an zu knacken. Nun muß in kürzester Zeit das Gewicht verringert werden, sonst reißen die trockenen Lianen. Die Zeitspanne bleibt dem Meister überlassen, der den Helden aber eine gute Chance einräumen sollte. Der Meister sollte auf die Absturzgefahr eindringlich hinweisen.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Danach schließt sich eine weitere Lianerstrickleiter an, die ebenfalls etwa 10 m lang ist und an einer kleinen, hölzernen Plattform endet. Die Äste sind hier lichter, Ranken und Schmarotzerpflanzen seltener, wenngleich man auch hier noch keinen Ausblick auf die Umgebung hat.

Meisterinformationen:

Für diese Strickleiter gilt in punkto Belastbarkeit dasselbe wie für die eben passierte Leiter, auch wenn die Helden kaum so dumm sein werden, sich mit zu vielen Personen gleichzeitig auf sie zu begeben.

11: Aussichtsposten

Allgemeine Informationen:

Durch eine enge Luke steigt man auf eine kleine qua-

dratische Holzplattform von 3 m Kantenlänge. Der Baumstamm hat hier nur noch einen guten Meter Durchmesser, der Gipfel des Baumes liegt lediglich etwa 20 Meter über den Helden. Am Stamm sind mehrere hölzerne Sitzgelegenheiten und Behälter. Mehrere dicke Äste, die oberhalb der Plattform aus dem Stamm wuchsen, sind abgesägt.

Spezielle Informationen:

Die Helden haben einen fast unbeschränkten Ausblick über eine fremde Welt. Die Wolken sind beträchtlich nähergekommen, und in einiger Entfernung lassen sich ungeheuer große Bäume erkennen. Auf dem weit entfernten Erdboden wechseln sich sanfte Hügel und dichte Wälder ab. Ein Fluß schlängelt sich durch eine Wiesenlandschaft und mündet in einem See. Nicht weit davon beginnen die Hügel in ein bergigeres Gelände überzugehen. Der Blick steil nach unten wird durch die mächtigen Äste des Baumes verdeckt.

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich auf einem Aussichtsposten, der früher häufig, heute aber nur noch selten von den Watabh benutzt wird, um von hier die Umgebung zu beobachten. Während die Helden von dem erstaunlichen Ausblick gebannt sind, werden sie von 1–6 Riesenfliegen (Anzahl auswürfeln) angegriffen.

Die Werte der Riesenfliege:

MUT:	9	ATTACK:	9
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	3 (Gift)

Monsterklasse: 5

Gelingt einer Riesenfliege ein Angriff (Attacke gelungen, Parade des Helden mißlungen), so rollt der Meister den W6. Bei 1–4 wird der Held gestochen (bei RS 0 wird der Held immer gestochen). Jeder Stich ruft 3 Schadenspunkte hervor. Das Opfer bekommt Schwindelgefühle, die die Geschicklichkeit um 2 Punkte pro Stich reduzieren. Die Schwindelgefühle vergehen aber schnell wieder – pro Spielrunde erhält das Opfer einen Geschicklichkeitspunkt zurück.

Falls jemand von den Fliegen gestochen wird und trotz der Schwindelgefühle den Rückweg nach unten antritt, bevor die Wirkung verflogen ist, besteht pro reduziertem Geschicklichkeitspunkt eine Chance von 10% (1–2 auf W20), daß er abstürzt, wenn er

nicht angeseilt ist. Eine Untersuchung des Aussichts-
postens fördert nur ein unterarmlanges Rohr und ei-
nen kleinen Lederbeutel (leer) zutage. Ansonsten ist
hier nichts Besonderes. Nach oben geht es nicht

mehr weiter. Es bleibt nur der Weg zurück nach
unten. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für
den Aufstieg.

Route II

Bereich 10a

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Durch eine 1 m² große Luke mit Falltür beginnt der
Abstieg. Zu sehen ist eine Strickleiter aus Lianen, die
im grünen Blätterdschungel unter der Plattform ver-
schwindet.

Spezielle Informationen:

Diese Rankenstrickleiter macht einen stabilen Ein-
druck. Sie hängt jedoch über mehrere Meter frei in
der Luft und führt leicht vom Stamm weg.

Meisterinformationen:

Die Strickleiter ist 12 m lang und endet auf einem
Ast, der mehreren Personen gute Standfläche bie-
tet. Wer über die Strickleiter hinabsteigen will,
dem muß eine GE-Probe gelingen. Gelingt die
Probe nicht, verringert sich sein MU-Wert um 2
Punkte. Jeder Spieler kann mehrere Proben versu-
chen. Detaillierte Informationen hierzu auf Sei-
te 21 (Information für den Meister).

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Unter dem Ast war früher eine weitere Strickleiter,
von der jetzt aber nur noch Reste zu sehen sind.

Spezielle Informationen:

In der Abstiegsroute klafft eine Lücke von gut 5 Me-
tern.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden weiter auf dieser Route abstei-
gen wollen, müssen sie sich aus eigenen Mitteln
behelfen. Strickleitern (5 m) oder Stricke (10 m),
aber auch 10 Kletterhaken, die ein angeseilter
Held in den Stamm schlägt, können diese Strecke
überbrücken. Notwendige Proben:
eigene Strickleiter: GE +1;
Strick: GE +2;
Kletterhaken: GE.

Abschnitt 3

Allgemeine Informationen:

Am Stamm führt von hier eine gezimmerte Holzlei-
ter nach unten.

Spezielle Informationen:

Die Leiter ist sehr stabil und sieht vertrauenswürdig
aus.

Meisterinformationen:

Die Leiter ist 13 m lang und bietet einen völlig
gefahrlosen Abstieg auf einen größeren Ast (3 m
Durchmesser), der sich nicht weit vom Stamm
mehrfach gabelt. Höhenunterschied im Gesamt-
Bereich 10a: 30 Meter.

12: Die Nester der Schnabeltorks

Allgemeine Informationen:

Der untere Teil der Leiter ist hier von buntblühenden
Ranken umschlungen. Selbst in Stammesnähe wach-
sen bunte Blüten, die meist zu Schmarotzerpflanzen
gehören, die dem Baum Säfte entziehen. Etwas wei-
ter draußen auf dem Ast scheint das Blütenmeer
noch dichter zu sein.

Spezielle Informationen:

Am Stamm führt der Weg nicht weiter nach unten,
und die Helden sind gezwungen, dem Ast zu folgen,
der sich nach 20 m mehrfach verzweigt. Dort befin-
det sich eine knorrige Astgabelung, wo mehrere 2 m
starke Äste entspringen. Auswüchse und teils mit
Wasser gefüllte Löcher prägen hier das Aussehen des
Baums.

Meisterinformationen:

Eine nähere Untersuchung der Umgebung ergibt,
daß sich dort eine Kolonie Vogelnester in Baum-
löchern und Astgabeln befindet. Hier nisten 2–12
(Anzahl auswürfeln) Exemplare der bunten
Schnabeltorks, die empört aufflattern und ihre Ei-
er (4 pro Paar) mit ihren kräftigen Schnäbeln ver-
teidigen. Sie stürzen sich auf die Helden, die sich



wegen ihrer eingeschränkten Bewegungsfähigkeit nicht richtig verteidigen können und einen Abzug von -2 auf ihre Parade-Werte hinnehmen müssen. Wenn sie die Hälfte der Schnabeltorks überwunden haben, fliegt der Rest mit wütendem Geräusch davon.

Die Werte der Schnabeltorks:

MUT:	9	ATTACK:	9
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+1
Monsterklasse: 5			

Anmerkung: Es gibt natürlich auch andere Möglichkeiten, mit Tieren fertig zu werden, als mit roher Waffengewalt. Lärm, Licht und Feuer sind für wild lebende Tiere durchaus ungewohnt und es besteht eine gute Chance, damit diese Tiere zu vertreiben. Die letztendliche Entscheidung, ob z. B. die Schnabeltorks flüchten, wenn die Helden mit ihren Schwertern auf die Schilde trommeln, bleibt dem Meister überlassen.

Die Helden sollten allerdings von allein auf solche Abwehrmaßnahmen kommen.

Bereich 12a

Allgemeine Informationen:

Hinter der knorrigen Astgabelung, dem Nistbereich dieser aggressiven Vögel, führt ein schmaler Steg zu einem fast senkrecht wachsenden, an dieser Stelle etwa 2 m dicken Ast hinüber.

Spezielle Informationen:

Dieser Ast ist dicht mit anderen, kleineren Ästen bewachsen, so daß ein Abstieg über ihn ohne Hilfsmittel sehr leicht erscheint.

Meisterinformationen:

Tatsächlich gestaltet sich der Abstieg über annähernd 40 m völlig unproblematisch. Er erfordert nicht einen einzigen Kletterhaken oder den Einsatz von Strickleitern. Nur stellenweise ist das Astgewirr so dicht, daß sich die Helden mit dem Schwert oder Beil ihren Weg bahnen müssen.

13: Das Jagdrevier der Pflanzenspinnen

Allgemeine Informationen:

Die Helden befinden sich auf einem großen Seitenast

des Baumes, dessen Stamm von hier aus nicht zu sehen ist. In etwa 1,5 m Höhe ist eine große pfeilförmige Kerbe in den senkrechten Ast gehauen, an dem die Helden hinunterklettern. Die pfeilförmige Kerbe zeigt auf dem Seitenast nach außen.

Spezielle Informationen:

Ein Vorankommen in Richtung Stamm scheint relativ beschwerlich und wegen einer Vielzahl abgestorbener kleiner Äste, die den Füßen keinen sicheren Halt bieten, auch gefährlich. Der Weg auf dem Seitenast nach außen scheint hingegen relativ sicher. Der Seitenast ist hier noch gut 4 m dick und leicht zu begehen. Er ist mit Moos und Flechten bewachsen, die hier und dort dicke Polster bilden, auf denen winzige violette Blumen wachsen. Senkrechte, armdicke Schößlinge sprießen im Abstand von 1–2 m aus dem Ast, der sich wenige Meter weiter in zwei horizontal verlaufende Unteräste gabelt. Wegen des dichten Blätterdaches ist es hier ziemlich dunkel.

Meisterinformationen:

Wenn die ersten Helden sich der Gabelung nähern, werden sie von einer Pflanzenspinne angegriffen. Diese fleischfressende Pflanze hat ihr Domizil in einem Astgewirr etwa 8 m über diesem Seitenast. Sie hat in den Helden Beute erkannt und läßt sich an ihrem Gewebefaden blitzschnell auf sie herab. Bei 1–5 auf W6 wird der vorderste Held überrascht; er kann den Angriff nicht parieren. Der Meister würfelt aus (1–3 auf W6), ob sich weitere 1–6 Pflanzenspinnen in der Nähe befinden und auf die Helden abseilen. Für diese Kreaturen ist das Überraschungsmoment und damit der erste Angriff freilich dahin.

Die Werte der Pflanzenspinnen:

MUT:	–	ATTACK:	–
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	–
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	Schadenspunkte:	1W/Kampf- runde
Monsterklasse: 5			

Sollten die Helden allerdings den Weg zum Stamm hin einschlagen, so muß jeder Held für jeden zurückgelegten Meter eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, die von Meter zu Meter schwieriger wird. Nach einem Meter GE; nach zwei Metern GE+1; nach drei Metern GE+2; usw. Das wird die Helden bald zur Umkehr bewegen.

Bereich 13a:

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Eingebettet in die große Astgabel und in ihr verankert ist ein langer, geschälter Kletterbaum; ein Stämmchen, in das zu beiden Seiten 20 Zentimeter lange Holzpflocke eingelassen sind, an denen man bequem nach unten klettern kann.

Spezielle Informationen:

Der Kletterbaum macht einen sicheren Eindruck.

Meisterinformationen:

Auf dem 10 m langen Kletterbaum kann der Weg problemlos nach unten, auf den nächsten Ast, fortgesetzt werden; es sind keine GE-Proben notwendig.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Danach ist der Abstieg nur über eine Strickleiter aus trockenen Lianen fortzusetzen, die an einem Aststumpf aufgehängt ist.

Spezielle Informationen:

Parallel zur Strickleiter verlaufen mehrere Lianen, so daß eigentlich für doppelten Halt gesorgt wäre.

Meisterinformationen:

Auf der etwa 10 m langen Strickleiter können maximal zwei Personen gleichzeitig sein, sind drei darauf, verrät sie durch ein Knacken, daß sie diese Last nicht aushalten wird. Wenn die Helden sie schnell entlasten, können sie sich jederzeit retten. Für diese Strickleiter ist eine GE-Probe notwendig.

Danach führt der Weg zurück zum Stamm. Als die Helden auf einem Seitenast durch ein Gewirr von Ästen kommen, lösen sich durch die Erschütterung mehrere Springschmarotzer. Der Meister würfelt mit W20 aus, wie viele dieser gefährlichen Dornenpflanzen reif sind. Dann würfelt er noch einmal mit W20, wieviel Prozent (1,2 = 10%, 3,4 = 20% usw.) der reifen, springenden Schmarotzer die Helden treffen. Die treffenden Springschmarotzer (Anzahl aufrunden) werden gleichmäßig auf die Helden verteilt, sie verursachen 1W TP.

Abschnitt 3

Allgemeine Informationen:

Am Stamm führt der Weg über eine feste Holzleiter nach unten.

Spezielle Informationen:

Weiter unten ist eine größere Plattform zu erkennen.

Meisterinformationen:

Problemloser Abstieg über die Holzleiter, die etwa 10 m nach unten führt.

Die Leiter endet auf der Plattform.

Höhenunterschied im Gesamt-Bereich 13a: 30 Meter.

Weiter mit 16, Seite 31.

Route III

Bereich 10b:

Allgemeine Informationen:

Der Abstieg auf dieser Route beginnt über eine stabil gezimmerte Holzleiter und setzt sich dann am Stamm entlang fort, wo viele kleine Äste – junge Triebe –, die in kurzen Abständen dem Stamm entsprossen, einen bequemen Abstieg ermöglichen.

Spezielle Informationen:

Sehr angenehmer Abstieg über die jungen Äste, die über eine lederartige Rinde verfügen, die für sicheren Griff und Tritt sorgt.

Meisterinformationen:

Auf diesem 35 m langen Teilstück gibt es keine Probleme für die Kletternden. Es sind keine Proben nötig.

14: Die Baumlöcher der Gangnager

Allgemeine Informationen:

Die Helden stehen auf einem Seitenast des Stammes (3 m Durchmesser), auf dem eine pfeilförmige Kerbe nach außen zeigt. Wenn sie diesem Zeichen folgen (ein anderer Weg ist wegen dicht stehender Äste unmöglich), erreichen sie nach 20 m einen kleinen Steg, der zu einem parallel, aber entgegengesetzt wachsenden Ast führt, der gut 2 m Durchmesser besitzt. Dieser führt zu einem fast senkrecht nach unten verlaufenden dickeren Ast (3 m), der viele seltsame Löcher aufweist.

Spezielle Informationen:

Die Löcher sind rund oder oval, und es wird schnell klar, daß sie die Eingänge zu dem Bau von Nagetieren sein müssen.

Meisterinformationen:

Die Helden haben den Bau von 2–12 Gangnagern (Anzahl auswürfeln) vor sich. Die Gangnager sind

eine Mischung aus Biber und Eichhörnchen und sehr flinke Kletterer. Sie sind zwar relativ scheu, beißen aber sofort zu, wenn die Helden über die Löcher absteigen.

Die Werte der Gangnager:

MUT:	8	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	5	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	Schadenspunkte:	1W-1
Monsterklasse: 4			

Bei einer gelungenen Attacke fügen die Gangnager einem Gegner in jedem Fall 1W-1 Schadenspunkte zu. Wenn aber mehr als die Hälfte ihrer Sippschaft verletzt ist, flüchten sie tief ins Innere ihres Baues. Die Gangnager können auch durch Lärm vertrieben werden.

Bereich 14a

Allgemeine Informationen:

Der Bau der Gangnager bietet auf dem senkrecht wachsenden Ast eine gute Abstiegsmöglichkeit, da die Löcher einen natürlichen Halt für Hand und Fuß darstellen.

Spezielle Informationen:

Nach 5 m ist das Ende des Baues erreicht, und es folgt eine gefährlichere Wegstrecke, bei der die Erbauer dieser Kletterroute nur wenig Sorgfalt walten ließen. In den Stamm sind in weiten Abständen Holzpflöcke eingeschlagen. Sie dienen jedoch nur als Handgriffe und bieten zusätzlichen Halt zu den vielen Kerben im Stamm, über die der Abstieg erfolgen muß.

Meisterinformationen:

Glücklicherweise wächst dieser Ast nicht ganz senkrecht, sonst wäre die Kletterei hier absolut lebensgefährlich. Eine sehr gefährliche Stelle kommt jedoch nach ungefähr 10 m, wo auf einer

Strecke von 5 m die Pflöcke fehlen. Hier müssen sich die Helden mit eigenen Strickleitern oder Stricken behelfen. Danach geht es weiter wie gehabt, und zwar nochmals über 15 m. Die Kletterei über die Kerben erfordert eine GE-Probe +1 (zweimal fällig, da 2 Streckenteile); die eigene Strickleiter eine GE-Probe +1 und der Abstieg an mitgebrachten Stricken eine GE-Probe +2. Die Helden können erst aufatmen, als der Steigungswinkel des Astes immer mehr abflacht. Höhenunterschied im Gesamt-Bereich 14a: 35 Meter.

15: Lange Zungen

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt die Helden zurück in Richtung Stamm. Ast- und Blattwuchs sind hier üppig. Das grüne Blättermeer wird jedoch durch viele bunte Blüten aufgelockert. Insekten schwirren durch die Luft, fremdartige bunte Vögel flattern vorüber, manchmal ist ein heiseres Krächzen zu hören.

Spezielle Informationen:

Durch das Blattwerk kann der vorderste Kletterer schon in 20 m Entfernung den Stamm ausmachen. Vor ihm zweigen mehrere Äste von dem Hauptast ab, auf dem die Gruppe sich befindet. Im Astwerk voraus zeigen sich braungrüne Ausbuchtungen.

Meisterinformationen:

Der Meister läßt den vordersten Helden jeweils eine KL- und GE-Probe +3 durchführen. Wenn sie gelingt, erkennt er ein Baumchamäleon, wenn nicht, greift das Chamäleon überraschend an, indem es seine 3 m lange Zunge vorschnellen läßt. Bei 1-2 auf W6 trifft sie auf nackte Haut und verursacht durch den ätzenden Speichel 1W Schadenspunkte. Die Ätzwirkung tritt auch in den nächsten Runden noch auf (s. Monsterbeschreibung), wenn der Speichel nicht sofort abgewaschen wird. Nach der ersten Kampfunde greift ein zweites Tier, wohl der Partner des ersten, überraschend in den Kampf ein.

Die Werte der Baumchamäleons:

MUT:	7	ATTACK:	12
LEBENS-		PARADE:	0
ENERGIE:	25	TREFFER-	
RÜSTUNGS-		PUNKTE:	1W+1 (Biß)
SCHUTZ:	3	Schadens-	
		punkte:	1W (Zunge und Speichel)

Monsterklasse: 10

Wenn die Baumchamäleons zusammen mehr als 15 Lebenspunkte verloren haben, ziehen sie sich ins dichtere Blattwerk zurück.

Bereich 15a:

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Weiter geht es nach unten über eine Holzleiter, die fest mit dem großen Ast verbunden ist, auf dem die Helden sich befinden.

Spezielle Informationen:

Die Leiter verschwindet zwischen großkelchigen Blumen einige Meter unter den Helden.

Meisterinformationen:

Der Abstieg über die Leiter (insgesamt ca. 10 m) ist sehr sicher und kann problemlos vorgenommen werden. Die gelben Blüten der großkelchigen Blumen sind jedoch gefährlich. Die Helden berühren beim Abstieg unweigerlich die Blütenblätter dieser Pflanzen und setzen einen schwarzen Pollenstaub frei, den sie einatmen. Bei den Pflanzen handelt es sich um Traumblüten, deren Blütenstaub Halluzinationen hervorruft, wenn er eingeatmet wird. Der Meister würfelt mit W20 die Prozentzahl der Betroffenen aus (1,2 = 10%, 3,4 = 20%, usw. bis 19,20 = 100%), wobei stets aufgerundet wird. Jeder betroffene Held hat zuviel Blütenstaub eingeatmet, was eine besondere Wirkung auf ihn hat. Der Meister würfelt für jeden Betroffenen mit W6 den Effekt aus:

- 1 Greift den nächststehenden Helden an (kämpft 5 Runden oder bis er verletzt ist).
- 2 Versinkt 10 Spielrunden in Träume.
- 3 Klettert 50 m in verkehrte Richtung.
- 4 MU wird 10 Spielrunden lang um 2 Punkte gesteigert.
- 5 Selbstverstümmelungsversuch: 1-6 TP.
- 6 KK wird 10 Spielrunden lang um 3 Punkte gesteigert.

Nach spätestens 10 Spielrunden ist jeglicher Effekt des Blütenstaubs verflogen, und die Helden können ihren Abstieg fortsetzen. Die Leiter endet auf einem breiten Ast.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Eine zweite Holzleiter, die fest mit einem Seitenast



verbunden ist, führt weiter nach unten. Sie sieht aus wie die eben passierte Leiter.

Spezielle Informationen:

Die Leiter trifft weiter unten auf einen relativ kleinen Seitenast.

Meisterinformationen:

■ Problemloser Abstieg über 10 m.

Abschnitt 3

Allgemeine Informationen:

Von dem relativ dünnen, nur 1,5 m durchmessenden Seitenast geht es über eine Strickleiter, die über einem Aststumpf hängt und frei schwingt, weiter nach unten.

Spezielle Informationen:

Eine schwankende Angelegenheit.

Meisterinformationen:

■ GE-Probe für den Abstieg nötig. Unter der 10 m langen Strickleiter läßt sich eine größere Plattform erkennen, auf der die Helden landen. Höhenunterschied im Gesamt-Bereich 15a: 30 Meter.

16: Räuber der luftigen Höhen

Allgemeine Informationen:

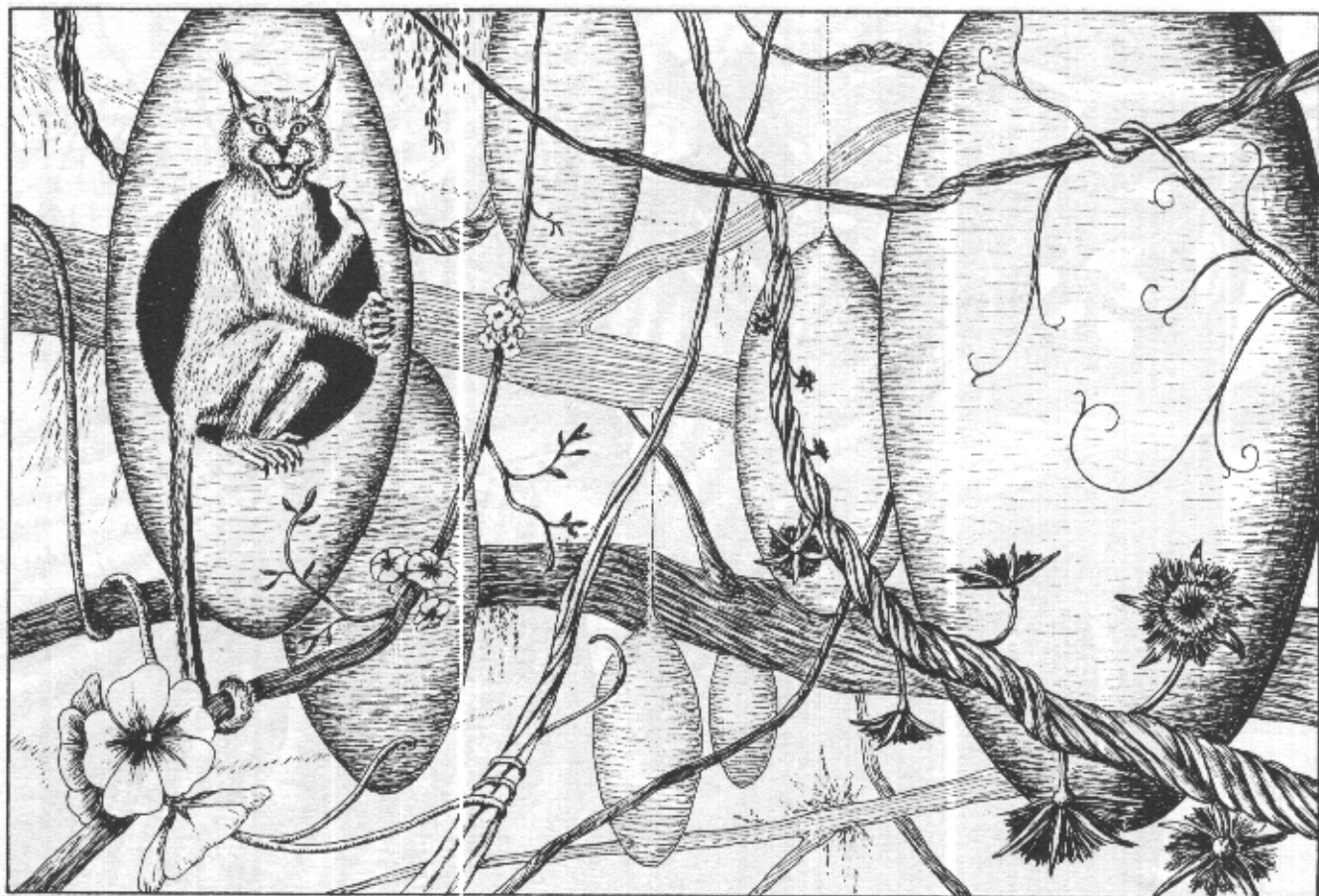
Auf starken Ästen ruht eine Plattform, die aus aneinandergefügt Baumstämmchen besteht, die strahlenförmig um den Stamm angeordnet sind. Dieser Bereich beeindruckt durch seine üppige Vegetation und bietet sich für eine Übernachtung an.

Spezielle Informationen:

Überall ranken sich Lianen, ergießen sich Blütenkaskaden, haben sich Schmarotzerpilze, Pfahlmuscheln ähnlich, an Stamm und Ästen festgefressen. Die Plattform ist ungefähr 8 m breit und läuft rund um den Stamm, der in dieser Höhe etwa 15 m durchmißt (Umfang ca. 45 m). Bei 90° wächst ein mächtiger, etwa 10 m durchmessender Ast aus dem Stamm. Er ist stark mit Lianen behangen. Auf ihm sind in 40 m Entfernung große, eiförmige Gebilde auszumachen.

Meisterinformationen:

■ Bei diesen Gebilden handelt es sich um die Behausungen der Kiri-Kiri, einer halbintelligenten Raubaffenart, deren Horde auf diesem Ast lebt. Die Behausungen ähneln Kokons, die frei im Lia-



nen- und Astgewirr aufgehängt und für Gegner nicht gut zugänglich sind. Ein Kokon bietet Platz für einen Kiri-Kiri. Die Siedlung der Kiri-Kiris besteht aus zehn Kokons; es sind aber nur 1-6 Kiri-Kiri (Anzahl auswürfeln) anwesend – der Rest ist auf Nahrungssuche. Wenn die Helden sich dem Lager nähern, greifen diese Kiri-Kiri an.

Die Werte der Kiri-Kiri:

MUT:	10	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2
Monsterklasse: 7			

Da diese Raubaffen sehr flink sind, müssen ihre Gegner 2 Punkte von ihrem Attackewert abzie-

hen. Auch wenn sich die Helden nicht dem Lager nähern, auf der Plattform greifen auf jeden Fall vier Raubaffen an. Die Kiri-Kiri geben den Kampf auf, wenn sie auf die Hälfte dezimiert sind. Durch Eier der Schnabeltorks (mindestens 5), die sie über alles lieben, lassen sie sich besänftigen.

Der Abstieg von dieser Plattform (16) läßt drei Möglichkeiten offen:

Route IV: Luke am Rand der Plattform bei 120°; Lianenstrickleiter.

Route V: Loch in Plattform bei 240° und Kletterliane mit Verdickungen. Weiter Seite 35.

Route VI: Luke in Plattform und feste Leiter im Stamm bei 180°. Weiter Seite 38.

Route IV

Bereich 16a:

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Eine Lianenstrickleiter führt vom Rand der Platt-

form senkrecht nach unten und verschwindet in dichtem Geäst.

Spezielle Informationen:

Nach 20 m endet sie auf einem Ast. Der Weg führt

auf diesem weiter hinaus bis zu einer Astkrone. Hier wachsen eine ganze Reihe kugelförmiger, bläulich-brauner Pilze.

Meisterinformationen:

Für die Strickleiter ist eine GE-Probe nötig. Die Pilze sind Sporenfungi. Einige sind im Moment leider reif und platzen (durch die von den Helden verursachte Erschütterung), wobei sie bräunliche Sporenwolken freisetzen, die die Eigenschaften der Helden beeinflussen. Der Meister würfelt mit W 20 die Prozentzahl der betroffenen Helden aus (1,2 = 10%, 3,4 = 20% usw.) und rundet nötigenfalls auf. Danach stellt er mit W 6 bei jedem Betroffenen, der die Sporen einatmet, die Wirkung fest. Der Betroffene verliert bei:

1: 2 LP; 2: 1-3 GE; 3: 1-3 MU; 4: 1-2 KL; 5: 1-2 KK; 6: 1 CH. Die Wirkung hält so lange an, bis die Helden den Baum verlassen haben.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Aus der Astkrone geht es über eine feste Leiter weiter nach unten.

Spezielle Informationen:

Über drei an Ästen fest angebrachten Leitern werden 20 m zurückgelegt.

Meisterinformationen:

Der Abstieg bereitet keine Schwierigkeiten. Die Gruppe kommt auf einem mächtigen, 8 m starken Ast an. Der Höhenunterschied im Gesamtbereich 16a: 40 Meter.

17: Der gestreifte Tod

Allgemeine Informationen:

Aus diesem Ast wachsen viele andere Äste in verschiedenen Winkeln, das Blattwerk ist jedoch licht, und man kann relativ weit sehen.

Spezielle Informationen:

Hier markieren pfeilförmige Kerben den Abstieg; sie führen vom Stamm weg. Nach etlichen Metern sehen die Helden plötzlich eine große Katze mit längsgestreiftem, braunorangenem Fell. Das Tier hat spitze Ohren, drei Augen und zwei Reihen langer, scharfer Zähne. Es ist mehr als 2 m lang und zum Sprung geduckt.



Meisterinformationen:

Vor den Helden kauert ein Sadur, vielleicht das gefährlichste Raubtier des Baumes. Er spannt seine Muskeln und springt.

Die Werte des Sadur:

MUT:	12	ATTACK:	10
LEBENS-		PARADE:	0
ENERGIE:	30	TREFFER-	1 W + 4 (Biß)
RÜSTUNGS-		PUNKTE:	1 W + 2 (Pranke)
SCHUTZ:	1		
Monsterklasse: 25			

Der Sadur greift pro Runde einmal mit einem Biß (1 W + 4) an; jede zweite Runde versucht er zusätzlich noch einen Tatzenhieb (1 W + 2). Die Helden müssen das Raubtier bezwingen, wenn sie auf dieser Route weiter abwärts wollen (Abstiegsweg stammaswärts).

Bereich 17a

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Nach weiteren 20 m auf dem Ast nach außen ist ein Kletterbaum mit eingesetzten Holzpflocken zu erkennen, der nach unten führt.

Spezielle Informationen:

Unten kann man einen großen Ast erkennen, auf dem der Kletterbaum festgemacht ist.

Meisterinformationen:

Einfacher Abstieg über 15 m.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Viele Reben und Ranken charakterisieren diesen Bereich. Inmitten scharlachroter Blütentrauben geht der Abstieg weiter, allerdings über eine Kletterliane.

Spezielle Informationen:

Die Liane weist nach 3 m eine Verdickung auf und verschwindet kurz danach in einer wasserfallartigen Blütenpracht.

Meisterinformationen:

Wer an der Liane hinabklettern will, muß eine GE-Probe +2 durchführen. Die Liane ist 15 m lang und weist alle 3 m vier knorpelartige Verdickungen auf, die sich zum Ausruhen eignen. Sie trägt drei Helden gleichzeitig. Die Pflanzen-Blütentraube, die die Sicht nach unten versperrt, ist sehr dicht und etwa 60 cm dick. Die Liane endet auf einem 20 m² großen Rankennetz, das in einer großen Astgabel gespannt ist. Die letzte Verdickung gibt unter dem Gewicht des ersten Helden nach, wenn dieser darauf zu stehen kommt. Der Held stürzt ab – zum Glück in das Netz, wo er keinen Schaden nimmt. Die anderen Helden landen ohne Probleme in dem Netz.

Abschnitt 3

Allgemeine Informationen:

Vom Netz führt der Weg auf dem großen Ast zurück in Richtung Stamm.

Spezielle Informationen:

Nach etwa 10 m führt eine Lianenstrickleiter nach unten.

Meisterinformationen:

Eine GE-Probe wird fällig. Die Strickleiter endet auf einem 5 m starken Ast. Insgesamt umfaßt dieser Bereich einen Höhenunterschied von 40 Metern.

18: Bequeme Ruhestätten?

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt auf dem 5 m starken Ast zurück zum Stamm. In 5–7 m Entfernung verläuft ein anderer Ast parallel.

Spezielle Informationen:

Nach 10 m stehen die Helden vor einem Steg, der die parallelen Äste verbindet. Danach schließt sich ein Rankennetz an, das sich wie eine Hängematte zwischen den Ästen spannt. Insgesamt folgen drei Stege und Netze aufeinander.

Meisterinformationen:

Wenn das kein hervorragender Rastplatz ist! Wer hier mindestens 20 Spielrunden ausruht, kann 2 MU- oder 2 GE-Punkte zurückerlangen. Zum Ausruhen kommt es aber erst, nachdem der Meister eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt hat.

Bereich 18a:

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Auf den ersten Blick bieten sich keine weiteren Abstiegsmöglichkeiten.

Spezielle Informationen:

5 m unter den Netzen ist der nächste Ast (10 m dick).

Meisterinformationen:

Dieser Ast kann nur mit eigenen Hilfsmitteln erreicht werden (Strick, Strickleiter), die jedoch leicht mit einem Netz verknüpft werden können. Die eigene Strickleiter erfordert eine GE-Probe +1, ein Kletterstrick eine GE-Frobe +2. Auf dem Ast darunter kommt es zu einer unangenehmen Begegnung mit Springschmarotzern (Erschütterung löst Sprung aus). Der Meister würfelt mit W20 aus, wie viele dieser gefährlichen Dornenpflanzen reif sind. Dann stellt er mit W20 fest, wieviel Prozent (1,2 = 10%, 3,4 = 20% usw.) der reifen, springenden Schmarotzer die Helden treffen. Die treffenden Springschmarotzer werden gleichmäßig auf die Helden verteilt, sie verursachen jeweils W6 TP. Sind die Helden diesen gefährlichen Pflanzen schon einmal begegnet, gilt nur die halbe ausgewürfelte Prozentzahl.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Auf dem Ast wachsen großkelchige Blumen mit enormen, 2 m langen, kräftigen Blütenblättern.

Spezielle Informationen:

Etwas näher am Stamm, in einer moosbedeckten Astgabel, beginnt eine offenbar künstlich angelegte Rutsche aus diesen Blütenblättern.

Meisterinformationen:

Die Rutsche ist tatsächlich künstlich. Sie wurde von den Watabh angelegt, auf deren Plattform sie in einer weiten Kurve hinabführt. Die Rutsche überbrückt 15 m Höhenunterschied. Der erste, der auf ihr hinabsausen will, muß eine MU-Probe +1 absolvieren. Die wilde Fahrt endet auf einer Plattform in einem Haufen getrockneter Blätter. Der Höhenunterschied im Gesamtbereich 18b : 20 Meter.

Weiter mit 22, Seite 38.

Route V:

Bereich 16b:

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden durch das Loch in der Plattform nach unten klettern, kommen sie auf einem Ast zu stehen, von dem aus sie bequem die Kletterliane erreichen können, mit der diese Route beginnt.

Spezielle Informationen:

Man kann sehen, wie die Kletterliane weiter unten an einem starken Ast mit 7 m Durchmesser vertäut ist. Die Kletterliane ist etwa 15 m lang und weist alle 3 m eine Verdickung auf (insgesamt 4), die sich zum Ausruhen eignet.

Meisterinformationen:

Hier ist eine GE-Probe +2 vonnöten. Wenn sich drei Helden gleichzeitig auf der Kletterliane befinden, reißt sie kurz darauf.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt auf dem Ast nach außen (Pfeilmarkierung), durch eine Gasse mit sternförmigen, hellblauen Blüten auf kurzen fleischigen Stängeln.

Spezielle Informationen:

Nach 20 m werden Reste einer zerstörten Holzleiter sichtbar, die einst nach unten führte.

Meisterinformationen:

Nach unten geht es hier nur mit eigener Ausrüstung weiter (Strickleiter, Strick), die eine GE-Probe +1 bzw. +2 erfordert. 5 m weiter unten wird damit ein kleinerer, 3 m starker Ast erreicht.

Abschnitt 3

Allgemeine Informationen:

Nicht weit von der Ankunftsstelle führt eine gezimmerte Holzleiter nach unten.

Spezielle Informationen:

Die Holzleiter verschwindet im dichten Geäst.

Meisterinformationen:

Es ist keine GE-Probe nötig, allerdings sind die untersten sechs Sprossen der Leiter (Abstand 0,5 m) durchgefault. Der Meister würfelt mit W6 aus, welche der Sprossen bricht, wobei die unterste Sprosse der 1 auf dem Würfel entspricht. Der erste Kletterer muß durch den Sturz Schadenspunkte hinnehmen: einen, wenn Sprosse 1 oder 2

bricht; zwei, wenn Sprosse 3 oder 4 bricht; drei, wenn Sprosse 5 oder 6 bricht. Die Gruppe gelangt auf einen gewaltigen Ast, der hier, 30 m vom Stamm, noch 13 m stark ist. Der Höhenunterschied im Gesamt-Bereich 16b: 30 Meter.

19: Die Kraft des Würgers

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt auf dem dicken Ast nach außen. Stark duftende, weiß und blau gesprenkelte Orchideen wachsen im dichten Rankengestrüpp. Pilze sprießen auf nasser Rinde.

Spezielle Informationen:

Nach 10 m ist plötzlich ein Rascheln im Gestrüpp zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Es ist schon zu spät. Ein durch seine Farbe vorzüglich getarnter Baumwürger, eine 4 m lange Würgeschlange, hat die Gruppe überrascht. Er greift an, und versucht, den ersten der Helden zu umschlingen. Der Held muß mit einer GE-Probe die Attacke parieren. Gelingt die Umklammerung (der Held kann sich nicht mehr selbst verteidigen), verursacht sie wachsende Schadenspunkte (1. Kampfunde 1W, 2. Runde 1W +1, usw.). Jede dritte Runde kann der Würger noch zusätzlich zubeißen (1W SP). Fällt die LE der Schlange auf die Hälfte, verursacht sie auch nur noch die Hälfte der SP.

Die Werte des Baumwürgers:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGS-	2	Schadens-	1W
SCHUTZ:		punkte:	(Biß + Umklammerung)

Monsterklasse: 15

Die Helden müssen den Baumwürger überwinden, wenn sie weiterwollen.

Bereich 19a

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Nicht weit von der Stelle des Kampfes führt eine 0,5 m breite Holzplanke zu einem 7 m entfernten, nahezu senkrecht wachsenden Ast von 3 m Stärke.

Spezielle Informationen:

An diesem Ast wachsen so viele kleinere Äste, daß der Abstieg sehr leicht fällt.

Meisterinformationen:

Der Gang über die Planke erfordert eine GE-Probe. Nach 10 m Abstieg erreicht man eine kleine Plattform, die Platz für zehn Personen bietet. Mindestens zehn Spielrunden Rast auf dieser Plattform bringen 2 MU- oder 2 GE-Punkte nach Wahl zurück. Unter der Plattform geraten die Helden auf Äste, die von Traublütenranken umschlungen sind. Durch Erschütterung wird Blütenstaub freigesetzt, der – wenn eingeatmet – zu Halluzinationen führt. Der Meister würfelt mit W20 die Prozentzahl der Helden aus, die den Blütenstaub einatmen (1,2 = 10%; 3,4 = 20% usw.). Im Zweifelsfall wird aufgerundet. Dann würfelt der Meister die Wirkung des Blütenstaubs mit W 6 aus.

Der Betroffene

- 1 greift den nächststehenden Helden an (kämpft 5 Runden, oder bis er verletzt wird)
- 2 versinkt zehn Spielrunden lang in Träume
- 3 klettert 50 m in verkehrte Richtung
- 4 steigert MU zehn Spielrunden lang um 2 Punkte
- 5 unternimmt einen Selbstverstümmelungsversuch: 1–6 TP
- 6 steigert seine KK zehn Spielrunden lang um 3 Punkte

Wenn die Gruppe schon einmal auf Traublüten stieß, wird die Prozentzahl der betroffenen Helden halbiert. Nach zehn Spielrunden ist jeder Effekt verfliegen und die Gruppe kann den Abstieg fortsetzen. Nach knapp 20 m flacht der Anstiegswinkel des Astes ab, bis er schließlich in horizontalen Wuchs übergeht.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

10 m stammwärts führt ein Kletterbaum mit eingeschlagenen Holzpflocken nach unten.

Spezielle Informationen:

Der etwa 10 m lange Kletterbaum endet weiter unten auf einem unbelaubten, großen Ast.

Meisterinformationen:

Der Abstieg bereitet keine Schwierigkeiten. Die im Bereich 19a überwundene Höhe beträgt 40 m.

20: Zeichen des Verfalls

Allgemeine Informationen:

Der große Ast, auf dem die Helden sich befinden, macht einen kranken Eindruck; weiter draußen scheint er abgestorben, und morsche Äste, teilweise ohne Rinde und abgebrochen, ragen verkrüppelt aus ihm hervor.

Spezielle Informationen:

Näher am Stamm stehen einige kleinere Nebenäste noch in vollem Saft. Dort scheint der große Ast weniger morsch. Der Geruch verfaulten Holzes steigt in die Nase. In der Rinde haben sich Käfer, Maden und andere Schädlinge breitgemacht.

Meisterinformationen:

In dieser traurigen Umgebung findet ein Zufallsbegegnung statt, die der Meister auswürfelt. Eventuelle Kämpfe müssen durchgeführt werden, bevor die Helden stammeinwärts weiter nach unten können.

Bereich 20a

Abschnitt 1

Allgemeine Informationen:

Nahe am Stamm führt eine Lianenleiter, die an einem der wenigen gesunden Nebenäste befestigt ist, nach unten.

Spezielle Informationen:

Die Lianenleiter endet auf einem weiteren Ast (10 m Durchmesser).

Meisterinformationen:

Eine GE-Probe wird nötig. Die Lianenleiter ist 7 m lang.

Abschnitt 2

Allgemeine Informationen:

Nun scheint man wieder in fruchtbare und saftigere Regionen zu kommen. Eine zweite Lianenleiter führt mitten durch ein Blätterdach weiter nach unten.

Spezielle Informationen:

Der Endpunkt der Lianenleiter ist nicht auszumachen. Aus den Blättern schwirren kleine Leuchtinsekten empor.

Meisterinformationen:

Eine GE-Probe wird notwendig. Die Länge der Lianenleiter beträgt 8 m. Sie endet auf einem Ast von 6 m Durchmesser, den mehrere, etwas »dünnere« Äste kreuzen. 10 m vom Stamm entfernt, führt eine kleine Hängebrücke (Länge 6 m) zu einem senkrecht wachsenden Ast. Kurz vor dieser Brücke geraten die Helden in eine Kolonie bovist-ähnlicher Pilze, von denen einige wegen der Erschütterung mit lautem Knall platzen und eine braune Sporenwolke freisetzen. Der Meister würfelt mit W20 die Prozentzahl der Helden aus, die unfreiwillig diese Sporen einatmen (1,2 = 10%; 3,4 = 20% usw.) und rundet nötigenfalls auf. Danach stellt er mit W6 die Wirkung der Sporen für jeden betroffenen Held fest. Jeder Betroffene verliert bei: 1: 2LP; 2: 1–3 GE; 3: 1–3 MU; 4: 1–2 KL; 5: 1–2 KK; 6: 1 CH. Die Wirkung dauert an, bis die Helden den Baum verlassen haben. Wenn die Gruppe schon einmal solchen Pilzen begegnete, wird die Prozentzahl der betroffenen Helden halbiert.

Abschnitt 3

Allgemeine Informationen:

Die Hängebrücke endet auf einem senkrechten Ast von 3 m Stärke, um den kunstvoll eine Spiraltreppe aus Holz gebaut ist.

Spezielle Informationen:

Die Treppe führt immer um den Ast herum nach unten; dort ist eine große Plattform zu erkennen, auf der Hütten stehen. Der Ast verschwindet durch ein Loch in der Plattform weiter nach unten.

Meisterinformationen:

Die Spiraltreppe überwindet 15 m Höhenunterschied und ist völlig gefahrlos zu begehen. Sie endet auf der Plattform. Der Höhenunterschied im Gesamtbereich 20a: 30 Meter.

Weiter mit 22, Seite 38.

Route VI:

Bereich 16c:

Allgemeine Informationen:

Der Abstieg beginnt bei einer Aussparung am Stamm (180°) und führt über eine fest verankerte Leiter nach unten.

Spezielle Informationen:

15 m weiter unten folgt eine weitere fest verankerte Leiter. Der Stamm ist hier voller Ungeziefer: Es sind Wurmlöcher und Rillen im Holz, die Rinde ist abgefressen, usw.

Meisterinformationen:

Der Abstieg ist sehr einfach und endet ohne besondere Vorkommnisse auf einem gewaltigen Ast von 10 m Stärke.

21: Der grüne Schrecken

Allgemeine Informationen:

Pfeilförmige Kerben weisen auf dem Ast nach außen, vom Stamm weg.

Spezielle Informationen:

Nach 40 m beginnt ein Gebiet mit vielen Lianen und Rankenpflanzen. Plötzlich schlängelt sich eine Ranke um einen Helden (Person auswürfeln!).

Meisterinformationen:

Mitten unter den Ranken ist eine Tentakelpflanze versteckt, ein fleischfressendes Monster, und ein gefährlicher Gegner für jedes Lebewesen. Die Pflanze besitzt sieben Rankententakel nebst einem Stiel mit großer, suppenschüsselartiger Verdickung am Ende, in dem sich ein dornenbesetztes »Maul« befindet. Hinter dem »Maul« beginnt der Verdauungstrakt. Ein Held wird überrascht und von einem Tentakel umschlungen. Diese Umschlingung verursacht 2 SP pro Kampfrunde. Immer, wenn die Attacke der Pflanze gelingt und die Parade des Gegners mißlingt, wird der Gegner umschlungen, kann sich aber selbst noch verteidigen. Jeder umschlungene Gegner wird eine Kampfrunde später zum Maul geführt (Dornenbiß 1W+2 TP, + Säure 1W TP). Helden können natürlich nicht von ihr verschlungen werden. Die Tentakelpflanze kämpft mit einem Tentakel. Wird ein Tentakel abgeschlagen, bringt sie in der nächsten Kampfrunde ein Tentakel mehr ins Gefecht. Die Tentakelpflanze kämpft mit höchstens 3 Tentakeln gleichzeitig.

Jeder Tentakel und der Stiel gelten bei 5 SP als durchtrennt. Wenn alle Tentakel und der Stiel der Pflanze abgeschlagen sind, ist dieses Monster überwunden; natürlich können die Helden auch fliehen.

Die Werte der Tentakelpflanze:

MUT:	–	ATTACKE:	8
LEBENS–		PARADE:	0
ENERGIE:	40	TREFFER–	1W+2 (Dornenbiß)
RÜSTUNGS–		PUNKTE:	+1W (Säure)
SCHUTZ:	2	Schadens–	2 SP pro Kampfrunde
		punkte:	de bei Umschlingung
		Monsterklasse:	32

Von hier führt kein Weg weiter. Route VI wurde von den Watabh vor einiger Zeit wegen der Tentakelpflanzen aufgegeben. Die Helden müssen nach 16 auf die Plattform zurück.

22: Im Dorf der Watabh

Allgemeine Informationen:

Die Helden befinden sich auf einer sehr großen Plattform, die ein ganzes Dorf aus runden Holzhütten mit Blätterdächern trägt. Der Stamm hat hier 25 m Durchmesser, und die ganze Plattform ist noch einmal 30 m breit und verläuft rund um den Baum. Sie weist mehrere Öffnungen auf, durch die zum Teil Äste und Pflanzen wachsen.

Große Kelchblüten dienen offensichtlich als Wasserreservoirs.

Spezielle Informationen:

Insgesamt befinden sich zwölf Hütten auf der Plattform, die näher beisammen stehen. Dazu kommt noch eine etwas abseits errichtete dreizehnte Hütte. Nach der Ankunft der Helden strömen aus diesen Behausungen kleine, 1,4–1,6 m große, haarlose Humanoiden mit relativ langen Oberkörpern und kurzen Beinen. Insgesamt versammeln sich etwa vierzig dieser Wesen. Aus der abseits stehenden Hütte kommt ein Mensch auf die Helden zu und begrüßt sie in aventurischer Sprache. Er stellt sich als Selenor vor und spricht die Sprache der Eingeborenen. Von ihm erfährt die Gruppe, daß diese Wesen Watabh heißen und den Riesenbaum beherrschen. Sie wurden einst von den Mächtigen auf diesen Baum gebracht.



Meisterinformationen:

Selenor (MU 10, KL 9, CH 9, GE 10, KK 12) trägt einen Dolch und normale Kleidung. Er ist ein aventurischer Wüstenbewohner, der vor einigen Jahren den unfreiwilligen Gang durch Orcus' Rachen antrat. Er berichtet den Helden, von Zeit zu Zeit kämen hier Fremde durch das Tor der Welten, aber immer Menschen aus Aventurien. Deren höchstes Ziel sei natürlich die Rückkehr in ihre Welt, und alle machten sich auf, ein zweites Weltentor zu suchen, aber noch nie sei einer zurückgekehrt, und er persönlich glaube nicht an die Existenz eines solchen Tores. Die Watabh wurden einst von den *Mächtigen* als Wächter der Transmitterstation im Baum eingesetzt, sie haben aber nach all den Generationen ihre Aufgabe vergessen. Die Kletterrouten stammen von ihnen. Sie haben sie angelegt, nachdem die *Mächtigen* vor Jahrzehnten mit ihren Flugapparaten verschwanden. Die Watabh (Werte MU 9, LE 20, RS 0-3, AT 8, PA 8, TP 1W+2, MK 8) sind den Aventurieren gegenüber nicht feindlich eingestellt. Sollten letztere aber handgreiflich werden, wissen sich die zwölf Watabh-Männer (der Rest sind Frauen und Kinder) mit Speeren (1W+2), Keulen (1W+2)

und Blasrohren (Trefferwahrscheinlichkeit 1-5 m: 80%, 6-10 m: 60%, 11-15 m 40% und 16-20 m 20%, TP: 1W-1, + Getroffener ist fünf Spielrunden lang durch Gift gelähmt) zu wehren. Der Häuptling ist nach einem Geschenk bereit, den Menschen von alten Legenden zu erzählen, wonach die *Mächtigen* mit ihren Flugwagen immer von hier zum Fuß der Berge aufbrachen, wo ihr »Dorf« gestanden haben soll. Der einzige Abstieg nach unten führt über einen in den Baum geschnittenen Gang.

22a: Ein imposanter Laufsteg

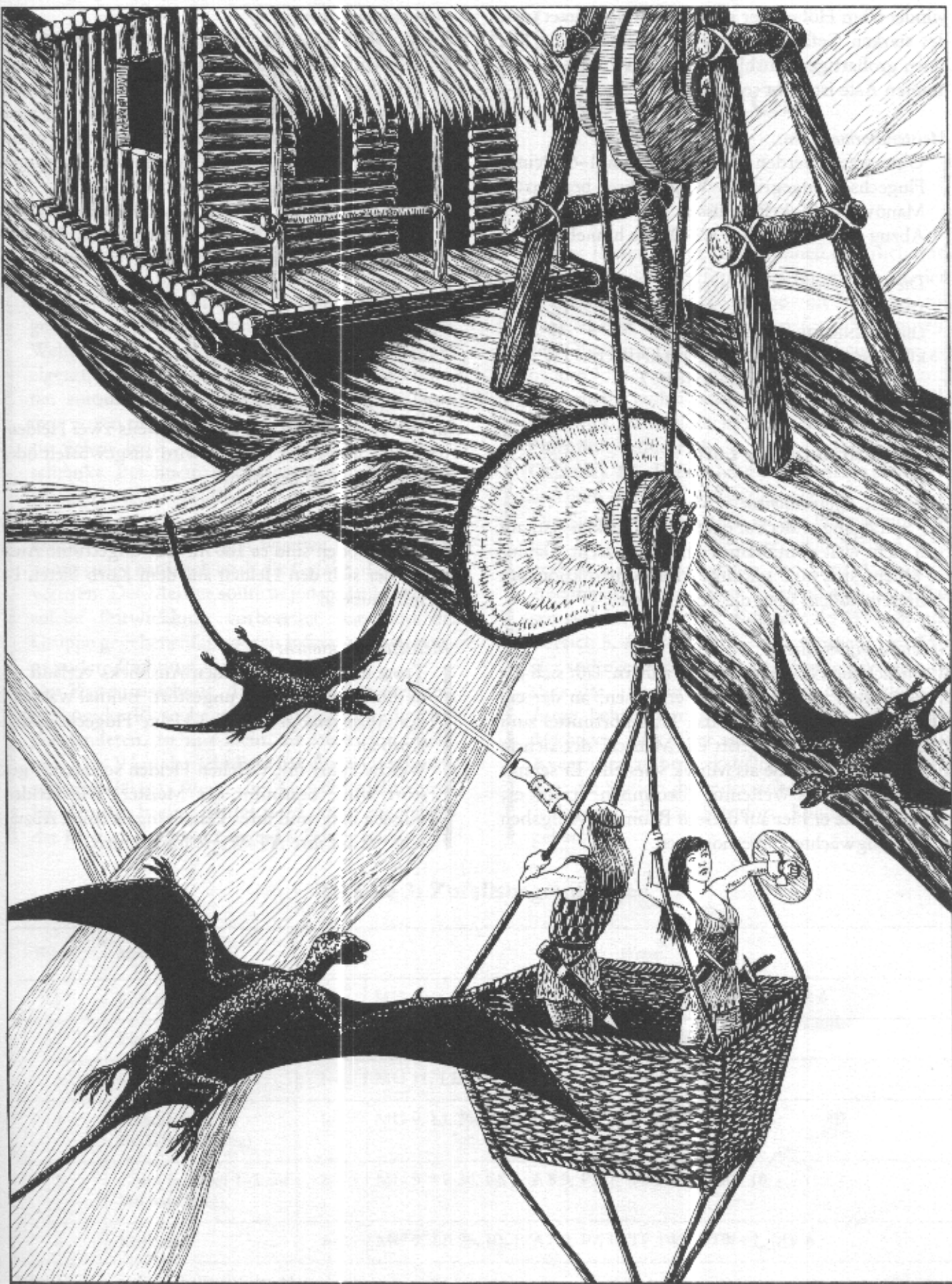
Allgemeine Informationen:

Wer die Plattform nach unten verläßt, stößt unweigerlich auf eine imposante Konstruktion. In den Stamm wurde spiralenförmig eine 1 m tiefe und 2 m hohe Aussparung gefräst (mit fortgeschrittenen technischen Mitteln, wie sofort ersichtlich), die als Ab- bzw. Aufstieg dient. An der Innenseite ist in 1 m Höhe ein Handlauf aus dem Holz geschnitten.

Spezielle Informationen:

Dieser Spiralgang ist mehr als 600 m lang und über-





windet 60 m Höhe. Der geriffelte Boden bietet trotz des starken Gefälles guten Halt. Man hat von hier einen großartigen Ausblick, denn das Laubwerk der unteren Äste ist nicht sehr dicht.

Meisterinformationen:

Unterwegs werden die Helden von 1–6 kleinen Flugechsen angegriffen. Wegen ihrer begrenzten Manövrierfähigkeit müssen die Helden einen Abzug von –2 auf ihre AT-Werte hinnehmen.

Die Werte der kleinen Flugechsen:

MUT:	11	ATTACK:	12
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
Monsterklasse: 7			

23: Der Lift durch die Lüfte

Allgemeine Informationen:

Der Spiralgang endet auf einem 15 m dicken Ast, auf dem nicht weit vom Stamm eine Hütte steht. Dahinter erhebt sich eine seltsame Holzkonstruktion mit mehreren Rollen, über die Seile laufen.

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden der Hütte nähern, läßt sich die Konstruktion als Flaschenzug erkennen, an der ein Korb hängt, offensichtlich das Transportmittel zum Boden. Aus der Hütte tritt ein Mensch, der sich in aventurischer Sprache als Murak vorstellt. Er sei mit Selenor durch das Weltentor gekommen, erzählt er, und nun hätte er hier auf diesem Baum die Aufgaben des Aufzugwächters übernommen.

Meisterinformationen:

Murak (MU 9, KL 10, CH 11, GE 11, KK 11) ist unbewaffnet. Er bietet den Helden an, sie mit dem Aufzug abzusetzen, wenn sie den Baum verlassen wollen. Über die Weltentore weiß er auch nicht mehr als Selenor. Mitkommen will er nicht, und auf Fragen, wie die Helden weiterkommen könnten, antwortet er ausweichend.

Er weist auf die anderen Bewohner Ras Tabors hin und erwähnt die Gmul, humanoide Echsenwesen, die an einem nicht weit entfernten See wohnen sollen.

23a: Die Fahrt nach unten

Allgemeine Informationen:

In den Aufzugkorb passen nur jeweils zwei Helden, die Reihenfolge der Fahrten wird ausgewürfelt oder von den Spielern bestimmt.

Spezielle Informationen:

Bis zum Boden sind es 180 m. Der ungetrübte Ausblick, der sich den Helden aus dem Korb bietet, ist atemberaubend.

Meisterinformationen:

Trotz des überwältigenden Ausblicks verläuft eine Aufzugsfahrt nicht ungestört. Einmal während des Absetzens greifen 1–3 kleine Flugechsen den Korb an.

Welche Fahrt mit welchen Helden so unsanft gestört wird, bestimmt der Meister. Die Helden müssen aufgrund ihres Platzmangels einen Abzug von –2 auf ihre AT-Werte hinnehmen.

Kapitel 3

Die Suche nach der Station

Information für den Meister

Mehr noch als Kapitel 2, »Auf dem Weltenbaum«, ist der nun folgende Teil ein Abenteuer in freier Natur, das ohne fest vorgeschriebene Gänge, Kammern und Räume auskommt. Auf dem Weltenbaum gab es zwar auch keine Räume im eigentlichen Sinn, aber vorgegebene Routen führten automatisch zu »Begegnungsstätten«. Insofern waren die Möglichkeiten der Helden, wohin sie gehen bzw. klettern konnten, stark eingeschränkt. Bei einem Abenteuer in der Natur, sozusagen in freier Wildbahn, fallen diese Beschränkungen weg. Den Helden bieten sich viele Möglichkeiten, wohin sie sich wenden können – und damit steigt natürlich auch die Gefahr, daß sie sich verirren. Der Meister sollte in jedem Falle auf eine solche Entwicklung vorbereitet sein und die Gruppe gegebenenfalls durch Informationen in eine andere Richtung lenken.

Der Kartenausschnitt, der Ras Tabor in der Umgebung des Riesenbaumes zeigt, auf dem die Helden landeten, ist nur klein. Er stellt eine Fläche von 13 × 9 km dar (ein Feld hat einen Durchmesser von 600 m). Wenn die Aussicht nicht durch Hindernisse beeinträchtigt wird, kann ein stehender Mensch in dieser Gegend 6 Felder weit sehen.

Berge, Riesenbäume usw. können natürlich noch auf viel größere Entfernung ausgemacht werden. Wenn man von einer Gruppe von 5 Helden ausgeht, dauert es 3 Spielrunden (ca. 15 Minuten), ein Quadrat oberflächlich abzusuchen. Eine genauere Untersuchung nimmt 10 Spielrunden in Anspruch, wobei noch das Terrain eine Rolle spielt (im Wald entdeckt man beispielsweise einen Flüchtling lange nicht so schnell wie auf offenem Gelände). Die Beurteilung der Sachlage bleibt hier in jedem Fall dem Meister überlassen.

Die Suche nach der Station ist aus Platzgründen relativ kurz gehalten. Sie bietet dem Meister Gelegenheit zur Improvisation und zum Ausbau des Abenteuers. Interessante Parallelhandlungen lassen sich im Bereich 2, *Kultstelle der Watabh*, oder Bereich 5, *Pfahlbau der Gmul*, einfügen. Der Meister sollte jedoch bei weiterführenden Abenteuern stets die ursprüngliche Mission der Helden im Auge behalten: das Auffinden der Station der Mächtigen. Nur über sie ist eine Rückkehr nach Aventurien zu bewerkstelligen. Das Ziel der Helden, die Station, befindet sich im Feld M 21. Hinweise auf diesen Standort können die Gmul geben.

Tabelle 3: Zufallsbegegnungen

Würfel	Monster	Anzahl	Werte
1	Riesenlibellen	1–5	MU 10, LE 7, RS 2, AT 10, PA 0, TP 1W+1, SP 1W, MK 6
2	Riesenfliegen	1–6	MU 9, LE 6, RS 0, AT 9, PA 0, SP 3, MK 5
3	Kleine Flugechsen	1–6	MU 11, LE 8, RS 2, AT 12, PA 0, TP 1W+2, MK 7
4	Watabh (bei 1–3 auf W6 feindselig)	1–5	MU 9, LE 20, RS 0–3, AT 8, PA 8, TP 1W+2, MK 8
5	Gmul (nur bei 1–3 auf W6 feindselig)	2–4	MU 9, LE 30, RS 3, AT 9, PA 8, TP 1W+3, MK 10
6	Korkosh	2–4	MU 7, LE 25, RS 1, AT 9, PA 0, TP 1W+2/1W+1, MK 6

Erläuterungen siehe Tabelle 1, Seite 11.

24 Zwischen den Wäldern

Allgemeine Informationen:

Zwischen zwei großen Waldstücken klappt eine natürliche Schneise, die etwa 1 km breit und 1,5 km lang ist. Hier vereinigen sich mehrere Pfade aus der Ebene der Riesenbäume zu einem Weg, der durch die Schneise führt.

Spezielle Informationen:

Der Weg führt an das westliche Waldstück heran und gabelt sich nach einer Weile. Aus dem Wald sind plötzlich Geräusche zu vernehmen.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Der Meister würfelt aus, welchen Kreaturen die Helden begegnen. Etwaige Kämpfe müssen zuerst durchgeführt werden, bevor die Gruppe ihren Weg fortsetzen kann.

25 Die Kultstelle

Allgemeine Informationen:

Der Weg beschreibt einen weiten Bogen in eine Waldlichtung hinein. Die Lichtung ist etwa dreihundert Meter breit und tief. Wenige Meter vom östlichen Waldrand entfernt erhebt sich ein seltsamer pavillonartiger Rundbau aus geschälten und bemalten Baumstämmen. Vor dem Pavillon ragt ein undefinierbares Etwas aus dem Boden.

Spezielle Informationen:

Wer sich der Stelle nähert, erkennt in dem undefinierbaren Etwas einen halb im Boden vergrabenen Haufen Metall. Einzelne Teile, Streben und glatte Flächen, ragen etwa 5 m auf. Trotz des dauerhaften Eindrucks, den das Material macht, hat der Zahn der Zeit schon sehr an ihm genagt.

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich an der Absturzstelle eines Lufttransporters der *Mächtigen*. Vor Jahrzehnten bohrte sich dieses schwere, mit einem Antigravitationsantrieb ausgestattete Gefährt hier in den Boden. Die Watabh erachten die Überbleibsel – einer der letzten Hinweise auf die *Mächtigen* – als heilig. Sie erbauten daher einen Holztempel, in dem bei 1–3 auf W6 zwei Watabh anwesend sind. Die Watabh greifen sofort an, wenn einer der Helden den Schrotthaufen berührt.

Die Werte der Watabh:

MUT:	9	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
Monsterklasse: 8			

Die Watabh kämpfen mit ihren Speeren, lassen sich aber leicht davon überzeugen, daß die Helden keine gotteslästerlichen Handlungen vornehmen wollten.

Der Schrotthaufen bietet keine weiteren Hinweise auf die Station.

An dieser Stelle bietet sich für den Meister die Gelegenheit, das Abenteuer auszubauen. Drei Beispiele folgen:

- 1) Beim Absturz des Transporters wurde eine Kapsel mit wichtigen Aufzeichnungen abgeworfen, die maximal in einem Umkreis von 1 km niedergegangen sein kann. Die Helden suchen nach ihr.
- 2) Der Tempel der Watabh ist oft Ziel von Angriffen einer feindseligen Echsenrasse. Zufälligerweise greifen 8 Gmul den Tempel an, während sich die Helden dort befinden.
- 3) Die Helden folgen den Watabh in deren Dorf (150 Einwohner). Dort verursachen sie aus Versehen eine Panik unter den Reittieren der Watabh, den Korkosh, die das halbe Dorf niedertrampeln. Zur Strafe werden die Helden in ein Höhlensystem in den Bergen gebracht, aus dem sie wieder herausfinden müssen.

26 Im Pilzwald

Allgemeine Informationen:

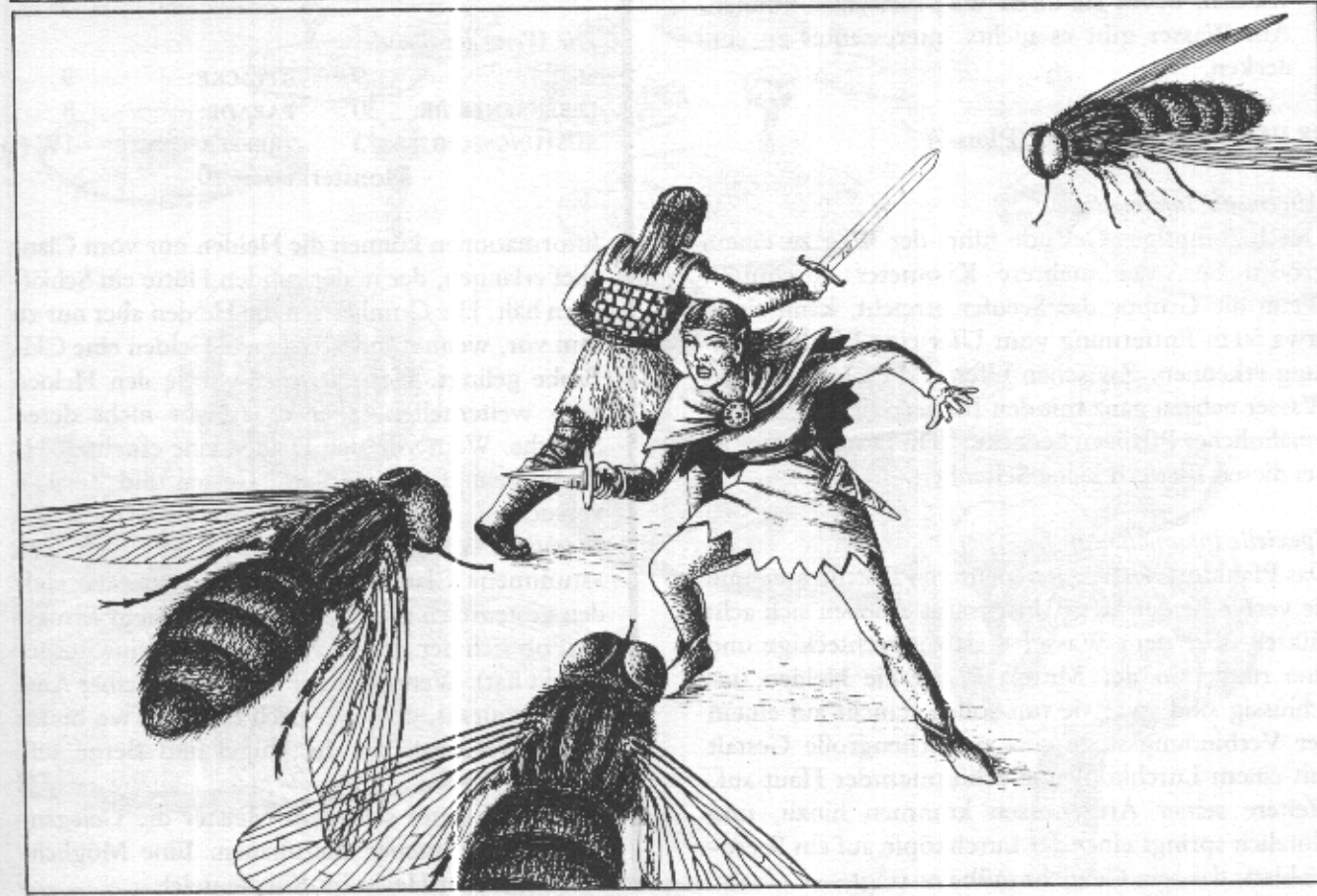
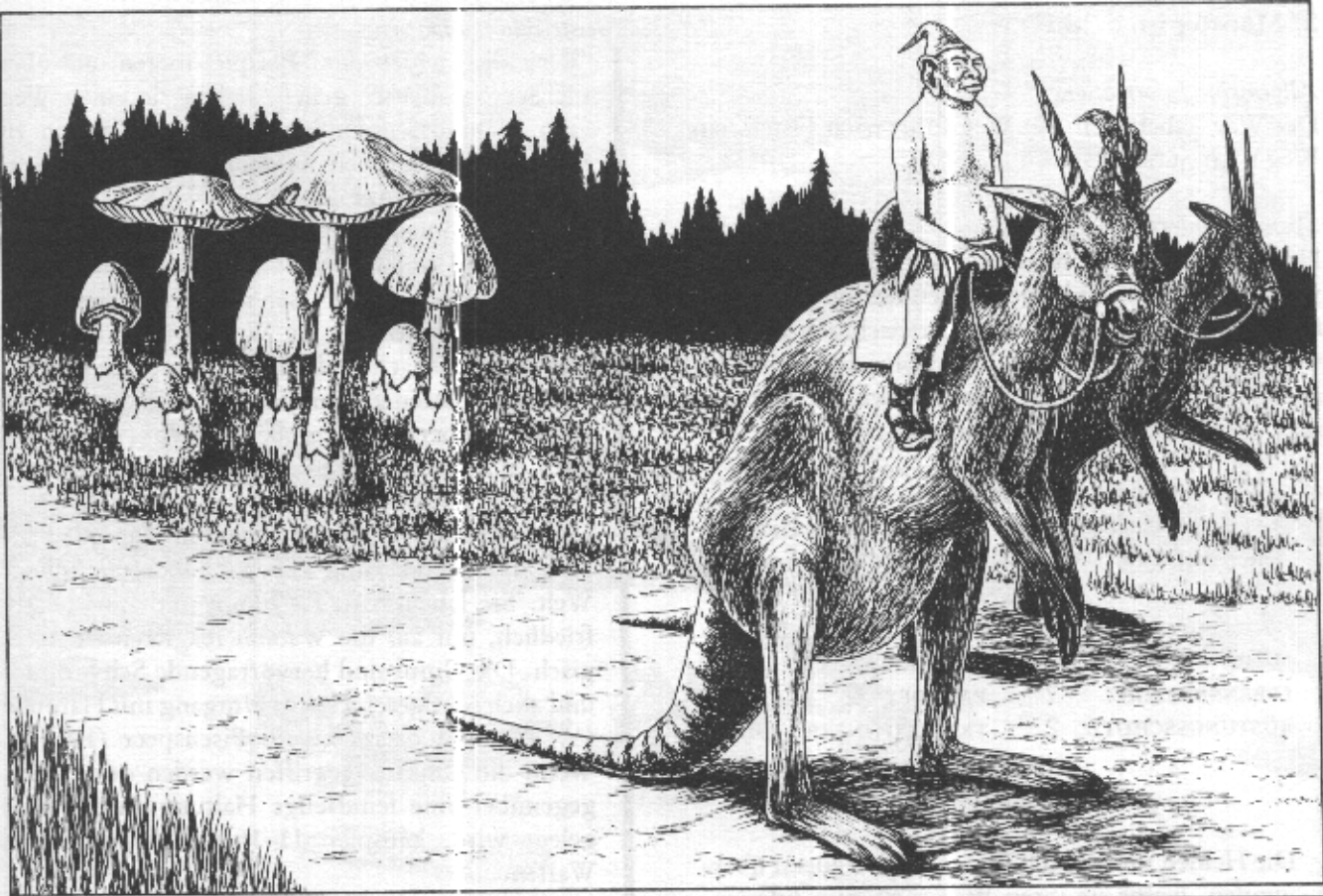
Zu beiden Seiten des Weges wachsen mehr und mehr Pilze, die an Größe zunehmen, je weiter die Helden kommen.

Spezielle Informationen:

Die Pilze sind kugelförmig oder haben breite Hüte auf starken Stengeln. Die meisten sind braun, rosa, grünlich oder schmutzig hellblau. Abertausende wachsen hier.

Meisterinformationen:

Der Meister stellt fest, ob es im Pilzwald zu einer Zufallsbegegnung kommt. Bei 1–5 auf W6 findet tatsächlich eine statt. Eventuelle Kämpfe müssen zuerst durchgeführt werden, bevor die Gruppe ihren Weg fortsetzen kann.



27 Monster im Schilf

Allgemeine Informationen:

Der Weg gabelt sich; ein Weg führt nach Osten, ein Weg nach Süden.

Spezielle Informationen:

Hundert Meter vor dem See (gilt für beide Wege) wird das Gelände zu beiden Seiten des Weges sumpfig. Pflanzen mit herzförmigen, fleischigen Blättern wechseln sich mit Binsen und Röhricht ab. Näher am Wasser beginnt dichter Schilfbewuchs. Auf einmal ist ein lautes Surren zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Aus dem Schilf vor den Helden steigen 3 Riesenlibellen auf und stürzen sich auf die Menschen.

Die Werte der Riesenlibellen:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	7	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+1
		Schadenspunkte:	1W
		Monsterklasse:	6

Die Helden müssen die Riesenlibellen zuerst überwinden, bevor sie ihren Weg fortsetzen können. Am Wasser gibt es nichts Interessantes zu entdecken.

28 Pfahlbau der Gmul (Plan 6)

Allgemeine Informationen:

Durch sumpfiges Gelände führt der Weg zu einem großen See, der mehrere Kilometer durchmißt. Wenn die Gruppe das Seeufer erreicht, kann sie in etwa 50 m Entfernung vom Ufer eine Pfahlbausiedlung erkennen. Zwischen Ufer und Pfahlbau ist das Wasser nahezu ganz mit den Blättern riesiger, seerosenähnlicher Pflanzen bedeckt. 10 m Durchmesser ist bei diesen Blättern keine Seltenheit.

Spezielle Informationen:

Das Pfahldorf besteht aus mehreren Plattformen und sie verbindender Stege. Insgesamt erheben sich acht Hütten über dem Wasser – sieben rechteckige und eine runde (in der Mitte). Wenn die Helden unschlüssig sind, was sie tun sollen, taucht auf einem der Verbindungsstege eine menschengroße Gestalt mit einem Lurchkopf und schimmernder Haut auf. Weitere seiner Artgenossen kommen hinzu, und plötzlich springt einer der Lurchköpfe auf ein Seerosenblatt, das sein Gewicht mühelos trägt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dem Beispiel folgen und über die Seerosenblätter gehen, haben sie einen Weg zum Pfahldorf gefunden, ohne schwimmen zu müssen. Naß können sie aber trotzdem werden, denn die Blätter mit den Quadraten K 5, H 9, G 6 und N 12 können das Gewicht eines Mannes nicht tragen und reißen ein. Das ist nicht weiter schlimm, denn das Wasser im See ist hier kaum 2 m tief, wer jedoch ins Wasser fällt, muß das gluckende Gelächter der Lurchköpfe, die nun alle aus ihren Hütten gekommen sind und den Helden zusehen, über sich ergehen lassen. Außerdem muß er in ihren Augen einen CH-Verlust von 5 Punkten hinnehmen.

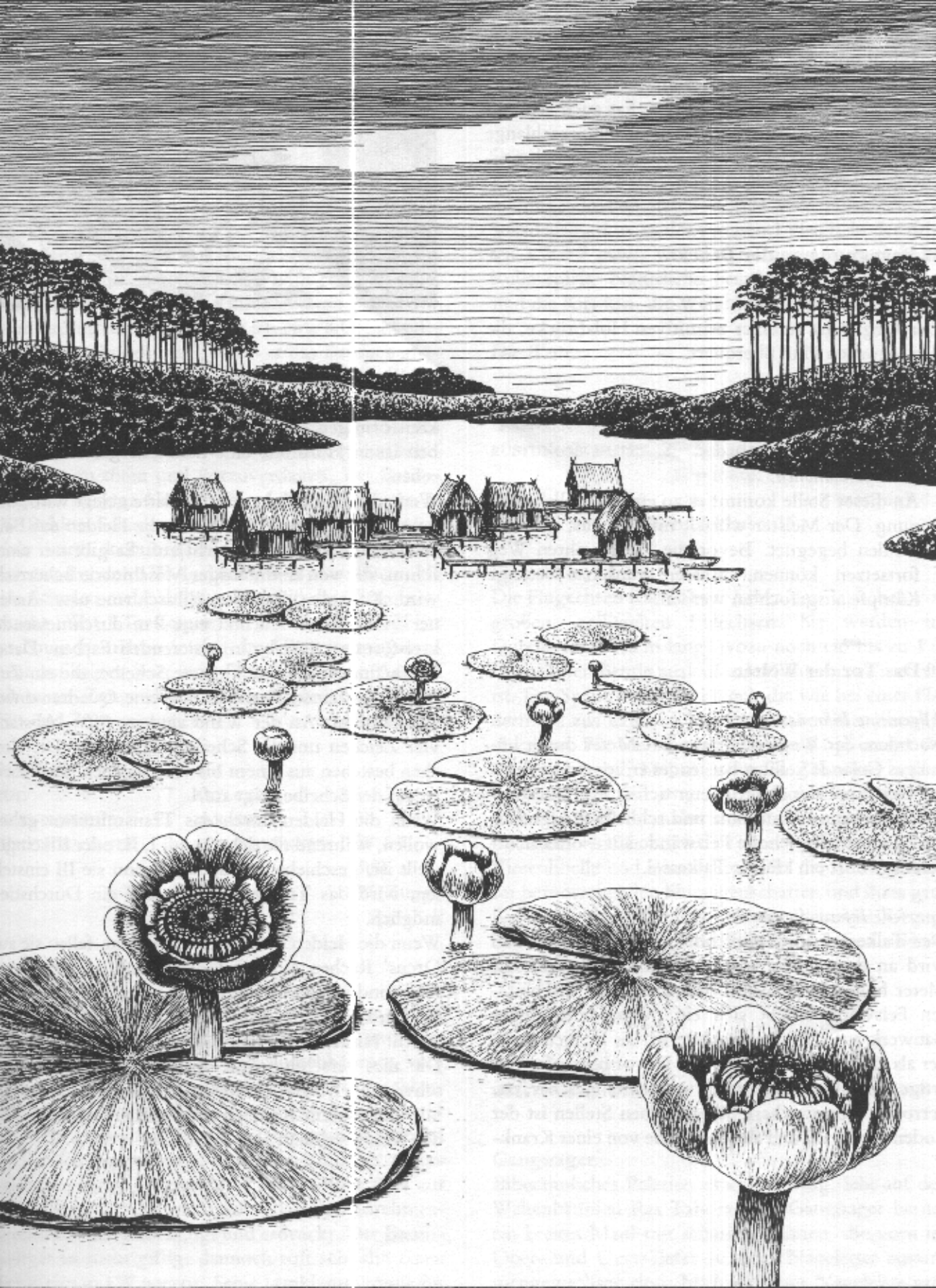
In dem Pfahldorf leben 36 Gmul, humanoide Echenabkömmlinge und die Eingeborenen dieser Welt. Sie leben vom Fischfang und sind relativ friedlich, nur auf die Watabh reagieren sie allergisch. Die Gmul sind hervorragende Schwimmer und auch sehr geschickt im Umgang mit Harpune (1W+2) und dreizackigem Fischespeer (1W+3). Wenn die Gmul angegriffen werden oder ihnen gegenüber eine feindselige Haltung an den Tag gelegt wird, kämpfen 11–16 Gmul mit diesen Waffen.

Die Werte der Gmul:

MUT:	9	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
		Monsterklasse:	10

Informationen können die Helden nur vom Clanchef erlangen, der in der runden Hütte ein Schläfchen hält. Die Gmul lassen die Helden aber nur zu ihm vor, wenn mindestens zwei Helden eine CH-Probe gelingt. Der Clanchef würde den Helden gern weiterhelfen, aber er spricht nicht deren Sprache. Wenn von den Helden eine erneute CH-Probe gelingt, der darf mit Gesten und Zeichen versuchen, den Clanchef nach der Station der Mächtigen zu fragen (Der Meister spielt den »stummen« Clanchef und läßt sich von den Helden gestenreich fragen. Es liegt in seinem Ermessen, ob sich der Frager verständlich genug ausgedrückt hat). Wenn sich der Clanchef zu einer Antwort bequemt, deutet er nach Norden, wo hinter einem Waldausläufer die Hügel und Berge aufragen.

Auch hier bietet sich dem Meister die Gelegenheit, das Abenteuer auszubauen. Eine Möglichkeit böte »Der Hecht im Karpfenteich«:



Seit geraumer Zeit macht eine riesige Wasserschlange die Fanggebiete der Gmul unsicher. Nicht nur, daß das Untier (MU 12, LE 50, RS 3, AT 10, PA 6, TP 1W+4 (Biß), MK 40) die Fische schwärmeweise verschlingt, es hat auch schon 7 Gmul getötet. Wenn die Helden die Seeschlange unschädlich machen, gibt ihnen der Clanchef einen Führer in die Berge mit.

29 Begegnung an der Brücke

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt zu einer primitiven Holzbrücke, die den schmalen Fluß überquert.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Der Meister würfelt mit W6 aus, wer den Helden begegnet. Bevor die Helden ihren Weg fortsetzen können, müssen zunächst etwaige Kämpfe ausgefochten werden.

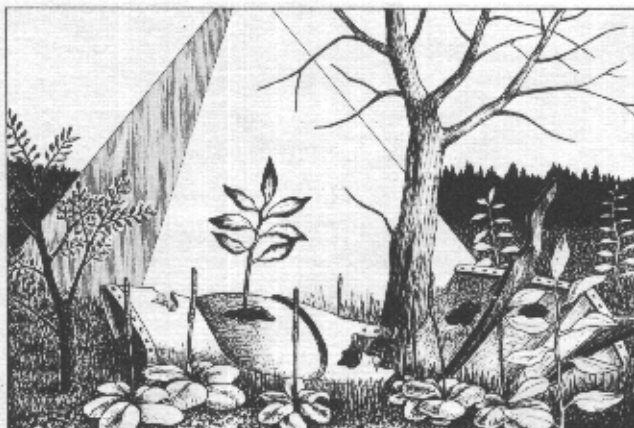
30 Das Tor der Welten

Allgemeine Informationen:

Nachdem der Weg einige hundert Meter durch hügeliges Gelände geführt hat, endet er vor einem dichten Gestrüpp, das einige Meter tief ist. Dahinter folgen Bäume und Unterholz und schließlich ragen etwa hundert Meter hohe Felswände auf – offensichtlich liegt dort ein kleiner Talkessel.

Spezielle Informationen:

Der Talkessel durchmißt höchstens 50 Meter, und wird an drei Seiten von fast senkrechten, hundert Meter hohen Felswänden umgeben. Vor der hinteren Felswand erhebt sich ein pyramidenförmiges Bauwerk aus schwarzem Material. Es ist nicht größer als ein Haus in Aventurien. Davor liegen fremdartige Metallteile, seltsam verformt, geschwärzt, verrostet, überwuchert. An manchen Stellen ist der Boden auch kahl und sieht aus, wie von einer Krank-



heit befallen. An dem fremdartigen Gebäude ist bei genauerem Hinsehen ein 2,5 m durchmessender, kreisförmiger, feiner Spalt zu erkennen. Gleich daneben ist in Hüfthöhe eine handtellergroße Platte zu sehen.

Wenn die Handfläche auf die Platte gelegt wird, öffnet sich die runde Luke. Wenn die Helden das Bauwerk betreten, flammt Licht auf. Es gibt nur einen Raum, der von fremdartiger Maschinerie beherrscht wird. Konsolen, Schalter, Bildschirme usw. An einer freien Wand leuchtet eine 2 m durchmessende, kreisförmige Scheibe in irisierenden Farben. Daneben befindet sich eine kleinere Scheibe, die ein Zeichen trägt: einen Kreis, in den eine Quadrat eingeschrieben ist. An der Wand sind im 90°-Abstand vier Zeichen um die Scheibe angebracht. Die Zeichen bestehen aus einem bis vier Strichen. Eine Kerbe auf der Scheibe zeigt auf I.

Wenn die Helden durch das Transmittortor gehen wollen, während die Scheibe auf I, II, oder III eingestellt ist, geschieht nichts. Nur wenn sie III einstellen, wird das Tor transparent und ein Durchstieg möglich.

Wenn die Helden durch das Tor gehen, fallen sie aus Orcus' Rachen auf das Holzpodest. In der *grossen Halle* sind keine Mönche oder Räuber anwesend. Die Helden können das Kloster im Berg unbehelligt verlassen. Hinter ihnen faucht Orcus und spuckt Feuer. Die alles verschlingende Gottheit hat sich offenbar schwer den Magen verdorben. Dann birst das Standbild mit lautem Krachen auseinander, und das Tor der Welten schließt sich für immer.

Neue Monster und Fremdwesen

Baumchamäleon

Langsames, bis zu 1,5 m langes Reptil, das auf den großen Bäumen Ras Tabors lebt und mit seiner langen, klebrigen Zunge Jagd auf Insekten macht. Das phlegmatische Tier ist ein Meister der Mimikry. Es kann sich seiner unmittelbaren Umgebung so gut anpassen, daß einem menschlichen Beobachter, der mehr als 3 m von ihm entfernt ist, eine KL- und GE-Probe + 3 gelingen muß, wenn er das Baumchamäleon erkennen will. Wenn das Chamäleon eine kleinere Beute erspäht hat, schnellst es seine klebrige Zunge bis zu 3 m aus dem Maul. Der Speichel des Tieres hat eine stark zersetzende Wirkung und hilft, die Beute zu töten und vorzuverdauen. Bei Berührung mit nackter Haut (1-2 auf W6) verursacht er 1 W Punkte Schaden, und wenn er nicht abgewaschen wird, kommen durch Ätzwirkung in den nächsten Runden 1 W-1, dann 1 W-2 usw. hinzu, bis kein Schaden mehr auftritt. Der Biß des Tieres verursacht 1 W + 1 Trefferpunkte. Bei einem Kampf hat das Baumchamäleon immer das Überraschungsmoment auf seiner Seite und führt den ersten Angriff mit seiner Zunge durch, dann folgen abwechselnd Biß- und Zungenangriffe.

Die Werte:

MUT:	7	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1 W + 1 (Biß)
		Schadenspunkte:	1 W (Zunge + Speichel)
Monsterklasse: 10			

Baumwürger

Bei dem Baumwürger handelt es sich um eine große, 3-5 m lange Schlange, die auf Ras Tabor und dort vorzugsweise auf den riesigen Weltenbäumen vorkommt. Sie ähnelt den aventurischen Würgeschlangen wie etwa der Boa Constrictor. Der Baumwürger weist ein grünes und braunes Rautenrauster auf und ist farblich von seiner Umgebung kaum zu unterscheiden. Meist überrascht er seine Opfer (1-4 auf W6), die er mit seinem starken 0,1-0,3 m durchmessenden Körper umschlingt und erdrückt. Der Baumwürger ist nicht giftig, dennoch ruft sein Biß einen Schaden von 1 W hervor. Seine Umklammerung des

Gegners ist dagegen weit gefährlicher (eine gelungene Geschicklichkeitsprobe vermeidet die Umklammerung). In der ersten Runde verursacht Sie 1 W Schadenspunkte, in der zweiten 1 W + 1, in der dritten 1 W + 2 usw., wobei der Rüstungsschutz keine Rolle spielt. Natürliche Feinde des Baumwürgers sind die Kiri-kiri, die Watabh und der Sador.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	Schadenspunkte:	1 W (Biß + Umklammerung)

Monsterklasse: 15

Flugechse, kleine

Die Flugechsen Ras Tabors haben das Aussehen von großen, geflügelten Eidechsen. Sie werden im Durchschnitt 1,2 m lang, wozu noch ein bis zu 1 m langer, pfeilförmig auslaufender Schwanz zu rechnen ist. Die Spannweite der Flügel, die wie bei einer Fledermaus aus ledrigen Hautlappen bestehen, beträgt etwa 2 m. Für seinen relativ kleinen Kopf besitzt das Tier ein beachtliches, mit scharfen Zähnen besetztes Maul, mit dem es gefährlich zubeißen kann. Die kleine Flugechse ernährt sich von Fischen, Insekten und kleineren Tieren. Sie ist ein natürlicher Feind der Riesenlibelle und Riesenfliege, für die sie wegen ihrer hervorragenden Flugeigenschaften und ihres großen Mutes ein mehr als ernstzunehmender Gegner ist. Aufgrund ihrer guten Flugeigenschaften sind die Attackewerte aller Gegner um -2 gesenkt.

Die Werte:

MUT:	11	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1 W + 2
Monsterklasse: 7			

Gangnager

Biberähnliches Pelztier, etwa 1 m lang, lebt auf den Weltenbäumen Ras Tabors. Der Gangnager besitzt ein breites Maul mit scharfen Zähnen, die vorn im Ober- und Unterkiefer zu einer Nageleiste zusammengewachsen sind. Mithilfe dieser Nageleiste gra-

ben die Gangnager Löcher und Gänge in das Holz der Bäume und fertigen auf diese Weise erstaunliche und für den Baum oftmals gefährliche Bauten an. Die Gangnager sind dank ihrer scharfen Krallen sehr gute Kletterer, ihr langer buschiger Schwanz dient ihnen als Steuer und »Fallschirm«, wenn sie von Ast zu Ast springen. Es ist schon vorgekommen, daß Äste, die von Gangnagern bewohnt waren, von diesen derart ausgehöhlt wurden, daß sie bei Sturm brachen. Ansonsten ist der Gangnager ein eher scheues und lärmempfindliches Tier, das Auseinandersetzungen aus dem Wege geht. In einem Bau befinden sich zwei bis zwölf Exemplare. Natürliche Feinde: Baumwürger und Kiri-Kiri. Der Biß der Gangnager verursacht keine Trefferpunkte, sondern ruft in jedem Fall 1 W – 1 Schadenspunkte hervor, da diese Tiere sehr flink und pffiffig sind.

Die Werte:

MUT:	8	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	5	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	Schadenspunkte:	1 W – 1
Monsterklasse: 4			

Gmul

Die Gmul sind eine Eingeborenenrasse auf Ras Tabor. Es handelt sich bei ihnen um 1,7 bis 1,8 m große, schlanke, feingliedrige humanoide Echsenabkömmlinge, die meist nahe am Wasser leben. Die Haut der Gmul ist mit münzgroßen, blaugrünen Schuppen bedeckt, die oft auch in anderen Farben schimmern. Die Gmul haben große Augen und trichterförmige Ohren, die sie mit Hautlappen verschließen können. Sie sind ausgezeichnete Schwimmer und waren einst Kiemenatmer, haben sich aber im Laufe der Zeit zu Lungenatmern entwickelt. Geblieben ist ihre erstaunliche Schwimm- und Tauchfähigkeit (können 3 Spielrunden – 15 Minuten – unter Wasser bleiben). Die Gmul leben mit Vorliebe auf Gewässern in Pfahlbauten und ernähren sich von Fischen und Krustentieren. Harpunen mit Widerhaken (1 W + 2) und ihr spezieller, dreizackiger Fischepeer (1 W + 3) sind ihre Lieblingswaffen. Die Gmul sind den Watabh nicht besonders wohlgesonnen, denn sie betrachten sie als Eindringlinge in ihre Welt. Die Gmul sind in Familienclans organisiert, die 20–50 Einzelexemplare umfassen, das sind fünf bis zehn Familien. Der Clanführer ist eine Person, der hoher Respekt gezollt wird.

Die Gmul sind keine Monster an sich, sondern Fremdwesen, die bei Bedarf vom Meister gespielt werden können.

Die Werte:

MUT:	9	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1 W + 3
Monsterklasse: 10			

Kiri-Kiri

Der Kiri-Kiri oder Katzenaffe ist ein 1–1,4 m großes, schlankes Baumraubtier mit langen Armen und Beinen und einem Greifschwanz. Sie leben in den oberen Regionen der großen Bäume auf Ras Tabor. Ihre langen, krallenbewehrten Finger und Zehen eignen sich hervorragend zum Klettern und Greifen der Beute. Die Kiri-Kiri leben in Sippen bis zu zwanzig Einzelexemplaren zusammen und sind Fleischfresser. Als Behausungen dienen ovale, von Ästen hängende Kokons, die aus Pflanzenteilen und Ranken geflochten wurden. Die Kiri-Kiri sind halbtelligent und daher gefährliche Gegner für alle Baumbewohner. Als Spezies, die optimal an das Leben in den hohen Baumwipfeln angepaßt ist, nehmen sie unter der Fauna Ras Tabors eine dominante Stellung ein. Bevorzugte Beute der Kiri-Kiri sind Gangnager, Schnabeltork, Baumchamäleon und Baumwürger; zu ihren Feinden zählen die Watabh und der Sador. Die Kiri-Kiri sind mutig und behende (d. h. – 2 auf AT des Gegners), der Biß mit ihren langen, scharfen Zähnen verursacht beträchtlichen Schaden.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1 W + 2
Monsterklasse: 7			

Korkosh

2,5 bis 3 m hohe, känguruhartige Wald- und Steppenbewohner Ras Tabors. Die Korkosh besitzen kräftige Hinterbeine, kleine, fast verkümmerte Vordergliedmaßen und einen mächtigen Stützwanz. Aufgrund ihres Körperbaus sind sie in der Lage, 10–20 m weite Sprünge durchzuführen und sich auf diese Weise sehr schnell fortzubewegen. Mit dem breiten Stützwanz halten die Tiere bei schneller Sprungfolge die Balance. Da die Korkosh sehr leicht zu domestizieren sind, werden sie von den Watabh als Reittiere abgerichtet. Die Korkosh sind Pflanzenfresser und im wesentlichen sehr friedfertige, manchmal etwas scheue Tiere. Auf ihrem Kopf wachsen zwei spitze, 0,5 m lange Hörner, die bei Gefahr als Waffe eingesetzt werden können. Wenn ein Korkosh in Panik gerät (Feuer, starker Lärm u. ä.

Schreckauslöser), springt es oft unkontrolliert in der Gegend herum (Chance von 1–3 auf W6, daß es dabei unter einer Gruppe Helden oder anderer Wesen 1W+1 Schadenspunkte verursacht).

Die Werte:

MUT:	7	ATTACHE:	8
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Hörner) 1W+1 (Sprung)

Monsterklasse: 6

Pflanzenpinne

Ein Pflanzenwesen Ras Tabors, das in den Wipfeln der großen Bäume vorkommt und entfernt an eine Qualle erinnert. Die Pflanzenpinne hat einen halbkugelförmigen Körper von 0,5–1 m Durchmesser. Am oberen Ende befindet sich ein wulstförmiger Auswuchs, der untere, kreisförmige Rand ist mit 1 m langen Nesselfäden besetzt. Die Pflanzenpinne ist eine fleischfressende Pflanze und ständig auf der Suche nach Beute. Sie reagiert auf Bewegungen und die Körpertemperatur von Tieren. Wenn ein Tier unter ihrem Netz vorbeikommt, das meist versteckt in einer Astgabel angebracht ist und nur als »Hängematte« und nicht zum Fangen der Nahrung dient, läßt sie sich an einem elastischen Gewebefaden, der in ihrem Höcker aufgerollt ist, blitzschnell (1. Angriff der Pflanzenpinne) auf die Beute fallen die bei 1–5 auf W6 überrascht wird. Durch diese Technik hat die Pflanzenpinne einen Aktionsradius von gut einem Dutzend Metern. Die Nesselfäden umklammern die Nahrung und fügen ihr durch freigesetzte Säure pro Runde 1W Schaden zu. Ist die Beute kampfunfähig, zieht die Pflanzenpinne sich und die Nahrung an ihrem Gewebefaden ins Netz zurück. Bei einer größeren Beute als der Pflanzenpinne selbst besteht eine Chance von 1–3 auf W6, daß 1–6 (Anzahl auswürfeln) weitere Pflanzenspinnen aus der näheren Umgebung sich auf das Opfer abseilen. (Diese fleischfressenden Pflanzen treten in Kolonien auf.)

Die Werte:

MUT:	–	ATTACHE:	–
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	–
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	Schadenspunkte:	1W/pro Kampfrunde

Monsterklasse: 5

Riesenameise

1,5–2 m langes Riesenexemplar der normalen roten Ameise. Riesenameisen sind sehr stark und können

ein Vielfaches ihres Körpergewichts fortschleppen. Sie kommen auf Ras Tabor vor, einige von ihnen gelangten aber auch durch die Weltentore nach Aventurien. Riesenameisen bilden normalerweise einen kleinen Staat, in Aventurien kommen sie aber nur als Einzelexemplare vor. Der Chitinpanzer schützt diese angriffslustigen Tiere recht gut; ihr Biß kann beträchtlichen Schaden anrichten, der durch Austreten von Säure (2 Extra-Schadenspunkte) noch verstärkt wird. Bei jedem zweiten Biß der Riesenameise tritt Säure aus.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACHE:	8
LEBENSENERGIE:	18	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+2 +2 SP (Säure)

Monsterklasse: 16

Riesenfliege

Sie sieht aus wie ein großer Verwandter der aventurischen Schmeißfliege. Sie wird bis zu 1,5 m lang und bringt es auf eine Flügelspannweite von 2,5 m. Dieser Aasfresser kommt jedoch nur auf Ras Tabor vor. Er ist recht frech und angriffslustig, vielleicht aber auch nur aus Dummheit aggressiv. Die Waffe der Riesenfliege ist ihr Stechrüssel. Bei einem gelungenen Angriff wird der Gegner bei 1–4 auf W6 (1–6 bei RS 0) gestochen. Durch den Rüssel sondert die Riesenfliege ein Gift ab, das bei jedem Stich 3 Schadenspunkte hervorruft. Darüber hinaus verursacht es beim Opfer Schwindelgefühle, die eine zeitweise Reduzierung der Geschicklichkeit um 2 Punkte pro Stich nach sich ziehen. Diese Wirkung vergeht aber relativ schnell – pro Spielrunde erhält das Opfer einen Geschicklichkeitspunkt zurück. Natürliche Feinde der Riesenfliege sind die kleine Flugechse und die Riesenlibelle.

Die Werte:

MUT:	9	ATTACHE:	9
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	Schadenspunkte:	3 (Gift)

Monsterklasse: 5

Riesenlibelle

Eine überdimensionale Libelle mit 1,5 m Körperlänge und 2,5 m Flügelspannweite. Die zwei buntschillernden Flügelpaare können unter Chitinhauben eingezogen werden. Die Riesenlibelle lebt auf Ras Tabor an Gewässern. Sie besitzt einen langen Saugrüs-

Schreckauslöser), springt es oft unkor trolliert in der Gegend herum (Chance von 1-3 auf W6, daß es dabei unter einer Gruppe Helden oder anderer Wesen 1W+1 Schadenspunkte verursacht).

Die Werte:

MUT:	7	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Hörner) 1W+1 (Sprung)

Monsterklasse: 6

Pflanzenspinne

Ein Pflanzenwesen Ras Tabors, das in den Wipfeln der großen Bäume vorkommt und entfernt an eine Qualle erinnert. Die Pflanzenspinne hat einen halbkugelförmigen Körper von 0,5-1 m Durchmesser. Am oberen Ende befindet sich ein wulstförmiger Auswuchs, der untere, kreisförmige Rand ist mit 1 m langen Nesselfäden besetzt. Die Pflanzenspinne ist eine fleischfressende Pflanze und ständig auf der Suche nach Beute. Sie reagiert auf Bewegungen und die Körpertemperatur von Tieren. Wenn ein Tier unter ihrem Netz vorbeikommt, das meist versteckt in einer Astgabel angebracht ist und nur als »Hängematte« und nicht zum Fangen der Nahrung dient, läßt sie sich an einem elastischen Gewebefaden, der in ihrem Höcker aufgerollt ist, blitzschnell (1. Angriff der Pflanzenspinne) auf die Beute fallen die bei 1-5 auf W6 überrascht wird. Durch diese Technik hat die Pflanzenspinne einen Aktionsradius von gut einem Dutzend Metern. Die Nesselfäden umklammern die Nahrung und fügen ihr durch freigesetzte Säure pro Runde 1W Schaden zu. Ist die Beute kampfunfähig, zieht die Pflanzenspinne sich und die Nahrung an ihrem Gewebefaden ins Netz zurück. Bei einer größeren Beute als der Pflanzenspinne selbst besteht eine Chance von 1-3 auf W6, daß 1-6 (Anzahl auswürfeln) weitere Pflanzenspinnen aus der näheren Umgebung sich auf das Opfer abseilen. (Diese fleischfressenden Pflanzen treten in Kolonien auf.)

Die Werte:

MUT:	-	ATTACK:	-
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	-
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	Schadenspunkte:	1W/pro Kampfrunde

Monsterklasse: 5

Riesenameise

1,5-2 m langes Riesenexemplar der normalen roten Ameise. Riesenameisen sind sehr stark und können

ein Vielfaches ihres Körpergewichts fortschleppen. Sie kommen auf Ras Tabor vor, einige von ihnen gelangten aber auch durch die Weltentore nach Aventurien. Riesenameisen bilden normalerweise einen kleinen Staat, in Aventurien kommen sie aber nur als Einzelexemplare vor. Der Chitinpanzer schützt diese angriffslustigen Tiere recht gut; ihr Biß kann beträchtlichen Schaden anrichten, der durch Austreten von Säure (2 Extra-Schadenspunkte) noch verstärkt wird. Bei jedem zweiten Biß der Riesenameise tritt Säure aus.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	18	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+2 +2 SP (Säure)

Monsterklasse: 16

Riesenfliege

Sie sieht aus wie ein großer Verwandter der aventurischen Schmeißfliege. Sie wird bis zu 1,5 m lang und bringt es auf eine Flügelspannweite von 2,5 m. Dieser Aasfresser kommt jedoch nur auf Ras Tabor vor. Er ist recht frech und angriffslustig, vielleicht aber auch nur aus Dummheit aggressiv. Die Waffe der Riesenfliege ist ihr Stechrüssel. Bei einem gelungenen Angriff wird der Gegner bei 1-4 auf W6 (1-6 bei RS 0) gestochen. Durch den Rüssel sondert die Riesenfliege ein Gift ab, das bei jedem Stich 3 Schadenspunkte hervorruft. Darüber hinaus verursacht es beim Opfer Schwindelgefühle, die eine zeitweise Reduzierung der Geschicklichkeit um 2 Punkte pro Stich nach sich ziehen. Diese Wirkung vergeht aber relativ schnell - pro Spielrunde erhält das Opfer einen Geschicklichkeitspunkt zurück. Natürliche Feinde der Riesenfliege sind die kleine Flugechse und die Riesenlibelle.

Die Werte:

MUT:	9	ATTACK:	9
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	Schadenspunkte:	3 (Gift)

Monsterklasse: 5

Riesenlibelle

Eine überdimensionale Libelle mit 1,5 m Körperlänge und 2,5 m Flügelspannweite. Die zwei buntschillernden Flügelpaare können unter Chitinhauben eingezogen werden. Die Riesenlibelle lebt auf Ras Tabor an Gewässern. Sie besitzt einen langen Saugrüs-

sel, in dem sich ein Stachel befindet, der bei einem Stich 1 W + 1 Schaden verursacht. Pro Runde saugt die Riesenlibelle für 1 W Schadenspunkte Blut aus ihrem Opfer.

Die natürlichen Feinde der Riesenlibelle sind die kleine Flugechse und die Riesenfliege. Äußerst aggressiv verhält sie sich aber auch gegen alle Arten Humanoider.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACK:	10
LEBENSENERGIE:	7	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1 W + 1
		Schadenspunkte:	1 W
		Monsterklasse:	6

Riesenskorpion

Ein mysteriöser Verwandter des normalen Skorpions, der in Wüstengebieten vorkommt, allerdings sehr selten ist. Der Riesenskorpion wird 1–1,5 m lang, besitzt ausgeprägte Greifwerkzeuge, die bis zu 1 W + 2 Schadenspunkte verursachen können, und einen Giftstachel am Schwanz. Wenn er aufgescheucht wird, ist er ein äußerst aggressiver Geselle und sein Chitinpanzer und der Giftstachel machen ihn zu einem wirklich unangenehmen Gegner. Das Gift des Riesenskorpions ist tödlich, falls nicht innerhalb von 2 Spielrunden nach Verletzung durch den Stachel ein Heiltrank eingenommen wird. Der Riesenskorpion kann pro Runde einmal mit seinen Greifwerkzeugen angreifen und dazu alle drei Runden einmal mit seinem Stachel, der 1 W Trefferpunkte verursacht.

Die Werte:

MUT:	9	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1 W + 2 (Zangen)
		PUNKTE:	1 W + Gift (Stachel)
		Monsterklasse:	20

Sadur

Eine pantherähnliche Großkatze, die in den riesigen Bäumen Ras Tabors wie auch auf dem Boden lebt. Der Sadur ist 2–2,5 m lang und besitzt ein längsgestreiftes, braunoranges Fell. Hervorstechendstes Merkmal sind die drei Augen am Kopf. Das Maul ist mit zwei Reihen scharfer Zähne besetzt, vier große Reißzähne ragen aus ihm hervor. An den Pranken besitzt der Sadur lange, einziehbare Krallen. Der Biß des Sadurs verursacht 1 W + 4 Trefferpunkte, während die Krallen immer noch für 1 W + 2 gut sind.

Der Sadur greift pro Runde einmal mit einem Biß an und setzt jede zweite Runde auch noch einen Tatzenhieb ein. Außer den Watabh und dem Baumwürger hat der Sadur keine Gegner auf dem Weltenbaum.

Die Werte:

MUT:	12	ATTACK:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1 W + 4 (Biß)
			1 W + 2 (Pranke)
		Monsterklasse:	25

Schnabeltork

Eulengroßer Vogel auf Ras Tabor, der sich durch sein buntes Gefieder und seinen großen, überaus scharfen Schnabel auszeichnet. Torks kommen in Schwärmen von 4–24 Exemplaren vor und bevölkern die oberen Ebenen der Weltenbäume auf Ras Tabor. Aber auch in Bodennähe wurden sie schon angetroffen. Dort sind lichte Wälder ihr bevorzugtes Aufenthaltsgebiet. Mit ihren spitzen Schnäbeln hacken die Torks Vertiefungen und Löcher ins Holz, die sie dann zu Nestern ausbauen, in denen die Jungen ausgebrütet und aufgezogen werden. Die jungen Torks werden erst spät flügge, was die Alten zu erhöhter Aufmerksamkeit und Aggression gegenüber allen Wesen veranlaßt, die sich dem Nest nähern. Zwei bis zwölf Nester bilden eine Kolonie, den Lebensraum des Schwarms. Der Schnabeltork hat auf Ras Tabor viele Feinde. Die Kiri-Kiri stellen ihnen nach, und die Gangnager stehlen ihre Eier. Mit den Watabh kommen sie jedoch gut aus. Letztere halten sich die Torks sogar als Haustiere.

Die Werte:

MUT:	9	ATTACK:	9
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1 W + 1
		Monsterklasse:	5

Tentakelpflanze

Eine furchterregende, fleischfressende Pflanze, die auf Ras Tabors großen Bäumen auf Beute lauert. Mitten zwischen sieben kreisförmig angeordneten Rankententakeln sprießt der Stiel der Pflanze, der nach 2–3 m in eine suppen-schüsselartige Verdickung übergeht, die gut 1,5 m durchmißt. In ihr befindet sich ein Sägezahnmaul und dahinter der Verdauungstrakt der Pflanze. Die sieben Tentakel sind 3–4 m lang und recht kräftig. Da dieses Monster meist nicht als gefährlicher Gegner erkannt wird, es

kann schließlich seinen Standort wechseln, steht ihm in 5 von 6 Fällen (1–5 auf W6) die Initiative beim Angriff zu. Wenn die Attacke gelingt und die Parade mißlingt, gilt der Gegner als umschlungen. In der nächsten Runde hat der Gegner noch einmal Gelegenheit zuzuschlagen, bevor sie ihn in ihr Maul einführt (Dornenbiß 1W+2 Trefferpunkte, Säure +1W Trefferpunkte). Die Tentakelpflanze kämpft mit einem Tentakel. Wird ein Arm abgeschlagen, wird in der nächsten Runde ein Tentakel mehr aktiviert. Die Tentakelpflanze kämpft mit höchstens drei Tentakeln gleichzeitig. Jeder Tentakel gilt bei 5 Schadenspunkten als durchtrennt (RS 2 der Pflanze nicht vergessen). Wenn alle sieben Tentakel und der Stiel der Pflanze durchtrennt sind, gilt sie als überwunden. Ein Tentakel allein verursacht durch Umklammerung generell 2 Schadenspunkte pro Runde.

Die Werte:

MUT:	–	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Dornenbiß) +1W (Säure)
		Schadenspunkte:	2SP pro Kampfunde (bei Umschlingung)

Monsterklasse: 32

Watabh

Eine der dominierenden Spezies auf Ras Tabor. Ob die Watabh tatsächlich Eingeborene dieser Welt sind

oder ob sie durch die Weltentore hierherkamen, bleibt im Dunkeln. Fest steht nur, daß sie von den Gmul als Eindringlinge empfunden werden. Die Watabh sind haarlose Humanoide von 1,4–1,6 m Körpergröße. Sie haben relativ lange Körper und nur kurze Beine. Die Watabh sind Waldbewohner und in Stämmen zu mehreren Dutzend Individuen organisiert. Normalerweise leben sie in kleinen Dörfern – in Holzhütten. Als intelligente Jäger und Sammler sind sie im Umgang mit Waffen und Werkzeugen geübt. Allerdings sind sie technologisch über Pfeil und Bogen, Feuer und Rad noch nicht hinausgekommen. Ein Stamm lebt auf einer großen Plattform auf einem Weltenbaum. Dort fungierten sie früher als Arbeitskräfte der *Mächtigen*, Fremdwesen von anderen Sternen, die auf Ras Tabor und in Aventurien Transmitter erbauten. Die Watabh richten sich die känguruhartigen Korkosh als Reittiere ab und benutzen Speere (1W+2), Keulen (1W+2), Steinäxte (1W+2) und Blasrohre (1W–1 + Gift) als Waffen. Ihre Kleidung ist unterschiedlich und reicht vom Lendenschurz (RS 0) bis zur Lederrüstung aus Tierhäuten (RS 3). Watabh sind nicht von Grund auf aggressiv und können bei Bedarf vom Meister als individuelle Personen eingesetzt und gespielt werden.

Die Werte:

MUT:	9	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0–3	TREFFERPUNKTE:	1W+2 1W–1 (+ Gift)

Monsterklasse: 8

Vorgewürfelte Helden

Wer keine Zeit hat, sich seinen Helden selbst zu erschaffen, kann sich auf nachfolgender Tabelle mit vorgewürfelten Helden einen auswürfeln (W20) oder einfach nur auswählen.

1. **Anselmo** (Abenteurer 1. Stufe, LE 30)
MU 9, KL 9, CH 11, GE 9, KK 13. AT 10, PA 8. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Wurfbeil, Schild, Pack 1. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.
2. **Zenon** (Abenteurer 1. Stufe, LE 30)
MU 8, KL 8, CH 12, GE 9, KK 13. AT 10, PA 8. Trägt: normale Kleidung (RS 1), Kurzsword und Pack 3. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.
3. **Detzel Tuske** (Abenteurer 1. Stufe, LE 30)
MU 12, KL 10, CH 10, GE 13, KK 9. AT 11, PA 8. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Säbel und Pack 3.
4. **Zayid** (Abenteurer 1. Stufe, LE 30)
MU 12, KL 9, CH 13, GE 12, KK 10. AT 10, PA 8. Trägt normale Kleidung (RS 1), Schild und Speer und Pack 3.
5. **Fedayeh** (Abenteurerin 1. Stufe, LE 30)
MU 13, KL 9, CH 10, GE 12, KK 9. AT 10, PA 8. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Kurzbogen, 20 Pfeile im Köcher und Pack 1.
6. **Gaskan von Prem** (Abenteurer 2. Stufe, LE 31)
MU 11, KL 9, CH 8, GE 9, KK 11. AT 10, PA 9. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Schwert, Pack 1.
7. **Rabanus** (Abenteurer 2. Stufe, LE 35)
MU 9, KL 9, CH 10, GE 10, KK 11. AT 11, PA 8. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Entermesser und Pack 2.
8. **Stenger Droll** (Abenteurer 2. Stufe, LE 36)
MU 8, KL 10, CH 11, GE 11, KK 11. AT 10, PA 9. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Kurzsword, Schild, Pack 2.
9. **Daphne** (Abenteurerin 2. Stufe, LE 36)
MU 13, KL 9, CH 10, GE 11, KK 9. AT 11, PA 8. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Kurzsword, Dolch, Pack 3.
10. **Morak** (Abenteurer 3. Stufe, LE 39)
MU 9, KL 9, CH 13, GE 13, KK 11. AT 12, PA 9. Trägt: Lederrüstung (RS 3), Schwert, Pack 3.
11. **Ulf vom Stein** (Abenteurer 3. Stufe, LE 35)
MU 11, KL 12, CH 8, GE 10, KK 13. AT 11, PA 9. Trägt: Lederrüstung (RS 3), Säbel, Schild, Pack 2. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.
12. **Nacusea** (Abenteurerin 4. Stufe, LE 40)
MU 11, KL 10, CH 12, GE 13, KK 12. AT 13, PA 9. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Armburst, 20 Bolzen, Pack 1.
13. **Kerkyon** (Abenteurer der 4. Stufe, LE 43)
MU 8, KL 9, CH 12, GE 12, KK 13. AT 11, PA 11. Trägt: Lederrüstung (RS 3), Schwert, Schild, Pack 2. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.
14. **Darius** (Krieger 1. Stufe, LE 30)
MU 12, KL 10, CH 9, GE 8, KK 13. AT 10, PA 7. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Wurfbeil, Pack 2. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.
15. **Terio der Tapfere** (Krieger 2. Stufe, LE 35)
MU 13, KL 11, CH 11, GE 9, KK 12. AT 11, PA 8. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Säbel, Pack 1.
16. **Euchalia** (Magierin 3. Stufe, LE 20 – AE 36)
MU 8, KL 13, CH 12, GE 11, KK 10. AT 10, PA 9. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Dolch, Pack 3, Zauberstab (Stabzauber: 1)
17. **Megeres** (Magier 3. Stufe, LE 22 – AE 36)
MU 12, KL 14, CH 13, GE 10, KK 10. AT 10, PA 9. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), schweren Dolch, Zauberstab (Stabzauber 1–3), Pack 1
18. **Shalot Lun** (Magier der 5. Stufe, LE 24 – AE 41)
MU 10, KL 15, CH 14, GE 12, KK 11. AT 10, PA 10. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), schweren Dolch, Pack 3, Zauberstab (Stabzauber: 1–3)
19. **Lorin Birkblatt** (Elf 5. Stufe, LE 34 – AE 33)
MU 9, KL 14, CH 13, GE 15, KK 13. AT 12, PA 11. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Schwert, Langbogen, 20 Pfeile im Köcher, Pack 2. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.
20. **Hugen Tunnelfest** (Zwerg 2. Stufe, LE 41)
MU 11, KL 8, CH 8, GE 13, KK 13. AT 11, PA 9. Trägt: wattierten Waffenrock (RS 2), Kriegsbeil, Pack 1. Bonus von +1 auf Trefferpunkte.

Wichtige Abkürzungen:

MU – Mut, KL – Klugheit, CH – Charisma, GE – Geschicklichkeit, KK – Körperkraft, LE – Lebensenergie, AE – Astralenergie, RS – Rüstungsschutz, AT – Attacke, PA – Parade, TP – Trefferpunkte,

MK – Monsterklasse, AP – Abenteurpunkte, SP – Schadenspunkte, W – Würfel, W6 – sechseckiger Würfel, W20 – zwanzigseitiger Würfel. TP werden grundsätzlich mit W6 ausgewürfelt.

Ausrüstungs-Pakete

Für dieses Abenteuer stehen auch 3 Ausrüstungspakete zur Auswahl. Jeder Held kann eines dieser Pakete

wählen; er kann aber durch diese Pakete ergänzen oder seine Ausrüstung selbst zusammenstellen.

Pack 1

- 10 Silbertaler
- Lederrucksack
- Öllampe
- Strick (10 m)
- Wasserschlauch
- Decke

Pack 2

- 15 Silbertaler
- Strickleiter (5 m)
- Öllampe
- Decke
- Lederranzen
- Wasserschlauch
- Feuerstein, Stahl und Zunder

Pack 3

- 20 Silbertaler
- Hammer
- 10 Kletterhaken
- Decke
- Strick (10 m)
- Lederrucksack
- Wasserschlauch
- Fackel
- Angelhaken und Schmir

Vom Meister gespielte Personen

Die folgenden Sektenmitglieder (Mönche) und Räuber werden wie Abenteurer der entsprechenden Stufe behandelt.

1. Sektenführer (11. Stufe, LE 63)

MU 11, KL 14, CH 16, GE 11, KK 14. AT 15 – PA 13. Trägt: normale Kleidung (RS 1), Kriegshammer. Bonus + 2 TP.

2. Sektenunterführer (5. Stufe, LE 37)

MU 12, KL 12, CH 13, GE 12, KK 15. AT 12 – PA 10. Trägt: normale Kleidung (RS 1), Bastardschwert. Bonus + 3 TP.

3. Sektenunterführer (5. Stufe, LE 45)

MU 9, KL 14, CH 10, GE 9, KK 13. AT 11 – PA 11. Trägt: normale Kleidung (RS 1), Bastardschwert. Bonus + 1 auf TP.

4–12. Mönche (2. Stufe, LE 33, (9 Mönche)

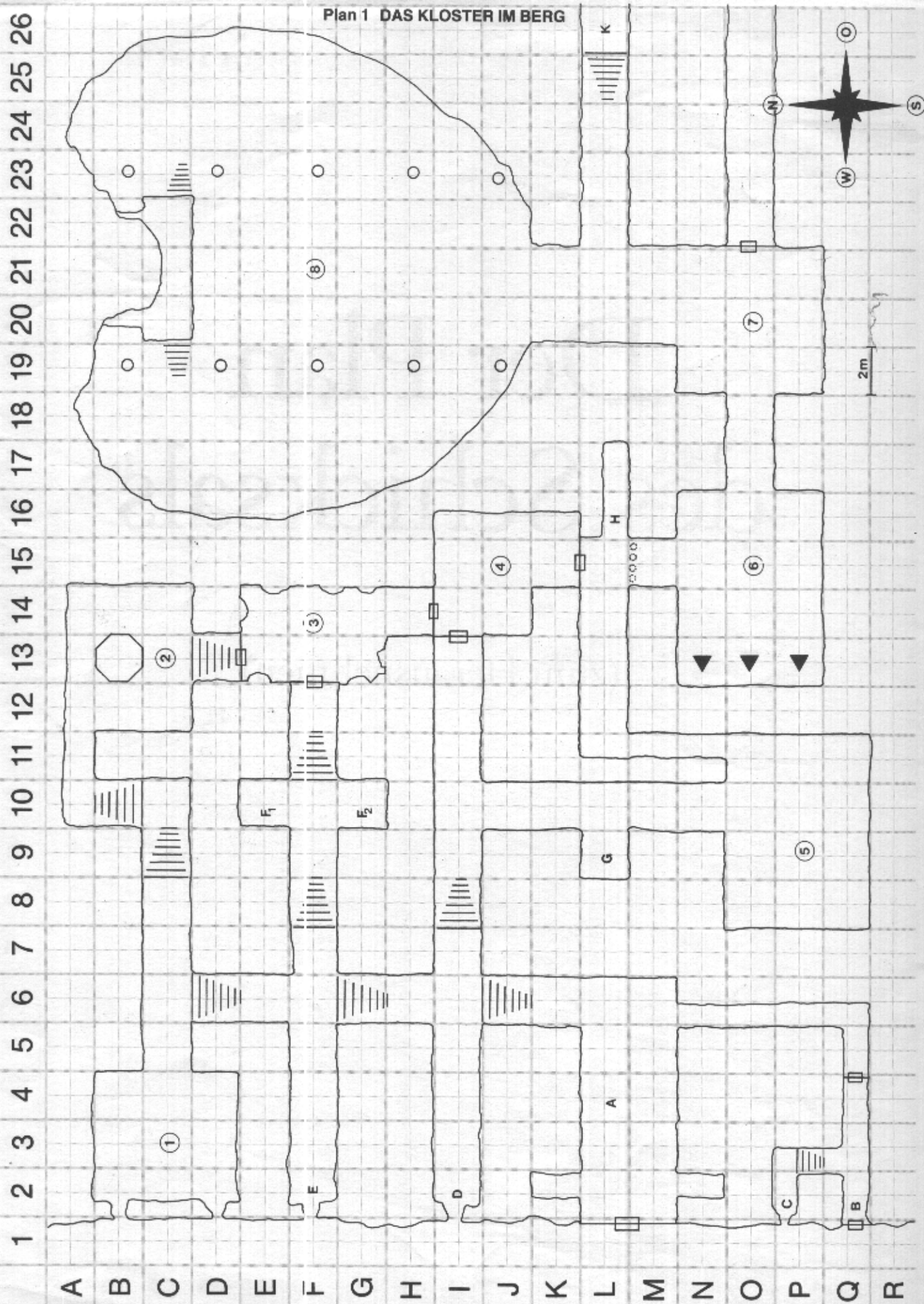
MU 13, KL 8, CH 10, GE 9, KK 9. AT 11 – PA 8. Tragen: normale Kleidung (RS 1), Knüppel.

13. Räuberhauptmann (3. Stufe, LE 35)

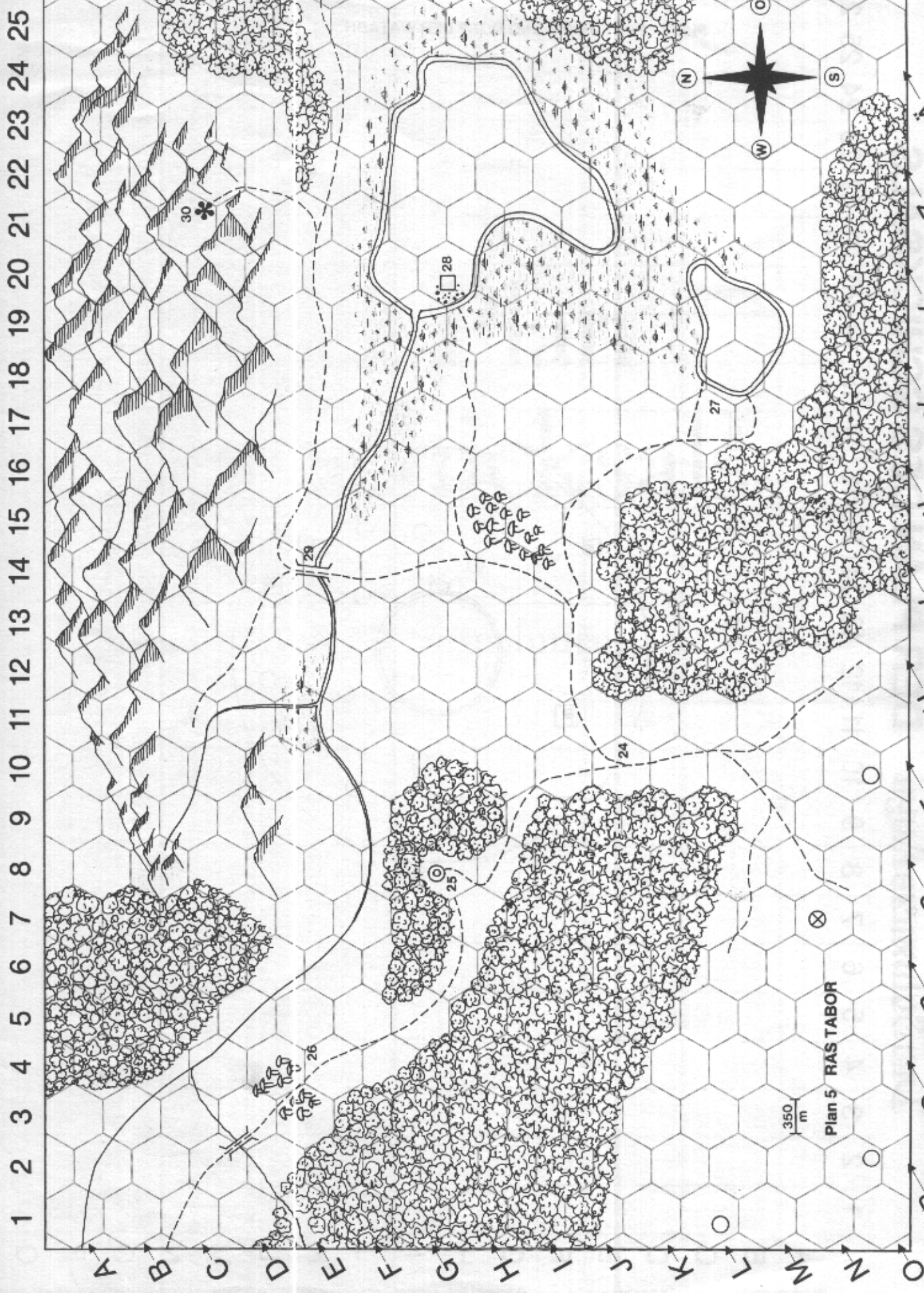
MU 13, KL 11, CH 12, GE 11, KK 13. AT 11 – PA 9. Trägt: normale Kleidung (RS 1), Schwert. Bonus + 1 auf TP.

14.–20. Räuber (1. Stufe, LE 30) (7 Räuber)

MU 13, KL 13, CH 8, GE 11, KK 10. AT 10 – PA 8. Tragen: normale Kleidung (RS 1), Säbel.



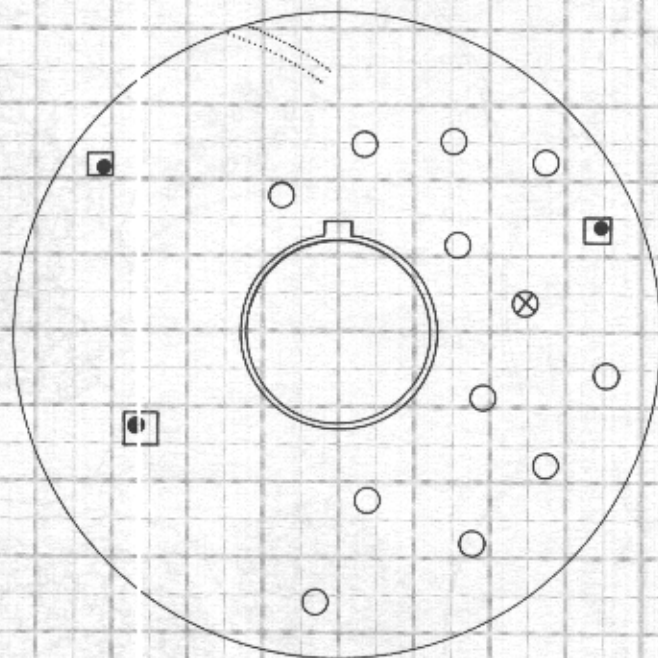
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Plan 4 PLATTFORM UND DORF DER WATABH



10 m



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

GIPFEL

Plan 3

Route I

270

180

90

Route III

Route II

Route V

Route IV

Route VI

KLETTERROUTEN UND
BEGEGNUNGSTÄTTE
AUF DEM WELTENBAUM

Schematische Darstellung

22a Wendelgang

23a Lift

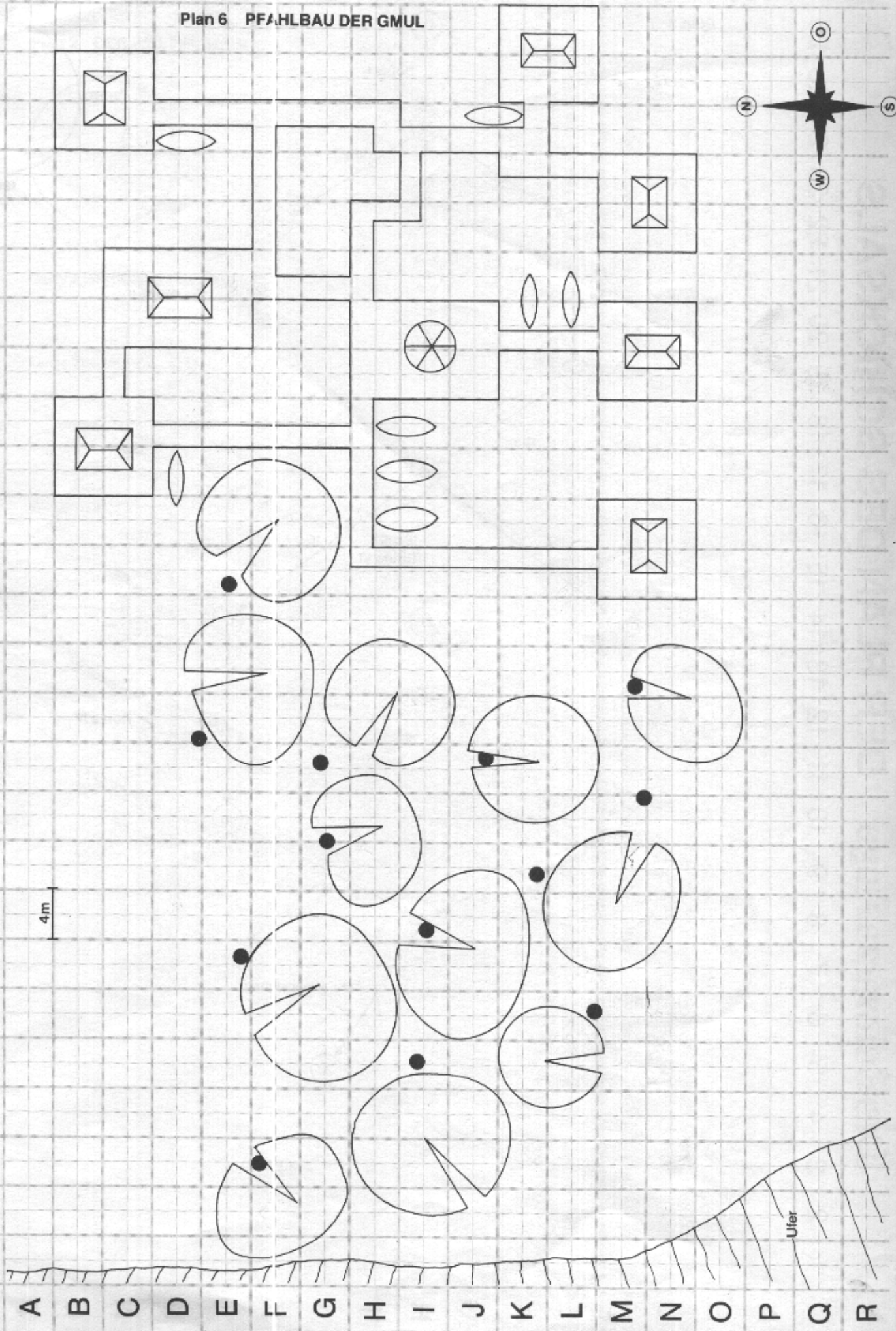
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., München 1984



Plan 1

-  Tür
-  Brunnen
-  Statue
-  Säule
-  Treppe oben
 unten
-  in der Decke verstecktes Fallgitter

Plan 2

Plan 3

Plan 4

-  Hütte
-  Hütte des Häuptlings
-  Blätterrutsche
-  Luke in Plattform, durch die Ast wächst
-  Abstiegsluke

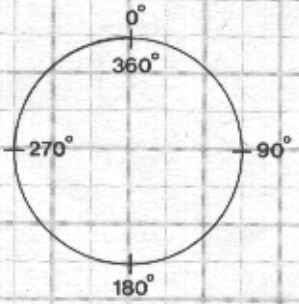
Plan 5

- | | |
|---|---|
|  Riesenbäume |  Pilzwald |
|  Weltenbaum der Helden |  Wald |
|  Pfad, Weg |  See |
|  Kultstätte der Watabh |  Fluß |
|  Pfahlbau der Gmul |  Sumpf |
|  Station der Mächtigen |  Brücke |

Plan 6

-  Riesen-Seerose
-  Hütte
-  Hütte des Klanchefs
-  Boot
-  Land

Plan 2 DER WELTENBAUM



Gangnager (14)

Lange Zungen (15)

Würger (19)

(20)

Aussichtsposten (11)

Obere Plattform (10)

Nester (12)

Empfangsstation (9)

Pflanzenspinnen (13)

Lager der Kiri-Kiri (16)

Der gestreifte Tod (17)

Ruhestätten (18)

Dorf der Watabh (22)

Lift

20m

Meter

500

400

300

200

100

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