

In den Fängen des Dämons

oder der Fluch des magischen Gartens
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3-6 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

5-10

ABENTEUER 10



Droemer
Knaur®

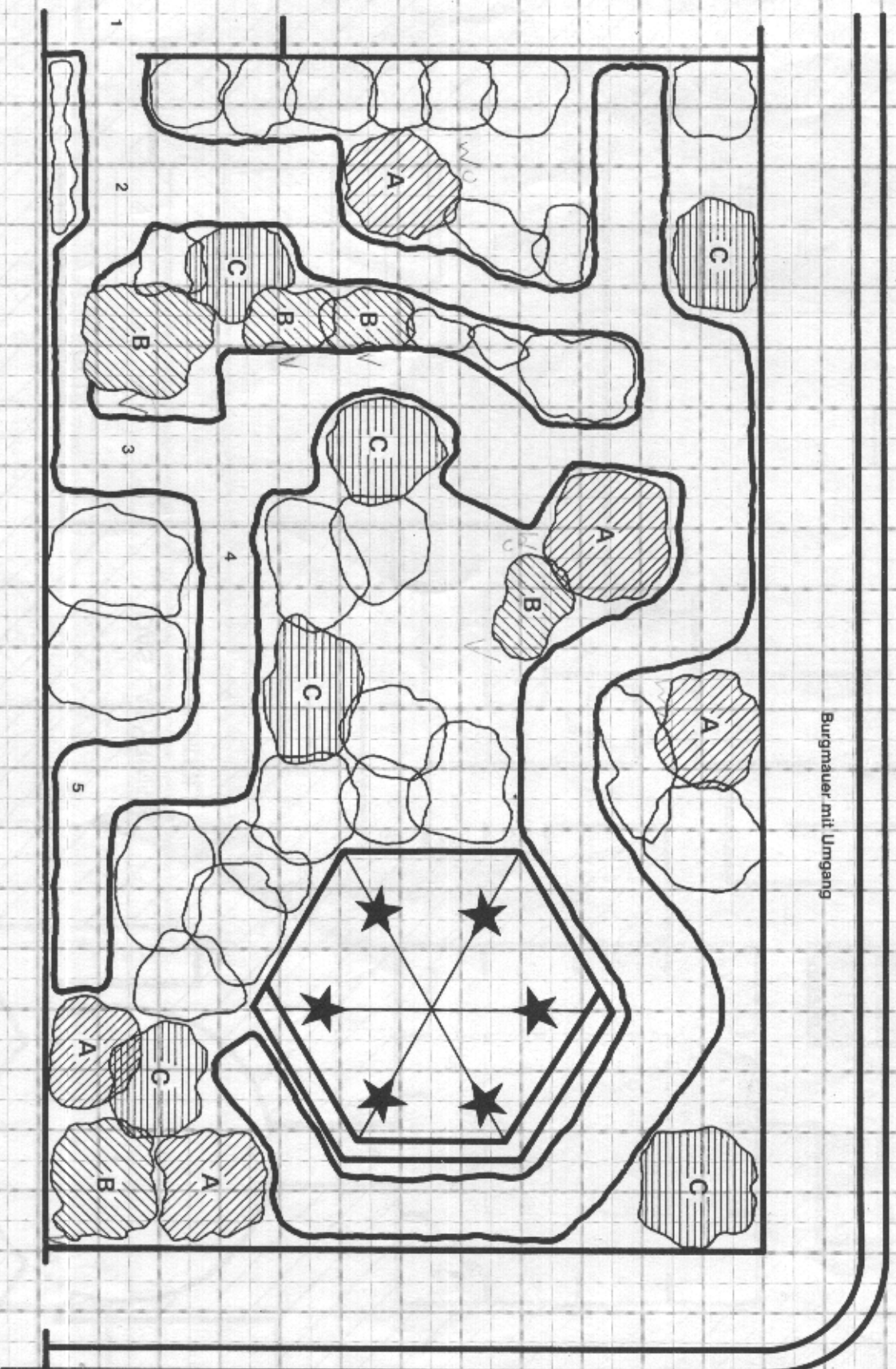
Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

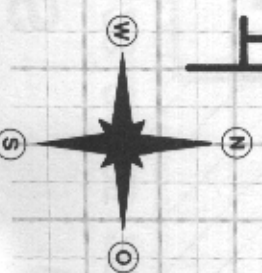
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

DER GARTEN

Burgmauer mit Umgang



1m



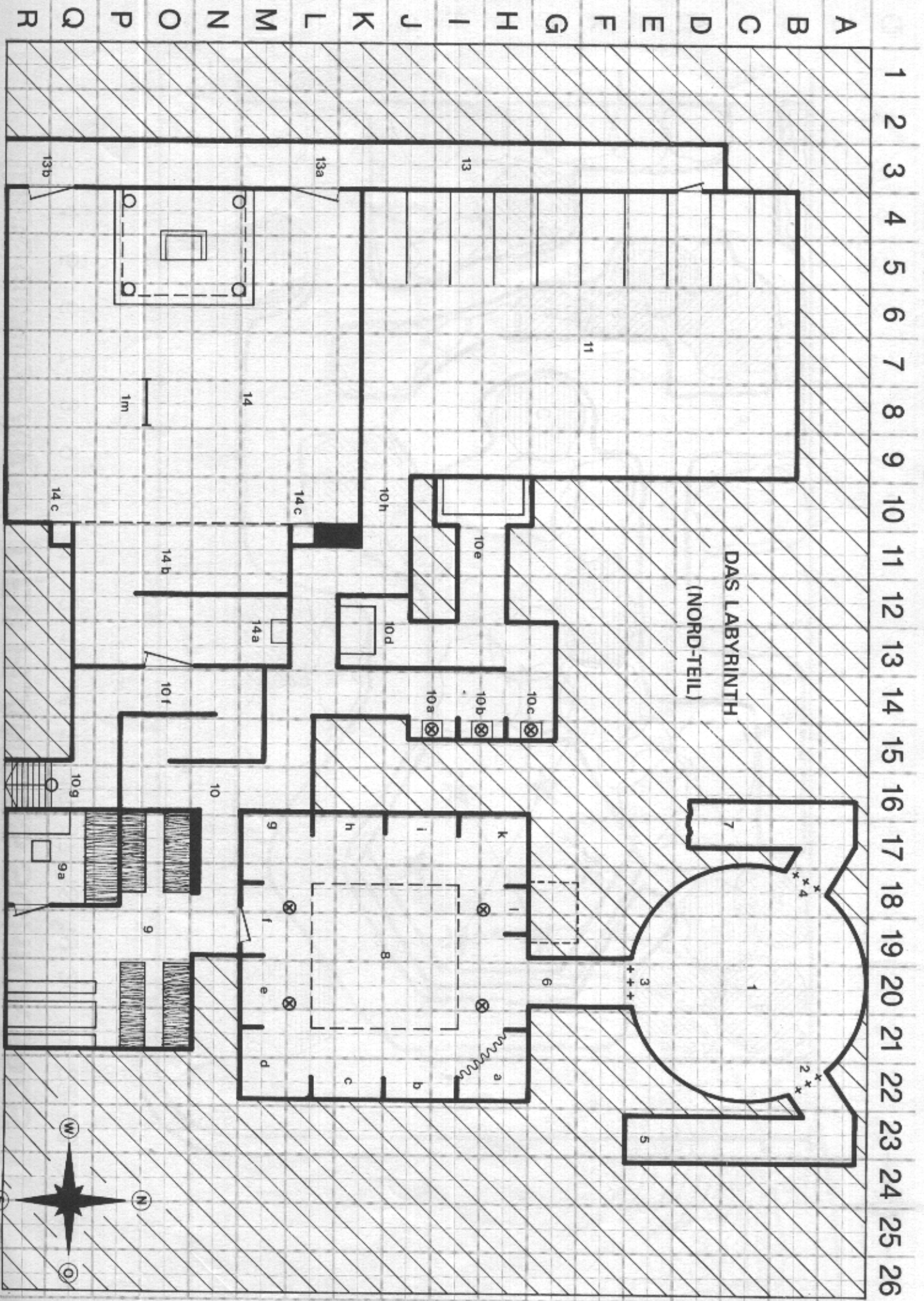
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

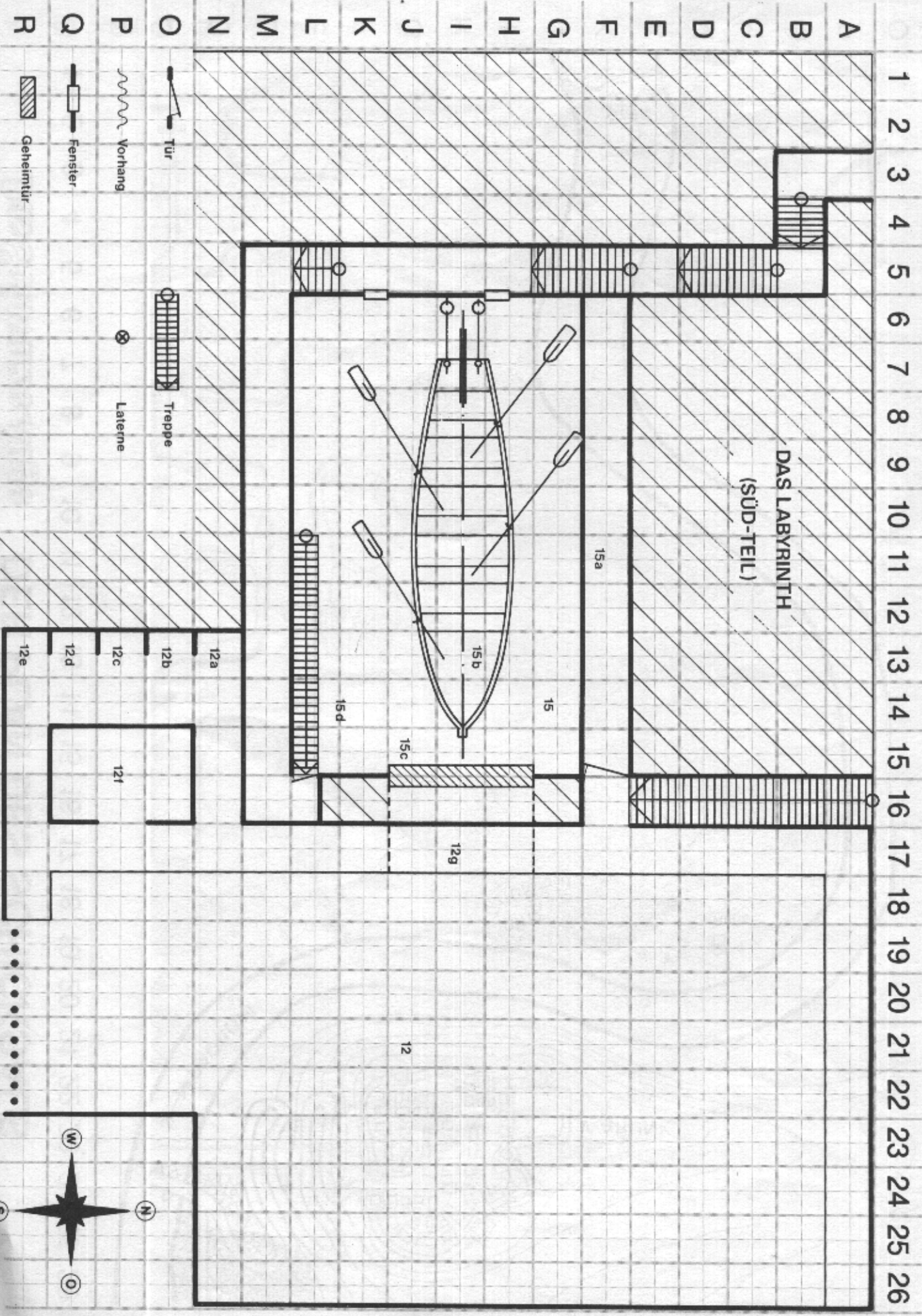
© Droemersch Verlagssanstell Th. Knauer Nachf. München 1984

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

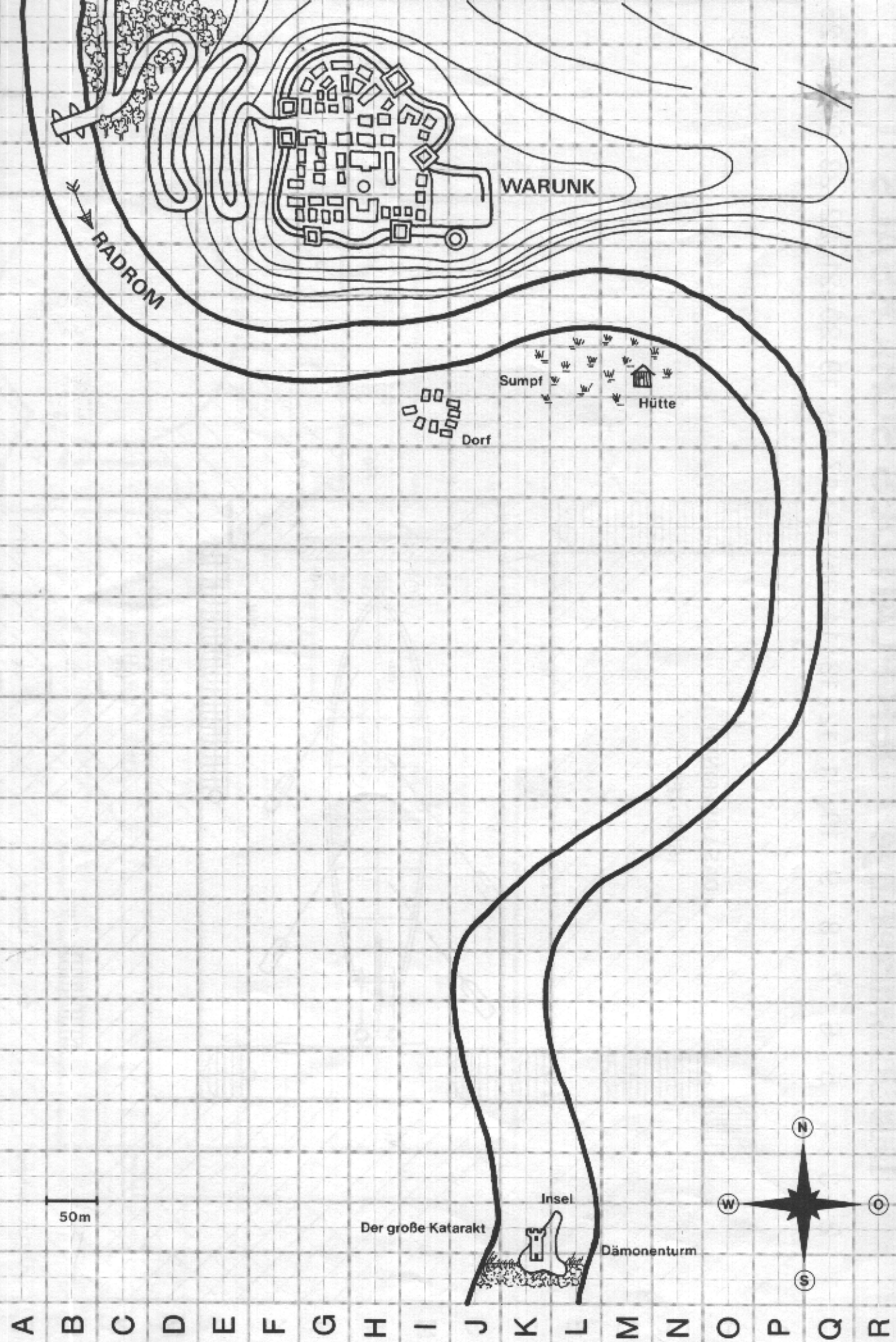


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München 1984

In den Fängen des Dämons

von Eberhard von Staden

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 5–10
für den Meister und 3–6 Helden
ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®

S
Schmidt
Spiele

Inhalt

Einführung	6	Die Schatzkammer des Magiers (8)	20
Vorwort	7	Der Wachraum der Orks (9)	26
Hintergrund	8	Das Kleine Labyrinth (10)	27
Der Fluch der Jaguarlilie	8	Die Katakombe (11)	31
Das Abenteuer (Meisterinformation)	11	Der Gang (13)	33
Des Abenteuers erster Teil	12	Der Raum des Magischen Wächters (14)	33
Der Garten	12	Die Halle der Qeste (15)	36
Standort Gartentor	12	Das Drachenloch (12)	40
Standort Burgmauer	13	Des Abenteuers dritter Teil	44
Das Wurfpfeilchen	14	Der Fluß	44
Das Vergiftmeinnicht	15	Die Felseninsel	46
Der Würgerich	15	Der Eingang	48
Das Steinplateau	16	Der Gang	48
Des Abenteuers zweiter Teil	18	Der angekettete Gigant	48
Das Labyrinth	18	Das Nest der Harpyie	49
Der Einstiegsschacht (1)	18	Der Nachtdämon	50
Die drei Tore (2, 3, 4)	19	Das Ende des Abenteuers	53
Der Feuergang (5)	19	Anhang A: Gegenstände mit und ohne Wert	54
Der Wassergang (6)	19	Anhang B: Einige neue aventurische Monster	56
Der Erdgang (7)	20	Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten 30/31	

Einführung

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

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

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

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

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

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – *Die Werkzeuge des Meisters* –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 420 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

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

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

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

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

Wir wünschen Ihnen nun mit dem *Schwarzen Auge* viel Vergnügen.

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

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »In den Fängen des Dämons« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie *Das Schwarze Auge*. Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist in der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

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

Das Regelwerk des Abenteuer-Basis-Spiels ist bewußt einfach gehalten, um einen möglichst leichten Einstieg in die Welt des *Schwarzen Auges* zu ermöglichen.

Wer tiefer in diese Welt eindringen will, für den steht das Abenteuer-Ausbau-Spiel bereit. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von zusätzlichen Regeln, die das Spiel-System in die unterschiedlichsten Richtungen erweitern und ein intensiveres Spielerlebnis ermöglichen. Außerdem enthält das Abenteuer-Ausbau-Spiel eine farbige Landkarte Aventuriens und eine ausführliche Beschreibung dieses Kontinents.

Auch das Abenteuer »In den Fängen des Dämons« kann bereits mit diesen Ausbau-Regeln gespielt werden.

»In den Fängen des Dämons« ist als Fortgeschrittenen-Abenteuer konzipiert. Es eignet sich besonders

gut für Helden der Erfahrungsstufen 5–10. Alle Heldentypen sind zugelassen, insbesondere ein Magier ist erwünscht. Eine Gruppe von 3–6 Helden ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer.

»In den Fängen des Dämons« kann aber auch durchaus von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall sollte der Meister des *Schwarzen Auges* die Werte besonders starker Monster ein wenig herabsetzen. Achten Sie als Meister darauf, daß die Monster aber nicht zu sehr geschwächt werden. Wenn Sie den Attacke-Wert um 1 Punkt herabsetzen, sinkt die Trefferwahrscheinlichkeit dieses Monsters um 5 Prozent.

Falls Sie zu Ihrem Spieleabend mehrere Helden der 8., 9. oder 10. Stufe erwarten, empfiehlt es sich, das eine oder andere Monster ein wenig zu stärken, denn wenn den Helden das Leben zu leicht gemacht wird, verliert das Spiel an Spannung.

Im übrigen gilt für »In den Fängen des Dämons« 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 sie weg.

Hintergrund



Der Fluch der Jaguarlilie

Lebten die Warunker nicht in Aventurien, sondern auf der Erde – man könnte sie für Schweizer halten, denen die Alpen abhanden gekommen sind. Wehrhaft, aber friedlich halten sie mehr vom Handel als vom Kriegführen. Ihre braunen Rinder mit den eigenartig gewundenen Hörnern grasen friedlich auf den saftigen Hügeln und produzieren die köstliche Milch, aus der der Sembelquast hergestellt wird.

Dieser würzige Hartkäse gilt in ganz Zentral-Aventurien als hochgeschätzte Delikatesse. Es spricht für den gesunden Geschäftssinn der Einwohner von Warunk, daß sie ihre aus dem Käsehandel erwirtschafteten Reichtümer nicht für Prachtbauten verschwenden oder gar in eine kostspielige Stadtgarde stecken.

Im Gegenteil gehört es zu den Traditionen warunkischer Politik, sich aus allen kriegerischen Auseinandersetzungen herauszuhalten und sich von allen militärischen Pflichten gegen das Kaiserhaus freizukaufen. Wenn es einmal gar keinen Ausweg gibt und die Stadt Warunk in einen Feldzug hineingezogen wird, heuert sie auf Zeit ein kleines Söldnerheer an. Das spart Silbertaler und verhindert, daß man in den Augen der Nachbarstädte und -grafschaften als militärische Bedrohung dasteht. Denn – auch das ein Grundpfeiler warunkischer Politik – wer Geschäfte machen will, sollte den Geldbeutel in der Hand halten, nicht das Schwert.

Diesem Bild eines friedlichen, aber geschäftstüchtigen Volkes haben sich die Markgrafen seit Ludelbert klug angepaßt. Weder Karloff mit der silbernen Hand, der Vater des jetzigen Markgrafen, noch dessen Vater Wildgrimm II. sind jemals auf die Jagd gegangen oder bei einem der zahlreichen Kampfspiele auf den umliegenden Burgen gesehen worden. Vom aventurischen Adel belächelt, vertändelten sie ihre Zeit mit höchst unmännlichen Beschäftigungen. So ist der große Wandteppich im Vorraum zur markgräflichen Schatzkammer, der die Herstellung des Sembelquast darstellt, von Wildgrimm II. persönlich

in zwölf langen Wintern geknüpft worden. Und Karloff mit der silbernen Hand trug zu seinen Lebzeiten eine Bibliothek zusammen, die unter Kennern als eine der bedeutendsten von ganz Aventurien gilt.

Seit fünf Jahren nun ist Throndwig als Markgraf im Amt seiner Vorfahren. Und wie diese regiert er milde und leutselig über seine geschäftstüchtigen Untertanen. Ob er mit dem Schwert umzugehen weiß? Niemand hat ihn jemals gewappnet gesehen. Und wenn er sich auf den Rücken seines Streitrosses schwingt, dann nicht an der Spitze eines Heeres, sondern um in der Einsamkeit der Natur seiner Leidenschaft nachzugehen: dem Sammeln seltener Pflanzen Aventuriens. Sechs Gärtner aus allen Regionen des Kontinents nahm er in seine Dienste und ließ den oberen Burghof in einen Schloßgarten von einmaliger Schönheit umbauen. Im Laufe der Jahre trug Throndwig dort Blumen, Bäume und Sträucher zusammen, die noch kein Auge an einem Ort Aventuriens vereint gesehen hatte: Goldsamer aus dem Regengebirge, die gefleckte Springnuß von der Insel Maraskan, Eisflex und Sturmkriecher aus dem hohen Norden und sogar eine der unbezahlbaren Chamäleon-Orchideen aus den Sümpfen von Brabak. So wurde aus dem Garten in der Burg zu Warunk ein Paradies sondergleichen. Und von weither kamen die Gelehrten, um die Pflanzen des Markgrafen zu studieren. Nichts schien zu fehlen, bestätigten sie, nichts – bis auf ... Doch dann senkten sie ihre Stimmen und tuschelten hinter vorgehaltenen Händen.

Eines Tages kam sogar der Hofmagister des Königs, Kasimir zu Nostria, nach Warunk, um für seinen Herren eine Zeichnung der Chamäleon-Orchidee nach der Natur anzufertigen. Als Dank des Königs brachte er dem Markgrafen ein *Ladifaahri*.

So ein *Ladifaahri* ist eine große Kostbarkeit, denn es ist seltener als irgendein anderes Lebewesen in Aventurien. Aber wie soll man es überhaupt bezeichnen? Zweifellos hat dieses Wesen Menschenähnliches –



wenn man sich die zartschillernden Flügel wegdenkt? Vielleicht kann man es am ehesten einen geflügelten Kobold nennen. Die Gelehrten streiten sich darüber, ob das Ladifaahri Intelligenz besitzt, was zweifelhaft ist, da es nicht sprechen kann. Trotzdem haben sie eine Sprache, ähnlich den Bienen: einen symbolischen Tanz, dessen Figuren eine Botschaft beinhalten. Und Markgraf Throndwig gebührt der wissenschaftliche Ruhm, diese Botschaft als erster entschlüsselt und aufgezeichnet zu haben. Schließlich gelang ihm sogar eine Art primitiver Verständigung mit dem Ladifaahri – allerdings stets unter Ausschluß der Öffentlichkeit. Das wiederum ist verständlich, wenn man bedenkt, wie sich die Nachricht von einem sich drehenden, herumhüpfenden Markgrafen auf sein Ansehen bei der Bevölkerung ausgewirkt hätte.

So wuchs das kleine Wesen dem seltsamen Burgherrn zu Warunk im Laufe der Zeit ans Herz. Und als er schließlich sogar entdeckte, daß das Ladifaahri für ihn seltene Blumen aufspüren konnte und den Fundort im Tanz so genau beschrieb, daß er ihn ohne Schwierigkeiten wiederfinden konnte, da war ihm der Kobold das Wichtigste auf der Welt geworden. Wenn man es recht überlegt, ein sehr bedenklicher Zustand, und so ist es auch kein Wunder, daß nun

das Unheil seinen Lauf nimmt – insbesondere für den Markgrafen, aber auch für eine Handvoll junger Leute, die sich gerade in Warunk aufhalten und auf dem Weg zur Burg sind.

Auf hennagefärbtem Pergament war es an allen Straßenecken zu lesen:

Wir, Throndwig Burgherr zu Warunk und Markgraf des Kaisers, fordern alle unerschrockenen, kampferprobten oder in die Zauberei eingeweihten Reisenden – sofern sie nicht unsere Untertanen sind – auf, sich in unserer Burg einzufinden. Bei Eignung zu unseren Zwecken winkt ein angemessener Lohn.

Natürlich weiß ganz Warunk, worum es geht, und deshalb herrscht auf der Straße zur Burg heute auch gähnende Leere – wie gestern, vorgestern und überhaupt, seit diese Pergamente in der Stadt hängen. Niemand hat sich bereit gefunden, dem Landesherrn zu helfen. Vielleicht wäre einer der Untertanen des Markgrafen ja dazu bereit gewesen, aber das hätte den Richtlinien warunkischer Politik widersprochen und war deshalb ausgeschlossen.

Bei solchem Andrang ist es weiter kein Wunder, daß

der Markgraf die Neuankömmlinge hocheifrig empfängt.

»Ihr, unerschrockene Fremdlinge, seid meine letzte Hoffnung. Darum will ich offen mit euch reden und ehrlich die Gefahren schildern, die ihr zu meistern habt. Höret also meine Geschichte:

Es war vor gut drei Wochen an einem der schönsten Frühlingsmorgen dieses Jahres. Die Wollgrille zirpte ihr sehnsvolles Lied, und das übermütige Trillern der Schwarmgeitze klang von den Feldern herüber. Ich hatte schon drei Violettas umgetopft, als mein Ladifaahri aufgeregt in den Garten geflattert kam. Ihr wißt, daß ich seine Tanzsprache verstehe und es mir auf diese Weise hilft, bestimmte Pflanzen aufzufinden. Aber was ich an diesem Morgen seinem Herumgehampel entnahm, war schier unglaublich. Ich raffte Grabschaufel und Botanisiertrommel zusammen, warf mich aufs Pferd und sprengte hinter dem pfeilschnell davonjagenden Ladifaahri durch die Felder hinunter zum Auwald. Es war ebenso einfach wie unglaublich: Sie stand einfach – mir nichts, dir nichts – am Wegesrand, als wäre es die größte Selbstverständlichkeit ganz Aventuriens und nicht die absolute Rarität unserer Flora, die kaum eine Handvoll Menschen je zu Gesicht bekommen hat und die, wie ich heute weiß, zum Auswurf der Hölle gehört: *die Jaguarlilie!*

Mit zitternden Fingern grub ich sie aus und trug sie behutsam heim, nicht ahnend, daß damit das Böse in diese Burg kam.

Als ich am nächsten Morgen die Tür zu meiner Schlafkammer öffnete, fiel mir mein Diener mit glasigen Augen und gebrochenem Genick entgegen. Wenig später fanden wir einen der Gärtner – aus einer gräßlichen Brustwunde blutend – am Gartentor; Wahnsinn flackerte in seinen aufgerissenen Augen. Er starb, bevor wir ihm Hilfe bringen konnten.

Hastig ordnete ich eine Durchsuchung der gesamten Burg an – ein Fehler, wie sich bald herausstellen sollte. Während wir nämlich innerhalb der Burg absolut keine Spuren irgendwelcher Eindringlinge fanden, vermißten wir kurz darauf zwei weitere Gärtner. In mir stieg ein gräßlicher Verdacht auf. Ich untersagte dem Gesinde, die Burgräume zu verlassen, verschloß das Gartentor und zog mich in die Bibliothek zurück.

Nach drei Stunden Blättern und Suchen in alten, ver-

staubten Folianten war ich sicher, und mir sträubten sich die Nackenhaare bei dem Gedanken an das, was ich getan hatte. Meine wahnwitzige Sammelleidenschaft war mir zum Verhängnis geworden: Ich hatte vor dem Letzten, dem Verbotenen, dem Fluch der Finsternis nicht haltgemacht, ich hatte Hand an den *Nachtdämon* gelegt.

Die alten Dokumente sind verschlüsselt, aber ihre Sprache ist klar für den, der sie zu lesen versteht. Und ich verstand sie zu lesen. Die Jaguarlilie war der Nachtdämon. Kein Zweifel, ich hatte ihn mit eigenen Händen über meine Schwelle getragen.

Nur bei Tageslicht ist diese seltsam geformte Blume mit den bräunlich geränderten Flecken auf der Blüte eine harmlose Pflanze. Des Nachts erwacht sie zur grauenerregenden Gestalt eines Dämons, dessen Anblick schon zwei meiner Diener mit dem Leben bezahlt hatten, und es stand zu befürchten, daß die beiden vermißten Gärtner das gleiche Schicksal teilten. Es gab nur einen Ort, der uns darüber Gewißheit geben konnte – der Garten.

Zum Glück war ich vorsichtig genug, ihn nicht zu betreten. Vermutlich hätte das weitere Opfer gekostet. So nahmen wir den Weg über die Burgmauer, um den Garten von oben in Augenschein zu nehmen. Er hatte sich auf unerklärliche, furchterregende Weise verändert. Viele der von mir eigenhändig und mit viel Geduld gezogenen Pflanzen waren verschwunden oder zu entsetzlichen Karikaturen ihrer einstigen Gestalt verkrüppelt. Dafür waren zahlreiche neue Gewächse hinzugekommen, die ich nie zuvor gesehen hatte, geschweige denn kannte ich ihre Namen.

Ein paar blitzschnell aus der Tiefe des Gartens zu uns heraufgeschleuderte rasiermesserscharfe Blätter machten mir klar, daß von dieser einstigen Stätte der Ruhe und Entspannung jetzt eine tödliche Gefahr ausging. War diese Erkenntnis für mich schon schlimm genug, so versetzte mich die letzte Entdeckung, die ich an diesem Tag machen mußte, in dunkelste Verzweiflung. Auf der unbewachsenen Fläche des Steinplateaus lag ausgerissen einer der Flügel meines Ladifaahris. »

An dieser Stelle seiner Erzählung quollen dem Markgrafen Tränen aus den Augen. »Bringt mir«, fährt er mit halberstickter Stimme fort, »bringt mir mein Ladifaahri zurück, und ich will euch mehr als reich belohnen.«

Das Abenteuer (Meisterinformation)

In diesem Abenteuer geht es für alle Beteiligten um etwas anderes. Für die Helden geht es um Gold und schon bald um das nackte Leben. Für den Markgrafen geht es allein um sein Ladifaahri, und er wird sehr unangenehm werden, sollten die Fremden ohne das Ding zurückkommen. Für das Ladifaahri ist alles, bis auf den ausgerupften Flügel, der aber in ein paar Tagen nachgewachsen sein wird, ein riesiger Spaß. So ist es eben Koboldart.

Das Abenteuer besteht aus drei Teilen: *Der Garten*, *das Labyrinth* und *der Fluß*. Die Spieler verfolgen mit ihren Helden den Dämon, aber erst ganz zum Schluß des Abenteuers werden sie ihn zu Gesicht bekommen. Vorher müssen sie im *Garten* durch lebensgefährliche Pflanzen einen Weg zum Steinplateau finden und den verborgenen Mechanismus auslösen, der den Weg in das unterirdische *Labyrinth* öffnet. Dort stoßen sie auf einige wirklich gefährliche Monster und eine Anzahl von Fallen und Rätseln, die sehr viel Übersicht und Vorausplanung erfordern. Eine Gruppe, die nur fröhlich herumstöbert, wird bald nichts mehr zu lachen haben. Die Helden werden schließlich den Ausgang aus dem Labyrinth entdecken, der zum

Fluß führt. Aber sie werden vielleicht auch dem Wächter des Ausgangs begegnen, und das kann leicht tödlich enden. Für die Fahrt auf dem Fluß gibt es, oh Wunder, im Labyrinth ein Schiff. Ein wesentlicher Teil dieses Abenteuers besteht darin, herauszubekommen, wie man dieses Schiff mit seiner Besatzung aus Untoten an dem Wächter vorbei hinaus auf den Fluß bekommt. Dann geht es wie von selbst den Fluß hinunter, bis man das Dröhnen des *Großen Kataraktes* hört. Einmal mehr geht es für die Helden um das Überleben. Und aus der weißen Gischt der Stromschnellen ragt auf einem steilen Felsen der *Turm des Dämons* empor, wo sich der letzte Teil des Dramas abspielt. Der Turm ist eine einzige tödliche Falle, durch die man sich hindurchkämpfen muß, um schließlich das Ladifaahri zu retten. Sollten die Spieler wie erfahrene Helden handeln, wird es ihnen gelingen, den Dämon in die Flucht zu schlagen – besiegen können sie ihn nicht.

Vor jedem Teil des Abenteuers gebe ich Ihnen eine zusätzliche Meisterinformation, die wie üblich vor den Spielern unbedingt geheimgehalten werden muß.

Des Abenteuers erster Teil

Der Garten

Meisterinformationen:

Es gibt nur einen Weg in das Abenteuer: durch den Garten. Und es gibt nur einen Weg in den Garten: durch das Tor vom Gärtnerzimmer aus (siehe den *Plan des Schicksals*, Ziffer 1). Man kann natürlich auch von der abgebildeten Burgmauer herunterklettern, aber das ist ungesund. Deshalb sollten die Helden gleich beim ersten Versuch gewarnt werden, indem man rechts und links von ihnen reichlich Wurfbblätter gegen die Mauer prasseln läßt. Wer an dieser Stelle nicht begreift, daß der weitere Abstieg tödlich ist, hat es nicht anders verdient.

Die Burgmauer hat eigentlich nur den Sinn, einen guten Gesamtüberblick über den Garten zu ermöglichen. Wenn die Helden sich also entscheiden, vom Umgang der Burgmauer in den Garten zu schauen, haben sie sich den *Plan des Schicksals* verdient, denn alles, was dort steht, können sie ja auch von oben sehen.

Wichtig ist, daß die Spieler einen Überblick bekommen, wo sich die neuen, angriffslustigen Pflanzen befinden. Erst wenn sie wissen, was wo steht, können sie ihren Weg durch den Garten zum Steinplateau so planen, daß sie halbwegs ungeschoren davonkommen.

Falls aber niemand auf die Idee kommt, von oben in den Garten zu schauen, hat der Meister zwei Möglichkeiten:

Er kann es den Helden leicht machen und ihnen durch Markgraf Thronwig den guten Rat geben, doch einmal einen Blick von oben zu riskieren. Wer aber besonders ausgekochte Mitspieler hat, kann auf Hilfen verzichten. Dann müssen die Helden sich eben vom Gartentor aus ohne *Plan des Schicksals* einen Weg bahnen. In diesem Fall nimmt man sich ein Blatt Papier, zeichnet mit Hilfe einer Kaffeetasse einen Kreis in die Mitte und schneidet ihn aus. Diese Lochschablone legt man auf den *Plan des Schicksals* an die Stelle, an der

die Abenteurer gerade stehen. So können sie immer nur ihre nächste Umgebung sehen.

Allgemeine Informationen:

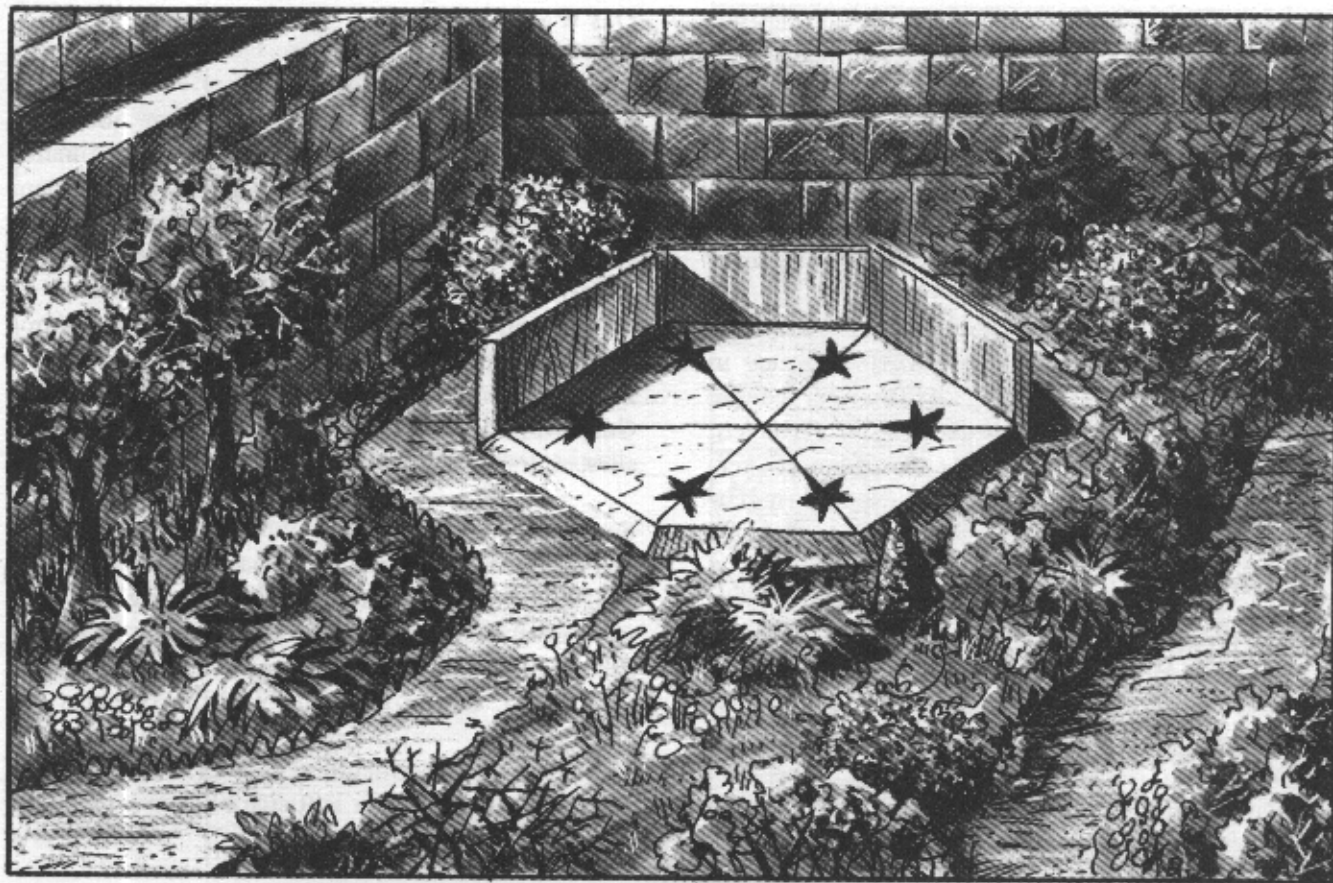
Der Garten des Markgrafen ist etwa 20 Meter lang und 12 Meter breit. Wenn man am Gartentor steht, ist er im Norden und Osten durch die 3 Meter hohe Burgmauer begrenzt, die auf der Mauerkrone einen Umgang hat. Im Süden ragt das Hauptgebäude der Burg auf, das an dieser Stelle fensterlos ist. Der Bewuchs im Garten ist sehr üppig, so daß Büsche und Bäume den Blick verwehren und alles wie ein undurchdringliches Dickicht wirkt. Einer der überlebenden Gärtner erläutert mit ziemlich verzagter Stimme, daß die im Garten neu entstandenen verfluchten Gewächse leicht zu erkennen sind. Es handelt sich nur um drei verschiedene Arten, die auf dem *Plan des Schicksals* dunkel markiert sind.

Standort Gartentor

Spezielle Informationen:

In der unmittelbaren Nähe des Tores sind keine verdächtigen Pflanzen zu bemerken. Wenige Schritte vom Tor entfernt teilt sich der Weg (2). Geradeaus (nach Osten) verengt er sich, der Hauptweg scheint nach Norden abzuzweigen. Nur 5 Meter vom Gartentor entfernt erkennt man an der Wegeinschnürung einen großen Busch mit violetten, rotgeaderten Blättern (B). Besonders auffallend sind die etwa fingerlangen, nadelspitzen Dornen, an denen eine gelblich-grüne Flüssigkeit glänzt. Die gefährlich aussehenden Zweige lassen an der rechten Burgwand gerade noch einen Durchgang von drei Handbreit frei.

Das Gärtnerzimmer, durch das man kommt, wenn man den Garten durch das Tor betreten will, ist ein etwa 4 mal 4 Meter großer, kahler Raum, der bis auf einen großen, massiven Holztisch und sechs Stühle leer ist.



Standort Burgmauer

Spezielle Informationen:

Von oben erkennt man an den im *Plan des Schicksals* dunkel markierten Stellen die mordlüsternen neuen Pflanzen. Es gibt drei verschiedene Sorten: (A) sind die aus der Erzählung des Markgrafen bekannten blätterschleudernden *Wurfpfeilchen*, (B) sind hohe Büsche mit violetten, rotgeaderten Blättern. An ihren etwa fingerlangen Dornen glänzt eine gelblich-grüne Flüssigkeit. Diese wenig appetitlichen Gewächse nennen wir *Vergiftmeinnicht*. Die dritte Art (C) hat ein mattschwarzes, kleinblättriges Laub, das bei jedem Windhauch trocken raschelt. Weiter ist zunächst nichts zu bemerken.

Das sechseckige *Steinplateau* an der Rückseite des Gartens ist an drei Seiten von einer gut einen Meter hohen Mauer begrenzt. Die Platte selber besteht aus einem Granitblock, in dessen Oberfläche sechs fünfstrahlige Sterne aus schwarzem Basalt eingelassen sind.

Die Steinplatte befand sich schon an dieser Stelle, als der Markgraf seinen Garten anzulegen begann. Thronwig möchte an dieser Stelle einen kleinen Ruhepavillon errichten.

Meisterinformationen:

Damit sich die Spieler auf der Burgmauer nicht allzu häuslich einrichten, kommen von Zeit zu Zeit Wurfblätter angeflogen. Natürlich wollen wir keinen Verletzten oder gar Toten, bevor das Spiel richtig begonnen hat. Trotzdem sollten Sie etwa einmal in der Minute würfeln und ein »knapp daneben« oder »das ging aber haarscharf vorbei« in die Runde werfen. Die Burgmauer hat zum Garten hin keine Brüstung, so daß derjenige, der in den Garten sehen will, auch von dort aus von einem Gegner unter Blattbeschuß genommen werden kann.

Der »korrekte« Weg zum *Steinplateau* sieht nun so aus:

Mit dem Tisch im Gärtnerzimmer als Deckung passiert man die nördliche Abzweigung (2) des Weges, wo ja ein *Wurfpfeilchen* (A) steht. An die Burgwand gepreßt, quetscht man sich am *Vergiftmeinnicht* (B) vorbei. Der Weg wird jetzt wieder breiter, und man folgt ihm nach Norden (3) und wieder nach Osten (4). Bevor man aber in den Wurfbereich des nächsten Pfeilchens kommt (5), schlägt man sich links in die Büsche und durch sie hindurch zum *Steinplateau*. Bevor die Helden aber

auf diese Weise ihr Ziel erreichen, müssen sie zwischen (4) und (5) auf jeden Fall den Angriff eines *Würgerichs* (C) abwehren – damit es nicht zu einfach wird.

Da Sie es aber mit erfahrenen Spielern zu tun haben, werden die vermutlich nicht auf diese »einfache« Lösung kommen, sondern etwas ganz Verrücktes probieren. Zur Vorbereitung hier einige Möglichkeiten:

Mit Hilfe von Fackeln, Öl oder Holz kann man versuchen, den Garten mit allen Pflanzen in Schutt und Asche zu legen. Thronwig könnte das aus Angst um die Burg seiner Väter verbieten. Wenn man es aber zuläßt, ist das Ergebnis verbrannte Erde, auf der unversehrt die todbringenden Gewächse stehen, vor denen es nun keine Deckung mehr gibt.

Besonders begabte Helden könnten eine Art Seilbahn konstruieren, mit deren Hilfe man sich zum Beispiel in einem großen Faß als Deckung auf das Plateau herunterlassen könnte. Gegen solch geniale Ideen ist natürlich kein Kraut gewachsen – oder?

Weitere Einzelheiten zu den magischen Pflanzen finden Sie im Monsteranhang.

Das Wurfpeilchen

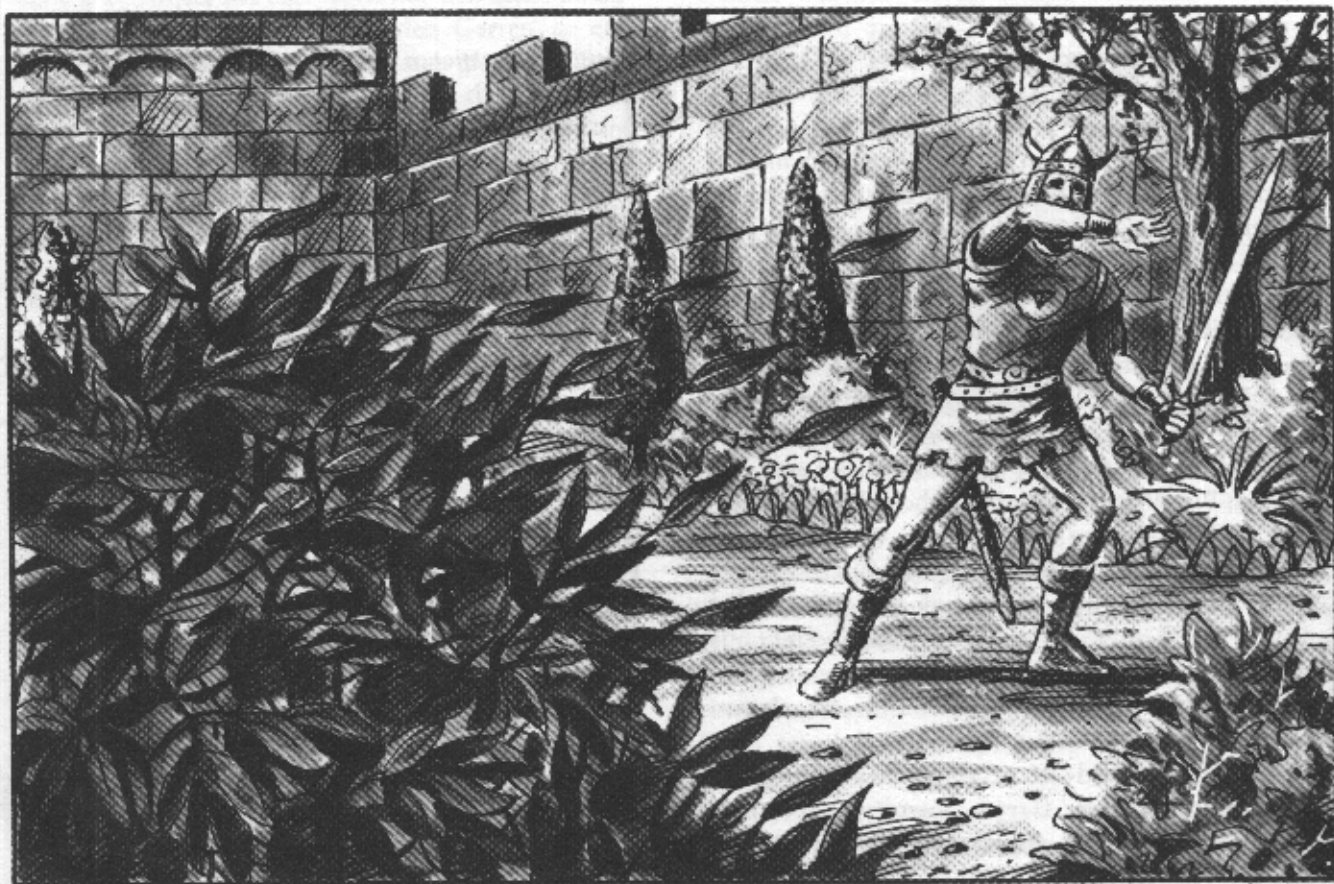
Allgemeine Informationen:

Ein Busch, der bis zu einem Meter hoch und zwei Meter im Durchmesser ist. Er hat etwa handlange ovale Blätter von nachtblauer Farbe. Bei dem nur schwachen Lüftchen, das im Garten zu verspüren ist, fragt man sich, woher die Bewegung der Blätter kommt. Wie ein nervöses Zucken läuft es von Zeit zu Zeit durch den Busch – und da kommt auch schon ein Blatt quer über den Weg geflogen. Das *Wurfpeilchen* schleudert seine Blätter mit großer Geschwindigkeit und erstaunlicher Zielsicherheit auf alles, was sich bewegt.

Spezielle Informationen:

Die Blätter sind rasiermesserscharf und werden von den kräftigen Blattstengeln bis zu fünfzehn Meter weit geschleudert. Man muß vermuten, daß die Pflanze Sinnesorgane besitzt, mit denen sie ihre Opfer erkennt. Leider ist darüber nichts Näheres bekannt.

Das *Wurfpeilchen* schleudert in jeder Kampfrunde – vorausgesetzt ein Opfer läßt sich blicken – ungefähr drei bis vier Blätter.



Meisterinformationen:

Die Pflanze ist natürlich nicht natürlich. Die magischen Kräfte des Dämons haben sie entstehen lassen, und nichts von dieser Welt kann sie vernichten. Fortgeschleuderte Blätter wachsen im gleichen Maße wieder nach, so daß das *Wurfpfeilchen* nie unter Munitionsmangel leidet. Fühlt sich dieser kampfkraftige Busch nicht angegriffen, das heißt, gehen die Helden nicht auf ihn zu, wirft er auf jedes lohnende Ziel 1 W Blätter. Wird er jedoch angegriffen, entwickelt er sich geradezu zur Kampfmaschine: Pro Kampfrunde und Ziel werden bis zu zwanzig Blätter geschleudert. Die genaue Zahl bestimmt man mit dem zwanzigseitigen Würfel.

Im übrigen bekämpft das *Wurfpfeilchen* seine Feinde nach den Regeln für Schuß- und Wurfaffen: Jedes Blatt wird als Dolch behandelt, der von der Pflanze mit einer Geschicklichkeit von 15 geworfen wird.

Das Vergiftmeinnicht

Allgemeine Informationen:

Ganz im Gegensatz zu ihrem hübschen Namen sieht man dieser Staude auf den ersten Blick an, daß sie einem kranken Hirn entsprungen ist: Ihre fingerdicken Zweige sind bedeckt mit langen, dünnen Stacheln, an denen eine gelblichgrüne Flüssigkeit haftet. Die wenigen Blätter sind handtellergroß und fleischig. Auf der violetten Oberseite tragen sie ein unheilverkündendes Muster blutroter Linien.

Spezielle Informationen:

Das dem Gartentor direkt gegenüberstehende *Vergiftmeinnicht* ist halb durch einen normalen Busch verdeckt. Trotzdem erkennt man bei näherem Hinsehen unter dem Busch eine regungslose menschliche Gestalt – einer der vermißten Gärtner des Markgrafen.

Meisterinformationen:

Die Giftstacheln, denn es handelt sich bei der unappetitlichen gelbgrünen Flüssigkeit natürlich um Gift, lassen sich nicht ohne weiteres abbrechen. Wer auf diese Weise mit viel Geduld versuchen sollte, das *Vergiftmeinnicht* zu entschärfen, wird mit neuen Problemen konfrontiert. Die Stacheln werden bei der geringsten Berührung davongeschleudert, wobei sie durchaus Kleidung durchdringen können und ab und zu sogar einen Weg durch ein Kettenhemd finden.



Zum Glück verfügt das *Vergiftmeinnicht* nur über ein ordinäres Schlafgift.

Nach etwa einer halben Stunde wacht das betäubte Opfer mit einem gewaltigem Brummschädel aus seiner Ohnmacht wieder auf. Für den Rest des Tages werden von allen Eigenschaften zwei Punkte abgezogen.

Der Würgerich

Allgemeine Informationen:

Diese Pflanze ist über und über mit Tausenden von daumennagelgroßen Blättern bedeckt. Ihre mattschwarze Farbe und das trockene Rascheln im leisen Windhauch geben dieser Ausgeburt Schwarzer Magie etwas Gespenstisches.

Spezielle Informationen:

Verborgen unter dem undurchdringlichen Blätterkleid lauert eine tödliche Gefahr – die Schlingarme. Das sind gut fingerdicke Ranken, die normalerweise aufgerollt verborgen sind und vermutlich mindestens einen Meter weit herausgeschleudert werden können.



Meisterinformationen:

Die Reichweite der Ranken beträgt zwei Meter. Sie werden auf jeden Gegenstand oder jedes Lebewesen geschleudert, die sich in Reichweite befinden. Die Schlingarme winden sich um das unglückliche Opfer und würgen es, so es ein Leben hat, zu Tode. Einziges Mittel gegen die zähen Ranken ist ein scharfes Schwert oder eine kräftige Axt. Aus eigener Kraft kann sich niemand herauswinden. Im Gegenteil: Jede Kampfrunde, die ein Held mit dem *Würgerich* verstrickt ist, kostet ihn einen Punkt Lebensenergie. Wer versucht, einen Mitstreiter mit dem Schwert oder Kriegsbeil aus den Lianen zu befreien, muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Gelingt sie, ist das Opfer aus den Fängen der Pflanze befreit, mißlingt die Probe, ist sofort eine zweite Geschicklichkeitsprobe fällig, scheitert auch diese, hat sich der hilfsbereite Held selbst überschätzt und ist seinerseits von den Ranken des *Würgerichs* umgarnt worden.

Das Steinplateau

Allgemeine Informationen:

Eine sechseckige Granitplatte von fünf Metern im

Durchmesser. Die Platte ist durch sechs dunkle Streifen in „Tortenstücke“ aufgeteilt. Auf den Streifen befinden sich sechs mit schwarzem Basalt ausgelegte fünfstrahlige Sterne. Die drei hinteren Seiten des Steinplateaus sind von einer gut einen Meter hohen Mauer abgegrenzt.

Spezielle Informationen:

Bei näherem Hinschauen entdeckt man, daß die beschriebenen sechs dunklen Streifen Fugen sind. Das Steinplateau scheint also aus sechs separaten Granitstücken zu bestehen. Weiter bemerkt man, daß die eingesetzten Basaltsterne nicht fest mit den Granitplatten verbunden sind, sondern locker in ihren Vertiefungen liegen.

Meisterinformationen:

Hinter der dreiseitigen Mauer und den natürlichen Gewächsen des Gartens sind die Helden, wenn sie sich geduckt bewegen, vor Angriffen der magischen Pflanzen sicher. Die schwarzen Basaltsterne lassen sich zwar herausnehmen, sind aber ganz exakt in die Vertiefungen eingepaßt. Finger, Schwertklingen und Dolchspitzen sind zu dick, um in die schmale Fuge zu passen und die Sterne herauszuhebeln. Basalt und Granit sind zwei sehr

harte Gesteinsarten, an denen man nur die wertvollen Waffen ruiniert, die schließlich keine Steinmetzwerkzeuge sind. Die Spieler sollen sich etwas einfallen lassen.

Für alle Fälle, und damit wenigstens der Meister die Dinger herausbekommt, zwei Vorschläge: eine Fackel entzünden und das heiße Pech auf den Stern kleben. Ist das Pech kalt und fest geworden, kann man mit der Fackel den Stern herausheben. Oder man preßt den Mund auf den Stern, saugt sich fest und hebt ihn so an.

Unter jedem Stern befindet sich in einer kleinen Nische ein Eisenring. Zieht man an ihm, gibt er nach und löst die Verriegelung zwischen zwei benachbarten Granitplatten. Sind an einer Granitplatte die Verriegelungen auf beiden Seiten gelöst,

klappt sie mit Donnergetöse nach unten und gibt den Weg in eine Höhle unter dem Steinplateau frei. Um festzustellen, wer beim plötzlichen Öffnen der Platte abstürzt und zu Schaden kommt, ist es wichtig, daß der Meister feststellt, wo welche Person sich jeweils befindet. Wer sich auf einer wegklappenden Platte befindet, kann abstürzen. Es entscheidet die Geschicklichkeitsprobe. Gelingt sie, hat man sich mit einem schnellen Sprung in Sicherheit bringen können. Mißlingt die Probe, hängt der Held an den Rand geklammert über dem Abgrund. Springt nicht sofort jemand zu Hilfe, wird eine Kraftprobe notwendig. Mißlingt sie, stürzt der Held ab – bei einer Flugzeit von über vier Sekunden ist das für ihn ein tödliches Mißgeschick.

Des Abenteuers zweiter Teil

Das Labyrinth

Meisterinformationen:

Vielleicht entdecken die Helden erst jetzt, daß ihre Aufgabe es erfordert, in die Unterwelt einzusteigen. Da sie ja nicht unerfahren sind, werden sie wissen, daß das eine ganz bestimmte Ausrüstung (z. B. Fackeln) erfordert. Stellen sie jetzt fest, daß sie das eine oder andere Stück noch benötigen, können sie es sich vom Umgang der Burgmauer aus zuwerfen lassen. Das erspart ihnen, noch zweimal den Weg durch den Garten machen zu müssen.

Der Fortgang des Abenteuers verlangt, daß die Helden in das *Labyrinth* hinabsteigen. Sobald sie dort sind, wird ihnen der Rückweg abgeschnitten. Sollten also wichtige Ausrüstungsgegenstände noch fehlen, ist jetzt die letzte Möglichkeit, sich zu komplettieren.

Der unterirdische Höhlenkomplex, in den die Helden jetzt hinabsteigen, ist nicht besonders groß. Er liegt etwa fünfzig Meter unterhalb des Burgberges von Warunk. Wie man auf dem entsprechenden *Plan des Schicksals* erkennen kann, liegt die Stadt direkt am Radrom. Der Fluß hat hier ein Steilufer gebildet, das Stadt und Burg an dieser Seite wirkungsvoll vor Angriffen schützt. Da das Labyrinth einen Ausgang zum Radrom hat (12), liegt es genauso weit unter dem Burggarten, wie die Burg über dem Fluß liegt – eben etwa fünfzig Meter. Das bedeutet aber auch, daß von der Öffnung im Steinplateau aus nur finstere Schwärze zu sehen ist, weil kein Sonnenstrahl in die grausige Tiefe dringt.

Der Einstiegsschacht (1)

Allgemeine Informationen:

Ein Schacht tut sich auf, der etwa vom gleichen Durchmesser ist wie das Steinplateau. Er ist offen-

sichtlich sehr tief, denn kein Licht erreicht den Grund, und alles verliert sich in schwarzer Tiefe.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Schachtes sind so glatt, daß sie für einen Abstieg keinen Halt geben. In der Nähe des Steinplateaus macht nur die dreiseitige Mauer einen so stabilen Eindruck, daß man dort vielleicht eine Abstieghilfe verankern könnte.

Meisterinformationen:

Ein in die Tiefe geworfener Stein zeigt an, daß der Schacht sehr tief ist. Mehr nicht. Ohne Kenntnis der Physik und ohne Stoppuhr ist keine genauere Angabe zu erwarten. An geeigneten Abstieghilfen gibt es in der Burg:

- 1 Seil zu 50 Metern
- 2 Seile zu je 15 Metern
- 2 Strickleitern zu je 10 Metern
- 5 Leitern zu je 3 Metern
- 2 kräftige Wurfhaken

Einzigste Möglichkeit, Licht in das Dunkel zu bringen, ist, eine Laterne am 50-Meter-Seil hinabzulassen. Die Helden erkennen dann drei Dinge:

Allgemeine Informationen:

Der Schacht ist etwa fünfzig Meter tief. Bis zum Grund gibt es in den Wänden keine Öffnungen, keinen Vorsprung, nichts als glatten Fels. Das lange Seil reicht nicht bis zum Grund des Schachtes. Wieviel noch fehlt, läßt sich schlecht abschätzen. Einige Meter vielleicht.

Spezielle Informationen:

(nach Verlängerung des Seils)

Jetzt erreicht die Laterne den Schachtgrund. Der Schacht ist genau fünfzig Meter tief. Am Grund befinden sich drei vergitterte Öffnungen, die vermutlich groß genug sind, einen Menschen hindurchzulassen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden jetzt hinabsteigen und auch ihre Ausrüstung hinunterlassen. Der Meister muß darauf achten, wie das geschieht: Hält ein Held das Seil, wird er sich aufrichten müssen und in den Beschuß der *Wurfpfeilchen* geraten. Das lange Seil wird für das weitere Abenteuer nicht unbedingt benötigt. Wenn unsere Helden es trotzdem mitnehmen wollen, sollten sie sich gut überlegen, wie sie es nach unten bekommen. Ein fünfzig Meter in die Tiefe sausender Wurfhaken kann eine tödliche Waffe sein.

Die drei Tore (2, 3, 4)

Allgemeine Informationen:

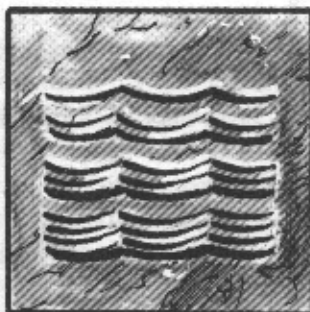
Der Grund des Schachtes ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt. In der Wand befinden sich rundherum drei vergitterte, etwa einen Meter breite und zwei Meter hohe Durchgänge. Die Öffnungen in den Gittern sind nur handbreit, die Gitterstäbe gut daumendick.

Spezielle Informationen:

Es gibt keine Möglichkeit, die Gitterstäbe zu verbiegen oder das Gitter zu verschieben. Nichts rührt sich. Über jeder Gitteröffnung ist ein behauener Stein in die Schachtwand eingelassen. Die drei Steine zeigen Symbole:



Tor 2



Tor 3



Tor 4

Meisterinformationen:

Die Symbole geben an, wie die Gitter zu öffnen sind: Im Nordwesten das *Feuer*. Kommt ein Gitterstab mit einer offenen Flamme, z. B. einer Fackel oder Kerze in Berührung, löst sich das Gitter auf. Im Süden das *Wasser*. Hier wirkt ein Guß Trinkwasser oder im Notfall schlichtes Gegenpinkeln als Sesam-Öffne-Dich. Im Nordosten die *Erde*. Dreck und Staub liefert der Fußboden.

Da hinter den Gitteröffnungen dunkle Gänge liegen, werden die Helden hineinleuchten. Dabei kann es, falls sich die Helden allzu phantasielos anstellen, „zufällig“ zur Berührung des linken Gitters mit der Flamme kommen. Vielleicht hilft das auf die Sprünge.

Der Feuergang (5)

Allgemeine Informationen:

Ein kahler, ausgemauerter Gang, der sich nach einer Biegung zu allem Überfluß noch als Sackgasse erweist.

Spezielle Informationen:

Wer mit der Lichtquelle bis an das Ende des Ganges geht, entdeckt vielleicht (Geschicklichkeitsprobe) den in der Wand eingelassenen Stein mit dem eingritzten Drudenfuß. Er läßt sich herausnehmen. In einer Höhlung hinter dem Stein steht eine kleine, mit Wachs versiegelte Tonflasche.

Meisterinformationen:

Die Flasche enthält das Wasser für das südliche Tor. Es ist abgestanden schmeckendes Wasser, ohne Gift und doppelten Boden.

Der Wassergang (6)

Allgemeine Informationen:

Ein kahler, ausgemauerter Gang, der sich nach zwei Metern in einen Raum öffnet.

Spezielle Informationen:

Aus der Höhe des Schachtes, den die Helden heruntergekommen sind, ertönt ein gedämpftes Grollen. Falls jemand zurückgeht, erkennt er, daß im Schacht jetzt totale Finsternis herrscht – der helle Punkt der Öffnung im Steinplateau ist verschwunden. Im Staub auf dem Boden des Ganges hinter dem Wassersymbol ist eine unheimlich wirkende breite Schleifspur zu sehen.

Meisterinformationen:

Das dumpfe Grollen hängt mit dem Verschwinden des Gitters zum Wassergang zusammen. Im gleichen Augenblick, in dem die Gitterstäbe mit Wasser in Berührung kommen, verschwinden diese nicht nur, sondern es verschließt sich auch die Eingangsöffnung zum Schacht im Steinplateau. Der Rückweg ist verschlossen.

Der Erdgang (7)

Allgemeine Informationen:

Ein kahler, ausgemauerter Gang. Nach einer Biegung hört die Ausmauerung auf, und man stößt auf nackten Fels. Vor dem Gangende findet man ein Skelett, außerdem eine Spitzhacke, wie sie die Bergleute seit Menschengedenken benutzen.

Spezielle Informationen:

Räumt man die Knochen des Gerippes beiseite, entdeckt man einen goldenen Reif, in den ein Bergkristall, groß wie eine Kinderfaust, gefaßt ist.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen *Orkenkeil*, ein seit langem verschwundenes Kleinod aus dem Besitz der aranischen Fürsten. Schleudert man den Keil gegen einen Ork, so trifft das Geschoß unfehlbar sein Ziel und richtet 2 W Trefferpunkte an. Nach jedem Wurf rollt man den W 20. Bei 1–15 zersplittert der Kristall, bei 16–20 kehrt er in die Hand des Werfers zurück. Gegen andere Gegner als einen Ork geworfen, zersplittert der Kristall, ohne Schaden anzurichten.

Die Schatzkammer des Magiers (8)

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist quadratisch, sechs mal sechs Meter groß. Durch kurze Trennwände sind ringsherum insgesamt elf Nischen abgeteilt. Der Raum ist in ein gedämpftes Licht getaucht, das aus einer drei mal drei Meter großen Öffnung in einer Zwischendecke nach unten fällt. Die Zwischendecke ist zwei Meter hoch, die darüberliegende Decke noch einen Meter höher. Die Lichtquelle ist von unten nicht auszumachen.

Spezielle Informationen:

Heben sich die Helden gegenseitig hoch, sehen sie, daß zwischen den beiden Decken vier Lampen ste-

hen. Obwohl man in den Lampen weder Kerzen noch Ölbrenner sehen kann, verströmen sie ein gleichmäßig helles Licht.

Um eine der Lampen mit der ausgestreckten Hand zu erreichen, muß man wohl oder übel auf die Zwischendecke klettern.

Meisterinformationen:

Wie es sich für die Schatzkammer eines Magiers gehört, brennen die Lampen natürlich allein durch die Kraft der Zauberei. Da vor diesen Lampen alle Menschen und Monster gleich sind, kann jeder sie mitnehmen und sich an ihrem ewigwährendem Licht erfreuen.

Als nächstes wird der Inhalt aller elf Wandnischen beschrieben, der, wie es sich für eine richtige Schatzkammer gehört, zum Teil aus Plunder und zum Teil aus unermeßlichen Schätzen besteht. Dabei darf man nur nicht vergessen, daß dieses Werturteil für einen Magier oder Zauberkundigen der weißlichwievielten Stufe gilt. Für normale Helden kann es sich um reines Dynamit handeln.

In der Nische (8f) ist eine Tür zu erkennen. Sollten unsere Helden allzu laut und unbeschwert herumlärmern, wird sie sich auftun und sechs Orks zuzüglich Anführer ausspucken.

Werte eines Orks:

MUT: 8	ATTACHE: 11
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 10	

Werte des Ork-Anführers:

MUT: 9	ATTACHE: 12
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
Monsterklasse: 15	

Die Orks kann der Meister auch einsetzen, wenn die Helden sich in der Kammer zuviel Zeit lassen oder versuchen, sich einen lebensgefährlichen Schatz unter den Nagel zu reißen.

Das Auge des Bösen (8a)

Allgemeine Informationen:

Im Boden vor der Nische ist ein Reliefstein mit der nebenstehenden Darstellung eingelassen. Die Nische selber wird von einem nachtschwarzen Vorhang verschlossen.



Spezielle Informationen:

Hinter dem Vorhang hängt in Kopfhöhe an der Wand...

Meisterinformationen:

Jedes Lebewesen fällt beim Anblick dessen, was sich hinter dem Vorhang befindet, in Ohnmacht. Deshalb muß man die Beschreibung auch an dieser Stelle abbrechen. Wer gesehen hat, was er gesehen hat, kann darüber erst berichten, wenn er wieder erwacht ist.

Der Meister weiß natürlich mal wieder mehr: Hinter dem Vorhang befindet sich ein rundes Relief aus purem Gold. Es hat einen Durchmesser von 20 cm und stellt ein Auge dar.

All das erfahren die Spieler aber erst nach der Ohnmacht, die in der Regel (20 – Körperkraft) Kampfrunden dauert. Schlimmer ist, daß der Arme auf Dauer dabei 1 W (1-6) Lebenspunkte verliert.

Das Auge wirkt jedes Mal, wenn man es erblickt – egal wie oft man schon davon in Ohnmacht gefallen ist. Auch kann es beliebig viele Lebewesen gleichzeitig einschlummern lassen, notfalls eine ganze Armee. Schaut man auf die Rückseite, bleibt das ohne schädliche Folgen. Ohne Folgen bleibt das Auge des Bösen auch für Untote und Statuen.

Das *Auge des Bösen* wiegt 700 Unzen. Sollten die Helden das Relief von der Wand nehmen und zur weiteren Verwendung mit sich herumtragen, werden sie schwer zu schleppen haben. Außerdem werden sie feststellen, daß das Relief bei jedem Einsatz um 1 cm im Durchmesser schrumpft.

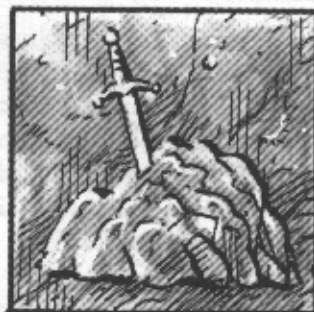
Ab einer Größe von 10 cm wird das *Auge* auch unzuverlässig.

Der Träger des Auges würfelt mit dem W 20, nur bei einer Zahl von 1-10 bringt das *Auge* Wirkung; bei 9 cm Größe nur noch bei 1-9; bei 8 cm nur noch bei 1-8, usw.

Karasuks Schwert (8b)

Allgemeine Informationen:

Auch an dieser Stelle ist ein Reliefstein mit der abgebildeten Darstellung in den Fußboden eingelassen. In der Nische liegt ein gewaltiger Felsbrocken, den wohl vier Männer nicht heben können. In dem Stein steckt ein schmuckloses Langschwert.



Spezielle Informationen:

Wer an dem Schwert rüttelt, wird feststellen, daß es sich beim besten Willen nicht lösen läßt. Auch der Fels, in dem es steckt, liegt unverrückt, egal, wie viele Helden Hand an ihn legen.

Meisterinformationen:

Alle Parallelen zur König-Arthur-Sage sind rein zufällig. Das Schwert kann nur von einem Magier gelöst werden. Der einzig wirksame Spruch ist FORAMEN-FORAMINOR. Das Schwert selber hat einst einem sehr mächtigen Magier namens *Karasuk* gehört, der es mit einem hinterhältigen Fluch belegt hat: In der ersten Kampfunde, in der es eingesetzt wird, erzielt es, wenn getroffen wird, einen zusätzlichen Trefferpunkt. In der darauffolgenden Runde werden die normalerweise erzielten Trefferpunkte halbiert. Die dritte Runde dann wie die erste, die vierte wie die zweite usw. Wird in der zweiten Kampfunde zum Beispiel kein Treffer erzielt, überspringt man das Halbieren der Trefferpunkte. Als nächstes käme ganz normal die dritte Runde mit einem zusätzlichen Trefferpunkt.

Glowasils Karfunkel (8c)

Allgemeine Informationen:

Am Boden wieder ein Reliefstein mit dem nebenstehenden Symbol. Dahinter am Boden ein kleiner Gegenstand, der aber von einem Taschentuch verdeckt wird.



Spezielle Informationen:

Hebt man den Gegenstand mit dem Tuch zusammen auf und ertastet ihn durch das Tuch hindurch, erkennt man an den glatten, schrägen Flächen und dem Gewicht ein geschliffenes Glas, Kristall oder einen Edelstein. Das noch unbekannte Ding ist groß wie ein Hühnerei.

Nimmt man das Tuch weg, erblickt man einen milchig weißen Stein – es könnte sich um einen Halbedelstein handeln. Hält man den Stein in der Hand, so daß er sich erwärmen kann, beginnt sich das Weiß aufzulösen.

Es wird zuerst neblig, dann trüb und schließlich immer klarer. In dem Stein erkennt man jetzt eine Gestalt.

Meisterinformationen:

Der Zauberstein zeigt dem, der ihn erwärmt hat und der hineinblickt, das nächste Wesen – und zwar rein entfernungsmäßig betrachtet –, von dem dem Betrachter Gefahr droht.

Der Gegner muß nur ein Wesen sein, kein Lebewesen.

Wird der Stein zerstört, verwandelt er sich in einen Feuerball, der in einem Umkreis von zwei Metern auf Lebende wie Untote jeweils zehn Trefferpunkte verteilt.

Zerstören kann man den Karfunkel nur, wenn man über mindestens 16 Kraftpunkte verfügt und diese auch zur Zerstörung des Steins einsetzt. Das heißt hier im konkreten Fall, daß schlichtes Fallenlassen zu nichts führt, man muß schon mit aller Macht werfen und auf etwas Hartes treffen. Natürlich kann man mit einem Hammer oder einem Felsbrocken auch sehr schöne Ergebnisse erzielen.

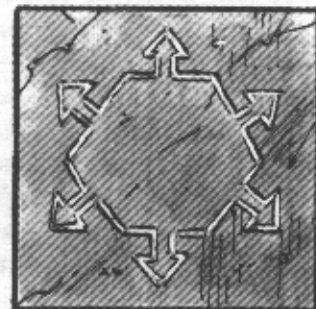
Allerdings ist der Zauberstein nach jedem Einsatz für die nächsten 12 Stunden unbrauchbar; denn so lange dauert es, bis sich die Zauberenergie regeneriert hat.

Bei Außentemperaturen über 40° ist der Zauberstein überhaupt nicht verwendbar.

Die »Dunkle Pforte« (8d)

Allgemeine Informationen:

Am Boden zu finden ist diesmal eine Intarsienarbeit nach nebenstehendem Muster. Die Linien sind mit feinem Golddraht in den felsigen Untergrund eingelassen. In der Nische liegt am Boden eine schwarze Basaltplatte. Sie ist circa einen Meter im Durchmesser und auf das feinste poliert. In der Mitte der Platte ist eine handtellergröße Silberplatte befestigt, auf der das mit Sorgfalt ziselerte Bild eines abnehmenden Mondes zu erkennen ist.



Spezielle Informationen:

Direkt über der Basaltplatte befindet sich an der Zwischendecke eine etwa einen halben Meter große kreisrunde Scheibe. Sie ist von dunkelroter Farbe und sieht aus wie Glas.

Meisterinformationen:

Glasscheibe, Basaltplatte und Silberrelief sind unverrückbar an ihrem Platz. Die Anordnung ist Teil des bestbehütetsten Geheimnisses von ganz Aventurien: eine der *Dunklen Pforten*. Wie viele es davon in dieser Welt gibt, ist unbekannt. Wo sie stehen, weiß niemand. Nur durch Zufall stoßen von Zeit zu Zeit Aventurier auf eine solche Pforte. In der Regel wissen sie dann nicht, wozu die Anordnung dient. Ein Meister weiß wenigstens, wie diese Pforte funktioniert: Alle Reisenden stellen sich auf die Basaltplatte und berühren sich gegenseitig. Ein Magier stößt seinen Zauberstab, der mindestens mit einem 5. Stabzauber belegt sein muß, auf die Silberplatte. Gleichzeitig konzentriert er sich auf den Ort, zu dem die Reise gehen soll, und im Handumdrehen sind die Reisenden am Ziel. Eine solche »Pforten-Fahrt« kostet den Magier pro beförderte Person fünf Astralpunkte.

Der Zielort muß sehr genau bekannt sein und beschrieben werden, sonst funktioniert die Pforte nicht – oder die Reisenden landen an einem ähnlichen Ort, irgendwo in Aventurien.

Das Banner der Toten Lords (8e)

Allgemeine Informationen:

Hinter dem bekannten Relief auf dem Boden steht in der Nische eine übermannsgroße schwarze Holzstange mit silberglänzender Spitze. Um den oberen Teil der Stange ist ein dunkles Tuch gewickelt.



Spezielle Informationen:

Wird das Tuch abgewickelt, sieht man, daß es sich – wie erwartet – um eine Fahne handelt. Mit goldenen Fäden ist auf den braunen Grund eine Knochenhand gestickt.

Meisterinformationen:

Ist das Banner eingerollt, verspüren nur Elfen eine so große Abneigung, daß es ihnen unmöglich ist, die Fahne zu berühren. Entfaltet erscheint sie Magiern wie Elfen als Ausgeburt der Hölle, ohne daß sie dafür einen Grund zu nennen wissen. Nach einiger Zeit beginnt das *Banner der Toten Lords* zu flattern, ohne daß auch nur der leiseste Windhauch zu verspüren wäre. Wird das Banner nun nicht eingerollt, erscheinen nach längerer Zeit die *Toten Lords*, zwei Untote von halbverwestem Äußeren, denen das trockene Fleisch von den gelblichen Knochen hängt. Diese unappetitliche Erscheinung wird kaum von den verrosteten Resten einer Rüstung und den vermoderten Fetzen eines Waffenrocks verdeckt. Die Lords fordern bestimmt ihr Banner. Bekommen sie es, bieten sie ihre Hilfe an, verweigert man ihnen ihre Fahne, kämpfen sie bis zum bitteren Ende.

Die Toten Lords (8f)

Allgemeine Informationen:

Offensichtlich haben wir zwei Untote vor uns. Der halbverweste Zustand wirkt schreckenerregend. Die Untoten bezeichnen sich als »Die Lords und Wahrer des Banners von der Goldenen Hand« und verlangen ihre Fahne.

Spezielle Informationen:

Das Aussehen der beiden, wenn auch verwest und vermodert, könnte mit ihrem Anspruch im Einklang stehen.

Reste eines Waffenrocks und dunkle Rostplatten, die an den Gerippen hängen, könnten vielleicht einst eine passable Rittergestalt geziert haben. Die Herren tragen Schwerter, die nun wiederum überhaupt nicht verrottet aussehen.

Meisterinformationen:

Eine Mutprobe für jeden Helden. Wer sie nicht besteht, ist für die weitere Aktion ausgefallen und beobachtet die Dinge, die da ablaufen, stumm, fassungslos und mit vor Angst schlotternden Gliedern.

Die Werte der Toten Lords:

MUT: 14	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1 W + 7
Monsterklasse: 28	

In jeder Kampfunde gewinnt ein *Toter Lord* einen Punkt Lebensenergie zurück, egal, ob er getroffen wird oder nicht.

Der Drachentöter (8g)

Allgemeine Informationen:

Das im Boden eingelassene Steinrelief zeigt ganz eindeutig einen Drachen.

Welcher Zusammenhang aber zu der schlichten Eisenkugel besteht, die in der Nische liegt, ist rätselhaft. Die Kugel hat einen Durchmesser von zwei nebeneinandergelegten Händen und ist entsprechend schwer.



Meisterinformationen:

Es ist eine Eisenkugel, eine schlichte Eisenkugel und nichts als eine Eisenkugel. Um sie zu tragen, werden zwanzig Stärkekpunkte benötigt.

Die Harfe der zwölf Winde (8h)

Allgemeine Informationen:

Das Bild, das diesen Schatz kennzeichnet, sieht aus wie eine altertümliche Harfe. Und wirklich, in der Nische steht ein Instrument von klassischer Schönheit, wie es seit Menschengedenken in Aventurien nicht mehr hergestellt wird. Das dunkle Holz glänzt mit einem seidigen Schimmer, und an den stählernen Saiten ist kein stumpfer Fleck.



Spezielle Informationen:

Die Harfe hat zwölf Saiten und ist ca. 1 m groß. Klimpert jemand darauf, beginnt die Angelegenheit windig zu werden: Plötzlich springt, für ein unterirdisches Gewölbe höchst ungewöhnlich, ein Wind auf; blitzschnell auf- und abschwelend und wie verrückt die Richtung ändernd. Überrascht hält man inne, und – der Wind schläft augenblicklich ein.

Meisterinformationen:

Jede der zwölf Saiten ruft einen der Winde Aventuriens herbei:

1. Der mäßige Nordwind
2. Der mäßige Ostwind
3. Der mäßige Südwind
4. Der mäßige Westwind
5. Der Nordoststurm
6. Der Sturm aus Südost
7. Der Sturm aus Südwest
8. Der steife Nordwest
9. Die Höllenzunge
10. Der Eisatem
11. Der Teufelswirbel
12. Die Stimme des Chaos

Bis auf die letzten vier erklären sich die Winde durch ihre Namen. Die *Höllenzunge* ist ein heißer Südwind, der Pflanzen verdorren läßt und für Mensch, Monster und Getier unerträglich ist. In der Hitze der Höllenzunge verliert man in jeder Kampfrunde zwei Lebenspunkte, obwohl an einen Kampf überhaupt nicht zu denken ist.

Der *Eisatem* kommt aus dem Norden. Er ist kälter als der Tod. Wen der Hauch des ewigen Eises überfällt, der muß um sein Leben fürchten. An jeglichem Metall friert die Haut fest, Glieder sterben ab und erfrieren schließlich – oder anders ausgedrückt verliert man im Eisatem in jeder Kampfrunde einen Lebenspunkt.

Der *Teufelswirbel* ist eine gewaltige Windhose, die mit Urgewalt über die Erdoberfläche tobt. Sie wechselt ständig ihre Richtung und ist so völlig unberechenbar. Für jede Person im Umkreis von hundert Metern wird einmal mit dem zwanzigseitigen Würfel geworfen: Man verliert soviel Lebenspunkte, wie der Würfel anzeigt.

Die *Stimme des Chaos* kann man vielleicht auch als Orkan bezeichnen. Sie versenkt Schiffe, stürzt Wagen um und deckt Häuser ab. Bäume werden entwurzelt und wie Blumensträuße durch die Luft gewirbelt. Die Erde, zu Staubwolken emporgewirbelt, verdunkelt die Sonne – mit einem Wort: Es bricht das Chaos aus.

Alle mit der Harfe herbeigerufenen Winde wirken in hundert Meter Umkreis, aber nicht in unmittelbarer Nähe des Harfespielers. Ein Kreis von etwa 1 m Durchmesser bleibt frei vom magischen Geschehen.

Wichtig: Diese machtvolle Waffe darf das Abenteuer nicht überstehen. Sie als Meister müssen dafür sorgen, daß die Harfe bei Spielende verschwunden ist. Z. B. kann sie über Bord fallen.

Der Rufer (8i)

Allgemeine Informationen:

Die Abbildung auf dem Reliefstein vor der Nische zeigt das nebenstehende rätselhafte Bild. Die Nische selber ist leer.



Spezielle Informationen:

Unter dem Stein, der nicht wackelt, aber mit einer Klinge herausgehoben werden kann, liegt ein alter Knochen. Er hat mehrere unterschiedlich große Löcher.

Meisterinformationen:

Man soll es nicht glauben, aber *Der Rufer* ist ein Musikinstrument, ein musikalischer Knochen sozusagen. Eine Art Flöte, in die man hineinblasen und durch Öffnen oder Verschließen der Löcher Töne erzeugen kann. Es klingt einfach schaurig. Nach fünf Kampfrunden tauchen auf der schwarzen Basaltplatte der Nische 8d zehn Untote auf. Sie sind in einen roten Schein gehüllt, der von der Decke auf sie fällt. Nach zwei Kampfrunden erwachen sie zum »Leben« und greifen die Heldengruppe an. Beim Näherkommen erkennt man die Untoten als ordinäre Skelette, die mit Kurzschwertern bewaffnet sind.

Die Werte eines Skeletts:

MUT: 12 ANGRIF: 7
LEBENSENERGIE: 15 PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 15

Kampfregeln siehe Monsteranhang.

Der irdene Topf (8k)

Allgemeine Informationen:

Die Steindarstellung am Boden sieht aus wie ein Topf, über dessen Öffnung dünnes Leder gespannt ist. In der Nische steht eine Holztruhe, die sich so ohne weiteres nicht öffnen läßt. Zudem scheint sie am Boden festgeschraubt, denn sie weicht auch der größten Kraftanstrengung um keinen Fingerbreit.



Spezielle Informationen:

In der Vorderseite der Truhe ist ein Schlüsselloch, doch kein Schlüssel weit und breit.

Meisterinformationen:

Den Schlüssel findet man nach sorgfältiger Suche in einer Mauerritze der Nische. Er paßt ohne Schwierigkeiten und öffnet leicht und wie kürzlich gefettet das Schloß der Truhe. Der Deckel

läßt sich zurückklappen und alarmiert dabei gleichzeitig die *Orkwache* hinter der Tür in Nische (8f). Nach einem Augenblick stürzen die schon beschriebenen sechs Orks plus Anführer herein. Die Kampfwerte entsprechen den bereits erwähnten Orks, mit Ausnahme des Anführers der Orks »Gelbe Krallen«, der an einem Bindfaden einen Schlüssel um den Hals trägt.

Die Werte des Orks »Gelbe Krallen«:

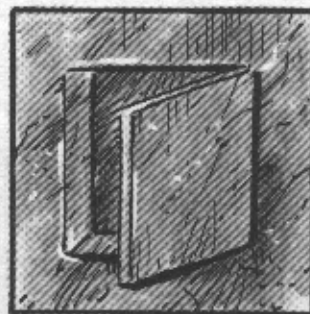
MUT: 9 ANGRIF: 12
LEBENSENERGIE: 20 PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5 TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
Monsterklasse: 15

In der geöffneten Truhe steht ein Gefäß aus Stein-
gut. Über die Öffnung ist dünnes Leder gespannt. Wenn sich ein Held an der Lederbespannung zu schaffen macht, platzt das Leder auf, und ein Schwarm von Borbarad-Moskitos kommt heraus. (Anzahl 2 W6 pro Held) Nähere Informationen enthält der Anhang »Neue Monster«.

Der Kamin (8l)

Allgemeine Informationen:

Das im Boden eingelassene Zeichen und die in der Nische liegende zusammengerollte Strickleiter (Länge etwa 10 Meter) lassen vermuten, daß es hier einen Abstieg gibt. Aber wo ist er?



Spezielle Informationen:

An der Rückwand der Nische, zwei Handbreit über dem Boden und drei Handbreit voneinander entfernt, sind zwei Haken eingemauert, deren Öffnung zum Boden zeigt.

Meisterinformationen:

An den Haken kann man die Strickleiter befestigen, vermutlich, um sie durch eine Geheimpforte irgendwohin herunterzulassen. Doch diesmal ist das Geheimnis, das an dieser Stelle verborgen ist, auch dem Meister unbekannt.

Die Tür (8f)

Allgemeine Informationen:

Das Relief am Boden wirkt abgetreten. Die Darstellung läßt nichts Gutes erwarten und riecht nach Kampf. In der Nische eine schlichte Tür.



Spezielle Informationen:

Die Tür muß nach innen geöffnet werden. Da kein anderer Weg aus der Schatzkammer des Magiers herausführt, bleibt keine andere Wahl. Horchen an der Wand bringt nichts, und lautes Herumdiskutieren führt nur zu einem Orküberfall. Die Tür ist nicht verschlossen.

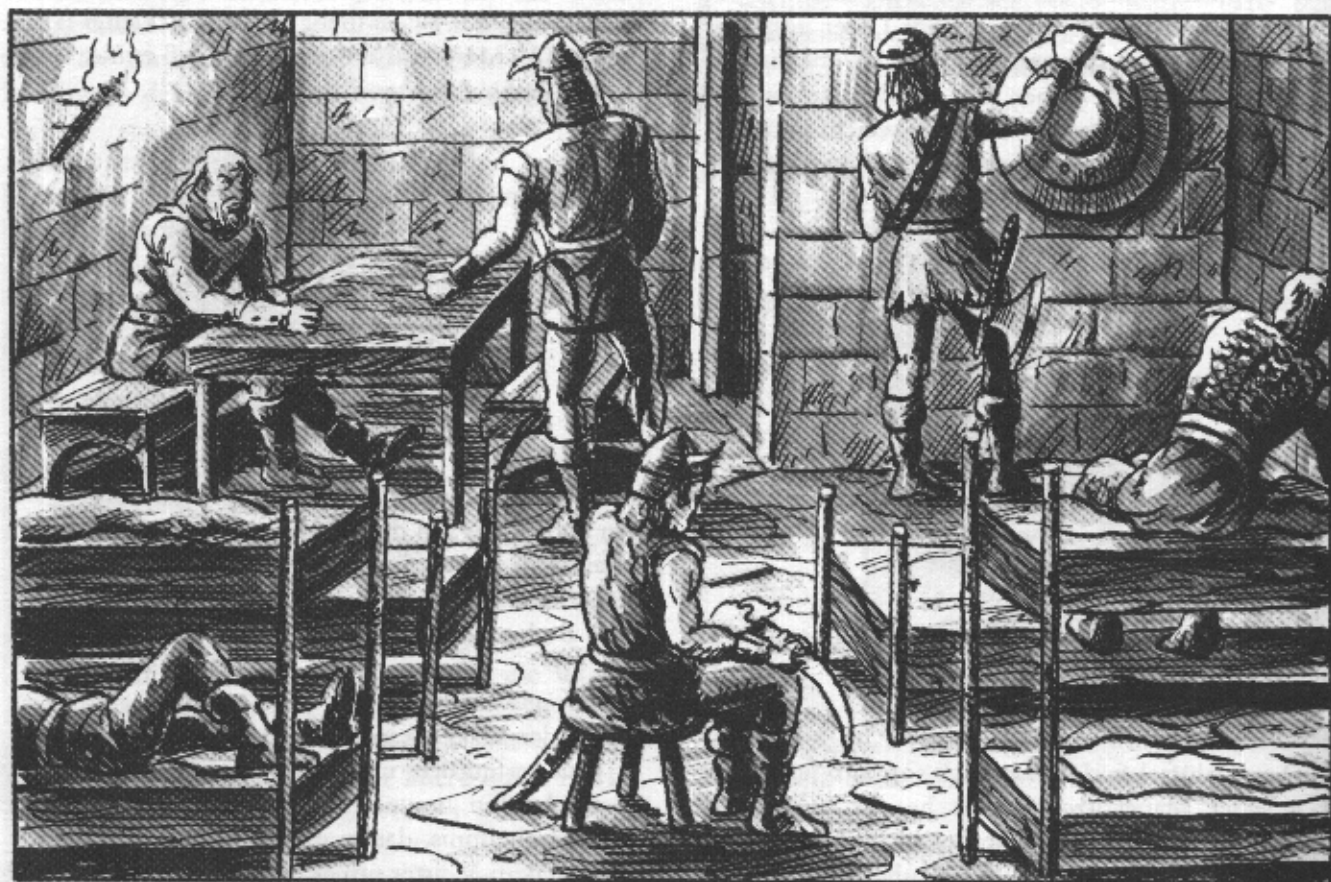
Der Wachraum der Orks (9)

Allgemeine Informationen:

Hinter der geöffneten Tür verläuft nach Westen ein Gang. Direkt der Tür gegenüber ist eine große Wandöffnung, hinter der ein von Fackeln erhellter Raum liegt. Man hört Rufe und Waffengeklirr. Da tauchen die ersten schwarzbehaarten Gestalten auf.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden den Orks bisher nicht begegnet sind, stoßen sie spätestens jetzt auf sie (Werte Seite 20). Es kommt zum Kampf. Der hinter der Wandöffnung liegende Raum ist fünf Meter breit und vier Meter lang. Im Südwesten springt eine Wand zwei Meter vor, so daß der Raum L-förmig ist. Direkt hinter der Maueröffnung stehen rechts und links je zwei Lagerstätten übereinander, dahinter noch einmal rechts und links je eine einfache Schlafstelle. Hinten links im Raum ein langer Tisch mit zwei Bänken. Dort stecken auch zwei Fackeln in Ringen an der Wand und tauchen den Raum in ein ungewisses, flackerndes Licht. Gelingt es, in den Raum weiter einzudringen, entdeckt man ganz hinten rechts eine Tür. Sie führt zum ...



Der Schlafraum der Gelben Krallen (9a)

Allgemeine Informationen:

Ein sehr kleiner Raum. An der Nordwand eine einfache Schlafstelle, der Tür gegenüber ein Tisch mit Stuhl. Es liegen Dinge herum, die für einen Ork von Wichtigkeit sein mögen, einem normalen Aventurier aber nichts bedeuten.

Spezielle Informationen:

Wird der Raum sorgfältig durchsucht, entdeckt man unter der Schlafstelle eine hölzerne Klappe im Boden.

Sie läßt sich ohne Schwierigkeiten hochklappen und gibt so den Zugang zu einem kleinen Gewölbe frei, in dem die *Kriegskasse der Orks* steht: eine bronzebeschlagene Eisentruhe. Die Kasse ist einen halben Meter lang, drei Hände breit und hoch. Sie wiegt gut an die tausend Unzen.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel zur Truhe hängt dem Anführer der Orks um den Hals, so er zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers noch einen Hals hat. FORAMENFORAMINOR tut natürlich den gleichen Dienst. Dagegen ist es nicht möglich, die Kasse mit Gewalt zu knacken. Der Inhalt lohnt dann aber doch die Mühe: 40 Dukaten, 100 Silbertaler und ein herrlich verzierter Dolch mit einem großen Rubin am Knauf, der allein gut und gerne seine zehn Karat haben dürfte. Der Dolch ist eine sogenannte *Orkschlange* aus der Zeit des *Alten Reiches* und für Sammler von schier unschätzbarem Wert. Doch auch im Kampf leistet diese Handwaffe mehr, als man vermuten sollte.

Sie erzielt 1 W + 2 Trefferpunkte, gegen Orks jedoch das Doppelte. Wird der Dolch nach Orks geworfen, darf man bei den Werten der Geschicklichkeitsproben im Buch der Regeln, Seite 41, eine Eins abziehen.

Das Kleine Labyrinth (10)

Meisterinformationen:

Die Lage der Gänge geht aus dem Plan des Schicksals hervor. Obwohl die Wände sehr dünn erscheinen, ist es nicht möglich, sie zu durchbrechen. Man muß das Kleine Labyrinth über die Ausgänge 10h (eine Öffnung zur Katakomben), 10f (eine Tür zum Raum des magischen Wächters) oder 10g (eine Treppe, die nach oben führt) verlassen.

Das Auge des Dämons (10a)

Allgemeine Informationen:

Auf einer kleinen Konsole an der Wand steht eine Lampe aus gelbem Metall. Sie ist dunkel, beginnt aber nach zehn Sekunden Anwesenheit der Helden in einem fahlvioletten Licht zu leuchten.

Meisterinformationen:

Tief unter dem Labyrinth schläft ein mächtiges Ungeheuer seit dem Anbeginn aller Tage Aventuriens. Mögen Götter und Dämonen verhindern, daß es jemals an das Tageslicht gelangt. Sobald die Lampe zu brennen beginnt, beginnt auch der namenlose Schrecken in der Tiefe zu erwachen. Er dehnt sich und streckt die unmenschlichen Glieder, so daß der Berg erbebt. Felsbrocken lösen sich von den Decken der unterirdischen Gänge. Alle Helden müssen pro Kampfrunde eine +5-Geschicklichkeitsprobe bestehen, sonst erleiden sie einen Schadenspunkt durch Steinschlag. Es liegt jetzt am Meister, wie lange er das Spiel betreiben will. Die Helden sollten eigentlich auf den Trichter kommen, daß die Lampe möglichst schnell wieder ausgelöscht werden muß – indem sie weitergehen. Gelingt das nicht, kann man natürlich den Steinschlag fortsetzen, bis alle von Geröll zugeschüttet sind, nur – sinnvoll ist das nicht.

Das Auge der Ewigkeit (10b)

Allgemeine Informationen:

Die Lampe in dieser Nische gleicht der vorhergehenden, brennt aber mit einem gleichmäßigen, goldfarbenen Licht.

Meisterinformationen:

Sollte es vorher zum Steinschlag gekommen sein, liegt die Lampe im Geröll am Boden, brennt aber trotzdem. Es handelt sich um ein *magisches Licht*, das die Helden ungefährdet mitnehmen können. Die Lampe läßt sich nicht auslöschen; der Lichtschein reicht etwa 4 m weit (Radius).

Das Elfenfeuer (10c)

Allgemeine Informationen:

Im Gegensatz zu den beiden vorhergehenden Lampen ist diese von reinem Silber. Auch sie brennt vorerst nicht, erstrahlt aber nach zehn Sekunden in einem silberweißen Licht.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei dieser Lampe um eines der sehr seltenen *Elfenfeuer*. In ihrem Licht zerfallen augenblicklich alle Untoten zu Staub. Sollten sich also die *Toten Lords* der Gruppe angeschlossen haben, ist hier und jetzt ihr Ende gekommen. Man kann die Lampe mitnehmen, muß dann allerdings im weiteren Abenteuer ohne die netten Untoten auskommen. Die Lampe erlischt nach einer Spielstunde. Erst nach 24 Stunden ist die Lampe wieder einsatzfähig.

Die Hausapotheke des Magiers (10d)

Allgemeine Informationen:

In der Nische steht ein alter, wurmstichiger Schrank, fast einen Meter breit und knapp mannshoch. Der Schlüssel steckt, eine Umdrehung öffnet den Schrank.

Spezielle Informationen:

In drei Reihen übereinander stehen in dem Schrank fünfzehn Flaschen. In der obersten Reihe fünf, darunter sechs und ganz unten vier, die allerdings größer als die anderen Flaschen sind. In der mittleren Reihe die dritte Flasche von links und in der unteren Reihe die Flasche ganz rechts sind mit einer Überflache aus Gitterwerk versehen und mit einem kleinen Schloß gesichert. Numeriert man die Flaschen von links nach rechts und von oben nach unten, kann man sie wie folgt beschreiben:

- 1) Der Inhalt der Flasche ist glasklar, färbt sich aber, wenn die Flasche berührt wird, blau.
- 2) Auch in dieser Flasche eine durchsichtige Flüssigkeit. Berührt man die Flasche, scheint sie jetzt von einem dichten weißen Nebel gefüllt zu sein.
- 3) Die Flasche ist halb mit einer grünen Flüssigkeit gefüllt. Sie ist mit einem Glasstopfen verschlossen, der im Innern der Flasche zu einer feinen Spitze ausläuft.
- 4) Eine glasklare Flüssigkeit, die sich auch beim Berühren der Flasche nicht verändert.
- 5) Die Flasche enthält eine orangerote Flüssigkeit.
- 6) Die Flüssigkeit in dieser Flasche ändert bei Berührung ihre Farbe von klar zu blaßblau.
- 7) Die Flasche scheint Quecksilber zu enthalten.
- 8) Diese extra gesicherte Flasche enthält eine zähe Flüssigkeit von goldgelber Farbe.
- 9) Berührt man diese Flasche, wird ihr Inhalt tief schwarz. Durch das Glas dringen leise, eigen-

artige Geräusche heraus. Es hört sich plötzlich an wie Fiepen, schepperndes Gelächter und schrille Schreie.

- 10) Die Flasche enthält eine lindgrüne Flüssigkeit.
- 11) Eine durchsichtige Flüssigkeit, die sich bei Berührung der Flasche blutrot färbt. Über der Oberfläche der nur zu drei Vierteln mit Flüssigkeit gefüllten Flasche schwebt ein dichter roter Nebel.
- 12) Die Flasche enthält eine goldbraune Flüssigkeit.
- 13) Die Flasche ist leer.
- 14) Von Außen sieht man der Flasche nichts Ungewöhnliches an. Ihr Inhalt ist glasklar und bleibt es auch.
- 15) Außer der zusätzlichen Sicherung gilt hier das Gleiche wie bei der vorhergehenden Flasche.

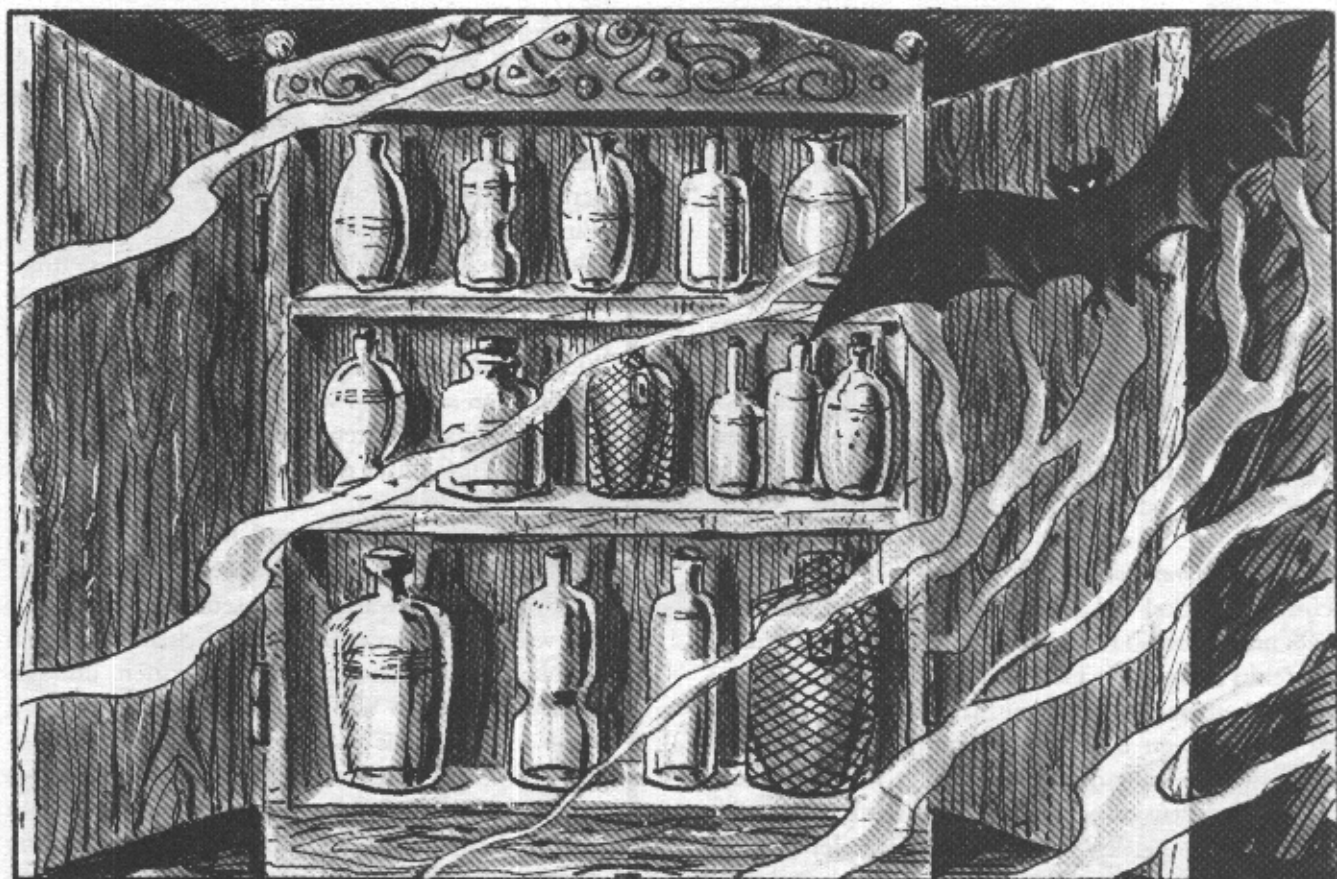
Falls Flaschen geöffnet werden (bei Nr. 8 und 15 nur mit Gewalt möglich), passiert in einigen Fällen nichts. Aus Flasche 6 entströmt ein starker, exotischer Geruch, Flasche 10 riecht nach Pfefferminz, auf der Öffnung der Flasche 11 zeigt sich eine weißliche, heiße Flamme, und der Inhalt der Flasche 14 kristallisiert beim Öffnen sofort zu kleinen weißen Körnern aus.

Besonders Unangenehmes aber passiert, wenn die Flasche 9 geöffnet wird: Es dringt eine Wolke schwarzer Substanz aus der Öffnung, die, wird sie nicht sofort durch kräftiges Wedeln in der Luft verteilt, sich langsam zu einer großen Fledermaus verdichtet.

Meisterinformationen:

Der Inhalt des Schrankes reicht, um einen Alchimisten Monate zu beschäftigen. Natürlich werden die Helden in der kurzen Zeit und mit der ihnen eigenen Ungeduld mit dem Inhalt der Flaschen nur dummes Zeug anstellen. Der Meister muß improvisieren, denn wir können hier nicht für alle Eventualitäten ein Vorgehen empfehlen. Deshalb gibt es an dieser Stelle nur die unbedingt notwendigen Informationen, was sich eigentlich in den Flaschen befindet.

- 1) *Geheimtinte*. Was mit ihr geschrieben wird, ist nur lesbar, solange die Schrift mit Körperwärme in Berührung kommt.
- 2) *Konzentrierte Atemluft*. Wer davon trinkt, verspürt eine Viertelstunde kein Bedürfnis zu atmen.
- 3) *Gift*. Körperteile, die damit in Berührung kommen, überziehen sich innerhalb von Sekunden mit Geschwüren. Der Tod tritt nach zwei Stunden ein. Gegenmittel: Amputation



oder BALSAMSALABUNDE (Grundkosten fünf Astralpunkte; jeder Astralpunkt mehr bringt einen Lebenspunkt zurück).

- 4) *Wasser*, wohlschmeckend und rein.
- 5) *Heiltrank* für 20 Lebenspunkte.
- 6) *Seher-Trank*. Nach dem Einatmen hat man für circa eine Stunde hellseherische Fähigkeiten: Man ahnt das bei diesem Abenteuer empfehlenswerteste Verhalten voraus. Allerdings nur, wenn die Situation tatsächlich ansteht – in die Zukunft kann man nicht schauen.
- 7) *Härter*. Alles was in die Flüssigkeit getaucht wird, überzieht sich mit einem silbernen, feuchten Film, der ohne weiteres wieder abgewischt werden kann. Erst wenn die Gegenstände mit ihrem Überzug in eine Flamme gehalten werden, verfestigt sich der Überzug dauerhaft und verleiht dem Gegenstand eine außerordentliche Härte. Eine so behandelte Waffe erzielt stets einen zusätzlichen Trefferpunkt. Die Helden müssen von selbst hinter das Geheimnis kommen. Zwerge müssen eine Probe ihrer Klugheit ablegen und erinnern sich beim Gelingen an das Geheimnis.
- 8) *Goldelixier*. Alles, was in die Flüssigkeit getaucht wird, verwandelt sich in reines Gold.

Der Inhalt reicht für 6 Gegenstände bis zu 20 Unzen Gewicht. Der 7. löst sich in Nichts auf, ebenso alle folgenden.

- 9) *Riesenfledermaus* mit den Werten des Monsteranhangs. Die Flasche enthält außerdem Lebensenergie von 25 Punkten für die Fledermaus. Wird die Flasche schnell wieder verschlossen, (Geschicklichkeitsprobe!) bleiben 2 W6 Lebenspunkte in der Flasche ungenutzt zurück.
- 10) *Pfefferminzlimonade* – sehr erfrischend.
- 11) *Salamanderfeuer*. Diese Flüssigkeit brennt, ohne sich zu verbrauchen, mit heller, heißer Flamme. Gießt man noch von der konzentrierten Atemluft der Flasche 2 dazu, wird geradezu ein Inferno entfesselt, mit dem man sogar Metall schmelzen kann.
- 12) *Heiltrank* für 40 Lebenspunkte.
- 13) Die Flasche enthält *aventurische Luft*.
- 14) *Nahrungskonzentrat*. Ein Körnchen verleiht dem, der es isst, für eine Stunde einen zusätzlichen Kraftpunkt und dient für diese Zeit auch als ausreichende Nahrung. In der Flasche sind etwa 200 Körnchen. Eine Dosierung von mehr als ein Körnchen pro Stunde ist giftig (Schaden: 1 W6 SP pro Körnchen).

- 15) Für die finsternen Mächte, die den Schrank und seinen Inhalt in Gebrauch hatten oder vielleicht sogar noch haben, war der Inhalt dieser Flasche reines Dynamit: mit einer starken Beschwörung *geweihtes Wasser*. Werden Untote damit besprengt, hat ihr letztes Stündlein geschlagen – und diesmal für immer.

Der Sarkophag des Megos (10e)

Allgemeine Informationen:

Der kleine Raum wird fast vollständig von einem Sarkophag aus weißem Alabaster ausgefüllt. Der Sarg ist ohne jede Verzierung und Inschrift.

Spezielle Informationen:

Um den Deckel des Sarkophags zu öffnen, benötigt man insgesamt 60 Kraftpunkte. Was an den 60 Punkten fehlt, können die Helden durch freiwillig gespendete Lebenspunkte ergänzen. Im Sarg liegt auf blauen Seidenkissen ein unverwester Toter. Die Kleidung ist vom Zahn der Zeit angenagt, war aber wohl ehemals von ausgesuchter Kostbarkeit. In den gefalteten Händen hält er einen Zweihänder, der wie neu aussieht. Das kunstvoll gearbeitete Kettenhemd trägt Rostspuren.

Meisterinformationen:

Ist der Sarg etwa fünf Minuten offen, beginnt der Tote zu atmen. Er erwacht ohne Zweifel zum Leben, ein ebenso ungewöhnlicher wie unnatürlicher Vorgang. Schließlich richtet sich der Tote mit krachenden Knochen im Sarg auf und beginnt mit tonloser Stimme eine Erzählung:

Die Geschichte des Megos

»Es wird wohl vor sehr langer Zeit gewesen sein, daß mein Herr, der König Eucoriptarios, mir den Auftrag gab, mit meinen Männern den Radrom zu befahren.

Der Hofmagier hatte in einem halbzerfallenen Pergament gelesen, daß es irgendwo am Ufer dieses Flusses noch eines der Schlösser des sagenhaften Groß-Magiers Pher Drodont geben sollte. Angelockt durch die dort möglicherweise zu findenden Reichtümer und geheimnisvollen Dokumente, schickte uns der König auf die lange, gefährliche Reise. Ein wilder Fluß, ein zerbrechliches Boot und nur zwölf furchtlose Männer – ein tollkühnes Unternehmen.

Nachdem wir uns drei Wochen über Stromschnellen, Sandbänke und Sümpfe nach Süden

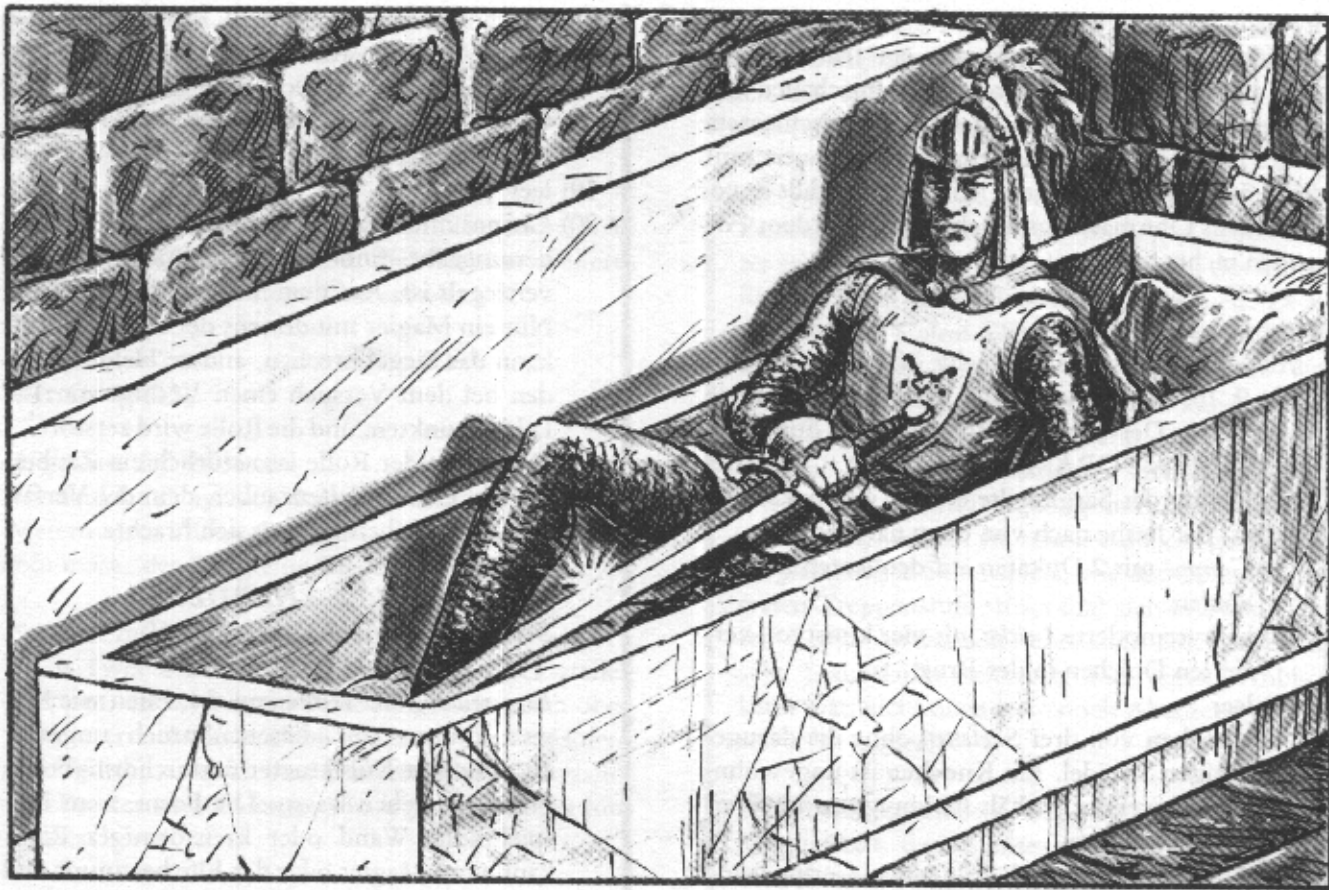
vorgekämpft hatten, begann uns die Hoffnung zu verlassen. Nichts deutete darauf hin, daß an diesem verfluchten Fluß das gesuchte Schloß zu finden wäre. Wir vergeudeten unsere Zeit mit tagelangem Stöbern in alten Archiven, modrigen Kellern und bei der Befragung von Mönchen und Einsiedlern.

Doch durch unser beharrliches Fragen müssen wir etwas aufgeschreckt haben; eine geheimnisvolle Macht wurde in ihrer Ruhe gestört. In einem Felskloster, nur eine Tagesreise östlich des Flusses, spielte man uns einen wohl gefälschten Plan in die Hände. Danach sollten hochwichtige Dokumente in einer Gruft unter dem alten Friedhof der Stadt Whaarhunc lagern.

Der Eingang zu dieser Gruft hat sich wohl auch Euch aufgetan. Möget Ihr glücklicher sein als wir. Uns jedenfalls erwartete eine teuflische Falle. Für das wichtige Unternehmen hatte ich alle mir noch verbliebenen Männer zusammengerufen, und gemeinsam drangen wir in die Gruft ein. Kaum am Fuße des Schachtes angekommen, schlug das steinerne Tor zu. Unsere Zuversicht sank. Und als plötzlich aus dem Nichts vor uns ein uralter Mann mit stechendem Blick auftauchte, begannen die ersten meiner sonst so tapferen Männer zu verzaugen. Wie recht sie hatten!

An den tonlos sich bewegenden Lippen des Alten und den sich in rätselhaften Zeichen verschlingenden Fingern erkannte ich, daß wir die Opfer eines Zaubers werden sollten. Aber da war es bereits zu spät. Meine Warnung traf nur noch taube Ohren. Vor meinen Augen verwandelten sich meine Gefolgsleute in Marionetten des alten Magiers. Willenlos folgten sie ihm, als er den Eingangsraum der angeblichen Gruft verließ.

Was blieb mir, der ich aus unerfindlichen Gründen bisher verschont geblieben war, anderes übrig, als ihnen vorsichtig zu folgen. Doch was ich sah, war geradezu unglaublich. Um alle unsere Spuren zu verwischen und Nachforschungen durch die oberirdischen Bewohner dieses Landes zu vermeiden, hatte man auch unser Schiff verschwinden lassen. Es stand und steht vielleicht noch in einer riesigen Felskaverne ganz in der Nähe. Die Mannschaft, die nicht länger meinem Wort gehorchte, hatte auf Befehl des Alten ihre Plätze auf den Ruderbänken eingenommen und war anschließend in einen todesstarrten Schlaf gefallen. All das beobachtete ich aus den Schatten der Gänge heraus, wo mich das Auge des Magiers natürlich längst entdeckt hatte. Er trat mit schlurfenden Schritten auf mich zu und befahl mir, ihm



zu folgen. Was sollte ich tun? Wie konnte es mir gelingen, dem Schicksal meiner Männer zu entgehen? Ich folgte dem Zauberer bis zu diesem Sarkophag, trank folgsam, doch mit vor Angst schlotternden Gliedern, einen Schlaftrunk und verlor das Bewußtsein. Erst Ihr habt mich wieder aufgeweckt. Ich frage mich, was das alles zu bedeuten hat. Habt bitte Verständnis dafür, daß mir jetzt zuerst das Schicksal meiner Männer am Herzen liegt. Ich möchte Euch dringend bitten, mich auf dem Weg zur Felskaverne zu begleiten, wo ehemals das Schiff und ihre Männer eingeschlossen wurden.»

Der seltsame Megos steigt mit diesen Worten steifbeinig aus seinem Sarkophag und bahnt sich einen Weg durch die Helden.

Meisterinformationen:

Selbstverständlich ist die ganze Geschichte ein einziger großer Schwindel. Megos ist ein Untoter vom Kaliber der *Toten Lords*. Er steht weiter unter dem Befehl der bösen Mächte, die in diesem Labyrinth ihr Unwesen treiben, und von diesem Augenblick an verhalten sich die beiden *Toten Lords* nach seinem Beispiel. Die drei Untoten ver-

suchen nun mit konstanter Bosheit, sich an das Ende der Heldengruppe zu mogeln. Gelingt ihnen das, greifen sie sofort von hinten an. Solange wenigstens ein Held ganz hinten geht, um sie im Auge zu behalten, warten sie ab. Megos wird versuchen, die Gruppe an Gang 10f vorbei zur Treppe (10g) zu lotsen. Auf jeden Fall wird er sich sträuben, über Gang 10h in den Raum 11 zu gehen. Er wird auf die Helden einreden und ihnen von Scharen gräßlicher Untoter berichten, die dort in Särgen liegen und einen leichten Schlaf haben.

Die Katakombe (11)

Allgemeine Informationen:

Ein wahrhaft gruseliger Ort. Wir stehen am Eingang zu einer Halle, die gut und gerne neun Meter breit und sechs Meter lang ist. Kaum ist das mitgebrachte Licht in der Lage, die schwarzen Schatten zu durchdringen, und nur undeutlich erkennt man im westlichen Teil des Raumes ein riesiges Gestell aus roh gezimmerten Latten, das die gesamte Rückwand einnimmt. In drei Reihen übereinander scheinen wie in einem Regal eine Unmenge von Kisten zu stehen.

Spezielle Informationen:

Da können auch die Tapfersten ein flaves Gefühl nicht unterdrücken: Beim näheren Hinschauen entpuppen sich die Kisten als dreißig festverschlossene Särge. Der Held mit dem niedrigsten Mutwert muß eine +5-Mutprobe ablegen. Mißlingt sie, fällt er vor Schreck in Ohnmacht und bekommt von dem Folgenden nichts mehr mit.

Meisterinformationen:

Alle Särge lassen sich leicht öffnen, die Särge Nr. 9, 15, 21, 25 und 27 sind mit silbernen Nägeln vernagelt. Der Sarg 24 läßt sich nur durch ein FORAMEN-FORAMINOR öffnen. Die Beschreibung der Sarginhalte erfolgt von links nach rechts, der Reihe nach von oben nach unten:

- 1) *Gerippe* mit 2 Dukaten auf den leeren Augenhöhlen.
- 2) halbvermoderte *Leiche* mit vier kunstvoll verzierten Dolchen in der Brust.
- 3) leer
- 4) Knochen von drei *Skeletten* ohne die dazugehörigen Schädel. Ein Knochen ist ungewöhnlich schwer, er enthält Goldnuggets im Wert von 10 Dukaten.
Alle diese und noch folgenden *Gerippe* und *Skelette* sind ganz fest tot.
- 5) leer
- 6) acht kahle *Totenschädel*. In jedem ein Lederbeutel mit zwölf Silbertalern.
- 7) leer
- 8) zwanzig *Flaschen* echten, hochprozentigen Branntweines.
- 9) ein *Zombie* (Kampfregele siehe Anhang »Monster«).
MUT: 12 ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 20 PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
 Monsterklasse: 10
Der *Zombie* greift sofort an.
- 10) leer
- 11) leer
- 12) halbgefüllt mit *Sand*, am Boden zwölf Pfeile mit Metallspitze und roter Befiederung.
- 13) leer
- 14) *Gerippe*. Der Sarg hat einen flachen doppelten Boden, unter dem sich ein wunderschönes Leopardenfell befindet.
- 15) ein *Zombie* wie in Sarg 9.
- 16) *Gerippe* mit den zerfallenen Resten von Kleidung. Wühlt man im Moder, findet man sechzehn Rubinknöpfe von je drei Karat.
- 17) leer

18) In einem hölzernen Gestell, das genau in den Sarg eingepaßt ist, hängen achtzehn *Kurzscherter* – schmucklos, aber von allererster Qualität. Trefferpunkte: 1 W + 3, Gewicht 45, Bruchfaktor: 2

19) leer

20) *Gerippe* mit vermoderten Kleidern. Wer darin herumgräbt, findet eine Pergamentrolle, die versiegelt ist. Auf dem Siegel ein Drudenfuß. Nur ein Magier mindestens der sechsten Stufe kann das Siegel brechen, andere Helden erleiden bei dem Versuch einen Verlust von 1 W Lebenspunkten, und die Rolle wird zerstört. Der Inhalt der Rolle ist natürlich ein Zauberspruch, ein Waldelfenzauber, dem der Verfasser der Rolle heimlich an sich brachte.

WALLEWALLE – NEBULA – Steiget auf, macht unsichtbar!

Beschreibung und Wirkungsweise: Elfen wie Magier können mit diesem Spruch ungefähr zweihundert Kubikmeter undurchdringlichen Nebel entstehen lassen. Die Form, zum Beispiel hohe Wand oder kreisförmiger Ring, kann vom Magier oder der Elfe bestimmt und auch geändert werden. Jede Formänderung kostet aber zusätzlich zwei Astralpunkte.

Zaubertechnik: Die Formel sprechen und in zur Schale geformte Handflächen blasen.

Kosten: 10 Astralpunkte

Reichweite: 50 Meter im Umkreis

Dauer: 3 Spielrunden

21) Noch einer der bekannten *Erfolgszombies* wie in Sarg 9.

22) *Steine*. Jeder groß wie eine Kokosnuß. Der letzte Stein im Sarg ist keiner, sondern eine getarnte Schachtel mit einem Saphirring von vier Karat.

23) leer

24) *Dämonenbogen*, gefertigt aus dem geschwungenen Horn eines Dämons. Diese Waffe ist in ganz Aventurien einmalig, doch erfordert das Kämpfen mit ihr einen ganzen Mann: Mindestens zwanzig Kraftpunkte sind nötig, um den Bogen spannen zu können. Pfeile fehlen im Sarg. Trefferpunkte: 1 W + 5, Gewicht: 50, Reichweite: 100 Meter. Bei der Geschicklichkeitsprobe wird die Waffentabelle für Langbogen verwendet (Werte für Geschicklichkeitsprobe im Anhang, Seite 55).

25) Noch ein *Zombie* à la Sarg Nr. 9.

26) Ein zierliches *Skelett*.

- 27) Man wagt es fast nicht zu sagen: *Zombie*.
- 28) *Skelett*. An der rechten Hand einen kunstvollen Goldring.
- 29) leer
- 30) *Skelett* – sonst nichts.

Hinter der dritten Sargreihe von Norden befindet sich eine Tür in der Wand, die sich ohne weiteres öffnen läßt. Man steht dann im Gang 13.

Der Gang (13)

Allgemeine Informationen:

Ein dunkler Gang, von dem nach acht bzw. dreizehn Metern zwei Türen abzweigen. Nach sechzehn Metern macht der Gang eine Biegung nach Osten.

Spezielle Informationen:

Nach zwei scharfen Biegungen und drei steilen Treppen, die schätzungsweise fünf Meter nach oben führen, erreicht man einen kurzen, eben verlaufenen Teil mit zwei kleinen Fenstern in der Ostwand. Die Fenster sind zu klein, um irgendjemanden hindurchzulassen.

Meisterinformationen:

Durch die Fenster blickt man in *Die Halle der Qeste*, wie unter Raum 15 beschrieben. Die beiden Türen, an denen die Helden vorbeigekommen waren, führen in den Raum 14 mit dem *Magischen Wächter*. Die Türen sind vom Gang aus nur mit FORAMEN-FORAMINOR zu öffnen, und der Meister muß dann improvisieren, denn das Geschehen in diesem Raum wird ja nun von hinten aufgerollt.

Wenn man den Anblick der *Qeste* durch eines der Fenster beschreibt, kann man natürlich die Informationen zu Raum 15 verwenden, muß aber berücksichtigen, daß man alles aus einer ganz anderen Richtung sieht.

Spezielle Informationen:

Hat man einige Zeit durch die Fenster den Anblick des geheimnisvollen Schiffes auf sich wirken lassen, drängt sich plötzlich ein neues Geräusch durch das Labyrinth in das Bewußtsein der Helden: ein lautes, aber sehr langsames Rumpeln – fast könnte man es das Stapfen eines Riesen nennen, wenn in diesen unterirdischen Gängen für ein solches Ungeheuer nicht alles etwas zu klein geraten wäre. Der Lärm kommt aus dem noch vor den Helden liegenden Teil des Ganges.

Sie eilen eine kurze Treppe hinauf, blicken vorsichtig um die Gangbiegung, die nach Osten führt und – sehen mit unbeholfenen, schweren Schritten einen Koloß auf sich zukommen.

Meisterinformationen:

Zunächst ist das Monstrum noch gut sieben Meter entfernt und im ungewissen Schein des künstlichen Lichts nur undeutlich zu erkennen. Es ist natürlich ein *Golem*. Die Beschreibung und Daten kann man dem Monsteranhang entnehmen. Was man dem Anhang nicht entnehmen kann, ist das Handikap des Golems: Er kann keine Treppen steigen! Wenn die Abenteurer also schlau oder wenigstens furchtsam genug sind, den Rückzug anzutreten, werden sie schon bald Zeuge des unvergleichlichen Schauspiels, wie der Golem an der ersten Treppenstufe stürzt und sich in einen Haufen Geröll verwandelt, über dem eine majestätische Staubwolke schwebt. Für diesen Anblick kann man nicht obendrein noch Abenteurerpunkte erwarten – oder?

Der eben beschriebene Gang ist nicht die einzige Möglichkeit, das Abenteuer durch das Labyrinth fortzusetzen. Erinnern wir uns zurück an das *Kleine Labyrinth* (10). Vom *Wachraum der Orks* kommend, kann man den Weg auch in die andere Richtung wählen, und nach ein paar Biegungen kommt man zu einer Tür (10f).

Der Raum des Magischen Wächters (14)

Allgemeine Informationen:

Man überblickt nur einen Teil des Raumes, den man eben betreten hat; die Sicht wird durch eine Zwischenwand verstellt. Direkt hinter der Eingangstür an der Nordwand steht auf einer Konsole ein kleines *Holzkästchen* (14a).

Das Kästchen läßt sich ohne weiteres öffnen. Im Inneren erkennt man auf einem total verstaubten Samtkissen, von Spinnwebenfäden umgeben, einen großen silbernen *Schlüssel*. Er ist von einer altertümlichen Form und mit vier großen und vier kleinen Rubinen besetzt.

Spezielle Informationen:

Im Samtkissen befindet sich eingenäht ein zweiter *Schlüssel*, ganz identisch zum ersten.

Im Südteil dieses Vorraums ist in der Trennwand eine Öffnung, die weiter in den Raum führt. Biegt man um die Trennwand, steht man vor einem höchst verwunderlichen Anblick.



Meisterinformationen:

Der Raum 14b ist hinter der Trennwand von einem makellosen Spiegel abgeteilt. Der Spiegel reicht von Boden bis zur Decke und links wie rechts von Wand zu Wand. Der Meister beschreibt den Abenteurern am besten, was sie sehen: sich selber.

Der Spiegel strahlt, deutlich zu spüren, eine Eiskälte aus. Wer ihn berührt, friert sofort daran fest. Nach vier Sekunden beginnt das festgefrorene Körperteil abzusterben, was sich pro weiterer 2 Sekunden im Verlust von einem Lebenspunkt bemerkbar macht. Wer sich gewaltsam losreißt, verliert noch einmal zwei Lebenspunkte.

Eine andere Möglichkeit, vom Spiegel loszukommen, ist, ihn zu zerstören. Nun ist das Zerstören eines so großen Spiegels nicht nur schwierig, sondern auch ziemlich gefährlich – aber überlassen wir das der Phantasie der Mitspieler. Und was ist hinter dem Spiegel?

Allgemeine Informationen:

Man blickt auf einen zwanzig Meter breiten Sandstrand. Dahinter rauscht unter einem strahlend blauen Himmel das Meer. Über das Wasser kommt ein unangenehm kalter Wind herangefegt. Doch das ist nicht alles: Die Augen weigern sich, es zu glauben, aber kaum fünfhundert Meter vom Strand rast eine turmhohe *Flutwelle* auf die Betrachter zu.

Meisterinformationen:

Die ganze Szene ist eine grandiose *Illusion*. Alle Helden, die vorwärts gehen, erkennen das. Alle die untätig stehenbleiben, verlieren einen Lebenspunkt durch Schock und sehen den unversehrten Spiegel wieder vor sich. Wer flieht und die Tür 10f hinter sich zuschlagen kann, bevor die Flutwelle heran ist, dem passiert nichts. Gelingt das nicht, geht es diesen Helden nicht besser als den Untätigen.

Allgemeine Informationen:

Der Raum erweitert sich hinter der Stelle, wo der Spiegel war, auf etwa sieben Meter Breite. Dieser Teil ist quadratisch. Im Hintergrund des Saales, der durch zahlreiche Fackeln erleuchtet wird, ein niedriges Podest von drei mal drei Metern, über dem ein von vier Säulen getragener Steinbaldachin gespannt ist. Vor dem Podest auf dem Boden ein roter Teppich. In der Mitte unter dem Baldachin ein Thron. Auf dem Thron ein dickbäuchiger *Greis*, der schallend lacht, daß ihm die Tränen über das Gesicht rollen.

Spezielle Informationen:

Direkt hinter beiden Ecken, die durch die Raumerweiterung entstehen, befindet sich rechts und links eine halbmetergroße Öffnung im Boden. Rechts und links vom Thron sind in der Rückwand des Raumes zwei Türen zu erkennen. Der Thron glänzt wie von Gold und ist über und über mit Rubinen in allen Größen bedeckt.

Noch immer will sich der komische Alte auf dem Thron vor Lachen ausschütten. Sein Bauch wogt wie bei einem galoppierenden Schwein, und an beiden Seiten des Gesichts hüpfen die Hängebacken auf und ab. Doch urplötzlich, von einem Wimpernschlag zum nächsten, erstarrt die Gestalt auf ihrem Thron. Jetzt ist nichts mehr komisch an diesem alten Mann, der mit glühenden Augen über der krummen Nase wie ein Geier die Ankömmlinge fixiert. Er beginnt etwas Unverständliches zu murmeln, bewegt die Arme eigenartig angewinkelt durch die Luft und – hat plötzlich einen *Stab* in der Hand.

Meisterinformationen:

Bevor wir auf den unerwartet aufgetauchten *Magier* eingehen, hier ein paar Informationen zum Raum. Die beiden kleinen Löcher im Boden sind vergittert (14c). Für Neugierige: Horcht man am linken Loch, hört man ein pfeifend-rasselndes Geräusch. Aus dem rechten Loch tönt Brodeln und Blubbern. Wirft man etwas hinunter, herrscht links plötzlich Stille, während rechts Schreien, Johlen und ein süßlicher Geruch wahrzunehmen ist. Läßt man ein Seil hinunter, das mindestens fünfzehn Meter lang ist, wird es einem links mit Gewalt aus den Händen gerissen. Rechts fängt es Feuer und brennt schnell nach oben. Des Rätsels Lösung? Bisher war noch kein Meister dort unten.

Unter dem roten Teppich befindet sich eine Bodenluke, die nach oben zu öffnen ist. Sie verschließt den darunterliegenden Raum der *Leibwache*. Dort lauern vier kapitale *Orks*, deren Werte alle denen der »Gelben Krallen« entsprechen, die weiter vorn in diesem Abenteuer beschrieben wurde (Seite 25).

Der alte Mann auf dem Goldthron ist der *Herr des Labyrinthes*, in dem wir uns befinden. Er stellt eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar, und der Meister muß dafür sorgen, daß es um Leben und Tod geht. Als Hilfskräfte stehen dem zauberhaften Greis zur Verfügung: vier *Orks der Leibwache* und alles, was von der Besatzung des *Wachraums* (9) noch übrig ist. Dazu möglicherweise die *Toten Lords* und *Megos*. Schon das ist eine beachtliche

Streitmacht für eine konventionelle Kriegsführung. Übertroffen wird das aber leicht von den persönlichen Fähigkeiten des Zauberers, denn dieser Kampf soll möglichst mit magischen Mitteln ausgetragen werden.

Er verfügt als Magier der 7. Stufe über:

KLUGHEITS- UND CHARISMAWERT: 12

RÜSTUNGSSCHUTZ: 1

LEBENSENERGIE: 20

ASTRALENERGIE: 57

Zauberformeln:

ARMATRUTZ-SCHILD UND SCHUTZ!

VISIBILI-VANITAR

FULMINICTUS-DONNERKEIL

BANNBALADIN

HORRIPHOBUS-SCHRECKENSPEIN

SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT

SALANDER-MUTANDERER

DUPLICATUS-DOPPELPEIN

Bis auf den letzten Spruch sind das alles alte Bekannte. Mit der neuen Zauberformel hat es folgende Bewandnis:

DUPLICATUS-DOPPELPEIN –

Verfluchet soll das Auge sein!

Beschreibung und Wirkungsweise: Gelingt der Spruch, meint der Betroffene plötzlich, die doppelte Anzahl Gegner zu sehen. Die echten wie die falschen Figuren bewegen und kämpfen ganz unabhängig voneinander. Trifft ein Phantom, tut es dem Getroffenen genauso weh, als hätte seine Parade gegen ein Wesen von Fleisch und Blut versagt – und natürlich verliert er genauso seine Lebenspunkte. Wenn der Spruch seine Wirkung verliert, stellen sich Treffer, Wunden und alle verlorenen Lebenspunkte als pure Einbildung heraus. Wird ein Held unter der Wirkung dieses Spruches »getötet«, fällt er vor Einbildung in Ohnmacht, aus der er erst 1 W 6 Kampfrunden, nachdem der Spruch seine Wirkung verloren hat, erwacht.

Zaubertechnik: Der Magier streckt die Arme nach beiden Seiten von sich und wirbelt einmal um die eigene Achse. Dabei spricht er die Formel. Anschließend schlägt er mit seinem Zauberstab in die linke Hand. Ein Magier der 7. Stufe würfelt mit 7 W 6 (Anzahl der Würfel gleich Stufe des Magiers) und addiert seinen Charisma-Wert zum Resultat. Diese Zahl muß höher sein als die Monsterklasse (Magie-Anfälligkeit) des Opfers plus 2 W 6. Dann ist der Zauber gelungen.

Kosten: Pro zu verzaubernder Person 7 Astralpunkte.

Reichweite: Zehn Meter im Umkreis.

Dauer: Zehn Kampfrunden.

Anmerkung: Wenn man nicht Buch führen will, wer Treffer von einem wirklichen Feind eingesteckt hat und wer von einem Phantom, kann man auch nach dem Kampf alle erhaltenen Treffer halbieren.

Sind die Helden schließlich Herr der Lage, werden sie vielleicht versuchen, Hand an den Thron zu legen – immerhin sieht er sehr, sehr wertvoll aus. Doch sobald irgend jemand den Thron berührt, ertönt ein unheilverkündendes Knirschen und Krachen von oben. Alle Helden auf dem Podest machen eine Geschicklichkeitsprobe. Wem sie mißlingt, der darf sich 1 W Lebenspunkte abstreichen. Auf jeden Fall aber ist der kostbare Thron jetzt von den Trümmern des Steinbaldachins verschüttet, und es dauert, bis er wieder freigelegt ist. Zwanzig versammelte Körperkraftpunkte wühlen zwei Stunden im Schutt, vierzig brauchen eine Stunde, und sechzig Punkte sind immerhin noch eine halbe Stunde beschäftigt. Leider ist der ursprünglich 19000 Dukaten wertvolle Thron nach dem Einsturz nur noch 12000 wert. Ein schönes Vermögen. Bleibt nur die Frage zu klären, wie man das Ungetüm von 20000 Unzen Gewicht ans Tageslicht befördert.

Die beiden Türen an der Rückwand des Raumes lassen sich durch die beiden Schlüssel aus dem Kästchen (14a) öffnen.

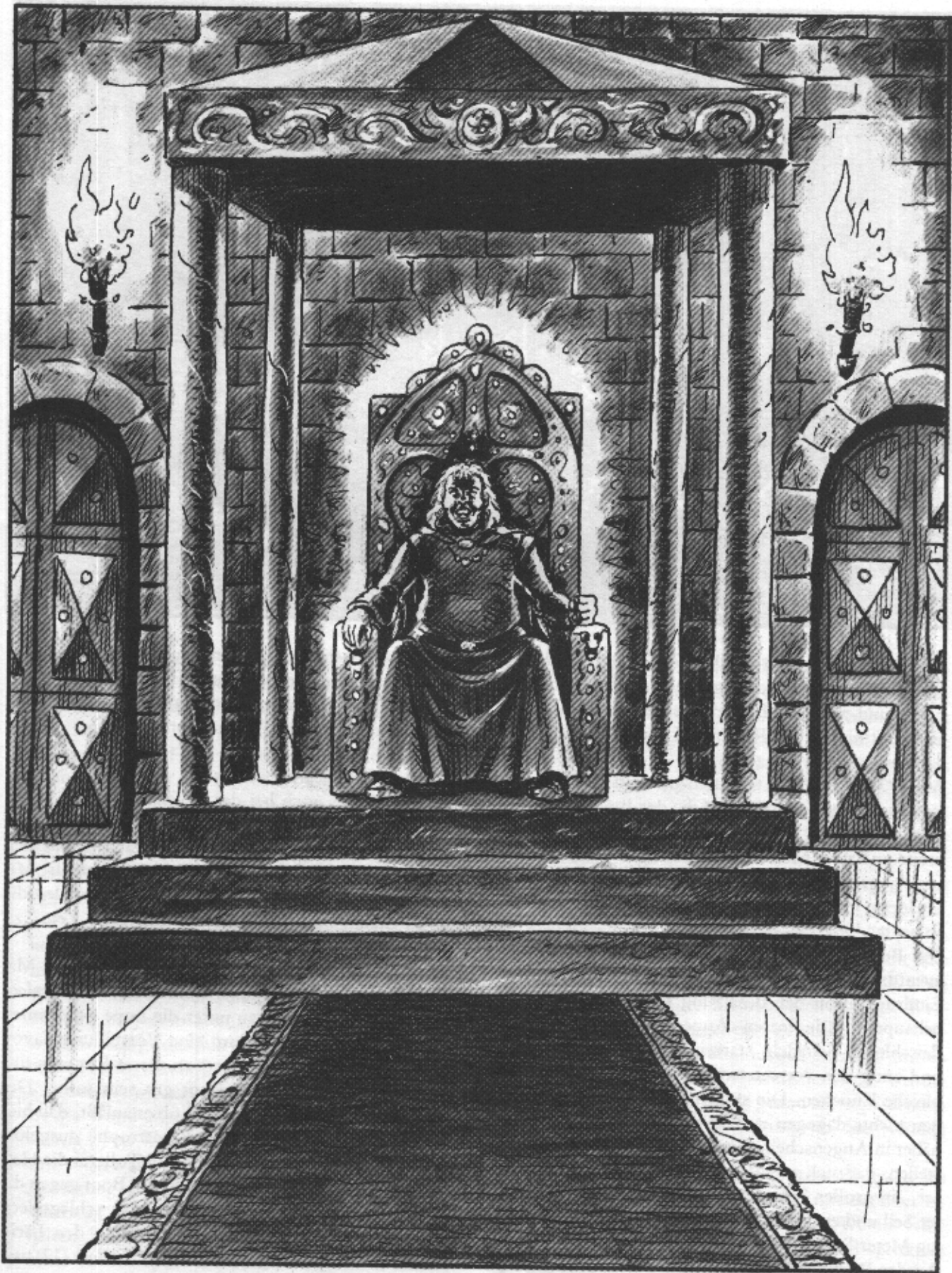
Die Halle der Qeste (15)

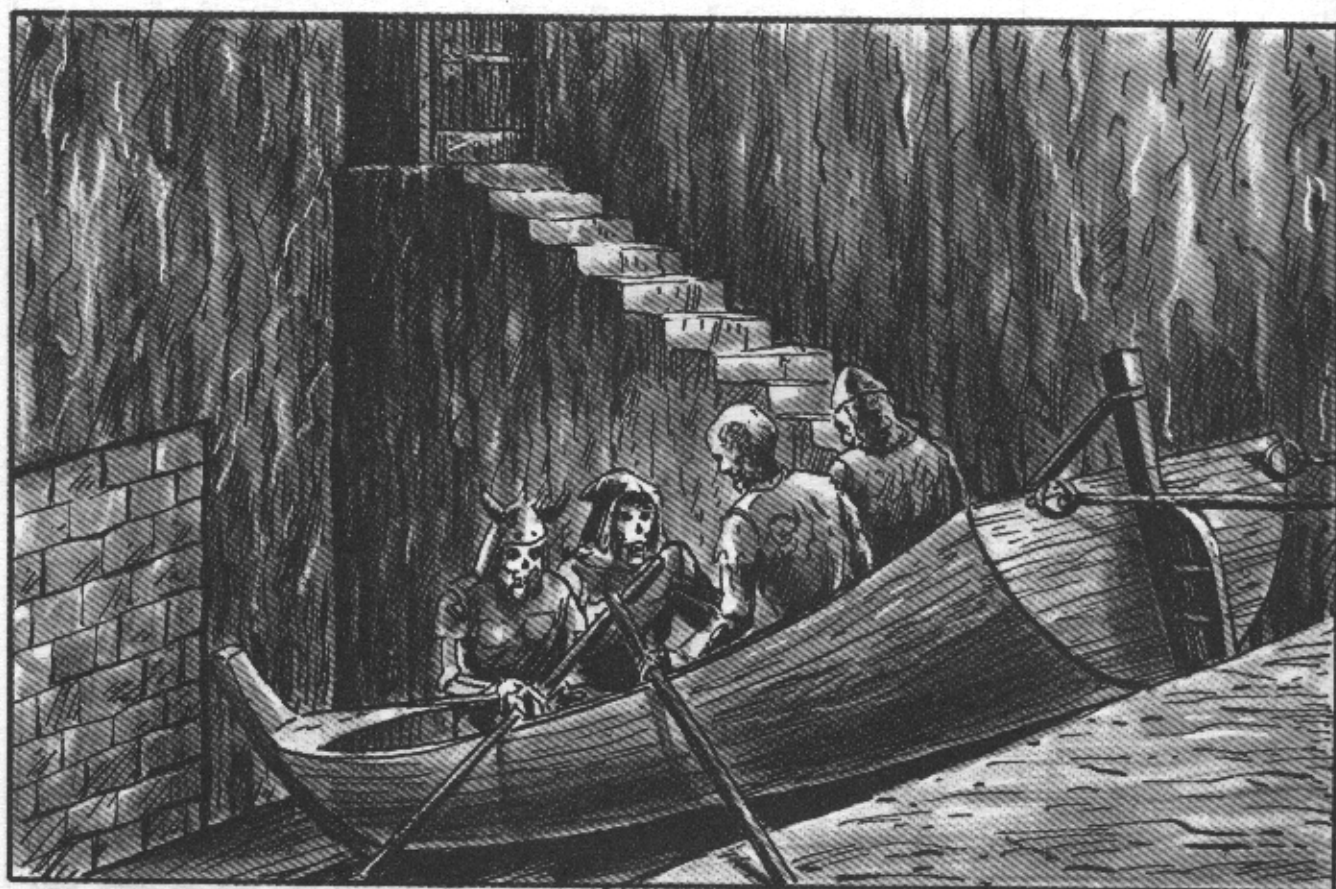
Allgemeine Informationen:

Man tritt durch eine Tür und steht vor einer bemerkenswerten Szene: Der Raum ist zehn Meter lang, sieben Meter breit und zwischen drei und sechs Metern hoch. Ihr steht auf einer etwa einen Meter breiten Galerie, die sich zwei Meter unter der Decke an der Längsseite des Raumes hinzieht. Von dort aus seht ihr auf ein großes Boot hinunter, das fast die ganze Länge des Raumes einnimmt. Auf seinen Bänken an den Riemen vier vornübergesunkene Gestalten: regungslos und reichlich verstaubt.

Spezielle Informationen:

Der Boden der Halle ist stark geneigt. An der hinteren Rückwand ist er drei bis vier Meter unterhalb der





Decke und direkt unterhalb des Eingangs doch fast sechs Meter. Das Boot liegt also auf einer schrägen Ebene und wird durch zwei Flaschenzüge, die durch eiserne Ringe an der Rückwand laufen, gehalten, so daß der Bug abwärts zeigt.

Alle Wände der Halle scheinen aus dem Fels gehauen zu sein. Allein die Stelle, auf die der Bug des Bootes zeigt, macht da eine Ausnahme. Eine drei Meter breite und zwei Meter hohe Fläche der Wand besteht aus gemauerten oder übereinandergeschichteten Quadern; jeder gut dreißig Zentimeter lang und halb so hoch.

Das Boot, der Fachmann erkennt ohne Zweifel die aventurische *Qeste*, macht einen hervorragenden Eindruck. Von der Besatzung kann man das nicht behaupten. Die leeren Augenhöhlen in den fast fleischlosen Schädeln starren in die Unendlichkeit, und unter den verrotteten Kleiderfetzen schimmern bleiche Knochen. Die stummen Herrschaften scheinen nichts dagegen zu haben, wenn man das Boot näher in Augenschein nimmt, und so kann man feststellen, daß sich zwei leere Fünfundzig-Liter-Wasserräucher, ein großer Eimer, ein Bootshaken, fünfzig Meter Seil und ein Anker an noch einmal fünfundzwanzig Meter Seil an Bord befinden.

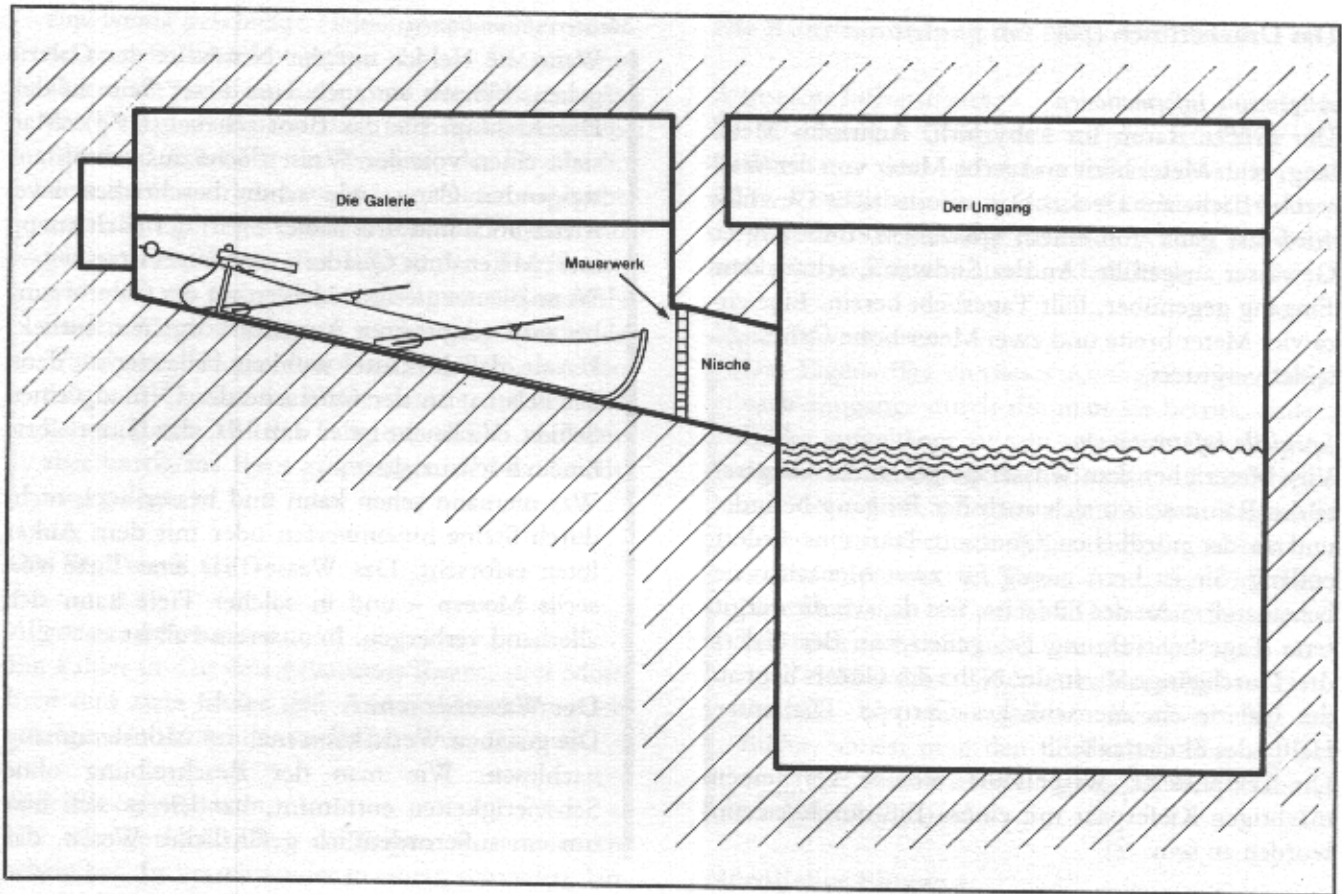
An der Rückwand des Raumes, dort wo das Schiff

mit zwei Flaschenzügen befestigt ist, sind in Höhe der Galerie zwei kleine Fensteröffnungen. An der der Galerie gegenüberliegenden Längswand führt eine steile Treppe zu einer Tür empor.

Meisterinformationen:

Falls *Megos* noch bei der Heldengruppe ist, wird er die vier Untoten im Boot als seine Männer erkennen. Sie werden langsam erwachen und sich so verhalten, wie *Megos* es ihnen befiehlt. Ist *Megos* nicht mehr unter den Lebenden, zerfallen die Besatzungsmitglieder nach kurzer Zeit zu Staub.

Wenn die Helden diesen Raum zum ersten Mal betreten, und besonders, wenn sie das *Drachenloch* (12) noch nicht genau unter die Lupe genommen haben, werden sie kaum eine Vorstellung davon haben, wozu ausgerechnet an dieser finsternen unterirdischen Stelle ein Boot gut sein sollte. Der Meister muß gut überlegen, ob er zuläßt, daß hier und jetzt unüberlegt die Katastrophe ausgelöst wird. Sollte jemand aus Jux und Tollerei die Halteetaue durchschneiden, rutscht das Boot gegen die Wand, bringt diese zum Einsturz, schlägt leck und wird unbrauchbar, weckt durch den Lärm das schlafende Ungeheuer im *Drachenloch* (12) und



führt so zu einem Chaos, in dem man dieses Abenteuer nicht mehr wiedererkennt. Wenn es dem Meister gefällt – nur zu, Probieren geht übers Studieren.

Wie es sich für Helden der Erfahrungsstufen geziemt, für die *In den Fängen des Dämons* geschrieben wurde, werden sie nach einiger Zeit herausgefunden haben, daß der schräge Fußboden dazu dient, das Ruderboot zu Wasser zu lassen. Vor dem Stapellauf aber muß die Wand weg. Die Quader sind nur aufgeschichtet und lassen sich, mit der obersten Reihe beginnend, aus der Wand heben. Bedenkt man, daß so ein Steinklotz immerhin 1000 Unzen wiegt, ist klar, daß von Helden mit einer Körperkraft von zwölf und weniger Punkten bei jedem Stein eine Kraftprobe verlangt wird. Mißlingt sie, fällt der Stein zu Boden. Beim dritten Stein, der zu Boden geht, wacht ein gewisses Monster im Nebenraum auf.

Ist die Wand abgebaut, kann man das Boot vorsichtig (!) zu Wasser lassen. Dazu verwendet man sinnvollerweise die Flaschenzüge – natürlich unter Beachtung gewisser Randbedingungen: Ein Flaschenzug allein ist nicht in der Lage, das Boot zu halten. Das Seil reißt, und alles Weitere siehe oben unter Katastrophe. Löst man beide losen Enden

der Flaschenzüge gleichzeitig von ihren Klampen am Boot, kann man es die Schräge herunterlassen. Aber, o Schreck, das Seil am Flaschenzug ist zu kurz! Da hängt jetzt das halb heruntergelassene Schiff, und guter Rat ist teuer. Die Lösung dieses Problems muß man schon den Helden überlassen. Schließlich sind sie keine Anfänger mehr. Nur, ein Knoten geht nicht durch die Scheiben des Flaschenzugs.

Aber es gibt ja noch andere Möglichkeiten, nicht wahr?

Schwimmt das Boot erst einmal auf der stillen Wasserfläche des *Drachenloches*, ist trotzdem Eile geboten. Dies ist keine Kahnpartie. Nach etwa zehn Riemenschlägen hat man auch auf diese Weise das schlafende Ungeheuer geweckt.

Sollte die Gruppe so unglücklich sein und mitten auf den Wassern des *Drachenloches* noch Untote im Boot haben, legen diese genau im unpassenden Augenblick ihre Zurückhaltung ab: Sie wenden sich gegen die Helden.

Bei jedem Besiegten – und Untote kämpfen bis zum letzten Lebenspunkt – wird mit dem sechseitigen Würfel bestimmt, ob er ins Wasser fällt. Bei einer Eins oder Zwei klatscht und spritzt es und ...

Das Drachenloch (12)

Allgemeine Informationen:

Der größte Raum im Labyrinth. Achtzehn Meter lang, zehn Meter breit und sechs Meter von der Wasseroberfläche zur Decke. Das unterirdische Gewölbe wird fast ganz von einem schwarzen, unbewegten Gewässer ausgefüllt. An der Südwand, schräg dem Eingang gegenüber, fällt Tageslicht herein. Eine circa vier Meter breite und zwei Meter hohe Öffnung – leider vergittert.

Spezielle Informationen:

Vier Meter über dem Wasserspiegel an der Längsseite des Raumes, wo sich auch der Eingang befindet, und an der nördlichen Querseite läuft eine Galerie entlang. Sie ist breit genug für zwei Menschen nebeneinander. An der Südseite, fast da, wo die vergitterte Tageslichtöffnung ist, gehen von der Galerie drei Durchgänge ab. In der Nähe des Gitters liegt auf der Galerie ein menschliches Gerippe. Die untere Hälfte des Skelettes fehlt.

Die zersplitterte Wirbelsäule scheint von einem mächtigen Kieferpaar mit einem Biß durchtrennt worden zu sein.

Meisterinformationen:

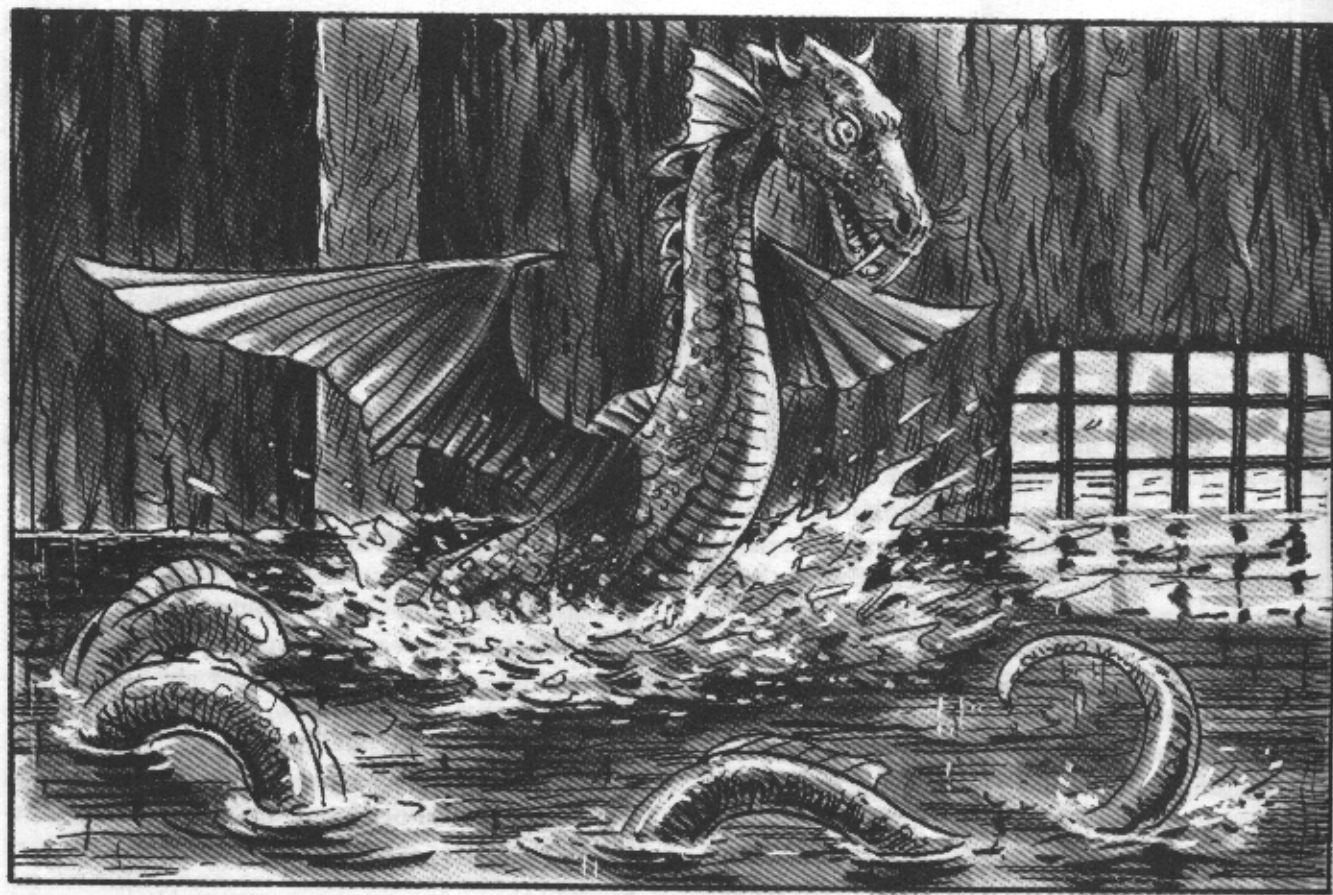
Wenn die Helden auf der Nordseite der Galerie gehen, können sie auch von dieser Seite in den Durchschlupf für das Boot schauen (12g). Man sieht einen von der Wasseroberfläche aus schräg ansteigenden Gang, wie schon beschrieben zwei Meter hoch und drei Meter breit, der nach knapp zwei Metern mit Quadern vermauert ist.

Wenn die neugierigen Helden auf der Galerie ganz bis zum vergitterten Ausgang vorgehen, entdecken sie, daß das Gitter wohl ein Fallgitter ist, denn der Fels hat an der Oberseite der Öffnung einen Schlitz. Vielleicht ist er dazu da, das Gitter dort hinein hochzuziehen.

Was niemand sehen kann und besser auch nicht durch Steine hineinwerfen oder mit dem Anker loten erforscht: Das Wasser hat eine Tiefe von sechs Metern – und in solcher Tiefe kann sich allerhand verbergen. In unserem Fall ist es

Der Wasserdrache

Die genauen Werte kann man im Monsteranhang nachlesen. Wie man der Beschreibung ohne Schwierigkeiten entnimmt, handelt es sich hier um ein außerordentlich gefährliches Wesen, das



eine wenig geschickte Heldengruppe ohne weiteres zum Frühstück verspeist. Unser Abenteuer ist aber noch nicht zu Ende, und der Meister sollte den Kampf so steuern, daß, nachdem ausreichend Blut und Tränen geflossen sind, der Drache besiegt ist. Immerhin besteht ja auch eine zugegebenermaßen geringe Chance, daß die Helden nach genauer Inspektion aller Räume den Weg finden, wie man das Labyrinth verläßt, ohne den schlafenden Wasserdrachen zu wecken: die Quader der Wand abbauen, an den Flaschenzügen das Boot möglichst lautlos ins Wasser lassen, mit dem Hebel im Raum 12f das Fallgitter öffnen und dann aber hurtig ins Boot gesprungen und in die Riemens gelegt.

Das Stellwerk (12f)

Allgemeine Informationen:

Ein kahler in den Fels gehauener Raum, drei Meter breit und zwei Meter tief. Aus der Decke ragt ein schräger Holzbalken bis in die Mitte des Raumes.

Spezielle Informationen:

Der schräge Holzbalken ist länger, als es den Anschein hat. Er verschwindet in einem schmalen, langen Schlitz der Decke, und auch die Lichtquellen der Helden sind nicht in der Lage, das Geheimnis auszu-leuchten. Der Balken ist quadratisch im Querschnitt und verjüngt sich dem Ende zu, wo sich ein ange-schnitzter Griff befindet.

Faßt man den Balken an und versucht, ihn zu bewe-gen, gibt er unwillig nach.

Meisterinformationen:

Der Balken ist der Hebel, mit dessen Hilfe das Fallgitter angehoben werden kann, das den Aus-gang aus dem Labyrinth versperrt. Um den Hebel umzulegen, benötigt man mindestens zwanzig Kraftpunkte. Es kracht, und aus dem Decken-schlitz rieseln Staub und Steinsplitter. Dann herrscht vier Sekunden lang eine trügerische Ru-he. Plötzlich beginnt in der Decke über dem Dra-chenloch ein mahlendes, schleifendes Geräusch, und dann beginnt sich langsam das Fallgitter zu heben. Nach vier weiteren Sekunden hat es die Durchfahrt freigegeben. Es gibt keine Möglich-keit, den ungeheuren Lärm des Mechanismus zu dämpfen – es sei denn, der Meister entscheidet anders.

Vor und hinter der Tür in dem Raum des Stellwerks befindet sich je ein Durchgang. Beide führen in

Die Kunstsammlung des Magiers (12a-e)

Allgemeine Informationen:

Ein U-förmiger Gang, der auf der Rückseite des Raumes mit dem geheimnisvollen Hebel herum-führt. Von diesem Gang gehen fünf kleine Nischen ab. In jeder Nische hängt ein Bild in einem kunstvoll geschnitzten Rahmen aus dunklem Holz.

Meisterinformationen:

Das Eigenartige an dieser Kunstgalerie ist, daß je nach Eingang, durch die man sie betritt, andere Bilder aufgehängt zu sein scheinen. Der Magier, der dieses Labyrinth erschaffen hat – ebenderselbe aus Raum 14 –, pflegte an depressiven Tagen die Galerie durch den nördlichen Eingang zu betreten und an euphorischen Tagen durch den südlichen. Nun kann man aus solchen Gewohnheiten natür-lich noch nicht ableiten, was passiert, wenn nor-male Helden diesen oder jenen Eingang benutzen. Deshalb hier eine genaue Beschreibung der Bilder, sofern man den nördlichen Eingang be-nutzt (für den anderen Eingang die Beschreibung im Anschluß daran):

Nördlicher Eingang

Spezielle Informationen:

Das Bildnis des Megos (12a)

Ein wirklich unheimliches Gesicht blickt euch entge-gen. Die wachsbleiche Hautfarbe, blutleeren Lippen und der starr ins Unendliche gerichtete Blick zeugen nicht gerade von Vitalität und Lebensfreude. Es ist ein getreues Abbild von Megos – und wer ihm einmal begegnet ist, der wird ihn nicht wieder vergessen.

Bleibt man vor dem Portrait stehen, beginnt die Ge-stalt auf unerklärliche Weise die Lippen zu be-wegen:

Dies ist des Bösen Trug,
doch nehmt das Schiff auf der Schiefe
und vorbei an dem Wurm in der Tiefe
hinaus, rate ich ohne Lug.

Das Gesicht erstarrt und nach ein paar Augenblicken beginnen die schmalen Lippen wieder von vorn ih-ren Spruch aufzusagen.

Die Pfortnerloge (12b)

Ein unbekannter, von flackerndem Fackelschein er-leuchteter Raum. Hinter einem Steintisch sitzt eine leblose Gestalt mit glasigem Blick. Plötzlich ertönt ein heller Glockenton, und die Augen der starren Gestalt beginnen sich mit Leben zu erfüllen:

»Siehe da – Besucher! Zu den Reichtümern durch

das Kleine Labyrinth. Zu den Frauen die Feuerstiege hinab. Zu den Monstern bitte die Schräge benutzen.»

Anschließend verblaßt das Bild und erscheint nicht wieder.

Hölle im Überfluß (12c)

Ohne Schwierigkeiten erkennt man im Bild *Die Schatzkammer des Magiers*. Oder genauer gesagt, das Bild zeigt die Nische in der Schatzkammer, die direkt neben dem Eingang liegt und auf dem Boden das eigenartige Zeichen einer sich öffnenden Tür zeigt. Wie man sich erinnert, war die Nische bis auf eine zusammengerollte Strickleiter leer.

Nach ein paar Augenblicken bemerkt man an der Rückwand der Nische eine seltsame Veränderung: Aus dem Nichts erscheint ein Quadrat, das heißt eigentlich die Umrisse eines Quadrates. Eines großen Quadrates, fast wie eine Luke oder – ja, eine Tür. Sie öffnet sich und heraus quillt ein Strom von Orks, schwer bewaffnete Orks, die gerade so aussehen, als wäre mit ihnen gar nicht gut Kirschen essen.

Man kann, wenn man die Nerven dazu hat, die Monster zählen. Es sind genau zwei mehr, als die Heldengruppe noch Mitglieder hat.

Auf der Streckbank (12d)

Eine düstere Szene. In einem niedrigen Gewölbe steht eine Streckbank, auf die ein buckliger, hämisch grinsender Ork ein hübsches Mädchen gebunden hat. Mit einem großen Speichenrad spannt er die Fesseln, das Mädchen schreit, der Unhold kichert: »Hihihi, so sage doch die Wahrheit, du schon bald nicht mehr so schönes Kind.« Das Mädchen schweigt, der Ork wirft sich in die Speichen. Wieder schreit das Opfer erbärmlich und wirft einen flehentlichen Blick in Richtung der Zuschauer: »Hilft mir denn niemand? – So will ich lieber die Wahrheit sagen. Die Quader aus der Wand nehmen, das Schiff herablassen, den Hebel herumwerfen und nicht diesen Raum betreten.« Unverändert hämisch grinsend dreht sich der Ork zu euch um: »Zufrieden? Hähähähä!«

Die Verheißung (12e)

Irgendwo in der Wildnis brennt ein Lagerfeuer. Davor hockt ein rechter Dickwanst von einem Ork und kaut schmatzend an einem undefinierbaren Fleischbrocken. Neben dem Ork steht auf dem Boden ein goldener Käfig. In dem Käfig steckt – es ist kein Zweifel möglich – das *Ladifaahri*. »Pst!«, flüstert es, »ich lebe und wenn ihr euch beeilt, könnt ihr mich noch retten.«

Meisterinformationen:

Wenn man auf halbem Weg in der Galerie umkehrt, sieht man die bekannten Bilder. Die zweite Version der Bildersammlung bekommt man nur zu sehen, wenn man die Galerie verläßt, das heißt auf den Umgang des Drachenloches hinaustritt. Spieler, die bei der Betrachtung des Bildes *Die Verheißung* bemerken, daß das *Ladifaahri* entgegen aller wissenschaftlichen Erkenntnis sprechen kann, sollten Abenteuerepunkte bekommen – aber keine Erklärung.

Südlicher Eingang

Spezielle Informationen:

Die Verzweiflung (12e)

Irgendwo in der Wildnis brennt ein Lagerfeuer. Davor hockt ein rechter Dickwanst von einem Ork und kaut schmatzend an einem undefinierbaren Stück Fleisch. Oder – aber das kann doch nicht sein! Oh, ihr Göttinnen und Götter Aventuriens, was haben wir verbrochen, daß dieses Unheil über uns hereinbricht:

Woran der Ork kaut, ist zweifelsfrei das gebratene *Ladifaahri*.

Deine Zeit ist abgelaufen (12d)

Zuerst scheint es ein Bild zu sein, aber dann erkennt man, daß sich hinter dem Bilderrahmen eine wirkliche kleine Nische befindet, in der ein abgelaufenes Stundenglas steht.

Meisterinformationen:

Ist jemand so kühn, die Sanduhr umzudrehen, wird er feststellen, daß der Sand viel weniger als eine Stunde brauchen wird, um hindurchzurinnen. Ist der Sand durchgelaufen, erscheint auf dem Bild der nächsten Nische (12c) das Gesicht eines pickeligen Orks, der stark lispelt: »Du großer Drachenfreund? Du Thompakßß lieben?« Dann steckt er die Klauen in den Mund und läßt einen markerschütternden Pfiff ertönen – der Drache erwacht.

Kein Bild (12c)

Das Bild ist ein schlichter Spiegel, in dem die Betrachter nur ihre eigenen intelligenten Gesichter erblicken. In der einen Ecke des Bilderrahmens klemmt ein kleines Kärtchen: *Dieses Bild befindet sich zur Zeit als Leihgabe im Dämonaion des siebenten Kreises. Bitte betrachten Sie statt dessen noch einmal das vorhergehende Bild.*

Der Fluch (12b)

Man blickt in das Gesicht einer alten, weißhaarigen Frau. Unzählige Jahre haben ihr tiefe Falten in die Haut gegraben, aber in ihrem Blick vermisst man die Weisheit. Schließlich spricht sie mit heiserer Stimme aus dem Bild:

»Ihr seid eingedrungen und habt den Schlaf des Dämons gestört. Der Herr hat euch erblickt und wird euch vernichten. Niemand betritt dieses Haus ungestraft. Unser Fürst ist mächtig, und ihr seid im Vergleich zu ihm wie die Wanzen in euren Kleidern.

Wenn ihr flieht, macht uns es Freude, euch zu jagen.

Wenn ihr kämpft, macht uns die Lust, euch zu zertreten.

Wenn ihr fleht, macht ihr uns mit eurem Jammer satt.

Wir riechen den Schweiß eurer Angst, und noch nie haben wir diese Spur jemals verloren.«

Das Bildnis des Megos (12a)

Es ist der gleiche Anblick wie weiter oben beschrieben, nur die Worte sind anders:

Nehmt den Hebel,

werft ihn herum.

Weckt mir den Freund

vergangener Tage.

Meisterinformationen:

Diese Bildersammlung ist für das Abenteuer nicht wichtig, sie soll nur zeigen, daß erzböse Magier Sinn für Humor haben können. Vielleicht wird der eine oder andere Meister feststellen, daß doch mehr dahinter steckt – aber das wäre dann der reine Zufall.

Das Labyrinth ist damit beschrieben, quasi am Ende. Ob die Helden es auch sind? Eigentlich sollten sie einen Weg gefunden haben, mit dem Boot in

die Freiheit zu entkommen. Aber für Notfälle gibt es selbstverständlich immer noch ein Schlupfloch.

Zum Abschluß des zweiten Teils von *In den Fängen des Dämons* hier also noch ein paar Tips:

Tageslicht übt die magische Kraft aus, gerade auf Helden, die längere Zeit im Finsternen herumgeirrt sind. Deshalb könnten besonders gestreßte Helden auf die Idee kommen, unter Zurücklassung aller Werte die Haut zu retten. Möglich ist das. Das Fallgitter ist kein Hasendraht, und wer nicht zu korpulent ist, kann sich durch die Stäbe quetschen.

Damit nun aber niemand auf die Idee kommt, er könne seine ganze Ausrüstung auf diese Weise durch das Gitter hinausschaffen, sollte man den Spielern rechtzeitig die Frage nach den Schwimmfähigkeiten ihrer Helden stellen. Außerdem wird der erste Held, der durch die Gitterstäbe hinaus auf den *Fluß* blickt (Allgemeine Information zu *Der Fluß Radrom*), erkennen, wie ungemütlich diese Badetour werden wird.

Mitnehmen kann man allenfalls eine Waffe, einen Zauberstab und die nötigste Kleidung, vielleicht den einen oder anderen Wertgegenstand, je nach Körperkraft. Auf jeden Fall muß man Rüstungen, Helme, Schilde, Kisten und alles andere schwere Zeug zurücklassen.

Und falls ein ganz Schlauer auf die Idee kommen sollte: Die Särge aus der Katakomben schwimmen hervorragend, sind aber leider zu groß, um sie durch das Fallgitter zu schieben.

Das Labyrinth, das die Abenteurer jetzt durchquert haben, enthält eine Menge von Gegenständen, die nicht so ohne weiteres als Schätze einzustufen sind. Um es dem Meister leichter zu machen, haben wir diesem Abenteuer einen *Anhang Gegenstände mit und ohne Wert* mitgegeben. Dort kann man nachlesen, was weshalb wieviel wert ist.

Des Abenteuers dritter Teil

Der Fluß

Meisterinformationen:

Der gefährlichste Teil der Reise liegt hinter den Helden. Auch wenn dieser dritte Teil das Zusammentreffen mit dem Dämon und damit den Höhepunkt des Abenteuers bringt, sollte man es zeitlich nicht mehr über die Maßen ausdehnen. Die Flußfahrt hat vor allem den Zweck, die Gruppe möglichst schnell von Warunk weg zur Bühne des letzten Aktes zu bringen. Der Meister ist deshalb gut beraten, wenn er Kapriolen wie Landemanöver und Auskundschaften des westlichen Radromufers möglichst unterbindet.

Ein Problem stellt selbstverständlich die Situation dar, wenn die Helden schwimmend das Weite gesucht haben. Diese Möglichkeit ist im Abenteuer nur der Vollständigkeit halber aufgenommen worden, und der Meister muß selber sehen, wie er klarkommt. Hier nur ein paar grobe Hinweise:

Das erste Problem ist, am Leben zu bleiben. Deshalb entledigen sich die Schwimmer spätestens jetzt allen unnötigen Ballastes. Zweites Problem ist, wie man der abgerissenen Reisegesellschaft wieder zu einer halbwegs brauchbaren Ausrüstung verhilft. Dazu kann man die Helden von der Strömung an das rechte Radromufer treiben lassen. Wenn sie sich die Mühe machen, einen schmalen Schilfgürtel zu durchqueren, finden sie eine *Fischerhütte* mit dem Nötigsten. Schätze und die nützlichen magischen Gegenstände sind auf diese Weise natürlich nicht zu ersetzen, und mit den Abenteuerpunkten ist es auch weitgehend Essig.

Zu diesem Teil des Abenteuers gibt es als *Plan des Schicksals* eine Übersichtskarte des Radrom von Warunk bis zum Großen Katarakt.

Allgemeine Informationen:

Hinter der Fallgitteröffnung erkennt man einen Fluß. Der Blick wird durch herabhängende Zweige, Büsche und locker wachsendes Schilf behindert. Trotz-

dem kann man gut sehen, daß der Fluß nicht wie im Flachland träge dahingleitet, sondern wie ein Wildwasser aus durcheinanderwirbelnden Strudeln und einer schnellen Strömung besteht, die sich immer wieder an Steinen und Felsen bricht und dabei den Fluß mit Schaum und Gischt bedeckt. Kein einfaches Wasser für Landratten.

Blickt man vom Fluß aus nach oben, sieht man oben auf einem Steilufer Mauer und Burg der Stadt Warunk. Gut fünfzig Meter fällt der nackte Fels steil bis zum Fluß ab. Wer sich in dieser Gegend aufhält, weiß, daß es weit und breit nur einen Fluß dieser Größe gibt, den *Radrom*. Hier südlich von Warunk fließt er von West nach Ost, um aber schon nach wenigen hundert Metern nach Süden abzubiegen und seinem endgültigen Ziel, dem *Golf von Perricum* zuzueilen.

Spezielle Informationen:

Die Strömung ist so stark, daß man mitgerissen wird. Da hilft kein Rudern und kein Steuern, ob man will oder nicht, man muß dem Fluß folgen, wohin der Fluß fließt. Das linke Flußufer, dort wo die Stadt Warunk über dem Radrom thront, ist nur vereinzelt mit niedrigem Buschwerk bewachsen. Das rechte Ufer ist stellenweise sumpfig und mit Schilf und Röhricht bestanden. Dahinter erkennt man die grasbewachsenen Hügel des warunkischen Weidelandes und die rauchenden Trümmer eines Dorfes. Schnell bewegt man sich auf die nächste Flußbiegung zu. Der Radrom wendet sich nach Süden. Jetzt sind beide Ufer niedrig, und auf der östlichen Seite wird der Blick durch einen dichten Wald verstellt.

Nach einigen Augenblicken beginnt sich ein Geräusch bemerkbar zu machen. Noch kann man nicht sagen, was es ist. Gleichzeitig hat es den Anschein, als ob der Radrom jetzt etwas friedlicher – und auch breiter geworden wäre. Der Fluß macht an dieser Stelle eine langgezogene Linksbiegung, so daß man nicht allzu weit vorausschauen kann. Das zunächst



undefinierbare Geräusch ist inzwischen lauter und auch deutlicher geworden: ein gewaltiges Rauschen. Und dann kann man es auch sehen. Über der ganzen Breite des Flusses hängt ein weißlicher Dunst aus Gischt, und die Wasser des Radrom verschwinden mit donnerndem Tosen.

Meisterinformationen:

Die Helden sind jetzt noch etwa zweihundert Meter vom *Großen Katarakt* entfernt. Ihre Geschwindigkeit beträgt immerhin zehn Knoten, was bedeutet, daß das Boot in sechsunddreißig Sekunden in die Tiefe kippt. Bei diesem Sturz wird das Boot zerstört werden, die gesamte Ladung geht über Bord, und die Passagiere kämpfen als Schwimmer um ihr Leben. Wer eine Rüstung trägt, die mehr als das zwanzigfache seiner Körperkraft wiegt, ertrinkt sofort. Die anderen haben eine Chance, davonzukommen. Der Meister kann zum Beispiel so vorgehen: Für jeden Helden, der im Wasser herumpaddelt, wird mit 1W gewürfelt, nach wieviel Kampfrunden er vom Radrom ans Ufer gespült wird. Bis dahin muß er jede Runde eine Kraftprobe ablegen. Mißlingt die Kraftprobe zweimal hintereinander, ertrinkt der Held.

Natürlich werden erfahrene Aventurier zu verhindern wissen, daß sie über den *Großen Katarakt* stürzen. Doch der Meister sollte sich nicht mit allgemeinen Bemerkungen wie »wir steuern zum Ufer« abspeisen lassen. Etwas mehr müssen die Helden schon anbieten. Der Meister sollte sich dafür interessieren, ob gerudert wird, ob nur mit dem Steuerruder gesteuert wird oder die Ruderer durch Backbord voraus und Steuerbord zurück mit ihren Riemen mitsteuern, ob jemand *Die Harfe der 12 Winde* dabei hat und einen Wind herbeiruft, der das Boot ans Ufer weht, und ob jemandem noch gerade rechtzeitig einfällt, daß ein Seil mit Anker im Boot ist.

Allgemeine Informationen:

Ist man ein wenig weiter herangekommen, kann man direkt in der Gischtwolke einen großen Felsen aufragen sehen. Er ist etwa zwanzig Meter vom östlichen Ufer entfernt und trägt ein eigenartiges Bauwerk – vermutlich einen Turm.

Spezielle Informationen:

Die Felseninsel mißt an der breitesten Stelle etwa 50 Meter, und ihr Rand ist stellenweise so flach, daß eine Landung nicht unmöglich erscheint.

Der Turm ist wirklich ein Turm, aber trotzdem hat man ein solches Bauwerk in Aventurien noch nicht gesehen.

Der untere Teil ist vier Meter im Durchmesser, zylindrisch und vier Meter hoch. Daran schließt sich ein kugeliges Teil, das gut fünf Meter hoch ist, an: Ein gräßlicher, kahler *Orkschädel* starrt flußaufwärts. Die leeren Augenhöhlen sind schwarze Löcher, groß wie Fenster, hinter denen das Unheil geradezu greifbar ist.

Wer den Mittelteil des Turms zu diesem Monsterschädel geformt hat, muß entweder wahnsinnig oder selber ein Monster gewesen sein.

Oben auf dem Kopf trägt der Ork wieder einen zylindrischen Teil, so daß der Turm insgesamt gut zwölf Meter hoch ist – ein imponierendes, schauriges Gemäuer.

Die Felseninsel

Allgemeine Informationen:

Die Insel hat die Form eines Bumerangs und ist nur mit einigen spärlichen Büschen und Gras bewachsen. Die Luft ist voll mit der vom *Großen Katarakt* aufgewirbelten Feuchtigkeit. Wasser tropft von allen Blättern und läuft die Mauer des Turmes herunter.

Jetzt, wo man den Turm in Ruhe betrachten kann, sieht man, daß er zwei Gesichter hat, das, was die Wissenschaftler Aventuriens einen *Janoschkopf* nennen: Die eine Seite schaut wie beschrieben stromaufwärts. Aber der Schädel hat auf der Rückseite ein zweites Gesicht, das dem ersten genau entspricht und stromabwärts gerichtet ist.

Außerdem muß man leider erkennen, daß der Turm anscheinend aus einem riesigen Felsbrocken gehauen wurde, denn seine Außenwand weist keine Mauerfugen oder sonst irgend etwas auf, das einen Aufstieg ermöglichen würde.

Und die Oberkante der Turmbrüstung ist zu hoch oben, als daß man einen Mauerhaken mit Seil hinaufwerfen könnte.

Spezielle Informationen:

Im Rasen um den Fuß des Turmes stehen dicht an dicht Blumen, die den Abenteurern aus der Erzählung des Markgrafen nur zu bekannt sind: *Jaguarlilien*. Es sind mindestens hundert dieser gefährlichen Pflanzen. Aber man macht noch eine weitere grausige Entdeckung: Auf der Spitze des Turms, den man jetzt wohl ohne Übertreibung den *Dämonenturm* nennen kann, steht ein Galgen. An einem Strick baumelt dort – ein Wagenrad. Doch auf das Wagenrad ge-

Meisterinformationen:

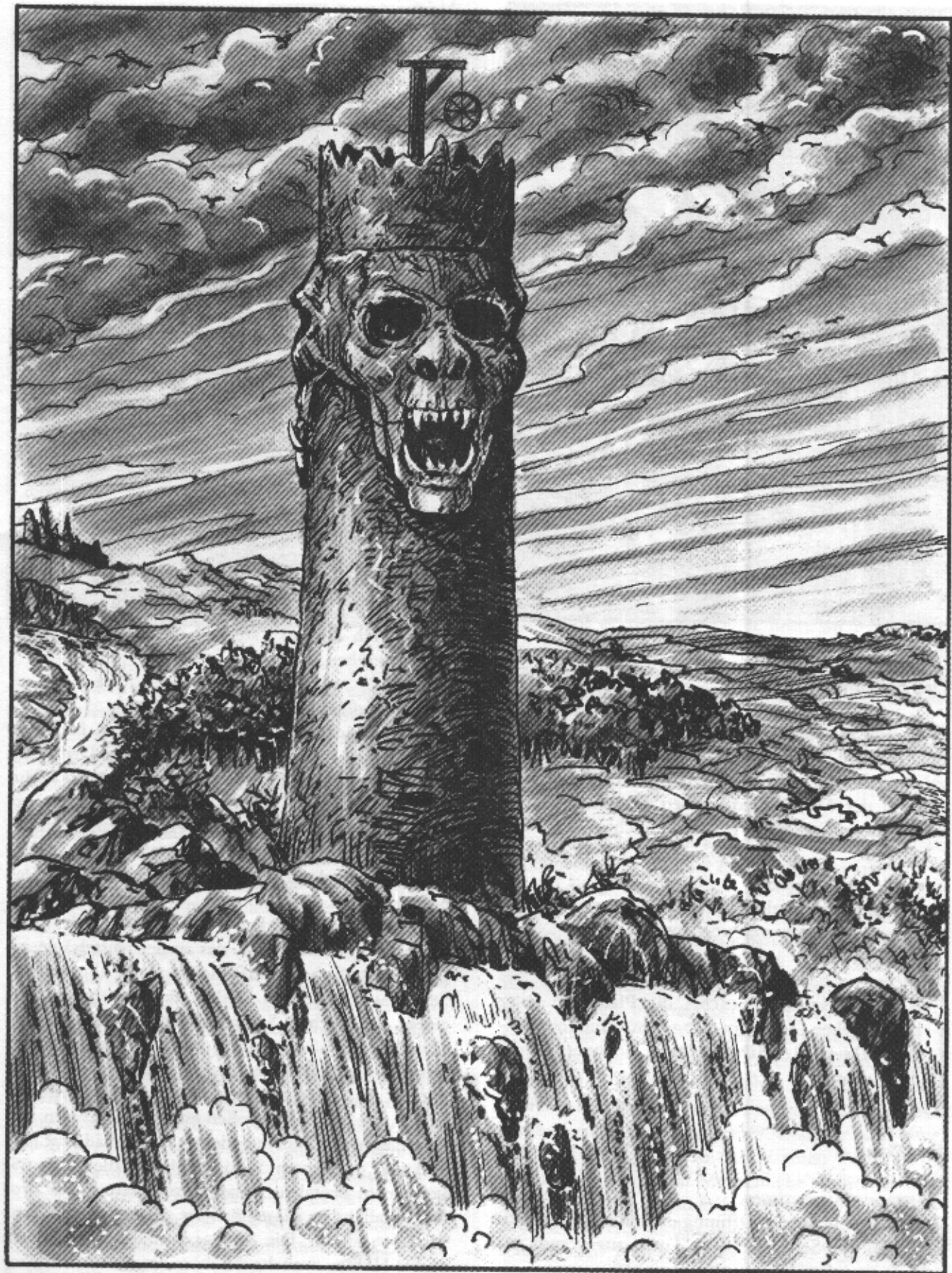
Eine Landung direkt auf der Felseninsel ist möglich. Zum Beispiel auf eine der beiden folgenden Weisen: Man kann kurz bevor man die Insel erreicht den Anker werfen. Dann ist es nicht schwer, durch Leine lassen und backbord oder steuerbord Rudern das Boot direkt an das Ufer der Insel zu bugsieren. Die zweite Methode verzichtet auf den Anker. Man wendet das Boot flußaufwärts und rudert, was das Zeug hält. Der Steuermann an der Pinne trägt die Verantwortung und gibt die Ruderkommandos. Die Landung gelingt nur, wenn der Steuermann zweimal hintereinander erfolgreich eine Geschicklichkeitsprobe ablegt. Und: Mitten im Strom kann man nicht den Steuermann wechseln – schon gar nicht, wenn eine Geschicklichkeitsprobe droht.

bunden – die Helden halten entsetzt den Atem an – das *Ladifaahri*. Ob tot oder noch lebendig, kann man nicht sagen. Vom *Nachtdämon* weit und breit keine Spur.

Meisterinformationen:

Die Helden sehen sich zwei Problemen gegenüber: Wie kommt man auf den Turm, und wie wird man mit dem *Nachtdämon* fertig. Es wäre jetzt an der Zeit, daß sich die Helden daran erinnern, wie ein *Nachtdämon* den Tag verbringt, nämlich als *Jaguarlilie*. Wer sich zuerst daran erinnert, hat Abenteuerpunkte verdient. Werden alle *Jaguarlilien* ausgerupft und in den Fluß geworfen, hat man zwar etwas Sinnvolles getan, ist dem Ziel aber trotzdem kein bißchen näher gekommen. Leider ist *Der Nachtdämon* nicht unter den *Jaguarlilien*, die am Fuß des Turmes wachsen. Seine Blume steht oben auf der höchsten Plattform des Turmes in einem Felsspalt.

Das andere Problem, einen Zugang zum Turm zu finden, ist auch nicht ganz ohne Schwierigkeiten zu lösen. Der Turm läßt sich nicht besteigen. Die Brüstung an der Spitze ist zu weit oben für einen Anker, und aus den Augenöffnungen rutscht der Haken immer wieder ab, ohne Halt zu finden. Es sollte für erfahrene Helden nach einigen Mißerfolgen nur logisch sein, daß man in den Turm nur durch den Untergrund kommen kann. Ein sorgfältiges Absuchen der Insel führt zur Entdeckung einer großen Steinplatte, die in den Felsengrund eingelassen ist.





Der Eingang

Allgemeine Informationen:

Eine massive Steinplatte ist in den Felsengrund eingelassen. Sie ist etwa einen Quadratmeter groß und trägt in der Mitte einen großen Eisenring. Wenn man an dem Ring zieht, rührt sich nichts.

Spezielle Informationen:

Der Ring ist wegen der Größe der Platte nur zu greifen, wenn man sich weit vorbeugt.

Meisterinformationen:

Alle sinnreichen Versuche, die Platte am Ring hochzuheben, scheitern. Dagegen öffnet ein FORAMEN-FORAMINOR ohne Schwierigkeiten den Zugang.

Der Gang

Allgemeine Informationen:

Zwei Meter unter der Öffnung erkennt man den Boden. Auf der Seite, die dem Turm zugewandt ist, scheint ein schmaler Gang zu beginnen.

Meisterinformationen:

Im Gang lauern zur Abwechslung einmal keine Gefahren. Er ist nur einen dreiviertel Meter breit und kaum mannshoch. Wegen der großen Luftfeuchte auf der Insel mißlingt es leider, eine natürliche Lichtquelle zu entzünden. Aber es wird ja sicher ein geeigneter Zauberstab zur Verfügung stehen. Außerdem ist es einfach und wie gesagt auch ungefährlich, sich im Gang durch die Finsternis vorwärtszutasten.

Allgemeine Informationen:

Der Gang läuft schnurgerade auf den Turm zu und scheint direkt unter dem Turm zu enden. Dort befindet sich in der Gangdecke eine quadratische Holzluke, die sich ohne Schwierigkeiten anheben und zur Seite schieben läßt.

Der angekettete Gigant

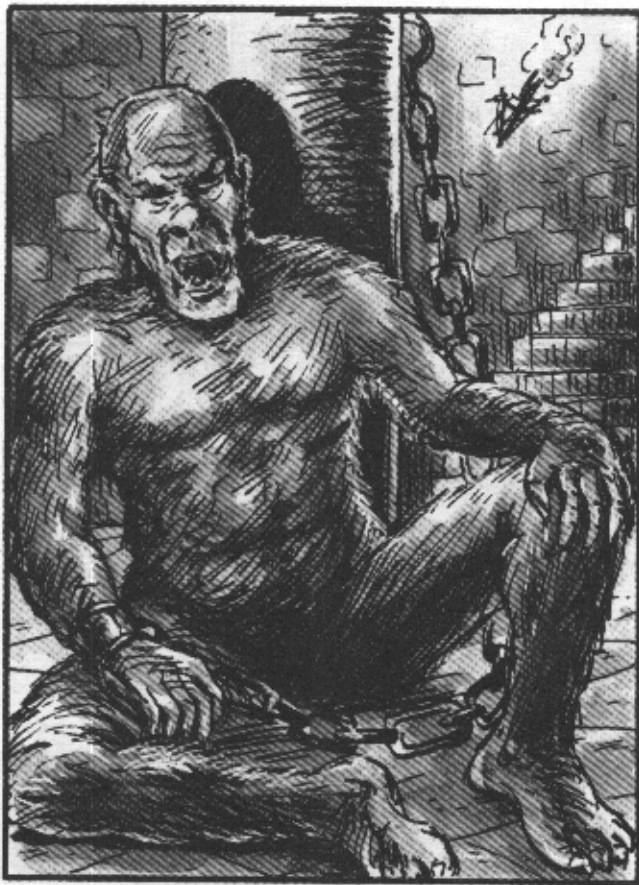
Allgemeine Informationen:

Durch die offene Luke hört man ein tiefes Grollen und Klirren von Metall. Ein bestialischer Gestank dringt zu den Helden hinunter. Wenn man von seinen Mitstreitern angehoben wird, kann man den Kopf durch die Luke stecken. In der Finsternis ist nichts zu sehen.

Spezielle Informationen:

Mit einer Lichtquelle erkennt man einen über drei Meter hohen Raum, der das ganze untere Drittel des Turmes einnimmt. In der Mitte steht eine dicke Säule, die die nächste Turmetage abstützt. In der gewölbten Turmwand hat man Felsvorsprünge stehen lassen, die eine primitive Treppe nach oben bilden. Dort etwa wird man sich im Inneren des Orkschädels befinden.

Das Auffallendste an dem Raum, den man hier überblickt, ist ein Monstrum, das an der Mittelsäule angekettet ist. Es hockt auf einer der Luke abgekehrten Seite des Raumes am Boden, der im übrigen von einem unsäglichem Schmutz bedeckt ist. Obwohl schlecht zu schätzen, wird die zusammengekauerte Gestalt aufgerichtet fast bis zur Decke des Raumes reichen. Die Gestalt ist behaart, und der ganze Körper ist mit handtellergroßen eitrigen Schwären und ekelregenden Beulen bedeckt. Der Schädel ist kahl und von trockenem Schorf bedeckt, die Nase wie von einem brutalen Schlag zerschmettert, mit großen, klaffenden Nasenlöchern, deren Ränder wie zerfranst wirken. Die Augen: es sind nur leere, vernarbte Höhlen zurückgeblieben; das Monster, selber



ein Schrecken der Finsternis, ist von einem wohl noch grauenvolleren Wesen geblendet worden. Von dieser Schilderung, auch wenn sie aus verständlichem Grund nur ein Flüstern war, ist der Riese offensichtlich aufmerksam geworden. Mit einem tierischen Gurren erhebt er sich auf die sichelförmigen Beine und watschelt auf die offene Luke zu. Wer weiß, wie lang die Kette ist? Kurz darauf weiß man es: Der Oger, oder wie immer man dieses Monster nennen will, erreicht mit seinen Klauen die Luke!

Meisterinformationen:

Die genauen Daten des Oger findet man im Monsteranhang. Es gibt leider, wie auch die Abenteurer wissen, keinen Weg auf den Turm, der nicht an diesem Unhold vorbeiführen würde. Die Lösung ist jedoch sehr einfach. Der Oger ist von einmaliger Dummheit, und sofern man sich mucksmäuschenstill verhält, wird er nach einiger Zeit wieder zu seinem alten Platz zurücktappen. Der mutigste aller Helden kann sich dann von seinen Freunden möglichst schnell aus der Luke helfen lassen. Er lockt den wilden Kerl hinter sich her – immer um die Säule herum, und die Sache ist gelaufen.

Für den Monster-Wickel-Trick bekommt der Urheber selbstverständlich Abenteurpunkte. Da die gewaltlose Methode hier sehr elegant zum Ziel führt, gibt es für einen Sieg über den Oger, der mit der Waffe in der Hand erzielt wurde, keine Punkte. Und schon gar nicht, wenn jemand auf die Idee kommt, ein wehrloses Monster abzuschlachten.

Sobald man den Oger entschärft hat, kann man im Gänsemarsch die sehr schmale Treppe erklimmen. Oben angekommen, hat man wieder die hier weitverbreitete hölzerne Luke über sich. Das Öffnen ist kein Problem.

Das Nest der Harpyie

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist hell, denn wie schon vermutet, fällt durch die vier Augenöffnungen des Orkschädels Licht herein. Ein scharfer, beißender Geruch sticht den Abenteurern in die Nase: Der Boden ist über und über mit weißlichem Vogeldung bedeckt. Dazwischen kleben ausgefallene Federn, und in den Ecken liegen abgenagte Knochen. Kein gemütlicher Ort. Eine steile kotbedeckte Leiter führt nach oben, wo fast unter der Decke auf einem Felsvorsprung ein gewaltiges Vogelnest thront. Vögel pflegen ihre Nester in der Regel aus dünnen Zweigen und Grashalmen zu bauen. Hier hat jemand teilweise armdicke Äste verwendet, so daß man kaum einen Sperling erwarten darf.

Spezielle Informationen:

Wer die übliche Holzluke sucht, findet sie dort, wo sie hingehört: direkt über dem Vogelnest in der Decke. Und der einzige Weg, der von diesem Raum hinaufführt, ist die stinkende Leiter. Doch kaum hat man sich so einen einigermaßen Überblick über die Lage verschafft, beginnt sie sich schon dramatisch zuzuspitzen. Ein Krächzen und Kreischen ist von oben zu hören, und mit halb ausgebreiteten Schwingen zeigt es sich auf dem Rand des Nestes:

Auch erfahrene Aventurier dürften diesen Anblick in ihrem Leben noch nicht gesehen haben. Die hornüberzogenen kahlen Vogelbeine von blassem Gelb, darüber ein schmutzig-graues Gefieder und zwei mächtige Schwingen, so daß es einen Vogel geben könnte, wäre nicht das Menschliche an diesem Tier. Zwischen den Schwingen im rötlich verfärbten Gefieder zwei Frauenbrüste und darüber der Kopf einer Rachegöttin. Wild zerzauste schwarze Haare, dunkel geränderte, sehr hungrige Augen und ein Mund, der



allenfalls den Kuß des Todes verspricht. Nichts deutet daraufhin, daß der Empfang herzlich werden wird, aber dieses ohrenbetäubende Gekreische hat man denn doch nicht erwartet:

»Gewürm! Lausiges, stinkendes Gewürm, das meine Ruhe stört! Sehr ihr die knöchigen Reste meiner Speisen? Wollt ihr euch dazulegen? Glaubt ihr nicht, daß eure kahlen, federlosen Körper geeignet wären, meinen Hunger zu stillen? Flicht doch, solange ihr es könnt. Krabbelt zurück in eure finstere Unterwelt, bevor ich euch greifefeeeee!«

Mit einem Schrei stürzt sich das Wesen mit ausgebreiteten Flügeln und vorgestreckten Greiffüßen auf die Helden.

Meisterinformationen:

Es handelt sich hier um eine *Harpyie*, und alles Nähere steht im Monsteranhang. Die grausige Mißgeburt ist nicht nur blutdürstig, sondern auch hungrig. Das heißt, alle Friedensangebote sind reine Zeitverschwendung. Je eher man die Waffen bereit hat, desto besser, und am besten ist es, wenn man Schuß- und Wurfaffen einsetzt. In diesem Fall zählt die *Harpyie* als großes Ziel. Da man nie weiß, was Helden des aventurischen Schlages so anstellen, sollte man auch mit der

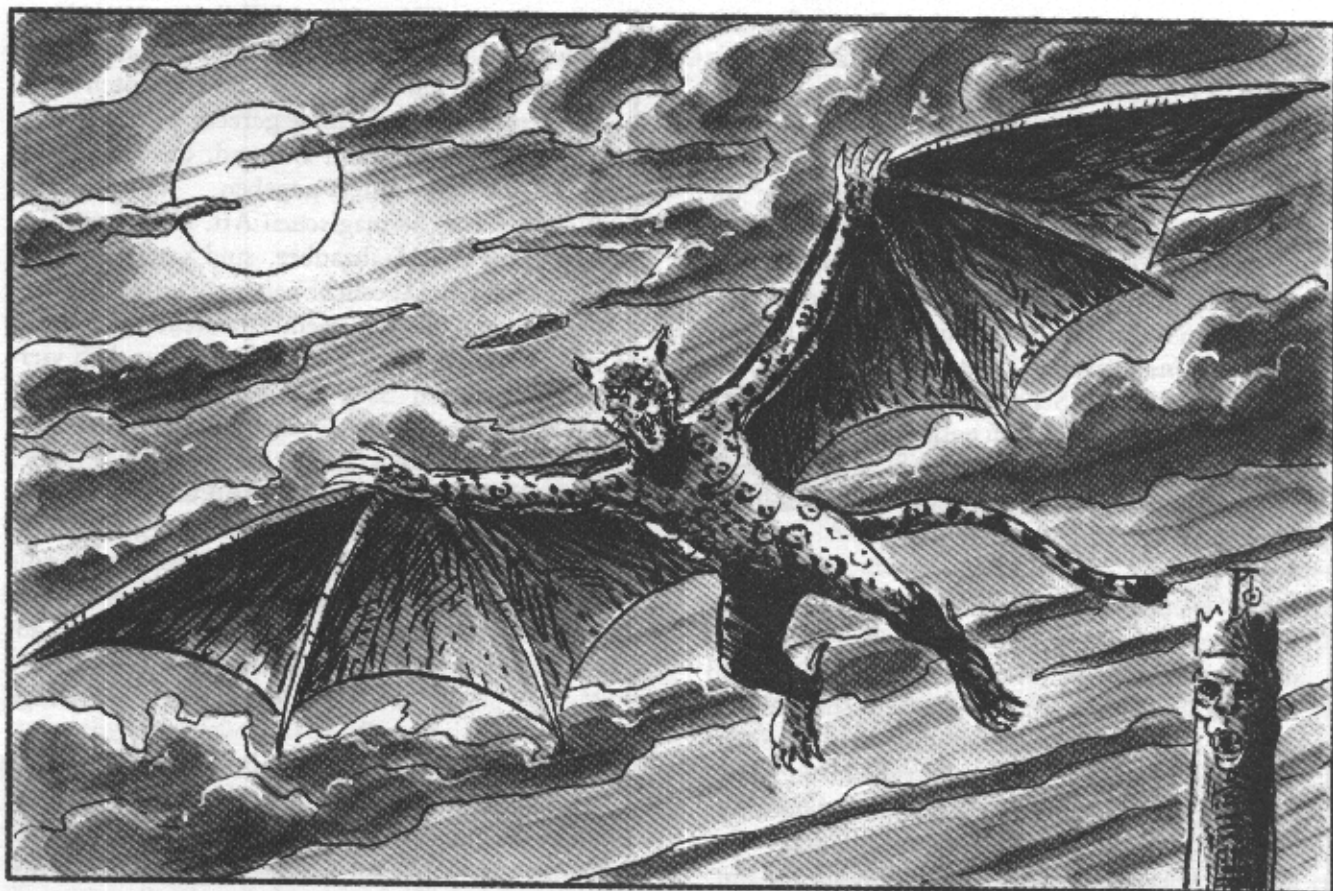
Möglichkeit rechnen, daß sie versuchen werden, das Nest zu stürmen. Wer aber von dem Monster auf der Leiter erwischt wird, hat nichts zu lachen: Wir würden vorschlagen, in jeder Kampfrunde eine Geschicklichkeitsprobe und Attacke wie Parade mit +3. Natürlich kann man auch einen Angriff mit Zauberei versuchen. Besonders wirkungsvoll dürfte *PARALÜ-PARALEIN* sein oder *SALANDER-MUTANDERER* – mal sehen, was die Magierzunft zu bieten hat. Falls den Helden auf ihrem Weg bis hierher irgendwelche bedauerlichen Mißgeschicke passiert sind, zum Beispiel Verlust aller Schätze und Barschaften, kann der Meister im Nest der *Harpyie* etwas Entschädigung verstecken.

Nachdem nun der Weg freigekämpft ist, kommt man zum letzten Teil des Abenteuers, indem man die oberste Plattform des Turmes betritt.

Der Nachtdämon

Allgemeine Informationen:

Der oberste zylindrische Teil des Turmes ist eine oben offene Plattform mit einer hohen Brüstung. In der Mitte der Plattform steht ein hölzerner Galgen,



verwittert, aber kräftig. An einem Kälberstrick hängt schaukelnd im Wind ein Wagenrad. Und daran, gefesselt an die Speichen, das Kleinod des Markgrafen, das *Ladifaahri*. Als es die Helden sieht, die in dieser trostlosen Situation ja doch nur Befreier sein können, fängt es wie wild zu zappeln an. Vielleicht hätte es etwas gesagt, gerufen oder gar geschrien, aber *Ladifaahris* können eben nicht reden. Schade, denn es wäre wohl eine Warnung gewesen, ein guter Rat, schnell etwas zu unternehmen. So aber ...

Spezielle Informationen:

Auf der anderen Seite der Luke steht eine einsame *Jaguarlilie*, und bevor die Helden einen Gedanken fassen können, werden sie Zeuge eines einmaligen Vorganges, den noch kein Aventurier vor ihnen zu sehen bekommen hat – es sei denn, er hätte mit dem Leben dafür bezahlt: Die Blume bläht sich auf, und plötzlich stößt sie eine dunkle Wolke aus, vielleicht Rauch, vielleicht nur Flugsamen. Doch die Wahrheit ist ein namenloser Schrecken, der sich mehr und mehr zu einer unsagbaren Form zusammenballt. Für die schreckenstarrten Beobachter wird ein Märchen, eine schon totgeglaubte Sage zur Wirklichkeit: Der *Nachtdämon* entsteht aus der *Jaguarlilie*.

Vieles haben die Reisenden schon über sich ergehen



lassen müssen, doch nichts ist das alles gegen den Anblick, der sich hier ihren Augen darbietet. Die gewaltigen ledernen Flügel, von überlangen knöchigen Fingern ausgebreitet, scheinen den Himmel zu verdunkeln. Aber was ist das im Vergleich zur Wildheit des überdimensionalen Jaguarkopfes, der die nun gar nicht mehr so großen Helden von oben mit kalter Grausamkeit aus seinen gelben Tieraugen mustert. Die langen Hauer, die die Lippen auseinanderziehen, sehen tödlicher aus als ein meisterlich geführter Säbel – und bei allen Göttern Aventuriens, sie sind es. Ein leichtes Schwenken der dämonischen Flügel scheint einen Sturm zu entfesseln, der die Helden an die Brüstung drückt. Das ekelerregende Raubtiermaul öffnet sich, und ein stinkender Pesthauch schlägt den Helden entgegen.

Meisterinformationen:

Nur der Meister kann vor dem letzten Kampf entscheiden, wozu die Getreuen noch fähig sind, und was der Preis für das *Ladifaahri* sein soll, den sie noch zu zahlen haben. Ein abgerissener, wundenbedeckter Haufen harmloser Invaliden darf dem hohnlachend davonfliegenden Dämon kampfflos und erleichtert nachwinken – alles andere wäre Mord. Aber eine sportlich eingestellte Mannschaft jugendlicher Draufgänger sollte hier noch einmal vorgeführt werden.

Alle Einzelheiten zum schrecklichen *Nachtdämon* stehen im Monsterrang. So auch, daß er tagsüber kein Wesen aus Fleisch und Blut töten kann. Da werden unsere Freunde gerechterweise überleben, nur – in welchem Zustand, das ist allein in die Hände des Meisters gegeben.

Waffen der nicht-magischen Art, also ohne Waffenbalsam oder Stabzauber, sind gegen den Dämon auch bei Tageslicht nahezu wertlos. Von allen Waffen, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen, ist allein der *Dämonenbogen* aus dem vierundzwanzigsten Sarg der *Katakomba* für dieses Monster eine tödliche Gefahr. Zaubersprüche zeigen, vielleicht zur Überraschung der Spieler, aber dank des hellen Tages, ihre Wirkung. Doch kein Zauberer überzieht einen Dämon ungestraft mit Magie: Jeder Zauberspruch kostet den Magier die doppelte Menge Astralpunkte wie normal. Trotz all dieser Möglichkeiten und trotz der Ideen, auf die die Spieler noch kommen werden, bleibt der Kampf gegen einen *Nachtdämon* eine einseitige Sache.

Hat er seinen Spaß gehabt, wird er davonfliegen. Manchmal früher, besonders wenn der *Dämonenbogen* im Spiel ist, manchmal später. Aber stets flußabwärts, bis er kleiner und kleiner wird. Schließlich bleibt nur das Dröhnen seines Lachens in den Köpfen der Helden zurück.

Das Ende des Abenteuers

Das *Ladifaahri* ist nun gerettet, der *Nachtdämon* vertrieben, und die Helden haben sich die Belohnung des Markgrafen verdient. Eigentlich müßten sie sich nun auf die Rückreise machen, doch wer will das schon! Der Meister sollte in kurzen Worten erzählen, wie vom Markgrafen ausgesandte Reiter den *Großen Katarakt* erreichen, ein Seil zur Felseninsel herüberwerfen und den Helden ans Ufer helfen. Dann geht es geschwind zurück nach *Warunk*, wo der überglückliche Thronwig sein *Ladifaahri* an sich preßt und die Helden in die Arme schließt. Die Belohnung des Markgrafen sollte vom Meister mit Augenmaß festgesetzt werden. Etwas, das in die aventurische Welt seiner Spielrunde hineinpaßt. Dabei muß natürlich auch berücksichtigt werden, was die Helden alles aus dem Labyrinth mitgebracht haben, denn auch diese Dinge sind sehr wertvoll. Vielleicht ist ein edles Streitroß eine gute Idee?

Schließlich noch ein Wort zu den Abenteurerpunkten. Wir haben weder bei Monstern, noch bei Fallen oder Rätseln angegeben, wieviel Punkte die Lösung des Problems bringt. Würde man die Abenteurerpunkte in den Räumen und Gängen des Labyrinthes verteilen wie Monster und Schätze, könnten die Helden darangehen, systematisch abzuräumen. Das ist nicht der Sinn der Sache. Das Labyrinth zum Beispiel ist

so angelegt, daß vorausschauende Planung ebenso wichtig ist wie der Umgang mit Zauberstab und Schwert. An einem Raum vorbeizugehen, in dem hundert Abenteurerpunkte lauern, muß kein Fehler sein. Deshalb kann nur der Meister das Verhalten der Gruppe aus der Situation heraus beurteilen. Eine Möglichkeit, mit dem Problem der Abenteurerpunkte fertig zu werden, ist die Strichliste. Jedesmal, wenn ein Spieler eine originelle Idee hat, einen klugen Vorschlag macht, die Situation richtig erfaßt oder seinen Kollegen einen besonders wertvollen Schatz abschwatzt – natürlich auch, wenn er einem Monster geschickt auf den Pelz rückt, bekommt er auf der Liste hinter seinem Namen einen Strich. Erst am Schluß des Abenteuers setzt der Meister dann fest, wieviel Abenteurerpunkte ein Strich wert ist.

Damit sind wir nun endgültig am Ende dieses Abenteuers angekommen. Doch der *Nachtdämon* treibt sein Unwesen in Aventurien ungehindert weiter, und vielleicht findet sich wieder eine Gruppe tollkühner Helden, ihm das Handwerk zu legen. Der »magische Garten« verliert nach der Flucht des Nachtdämons alle Magie, und Markgraf Thronwig konnte seine gärtnerischen Ambitionen wieder voll ausleben. Den Eingang zu dem unterirdischen Labyrinth ließ er in monatelanger Arbeit zuschütten.

Anhang A

Gegenstände mit und ohne Wert

In dem wir aufzählen, was in diesem Abenteuer alles so gefunden werden kann, was es auf einem der halbwegs bedeutenden Märkte Aventuriens wert sein dürfte, mit welchen Gewicht man sich abzuschleppen hat und was man zum Beispiel damit anfangen kann.

Die Aufzählung folgt der Reihenfolge, in der die Dinge im Abenteuer beschrieben sind.

1. Orkenkeil

Wert: 50 Dukaten, Gewicht: 10 Unzen

Gegen Orks eingesetzt, geht der Keil niemals fehl und erzielt 2 W Trefferpunkte.

2. Auge des Bösen

Wert: 200 Dukaten, Gewicht: 700 Unzen

Man kann (wenn man kann) das Relief vor sich hertragen, so daß die bösen Feinde reihenweise entschlummern. Wenn man es aber recht betrachtet, ist es bei den meisten Bösewichten dieses Abenteuers wirkungslos. So auch beim Nachtdämon. Allerdings ist es nach höchstens 20 Einsätzen mit der Herrlichkeit vorbei.

3. Karasuks Schwert

Wert: 12 Dukaten, sofern es jemand haben will, Gewicht: 160 Unzen

Das hinterhältige Verhalten dieser Waffe ist ausführlich im Abenteuer unter Raum (8b) beschrieben.

4. Glowasils Karfunkel

Wert: Es werden besonders von Magiern Liebhaberpreise gezahlt. So ab 200 Dukaten, Gewicht: 5 Unzen

Der Karfunkel zeigt nicht, von wem im nächsten Augenblick Gefahr droht – er wirkt nicht zeitlich, sondern räumlich. So ist es normal, daß der Stein stets die Toten Lords zeigt, die sich sehr friedlich verhalten, während er sich zu einem Haufen kampflustiger Orks im Nebenraum aus-

schweigt. Die Toten Lords sind eben näher dran. Außerdem ist er nur alle 12 Stunden einsetzbar.

5. Das Banner der Toten Lords

Wert: nur für Untote, Gewicht: 40 Unzen

Immerhin ist es ein Speer und kann als Wurfwaffe benutzt werden.

6. Der Drachentöter

Wert: Vielleicht für Andenkensammler, Gewicht: 2000 Unzen

Sollte es jemand schaffen, dieses Ding aus dem Labyrinth ans Tageslicht zu befördern, gibt es ein ungelöstes Rätsel mehr in Aventurien.

7. Die Harfe der 12 Winde

Wert: In einer Hafenstadt sicher 1000 Dukaten, sonst die Hälfte, Gewicht: 400 Unzen

Manch einem mag dieses Instrument als gefährliche Waffe erscheinen, fast so eine Art aventurischer Artillerie. Doch man sollte dabei bedenken, welchen Ballast man mit herumschleppen muß und wie leicht Kampfgefährten im Getümmel mit fortgeblasen werden.

8. Der Rufer

Ähnlich wie das Orkauge wirkt der Knochen nur im Labyrinth, genauer gesagt nur in diesem Raum (8) – mithin ist er nicht nur gefährlich, sondern auch wertlos.

9. Kriegskasse der Orks

Wert: 40 Dukaten, 100 Silbertaler, und der Dolch noch einmal 300 Dukaten; Gewicht: 100 Unzen, Gewicht des Dolches: 20 Unzen.

Eine wahrhaft königliche Waffe, die man stets gegen habgierige Mitaventurier wird verteidigen müssen. Wer eine solche Waffe jemandem zum Geschenk macht, kann sich so vielleicht einen mächtigen Gönner schaffen.

10. Die Hausapotheke des Magiers

Wert: Wer weiß, was drin ist, kann einen guten Preis erzielen, aber dazu müßte man eben Bescheid wissen. Unter dieser Voraussetzung erzielen die Flaschen 1 und 10 je 1 Dukaten, die Flaschen 5 und 6 je 5 Dukaten, die Flaschen 12, 14 und 15 je 10 Dukaten, die Flaschen 2, 3 und 11 je 15 Dukaten, die Flaschen 7 und 8 je 20 Dukaten. Gewicht: Die Flaschen 12, 14 und 15 je 200 Unzen, die Flaschen 1 bis 11 und 13 je 40 Unzen. Was man mit diesen Dingen alles anstellen kann, ist ausführlich unter Raum (10d) beschrieben, aber das erfordert wohl ein kurzes Studium der Alchimie.

11. Inhalt des Sarges 2: Dolche

Wert: 3 Dukaten pro Stück, als Set 20 Dukaten, Gewicht: 25 Unzen
Es sind die normalen aventurischen Dolche, alle vier gleich.

12. Inhalt des Sarges 8: Branntwein

Wert: 500 Kreuzer pro Flasche, Gewicht: 40 Unzen pro Flasche
Der Wert mag einem auf den ersten Blick gering erscheinen, aber manch einem Helden hat so ein Tropfen des guten Branntweins über das Schlimmste hinweggeholfen. Auch gut als Schlaftrunk für Monster.

13. Inhalt des Sarges 14: Leopardenfell

Wert: 10 Dukaten, Gewicht: 40 Unzen
Das Leopardenfell ist der angemessene Schmuck für einen gestandenen Krieger. Es verleiht ihm zwei zusätzliche Charismapunkte.

14. Inhalt des Sarges 24: Dämonenbogen

Wert: 15 Dukaten, Gewicht: 50 Unzen
Normale Pfeile sind für diesen Bogen nicht besonders geeignet, er bringt dann nur die Leistung eines normalen Langbogens. Die im Abenteuer unter Sarg 24 beschriebenen Eigenschaften hat er nur in Verbindung mit den Pfeilen des Sarges 12. (Geschicklichkeitsprobe: Überweit – 61 bis 100 m: + 11, + 9, + 7, + 5, + 3)

15. Schlüssel im Raum des Magischen Wächters

Wert: Wer kauft schon Schlüssel ohne Schloß?
Materialwert: 100 Dukaten, Gewicht: 10 Unzen
Der Sinn dieser Schlüssel wird am Ende der Beschreibung des Raumes (14) enthüllt.

16. Der Thron des Wächters

Wert: im ganzen und unbeschädigt 19000 Dukaten, der reine Materialwert beträgt immerhin noch 12000 Dukaten, Gewicht: 20000 Unzen.
Eine Heldengruppe, die sich an die Bergung dieses gewaltigen Schatzes wagt, beginnt ein Abenteuer ganz eigener Art.

Anhang B

Einige neue aventurische Monster

Das Wurfpeilchen

MUT: automatisch wie eine Maschine;

LEBENSENERGIE: unerschöpflich; Waffentabelle 1 (Dolch);

GESCHICKLICHKEIT: 15;

TREFFERPUNKTE: 1 W + 1;

Reichweite: 15 Meter.

In jeder Kampfrunde werden W 20 Blätter pro Ziel geschleudert, wenn das Wurfpeilchen angegriffen wird, und W 6 Blätter in allen anderen Fällen, sozusagen gewohnheitsmäßig.

Das Vergiftmeinnicht

MUT: ohne zu überlegen;

LEBENSENERGIE: nicht umzubringen;

TREFFERPUNKTE: 1 pro Stachel.

Das Schlafgift versetzt für sieben Spielrunden in Tiefschlaf (siehe *Das Buch der Regeln*, S. 58). Auf alle Eigenschaften 2 Punkte Abzug.

Der Würgerich

MUT: bedingungslos;

LEBENSENERGIE: sie kann besiegt, aber nicht vernichtet werden;

TREFFERPUNKTE: 1.

Um eine Ranke abzutrennen, bedarf es 15 Trefferpunkte und einer Waffe von mindestens 100 Unzen Gewicht.

Die Riesenfledermaus

Einiges über Fledermäuse findet sich im Monsteranhang des Abenteuers *Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler*. Doch dieses Tier ist noch größer als die dort

beschriebene Riesenfledermaus und vor allem magischen Ursprungs. Das bedeutet, sie kämpft normal mit Trefferpunkten und Rüstungsschutz des Opfers. Bekanntlich richten normale Fledermäuse nur an ungeschützten Körperpartien Schaden an, so daß der Rüstungsschutz nicht zu berücksichtigt werden braucht.

Werte:

MUT: 15

ATTACKE: 12

LEBENSENERGIE: 18

PARADE: 6

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2

TREFFERPUNKTE: 2 W

Monsterklasse: 10

Borbarad-Moskito

Werte:

MUT: 20

ATTACKE: 8

LEBENSENERGIE: 1

PARADE: 0

RÜSTUNGSSCHUTZ: 0

TREFFERPUNKTE: 3 AP pro
KR

Monsterklasse: 3

Borbarad-Moskitos sind magische Parasiten. Ein Moskito, dem die Attacke gelingt, hat sich auf einer ungeschützten Hautstelle des Helden niedergelassen und saugt dessen Erinnerungen und Erfahrungen auf. Der Held verliert 3 Abenteuerpunkte in jeder Kampfrunde, in der die fingerlange Mücke an ihm saugt. Nach 4 KR zieht der Moskito den Stachel aus der Wunde und fliegt davon. Wird der Parasit während des Saugvorgangs erschlagen, verbrannt oder sonstwie verletzt, spritzt er ein tückisches Gift in die Wunde, das 2 W Schadenspunkte verursacht. Moskitos, die auf magische Weise getötet werden, verspritzen kein Gift. Die Borbarad-Moskitos treten normalerweise in großen Schwärmen auf und fallen mindestens in einer Anzahl von 2 W6 über die einzelnen Helden her.

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

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

Ein Held, der an die Parasiten so viel AP verliert, daß er auf eine niedrigere Erfahrungsstufe zurückfällt, muß alle Verbesserungen, die ihm die höhere Stufe einbrachte, rückgängig machen.

Ein Held, der mehr AP verliert, als er selbst besitzt, verliert den Verstand. Aus diesem Grunde sollte man die Borbarad-Moskitos nicht gegen frischgebackene Helden einsetzen.

Der Golem

MUT: 19. Flucht ist bei einem Golem noch nicht beobachtet worden;

LEBENSENERGIE: 40;

RÜSTUNGSSCHUTZ: 0, allerdings haben alle Waffen unter 100 Unzen Gewicht keine Wirkung;

ATTACKE: 12 (in einem engen Gang), 5 (in einem Raum);

PARADE: 0;

TREFFERPUNKTE: 1 W + 7;

Monsterklasse: 30

Der Golem ist ein künstlicher Mensch. Mechanik, Elektrik und Kybernetik wird man allerdings an ihm vergeblich suchen, denn er ist kein Roboter, und der Name Asimov ist in Aventurien unbekannt. Die Erschaffung eines Golem geschieht in zwei Schritten: Zuerst erstellt man die Form, dann wird sie belebt. Mit Form ist ein Standbild gemeint, und man verwendet dazu auch ganz konventionelle Methoden und Materialien. Der Golem kann aus Marmor oder Stein gemeißelt, aus Holz geschnitzt, aus Lehm gebrannt oder aus Metall gegossen werden. Dann kommt der wichtige Schritt der Belebung mit Hilfe der Magie. Verschiedene Zauberformeln sind dazu geeignet. Meist werden sie von den Gilden und Lo-

gen streng geheim gehalten. Weit verbreitet ist aber die Verwendung von SALANDER-MUTANDER. Die im Buch der Regeln beschriebene Zaubertechnik für diesen Spruch gilt auch bei der Erschaffung eines Golem.

Der Aufwand an Astralpunkten berechnet sich in diesem Fall aber aus den Eigenschaften des Endproduktes und nicht des Opfers, das ja nur eine leblose Statue ist.

Der Wasserdraache

Drachen sind ausführlich im Buch *Aventurien* beschrieben. Doch die Spezies, mit der wir es hier zu tun haben, ist der aventurischen Wissenschaft neu. Es wird dort auch noch erbittert darüber gestritten, ob der Wasserdraache überhaupt einer ist. Als Draache würde er der Familie der Reptilien angehören, und zweifellos ist der Wasserdraache als Kiemenatmer eher ein Fisch. Doch liegt auch der Verdacht nahe, daß es sich hier überhaupt nicht um ein natürliches Lebewesen handelt, sondern um ein Produkt der Magie, was wieder jede Diskussion um Familienzugehörigkeiten überflüssig machen würde.

Der Wasserdraache kämpft mit den Zähnen. Hat er ein Opfer gepackt, ist die größte Gefahr, daß er es unter Wasser zieht und ertränkt. In solch einer Situation könnte der Meister eine Mutprobe verlangen, ob vor Angst die Waffe fallengelassen wird. Wenn nicht, kann man nach einer Geschicklichkeitsprobe pro Kampfunde hauen und stechen, ohne daß es für den Wasserdraachen eine Parade gibt.

Werte:

MUT: 15

ATTACKE: 14

LEBENSENERGIE: 60

PARADE: 10

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

TREFFERPUNKTE: 2 W

Monsterklasse: 60

Der Oger

Dies Monster entspricht dem Oger aus dem Buch der Regeln, nur ist er blind, gefesselt und vor Hunger entkräftet. Seine Werte müssen deshalb etwas angepaßt werden:

Werte:

MUT: 19

ATTACKE: 5

LEBENSENERGIE: 30

PARADE: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2

TREFFERPUNKTE: 2 W + 3

Monsterklasse: 13

Die Harpyie

Dieses Mischwesen, halb Vogel, halb Frau, ist ein Produkt der Schwarzen Magie. Der Zauberer oder Dämon verwendet dazu einen Greifvogel, wie Adler, Kondor oder Geier, und eine bemitleidenswerte Frau, die er unter seinen Willen gezwungen hat. Bei der entsetzlichen Prozedur der Transmutation geben der Vogel sein Leben und die Frau ihre Gestalt auf. Wen wundert es, daß dieses Produkt kranker Gehirne oft vom Wahnsinn befallen ist. Die Harpyie kämpft mit den Krallen ihrer Greiffüße und den Flügeln, weniger mit den Zähnen, die ja dem menschlichen Erbteil entsprechend harmlos sind.

Versagt aber dem Monster die Mutprobe, flieht es durch eine der Turmöffnungen und wird nicht mehr gesehen.

Werte:

MUT: 18 ANGRIFF: 15
LEBENSENERGIE: 40 PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 30

Der Nachtdämon

Helden, die auf dem Schiff der verlorenen Seelen gefahren sind oder *Die sieben magischen Kelche* gesucht haben, sind dort möglicherweise einigen wenigen gefährlichen Dämonen begegnet. Es ist aber Wachsamkeit angesagt, denn der Name ist eher ein Sammelbegriff für Wesen, die wir nicht begreifen können, und leicht verbirgt sich dahinter etwas, das über unsere Kräfte gehen könnte.

MUT: 15;
Lebenspunkte: unbegrenzt bei Nacht, 80 bei Tag;
RÜSTUNGSSCHUTZ: unbegrenzt bei Nacht, bei Tag 10 gegen normale Waffen und 7 gegen magische;
ANGRIFF: 19
PARADE: 12
TREFFERPUNKTE: die noch vorhandenen Lebenspunkte des Opfers werden halbiert und auf die nächste ganze Zahl aufgerundet (bei Tag) oder abgerundet (bei Nacht);
Monsterklasse: 30 bei Tag, 300 bei Nacht.
Auch Dämonen haben ihnen angemessene Feinde: die Dämonen.
Allein die Waffen der Dämonen finden einen Dämon schutzlos wie ein Mensch schutzlos gegen Menschenwaffen ist. Gegen Dämonenwaffen ist der Rüstungsschutz: 2.

Der Zombie

Die Zombies sind wie die Mumien und die Skelette sog. Untote. Sie müssen von einem Magier zum Leben erweckt und kontrolliert werden. Ihr Aussehen variiert. Wenn es sich um erst kürzlich Verstorbene handelt, sehen sie fast wie ein normaler Mensch nur mit besonders bleicher Hautfarbe aus. Handelt es sich jedoch um schon länger Verstorbene, gleichen sie oft nur noch Skeletten mit Sehnen. Zombies gebrauchen keine Waffen, sie greifen lediglich mit bloßen Händen an. Verletzungen machen ihnen wenig aus, da ihr »Antriebsmotor« ausgeschaltet werden muß. Das heißt, man muß sie buchstäblich in Stücke schlagen, um sie zu stoppen, oder aber durch Zauberformeln überwinden. Hierbei leisten ein »FULMINICTUS-DONNERKEIL« und ein »PARALÜ-PARALEIN« gute Dienste. Schaden, der ihnen mit Waffen zugefügt wird, muß halbiert werden. Sie verlieren allerdings einen Punkt Lebensenergie pro Spielrunde, bis sie von dem sie kontrollierenden Magier aufs neue aktiviert werden.

Ein Zombie kann daher maximal 20 Spielrunden einsatzfähig bleiben.

Werte:

MUT: 12 ANGRIFF: 8
LEBENSENERGIE: 20 PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 TREFFERPUNKTE: 1 W + 1
Monsterklasse: 10

Das Skelett

Skelette sind durch Magie zum Leben erweckte Kreaturen, die aus den Knochen humanoider Wesen – meistens Menschen – bestehen. Wie Zombies und Mumien müssen sie von einem mächtigen Magier (mindestens 3. Stufe) erweckt werden und stehen unter dessen Kontrolle. Läßt der Zauber nach, der sie am Leben erhält, zerfallen sie zu Staub.

Skelette kommen in erster Linie in der Nähe von Grabstätten vor. Oft sind sie bekleidet oder tragen eine Rüstung, so daß ihre wahre Natur auf den ersten Blick gar nicht erkannt wird. Scharfe Hieb- und Stichwaffen verursachen bei ihnen nur halben Schaden, mit schweren Schlagwaffen (z.B. einem Kriegshammer) kann man ihnen gut beikommen. Nicht alle Zauberformeln wirken gegen Skelette, so läßt sich mit einem »PARALÜ-PARALEIN« und einem »HORRIPHOBUS-SCHRECKENSPEIN« nichts ausrichten, während ein »FULMINICTUS-DONNERKEIL« nur halben Schaden hervorruft.

Skelette ihrerseits sind meistens mit Schwertern und Schilden bewaffnet.

Bei ihnen handelt es sich fast ausschließlich um menschliche Skelette, da sie leichter zum Leben zu erwecken sind.

Die Werte:

MUT: 12

LEBENSENERGIE: 15

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3

ATTACK: 7

PARADE: 7

TREFFERPUNKTE: 1 W + 3

Monsterklasse: 15