

Erfahrungsstufen 1-2

Abenteuer **2**
zum Basis
Spiel

Der Wald ohne Wiederkehr

oder Murgol der Magier der Nacht

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3-6 Helden



Droemer

Knauer®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Der Wald ohne Wiederkehr

Der Wald ohne Wiederkehr
oder
Murgol, der Magier der Nacht

Das Abenteuer der Elfenherren Teil 1
für den Murgol und das Mädel
ab 12 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Der Wald ohne Wiederkehr

von Werner Fuchs

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-3
für den Meister und 3-5 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

Der Wald ohne Wiederkehr

von Werner Fuchs

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

© 1984 Droemersch Verlaganstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30007-9

Inhalt

Vorwort	7
Hinweise für den Meister des Schwarzen Auges	9
Die Rolle des Meisters	9
Informationen zu diesem Abenteuer	10
Spielvorbereitungen	10
Der Hintergrund für die Spieler	11
Der Hintergrund für den Meister	13
Im Wald ohne Wiederkehr	17
1. Köhlerhütte	17
2. Räuberlager	18
3. Eremitenhöhle	19
4. Die verhexten Weiden	20
5. Das Monster im Sumpf	20
Die Ruine	21
Die Monster	49
Die Eule	49
Der Gestaltwandler	49
Die Gruftassel	50
Die Mumie	50
Der Räuber	51
Die Riesenamöbe	51
Das Skelett	52
Der Wasserspeier	52
Der Zombie	53
Der Werwolf	53
Der Wolf	54
Die Fledermaus	54
Die Ratte	55
Liste der Zauberformeln	56
Ausrüstungs-Pakete	57
Waffentabellen	58
Liste der Abkürzungen	58

Zum Herausnehmen zwischen den Seiten 30/31
(nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt):

Der Plan des Schicksals

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Unter Fantasie (auch Fantasy genannt) versteht man eine spezielle Literaturgattung. Der typische Fantasie-Roman schildert eine Welt, in der Schwarze Magie, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören. In diesem Sinne ist die *Odyssee* ebenso eine Fantasie-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, der *Herr der Ringe* ebenso wie die *Conan-Romane* oder *Die unendliche Geschichte*.

Und Rollenspiel bedeutet: Sie, der Spieler, erschaffen sich einen Helden – auf dem Papier – und übernehmen seine Rolle im Spiel eines solchen Fantasie-Abenteurers. Sie verhalten sich wie ein Schauspieler, indem Sie die Rolle ihres Helden spielen: sei es nun als ABENTEUERER, als KRIEGER, als ELF oder gar als ZAUBERER. Sie und Ihre Freunde in anderen Rollen bestimmen gemeinsam Verlauf und Ausgang der Geschichte. Die Geschichten des **Schwarzen Auges** spielen alle in Aventurien, einer imaginären Welt, in der alles möglich ist. Nun ist Aventurien – und das muß auch so sein – ein unbekanntes Land; Abenteuer kann man nur erleben, wenn man sich dem Unbekannten stellt! Nur einer weiß, was in Aventurien vorgeht: Der MEISTER des **Schwarzen Auges**!

Unser Rollenspiel verlangt also zwei Arten von Spielern: Einmal den mutigen Helden, der auszieht um Abenteuer zu erleben; zum anderen einen Spielleiter, der den Helden die unbekannte Welt von Aventurien öffnet.

Dieser Spielleiter ist eigentlich der Herrscher von Aventurien. Er weiß, wo Schätze liegen, wo Ungeheuer lauern, wo Unrecht geschieht und wo Hilfe benötigt wird.

Die Aufgabe des Spielleiters ist es, das Abenteuer für die tatendurstigen Helden vorzubereiten, diese dann an den Ort des Geschehens zu führen und schließlich alle die Rollen zu übernehmen, die nicht von den Spielern selbst dargestellt werden.

Sie sehen also schon, **Das Schwarze Auge** ist mehr als ein simples Würfelspiel. Um sich mit einer ganz neuen Welt (Aventurien) vertraut zu machen und eine ganz neue Art zu spielen kennenzulernen (Rollens-

spiel), bedarf es etwas mehr als nur einer kurzen Spielregel.

Aber keine Angst, der Eintritt in diese neue Welt der Fantasie ist leicht. Schritt um Schritt werden Sie mit den Regeln vertraut gemacht, und für den Spieler – der als Held in diese Welt tritt – ist das ganz einfach.

Die Welt Aventurien können Sie nur betreten, wenn Sie die grundlegenden Regeln des **Schwarzen Auges** beherrschen. Sowohl als Spieler als auch als Spielleiter benötigen Sie das ABENTEUER-BASIS-SPIEL. 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.

Mit diesem Grundgerüst werden Sie bereits viele spannende Stunden in Aventurien erleben: unglaubliche Abenteuer in fantastischen Welten.

Bald werden Sie mehr erleben wollen – mehr Abenteuer. Diese Abenteuer können Sie sich selbst ausdenken oder, falls Sie das nicht möchten, können Sie auf fertige ABENTEUER-BÜCHER zurückgreifen, die wir für Sie vorbereitet haben. Sie finden diese ABENTEUER-BÜCHER im Handel. Bei der Auswahl müssen Sie nur beachten, für wen diese Abenteuer angelegt sind: GRUPPEN-ABENTEUER für mehrere Spieler (genaue Spielerzahl ist angegeben); SOLITÄR-ABENTEUER für einen einzelnen Spieler; weiter ist wichtig, welche ERFAHRUNGSTUFEN die Helden erreicht haben, die dieses Abenteuer erleben sollen. *Einführende Abenteuer* eignen sich für die Erfahrungsstufen 1–4, *Fortgeschrittenen-Abenteuer* sind für die Erfahrungsstufen 5–10 vorgesehen.

Speziell für Meister des Schwarzen Auges gedacht sind DIE WERKZEUGE DES MEISTERS – ein Aktionsset, das nützliche Spielhilfen und Zubehör enthält.

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

Hinweise Vorwort Meister des Schwarzen Auges

»Wald ohne Wiederkehr« ist ein Gruppenabenteuer für das Fantasie-Rollenspiel »Das Schwarze Auge«. Ein Gruppenspiel deshalb, weil es für einen Meister des Schwarzen Auges und mehrere Spieler – in diesem Fall sind drei bis sechs die ideale Zahl – gedacht ist. Um dieses Abenteuer spielen zu können, müssen die Spieler das Basis-Spiel besitzen und mit dem *Buch der Regeln* vertraut sein. Das gilt vor allem für den Meister des Schwarzen Auges, den Spielleiter und Mittelpunkt eines jeden Abenteuers. Je besser die Teilnehmer die Regeln beherrschen, desto einfacher wird für den Meister die Leitung des Spiels sein und desto zügiger und spannender wird ein Abenteuer ablaufen.

»Wald ohne Wiederkehr« ist ein Einführungsabenteuer. Es ist also für Anfänger des Rollenspiels gedacht, die sich noch nicht besonders gut im Reich des Schwarzen Auges auskennen. Das heißt allerdings nicht, daß dieses Abenteuer von den Helden der ersten Stufe leicht zu bestehen ist. Im »Wald ohne Wiederkehr« finden die kompletten Grundregeln des Spiels »Das Schwarze Auge« ihre Anwendung. Im Gegensatz zu »Im Wirtshaus zum Schwarzen Kei-

ler«, einem anderen Einführungsabenteuer, wird hier nicht auf Magie und Zauberei verzichtet, daher sind alle Heldentypen zugelassen, die das Spiel anbieten: Menschen (Abenteurer, Krieger, Zauberer) sowie Elfen und Zwerge. Und die Spieler tun gut daran, in ihre Gruppe möglichst verschiedene Heldentypen aufzunehmen, wenn die Würfel das zulassen. Vielseitigkeit in der Gruppe ist eine wichtige Voraussetzung zum Überleben.

Wer als Spieler an diesem Abenteuer teilnehmen möchte, sollte nun nicht mehr weiterlesen. Der folgende Text ist nur für die Augen des Meisters bestimmt, der den Spielern zur rechten Zeit Informationen vorliest oder weitergibt. Auch die Karten in diesem Buch sollten für Spieler tabu sein. Sie sollen ja selbst nach den Angaben des Meisters Karten zeichnen. Wer die Örtlichkeiten und Schwierigkeiten eines Abenteuers schon im voraus kennt, betrügt sich um die Spannung.

Er nimmt sich den besonderen Reiz, den ein Rollenspiel ausmacht: eine fremde Umgebung zu erforschen und unvorhergesehene Abenteuer in ihr zu erleben.

Hinweise für den Meister des Schwarzen Auges

Die Rolle des Meisters

Wie im *Buch der Macht* beschrieben, ist der Meister des Schwarzen Auges für die Leitung des Spiels verantwortlich. Meistens läuft ein Spiel wie folgt ab: Der Meister präsentiert seiner Spielerrunde (in der Regel 3–6 Spieler, in Ausnahmefällen können es aber auch mehr oder weniger sein) ein Abenteuer – selbst ausgedacht oder vorgegeben wie »Der Wald ohne Wiederkehr«, dessen Ablauf er der Runde jedoch nicht mitteilt. Dann werden die notwendigen Spielvorbereitungen getroffen. Man setzt sich an einen Tisch, und die Spieler erschaffen ihre Helden, falls sie nicht welche aus früheren Abenteuern mitbringen. Sollte das der Fall sein, muß der Meister stets darauf achten, daß die Erfahrungsstufe der Helden mit der für das Abenteuer vorgegebenen übereinstimmt. Zu leichte Abenteuer stellen für höherstehende Helden keine Herausforderung dar, andererseits macht es wenig Spaß, frischgebackene Helden der ersten Stufe in ein gefährliches Abenteuer zu schicken, dessen Probleme sie nicht lösen und dessen Monster sie nicht überwinden können. Die Werte der ausgewürfelten Helden, ihre Rüstungen, Waffen, ihre Ausrüstung und allgemeinen Besitztümer, werden in die *Dokumente der Stärke* eingetragen. Wenn alle Vorbereitungen beendet sind, stimmt der Meister die Spieler auf das folgende Abenteuer ein, indem er ihnen eine Geschichte erzählt oder vorliest, die als Hintergrund dient.

Im Lauf eines Abenteuers kommen dem Meister verschiedene Aufgaben zu. Zunächst könnte man ihn als Moderator des ganzen Spiels bezeichnen. Er dient als Sinnesorgan der Helden und liefert ihnen Beschreibungen der unmittelbaren Umgebung, in der sie sich befinden, etwa: »Durch die Türöffnung tretet ihr in einen 4 × 4 m großen Raum. Er scheint völlig leer, aber plötzlich hört ihr ein rassendes Geräusch...«. Ein Großteil des Spiels besteht aus dem Dialog zwischen den Spielern und dem Meister. Die Spieler

stellen Fragen, die Sie, der Meister, beantworten sollen, ohne ihnen zuviel zu verraten. Um hier eine Hilfestellung zu geben, wurden die Raumbeschreibungen in diesem Abenteuer in *Allgemeine Informationen*, *Spezielle Informationen* und *Meisterinformationen* aufgeteilt. Unter *Allgemeinen Informationen* stehen Beschreibungen von Dingen und Gegebenheiten, unter *Speziellen Informationen* werden dann die Dinge genannt, die den Helden erst nach eingehender Beobachtung auffallen, und die *Meisterinformationen* schließlich vermitteln dem Meister ein Hintergrundwissen, über das die Spieler nicht verfügen können, das aber der Meister für die Leitung des Spiels braucht und nach eigenem Ermessen bekanntgibt.

Die zweite wichtige Funktion des Meisters ist die des Schiedsrichters. Oft wird es während eines Abenteuers zu Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern kommen. Dann hat der Meister die Aufgabe, sie auszuräumen und für eine flüssige Abfolge des Spiels zu sorgen. Der Schiedsrichter sollte sich intelligenten Einwänden der Spieler nicht verschließen, aber letzten Endes hält er alle Fäden in der Hand. Er hat sozusagen eine gottähnliche Macht in dieser Welt Aventuriens; seine Entscheidungen sind unumstößlich.

Es gibt zwar kein Patentrezept, wie man sich als Meister am besten verhält, aber folgende Punkte sollte er immer beherzigen:

1. Der Meister muß stets fair und gerecht sein und dafür sorgen, daß die Spieler Freude an einem Abenteuer haben und sich gut unterhalten.
2. Er sollte gewissermaßen über den Dingen stehen und die Aktionen der Spieler nur beeinflussen, wenn es wirklich unbedingt erforderlich ist (etwa um die Spieler in eine bestimmte Richtung zu lenken).
3. Er ist *nicht* der Gegner der Spieler, sondern er repräsentiert die Welt Aventuriens. Er führt die

Monster und alle anderen Kreaturen außer den Helden.

Informationen zu diesem Abenteuer

»Der Wald ohne Wiederkehr« ist ein typisches Fantasy-Abenteuer. Eine Gruppe Helden macht sich auf den Weg zu einem geheimnisvollen und gefährlichen Ort, um dort die Schriftrolle König Kasimirs, ein wertvolles Pergament, in ihren Besitz zu bringen, das sich jetzt in den ruchlosen Händen Murgols, des Magiers der Nacht, befindet.

»Der Wald ohne Wiederkehr« ist für Helden der ersten bis dritten Stufe – Abenteurer oder Magiekundige – gedacht und umfaßt eigentlich drei Abenteuer in einem. Da ist zunächst der Wald selbst, in dem es zu spannenden Begegnungen kommen kann – schließlich ist er verhext. Der Wald dient sozusagen als Overtüre für die Abenteuer in der Ruine, die sich auf zwei Ebenen abspielen. Oben, auf Ebene 1, inmitten geborstener Mauern, eingestürzter Wachtürme und zerstörter Gebäude, haben sich eine ganze Reihe lichtscheuer Kreaturen eingenistet, die die Ruine unsicher machen. Sie sind zwar oft schwer zu überwinden, aber keineswegs magiebegabt. Magische Wesen trifft man auf der unteren Ebene, der Ebene 2, an. Dort ist die Domäne Murgols und seiner Helfer aus dem Jenseits. Die untere Ebene ist gefährlicher als die obere, in bezug auf Monster wie auch auf Fallen. Dafür sind dort auch größere Schätze verborgen. Dieses Abenteuer ist zu umfangreich, um es an einem Abend völlig durchzuspielen. Daher tun die Spieler gut daran, ihre Helden an einem sicheren Ort übernachten zu lassen. Das empfiehlt sich auch wegen der Möglichkeit, verlorene Lebensenergie zurückzugewinnen, denn eines ist gewiß: Während der vielen Kämpfe werden die Helden eine Menge Lebenspunkte lassen müssen. Helden, die eine Nacht ruhen, können dadurch bis zu 10 verlorene Lebenspunkte zurückerlangen. Wichtig für den Meister in diesem Buch sind die verschiedenen Tabellen, die ein allzu häufiges Nachschlagen im *Buch der Regeln* ersparen. Darin werden Ausrüstungsgegenstände, Zauberformeln und Waffen (darunter auch einige neue) sowie 11 neue Monster aufgeführt.

Wenn die Helden das Pergament König Kasimirs gefunden und die Ruine verlassen haben, ist das Spiel zu Ende, und der Meister teilt 100 zusätzliche Dukaten unter den Spielern aus, die sie vom König als Belohnung bekommen.

Spielvorbereitungen

Vor Beginn des Spiels muß der Meister das Abenteuer unbedingt ganz lesen und sich mit den Örtlichkeiten und den auftauchenden Kreaturen vertraut machen. Wichtigstes Hilfsmittel dazu sind die drei Karten, die den »Wald ohne Wiederkehr« mit der Ruine sowie die beiden Ebenen der Ruine zeigen.

Das Abenteuer ist für 3–6 Spieler angelegt, wobei 4 oder 5 Spieler ideal wären. Nehmen mehr oder weniger Spieler daran teil, kann der Meister dies durch Erhöhen oder Vermindern der Monsterzahl ausgleichen. Auch sollte der Meister davon ausgehen, daß er dieses Abenteuer jederzeit nach Gutdünken verändern kann, falls er es für angebracht hält. So kann er beispielsweise die Helden weitere Hilfsmittel finden lassen, falls ihm das Abenteuer zu schwer erscheint, oder andere Monster erscheinen lassen und Fallen einbauen, wenn es ihm zu leicht vorkommt.

»Der Wald ohne Wiederkehr« hat einen beträchtlichen Umfang. Das Spiel endet, wenn die Helden die Schriftrolle des Königs gefunden und damit die Ruine verlassen haben. Der Meister vergibt Abenteuerpunkte an die Helden, und zwar für die Lösung kleinerer Aufgaben, für die Überwindung der Monster während des Spiels und für die Lösung der Gesamtaufgabe am Ende des Spiels. Darüber hinaus werden die Schätze unter den Helden aufgeteilt. Die Verteilung sollten die Spieler selbst vornehmen. Der Meister sollte nur auf eine gerechte Teilung achten.

Wenn alle Vorbereitungen der Spieler und des Meisters abgeschlossen sind – dazu gehört neben dem Auswürfeln der Helden auch die Bestimmung eines Kartographen, der die erforschten Gänge und Räume aufzeichnet –, liest der Meister den Spielern die Hintergrundgeschichte vor oder erzählt sie, und das Abenteuer beginnt.

Der Hintergrund für die Spieler

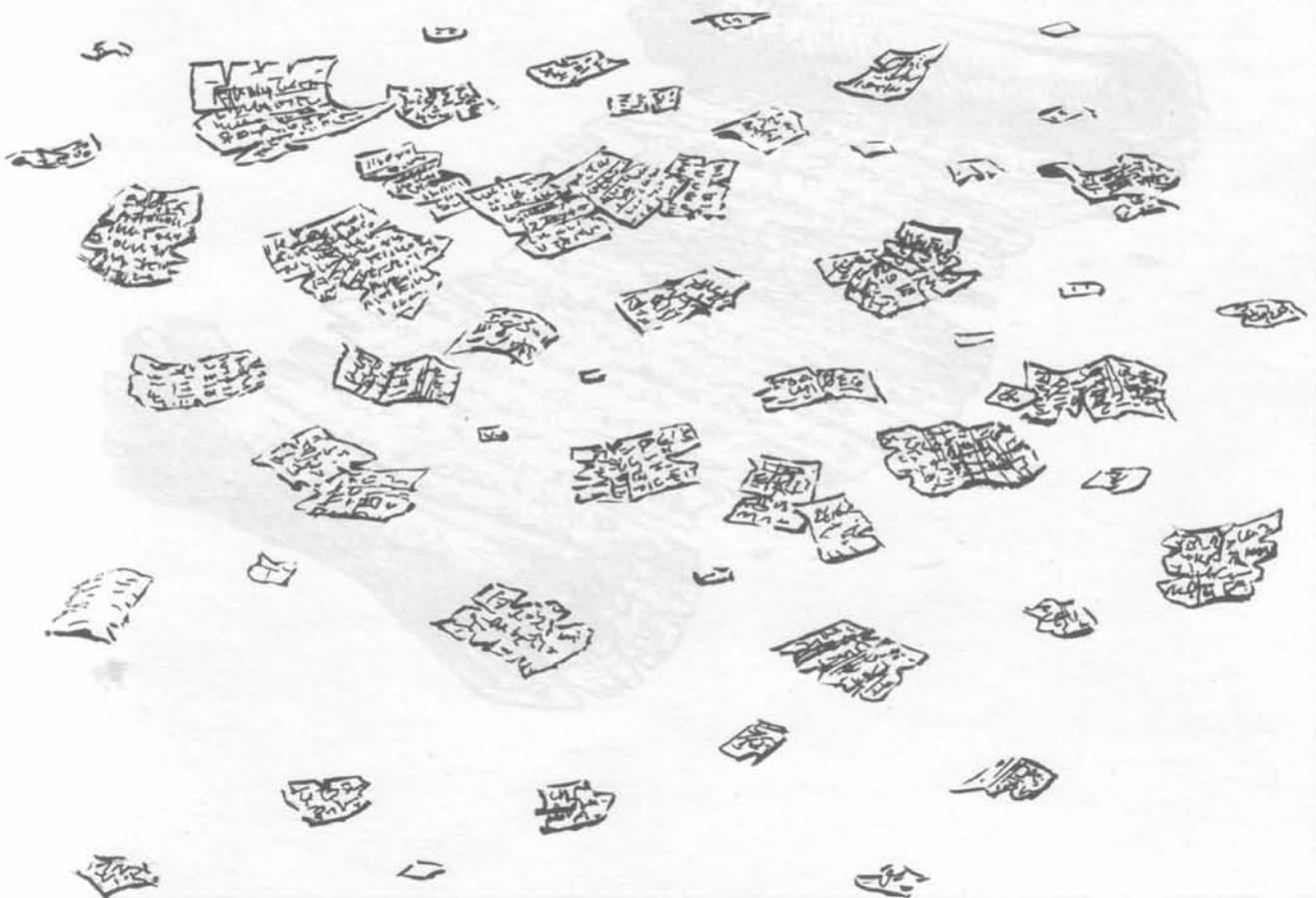
Viele hatten sich nach dem Aufruf gemeldet; viele wollten König Kasimir diesen wertvollen Dienst erweisen; viele waren bereit, für Ruhm und Ehre den weiten Weg auf sich zu nehmen, um eine gefährliche Aufgabe zu lösen. Aber ihr wart von allen Bewerbern schließlich übriggeblieben, denn euch hatte der König auserwählt.

Euer Auftrag lautet, das Pergament des Königs zu finden und an seinen Hof zurückzubringen.

Das Pergament, eröffnete euch der König bei der geheimen Unterweisung, sei ein wertvolles Schriftstück, auf dem die Ahnenlinie seiner Familie, die

schon seit Jahrhunderten über Nostria herrsche, verzeichnet sei. Der Familienstammbaum sozusagen, der von Generation zu Generation weitergereicht wurde und nicht weniger als seinen legitimen Anspruch auf den Thron Nostrias darstelle.

Und nun sei das Schlimmste eingetreten! Sein Bruder Wendolyn, der auf Burg Andergast über die gleichnamige Provinz herrsche, habe die Schriftrolle nicht wie vereinbart zurückgebracht, nachdem er zu Hause seinen Zweig in das Pergament habe eintragen lassen. Zwei Boten, im Abstand von einem Monat nach Andergast geschickt, seien ebenfalls nicht zu-

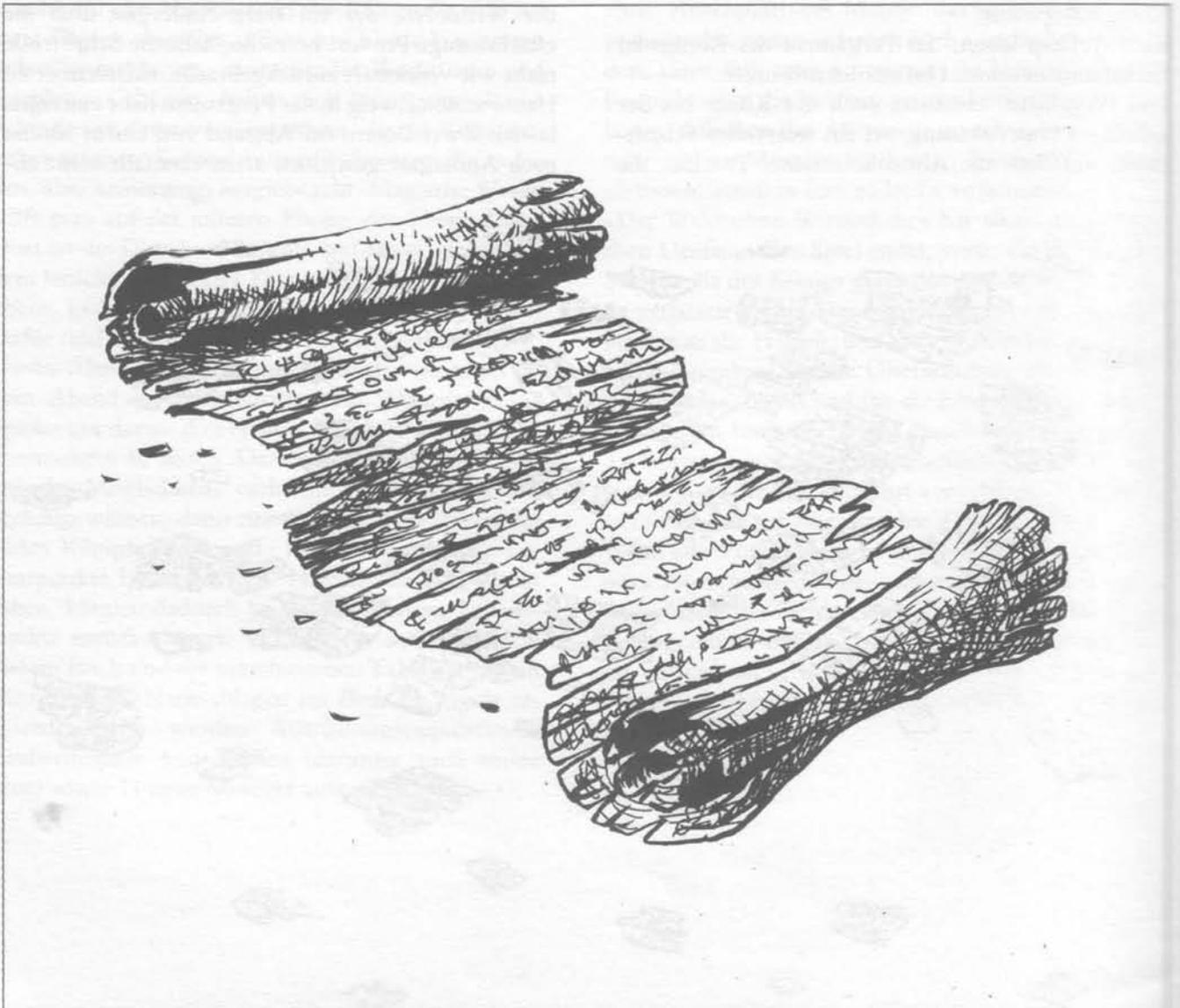


rückgekehrt. Aber nun dränge die Zeit, da sein ältester Sohn, der von ihm in nicht allzu ferner Zukunft den Thron erben würde, nächsten Monat heiraten wolle, und die Schriftrolle für das Zeremoniell von entscheidender Wichtigkeit sei.

Er könne zwar mit einem Heer nach Andergast ziehen, aber eigentlich gäbe es keinen Grund, Fürst Wendolyn gegenüber mißtrauisch zu sein. Schließlich mochte ja auch ein Unglück geschehen sein, und wenn er dann mit Waffengewalt die Herausgabe des Pergaments fordere, könne das zu schweren Mißstimmungen im Land führen. Nein, eine kleine Gruppe tapferer, talentierter Männer und Frauen sollte die Lage der Dinge erkunden, das Pergament

finden und an den Hof zurückbringen. Und in euch, fügte er dann noch hinzu, hätte er die richtigen Leute für dieses gewiß nicht ungefährliche Unternehmen gefunden.

Am nächsten Morgen maecht ihr euch auf nach Andergast. Um keine Aufmerksamkeit zu erregen, hatte euch der König weder Soldaten noch besondere Waffen mitgegeben. Ihr habt nur eure eigene Ausrüstung bei euch. Nicht weit von Burg Andergast übernachtet ihr ein letztes Mal. Morgen werdet ihr zur Burg aufbrechen, aber zwischen euch und der Burg liegt noch ein großer Wald, den die Einheimischen angstvoll den »Wald ohne Wiederkehr« nennen ...



Der Hintergrund für den Meister

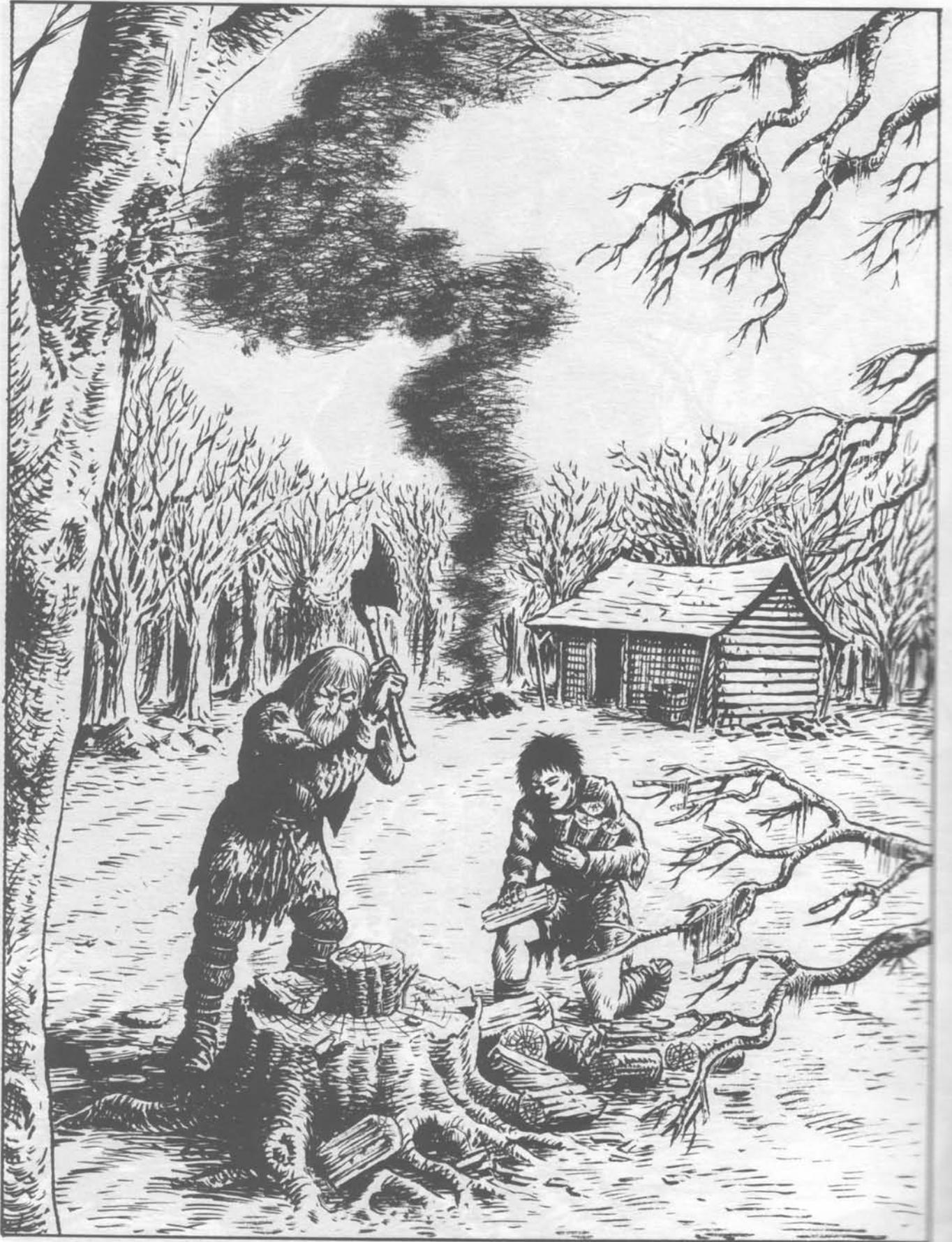
Wo früher Burg Andergast ihre stolzen Türme gen Himmel reckte, ist jetzt nur noch ein rauchgeschwärzter Steinhaufen zu sehen. Die Burg wurde überfallen und zerstört, Fürst Wendolyn und fast alle anderen Burgbewohner sind tot. Der Anstifter dieses heimtückischen Überfalls ist Murgol, ein Magier, der ehemals in Wendolyns Diensten stand, sich aber den Dunklen Mächten verschrieb. Mit dem Pergament des Königs in seinem Besitz, glaubt er nun die Macht in Nostris an sich reißen zu können. Murgol täuschte einen Überfall auf die Burg vor, aber in Wirklichkeit hatte er die Feinde Andergasts schon lange vorher in die Festung eingeschleust. Ein Heer

von Untoten, vom Magier der Nacht erweckt, überraschte die tapferen Verteidiger und brachte sie fast alle um. Ironischerweise waren Murgols Skelette, Mumien und Zombies die in der Familiengruft bestatteten Toten der früheren Herrscher Andergasts. Um unliebsame Besucher abzuschrecken, hat Murgol die Burg zerstören lassen und die Gegend um die Ruine verhext, in der es zu allem Überfluß auch noch von finsternen Gestalten wimmelt. Murgol hält sich auf der unteren, intakten Ebene auf, den Kellerräumen der ehemaligen Burg. Dort schmiedet er finstere Pläne, während in den Ruinen über ihm gefährliche Monster ihr Unwesen treiben . . .



BRYAN TALBOT '83





Im Wald ohne Wiederkehr

Nachdem ihr in einer verlassenen Mühle genächtigt habt, brecht ihr früh am nächsten Morgen wieder auf. Noch im Lauf des Vormittags wollt ihr die Burg erreichen.

Nach zwei Stunden strammen Marsches durch grüne Wiesen und kleine Gehölze erreicht ihr einen großen Wald. Obwohl die Sonne schon recht hoch am Himmel steht, macht der Wald einen furchterregenden Eindruck. Dichte Nebelschwaden ziehen über den Boden, und die Bäume fallen durch ihren knorrigen Wuchs auf. Der Weg vor euch ist steinig und führt

mitten in den unheimlichen Wald. Ein beklemmendes Gefühl überkommt euch. Ihr fühlt euch von tausend unsichtbaren Augen beobachtet. Trotzdem geht ihr ohne zu zögern weiter, bis das Grün des Waldes euch verschluckt hat. Ab und zu ertönt ein heiserer Vogelschrei, sonst herrscht seltsamerweise Totenstille. Nur die verkrüppelten Bäume scheinen Leben auszustrahlen. Mit etwas Phantasie kann man ihre knorrigen Stämme für Gestalten oder Gesichter halten . . .

1. Köhlerhütte

Ein paar hundert Meter westlich und abseits des Weges, der durch den Wald führt, hat sich ein Köhler auf einer kleinen Lichtung eine Hütte gebaut. Daneben rauchen drei Meiler, in denen er Holzkohle brennt. Die Hütte ist nicht besonders groß und macht von außen einen ärmlichen Eindruck. Wenn an die Tür geklopft wird, erscheint ein kräftiger Mann mit Vollbart, der eine schwere Axt trägt. Er stellt sich als Köhler vor, gibt auf weitere Fragen aber nur ausweichende Antworten. Plötzlich werden die Helden aufgefordert, ihre Waffen fallen zu lassen. Der Sohn des Köhlers ist unbemerkt aus einem Fenster an der Rückwand der Hütte gestiegen, hat sich hinter die Helden geschlichen und bedroht sie nun mit Pfeil und Bogen. Wenn die Helden der Aufforderung nicht nachkommen, schießt der Sohn des Köhlers einen Pfeil ab, der jedoch nicht trifft. Falls die Helden dann angreifen, kämpft der Köhler (MU 10, KL 9, CH 9, GE 11, KK 13, AT 10 – PA 8, RS 1, LE 30) mit seiner Axt (1 W + 4) und erhält we-

gen hoher Körperkraft einen Bonus von + 1 auf TP. Sein Sohn (MU 9, KL 8, CH 10, GE 12, KK 10, AT 10 – PA 8, RS 1, LE 20) läßt den Bogen fallen und wehrt sich mit einem Kurzsword (1 W + 2). Sind sowohl der Köhler als auch sein Sohn verwundet, ergeben sie sich und erzählen, sie hätten die Helden für Räuber gehalten, die seit einiger Zeit den Wald unsicher machen. Wenn es nicht zum Kampf kommt oder die Helden ihre Waffen zuvor fallen ließen, bemerken die Köhler ihren Irrtum und berichten den Helden:

1. daß im Wald eine Räuberbande haust und die Gegend unsicher macht,
2. daß über dem Wald ein Fluch liegt, seit die Burg zerstört wurde.

Die Barschaft des Köhlers ist in einer Schatulle unter seinem Bett versteckt und beträgt 18 Heller. Alle anderen Wertgegenstände wurden ihm schon von den Räufern genommen.

2. Räuberlager

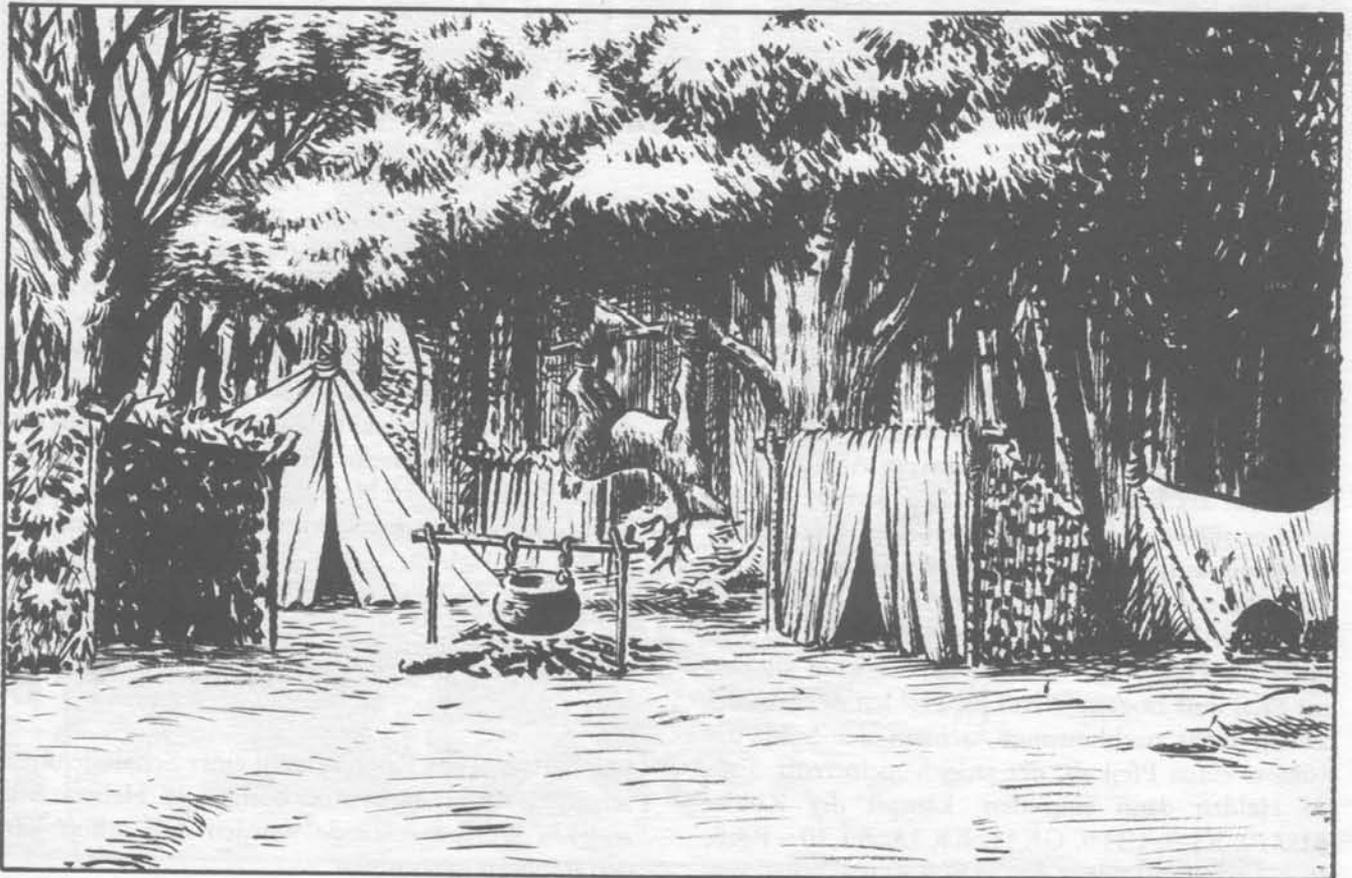
Auf einer größeren Lichtung im Wald, nordöstlich von der Köhlerhütte und nicht weit von einem Bach entfernt, stehen drei Zelte um eine Feuerstelle. An einem Baum dahinter hängen zwei ungerupfte Fasane und ein Reh, offenbar die Jagdbeute der hier Lagernden.

Wenn sich die Helden den Zelten nähern, ertönt ein schriller Pfiff, und zwei abgerissene Gestalten stürmen aus einem der Zelte. Sie tragen schmutzige, normale Kleidung und Schwerter. Ihre Werte sind: MU 9/10, KL 10/9, CH 8/8, GE 10/11, KK 12/11 AT 10/10, PA 8/8, RS je 1, LE je 25. Mit ihren Schwertern erzielen sie 1W + 4 TP, und nach 6 Kampfrunden erhalten sie von einem dritten Kumpan (MU 11, KL 10, CH 9, GE 11, KK 10, AT 10 –

PA 8, RS 1, LE 25) Unterstützung, der auf einem Baum Ausschau gehalten hatte. Dieser dritte Mann greift mit einem Säbel (1W + 3) und einem Wurfbeil (1W + 3) in den Kampf ein.

Wenn die Räuber zu unterliegen drohen, geben sie Fersengeld und versuchen im Wald unterzutauchen. Das gelingt bei 1–4 auf W 6, da sie die Gegend genau kennen.

Wird das Räuberlager genau durchsucht, haben die Helden die Chance, eine eisenbeschlagene Kiste mit Beutestücken zu finden. Allerdings muß dann die Feuerstelle aufgedigelt werden, denn genau darunter liegt der Schatz. Inhalt der Kiste, die mit Gewalt geöffnet werden muß (KK-Probe + 2 nötig): 25 Silbertaler und 8 Heller.





3. Eremitenhöhle

Nordöstlich von dem Räuberlager, mitten im Wald ohne Wiederkehr, erhebt sich ein steiler Felsen, der hoch über die Bäume hinausragt. Am Fuß seiner Südwestwand ist eine geräumige Höhle zu erkennen, deren Öffnung 3–4 m groß und teilweise mit Tierfellen zugehängt ist. In der Höhle stehen roh gezimmerte Möbel – ein Tisch aus Birkenstämmchen, zwei Holzschemel und eine Truhe aus Haselstecken. Im Hintergrund ist eine einfache Schlafstätte zu sehen: Auf einer dicken Laubschicht liegen mehrere Felle übereinander.

In dieser Höhle haust ein Eremit, eine wunderliche, weltfremde Gestalt mit wirrem Haar und langem Vollbart. Seine Kleidung ist an vielen Stellen geflickt. Er ist nicht bewaffnet, nur ein alter Dolch, ein Hammer und eine Sense könnte er als Waffen verwenden, und sie erzielen 1 W + 1, 1 W und 1 W + 2 Trefferpunkte.

Vor seiner Höhle hat er einen kleinen Garten angelegt, der ihn ernährt. Dort wachsen wilde Beeren, Kohl, Schwarzwurzeln, Schnittlauch und andere Kräuter und Gemüse.

Der Einsiedler ist freundlich. Er lädt die Helden zu einer Brennnesselsuppe in seine Höhle ein und erzählt ihnen (der Meister würfelt mit W 6 und stellt fest, was):

- 1–2 daß nachts ein großes Monster im Wald umgeht und Jagd auf Menschen macht,
- 3–4 daß der ganze Wald verhext sei, man den Wegen nicht trauen dürfe und der Bach bei Vollmond in die entgegengesetzte Richtung fließe,
- 5–6 daß häufig schreckliche Gestalten aus dem Sumpf steigen und den Wald heimsuchen.

Wertgegenstände besitzt der Eremit nicht. Nachdem die Helden wieder aufgebrochen sind und schon eine ansehnliche Wegstrecke zurückgelegt haben, muß einer von ihnen feststellen, daß ihn der Eremit bestohlen hat. Der Meister würfelt den Bestohlenen aus und würfelt dann noch einmal, um festzustellen, ob es eine Waffe (1–2 mit W 6) oder ein Ausrüstungsgegenstand (3–6 mit W 6) war. Was genau gestohlen wurde, bestimmt der Meister.

4. Die verhexten Weiden

Kurz vor dem Knüppeldamm, der über den trügerischen Sumpf führt, stehen zwei alte Weiden zu beiden Seiten des Weges. Am Sumpfrand wächst ein 10 m breiter Streifen Elefantengras, das mit seinen scharfen Halmen 1 W-2 Schadenspunkte verursacht, wenn man darauf tritt. Man kann das Elefantengras nur vermeiden, indem man auf dem Weg bleibt. Auf der rechten Weide sitzt trotz dieser Tageszeit eine große Eule, die aufflattert, wenn sich die Helden nähern. Sie greift mit MU 10, LE 5, RS 0, AT 12, PA 0, MK 3 an. Mit ihren Klauen und dem Schnabel kann sie 1 W-1 TP pro Kampfrunde austeilen. Wird sie verletzt, flattert sie entrüstet krächzend davon. Bleiben die Helden weiter auf dem Weg und

gehen zwischen den Weiden hindurch, schlagen diese plötzlich mit ihren Zweigen auf die Helden ein (zwei Weiden gleichzeitig). Jede Weide teilt auf diese Weise 1 W Trefferpunkte aus. Wer zwischen den Bäumen hindurch und auf den Knüppeldamm zur Ruine will, dem muß eine Geschicklichkeitsprobe gelingen. Wer sie nicht schafft, muß es erneut versuchen. Pro Versuch dürfen die Weiden einmal zuschlagen, allerdings dürfen 2 Helden gleichzeitig den Versuch wagen. Eine gelungene Parade hebt die Trefferwirkung der Zweige auf, aber es hat keinen Sinn, mit normalen Waffen gegen die verhexten Bäume zu kämpfen.

5. Das Monster im Sumpf

Ein etwa 200 m langer und 2 m breiter Knüppeldamm führt über den Sumpf und verbindet den Wald ohne Wiederkehr mit der Burg, die jetzt nur noch eine Ruine ist. Wenn die Helden die Hälfte des Weges zur Ruine zurückgelegt haben, taucht aus dem braunen Schlick ein widerwärtiges Sumpfmonster auf. Es handelt sich um ein grünbraunes, humanoides Monstrum mit Klauen und Schwimmhäuten, einem großen Maul mit entsetzlichen Reißzähnen und einer dicken gummiartigen Haut voller Pusteln. Trotz seiner Größe scheint das Monster geradezu über den Sumpf zu schweben. Blitzschnell nähert es sich den Helden und fällt über sie her, ehe sie flüchten können. Es hat 2 Attacken pro Kampfrunde und verursacht 1 W + 6 Trefferpunkte mit seinen Zähnen

und 1 W + 4 mit den Klauen. Gegen Waffen und Zaubersprüche scheint es gefeit, denn es nimmt trotz größter Anstrengungen der Helden keinen Schaden.

In Wirklichkeit handelt es sich bei dem Monster um eine magische Halluzination. Es existiert überhaupt nicht, sondern ist lediglich eine von einem Magier heraufbeschworene Erscheinung, die ungebetene Besucher fernhalten soll. Wird die Halluzination mit der Hand berührt (nicht etwa mit einer Waffe), verschwindet sie sofort. Alle Verletzungen der Helden existieren nur in deren Einbildung, und wenn das Monster verschwunden ist, wachen auch alle »Getöteten« wieder auf.

DIE RUINE

Zufallsbegegnungen

Immer wenn die Helden auf der Ebene 1 der Ruine die zerstörten oder unversehrt gebliebenen Gebäudeteile verlassen und auf den Burghof gehen, kann es zu einer Zufallsbegegnung kommen. Für jede Spielrunde, die sich die Helden im Burghof aufhalten, würfelt der Meister mit W 6, um zu ermitteln, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Bei einer 1 ist dies tatsächlich der Fall. Dann würfelt er noch einmal mit W 6 und stellt fest, welche Monster den Helden

begegnen, und ein weiteres Mal, um die Anzahl der Monster festzulegen.

Tabelle Zufallsbegegnungen

Würfel	Monster
1-2	2-12 Ratten
3-4	1-6 Wölfe
5-6	1-3 Räuber (MU 10/11/9, alle AT: 10; PA: 8 alle RS 1, alle 1 W + 3 TP, alle LE 25)

Raumbeschreibungen

Der Meister liest vor:

Wenn ihr den Knüppeldamm ganz überquert habt, ragt vor euch die düster wirkende Ruine auf. Sie erhebt sich auf festem Boden, macht aber einen sehr verfallenen Eindruck. Von dem großen Torturm außerhalb der Mauern und den drei Wachtürmen an der Nord-, West- und Ostmauer stehen nur noch die unteren Stockwerke. Die Mauer ist zwar zum größten Teil erhalten, doch an vielen Stellen rauchge-

schwärzt und im Osten und im Westen auf mehreren Metern Länge zusammengebrochen. Im Süden vor der Mauer, ganz besonders in der Nähe des Torturms, ist das Gelände mit Trümmern und Steinen übersät. Vor euch seht ihr die Mauern des Torhauses, das den Eingang zur Burg schützte. Die Gesamtanlage ist etwa 100 m lang und 70 m breit.

RUINE: Ebene 1

Raum 1: TORHAUS

Allgemeine Informationen

Das Torhaus mißt von Westen nach Osten 12 m, von Norden nach Süden 8 m, und ist eigentlich nur ein von Mauern umgebener Platz, hat also kein Dach mehr. Die noch gut erhaltenen Mauern sind 2 m

breit und 4 m hoch, auf ihnen verläuft ein Wehrgang, auf dem früher Wachen patrouillierten. Der südliche Zugang führt durch einen 4 m breiten Torbogen, durch den die Helden gerade gekommen sind.



Spezielle Informationen

In der Mitte der Nordseite des Torhauses wölbt sich wie im Süden ein 4 m breiter Torbogen. Dies ist der eigentliche Zugang zur ehemaligen Burg. Im Unterschied zu seinem südlichen Gegenstück versperrt ein schweres eisernes Fallgitter hier den Durchgang. In der östlichen Mauer ist eine Holztür mit rostigen Eisenbeschlägen zu sehen. Die Wände des Torhauses sind kahl, bis auf je eine Schießscharte zu beiden Seiten der Holztür. Der gepflasterte Boden des Torhauses ist teilweise mit Schutt und kleineren Steinbrocken bedeckt. Das Torhaus scheint leer und seit einiger Zeit nicht mehr betreten worden zu sein.

Meisterinformationen

Das eiserne Fallgitter ist zu schwer, um es anzuheben. Ein Öffnungsmechanismus ist nicht zu finden. Das Gitter diente in früheren Zeiten als Hauptsicherung der Burg und ist nur durch einen Hebel im Torturm (2) zu öffnen. Allerdings ist die Tür in der Westmauer, die dahin führt, auch nicht einfach zu öffnen, da die Scharniere festgerostet sind und überdies gerade hier eine Menge Schutt liegt, Überreste der oberen Stockwerke des Torturms. Wird der Schutt vor der Tür weggeräumt, kann sie langsam aufgezogen werden, falls es zwei der Helden gelingt, eine Kraftprobe zu bestehen. Hinter der Tür gibt es einen Durchgang durch die Mauer, ebenfalls nicht überdacht, der zu einer weiteren Tür in 2 m Entfernung führt. Diese Tür ist auch nicht einfacher zu öffnen als die erste, obwohl sie nicht durch Schutt blockiert ist. In der Tat ist wieder eine Kraftprobe notwendig, allerdings genügt es hier, daß *einem* der Helden die Probe gelingt, da sich diese Tür nach innen öffnet und er so sein Körpergewicht mit einsetzen kann. Wenn die Probe mißlingt, muß der Held einen Punkt von seiner LE abziehen – er hat sich die Schulter geprellt.

Raum 2: TORTURM

Allgemeine Informationen

Der Torturm ist ein runder Raum mit 12 m Durchmesser. Teile des Daches und der oberen Geschosse sind eingestürzt und bedecken den Boden mit Schutt. Nach Aufstemmen der Tür hören die Abenteurer lautes Geflatter und schrilles Gekreisch.

Spezielle Informationen

Vom Dach des Turmes stürzen sich Vampirfledermäuse auf die Helden. Der erste Held, der durch die

Tür kommt, wird von dem Angriff überrascht und muß eine Attacke hinnehmen, ohne parieren zu können.

Meisterinformationen

Anzahl der Vampirfledermäuse: 1W + 2 (auswürfeln)

Die Werte der Fledermäuse:

Mut:	10	Attacke:	7
Lebensenergie:	5	Parade:	0
Rüstungsschutz:	0	Schadenspunkte:	2
Monsterklasse: 3			

Gelingt es den Helden, mindestens die Hälfte der Fledermäuse zu besiegen, ergreifen die anderen die Flucht durch das offene Dach. Nach kurzer Suche ist unterhalb eines kleineren Schutthaufens im Nordosten des Raumes ein steinerner Hebel zu sehen. Es handelt sich um den Öffnungsmechanismus des Fallgitters. Allerdings gelingt es den Helden nicht auf Anhieb, ihn hinunterzudrücken. Auch eine Kraftprobe führt hier zu keinem Erfolg. Der Grund für diese Schwierigkeiten wird erst nach genauerer Untersuchung des Hebels erkennbar. Es handelt sich um einen an der Basis des Hebels befindlichen Sicherungsmechanismus, der jedoch so verschmutzt und verwittert ist, daß sein Funktionieren nicht mehr erkennbar ist. Daher ist jetzt eine Geschicklichkeitsprobe + 1 erforderlich. Nach dem Gelingen dieser Probe öffnet sich das Fallgitter unter großem Getöse, und einem weiteren Vordringen der Helden in die Burg steht nun endlich nichts mehr im Wege.

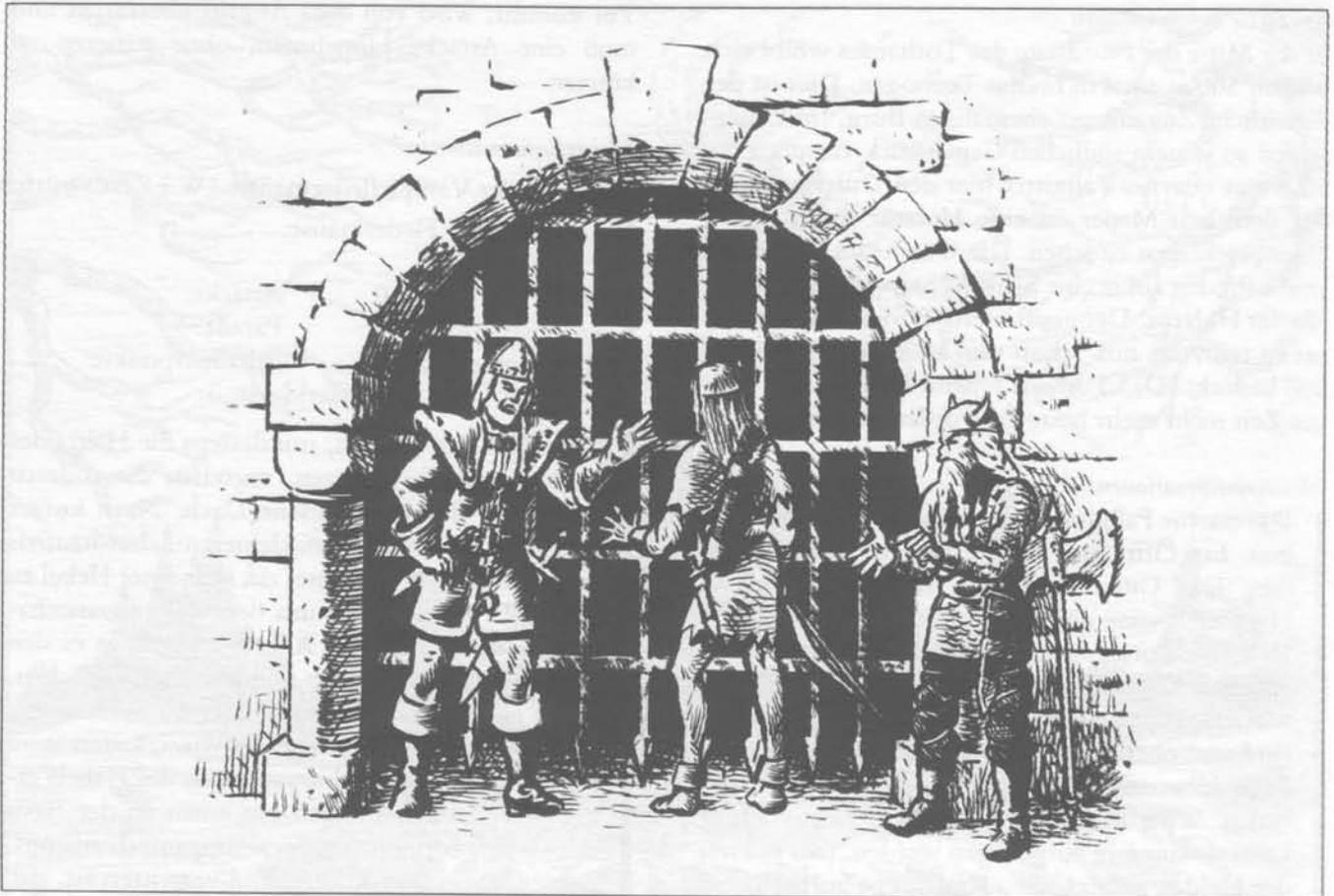
Raum 3: WACHKASERNE

Allgemeine Informationen

Die Wachkaserne ist ein von Norden nach Süden 12 m langer, und von Westen nach Osten 10 m breiter Raum. Von der in der südöstlichen Ecke gelegenen Eingangstür sind mehrere Schränke an der Ostwand und eine Reihe Betten an der Westwand und in der Mitte des Raumes zu erkennen. Betreten die Helden den Raum durch eine der beiden Türen, sind drei finstere Gestalten zu sehen, die momentan damit beschäftigt sind, zwei Betten in der Südwestecke des Raumes zu durchwühlen.

Spezielle Informationen

Die Gestalten zeichnen sich durch verwaahloste Kleidung und wilden Haar- und Bartwuchs aus. Der



nicht gerade anheimelnde Eindruck wird durch ihre Bewaffnung – Säbel, Krummschwert, Wurfbeil und je einen Dolch – verstärkt. Durch das Eindringen der Helden aufgeschreckt, wenden sich die drei Gestalten der betreffenden Tür zu und ziehen ihre Waffen.

Meisterinformationen

Es handelt sich um drei Räuber, die kurz vor den Helden in die Burg eingedrungen sind und von ihnen beim Durchsuchen der Kaserne gestört wurden. Da sie bisher noch keine Beute gemacht haben, sind sie entsprechend schlechter Laune. Sie denken nicht im Traum daran, die Schätze der Burg, von deren Vorhandensein sie noch immer überzeugt sind, mit irgend jemandem zu teilen – und schon gar nicht mit irgendwelchen hergelauenen Helden. Wenn die Helden den Raum durch die südöstliche Tür betreten haben, halten sich die Banditen nicht lange mit Vorreden auf, sondern greifen sofort an. Falls die Helden in dieser Situation unglücklicherweise ihre Waffen nicht zur Hand haben sollten, können sie in der ersten Kampfrunde weder attackieren noch parieren. Bei

einem Erscheinen der Helden durch die östliche Tür halten sich die Banditen zunächst noch zurück, verlangen aber in brüskem Ton Auskunft über Herkunft und Vorhaben der Helden. Sollten sie zu ihren Waffen greifen, betrachten die Räuber das als Kampfansage und greifen sofort an.

Die Werte der Räuber:

Mut:	12/11/11	Lebens-	
Klugheit:	10/9/8	energie:	je 20
Charisma:	11/9/9	Rüstungs-	
Geschicklich-		schutz:	2/1/1
keit:	13/11/12	Attacke:	11/10/10
Körperkraft:	14/10/11	Parade:	8/8/8
		Monsterklasse:	15/10/10

Es handelt sich dabei um einen Anführer (zuerst genannt, Bonus von + 2 auf Trefferpunkte wegen hoher KK) und zwei Gefolgsleute. Sollte sich nach Verlauf der ersten Kampfunde erweisen, daß die Räuber mit einer Niederlage rechnen müssen, versuchen sie, durch die freie Tür zu flüchten. Nach Belieben des Meisters können die



Räuber im Verlauf des Abenteuers bei dem Versuch, die Helden unschädlich zu machen, erneut in Erscheinung treten.

Bei einer Durchsuchung der Schränke findet sich außer alten, mottenzerfressenen Kleidungsstücken, verschlissenen Stiefeln und einer Unmenge Staub auch in einem der Schränke ein kleines Leinensäckchen mit 3 Silbertalern und 50 Hellern.

Raum 4: QUARTIER DES WACHHAUPTMANNES

Allgemeine Informationen

Der Raum ist von Westen nach Osten 8 m lang und von Norden nach Süden 6 m breit. Darin stehen ein Schrank, ein Bett, ein Schreibtisch und ein Hocker. Die gesamte Einrichtung ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt, und der Putz an den Wänden ist abgebröckelt.

Spezielle Informationen

Bei einer näheren Betrachtung des Bettes ist festzustellen, daß Gestell wie Bettzeug stark angefressen wirken. Auch findet sich in der Wand links neben

dem Eingang ein aufgrund der starken Verschmutzung des Raumes zunächst nur schwer erkennbares Loch, das, wäre es nicht so groß, von Ratten hätte gegraben sein können. Eine flüchtige Durchsuchung des Raumes fördert nichts Besonderes zutage, allerdings ist die Schublade des Schreibtisches verschlossen.

Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich um das ehemalige Wohnquartier des Wachhauptmanns, den zusammen mit den anderen Bewohnern der Burg schon vor langer Zeit sein Schicksal ereilte. Das Wenige, was er an Wertgegenständen besaß, pflegte er in der Schublade seines Schreibtisches aufzubewahren. Den Schlüssel dazu trug er gewöhnlich an einer Kette um seinen Hals, und augenscheinlich nahm er ihn auch mit in sein Grab, denn er ist nicht zu finden. Falls die Helden an die hier verborgenen Gegenstände gelangen wollen, müssen sie demnach entweder die Schublade oder das Schloß aufbrechen. Ein Versuch, die Schublade aufzubrechen, geht nur mit Hilfe einer metallenen Waffe und erfordert eine Kraftprobe + 1.

Aufgrund der stabilen Bauweise des Schreibtisches besteht allerdings die Gefahr, daß die Waffe zerbricht. Ein Versuch, das Schloß aufzubrechen, ist nur mit entsprechendem Werkzeug möglich (Dolch). Hier ist eine Geschicklichkeitsprobe notwendig.

Die Schublade enthält ein Ledersäckchen mit Silbertalern (2 W), ein sorgfältig gearbeitetes und reich verziertes Silberfläschchen sowie einen großen golden glitzernden Schlüssel. Eine genauere Betrachtung des Schlüssels fördert aber starke Abnutzungserscheinungen zutage, die deutlich machen, daß es sich nur um eine dünne Vergoldung handelt. Ein zu diesem Schlüssel passendes Schloß gibt es in diesem Raum nicht. Das Fläschchen enthält einen magischen Heiltrank, der für zwei Anwendungen reicht. Der Heiltrank bringt zweimal höchstens 6 Lebenspunkte zurück.

Raum 5: QUARTIER DES WILDHÜTERS

Allgemeine Informationen

Der Raum ist von Westen nach Osten 8 m breit und 6 m tief. Er enthält ein Bett, Tisch und Hocker und eine schwere Eichtruhe in der nordwestlichen Ecke. Über der Truhe sind mehrere Wandhaken. An einem davon hängt ein zerfledderter Umhang.

Spezielle Informationen

Auch hier finden sich deutliche Spuren von Rattenbefall, allerdings keine Ratten. Unter dem Bett steht ein Paar halberfressene Lederstiefel. Die Truhe ist, wie nicht anders zu erwarten war, verschlossen. Das Schloß fällt durch seine ungewöhnliche Größe auf.

Meisterinformationen

Die Helden sind im ehemaligen Quartier des Wildhüters. Auch dieser brave Mann pflegte seine Habseligkeiten unter Verschuß zu halten, und zwar in der Truhe, die deshalb ein so großes Schloß hat, weil er den speziell geformten Griff seines Dolches als Schlüssel benutzte. Gegen einen Versuch der Helden, mit dem in Raum 4 gefundenen Schlüssel die Truhe öffnen zu wollen, ist nichts einzuwenden, er führt allerdings zu keinem Erfolg. Auch hier werden die Helden zu brutaler Gewalt greifen müssen. Die Truhe läßt sich nur mit einem metallenen Werkzeug und einer Kraftprobe + 1 öffnen. Sie enthält neben ein paar Kleidungsstücken aus Leder und vielen Jagdtrophäen einen fest zugeschnürten Wildlederbeutel. Der komplizierte Knoten erfordert eine Geschicklich-

keitsprobe + 1. Im Innern des Beutels liegen Heller (3 W) und ein verziertes Glasfläschchen mit Heiltrank. Sollten die Helden den Beutel mit Hilfe eines Messers, eines Dolches oder gar eines noch größeren Werkzeuges aufzuschlitzen versuchen, laufen sie Gefahr, das Fläschchen zu zerbrechen (Geschicklichkeitsprobe + 4). Der Heiltrank bringt höchstens 10 Lebenspunkte zurück.

Raum 6: STALLUNGEN

Allgemeine Informationen

Die Helden stehen vor einer 4 m breiten, wuchtigen Gittertür. Das Metall des Gitters wirkt angerostet, und hinter dem Gitter sind nur undeutliche Schatten erkennbar.

Spezielle Informationen

Die Tür läßt sich verhältnismäßig leicht öffnen, quietscht dabei aber ganz erbärmlich. Hinter der Tür liegt ein von Westen nach Osten 14 m langer und 10–12 m breiter Raum. Die Nordwand des Raumes ist nach außen gewölbt. Mehrere Fensteröffnungen sind mit Holzläden verschlossen. Dadurch fällt kaum Licht in das Innere, und Helden, die keine Fackel entzünden, sind kaum in der Lage, etwas zu erkennen. Aus der Tiefe des Raumes dringt ein unheimliches Schaben an das Ohr der Helden.

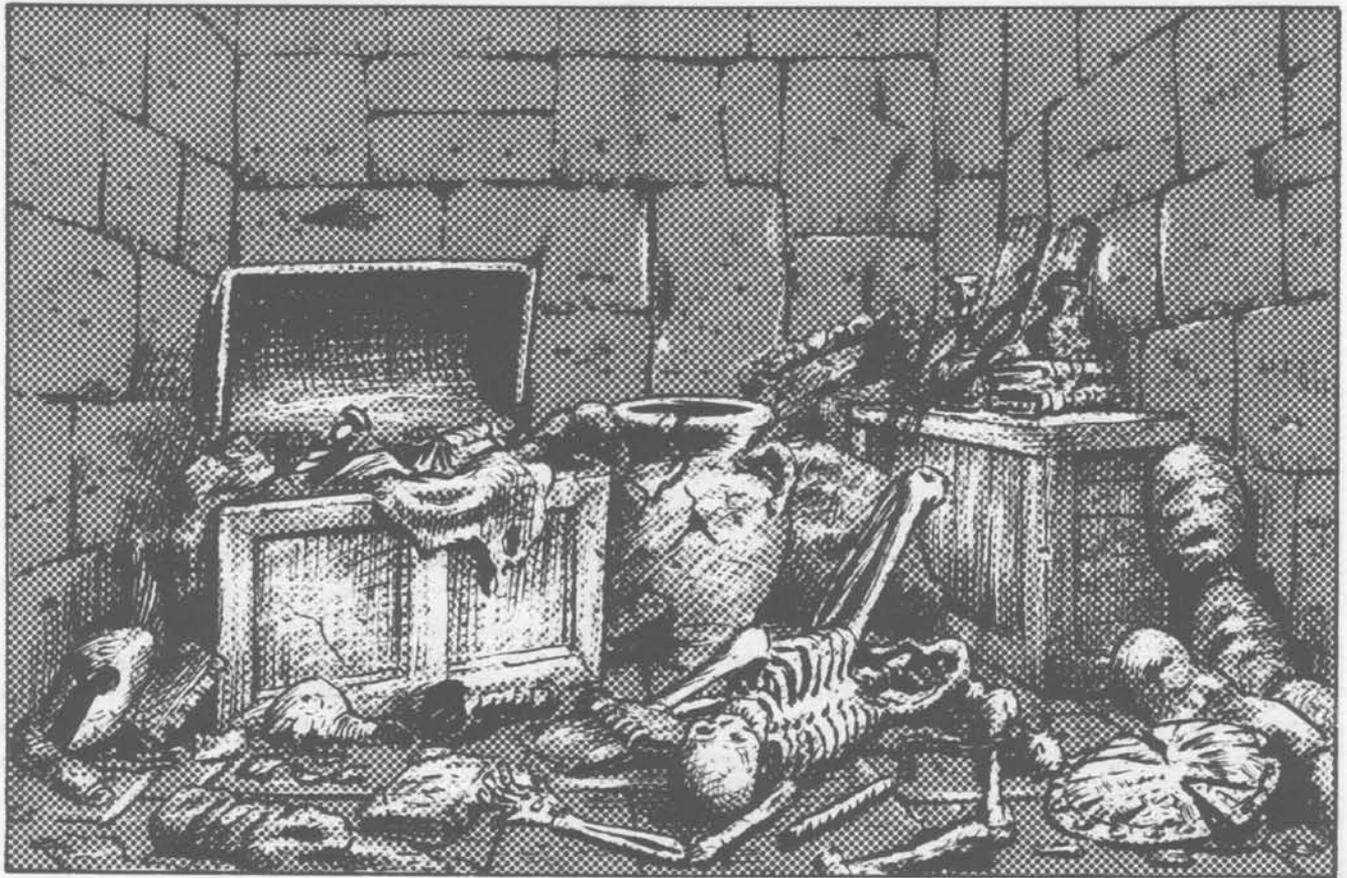
Meisterinformationen

Die Helden befinden sich in den ehemaligen Stallungen der Burg. Von den Nutz- und Reittieren der Bewohner hat keines überlebt, die Stallungen sind jedoch nicht ohne Leben. Eine Gruftassel hat sich vor einigen Monaten hier eingemischt. Was an Tieren zu jener Zeit noch lebte, ist ihr im Laufe der folgenden Wochen zum Opfer gefallen.

Die Werte der Gruftasseln:

Mut:	9	Angriff:	11
Lebensenergie:	30	Parade:	5
Rüstungsschutz:	2	Trefferpunkte:	1 W + 3
		Monsterklasse:	13

Sollte es den Helden nicht gelingen, den Raum zu erleuchten, hat die Gruftassel, die sich hauptsächlich am Geruch orientiert, in jeder Runde die Initiative. Außerdem wird in dieser Situation der Angriffswert der Helden um 1 gesenkt, da sie nur undeutlich erkennen, wogegen sie kämpfen. Sollte es den Helden gelingen, die Gruftassel zu er-



schlagen, steht einem Öffnen der Fensterläden und einer genaueren Untersuchung des Raums nichts mehr im Weg. Außer Stroh, Kot und verschiedenen Tierknochen ist jedoch zunächst nichts zu sehen. Bei einer sorgfältigen Untersuchung der gewölbten Nordwand findet sich jedoch ungefähr in der Mitte der Wölbung eine Falltür im Boden. Auch nach sorgfältiger Säuberung des Bodens läßt sich jedoch kein Öffnungsmechanismus entdecken. Die Geheimtür kann nur von der anderen Seite geöffnet werden.

Raum 7: FESTHALLE

Allgemeine Informationen

Durch eine Doppeltür im Süden gelangen die Helden in einen von Norden nach Süden 28 m langen und von Westen nach Osten 16 m breiten Saal. Auf dem Boden liegende Trümmer und das klaffende Loch in der Decke lassen vermuten, daß sich über diesem Raum früher mindestens ein weiteres Geschöß befunden haben muß. Am nördlichen Ende des Saales ist eine weitere Doppeltür sichtbar, und an der Ostwand gibt es drei normale Holztüren. In der Südost-

ecke der Halle ist ein offener Durchgang (2 m breit) zu sehen.

Spezielle Informationen

Die einstige Pracht dieses Saales, wie man an den großen Bannern und den an den Wänden gekreuzten Waffen sehen kann, hat stark gelitten. Die als Dekoration dienenden Rüstungen sind umgestürzt, Waffen von den Wänden gefallen und die Banner zerrissen und verstaubt. Auf der gewaltigen Tafel in der Mitte des Raumes stehen noch die teilweise zerbrochenen Überbleibsel einer festlichen Mahlzeit (Geschirr, Gläser und Besteck).

Meisterinformationen

Eine genauere Untersuchung des Saales führt zur Entdeckung eines offenen Durchgangs hinter einem großen Banner in der südwestlichen Ecke des Saales. Dieser Durchgang führt in Raum 8. Die Tafel zeigt den bereits bekannten starken Nagetierfraß, und hier findet sich auch zum erstenmal ein greifbarer Hinweis auf die Art der Schädlinge: nämlich Kot. Seine Form weist wieder auf Ratten hin, nur seine Größe ist ungewöhnlich. Wenn die

Helden über die Mitte des Raumes hinaus vorgezogen sind, fällt ihnen ein Funkeln inmitten der Trümmer in der Nordostecke des Raumes auf. Eine nähere Untersuchung fördert ein kunstvoll verziertes und mit Halbedelsteinen besetztes silbernes Etui zutage, in dem ein silberner Federkiel und ein kleines silbernes Tintenfläschchen sind. Durch das Entfernen des Etuis wird der Schutt in Bewegung gebracht und legt in einer entfernten Ecke ein Stück hellbraunes Leder frei. Dieses Leder erweist sich nach Freilegen als Einband eines Tagebuchs. Das Papier hat stark gelitten und weist mehrere Einträge in einer zierlichen weiblichen Handschrift auf, die zu einem Großteil von keinem Interesse für die Helden sind. Erst gegen Ende der Eintragungen beginnt die Sache interessant zu werden. »Draußen vor der Mauer«, steht da geschrieben, »ist ein schreckliches Geheule zu vernehmen. Tausend Geister und Dämonen müssen los sein, und es klingt so, als führe sie der Teufel selber an. Die Männer rennen in panischer Angst durcheinander, und nur noch wenige Bewaffnete sind oben auf den Zinnen.« Dann folgen Worte, die wenig Sinn ergeben. Aber die letzte Eintragung scheint sich wieder auf den Überfall zu beziehen: »Vater steht im Burghof und führt die letzten Getreuen. Um ihn herum stehen Gestalten, wie ich sie noch nie gesehen habe. Wenn der Allmächtige nicht selbst eingreift, sind wir verloren ...«

Der Gang im Südosten führt 12 m nach Osten, knickt dann nach Norden ab. In der Nordwand befindet sich nach 4 m eine Tür.

Raum 8: RAUM FÜR WACHTPOSTEN

Allgemeine Informationen

Durch den offenen Durchgang gelangen die Helden in eine quadratische, 4 × 4 m messende Kammer. In der Kammer sitzt ein über und über behaartes menschenähnliches Monster auf einem groben Holzschemel.

Spezielle Informationen

Das Monster zeichnet sich zusätzlich zu seiner Behaarung durch hundeähnliche Gesichtszüge und gewaltige Reißzähne aus. Es trägt weder Kleidung noch Waffen, doch seine Hände haben scharfe Krallen.

Meisterinformationen

Es handelt sich um einen Werwolf, der sich beim Näherkommen der Helden in diese Kammer zu-

rückgezogen hat. Zu der Zeit, als die Ruine noch ihre ursprünglichen Bewohner beherbergte, diente die Kammer als Posten eines Wachsoldaten bei Gastgelagen oder Empfängen. Die Wache hatte die Aufgabe, Handgreiflichkeiten zu verhindern, sollte sich jedoch hinter dem Banner verbergen, um die festliche Stimmung nicht zu stören. Da der Werwolf sich in diesem kleinen Raum in die Enge getrieben fühlt, greift er die Helden bei deren Erscheinen sofort an. Der Werwolf hat folgende Werte: MU 12, LE 35, RS 2, AT 9 – PA 8, TP 1W + 3, MK 16. Ein Werwolf kann nur durch silberne oder magische Waffen verwundet werden. Eigentlich nimmt er seine tierische Gestalt nur bei Vollmond an, aber dieses Exemplar steht unter Morguls Zauberbann und kann sich nicht mehr in einen Menschen rückverwandeln. Gelingt es dem Werwolf, die Helden in den Saal zurückzudrängen und die Kammer zu verlassen, versucht er, durch den Gang in der Südostecke des Saals zu fliehen. Von dort aus verläßt er durch die Tür das Innere der Burg. Nach Belieben des Meisters kann auch der Werwolf im weiteren Verlauf dieses Abenteuers erneut auftauchen, diesmal mit drei normalen Wölfen im Gefolge. Unter dem Hocker, auf dem der Werwolf saß, steht eine kleine Holztruhe, die ein bronzenes Fläschchen mit Waffenbalsam enthält.

Raum 9: RAUM FÜR BEDIENSTETE

Allgemeine Informationen

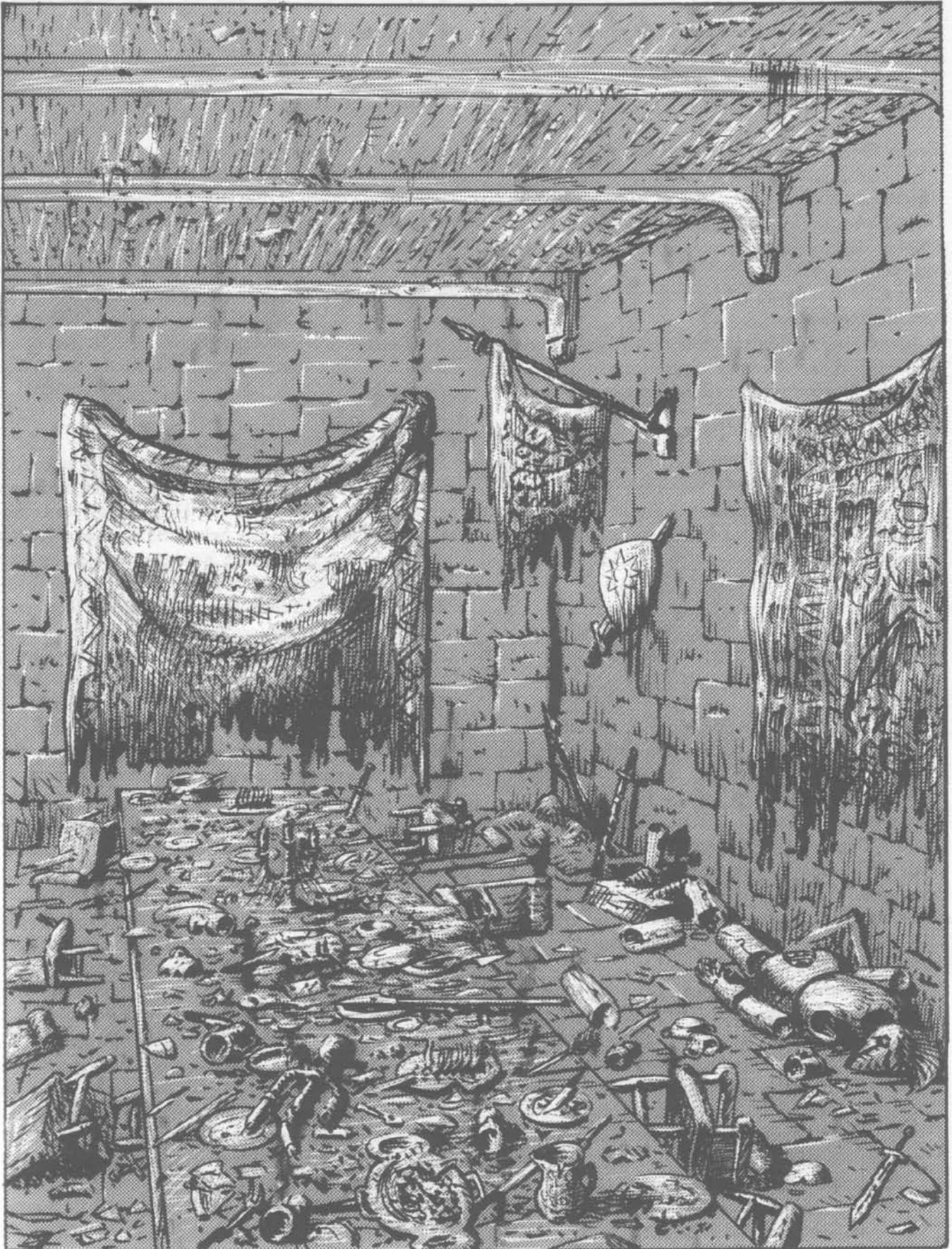
Diese Kammer im Nordosten der Festhalle hat die Abmessungen von 4 × 4 m im Quadrat. Sie enthält ein Bett und eine kleine Truhe.

Spezielle Informationen

Die Truhe ist erfreulicherweise nicht verschlossen. Es liegen mehrere Kleidungsstücke darin (Wams, Stiefel, Hosen) sowie eine kleine Holztafel.

Meisterinformationen

Die Kammer diente einem der Diener des Haushalts als Quartier. Der Alchimist der Burg, dem es aufgrund seiner versteckt liegenden Räume gelang, längere Zeit auszuhalten, als Murgols Schergen die Burg überfielen, und der die feindlichen Besetzer der Burg belauschen konnte, schrieb kurz vor seiner Ergreifung auf der Holztafel einen Hinweis nieder, wo Murgol die Schriftrolle des Königs versteckt hat:



»Die Ahnentafel zu erlangen, mußst du den Herrn des Bösen fangen und dann in deine Hände bringen, Symbol der Macht mit güldnen Schwingen.«

Raum 10: RAUM FÜR BEDIENSTETE

Allgemeine Informationen

Diese Kammer liegt südlich von Raum 9 und mißt 4 × 4 m im Quadrat. Sie entspricht in ihrer Ausstattung dem Raum 9.

Spezielle Informationen

Während Raum 9 einigermaßen gut erhalten war, ist die Decke dieses Raumes eingestürzt und hat das kärgliche Mobiliar unter sich begraben.

Meisterinformationen

Hier ist für die Helden nichts zu holen. Das braucht sie aber nicht daran zu hindern, den Schutt zu durchsuchen. Sie als Meister sollten ihnen aber keinen Mut machen, weiterzusuchen, wenn sie nach ersten Versuchen nichts finden.

Raum 11: RAUM FÜR BEDIENSTETE

Allgemeine Informationen

Diese Kammer (4 × 4 m groß, südlich von Raum 10) entspricht in Größe und Einrichtung den Räumen 9 und 10.

Spezielle Informationen

Diese Kammer ist wie Raum 9 in verhältnismäßig guter Verfassung für eine Ruine. Die Einrichtung ist zwar ebenfalls durch Rattenfraß stark beschädigt, aber noch einigermaßen zu gebrauchen.

Meisterinformationen

Das Aussehen des Mobiliars trügt. In Wirklichkeit haben die Ratten das Bett beinahe vollständig zerfressen: Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, sich hier niederzulassen – auch nur zum Sitzen –, bricht das Bett unter ihm zusammen und eine dicke Staubwolke raubt allen in diesem Raum anwesenden Helden zeitweilig die Sicht und führt zu Hustenanfällen. Sollten etwaige Angreifer (Räuber oder Werwolf) diesen Augenblick ausnutzen, haben die Helden in der ersten Kampfunde keine Gelegenheit zur Parade. Die Truhe enthält außer den üblichen Kleidungsstücken (Wams,

Hose, Stiefel) einen Leinenbeutel mit 2 W 6 + 50 Hellern.

Raum 12: KÜCHE

Allgemeine Informationen

Durch eine Doppeltür in der Nordseite der Festhalle und einen kurzen (2 m) Gang gelangen die Helden in einen von Westen nach Osten 16 m langen und von Norden nach Süden 10 m breiten Raum, dessen Decke an der Nordseite eingestürzt ist und den Zugang zu etwa einem Drittel des Raumes versperrt. In der Ostwand des Raumes gibt es eine Holztür mit stark angelaufenen Kupferbeschlägen. In der Nähe der Tür ist eine runde gemauerte Öffnung im Boden zu sehen.

Spezielle Informationen

Die Öffnung im Boden des Raumes führt zu einem Schacht, dessen Boden in der Dunkelheit nicht zu erkennen ist. In etwa 3–4 m Tiefe dringt ein Lichtschein in das Innere des Schachts. Auf dem Boden des Raumes liegen allerlei Küchenutensilien herum: kupferne und eiserne Kochtöpfe verschiedener Größen, Holzlöffel, Teller, eine Reihe großer Messer – sämtlich schartig und/oder verrostet – und ein langer Bratspieß. Im westlichen Teil des Raumes sind mehrere hölzerne Regale zu sehen, die jedoch alle beim Einsturz der Decke zerbrochen sind und ihren Inhalt über diesen gesamten Teil des Raumes verstreut haben. Wenn sie sich der Nordseite des Raumes nähern, dringt den Helden ein stechender Geruch in die Nase. Wenn sie nach der Ursache dieses Gestanks suchen, entdecken sie mehrere dunkle Löcher im Schutt, der die Nordwand des Raumes zudeckt.

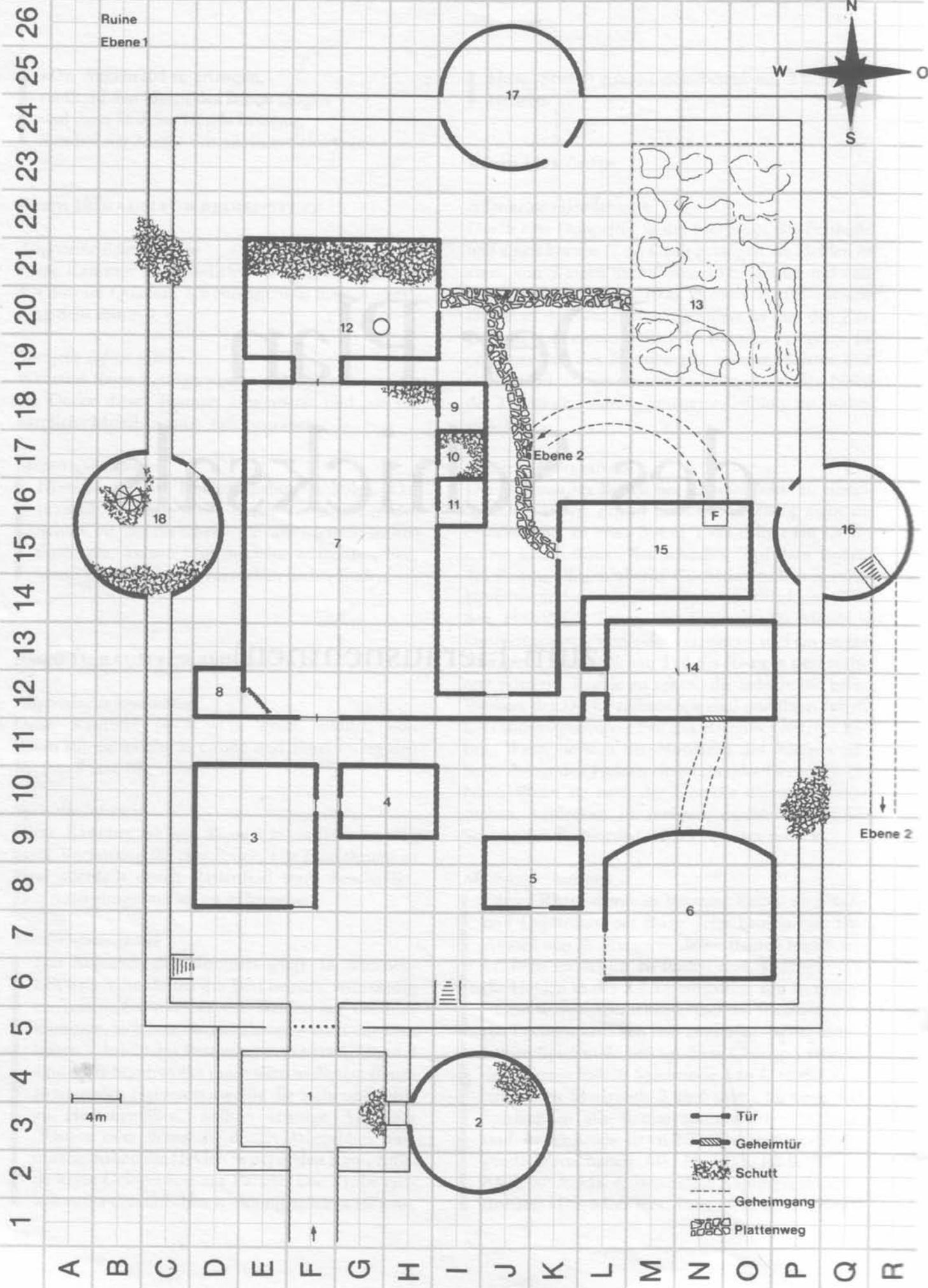
Meisterinformationen

Dieser Raum diente in besseren Zeiten als Küche und Lagerraum der Burg. Jetzt hausen hier eine Anzahl von Wolfsratten, deren Bauten hinter den Löchern im Schutt zu finden sind. Je länger sich die Helden in der Küche aufhalten, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Ratten aus ihren Löchern kriechen und angreifen. In der ersten halben Spielrunde beträgt diese Chance 1 zu 6, in der zweiten halben Spielrunde 2 zu 6, in der dritten halben Spielrunde 3 zu 6 usw., bis nach drei Spielrunden alle Ratten automatisch erschienen sind. In der Küche leben 2 W-Wolfsratten, die folgende Werte haben: MU 11, LE 5, RS 0, AT 7 – PA 0, SP 3, MK 4. Besondere Kampfregeln siehe Anhang »Die Monster«. Falls mehr als die Hälfte

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

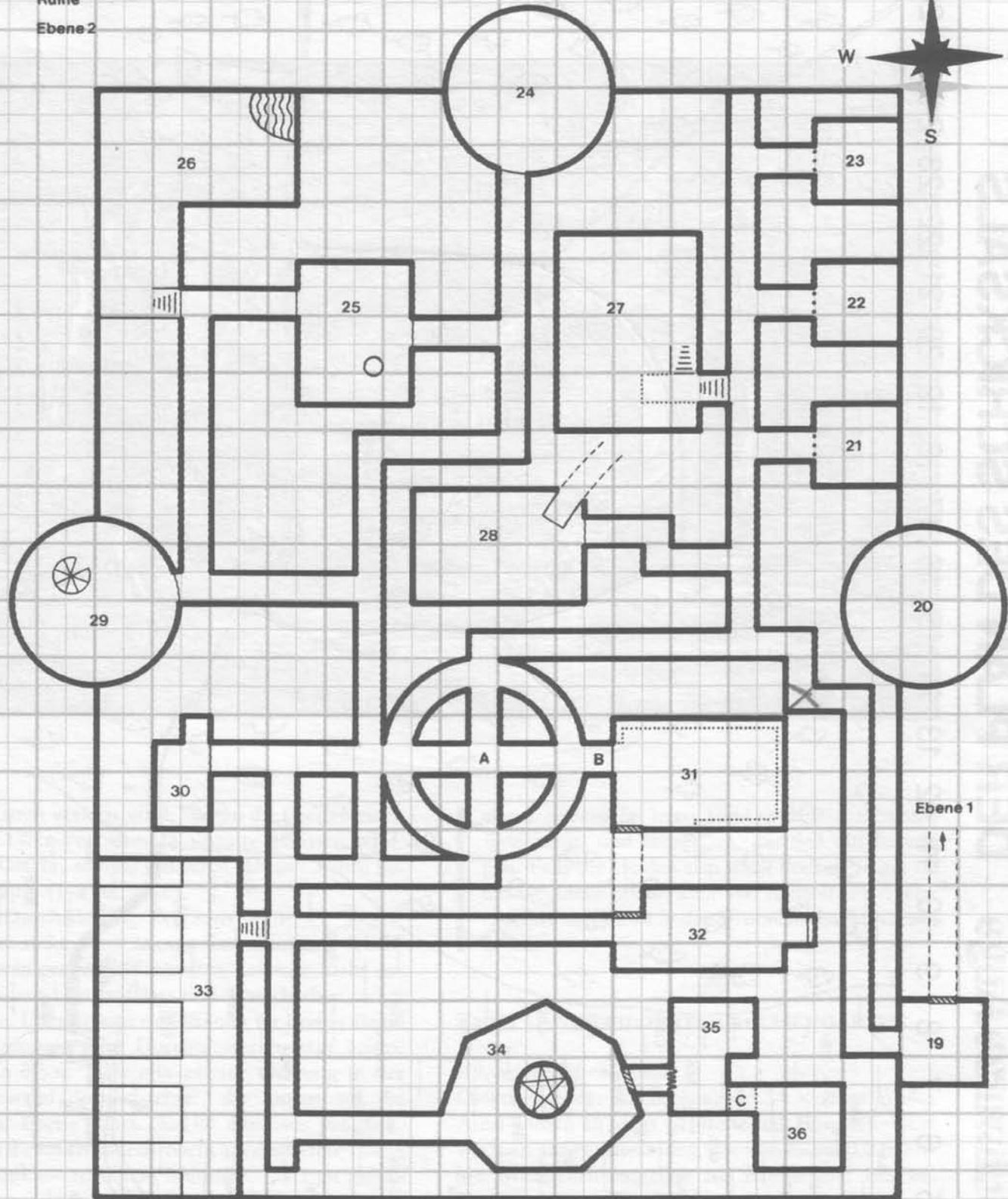
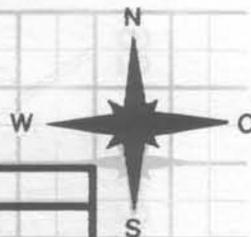


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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

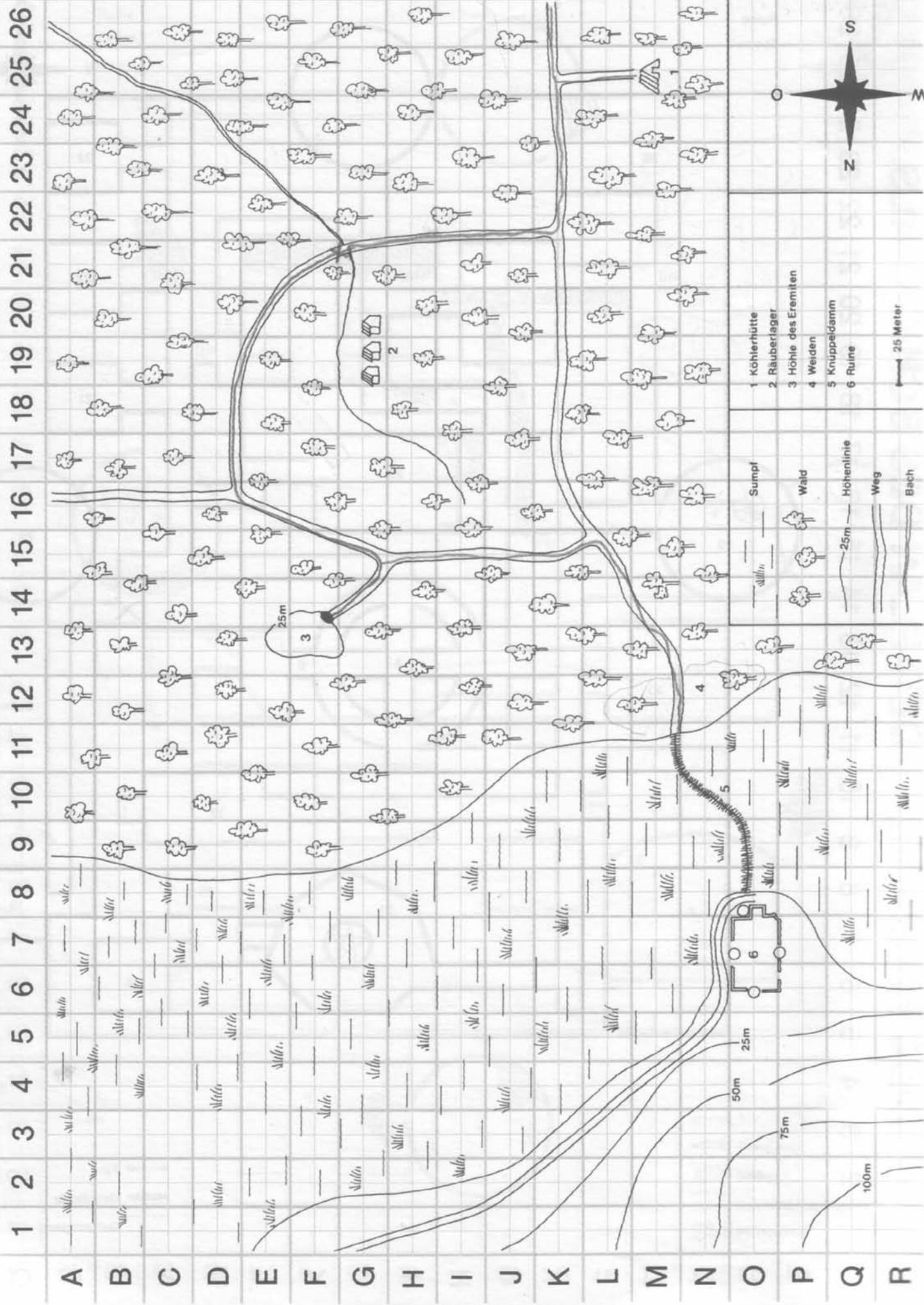
Ruine
Ebene 2



4m

- Tür
- Geheimtür
- Geheimgang

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS





der Ratten verletzt wird, fliehen die überlebenden Tiere. Wer von einer Wolfsratte gebissen wird, läuft Gefahr, sich zu infizieren. Diese Chance beträgt 10% (1–2 auf W 20).

Eine Durchsuchung der zertrümmerten Regale fördert außer einer Menge Rattenkot und erheblich weniger verschimmelten Lebensmitteln sowie einem Haufen Glas- und Tonscherben nichts zutage. Die ummauerte Öffnung im Boden diente als Brunnen. Sein Durchmesser beträgt 1,5 m, und in 3,5 m Tiefe gibt es eine Öffnung in der Seitenwand des Schachtes, die hinaus auf die zweite Ebene führt. Es ist durchaus möglich, durch diesen Brunnenschacht auf die tiefere Ebene hinabzuklettern. Diese Methode, tiefer zu gelangen, ist jedoch mit großen Gefahren verbunden, da in der Tiefe des Brunnens (s. *Raum 25*) ein Krakenmolch haust. Falls es mit dem Krakenmolch zum Kampf kommt, muß ein Held, der am Seil hinabklettert, einmal pro Kampfrunde eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, ob er zuschlagen kann. Sollten die Helden sich an den Abstieg machen, ehe die Ratten aufgetaucht sind, kommen die Nager unter lautem Quicken aus ihren Lö-

chern, sobald der letzte Held in den Schacht hinuntersteigt, und fangen an, das Seil durchzuzagen. Falls die Helden sich nicht beeilen, wenn sie das Gequieke hören, kann der Meister einen oder mehrere von ihnen in den Brunnenschacht stürzen lassen.

Raum 13: VERWILDERTER KÜCHENGARTEN

Allgemeine Informationen

Östlich von der Küche liegt ein 14 × 20 m großes Areal mitten in dem gepflasterten Burghof. Dort wachsen auf Humusboden, der von einem 0,2 m hohen Mäuerchen eingefast ist, Bäume und Büsche. Ein 16 m langer Weg führt von der Osttür der Küche in diesen abgegrenzten Bezirk. Von diesem Weg zweigt ein weiterer Weg ab zu einer Halle.

Spezielle Informationen

Wenn man sich diesem Feld nähert, fallen eine größere Anzahl Obstbäume und Büsche auf, die teilweise entwurzelt und herausgerissen oder durch heruntergestürzte Steine vernichtet wurden. Zerbrochene

Bohnenstangen, stein- und schuttbedeckte Beete, zerquetschtes und verfaultes Gemüse und ein fauliger Geruch vervollständigen den Eindruck allgemeinen Durcheinanders und großer Verwahrlosung. Dennoch ist einwandfrei zu erkennen, daß es hier früher Wege und Beete gab, von Hecken unterteilte Parzellen sowie Sträucher und Baumgruppen.

Meisterinformationen

Bei dem Gelände handelt es sich um den ehemaligen Küchengarten der Burg, der bei ihrer Zerstörung auch verwüstet wurde und nun völlig verwildert ist. Einst kultivierten die Bewohner hier Obst und bauten Kartoffeln an, zogen Gemüsepflanzen wie Bohnen, Erbsen und Tomaten, züchteten in sauber angelegten Beeten Salat und die verschiedensten Kräuter. Ein kleiner Streifen in der Nordwestecke wird noch gepflegt und wurde offenbar erst kürzlich abgeerntet. Dort wachsen auch noch Kräuter wie Melisse, Thymian, Liebstöckel, Alraune, aber auch Giftpflanzen – Fingerhut und Tollkirsche. Murgol züchtet hier Gemüse und Kräuter für seinen eigenen Bedarf und geht häufig in den Garten, um zu ernten. Wenn die Helden den Burghof betreten, wozu natürlich auch der verwilderte Küchengarten gehört, würfelt der Meister mit W6. Bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Wem die Helden dann begegnen, wird aus der Tabelle **Zufallsbegegnungen** ausgewürfelt.

Raum 14: WAFFENKAMMER

Allgemeine Informationen

Vom Hauptgang führt ein 2 × 2 m großer Vorraum in die Waffenkammer. Die Eingangstür läßt sich ohne weiteres öffnen.

Dieser rechteckige Raum mißt von West nach Ost 14 m und von Norden nach Süden 8 m. Er wurde nicht zerstört, bis auf ein Loch in der Decke, das sich in der nordöstlichen Ecke befindet. Im Raum herrschen ziemlich schlechte Lichtverhältnisse, da dieses Loch die einzige Lichtquelle darstellt. Die Deckenhöhe beträgt 3 m.

Spezielle Informationen

In diesem relativ unzerstörten Flachbau herrscht ein großes Durcheinander. Die Nord- bzw. die Südwand stehen voller Schränke, Spinde und Regale. An der Ostwand stehen zwei große Truhen, deren Holz mit Eisenbeschlägen verstärkt wurde. Die Türen der Schränke und Spinde stehen offen. Ihr Inhalt wurde durchsucht und verstreut, die Truhen wurden aufgebrochen, und auch deren Inhalt wurde über den Bo-

den verstreut. Nun liegen Kleidungsstücke, Stiefel und Sandalen, Kappen und Sattelzeug, teilweise zerrissen und zerschnitten und damit unbrauchbar, im ganzen Raum herum. Das gleiche gilt für Rüstungsteile wie Beinschienen oder Helme, aber auch für ganze Rüstungen (Leder und wattierte Waffenröcke). Hier haben Plünderer ganze Arbeit geleistet, denn schon nach wenigen Augenblicken wird klar, daß kaum etwas Brauchbares zurückgeblieben ist, und wenn doch, dann nur Dinge von minderer Qualität. Mit den Waffen verhält es sich ähnlich. In den offenen Spinden steht noch hier und dort ein Speer oder eine Hellebarde mit zerbrochenem Schaft, oder ein paar Handwaffen liegen auf oder vor den Regalen, Stücke von großem Wert sind jedoch nicht zu sehen. Zwischen zwei Schränken an der Nordwand liegt eine stark verwesene Leiche. Von ihr sind fast nur noch die Knochen übrig, die von einer Lederrüstung zusammengehalten werden. An der hinteren Wand steht neben einer Truhe eine graufarbene Statue mit einer Dämonenfratze, angelegten Flügeln und einem Horn auf der Stirn.

Meisterinformationen

Bei der Statue an der Ostwand handelt es sich keineswegs um ein echtes Standbild, sondern um einen Wasserspeier, der in diesem Raum haust und zur Bewegungslosigkeit erstarrte, als die Helden sich an der Eingangstür zu schaffen machten. Der Wasserspeier ist eine besonders heimtückische Kreatur (MU 11, LE 40, RS 3, AT 8 – PA 7, TP 2 × [W + 3], MK 25). Wenn die Helden ihn nicht behelligen, d. h. keiner bis auf nächste Nähe (3 m) an ihn herankommt, läßt er sie erst eine Spielrunde lang im Raum herumsuchen. Doch wenn er sich völlig unbeobachtet glaubt, greift er plötzlich an, wobei er das Überraschungsmoment auf seiner Seite hat. Die Helden haben in der ersten Kampfrunde keine Möglichkeit zurückschlagen. Kommt man ihm zu nahe, greift er allerdings sofort an. In diesem Fall wird nur ein Held überrascht und darf in der ersten Kampfrunde nicht zurückschlagen. Der Wasserspeier besitzt die Fähigkeit, zweimal pro Kampfrunde zu attackieren, und er kämpft bis zum Tod, denn er steht unter dem magischen Einfluß Murgols. Allerdings folgt er fliehenden Helden nicht aus seiner Kammer.

Eine genauere Durchsuchung des Raumes lohnt sich, denn unter den zahllosen unbrauchbaren Gegenständen gibt es auch ein paar Dinge von besserer Qualität, einen Morgenstern (1 W + 5), eine unzerbrochene Hellebarde (1 W + 5) in einem



Spind und einen magischen Wurf Dolch (1 W + 2) ganz unten in der südlicheren Truhe, der sein Ziel immer trifft (Reichweite 10 m).

Von den Plünderern ebenfalls unbemerkt geblieben ist ein kleines Holzkästchen ganz oben auf dem Schrank gleich links neben dem Eingang. Das Schloß läßt sich mit einem Dolch aufbrechen, und der Inhalt besteht aus fünf Fläschchen (2 braun, 2 grün, 1 durchsichtiges). Alle sind mit Flüssigkeiten gefüllt, die aber nicht identifiziert werden können, außer man probiert sie. Die beiden braunen Fläschchen enthalten die Gifte Schlafgift und Halbgift. Wird das Schlafgift probiert, versetzt es den Helden für 7 Spielrunden in Tiefschlaf, und falls das Halbgift eingenommen wird, werden die Werte MU, AT, PA und TP des Helden halbiert, aber erst, wenn es zum Kampf kommt und dann für 7 Kampfrunden. Natürlich wirken diese Gifte auch bei einem Gegner. Die beiden grünen Fläschchen enthalten ein Geschicklichkeitsexilier und ein Kraftelixier, das durchsichtige Fläschchen einen magischen Heiltrank für zwei Anwendungen. Hinter einem Schrank an der Südwand führt eine Treppe in einen Geheimgang, der in *Raum 6* führt. Die Rückwand des Schrankes ist gleichzeitig die Tür zum Geheimgang, was nur durch Abklopfen herausgefunden werden kann. Sie öffnet sich automatisch ins Schrankinnere, wenn man alle Einlegeböden des Schrankes herausgenommen hat. In diesem schmalen Geheimgang liegt ein Kästchen mit 45 Silbertalern und das Kriegsbeil (1 W + 4) des toten Waffenmeisters (die Leiche in *Raum 14*), das auf magische Weise zwei Extra-Schadenspunkte im Kampf verursacht. Die Tür am südlichen Ende des Ganges führt in *Raum 6*. Sie ist nur von hier aus zu öffnen.

Raum 15: LAGERRAUM

Allgemeine Informationen

Der Hauptgang erstreckt sich 6 m nach Norden und endet an einer Tür, die sich ohne weiteres öffnen läßt.

Diese Tür führt in eine 2 Quadratmeter große Diele. Der dahinterliegende rechteckige Raum ist fast dunkel und mißt von Westen nach Osten 16 m, von Norden nach Süden 8 m. In der Westwand befindet sich eine Doppel-Tür, die sich ohne weiteres öffnen läßt. Dort führt ein Weg nach Norden. Nicht weit vom östlichen Ende der Nordwand ist eine Falltür zu erkennen. Der Raum ist 3 m hoch, seine Decke unbeschädigt. Die Falltür steht offen.

Spezielle Informationen

Dieser Raum ist mit Behältern aller Art vollgestellt: Fässer, Kisten, Truhen, Flaschen, Töpfen, Krügen und dergleichen mehr. An den Wänden stehen tiefe Regale, in der Südostecke sind Säcke bis unter die Decke aufgeschichtet.

Unter der Falltür führt eine Rutsche in einem Halbkreis steil abwärts. Davor liegt ein großer Gallertklumpen.

Meisterinformationen

Raum 15 diente den Burgbewohnern früher als Lagerhalle für ihre Vorräte. In den Säcken ist verdorbenes Mehl. Die Fässer sind zum großen Teil ausgelaufen, in den Krügen sind noch Reste von Schmalz und Butter, während die Kisten und Regale früher wohl Kartoffeln und Obst enthielten, jetzt aber fast vollständig leer sind. Das Wesen an der Falltür ist eine Riesenamöbe (MU 7, LE 40, RS 0, AT 12 - PA 0, TP W + 3, MK 15), die auf die Helden zufließt und angreift, wenn sie ihr zu nahe kommen. Durch ihren halbtransparenten Körper erkennt man einige Gegenstände in ihrem Inneren, die das Tier offenbar nicht verdauen konnte: eine kleine Metalldose, einen goldenen Anhänger und einen Handspiegel. Die volle Trefferwirkung gegen eine Riesenamöbe erhalten nur scharfe Hieb Waffen und Feuer, das pro Kampfrunde 2 W Schadenspunkte verursacht. Wenn die Helden die Riesenamöbe erschlagen und die Gegenstände aus ihrem Körper bergen, können sie sie untersuchen. Bei der Dose handelt es sich um eine metallene Puderdose ohne besonderen Wert. Wird das goldene Amulett verkauft, bringt es W 6 Dukaten ein. Bei dem Spiegel handelt es sich um einen Zauberspiegel, der die Fähigkeit hat, eine Frage mit Ja oder Nein zu beantworten, die allerdings in Reimform an ihn gestellt werden muß. Die Rutsche führt auf die zweite Ebene hinunter. Dorthin flüchtet sich auch die Riesenamöbe, wenn die Helden sie nicht bekämpfen wollen oder nur mit Feuer verjagen.

Sonst gibt es in diesem Raum nichts, was die Helden irgendwie interessieren könnte.

Raum 16: OSTTURM

Allgemeine Informationen

Von diesem runden Turm (Durchmesser 12 m) steht nur noch die Ringmauer des untersten Geschosses. Man kann den Turm nur über den Burghof erreichen und durch eine Tür im Nordwesten betreten. Min-

destens ein Held muß zum Öffnen der Tür eine Kraftprobe bestehen, da sie durch heruntergefallenen Schutt blockiert wird. Sie geht nach innen auf. Das Innere des Turms gleicht einem Trümmerhaufen, der Boden ist mit Schutt und Steinbrocken übersät.

Spezielle Informationen

Im Südosten des Raumes befindet sich 2 m vor der Wand eine kleine Treppe, die nach unten führt und 2 m tiefer vor der Mauer endet.

Meisterinformationen

Wenn die Helden den Raum alle zusammen und auf unvorsichtige Weise diagonal von Nordwesten nach Südosten durchqueren, brechen die Stützbalken, die den ohnehin schon stark mitgenommenen Fußboden bisher noch gehalten haben. Jedem Helden, der den Raum durchquert, muß eine Geschicklichkeitsprobe +1 gelingen, oder er stürzt in den darunterliegenden *Raum 20* und trägt W 6 Schadenspunkte davon. Diese Gefahrenstelle kann jedoch umgangen werden, wenn sich die Helden entlang der Mauer bewegen. Am Fuß der Treppe ist eine Geheimtür (Zwergeninstinkt: 8) in der Turmmauer. Sie kann zwar erahnt (wo sollte die Treppe schon hinführen?), aber erst nach sorgfältigem Suchen (1 Spielrunde) gefunden werden, da sie in der Mauer nicht auffällt. Ein loser Stein auf Kniehöhe gleich südlich der Treppe fungiert als Auslöser und läßt die Geheimtür nach außen aufschwingen. Hinter ihr führt ein Gang in genau südlicher Richtung und mit leichtem Gefälle auf die Ebene 2.

Raum 17: NORDTURM

Allgemeine Informationen

Dieser Turm (Durchmesser 12 m) ist nur über den Burghof und zwar durch eine Tür in dessen südöstlicher Wand zugänglich. Er ist bei weitem besser erhalten als der Westturm – sein unteres Geschoß ist noch völlig intakt.

Spezielle Informationen

Die Tür zum Turm scheint leicht verzogen und muß mit einiger Kraftanstrengung geöffnet werden. Dazu sind 40 KK-Punkte nötig, die die Helden zusammen aufbringen müssen. Das Turminnere ist relativ gut erhalten, obwohl ein paar herabgestürzte Steine herumliegen und auch Deckenbalken angebrochen sind. Wenn die Helden die Tür aufstoßen, purzeln sie in

einen halbdunklen Raum und scheuchen einen Schwarm Fledermäuse auf, die dort schlafend an der Decke hängen.

Meisterinformationen

Es handelt sich um viele kleine Tiere (MU 5, LE 2, RS 0, AT 5 – PA 0, SP 1, MK 1) und ein paar Riesenfledermäuse (MU 10, LE 5, RS 0, AT 7 – PA 0, SP 2, MK 3). Besondere Kampfregeln siehe Anhang »Die Monster«. Der Meister würfelt aus, wie viele Tiere die Helden angreifen (W 6 Fledermäuse und W 6 Riesenfledermäuse). Nach fünf Kampfrunden fliegen die überlebenden Fledermäuse ihren Artgenossen nach und durch ein Loch in der Decke nach draußen. Der Turmraum beherbergt nichts Interessantes für die Helden.

Raum 18: WESTTURM

Allgemeine Informationen

Auch der Westturm (Durchmesser 12 m) ist nur über den Burghof zu erreichen und durch eine Tür im Nordosten zugänglich. Die Tür läßt sich ohne weiteres öffnen, obwohl auch dieser Turm wie der Ostturm stark in Mitleidenschaft gezogen wurde. Der südliche Teil des Daches ist hier eingestürzt und hat den Raum teilweise verschüttet.

Spezielle Informationen

Im Turm bietet sich den Helden ein katastrophaler Anblick. Das halbe Dach ist eingestürzt und hat im südlichen Teil des Raumes alles unter einem Berg von Trümmern begraben. Auch im nördlichen Teil liegen so viele Steine und Quader herum, daß man kaum gehen kann. Auf Anhub ist nicht festzustellen, ob sich hier noch wertvolle Gegenstände oder Lebewesen befinden.

Meisterinformationen

Es bedarf gut einer halben Spielrunde Zeit, um die halbverschüttete Wendeltreppe im nördlichen Teil des Raumes zu finden. Ihr Zustand ist zwar bedenklich, sie kann aber noch als begehbar eingestuft werden. Sie führt in das Untergeschoß des Ostturmes (*Raum 29*), und wenn die Helden diesen Weg wählen wollen, müssen sie wegen des engen Durchgangs zunächst im Gänsemarsch gehen oder aber die Treppe vom Schutt freiräumen. Auch bei intensiver Suche birgt dieser Raum keine weiteren Geheimnisse oder gar Wertgegenstände.

RUINE: Ebene 2

Die Abmessungen der Gänge in Ebene 2 entnehmen Sie der Zeichnung. Die Gänge enthalten keinerlei Besonderheiten, sofern nichts angegeben ist.

Raum 19: FLUCHTKELLER

Allgemeine Informationen

Ein 6 × 6 m großer, unbeleuchteter Raum mit 2,5 m Deckenhöhe. In der Westwand ist eine Tür.

Spezielle Informationen

Wer den Raum betritt, merkt sofort, daß die Luft völlig abgestanden ist, ein Hinweis darauf, daß der Raum schon lange nicht mehr benutzt wurde. Dieser Eindruck wird noch durch die Staubschicht auf dem Boden verstärkt, in der die Helden Fußspuren hinterlassen, in der aber keine Spuren anderer Besucher zu erkennen sind. Bis auf eine Kommode an der Ostwand, auf der ein Leuchter mit fünf heruntergebrannten Kerzenstummeln steht, ist der Raum leer.

Meisterinformationen

Die Kommode enthält einige unbeschriebene Pergamentstücke und einen stark angelaufenen Silbertaler. Die Kerzenstummel des Leuchters können entzündet werden und dienen als Lichtquelle.

In der Mitte der Nordwand ist eine Geheimtür, hinter der ein Gang zu *Raum 16*, im Westturm, hinaufführt. Wenn sie noch nicht entdeckt wurde, d. h., die Helden nicht durch diese Tür den Raum betreten haben, kann sie nur durch eine intensive Suche (1 Spielrunde lang) gefunden werden. Dennoch gelingt das nur, wenn ein normaler Held eine 1 auf W 6 würfelt. Mit drei Würfeln mindestens eine 13 würfeln. Zwerge haben eine bessere Chance. Sie brauchen nur eine 9 zu würfeln.

Von diesem Raum aus kann die Geheimtür nur auf eine Art geöffnet werden, da sich im Raum selbst aber kein Mechanismus zum Öffnen befindet, wird die Aufgabe den Helden nicht leichtfallen. Des Rätsels Lösung liegt in der Eingangstür in der Westwand. Wird die Klinke dort nach oben anstatt nach unten gedrückt, öffnet sich die Geheimtür und gibt den Weg in den Gang frei.

Raum 20: OSTTURM

Allgemeine Informationen

Ein kreisförmiger Raum mit 12 m Durchmesser.

Das Untergeschoß des Ostturms (*Raum 16*) scheint völlig leer.

Die Deckenhöhe beträgt 3,5 m.

Spezielle Informationen

Die Decke des Turmuntergeschosses ist in der Mitte eingebrochen. Durch das Loch kann man den Himmel sehen, und auf dem Boden liegen eine Menge Steine und zerbrochene Deckenbalken herum. Ein Teil der Decke scheint noch intakt. Es handelt sich dabei um einen 2–3 m breiten Sims, der kreisförmig an der Außenmauer entlangläuft. Außer dem Loch in der Decke scheint der Raum keinen Ausgang zu haben.

Meisterinformationen

Das Untergeschoß des Ostturms wurde beim Bau der Burg durch einen Fehler oder aber mit Absicht zugemauert. Damit ist dieser Raum von den anderen Räumen der Burg abgeschlossen, d. h., er war es, ehe die Decke einstürzte. Auch durch intensive Suche kann keine Geheimtür gefunden werden, die zu ebener Erde hinausführt. Wenn die Helden den Raum verlassen wollen, müssen sie durch das große Loch in der Decke hinaus kriechen. Falls alle Helden abgestürzt sind, ist außer dem Seil oder der Strickleiter, die den Aufstieg erleichtern, auch noch eine Geschicklichkeitsprobe + 2 notwendig.

Raum 21: ZELLE

Allgemeine Informationen

Ein 2 m breites Eisengitter in der Westwand versperrt den Zugang zu einem quadratischen, 6 × 6 m großen Raum. Durch das Gitter gesehen, macht der Raum einen tristen Eindruck. An der Nord-, Ost- und Südwand steht je eine Holzpritsche, auf denen Strohsäcke liegen.

Spezielle Informationen

Die Gittertür vor der Zelle ist nicht abgeschlossen und läßt sich leicht öffnen. Selbst auf den zweiten Blick ist hier nicht viel zu entdecken. Unter der Pritsche an der Nordwand steht ein irdener Napf, der einem Gefangenen offenbar als Eßgeschirr diente. Davor steht eine Kanne, die noch halb mit Wasser gefüllt ist. Ganz in der südöstlichen Ecke befindet sich ein Holzeimer, von dem ein übler Geruch aus-

geht. Die gemauerten Wände sind mit sinnlosen, aber auch verzweifelten Botschaften bedeckt.

Meisterinformationen

In dieser Zelle wurde noch bis vor kurzem der Burgvogt gefangengehalten, der nun unter den Grausamkeiten eines Folterknechts in der Folterkammer zu leiden hat. Das Gekritzel an der Wand stammt nicht nur von ihm, denn er war keineswegs der erste Gefangene hier. Er hat aber mit einem Nagel ebenfalls eine Botschaft hinterlassen. An der Wand steht unter anderen Sprüchen, die nicht so leicht zu entziffern sind: *Verflucht sei Raban; der ...; Noch lebt Naminas; Himmlische Mächte; rettet mich!; Hütet euch vor Belgor!; Das Z. ... birgt ...* Sonst gibt es in diesem Raum nichts Interessantes, schließlich handelt es sich ja um eine Kerkerzelle.

Raum 22: ZELLE

Allgemeine Informationen

Von den Abmessungen ist dieser Raum identisch mit Raum 21, jedoch ist die Gittertür verschlossen und in

der Zelle steht nur eine Pritsche an der Ostwand, auf der ein Gefangener liegt.

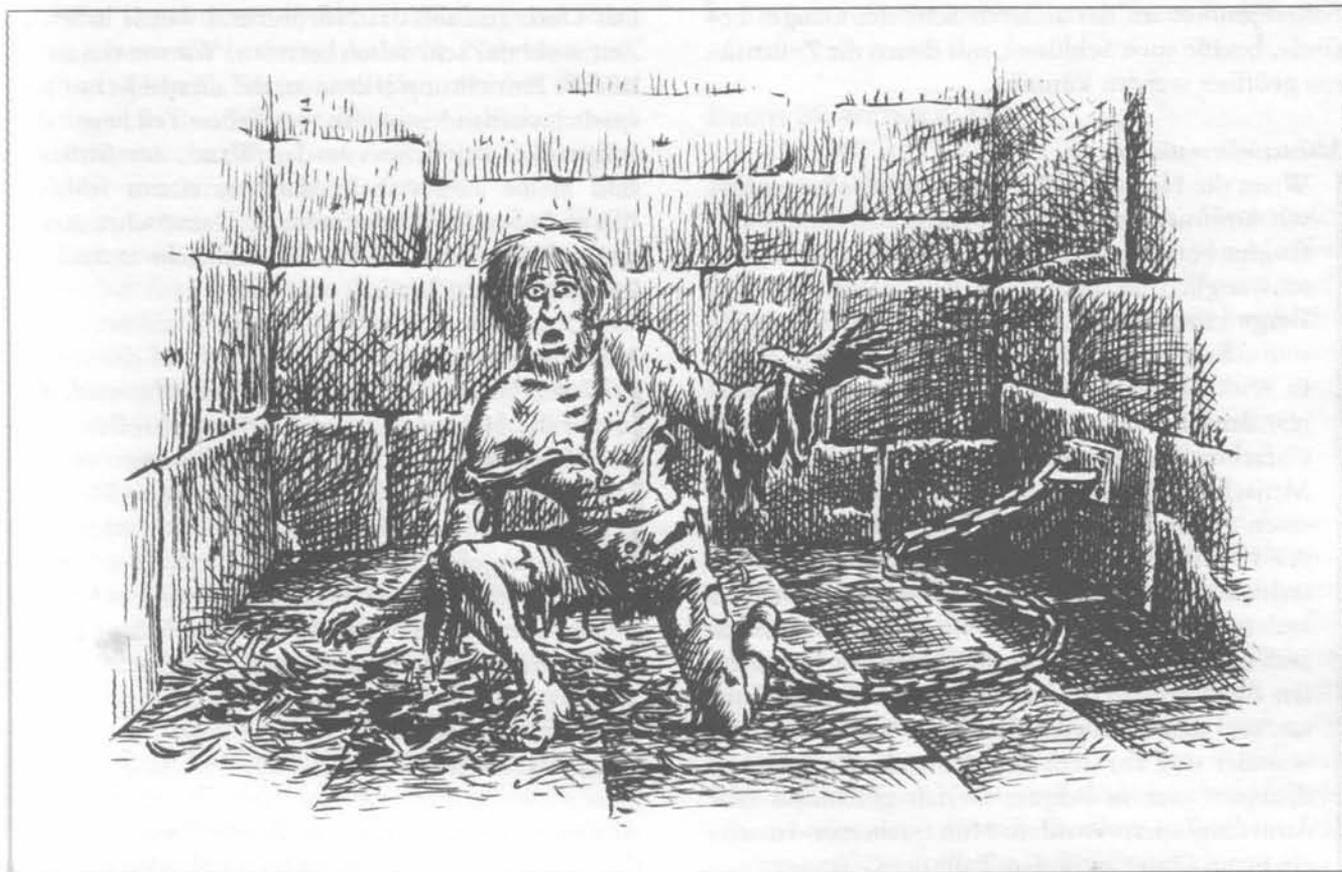
Spezielle Informationen

Wenn die Helden sich an der Gittertür bemerkbar machen, erhebt sich der Gefangene, der zuvor offenbar geschlafen hat, von seiner Pritsche und wankt zur Tür. Er macht einen sehr erschöpften Eindruck und erklärt, er werde hier seit Monaten gefangengehalten. Er sei der Helfer des Burgvogts und mit diesem einer der wenigen, die den Angriff überlebt haben. Er bietet den Helden an, sie durch die Burg zu führen, falls sie ihn befreien.

Meisterinformationen

Die Zellentür läßt sich nicht öffnen, auch nicht mit Gewalt. Den Schlüssel, erklärt der Gefangene, habe der Folterknecht, der sich meistens in der Folterkammer auf der gegenüberliegenden Seite des Ganges aufhalte.

Wenn die Helden diesen Schlüssel in ihren Besitz bringen, können sie den Gefangenen in der Zelle befreien. Der Gefangene denkt aber überhaupt nicht daran, sein Versprechen einzulösen. Er ist wegen der Vorkommnisse in der Ruine so ver-



schreckt, daß er bei der erstbesten Gelegenheit die Flucht ergreift.

Raum 23: ZELLE

Allgemeine Informationen

Dieser Raum hat die gleichen Abmessungen wie die Räume 21 und 22. Auch er ist durch eine Gittertür verschlossen, und auch hier liegt ein Gefangener auf der Pritsche an der Ostwand. Außer einigen Kleinigkeiten, die dem Gefangenen zu gehören scheinen, ist durch die Gittertür nichts weiter zu erkennen.

Spezielle Informationen

Wenn die Helden an die Gittertür herantreten, steht der Gefangene auf und nähert sich ihnen vorsichtig. Dabei bedeutet er ihnen durch Gesten, leise zu sein. »Ich bin Pelgor, ein ehemaliger Soldat der Burgwache. Seit Monaten hält man mich hier gefangen. Ein Glück, daß ihr kommt!« Dann erzählt er leise, aber wortreich eine Geschichte, wonach die neuen Herren der Burg sehr leicht zu überwinden seien, vorausgesetzt, die Helden verfügen über die richtigen Mittel. Ein ganz übler Bursche sei der Folterknecht, der ihm auch schon das Geheimnis der Schatzkammer habe entreißen wollen. Der Folterknecht, der sich in der Folterkammer auf der anderen Seite des Ganges befände, besäße auch Schlüssel, mit denen die Zellentüren geöffnet werden könnten.

Meisterinformationen

Wenn die Helden in den Besitz des Zellenschlüssels kommen, können sie Pelgor aus seinem Gefängnis befreien. Der Wachsoldat wird sich überschwänglich bedanken und den Helden goldene Berge versprechen, falls sie ihn nur heil von diesem schrecklichen Ort fortbringen.

In Wirklichkeit sinnt er aber auf etwas ganz anderes, denn bei ihm handelt es sich nicht um einen einfachen Wachsoldaten, ja nicht einmal um einen Menschen. Ohne es zu wissen, haben die Helden einen Gestaltwandler (MU 10, LE 30, RS 1, AT 10 – PA 8, TP 1W + 4, MK 14) befreit. Gestaltwandler sind in der Lage, ihre Körperform zu ändern und in die Gestalt von Menschen sowie anderen großen Wesen zu schlüpfen. Sie beobachten das Verhalten ihrer Opfer, bringen sie dann um und nehmen deren Stelle ein. Dieser Gestaltwandler war vor dem Angriff in die Burg eingedrungen, war in Pelgors Gestalt geschlüpft und dann eingesperrt worden. Nun trachtet er danach, ein neues Opfer zu finden. Falls der Gefangene aus

Raum 22 die Helden eine Zeitlang begleitet, wird er sich diesen Unglücklichen aussuchen. Danach macht er sich an die Gruppe heran. Gestaltwandler sind sehr stark und gefährlich, und wer gegen sie kämpft, muß 2 Punkte von seinem Attackewert abziehen. Allerdings vertragen sie weder Alkohol, noch können sie Musik hören, und man kann sie vielleicht an diesen Besonderheiten erkennen. Dieser Gestaltwandler wird zuschlagen, sobald er sich unbeobachtet wähnt. Falls ihm die Helden eine Waffe gegeben haben oder er sich irgendwie eine beschafft hat, beträgt seine Chance, den befreiten Gefangenen oder einen Held umzubringen, 4 zu 6, ohne Waffen 3 zu 6. Wird er erkannt und entlarvt, kämpft er bis zum Tod.

Raum 24: NORDTURM

Allgemeine Informationen

Ein runder Raum (12 m Durchmesser) mit einer Tür im südlichen Teil. Die Deckenhöhe beträgt 3,5 m. Im Raum ist es dunkel.

Spezielle Informationen

Wenn man in den Raum hineinleuchtet, fällt zunächst die dicke Staubschicht auf dem Boden auf. Das Untergeschoß des Nordturmes wurde in letzter Zeit wohl nur sehr selten betreten. Warum das so ist, läßt die Einrichtung erkennen, die allerdings nur sehr spärlich vorhanden ist. Im westlichen Teil liegen drei aufgerollte Teppiche vor der Wand, im östlichen sind Steine aufgestapelt, die von einem früheren Bauvorhaben herrühren müssen. Dazwischen stehen einige Stühle und Tische, die vielleicht in anderen Räumen nicht gebraucht wurden.

Meisterinformationen

Wenn der Raum sorgfältig durchsucht wird, finden die Helden in einer der Teppichrollen einen kleinen Lederbeutel: Inhalt: 5 Silbertaler und ein kleiner goldener Schlüssel. Bei dem Schlüssel handelt es sich um einen Zauberschlüssel aus Zwergengold, mit dem man jede Tür öffnen kann. Der Schlüssel ist jedoch nur einmal benutzbar, da er sich nicht wieder aus dem Schloß ziehen läßt, in das man ihn einmal gesteckt hat.

Raum 25: KÜHLRAUM

Allgemeine Informationen

Dieser rechteckige Raum mißt von Norden nach Süd

den 10 m, von Westen nach Osten 8 m, und er ist 3 m hoch. Zwei Türen führen in ihn. Eine ist in der Westwand, die andere in der Ostwand.

Spezielle Informationen

Im Raum, gut 2 m von der Osttür entfernt, verbindet ein runder, gemauerter Schacht Boden und Decke. An der südlichen Seite besitzt die Schachtmauer eine mannshohe, 1 m breite Öffnung. An der südlichen und der nördlichen Decke verläuft je ein Balken in West-Ost-Richtung über die ganze Breite des Raums. An den Unterseiten erkennt man Haken, und über dem nördlichen Balken hängt noch ein kurzes Seil. An der Ostwand, südlich der Tür, steht ein sehr großes Regal, auf dem einige größere Knochen liegen. Im Holz des Regals steckt ein Hackbeil mit breiter Klinge. Vor dem Regal liegt ein großer Scherbenhaufen, die Überbleibsel irdener Gefäße. Wenn man einen Blick in den Schacht hineinwirft, kann man dessen Tiefe nicht ausmachen, denn dort unten herrscht absolute Finsternis. Sieht man nach oben, erkennt man die Mündungsöffnung des Schachtes und darüber in mehreren Metern Höhe eine Decke.

Meisterinformationen

Dieser Raum liegt genau unter der Küche von Ebene 1 und diente in früheren Zeiten als kühler Lagerraum für leicht verderbliche Nahrungsmittel wie Fleisch, Butter und Käse. An den Balken hingen einst Schweinehälften, Schinken und Speckseiten, während auf dem Regal Gläser und Töpfe mit eingemachtem Gemüse, Milch und dergleichen standen. Wenn das Hackbeil als Waffe benutzt wird, bringt es 1 W + 3 Trefferpunkte, aber bei Attacke müssen 2, bei Parade 4 abgezogen werden. Falls die Helden sich näher mit dem Brunnen beschäftigen, der in besseren Zeiten die Burg mit Wasser versorgte, falls sie also etwa Gegenstände in den Schacht werfen, um dessen Tiefe auszuloten, wecken sie einen Krakenmolch, der in der Tiefe des Brunnens haust. Hierbei handelt es sich um ein sehr kleines Exemplar (MU 15, LE 65, RS 0, AT 8 – PA 0, TP 1 W + 6, MK 40). Da er sich durch den Brunnen hocharbeiten muß, sehen die Helden zunächst nur seine Tentakel. Der Meister kann von den Helden eine Mutprobe verlangen, ob sie den Anblick dieses grausigen Monsters aushalten. Da der Krakenmolch nicht sehr schnell ist, können die Helden die Gelegenheit zur Flucht ergreifen. Kommt es jedoch zum Kampf, greift der Krakenmolch mit zwei seiner acht Tentakel aus dem Brunnen heraus an. Da-

nach bringt er jede Kampfrunde einen weiteren Fangarm zum Einsatz, bis er mit sechs Fangarmen kämpft (zwei braucht er immer, um sich abzustützen). Er greift also in der ersten Kampfrunde mit zwei Fangarmen an und hat demzufolge zwei Attacken. Wenn eine Attacke des Krakenmolches gelingt – und die Parade des Gegners mißlingt –, hat er seinen Gegner mit einem Fangarm umschlungen. Erzielen die Kämpfer 8 Trefferpunkte, ist ein Fangarm abgeschlagen. Schaden können die umschlungenen Helden erst nehmen, wenn sie sich durch eine Geschicklichkeitsprobe +2 nicht aus dem Fangarm befreien können, dann beißt der Krakenmolch zu und verursacht 1 W + 6 Trefferpunkte (aber nur einmal pro Kampfrunde). In diesem speziellen Kampf werden alle Trefferpunkte der Helden addiert (Magie ist nicht erlaubt), und wenn Vielfache von 8 erreicht werden, also 16, 24, 32, verliert der Krakenmolch Fangarme. Wenn er nur noch zwei Fangarme hat, zieht er sich schleunigst in die Tiefen des Brunnens zurück und die Helden dürfen sich 30 Abenteuerpunkte gutschreiben. Die Initiative bei dem Kampf liegt immer bei den Helden, da sich der Krakenmolch nicht in seinem natürlichen Element, dem Wasser, bewegt. Er hortet keinen Schatz, und auch im Kühlraum ist trotz intensiver Suche nichts Wertvolles zu finden.

Raum 26: WEINKELLER

Allgemeine Informationen

Eine kurze Treppe führt in einen zwei Meter tiefer gelegenen winkelförmigen Raum, der von Norden nach Süden 16 m lang ist und von Westen nach Osten eine Breite von 6 m hat. Im Norden knickt der Raum weitere 8 m nach Osten ab. Die Breite des Raumes beträgt hier in Nord-Süd-Richtung 8 m. Der Raum ist 2,5 m hoch und spärlich erleuchtet.

Spezielle Informationen

Entlang der Westwand stehen neun große Fässer. Wenn die Helden den Raum betreten und im Norden um die Ecke biegen, erkennen sie in der äußersten Nordostecke ein gemauertes Becken, das voller Wasser ist und überläuft. Es wird aus einem Rohr in der Nordwand gespeist, und das Wasser fließt durch eine Kerbe in dem Becken in eine Rinne und nach Süden ab, wo es in einem Loch in der Wand verschwindet. An der Nordwand sind hier zwei Holzregale zu erkennen, die mit Flaschen vollstehen. Die meisten sind leer, manche enthalten jedoch eine Flüssigkeit.

sigkeit, in der sich ein dicker Bodensatz abgelagert hat.

Meisterinformationen

Dieser große Raum war der Weinkeller der Burg und dient heute noch diesem Zweck. Von den neun Fässern an der Westwand sind vier leer, in den beiden südlich gelegenen ist Apfelmost, in den drei nördlich gelegenen Wein. Das mittlere dieser Weinfässer enthält allerdings einen sauren, stark verwässerten ›Jahrgang‹, der fast ungenießbar ist. Die anderen Weine sind gut, so gut sogar, daß für jeden Helden, der von ihnen kostet, eine Chance von 2 zu 6 besteht, daß er von diesem Tropfen einen über den Durst trinkt. Grundsätzlich besteht diese Gefahr auch bei dem ebenfalls alkoholhaltigen Most, jedoch ist sie dort mit 1 zu 6 deutlich geringer.

Angetrunkene Helden neigen dazu, die Kontrolle über sich zu verlieren und durch lautes Singen und Prahlen Monster auf sich aufmerksam zu machen. Sie sind weithin zu hören, daher wird die Gruppe überrascht, falls ein paar der Helden angetrunken sind und man Monstern begegnen sollte. Als Folge dieses Handikaps müssen alle Helden eine Attacke über sich ergehen lassen, ohne parieren zu dürfen (Trefferpunkte werden allerdings nur gegen sie erzielt, wenn den Angreifern die Attacke gelingt). Darüber hinaus sind berauschte Helden natürlich keine vollwertigen Kämpfer: Wer Waffen benutzt, muß einen Abzug von -3 auf die Attacke und -4 auf die Parade hinnehmen. Elfen und Magier können sich in betrunkenem Zustand nicht an alle Zauberformeln erinnern. Ihnen steht jeweils nur ein Spruch zur Verfügung, und es ist nicht sicher, ob dieser auch eine Wirkung zeigt. Nachdem die Formel aufgesagt wurde, muß mit W6 gewürfelt werden. Bei 1-4 bleibt der Spruch unwirksam, kostet aber die volle Anzahl Astralpunkte. Bei 5 oder 6 wirkt er normal.

Die Wirkung des Alkohols läßt nur langsam nach. Die genannten Beeinträchtigungen dauern 5 Spielrunden lang. Für Runde 6-10 gilt: AT -2, PA -3, und Zauberformeln funktionieren nicht bei 1-3 auf W6. Pro 5 verstrichener Spielrunden verringern sich die Beeinträchtigungen auf diese Weise, bis es nach 20 Spielrunden keine mehr gibt.

Die Flaschen auf dem Regal an der Nordwand enthalten süßen Apfelmost, der jedoch kaum genießbar ist, da sich in den Flaschenhälsen schon eine dicke Schimmelschicht gebildet hat. Wenn zwischen den Flaschen genauer gesucht wird,

können die Helden ein kleines Silberkännchen finden, das 15 Silbertaler wert sein mag. Sonst enthält der Raum keine Wertgegenstände.

Raum 27: FOLTERKAMMER

Allgemeine Informationen

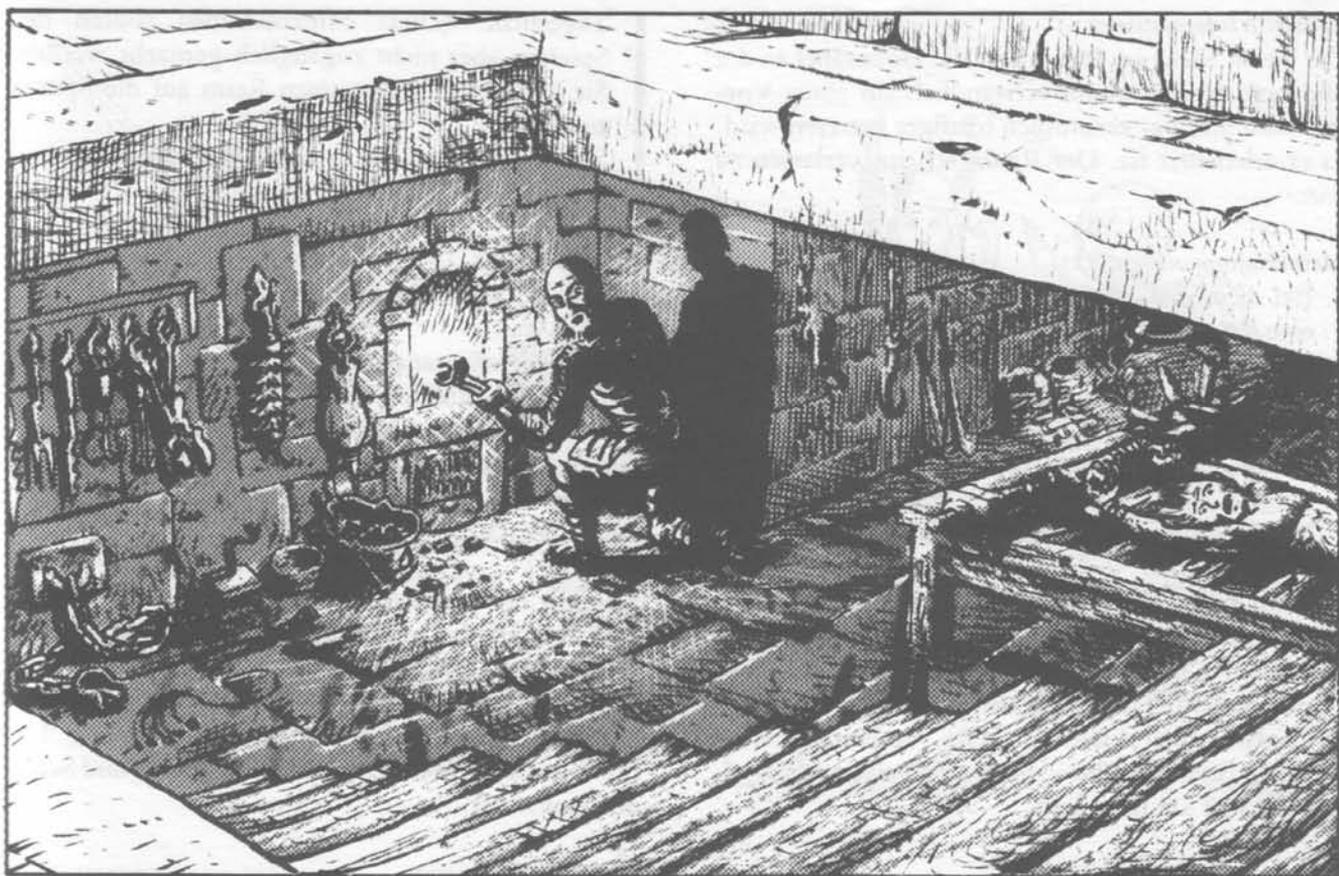
Ein großer rechteckiger Raum, der tiefer liegt als der Gang, der draußen an seiner Ostseite vorbeiführt. Eine Treppe führt aus dem Korridor zur 2 m tiefer an der Ostwand liegenden Eingangstür, hinter der sich ein 4 m langes und zwei Meter breites Holzpodest in den Raum erstreckt. Der Raum selbst mißt 14 m von Norden nach Süden und 10 m von Westen nach Osten. Vom Holzpodest führt eine weitere kleine Treppe entlang der Ostwand nach Norden in den 1,5 m tiefer gelegenen Raum, den Fackeln an den Wänden erleuchten.

Spezielle Informationen

Auf den ersten Blick wird klar, daß es sich bei dem Raum um eine Folterkammer handeln muß. Mitten drin steht eine riesige Streckbank, auf der ein Unglücklicher gerade gepeinigt wird. An den Wänden, insbesondere der Westwand, sind verschiedene Folterwerkzeuge zu sehen, darunter Spanische Stiefel, Schneidwerkzeuge, Zangen und undefinierbare Eisengegenstände, die dort an einem Balken hängen. An der Südwand steht ein kleiner Eisenkäfig, in dem ein gefangener Wolf beim Eintritt der Helden fürchterlich heult. An der Nordseite des Raumes brennt ein Feuer unter einer Esse, an der ein bulliger Mann mit nacktem Oberkörper und Kapuze Eisenstäbe zum Glühen bringt. Wenn er den Wolf heulen hört, wendet er sich um und sieht die Eindringlinge. Im Gürtel seiner weiten Hose steckt eine Peitsche, und an seiner Seite hängt ein Schlüsselbund mit mehreren großen Schlüsseln.

Meisterinformationen

Falls die Helden mit dem verummten Folterknecht verhandeln wollen, geht der zum Schein auf die Unterredung ein. Sein Ziel ist jedoch, sich unbemerkt der Ostwand zu nähern und eines der dort hängenden Schwerter (je 1 W + 4) zu ergreifen. Die Helden können dieses Vorhaben vereiteln, indem sie ihm mit einem Angriff zuvorkommen. In diesem Fall verteidigt sich der Folterknecht (MU 12, KL 9, CH 8, GE 14, KK 13) mit seiner magischen Peitsche, mit der er bei jeder Attacke W 6 Trefferpunkte erzielt. Solange er mit der Peitsche kämpft, braucht ihm keine Attacke



zu gelangen, er trifft einmal automatisch pro Kampfrunde. Wenn er damit keinen Erfolg hat, denn schließlich verursacht die Peitsche nur geringen Schaden, und auch die Schwerter an der Wand für ihn unerreichbar sind, zieht er sich zur Esse zurück und ergreift seinen kleinen Schmiedehammer (1W+3). Seine Werte mit dieser Waffe sind AT 12, PA 8, und er erhält einen Bonus von +1 auf die erzielten Trefferpunkte wegen seiner Körperkraft. Er hat eine LE von 30, und wenn ihn die Helden überwinden, können sie sich 15 AP gutschreiben. Der Folterknecht versucht sich während des Kampfes zur Südwand durchzuschlagen, um den einzigen Bundesgenossen, den er in diesem Raum hat, den gefangenen Wolf im Käfig, zu befreien. Dies gelingt ihm möglicherweise, da die Helden kaum mit einer solchen Aktion rechnen. Bei 1–3 auf W6 kann der Folterknecht den Wolf befreien, der zum Erstaunen der Helden abgerichtet ist und sie sofort angreift (MU 9, LE 15, RS 1, AT 9, PA 0, TP 1W+2, MK 6). Der Folterknecht und sein Schoßtierchen kämpfen dann bis zum Tod.

Am Gürtel des Finsterlings hängen vier Schlüssel an einem Bund, die in die Schlösser der Zellengitter (Raum 21–23) und in das Türschloß der Folterkammer passen. Der Gefangene auf der Streckbank ist völlig erschöpft und dem Tode nahe. Ehe er bewußtlos wird, kann er noch seinen Befreier danken (falls sie ihn losschneiden) und ihnen mit schmerzverzerrter Stimme berichten, daß er Raban, der Burgvogt, sei, hier unten schon seit Monaten gefangengehalten und immer wieder gefoltert würde.

Raum 28: VORRATSRAUM

Allgemeine Informationen

Ein rechteckiger, von Westen nach Osten 12 m und von Norden nach Süden 8 m messender Raum. Er ist 2,5 m hoch, und seine Eingangstür liegt in der Ostwand. In ihm herrscht großes Durcheinander. In der Nordostecke führt eine etwa 1,5 m breite Rampe relativ steil nach oben. Der Raum wird durch Öllampen erleuchtet.

Spezielle Informationen

Die vielen Säcke im Raum und die Holzstapel an der Südwand weisen unmißverständlich auf einen Vorratsraum hin, der vermutlich häufiger betreten wird, da er erleuchtet ist. Der Raum scheint verlassen zu sein.

Meisterinformationen

Bei diesem Raum handelt es sich tatsächlich um eine Vorratskammer. Die Rampe in der Nordost-ecke führt zur Ebene 1 hinauf in Raum 15, die Lagerhalle, und diente zum schnelleren Transport von Säcken usw. auf die tiefere Ebene. Über die Rampe kann jederzeit zur Ebene 1 hinaufgeklettert werden.

Die Säcke an der Südwand enthalten Weizen- und Roggenkörner, das Holz dient als Brennholz.

Wird der Raum systematisch durchsucht (wozu 2 Spielrunden nötig sind), finden die Helden zwischen den Getreidesäcken ein magisches Amulett, das seinem Träger absoluten Schutz vor einem Zauberspruch bietet. Danach verliert es seine Zauberkraft und besitzt nur noch einen Materialwert von 5 Silbertalern.

Raum 29: WESTTURM

Allgemeine Informationen

Der runde Raum (12 m Durchmesser) hat zwei Zugänge, eine von oben kommende Wendeltreppe im nordwestlichen Teil und eine Tür in der östlichen Mauer. Die Decke ist 3,5 m hoch.

Spezielle Informationen

Der Steinfußboden ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt, in der man viele Fußabdrücke erkennen kann. Die Spuren führen alle von der Wendeltreppe zur Tür und in die entgegengesetzte Richtung.

Eine genauere Untersuchung der Fußspuren ergibt ein überraschendes Ergebnis: Im Staub sind nicht nur Abdrücke von Schuhen, sondern auch von nackten menschlichen Füßen zu erkennen. Und dann gibt es da noch ganz seltsame Spuren, die zwar an einen menschlichen Fuß erinnern, jedoch sehr schmal sind und lange feingliedrige Zehenabdrücke aufweisen.

Meisterinformationen

Das Untergeschoß des Westturms dient als Zugang zu Ebene 1 und wird häufig aufgesucht. Räuber drangen hier von oben ein, Zombies und Skelette (Fußspuren!), die unter Murgols Macht stehen, unternahmen von hier aus Streifzüge ans

Tageslicht. (Diese Informationen sollten den Spielern aber nicht zugänglich gemacht werden. Sie sollen sich selbst einen Reim auf die Spuren machen.)

Sonst bietet das Untergeschoß des Westturms keine Hinweise. Es ist völlig leer.

Raum 30: ABSTELLRAUM

Allgemeine Informationen

Ein kleiner, dunkler Raum, der von Westen nach Osten 4 m, von Norden nach Süden 6 m mißt. Gleich rechts von der Eingangstür an der Ostseite gibt es einen 2×2 m großen Erker in der Nordost-ecke. Der Raum ist 2,5 m hoch.

Spezielle Informationen

Wenn die Helden in den Raum hineinleuchten, sehen sie einen Haufen unbrauchbares Gerümpel – alte Möbelstücke und Truhen – und davor drei Skelette in zerschlissener und verrotteter Lederkleidung. Die drei Knochenmänner sind mit Schwertern und Schilden bewaffnet.

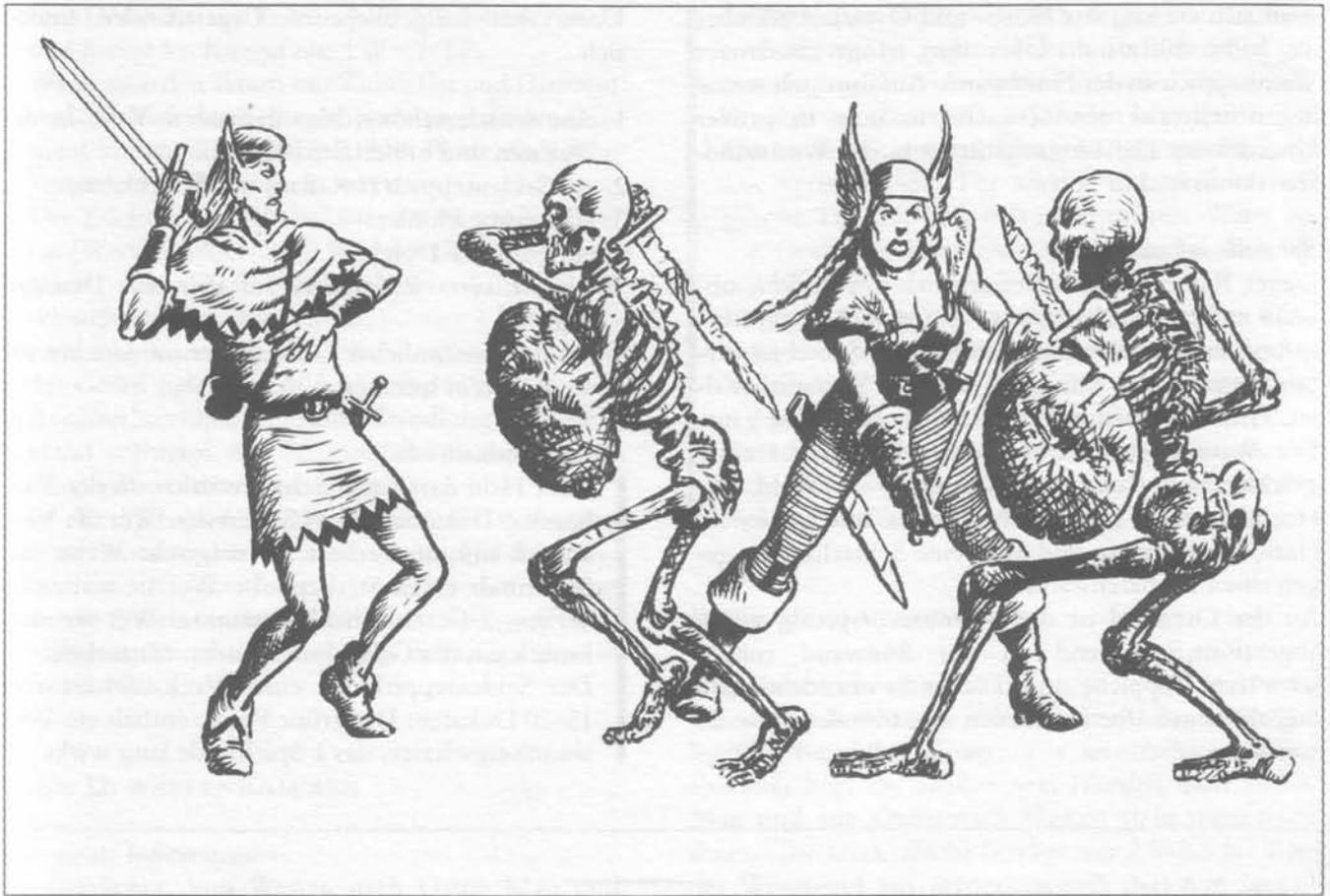
Meisterinformationen

Die Skelette greifen an, sobald die Tür geöffnet wird. Ihre Werte sind: MU 12, LE 10, RS 1, AT 7, PA 7, MK 7. Ihre schartigen Schwerter bringen ihnen 1W+3 Trefferpunkte und die Schilde einen zusätzlichen Schutz von +1. Da der Abstellraum sehr eng ist, können höchstens 2 Helden in den Kampf eingreifen. Ein Elf oder Magier darf jedoch aus dem Hintergrund Zaubersprüche auf die Skelette schleudern. *Paralü-Paralein* und *Horriphobus-Schreckenspein* funktionieren nicht, was die Helden aber erst herausfinden müssen. Ein *Fulminictus-Donnerkeil* verursacht nur halbe TP.

Skeletten ist nur mit Schlagwaffen gut beizukommen, etwa Keule, Kriegshammer oder Morgenstern.

Scharfe Hieb- und Stichwaffen erzielen nur halbe TP. Die Skelette kämpfen, bis sie besiegt werden.

Werden die Skelette überwunden und der Abstellraum danach durchsucht, finden die Helden einen erschlagenen Räuber, der einen Beutel mit 8 Silbertalern bei sich trägt.



Bereich A: VERWIRRSPIEL

Meisterinformationen

Was zunächst wie eine ganz gewöhnliche Kreuzung aussieht, auf der vier Korridore zusammentreffen, ist in Wirklichkeit ein Verwirrspiel ersten Grades. Besonders der Kartograph der Gruppe wird an dieser Korridorfalle seine helle Freude haben.

In jedem der Korridore, kurz vor der Kreuzung, ist eine Druckplatte in den Boden eingelassen, die eine Schiebewand auslöst, wenn man auf sie tritt. Wird die Kreuzung überquert, verändert sie sich durch die Schiebewände (natürlich erst, wenn die Helden außer Sicht- und Hörweite sind) zu einer T-Kreuzung oder einfach nur zu einem Gang, und zwar jedesmal anders. Wie, das entscheidet der Meister.

Die Helden werden verwirrt, vielleicht sogar ratlos sein, aber der Meister sollte hier keine Hilfestellung geben. Falls die Helden den Trick durchschauen, können sie die Schiebewände durch Festkeilen unbeweglich machen.

Bereich B: BOLZENFALLE

Meisterinformationen

Der erste Held, der das 2 Quadratmeter große Korridorstück unmittelbar vor der Tür zu *Raum 31* betritt, löst eine Bolzenfalle aus. Durch eine Springfeder wird ein Eisenbolzen aus der südlichen Gangwand abgefeuert, der 1W+3 TP verursacht. Durch eine geglückte Geschicklichkeitsprobe +5 kann der Held dem Bolzen ausweichen.

Die Tür zu *Raum 31* ist verschlossen und kann nicht mit Gewalt aufgebrochen werden. Sie läßt sich nur mit dem vergoldeten Schlüssel aus *Raum 4* öffnen.

Raum 31: SCHATZKAMMER

Allgemeine Informationen

Ein rechteckiger, dunkler Raum, der in west-östlicher Richtung 12 m und in nord-südlicher 8 m mißt. Ein 1 m breiter und 1 m hoher Marmorvorsprung

zieht sich entlang der Nord- und Ostwand bis über die halbe Südwand. Über ihm hängt ein langer Wandteppich an der Nordwand. Auf ihm stehen und liegen teilweise zerstörte Gegenstände in großer Unordnung. Die Eingangstür ist in der Westwand. Der Raum ist 3 m hoch.

Spezielle Informationen

Dieser Raum wurde offensichtlich geplündert, obwohl er abgeschlossen war. Auf dem Marmorvorsprung an der Nordwand liegen die Scherben zerbrochener Vasen, Phiolen, Glas- und Steingutbehälter. Hier und da ist noch eine Schale oder Vase ganz. Der Wandteppich darüber zeigt Szenen aus einer glücklicheren Zeit: eine Bärenjagd im Wald, die Hochzeit eines schönen Mädchens mit goldenem Haar, Erntemotive und auch eine Schlachtszene gegen einen Barbarenstamm.

An der Ostwand ist der Marmorvorsprung völlig abgeräumt, während an der Südwand rußgeschwärzte Teppiche und Tücher in unordentlichen Stapeln liegen. Sie erschienen den Plünderern wohl wertlos.

Unter den heilgebliebenen Gegenständen finden sich:

1. eine wunderschöne, blau gemaserte Vase, in der Dukaten und Silbertaler liegen,
2. ein Seidenteppich (1 × 2 m) aus dem Osten,
3. eine grüne Phiolen,
4. ein goldener Dolch,
5. ein schwerer Zinnteller, auf dem ein Diamant liegt,
6. ein flaschenähnlicher Glasbehälter, in dem ein roter Edelstein leuchtet.

Meisterinformationen

Jeder Held darf einen Schatz wählen. In der Vase liegen 6 Dukaten und 34 Silbertaler. Wer die Vase an sich nimmt, verliert auf magische Weise pro Spielrunde einen Stärkepunkt. Wer sie zerbricht, verliert 2 Geschicklichkeitspunkte. Wer sie ausleert, kann das Geld ohne Schaden einstecken. Der Seidenteppich hat einen Verkaufswert von 15–20 Dukaten. Die grüne Phiolen enthält ein Verwandlungselixier, das 1 Spielrunde lang wirkt.



Der Dolch ist aus Katzensgold, 2 Silbertaler wert und bringt im Kampf nur 1 W – 1 TP.

Wenn man den Raum mit Zinnteller und Diamant verläßt, läuft der Teller schwarz an, und der Diamant verwandelt sich in Kohle. Beide sind dann keinen roten Heller mehr wert.

Der Edelstein im Glasbehälter ist ein großer Granat (Wert 50 Silbertaler). Wer den Granat berührt, erlebt eine böse Überraschung. Seine Hand schwillt auf das Doppelte an (Dauer 1 W 6 Spielrunden). Besonders peinlich ist es, wenn man in das Gefäß hineingefaßt hat, denn es erweist sich als unzerbrechlich. Zu Kampfhandlungen ist diese Hand während der Wirkungsdauer des Berührungsgiftes nicht zu gebrauchen.

In der Südwand ist eine Geheimtür verborgen (Zwergeninstinkt: 11, alle anderen Helden müssen eine Klugheits-Probe +3 bestehen, wenn sie sie finden wollen). Sie öffnet sich nach dreimaligem Klopfen. Der Gang dahinter führt in Raum 32.

Raum 32: WAFFENKAMMER

Allgemeine Informationen

Ein länglicher, von Westen nach Osten 12 m und von Norden nach Süden 6 m messender Raum mit einem Erker von 2 × 2 m in der Mitte der Ostwand. Es gibt eine Tür in der Westwand, eine zweite in dem Erker an der Ostwand. Gleich links neben der Tür an der Westwand beginnt schon die Nordwand, die erst nach zwei Metern zwei weitere Meter nach Norden zurückweicht.

An der Nord- und Südwand sind Gestelle und Haltevorrichtungen, mitten im Raum stehen 2 Skelette.

Spezielle Informationen

In den Halterungen an den Wänden stehen nur noch wenige Speere und Hellebarden, in zwei kleinen Holzfässern Schwerter, Kriegsbeile und Keulen. An den Wänden hängen reich verzierte Schilde. Einfache Holzschilde sind in der Nordostecke gestapelt.

Die Skelette sind mit Schwertern und Schilden bewaffnet.

Meisterinformationen

Die Skelette (MU 12, LE 10, RS 0, AT 7, PA 7, MK 7) greifen ohne zu zögern an. Mit ihren Schwertern erzielen sie 1 W + 3 TP, ihre Schilde verschaffen ihnen einen RS von 1.

Stich- und Hieb Waffen mit scharfer Kante bringen gegen Skelette nur halben Schaden, stumpfe

Schlagwaffen dagegen vollen. Nicht alle Zaubersprüche wirken gegen Skelette. Im Kampf ist gegen sie nur ein *Fulminatus-Donnerkeil* einsetzbar, der aber auch nur halben Schaden hervorruft.

Die Skelette kämpfen, bis sie besiegt werden.

Die vermeintliche Tür an der Ostwand ist eine falsche Tür. Sie läßt sich nicht öffnen. Wenn sie mit Gewalt aufgebrochen wird, kommt dahinter nur blanker Stein zum Vorschein.

Dagegen gibt es direkt nördlich neben dem Eingang eine Geheimtür (Zwergeninstinkt: 11). Allen übrigen Helden muß eine Klugheits-Probe + 3 gelingen, wenn sie die Tür finden wollen. Ein loser Stein in der westlichen Wand direkt um die Ecke dient als Öffnungsmechanismus. Hinter der Geheimtür führt ein Geheimgang in Raum 31.

Raum 33: GRUFTGEWÖLBE

Allgemeine Informationen

Eine kurze Steintreppe führt zu einem 2 m tiefer gelegenen Gewölbe, dessen Tür unverschlossen ist. Dahinter liegt ein großer, von Norden nach Süden 24 m und von Osten nach Westen 10 m messender Raum. Die Deckenhöhe beträgt hier 2,5–3,5 m. Von der Westwand aus erstrecken sich drei 6 m lange, 4 m breite und 2 m hohe gemauerte Blöcke in den Raum.

An der Nord- und Südwand schmiegt sich je ein halb so breiter Block gegen die jeweilige Wand.

Die Blöcke werden durch 2 m breite Wege getrennt. Brennende Fackeln an der Ostwand tauchen das Gewölbe in ein gespenstisches Licht.

Spezielle Informationen

Wenn die Helden das Gewölbe betreten und die Blöcke näher betrachten, erkennen sie an deren Längsseiten große Löcher, in denen Särge mit den Gebeinen Verblichener stehen.

Meisterinformationen

Im südlichsten Gang halten sich von den Helden unbemerkt 3 Zombies auf. Die Zombies (MU 12, LE 20, RS 1, AT 8, PA 6, MK 10) greifen bei der erstbesten Gelegenheit an, und zwar mit bloßen Händen, die 1 W + 1 Trefferpunkte verursachen können. Sie sind sehr widerstandsfähig. Schaden, der mit Waffen gegen sie erzielt wurde, muß halbiert werden, aber Zaubersprüche entfalten die volle Trefferwirkung.

Die Zombies kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

Bei diesem Raum handelt es sich um die Familiengruft der ehemaligen Burgherren. Murgol hat in den Verstorbenen ein großes Potential an Mitkämpfern.

Er erweckt die Toten auf magischem Weg und verwandelt sie in Skelette, Mumien und Zombies – eine Armee von Untoten, mit deren Hilfe er weiter seine Macht ausdehnen will.

Das Gruftgewölbe enthält nichts außer den Knochen der Toten. Grabbeigaben sind hier nicht zu finden.

Raum 34: MURGOLS MYSTERIUM

Allgemeine Informationen

Ein ungewöhnlicher, siebeneckiger Raum von 12 m Durchmesser, der von zwei Feuern erleuchtet wird. Die Feuer brennen in Steinschalen im Norden und Süden des Raumes. Genau zwischen ihnen ist ein 4 m großer Kreis in gelber Farbe auf den außergewöhnlich glatten, flaschengrünen Boden gemalt. Im Kreis ist ein Drudenfuß eingezeichnet. An der nordöstlichen Wand steht ein großer Arbeitstisch, an der südöstlichen ein Schreibtisch. Der Raum ist 3 m hoch, sein Eingang liegt im Südwestteil der Wand.

Spezielle Informationen

An den Wänden flackern im Licht der Feuer seltsame Schatten und Schemen. Dämonen und Ungeheuer scheinen sich zu formen und wieder aufzulösen. Auf dem Schreibtisch steht eine reich verzierte Kassetten. Daneben liegen ein dickes Buch und ein Gänsekiel mit Tintenfaß. Ferner sind dort noch eine Kristallkugel und eine Pergamentrolle zu sehen.

Der Arbeitstisch macht einen unaufgeräumten Eindruck, so, als wäre er in großer Eile verlassen worden. Noch brodelt eine Flüssigkeit in einem Kolben, und Tiegelchen und Deckelchen liegen verstreut herum. In einem Regal an der Wand darüber stehen viele kleine Glasflaschen, die mit den unterschiedlichsten organischen und anorganischen Substanzen gefüllt sind. In der Nähe des Arbeitstischs herrscht ein eigentümlicher Geruch.

Meisterinformationen

Wer in den gelben Kreis mit dem Drudenfuß tritt, wird augenblicklich in Raum 21 teleportiert.

Wenn die Helden den Kreis südlich umgehen und sich dem Schreibtisch auf 1 m nähern, besteht die Wahrscheinlichkeit von 3 zu 6, daß sie eine Speerfalle auslösen, die in jedem Fall aktiviert wird, wenn sie an den Schreibtisch herantreten. Vor

dem Schreibtisch schießen 12 spitze Eisenstäbe aus dem Boden. Dem vordersten Helden muß eine Geschicklichkeitsprobe +1 gelingen, dem zweiten eine normale Geschicklichkeitsprobe, sonst müssen sie 1 W + 3 Schadenspunkte hinnehmen. Der Schreibtisch ist dann nicht mehr zu erreichen.

Wird die Falle ausgelöst, erscheinen wie aus dem Nichts 2 Mumien (MU 12, LE 35, RS 2, AT 7, PA 7, MK 22) in dem gelben Kreis und greifen die Helden an. Mumien sind sehr stark und können mit bloßen Händen 1 W + 4 TP verursachen. Überwinden kann man sie nur mit magischen Waffen, Zaubersprüchen und Feuer (2 W TP pro Kampfrunde). Wer von einer Mumie verletzt wird, läuft Gefahr, sich mit einer Krankheit zu infizieren (siehe Monsterbeschreibung). Die Mumien kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

Im östlichen Teil des Raumes gibt es eine Geheimtür, die mit einem Kipphebel (unter dem Arbeitstisch an der Wand) geöffnet werden kann. Um die Geheimtür (Zwergeninstinkt: 12) und den Hebel zu finden, müssen die Helden 2 Spielrunden lang suchen.

Auf oder neben dem Arbeitstisch finden die Helden nichts, das ihnen weiterhelfen könnte.

Raum 35: MURGOLS WOHNGEMACH

Allgemeine Informationen

Ein 3 m langer Gang mündet in einen kleineren Raum, der durch einen Vorhang abgetrennt wird. Der Raum mißt von Norden nach Süden 8 m und von Westen nach Osten 4 m. Im Nordosten ist eine 2×4 m große Ausbuchtung. Der Raum ist 2,5 m hoch und durch Lampen an den Wänden gut beleuchtet. Der Eingang mit dem Vorhang liegt in der Westwand, und es gibt eine Tür im südlichsten Teil der Ostwand.

Spezielle Informationen

Dieser Raum ist gut möbliert. An der Westwand, nördlich des Vorhangs, steht ein schwerer Schreibtisch und davor ein großer Holzstuhl mit kunstvoll geschnitzter Lehne. Direkt neben dem Stuhl ragt ein Hebel aus der Nordwand. In der Ausbuchtung im Nordosten steht eine breite Kommode, über der ein ovaler, reich verzierter Spiegel an der Wand hängt. Der Spiegel ist aus schwarzem Glas und zeigt den Knüppeldamm durch den Sumpf aus der Vogelperspektive. Vor der südlichen Westwand steht ein Schrank.



Falls die Helden in *Raum 34* nicht gegen die 2 Mumien gekämpft haben, halten sich diese beiden Untoten im nördlichen Teil des Raumes auf. Haben die Helden die beiden Mumien schon in *Raum 34* überwunden, steht ein schwarz gekleideter Mann vor dem Spiegel. Er ist von stattlicher Gestalt, hat langes schwarzes Haar, einen Spitzbart und lange Fingernägel. Sein Umhang wird von einem seltsamen, goldenen Gürtel zusammengehalten.

Meisterinformationen

Sind die beiden Mumien anwesend (Werte und Näheres siehe *Raum 34*), greifen sie sofort an und kämpfen bis zur Vernichtung. Hält Murgol, der Magier der Nacht, sich in seinem Wohngemach auf – denn um ihn handelt es sich bei der schwarzgekleideten Gestalt –, wartet er, bis alle Helden im Raum sind, löst mit einem schrillen Lachen den goldenen Gürtel und wirft ihn den Helden vor die Füße. Erst jetzt erkennen die Helden, daß der Gürtel aus 12 goldenen Skorpionen gefertigt ist, die sich mit den Scheren und Schwänzen berühren. Beim Aufprall auf den Boden verwandeln sich die goldenen Skorpione in echte, lebende Tie-

re, die mit zum Angriff erhobenen Stacheln auf die Helden zukrabbeln. Jedem Helden muß eine Geschicklichkeitsprobe gelingen, sonst besteht die Gefahr, von einem Skorpion gestochen zu werden. Mißlingt die Probe, würfelt der Meister mit W6. Bei 1 oder 2 wurde der Held gestochen. Der Stich eines Skorpions ist tödlich, falls er nicht durch einen Heiltrank oder durch einen Heilzauber kuriert wird. Während die Helden mit den gefährlichen Tieren beschäftigt sind und sie zertrampeln, verschwindet Murgol durch die Tür in der Ostwand. Der Hebel an der Nordwand läßt die Eisenspeere vor dem Schreibtisch in *Raum 34* wieder im Boden versinken. Nun können die Gegenstände dort untersucht werden: Die Kassette enthält einen kleinen Rubin (20 Dukaten wert) und ein Amulett, das seinen Träger zu einem Diener des Bösen macht. Die Pergamentrolle ist unbeschrieben.

Eine weitere Pergamentrolle findet sich in einer Schublade der Kommode. Auch sie scheint unbeschrieben zu sein, aber wenn man beide übereinanderlegt und vor eine Lichtquelle hält, kann man den Grundriß von Ebene 2 der Ruine erkennen,

und als Zeichen daneben ein goldenes Zepter mit zwei stilisierten Adlerschwingen am einen und einem großen Knauf am anderen Ende. Sonst finden die Helden hier nichts von Wert oder Wichtigkeit.

Bereich C: SPIEGELFALLE

Allgemeine Informationen

Wer die Tür in der Ostwand von Raum 35 nach innen öffnet, steht vor einer 2 m breiten, 3 m tiefen Grube, deren Boden mit spitzen Eisenstäben gespickt ist. Hinter der Grube sieht man in einem spärlich erleuchteten Raum das Fußende einer komfortablen Liege.

Meisterinformationen

Wer die Grube zu überspringen versucht, lernt die Tücken einer Spiegelfalle kennen. Direkt hinter ihr schließt ein glatter Spiegel den Durchgang ab und gaukelt dem Betrachter vor, hinter der Grube befände sich ein Raum.

Wenn der Held Glück hat (Geschicklichkeitsprobe +3 muß geschafft werden), bricht er durch die Spiegelwand und zieht sich W 6 Schadenspunkte zu, wenn nicht, stürzt er in die Grube und muß 2 W 6 Schadenspunkte hinnehmen.

Die Falle kann unschädlich gemacht werden, wenn man den schwarzen Spiegel in *Raum 35* zerstört.

Raum 36: MURGOLS SCHLAFGEMACH

Allgemeine Informationen

Ein quadratischer Raum, der 6×6 m mißt. Er ist 3 m hoch, und sein Eingang liegt ganz im Norden der Westwand. Der Raum wird von einem Kerzenleuchter in der Mitte der Ostwand spärlich erhellt.

Spezielle Informationen

Entlang der Südwand steht eine komfortable schwarze Liege, die mit einem kostbaren Eisbärfell bedeckt ist. Mitten an der Ostwand erhebt sich ein

kleiner Altar aus Obsidian. Davor steht ein kleiner Jadegötze und auf dem Altar ein Kerzenleuchter. Bis auf ein kleines Schränkchen neben der Liege scheint der Raum leer zu sein.

Mitten im Raum steht Murgol und deutet mit einem großen Zepter auf die Eindringlinge. An der Spitze ist das Zepter mit zwei Adlerschwingen verziert, das Ende läuft in einem dicken Knauf aus.

Meisterinformationen

Murgol, ein Magier der 5. Stufe (MU 13, KL 15, CH 13, GE 12, KK 10, LE 30, ASP 40, MK 30), kämpft natürlich nur mit magischen Waffen. Ihm stehen alle für dieses Abenteuer zugelassenen 13 Sprüche zur Verfügung. Darüber hinaus dient ihm sein Magisches Zepter als Zauberstab. Dadurch kosten ihn alle Sprüche nur die Hälfte an Astralpunkten. Außerdem kann er das Zepter in ein Flammenschwert (2W + 2TP) verwandeln. Wenn er es einsetzt, kann er natürlich nicht zaubern. Die Auseinandersetzung mit Murgol ist ein Kampf auf Leben und Tod. Falls die Helden den Magier der Nacht überwinden, können sie sich 100 Abenteurpunkte gutschreiben, und dann finden sie in seinem Schränkchen einen Beutel mit 20 Dukaten und das Tagebuch des Bösewichts, das Aufschluß über seine Greuelthaten und seine schändlichen Pläne gibt. Der Jadegötze sieht aus, als könnte man für ihn einen guten Preis erzielen, aber er bringt seinem Besitzer nur Unglück (er senkt seinen Mutwert pro Spielrunde um 1). Das Zepter ist gut und gern 30 Dukaten wert, aber als magische Waffe ungleich wertvoller, wenngleich es bei einem Magier der ersten Stufe nur wie ein einfacher Zauberstab wirkt. Das Zepter ist leicht und hohl. Zieht man den Knauf am hinteren Ende ab, findet man im Innern das zusammengerollte Pergament des Königs.

Wichtiger Hinweis: Die Kraft eines Spruches wird häufig gegen die *Monsterklasse* des Opfers aufgerechnet. Da es für Spieler-Helden keine *Monsterklasse* gibt, setzen Sie den *Klugheitswert plus* (Stufe × 2) des Helden an die Stelle der *Monsterklasse*. Dieser Wert bezeichnet die *Magie-Anfälligkeit* der Helden. Dann ermitteln Sie die Wirkung des Spruches, so wie es im Regelbuch beschrieben wird.

Die Monster

Die Eule

Die Eule ist ein relativ häufig vorkommender Raubvogel, der nachts kleine Säugetiere, Insekten und Vögel jagt. Es gibt verschiedene Eulenarten, wobei die Mehrzahl zwischen 0,3 und 0,7 m mißt. Ihre Flügelspannweite kann bis zu 1,2 m betragen. Auch in der Färbung variieren sie. In den meisten Fällen ist jedoch das Federkleid braun oder braun-schwarz gesprenkelt. Im Gegensatz zu anderen Vogelarten sitzen bei der Eule die Augen vorn am Kopf, den das Tier um fast 360° drehen kann. Eulen leben vorzugsweise im Wald, alten Gemäuern oder verlassenen Gebäuden. Sie hören ausgezeichnet und sehen auch nachts sehr gut. Im Flug sind sie sehr geschickt, und wenn sie sich auf ihr Opfer stürzen, haben sie fast

immer eine Chance, es mit ihren scharfen Klauen und dem starken Schnabel zu treffen.

Viele Menschen halten Eulen für intelligent und sprechen ihnen die Fähigkeit zu, die menschliche Sprache zu verstehen und Wanderer oft mit wertvollen Informationen zu versorgen.

Die Werte:

Mut:	10	Angriff:	12
Lebensenergie:	5	Parade:	10
Rüstungsschutz:	0	Trefferpunkte:	1W - 1
Monsterklasse: 3			

Der Gestaltwandler

Gestaltwandler sind eine alte Gattung von Wesen, die Legenden zufolge aus einer anderen Welt stammen sollen. Wie ihr Name schon sagt, können sie ihre Gestalt verändern und die äußere Form von Lebewesen annehmen, die zwischen 1 und 2 m groß sind. Das schließt alle menschlichen Wesen, aber auch mittelgroße Tiere (etwa Wölfe oder große Hunde) mit ein. Ihre ursprüngliche Erscheinungsform ähnelt sehr stark der eines Menschen. Die Gestaltwandler sind etwa 1,8 m groß, sehr schlank bis dünn und kahlköpfig. Sie besitzen große Augen und gelten als besonders grausam und verräterisch. Sie gelten auch als besonders ehrgeizig und tun alles, um

für ihre Rasse das Bestmögliche herauszuholen. Andere Lebewesen sind ihnen dabei völlig gleichgültig und nur willkommenes Mittel zum Zweck, sich zur dominierenden Spezies in Aventurien aufzuschwingen. Glücklicherweise zählt die Gattung der Gestaltwandler nur wenige Exemplare, sonst wäre ihnen dieses Vorhaben womöglich schon geglückt.

Da die Gestaltwandler Menschen und Tiere sorgfältig studieren und dann nach erlerntem Verhalten ihre Vorbilder umbringen und deren Platz einnehmen, ist es sehr schwierig, einen Gestaltwandler zu erkennen, wenn er nicht in seiner ursprünglichen Form auftritt. Ein kleiner Hinweis auf einen Gestaltwandler könnte

die Tatsache sein, daß er absolut keinen Alkohol verträgt und nicht imstande ist, über längere Zeit Musik zu hören. Gestaltwandler sind immer Einzelgänger, und obwohl sie keine Waffen tragen, sehr stark und gefährlich. Jeder, der gegen sie kämpft, muß von seinem Attackewert 2 abziehen.

Die Werte:

Mut:	10	Attacke:	10
Lebensenergie:	30	Parade:	8
Rüstungsschutz:		Trefferpunkte:	1 W + 4
wie Opfer, sonst	1	Monsterklasse:	14

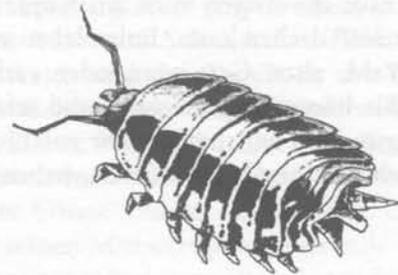
Die Gruftassel

Die Gruftassel ist ein selten vorkommender, riesiger Verwandter der Kellerassel. Sie lebt in feuchten Gräften und Ruinen. Auch trifft man sie manchmal auf Friedhöfen und in Katakomben an.

Das Tier wird 1,5–2,5 m lang und etwa 1,2 m groß. Es ist im Grunde ein Aasfresser, verschmäht aber auch lebende Nahrung nicht. Die Gruftassel hat einen ovalen, abgeplatteten Körper, dessen Unterseite von einer großen Zahl starker, etwa 0,5 m langer Beine gesäumt wird. An dem eher kleinen, gedrunge- nen Kopf befinden sich starke Greifzangen und Beißwerkzeuge, der Körper selbst wird von einem schwachen Chitinpanzer geschützt. Gruftasseln sehen sehr behäbig aus, können sich aber auf ihren vielen Beinen recht flink bewegen, wenn es darauf ankommt. Sie sind nicht allzu aggressiv, fallen jedoch Gegner gerne von hinten an und betrachten alles als Beute, was kleiner als sie ist.

Die Werte:

Mut:	9	Attacke:	11
Lebensenergie:	30	Parade:	5
Rüstungsschutz:	3	Trefferpunkte:	1 W + 3
		Monsterklasse:	13



Die Mumie

Mumien sind untote Kreaturen, die von mächtigen Magiern zum Leben erweckt wurden. Ihr Erscheinungsbild gleicht einem halbverwesten Körper, der mit einem besonderen Balsam und Bandagen konserviert wurde. Sie sind 1,8–2,5 m groß und tauchen gewöhnlich in der Nähe von Friedhöfen, Katakomben und Gräften auf. Mumien sind sehr stark und können nur durch magische Waffen oder Zauber-

sprüche überwunden werden, aber dazu muß jedem Helden zunächst eine Mutprobe gelingen, sonst erschreckt ihn der Anblick dieses grauenhaften Gruftbewohners dermaßen, daß er die Flucht ergreift. Mit normalen Waffen kann gegen Mumien nichts ausgerichtet werden, doch ein gutes Kampfmittel gegen sie ist offenes Feuer, das an einer Mumie 2W Trefferpunkte verursacht, falls sie mit ihm in Berührung

kommen. Wer von einer Mumie verletzt wird, läuft Gefahr, sich mit einer ansteckenden Krankheit zu infizieren (10% der Fälle), die tödlich verläuft, wenn kein Heiltrank die Wirkung aufhebt oder der Infizierte mittels Magie geheilt wird.

Die Werte:

Mut:	12	Angriff:	7
Lebensenergie:	35	Parade:	7
Rüstungsschutz:	2/norm. Waffe		
wirkungslos	Trefferpunkte: 1W + 4		
Monsterklasse: 22			



Der Räuber

Räuber sind normale Menschen, die sich im Gegensatz zu den meisten Zeitgenossen ihr tägliches Brot nicht auf ehrliche Weise verdienen, sondern sich durch Überfälle und Betrügereien bereichern.

Normalerweise leben sie in weniger zugänglichen Gebieten wie Wäldern und Gebirgen, um vor Nachstellungen sicher zu sein, jedoch sind ihre Schlupfwinkel selten weit von Dörfern, Marktflecken oder Handelswegen entfernt. Man kann sie auch als die ländlichen Vettern der Diebe bezeichnen, die teilweise in Zünften organisiert, die Städte Aventuriens unsicher machen. Räuber fallen meistens durch ihr

ungepflegtes Äußeres, ihre Bärte und ihre zerschlossene, schmutzige Kleidung auf. Sie sind selten schwer bewaffnet oder durch Rüstungen geschützt, da sie vor allen Dingen schnell und beweglich sein müssen. Oft tragen sie nur normale Kleidung, seltener wattierte Waffenröcke. Zu ihren Lieblingswaffen zählen: Dolche, Kurzschwerter, Säbel, Wurfbeile, Schwerter, Pfeil und Bogen.

Ihre Werte sind identisch mit denen eines Menschen der entsprechenden Erfahrungsstufe, ihre Lebensenergie beträgt ebenfalls 30, die Grundwerte für AT und PA betragen ebenfalls 10 und 8.

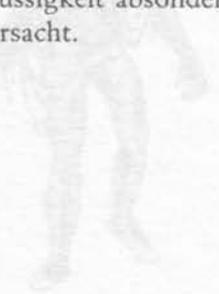
Die Riesenamöbe

Ein relativ selten vorkommendes Monster, das man nur in feuchten Höhlen, Ruinen und Gräften antrifft. Die Riesenamöbe ist ein entfernter Verwandter der einzelligen Amöbe und sieht aus wie ein großer, bis maximal 3 m messender Protoplasmaklumpen, der eine erstaunliche Festigkeit aufweist.

Die Riesenamöbe bildet Scheinfüßchen aus und bewegt sich langsam fließend vorwärts, wobei sie auch durch enge Ritzen dringen kann. Da sie nur relativ

langsam vorankommt, ist sie ständig auf der Suche nach Nahrung, die sie in Form jeglicher organischer Substanz zu sich nimmt und auflöst. Manchmal kann man in ihrem halbtransparenten Körper auch anorganische Substanzen erkennen, etwa absorbierte Waffen oder Wertgegenstände. Mit Schlagwaffen kann man der Riesenamöbe nichts antun, Stichwaffen sind in ihrer Schadenstrefferwirkung halbiert, und nur Hieb Waffen verursachen die vollen Treffer-

punkte. Auch mit Feuer kann man eines solchen Monsters Herr werden. Eine Fackel verursacht 2W Schadenspunkte und veranlaßt die Riesenamöbe zum Rückzug. Gefährlich ist die Berührung dieses Monsters, da es eine Flüssigkeit absondert, die 1W + 3 Trefferpunkte verursacht.



Die Werte:

Mut:	7	Angriff:	12
Lebensenergie:	40	Parade:	0
Rüstungsschutz:	0	Trefferpunkte:	1W + 3
Monsterklasse: 15			

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	Angriff:	7
Lebensenergie:	10	Parade:	7
Rüstungsschutz:	0-6	Trefferpunkte:	1W + 3 (Waffe)

Monsterklasse: 7



Der Wasserspeier

Wasserspeier haben einen etwas irreführenden Namen, der von ihren Steinnachbildungen an Gebäuden herrührt. In Wirklichkeit sind es jedoch böartige, gefürchtete, räuberische Wesen, auf die man gelegentlich in Ruinen, großen Höhlen und Krypten trifft. Sie gleichen entfernt dem Menschen, haben

jedoch lederartige Schwingen, mit deren Hilfe sie beträchtliche Entfernungen fliegend zurücklegen können. Außerdem haben Wasserspeier scharfe Klauen und Zähne, einen Schwanz, spitze Ohren, und sie tragen ein kleines Horn am Kopf. Typisch für sie sind die Knochenspitzen an Knien und Ellen-

bogen. Wasserspeier haben eine graue, kalte und oft rissige Haut, die ihnen einen recht guten Schutz bietet.

Wasserspeier sind halbwegs intelligent und von Grund auf böse. Sie jagen alles, was sich ihnen bietet, mit besonderer Vorliebe schwächere Kreaturen, greifen aber auch rücksichtslos jede Gruppe an, wenn sie glauben, dem Gegner überlegen zu sein. In seltenen Fällen benutzen diese Monster Waffen. Meistens greifen sie aber mit ihren Klauen oder ihrem Horn an. Sie haben zwei Angriffe pro Runde zur Verfügung.

Manchmal stehen sie im Dienst einer Person, die böse und mächtig genug ist, sie kontrollieren zu können.

Die Werte:

Mut:	11	Angriff:	8
Lebensenergie:	40	Parade:	7
Rüstungsschutz:	3	Trefferpunkte:	2 × 1W + 3)
Monsterklasse: 25			

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. D.h. man muß sie buchstäblich in Stücke schlagen, um sie zu stoppen, oder aber durch Zauberformeln überwinden. Hierbei leisten ein »Fulmi-

nictus-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.

Die Werte:

Mut:	12	Angriff:	8
Lebensenergie:	20	Parade:	6
Rüstungsschutz:	1	Trefferpunkte:	1W + 1
Monsterklasse: 10			

Der Werwolf

Werwölfe sind die bekanntesten Werwesen, auch Lykanthropen genannt. Die Lykanthropie ist eine Krankheit, an der Personen leiden, die von einem Lykanthropen gebissen werden. Wer von einem Werwolf gebissen wird, verwandelt sich bei Vollmond selbst in einen Werwolf und übernimmt die ausgeprägtesten Charakteristika eines Wolfes wie

seine Schnelligkeit, sein starkes Gebiß und seine Wildheit. Der Werwolf bleibt aber im Aussehen humanoid, zeichnet sich jedoch durch einen sehr starken Haarwuchs und eine Veränderung der Schädelform aus. Werwölfe können nur mit silbernen oder magischen Waffen besiegt werden. Auch gegen Zauberformeln sind sie nicht immun. Werwölfe sind

halbintelligent und greifen ohne Rücksicht auf Verluste an. Gegen den Biß eines Werwolfs hilft nur die schnelle Einnahme eines magischen Heiltranks, die Zauberformel »Balsamsalabunde« heilt zwar die Wunde, kann den Verwandlungseffekt aber nicht aufhalten.

Die Werte:

Mut: 12 Angriff: 9
 Lebensenergie: 35 Parade: 8
 Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1W + 2
 Monsterklasse: 16



Der Wolf

Wölfe sind eine in Aventurien häufig anzutreffende Tierart. Besonders in den Wäldern des Nordens und Ostens treten sie in großer Zahl auf. Die Farbe ihrer

Pelze hängt oft von der Umgebung ab, der sie sich anzupassen vermögen. Sie werden 1–1,5 m lang und bis zu 60 kg schwer. Im allgemeinen sind es Rudeltiere, manchmal trifft man jedoch auch einen Einzelgänger. Wölfe zeichnen sich durch ihr starkes Gebiß und ihr ungeheures Durchhaltevermögen aus – wenn das Rudel jagt, können sie einer Beute stundenlang nachhetzen. Wölfe greifen mit ihren scharfen Zähnen an und können mit ihnen beträchtlichen Schaden verursachen. Im Frühjahr liegen 4–6 Welpen in einem Bau, der dann von den Alten besonders hartnäckig verteidigt wird.



Die Werte:

Mut: 9 Angriff: 9
 Lebensenergie: 15 Parade: 0
 Rüstungsschutz: 1 Trefferpunkte: 1W + 1
 Monsterklasse: 6

Die Fledermaus

Die Fledermaus ist ein kleines, flugfähiges Säugetier mit großen Ohren und lederartigen Schwingen. Typisch für die Fledermaus ist die Fähigkeit, durch ein

Radarsystem ausgestoßener Töne im Ultraschallbereich Hindernissen auszuweichen. Fledermäuse sind Nachttiere und fürchten sich vor Licht und Feuer.

Nachts jagen sie Insekten und kehren im Morgengrauen an ihre Schlafstellen zurück, die sich oft in alten Gemäuern oder Höhlen befinden. Dort hängen sie mit dem Kopf nach unten an der Decke und verschlafen den Tag. Fledermäuse treten in Schwärmen von einigen Dutzend bis zu mehreren hundert Exemplaren auf.

Die gewöhnliche Fledermaus (Spannweite ca. 30 cm) wird dem Menschen selten gefährlich, dagegen kann die Riesen- oder Vampirfledermaus – ein echter Blutsauger mit einer Spannweite bis zu 1 m – durch ihren Biß erheblichen Schaden verursachen, nicht zuletzt deshalb, weil sie dadurch auch Krankheiten überträgt.

Besondere Kampfregeln:

Für Fledermäuse gelten besondere Kampfregeln. Da

diese Tiere mit ihrem Gebiß weder schwere Kleidung noch Rüstungen durchdringen können, richten sie ihre Bisse immer nur gegen ungeschützte Stellen ihres Opfers. Wenn einer Fledermaus ein Biß gelingt (AT erfolgreich – PA des Opfers gescheitert), werden die SP direkt von der LE des Opfers abgezogen. Seine Rüstung bietet gegen die flinken Tiere keinen Schutz. Die Schadenspunkte werden nicht ausgewürfelt, sie sind festgesetzt.

Die Werte der Fledermaus/Riesenfledermaus:

Mut:	5/10	Angriff:	5/7
Lebensenergie:	2/5	Parade:	0/0
Rüstungsschutz:	0/0	Schadenspunkte:	1/2
Monsterklasse: 1/3			

Die Ratte

Ratten sind sehr stark verbreitete Nagetiere und eine Plage in weiten Teilen Aventuriens. Es gibt mehrere verschiedene Arten, die verbreitetste ist die gewöhnliche Ratte. Sie wird zwischen 20 und 30 cm lang und hat ein Fell von schwarzer, grauer, brauner und selten weißer Farbe. Ratten sind Allesfresser, graben mit Vorliebe Löcher und Gänge und beißen sich ohne Mühe durch Materialien wie Holz oder Sandstein. Ratten treten fast nie allein auf, sondern in Rudeln, die oft ein Dutzend Tiere umfassen, aber auch größer oder kleiner sein können. Wer von einer Ratte gebissen wird, läuft Gefahr, sich dadurch mit einer Krankheit zu infizieren. Die Chance einer Infektion beträgt zehn Prozent.

Besondere Ratten sind die bis zu 0,5 m groß werdenden Wolfsratten, die wie ihre kleineren Vettern Ruinen, Friedhöfe und Höhlen als Behausungen vorziehen. Ihr Biß ist gefährlicher, und auch sie übertragen Krankheiten.

Besondere Kampfregeln:

Für Ratten gelten besondere Kampfregeln. Da diese Tiere mit ihrem Gebiß weder schwere Kleidung noch Rüstungen durchdringen können, richten sie ihre Bisse immer nur gegen ungeschützte Stellen ihres Opfers. Wenn einer Ratte ein Biß gelingt (AT er-

folgreich – PA des Opfers gescheitert), werden die SP direkt von der LE des Opfers abgezogen. Seine Rüstung bietet gegen die flinken Tiere keinen Schutz. Die Schadenspunkte werden nicht ausgewürfelt, sie sind festgesetzt.

Die Werte der Ratte/Wolfsratte:

Mut:	10/11	Angriff:	5/7
Lebensenergie:	3/5	Parade:	0/0
Rüstungsschutz:	0/0	Schadenspunkte:	2/3
Monsterklasse: 2/4			



Liste der Zauberformeln

Für Elfen und Magier

- I. BALSAMSALABUNDE – Heile, Wunde!**
- II. FLIM-FLAM-FUNKEL –
Licht ins Dunkel!**
- III. FORAMEN-FORAMINOR –
Öffnet euch, Tür und Tor!**
- IV. ARMATRUTZ – Schild und Schutz!**
- V. VISIBILI-VANITAR –
Zauber, mach mich unsichtbar!**
- VI. FULMINICTUS-DONNERKEIL –
Schlaget drein, Schwert und Beil!**
- VII. BANNBALADIN – Dein Freund ich bin!**

Nur für Magier

- VIII. CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR –
Seid verschlossen, Tür und Tor!**
- IX. PARALÜ-PARALEIN –
Sei starr wie Stein!**
- X. HORRIPHOBUS-SCHRECKENSPEIN –
Fahr in deine Glieder ein!**
- XI. SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT –
Schlage drein, daß es kracht!**
- XII. SENSIBAR-WAHR UND KLAR –
Gefühle werdet offenbar!**
- XIII. SALANDER-MUTANDERER –
Sei ein anderer!**



Ausrüstungs-Pakete

Für dieses Abenteuer stehen auch drei Ausrüstungspakete zur Auswahl. Jeder Held darf sich nur für eins

entscheiden. Sie kosten: Nr. 1: 22 Silbertaler; Nr. 2: 14 Silbertaler; Nr. 3: 14 Silbertaler.

Ausrüstungspaket 1

Lederranzen
Öllampe
Feuerstein und Stahl
Zunderkästchen
Strick (10 m)
Hammer
10 Kletterhaken
Decke

Ausrüstungspaket 2

Lederrucksack
Strickleiter (5 m)
4 Pechfackeln (1 brennt 6
Spielrunden)
Tuchbeutel
Feuerstein und Stahl
Zunderkästchen
Stange, 2 m

Ausrüstungspaket 3

Lederrucksack
Decke
Strick (10 m)
Schlauch (1 l Wasser)
Brecheisen

Liste Waffentabellen

Handwaffen

	TP	Gewicht	Preis	AT	PA	Bruchfaktor
Messer	1W	10	5	0	-5	5
Dolch	1W+1	20	20	0	-4	3
Schwerer Dolch	1W+2	35	30	0	-2	3
Kurzschwert	1W+2	60	40	0	0	2
Knüppel	1W+2	80	5	-1	-3	6
Wurfbeil	1W+3	60	45	0	-4	4
Säbel	1W+3	60	60	0	0	2
Entermesser	1W+3	70	45	0	-1	3
Schwert	1W+4	80	80	0	0	2
Kriegsbeil	1W+4	120	90	0	-3	3

Neue Waffen (für dieses Abenteuer)

	TP	Gewicht	Preis	AT	PA	Bruchfaktor
Peitsche	1W	70	30	0	-6	2
Keule	1W+2	100	20	0	-3	4
Morgenstern	1W+5	150	150	-1	-5	2
Hellebarde (Zweihänderwaffe)	1W+5	150	75	-2	-4	4

Wurf- und Schußwaffen

	TP	Gewicht	Preis	Reichweite
Dolch	1W+1	20	20	10 m
Speer	1W+2	60	15	20 m
Wurfbeil	1W+3	60	45	20 m
Kurzbogen	1W+3	20	45	40 m
Langbogen	1W+4	30	50	60 m
Armbrust	1W+4	200	125	60 m
20 Pfeile im Köcher		50	2	
20 Bolzen für Armbrust		80	4	

Zweihänderwaffen

dürfen nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden

	TP	Gewicht	Preis	AT	PA	Bruchfaktor
Bastardschwert	1W+5	140	100	-2	-3	2
Zweihänder	1W+6	160	130	-3	-4	3
Kriegshammer	1W+6	150	100	-3	-5	4
Barbaren-Streitaxt	2W+2	150	180	-4	-6	3

Liste der Abkürzungen

MU – Mut, KL – Klugheit, CH – Charisma, GE – Geschicklichkeit, KK – Körperkraft, LE – Lebensenergie, RS – Rüstungsschutz, AT – Attacke, PA – Parade, TP – Trefferpunkte, MK – Monsterklasse, AP – Abenteuerpunkte, SP – Schadenspunkte, ASP – Astralpunkte, W oder W6 – sechsseitiger Würfel, W20 – zwanzigseitiger Würfel.

Notizen für den Meister



Der Weg durch Aventurien

Tagesnummer		Tagesbeschreibung		Tagesleistung	
Nr.	Datum	Ort	Wetter	km	h
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					
27					
28					
29					
30					

Notizen für den Meister

1. Tagesleistung

2. Tagesleistung

3. Tagesleistung

4. Tagesleistung

5. Tagesleistung

6. Tagesleistung

7. Tagesleistung

8. Tagesleistung

9. Tagesleistung

10. Tagesleistung

11. Tagesleistung

12. Tagesleistung

13. Tagesleistung

14. Tagesleistung

15. Tagesleistung

16. Tagesleistung

17. Tagesleistung

18. Tagesleistung

19. Tagesleistung

20. Tagesleistung

21. Tagesleistung

22. Tagesleistung

23. Tagesleistung

24. Tagesleistung

25. Tagesleistung

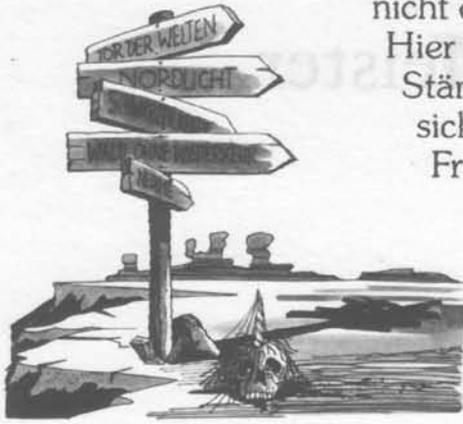
26. Tagesleistung

27. Tagesleistung

28. Tagesleistung

29. Tagesleistung

30. Tagesleistung



Aventurien – das ist ein ganzer Kontinent, und er ist noch lange nicht erforscht. Ungezählte Abenteuer warten dort noch auf Sie... Hier ist ein Wegweiser, der Ihnen die Orientierung erleichtert. Ständig kommen neue Abenteuer hinzu. Deshalb ist diese Übersicht vielleicht schon nicht mehr vollständig. Fragen Sie Ihren Händler!

Wenn Sie wollen, können Sie selbst dazu beitragen, diese Welt noch lebendiger zu machen. Nehmen Sie Kontakt mit uns auf. Wir freuen uns über Ihre Kritik, Ihre Verbesserungsvorschläge und Ihre Meinung zu unserem Spiel. Aber dabei wollen wir es nicht belassen. Wenn Sie Mitspieler suchen oder erfahrene Spielleiter – schreiben Sie uns, wir werden versuchen, Ihnen zu helfen. Oder wie wäre es, wenn Sie gar einen »Schwarze-Auge-Club« gründeten? Melden Sie sich ganz einfach bei uns, wir unterstützen Sie nach besten Kräften. Schreiben Sie an: Das Schwarze Auge · Postfach 1165 · 8057 Eching

Der Weg durch Aventurien

Erfahrungsstufen																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Abenteuer-Basis-Spiel

*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Abenteuer-Ausbau-Spiel

											*	*	*	*	*	*	*	*	*
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Abenteuer-Bücher

- 1 Im Wirtshaus zum Schwarzen Keller
Für 3-5 Helden
- 2 Wald ohne Wiederkehr
Für 3-6 Helden
- 3 Das Schiff der verlorenen Seelen
Für 3-5 Helden
- 4 Die sieben magischen Kelche
Für 3-5 Helden
- 5 Nedime, die Tochter des Kalifen
Für 1 Helden
- 6 Unter dem Nordlicht
Für 3-5 Helden
- 7 Borbarads Fluch
Für 1 Helden
- 8 Durch das Tor der Welten
Für 4-7 Helden

*	*																		
*	*																		
*	*	*																	
*	*	*	*																
*	*	*	*	*															
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Zubehör

- * Die Werkzeuge des Meisters
- * Zusatz-Block
- * Würfel des Schicksals

Die Reihe der »Abenteuer-Bücher« wird ständig erweitert. Fragen Sie Ihren Händler nach den »Schwarze-Auge«-Neuerscheinungen.

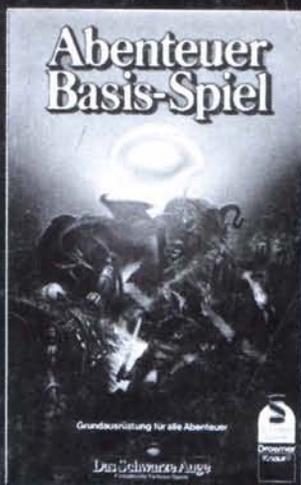
„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

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



Die Welt des „Schwarzen Auges“

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



Zum Inhalt dieses Buches

König Kasimir von Nöstria ist in arger Bedrängnis. Sein Bruder Wendolyn, Herr auf Burg Andergast, ist verschwunden und mit ihm das Pergament, durch welches Kasimirs Königswürde legitimiert ist. Der König braucht Euch, Ihr furchtlosen Helden! Ihr sollt das Pergament suchen und zurückbringen. Noch ahnt Ihr nicht, welche Gefahren im Wald ohne Wiederkehr auf Euch warten. Aber Ruhm und Reichtum warten auf Euch, wenn Ihr beständig auf der Hut seid. Wer sich jedoch zum Leichtsinn hinreißen läßt, den erwartet ein grausiges Ende . . .

„Der Wald ohne Wiederkehr“, ist ein Gruppen-Abenteuer, bestimmt für 3-6 Helden der Erfahrungsstufen 1 und 2.

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



ISBN 3-426-30007-9



601 1729



4 002998 017295