

ERFAHRUNGSTUFEN

1-4

ABENTEUER 7

Borbarads Fluch

oder die Hieroglyphen des Grauens
Ein Solo-Abenteuer



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Solo-Abenteurer

**Borbarads Fluch
oder
die Hieroglyphen des Grauens**

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

**Droemer
Knauer®**


**Schmidt
Spiele**

Borbarads Fluch

von Claus Lenthe

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1–4
für 1 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

© 1984 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30010-9

Inhalt

Einführung	6
Vorwort	7
Hintergrund	9
Hinweis	14
Borbarads Turm	15
Monsterbeschreibungen	61

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, piffige 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 unbekannt 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

Vorwort

Das Abenteuer »Borbarads Fluch« ist ein Teil der Fantasie-Spielerie **Das Schwarze Auge**. Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

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

Borbarads Fluch ist ein *Solo-Abenteuer*; d. h., Sie benötigen nicht wie bei anderen *Schwarze-Auge-Abentauern* eine Gruppe von Spielern – Sie spielen ganz allein.

Was ist nun anders an einem Solitärabenteuer im Vergleich zu den Gruppenabentauern, die Sie möglicherweise bereits als Meister des Schwarzen Auges oder als Mitspieler kennengelernt haben? Das Wichtigste wurde oben bereits genannt: Sie tauchen allein in die bunte Abenteuerwelt Aventuriens hinein – ohne Begleiter, die Ihnen vielleicht bei Gefahr mal aus der Patsche helfen können, und ohne einen Spielleiter aus Fleisch und Blut. Der *Meister des Schwarzen Auges* teilt sich Ihnen schriftlich mit, ist Teil dieses Buches. Konkret bedeutet dies, daß der Autor dieses Abenteuers alle Situationen, in die Sie als Held dieser Story geraten können, vorausgeplant hat und Ihnen jeweils die Entscheidungsfreiheit läßt, sich für eine der angebotenen Möglichkeiten zu entscheiden. Und Sie dürfen sicher sein, daß er für Sie zahlreiche Überraschungen und Gefahren bereithält.

Das Abenteuer wurde für Helden der 1. bis 4. Stufe konzipiert. Magier und Elfen sind nicht zugelassen. Sollten Sie also zufällig ein Magier der 20. Stufe sein, der seinen Körper in zehn Teile zerlegen und diese Stück für Stück durch Raum und Zeit teleportieren kann, so müssen Sie Ihre Fähigkeiten für den Augenblick einmal vergessen, wenn Sie Spaß an dem

Abenteuer haben wollen. Apropos Spaß: Schummeln Sie nicht, und verkneifen Sie es sich, erst einmal alle Folgen Ihrer möglichen Entscheidung durchzulesen, bevor Sie sich entscheiden. Dann nämlich würden Sie sich selbst des Spaßes an diesem Spiel berauben. Wenn im realen Leben ein Tiger auf Sie zuspringt, haben Sie schließlich auch nicht die Möglichkeit, erst einmal in einem Buch nachzusehen, ob es besser ist, nach links oder rechts auszuweichen, Reißaus zu nehmen oder den Dolch zu zücken.

Da Sie allein spielen, müssen Sie natürlich bei einem Kampf auch für Ihre Gegner mitwürfeln. Sie sollten im übrigen Papier und Bleistift zur Hand haben und auf einem *Plan des Schicksals* skizzieren, wo Sie sich gerade befinden. Und schreiben Sie sich am besten auch Ihren Weg anhand der Nummern der Abschnitte auf, denn gelegentlich werden Sie aufgefordert, zu Ihrem letzten Abschnitt zurückzukehren, und es wäre ärgerlich, wenn Sie sich die Nummer nicht gemerkt hätten.

Scheitert Ihr Held in Borbarads Turm, so können Sie natürlich jederzeit einen anderen Helden schicken. Auf magische Art und Weise ist dann zwar alles wieder so, wie es vor dem Eindringen unseres gescheiterten Freundes war, aber wir gehen davon aus, daß er auf nicht minder magische Art und Weise seine erworbenen Kenntnisse seinem Nachfolger vermittelt hat.

Bei Lösung der Abenteueraufgabe werden dem Helden 60 Abenteuerpunkte gutgeschrieben.

Aber nun genug der einleitenden Worte. Zerteilen wir die Nebelschwaden, hinter denen, fern von uns in Raum und Zeit, das Abenteuerland Aventurien liegt ...

Hintergrund

Die Schrift an der Wand

Turan, der mit seiner Reitechse unsere kleine Gruppe anführte, stieß einen kehligen Laut aus. Ein Lächeln stahl sich in sein Gesicht, dessen Haut wie roh gegerbtes Leder wirkte und deutlich die Strapazen der vergangenen Wochen spiegelte. Mit einer ungestümen Geste, die den weiten Ärmel seines Leinengewandes im heißen Wind flattern ließ, deutete er nach vorn. Dann streichelte er den Nackennervenknoten der Echse und erreichte damit, daß sie ihre Geschwindigkeit steigerte. Sie war jetzt fast so schnell wie ein trabendes Pferd.

Jetzt erkannte auch ich, was das Blut des beherrschten und schweigsamen Kämpfers aus den Unan-Bergen in Wallung gebracht hatte. Vor uns, nur noch zwei oder drei Wegstunden entfernt, öffnete sich ein Wüstental und gab den Blick auf die Palmwipfel von Anchopal, einer grünen Oase inmitten der flimmernden Wüste, frei.

Rachel, die vor mir ritt, ließ den Kopf zu mir herumschnellen und setzte damit eine Kaskade pechschwarzen Haars in Bewegung. Sie blitzte mich aus dunklen und unergründlich tiefen Augen an und ließ den Seidenschal, mit dem sie ihr Gesicht vor den schmirgelnden Liebkosungen des Wüstensandes schützte, einen Moment lang herabsinken, um mir ein Lächeln zuzuwerfen. Die weißen Zähne boten dabei einen faszinierenden Kontrast zu dem dunkelbraunen Gesicht. Dann drehte sie sich mit klirrender Rüstung wieder um und spornte ebenfalls ihre Reitechse an.

Mein Tier mußte nicht erst zu größerer Schnelligkeit aufgefordert werden, sondern schloß sich aus eigenem Antrieb seinen Gefährten an. Auch in mir machte sich ein Gefühl breit, das eine Mischung aus Erleichterung und Triumph war. Den schlimmsten Teil des Weges hatten wir nun geschafft. Aber um welch schrecklichen Preis! Und unsere eigentliche Aufgabe begann erst am Tafelberg hinter Anchopal. Würden wir drei Überlebenden eine Aufgabe bewältigen können, zu deren Lösung vor so vielen Wochen einmal elf Helden ausgezogen waren? Mein Hochgefühl begann rapide zu schwinden. Und während die Sonne auf uns herabbrannte und Anchopals Palmen nur zermürend langsam an Größe gewannen, dachte ich an damals zurück, als alles begonnen hatte . . .

Auf der Suche nach neuen Abenteuern war ich eines Tages nach Zorgan gekommen, dem Zentrum des Fürstentums Aranien. Ich war nicht der einzige aventurische Held, der sich zu jenem Zeitpunkt dort einfand. Das hatte natürlich Gründe. Sybia, die Fürstin, ließ ein Turnier für Kriegerinnen veranstalten, um der Siegerin ihren ältesten Sohn Arkos zum Gemahl zu geben. Die siegreiche Kriegerin würde damit nach Ablauf von siebenzig Monden neue Fürstin von Aranien. In einem weiteren Turnier, das männlichen Schwertkämpfern vorbehalten war, winkte dem Sieger ein einflußreiches Amt am Hofe. Was mich anging, so war ich allerdings nicht nach Zorgan gekommen, um an dem Turnier teilzunehmen. Ich fühlte mich noch längst nicht in dem Alter, all den Abenteuern zu entsagen und mich in höfische Pflichten einbinden zu lassen. Und wie ich feststellen konnte, dachten viele andere Helden, die ich in den Kaschemmen der Stadt oder beim Festmahl im Fürstenpalast kennenlernte, ganz so wie ich. Was uns alle anzog, war der Festtrubel mit seinem Krämermarkt, wo oft für einen günstigen Preis das eine oder andere magische Elixier, Heiltränke, Zauberamulette und gute Waffen oder Rüstungen zu erstehen waren; interessant waren die Gaukler und Musikanten – und eben Leute unseres Schlages. Erfahrene Haudegen verrieten gespannt lauschenden jungen Helden so manchen Trick, der ihnen dereinst vielleicht in einer brenzlichen Situation einmal das Leben retten mochte, oder sie zeigten ihnen die eine oder andere Finte mit der Waffe. Nicht selten hörte man hier von gewaltigen Ungeheuern und auch von Schätzen, die noch der Entdeckung durch mutige Helden harrten. So manche Gruppe von Helden fand sich bei solchen Gelegenheiten zu einem gemeinsamen Abenteuer zusammen.

Tatsächlich freundete ich mich bald mit Rachel, der ausgerissenen Tochter eines Landpächters aus dem fernen Al'anfa, an, und wenig später waren wir Teil einer munteren Schar von etwa fünfzehn abenteuerlustigen jungen Leuten und auch einigen Veteranen. Die ersten Pläne für ein gemeinsames Abenteuer wurden bereits geschmiedet, zumal Turan, der damals schon dazugehörte, die Schatzkarte eines Piraten besaß. Dort war ein Riesenschatz verzeichnet,

der im Regengebirge aus dem überfluteten Tempel einer geheimnisvollen Schlangengöttin zu bergen war. Aber vorläufig spielten wir nur mit diesen oder jenen Vorhaben, denn für ernsthaftes Planen blieb in all dem Trubel gar keine Zeit. Dies verschoben wir auf die Zeit nach dem großen Festschmaus.

Die Kriegerin Irma, eine Amazone aus den Bergen von Beilunk, gewann schließlich das Turnier und wurde somit zur Gattin des schwächigen Arkos, der seiner muskelbepackten, blonden Lebensgefährtin mit unverhohlenen ängstlicher Hilflosigkeit entgegen sah, als sie lächelnd auf ihn zutrat und ihn in ihre kraftvollen Arme schloß. Dann begannen die Festivitäten, auf die sich jedermann schon seit Wochen oder gar Monaten freute. Fürstin Sybia ließ sich denn auch wahrlich nicht lumpen. Das Fleisch von siebzig Rindern, hundert Schweinen, sechzig Hammeln sowie unzähligen Hühnern, Enten und Gänsen wurde nebst vielen köstlichen Beilagen aufgetragen, und die Zahl der geleerten Bier- und Weinfässer war Legion. Drei Tage und drei Nächte dauerte das Fest, und nur die wackersten Zecher konnten das Gelage bis zum Ende durchstehen. Von den mehr oder weniger Länderten bei einigen Massenprügeleien will ich gar nicht weiter reden.

Das Ende dieses gewaltigen Festes allerdings war kurz, abrupt und so einprägsam, daß mancher davon schlagartig nüchtern wurde – und es kam einige Stunden früher als geplant. Über das, was genau geschah, gab es hinterher höchst unterschiedliche Berichte. Einige wollten inmitten des Geschehens Dämonen oder gar den Totengott Visar erkannt haben, andere sprachen von herrlichen Lichtwesen, die einen magischen Kelch trugen, wieder anderen erschien Rondra, die Donnergöttin, die wütend mit ihrem Schwert durch die Luft hieb. Ich will mich deshalb auf das beschränken, was ich gesehen habe und was auch von allen anderen bezeugt werden kann, dazu in seinen Ergebnissen noch heute im Festsaal des Palastes zu Zorgan zu besichtigen ist. Es gab einen mächtigen Donner, der alle Anwesenden buchstäblich erstarren ließ, dann eine gleißende Lichtflut, die sich in die Nordwand des Palastes fraß. Ich mußte wegschauen, denn meine Augen brannten wie Feuer. Aber der Spuk dauerte nicht länger, als ein Biertrinker benötigt, um einen kräftigen Schluck aus seinem Krug zu nehmen. Danach rieben sich alle die Augen und versuchten, in der jetzt stockdunkel erscheinenden Halle, die immerhin vom Licht Hunderter Fackeln, Talglichter und Öllampen erhellt wurde, etwas zu erkennen. Ein seltsamer Geruch lag in der Luft, und die Nordwand gloste und glühte noch eine Weile, um dann nur noch matt zu leuch-

ten. Rauch stieg auf, und dünne Fäden geschmolzenen Gesteins liefen, schon erstarrend, herab.

Ein Teil der Nordwand war bis auf eine Tiefe von vier oder fünf Zentimetern geschmolzen und wie mit einer Glasur überzogen. Einige Stellen waren tief eingekerbt, andere weniger, und schließlich trat klar und deutlich etwas hervor, was eine Schrift sein mußte, eine Schrift allerdings, die keiner von uns lesen konnte:



Die Magier in Zorgan waren nicht in der Lage, die seltsame Schrift zu entziffern, und manche bezweifelten schließlich sogar, daß es sich überhaupt um eine Schrift handelte. Fürstin Sybia ließ jedoch Boten nach Festum schicken und den großen Magier Rakorium bitten, nach Zorgan zu kommen. Als gute Idee erwies sich dabei, daß Sybia daran gedacht hatte, den Boten eine Abschrift der Zeichen mitzugeben. Rakorium war sofort fasziniert und glaubte, eine uralte, inzwischen vergessene Schrift zu erkennen. Allerdings bestand er darauf, in Festum zu bleiben, da er nur dort die nötigen Unterlagen habe, im übrigen angesichts seines inzwischen hohen Alters aber auch die beschwerliche Reise scheue. Schließlich, gut zwei Monde nach den Ereignissen während des Festgelages, trafen Boten aus Festum ein, die Fürstin Sybia im Auftrag des Magiers ein engbeschriebenes Pergament überreichten.

Rakorium hatte die mysteriöse Schrift entziffert. Es handelte sich um eine geheime Hieroglyphenschrift, wie sie bei den Magier-Gilden vor der Zeit der Magier-Kriege üblich war. Die Botschaft lautete:

HELFT,
SONST MUSS SICH BORBARADS FLUCH ERFÜLLEN,
WAS TOD UND SCHWERE NOT ÜBER ZHETA UND
ORON BRINGEN WIRD.

Oron, so erläuterte Rakorium in dem Pergament, war ein alter Name für das aranische Territorium, Zheta dürfte das Gebiet der heutigen Khom-Wüste sein. Ich fasse an dieser Stelle kurz zusammen, was Rakorium in umständlichen Formulierungen des weiteren über seine Studien mitteilte. Er war dem Hinweis auf den Namen Borbarad nachgegangen und in einem staubigen Archiv in Festum schließlich fündig geworden. Borbarad hatte vor etwa vierhun-

dert Jahren in einem Zeitalter gelebt, das heute als das Zeitalter der Magier gilt. Borbarad selbst war, den wenigen Zeugnissen über sein Tun zufolge, einer der Mächtigsten jener Tage, ein Schwarzmagier mit Fähigkeiten, wie sie heute keinem Magier in Aventurien mehr zu eigen waren. Tatsächlich waren seine schreckliche Magie und sein unersättlicher Hunger nach Macht den anderen Magiern schließlich Grund genug, sich zusammenzuschließen, um Borbarad in seine Schranken zu weisen und zu vernichten. Borbarad lachte seine Gegner aus, wurde aber in einem gewaltigen Magierduell schließlich doch bezwungen. Rohan selbst, der legendäre aventurische Magier, soll es gewesen sein, der mit letzter Kraft den schrecklichen Borbarad überwand, indem er die Außenmauern von Borbarads Turm, von dem aus dieser sein Gift in die Welt schleuderte, mit magischer Kraft schmelzen ließ. Borbarad und die Seinen kamen in der Lava um, und Rohan verfügte, der Name Borbarad solle ein für allemal aus den Annalen Aventuriens getilgt werden.

Allerdings hatte Borbarad vor seinem Tode einen Fluch ausgestoßen, den wohl selbst Rohan fürchtete. Jedenfalls ließ er in weiser Voraussicht eine Aufzeichnung der Ereignisse anfertigen und an sicherer Stelle verwahren. Der Text war nur Magiern zugänglich und in Vergessenheit geraten, bis Rakorium ihn aufgespürt hatte. Leider waren die Unterlagen vom Zahn der Zeit zernagt und unvollständig, so daß Rakorium nicht klären konnte, worum es sich bei Borbarads Fluch handelte. Aber er hatte Borbarads einstigen Turm lokalisiert, einen Tafelberg inmitten der Gorischen Wüste, den die Wüstenbewohner den »Namenlosen« nennen. Ganz offensichtlich konnte nur dieser Tafelberg Quell des neuen Bösen sein, vor dem die Feuerschrift gewarnt hatte. Aber wer hatte die Warnung nach Zorgan gebracht, wer hatte die Macht, solches zu tun? War es am Ende eine Falle, die Borbarad selbst, vielleicht siegreich über die Gesetze von Raum und Zeit, gestellt hatte? Diese Fragen konnten nicht beantwortet werden.

Wir erreichten die Oase im letzten Licht des Tages und ließen unsere Reitechsen frei. Das Gelände zwischen Anchopal und dem Namenlosen war übersät mit Sandtrichtern und Kanälen und außerdem von unterirdischen Gängen aus früheren Tagen unterminiert. Die schweren Kolosse waren unter diesen Umständen permanent in Gefahr, irgendwo einzubrechen, und als Reittiere daher ungeeignet. Die Echsen würden sich an den Gräsern der Oase gütlich tun und sich ausruhen, bis wir sie auf dem Rückweg wieder einfingen. Da der Tafelberg nur noch einen Tagesmarsch entfernt war, machte uns der Verzicht

auf die Tiere keine großen Sorgen. Allein, daß wir unsere Ausrüstung nun selbst tragen mußten, war ärgerlich.

Der Namenlose war bereits düster drohend am Horizont zu erkennen. Vor der glutroten Scheibe der untergehenden Sonne reckte er seinen Kegelstumpf aus Fels in den Himmel. Er wartete auf uns.

In einer Senke, von Bäumen und Büschen gegen fremde Blicke geschützt, schlugen wir unser Nachtlager auf. Wir waren zu müde, um uns noch lange über die kommenden Abenteuer zu unterhalten, und nahmen uns nur die Zeit für eine improvisierte Mahlzeit aus Brotfladen und Hartwurst, bevor wir uns zum Schlafen austreckten. Nur Turan mußte sich noch gedulden, da er die erste Wache übernommen hatte.

Trotz meiner Müdigkeit konnte ich nicht sofort einschlafen. Wieder schweiften meine Gedanken zurück nach Zorgan und der Feuerschrift an der Wand . . .

Uns allen war damals sofort klar gewesen, daß sich mit diesem Ereignis gewaltige Abenteuer anbahnten. Wir stellten die Suche nach Turans Piratenschatz zunächst einmal zurück und harrten der Dinge, die da kommen sollten. Einige allerdings hatten nicht Sitzfleisch genug, die Entzifferung der Schrift abzuwarten, oder meinten ganz einfach, etwas gegen die Magersucht ihres Geldbeutels tun zu müssen, und brachen zu neuen Abenteuern auf. Schließlich waren wir nur noch zu elft in unserer Gruppe.

Wie nicht anders zu erwarten, entschloß sich Fürstin Sybia, die aventurischen Helden aufzurufen, der drohenden Gefahr mutig zu begegnen und Borbarads einstigen Turm, den Namenlosen, zu erforschen. Wir, die wir am Ort des Geschehens ausgeharrt hatten, waren die ersten, die diesem Ruf folgen konnten. Nach uns würden andere kommen – zumindest dann, wenn wir scheiterten. Zu unserer Enttäuschung setzte Sybia eine Belohnung von nur 100 Dukaten für die Beseitigung der Bedrohung aus. Entweder erschien ihr das dräuende Ungemach zu vage, oder aber das große Fest hatte die fürstliche Schatulle so sehr geleert, daß sie sich nicht spendabler zeigen konnte. Auf jeden Fall hatten wir mehr erwartet. Doch wir trösteten uns mit der Aussicht, uns an Borbarads Schätzen schadlos halten zu können.

Unter den Regenwolken eines trüben Tages brachen wir schließlich auf, nachdem wir unsere Ausrüstung ergänzt hatten. Zunächst ritten wir auf Pferden, dann, am Rand der Wüste, tauschten wir diese gegen Reitechsen ein.

Unsere Expedition stand unter keinem guten Stern. Malus, ein ehemaliger Fischer von den Inseln vor der

Küste, starb noch in der ersten Woche an einem Schlangengiß. Drei Tage später löste sich unter dem Schritt der Dicken Mimm, der ein Bordell in Festum gehört hatte, bevor sie ihr Herz für das Abenteuerleben entdeckte, ein loser Stein. Der Stein war Teil der Klippen von Tschenn. Mimm stürzte Hunderte von Metern hinab in die Tiefe.

Agur der Seefahrer, der zusammen mit der ehemaligen Söldnerin Doradore zu uns gestoßen war, ließ sich in ein Liebesabenteuer mit der Amazone Foriana ein. Doradore ertappte die beiden, geriet außer sich vor Raserei, erstach Agur und griff dann Foriana an. Es wurde Doradores letztes Gefecht, aber Foriana kam nicht ohne erhebliche Blessuren davon. Wir mußten sie zur Pflege ihrer Wunden in einem kleinen Dorf am Rande unseres Weges zurücklassen.

Shuk der Starke, Bruder Timo vom Praios-Orden und Petasharo, ein Junge, der biegsam wie eine Gerte und im Anschleichen an Feinde so geschickt wie eine Katze war, gerieten schließlich in einen Hinterhalt gemeiner Wegelagerer. Sie kämpften wie die Löwen, aber bevor wir anderen drei ihnen zu Hilfe eilen und die Feinde vertreiben konnten, hatten ihre Seelen bereits von Aventurien Abschied genommen.

Shuk, Timo, Petasharo, Foriana, Doradore, Agur, die Dicke Mimm, Malus . . . Turan, Rachel und ich selbst . . . die Gesichter der Toten und der Lebendigen verschmolzen zu einer konturlosen, wabernden Masse, und endlich sank ich in Visars Arme . . .

Ich wußte nicht, ob ich einige Minuten oder etliche Stunden geschlafen hatte, als mich ein herzerreißender Schrei abrupt und brutal in die Wirklichkeit zurückrief. Ich war von einem Moment zum anderen hellwach, sprang von meinem Nachtlager auf und griff nach meinem Schwert. Gerade noch rechtzeitig genug, um den Hieb eines schartigen Säbels zu parieren, der mir sonst ohne Frage den Garaus gemacht hätte. Übergangslos sah ich mich in einen Kampf mit drei Orks verwickelt, die mit wilden Säbelhieben auf mich eindrangen. Das Geschehen wurde gespenstisch von zwei trüben Ölfunzeln erhellt, die von den Orks mitgebracht und in der Nähe abgestellt worden waren. Bei einem der Orks landete ich einen Treffer, und er zog sich heulend zurück. Das gab mir Luft, um mich nach meinen Gefährten umzublicken. Mein Herz stockte, als ich in einer zusammengesunkenen Gestalt die hübsche Rachel erkannte. Zwei weitere Orks hockten über ihrem Körper, der offensichtlich nicht mehr zu einer Gegenwehr fähig war, und ich sah deutlich, wie einer der Orks einen Dolch aus dem Körper der Kriegerin zog und ihn an ihrem Gewand abwischte. Mit dem gna-

denlosen Zorn und der plötzlichen Kraft eines Berserkers fegte ich die Klängen der mich bedrängenden Feinde beiseite und warf mich auf die Mörder. Ich ließ ihnen keine Chance zur Gegenwehr und rächte ihre schreckliche Tat. Aber Rachel wurde dadurch nicht wieder lebendig.

Mich selbst jedoch rettete diese wilde Wut. Die Orks – insgesamt mochten es noch sieben oder acht sein – wichen erst zögernd zurück und parierten mehr oder weniger hilflos meine wirbelnden Attacken, wandten sich dann schließlich zu einer kopflosen Flucht und waren im Nu verschwunden, wie vom Erdboden verschluckt.

Ich sah mich hilflos auf dem Schlachtfeld um. Dann näherte ich mich Rachel, in der verzweifelten Hoffnung, daß meine Augen mir vielleicht doch nur ein Trugbild übermittelt hatten, daß dies alles nicht wirklich war. Aber Rachel war tot, auf schreckliche Art und Weise, aus vielen Wunden blutend, unwiderruflich tot. Mir war zum Heulen zumute.

Dann entdeckte ich Turan. Er lag inmitten eines Haufens gefallener Feinde, das Schwert mit blutiger Hand umklammert. Er lebte noch. Ich trat auf ihn zu und kniete nieder. Mit bereits brechendem Blick sah er mich traurig an und flüsterte: »Jetzt mußt du es allein versuchen. Du darfst nicht aufgeben!« Mit diesen Worten starb er.

Mir war klar, daß ich die Orks nicht auf Dauer vertrieben hatte. Wenn sie sich erst einmal von ihrer Überraschung erholt hatten, würden sie zurückkehren, möglicherweise mit Verstärkung. Und dieses Mal würden sie nicht vor einem einzigen Menschen davonlaufen. Ohne eigentlich genau zu wissen, was ich tat, die Augen voller Tränen, begrub ich meine Freunde, nahm mir von unserer gemeinsamen Ausrüstung, was ich für wichtig hielt und tragen konnte, und stapfte dann, noch im Dunkel der Nacht, in die Wüste hinaus. Mein Ziel war der Namenlose. Lange Stunden war ich wie betäubt, vorangetrieben nur von meinem Willen. Irgendwann dämmerte der Morgen, und langsam kehrte ich in die Wirklichkeit zurück. Hatte bisher mein Schutzengel mich vor den Tücken der Krater und Sandtrichter bewahrt, so ging ich jetzt mit größerer Umsicht zu Werke.

Manchmal hörte ich, fast am Rande der Hörschwelle, scharrende und schlurfende Geräusche, und das eine oder andere Mal entdeckte ich in der Ferne huschende Gestalten. Mir war klar, was das bedeutete: Die Orks waren mir auf den Fersen. Und sie waren im Vorteil, tauchten nur selten einmal aus dem ihnen vertrauten Gangsystem zur Oberfläche empor, überholten mich vielleicht schon unter der Erde.

Aber ich ließ mich nicht beirren. Meine einzige Reaktion war, daß ich meinen Schritt noch mehr beschleunigte.

Endlich, am späten Nachmittag, stand ich vor dem Namenlosen. Auf den ersten, flüchtigen Blick hin hätte ich niemals vermutet, daß dieser gut hundert Meter hohe, schroffe Tafelberg inmitten einer öden Wüste dereinst ein von Menschen errichtetes Bauwerk gewesen sein sollte. Eigenartig wirkte allenfalls, daß ein Teil der Oberfläche wie glasiert wirkte, während andere Flächen von der Witterung schon wieder zerfressen worden waren. Ein steiler Konus, wie ihn auch die Natur hätte herausbilden können. Dann jedoch entdeckte ich die Reste einer Außentreppe, die in Spiralen zur stumpfen Spitze des einstigen Turms hinaufführte. Die Treppe war an vielen Stellen zerstört, aber es mußte möglich sein, diese Passagen mit Seil und Haken und ein bißchen Glück zu überbrücken . . .

Viel zu überlegen gab es nicht. Ich hatte keine Wahl und machte mich an den Aufstieg. Ich schaffte es, wengleich mein Leben mehrmals an einem seidenen Faden hing – etwa, als ich an dem glasigen Gestein keinen Halt fand und abzurutschen drohte, hätte mein Fuß nicht im letzten Moment einen Spalt ertastet, oder als sich einer der Haken, der mein Seil hielt, zu lösen begann . . . Und im Nacken die Verfolger, vier besonders kräftige Orks, die nur darauf warteten, daß ich einen Fehler machte . . .

Jetzt stehe ich auf der Plattform des Tafelberges und erkenne deutlich die Reste des einstigen Magierturms. Vor mir liegt ein dunkles Loch mit einer Treppe, die steil in das Innere des Turmberges führt. Wieder höre ich das Schlurfen und Schnaufen der Orks, die jeden Moment am Rande der Plattform auftauchen können. Worauf warte ich noch? Borbarads Geheimnis liegt vor mir. Ich entzünde eine Fackel, greife nach meiner Waffe und beginne die Treppe hinabzusteigen . . .

Hinweis

Sie, lieber Leser, haben inzwischen natürlich längst erkannt, wer Ihnen in der Ich-Form seine Abenteuer nahegebracht hat. Der Erzähler ist niemand anders als Sie selbst! Sie selbst sind es, die/der als einzige/einziger das Ziel erreicht hat und auf der/dem alle Hoffnungen Aventuriens – und ganz besonders die des Fürstentums Aranien – ruhen. Wir wissen natürlich nicht, wer Sie sind und wie Ihre aventurische Inkarnation beschaffen ist. Vielleicht wissen Sie es in diesem Moment selbst noch nicht einmal. Wenn Sie zum erstenmal das Abenteuerland Aventurien besuchen, dann möchten wir Sie jetzt bitten, den Anweisungen im *Buch der Regeln* zu folgen und Ihre aventurische Existenz zu erschaffen. Möglicherweise können wir in Ihnen aber auch einen Veteranen begrüßen, der schon aus anderen Abenteuern siegreich hervorgegangen ist. Willkommen sind Sie uns in jedem

Falle. Wer also auch immer Sie sein mögen: Wenn Sie diese Geschichte aufmerksam verfolgt haben, dann wissen Sie, daß in Zorgan die Möglichkeit bestand, sich mit all jenen Dingen zu versorgen, die für dieses Abenteuer nötig sind oder nötig zu sein scheinen. Wir unternehmen jetzt eine kleine Zeitreise zurück in die Zeit vor dem Aufbruch in Zorgan, damit Sie Gelegenheit haben, sich – soweit es Ihre Barschaft erlaubt – mit allem Nötigen zu versorgen. Und dann ... ja dann sehen wir wirklich keine Möglichkeit mehr, das Unvermeidliche noch länger hinauszuschieben. Vor Ihnen liegt die Treppe, und – vergessen Sie es nie! – hinter ihnen schleichen sich vier Orks heran, denen Ihre eindrucksvolle Vorstellung in der Oase Anchopal absolut nicht gefallen hat ...

Und nun beginnen Sie bitte bei Abschnitt 0.

Borbarads Turm

0

Die steile, knapp einen Meter schmale Treppe mündet in die Kreuzung zweier Gänge ein. Die Gänge sind 2 m hoch und 1 m breit. Das Licht Ihrer Fackel reicht nicht weit genug, um Einzelheiten zu erkennen. Sie können sich nach Norden wenden (Abschnitt 24), nach Süden (Abschnitt 56), nach Osten (Abschnitt 81) oder nach Westen (Abschnitt 30).

Sollte Sie der Mut bereits wieder verlassen haben, und Sie möchten Borbarads Turm lieber von draußen bewundern, so schlagen Sie bitte bei Abschnitt 7 nach.

1

Sie befinden sich auf einer metallenen Leiter in einem Metallschacht, der zwei Ebenen miteinander verbindet.

Wenn Sie nach oben klettern, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 101; wenn Sie nach unten klettern – Abschnitt 109.

2

Die Tür ist verschlossen. Um das Schloß zu öffnen, müssen Sie eine Geschicklichkeitsprobe + 2 bestehen. Wenn es nicht klappt und Sie es noch mal versuchen wollen, lesen Sie bitte Abschnitt 100.

Können Sie die Tür öffnen, weiter mit Abschnitt 14.

3

Der Golem versteht kein Neuaventurisch, aber es gibt ein Wort, das er in sämtlichen alten und neuen Sprachen Aventuriens erkennt: Ton! Seitdem ihn einmal jemand mit der Bemerkung beleidigt hat, wo andere ein Gehirn hätten, habe er nur eine hohle Tonkugel, reagiert er auf jede Erwähnung des Wortes Ton mit einem Wutanfall. Seine Kampfwerte (MUT, AT, PA, TP) klettern für fünf Kampfrunden um je zwei Punkte. Der Golem greift Sie an!

Die normalen Werte des Golems:

MUT:	10	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	2W
Monsterklasse: 30			

Bitte achten Sie auf die in der Monsterbeschreibung erklärte spezielle Kampfarm des Golem!

Haben Sie schon mit den Chanjus Freundschaft geschlossen? Wenn ja, können Sie sie telepathisch um Hilfe bitten – weiter mit Abschnitt 67.

Wenn Sie flüchten wollen, lesen Sie bitte Abschnitt 36. Falls Sie den Kampf siegreich beenden, können Sie den Raum nach Norden (Abschnitt 173) oder nach Westen (Abschnitt 176) verlassen. Bringt der Golem Ihre Lebensenergie auf Null, lesen Sie bitte Abschnitt 163.

4

Plötzlich materialisiert vor Ihnen eine Gestalt. Es handelt sich um einen finster blickenden, aber offensichtlich waffenlosen Mann in einer braunen, reichlich zerlumpten Kutte, der sich Ihnen als »Zidru, der Bettler« vorstellt. Er fordert Sie auf, die Finger von diesen Relikten zu lassen, denn er habe diese Truhe zuerst entdeckt. Sie sind nun entweder beeindruckt und lassen Zidru den Vortritt (weiter mit Abschnitt 52), oder Sie ignorieren ihn und beginnen selbst die Truhe zu öffnen (Abschnitt 74).

5

Felsenwürmer sind Tiere mit stark ausgeprägtem Familiensinn und intensiven Heimatgefühlen. Sie lassen sofort von Ihnen ab, sobald Sie die Tür erreicht haben. Bitte würfeln Sie mit dem W6 aus, ob und wie viele metallische Teile Ihrer Ausrüstung zerstört sind. Da sich Felsenwürmer immer zuerst auf die größten Eisen- bzw. Stahlteile stürzen, gilt folgendes:



Gewürfelte Augenzahl	Ergebnis
1, 2, 3	nichts ist zerstört
4	die Rüstung ist hin
5	Rüstung und Schild sind futsch
6	Rüstung, Schild und größte Waffe sind in Felsenwürmermägen

(Falls Sie bestimmte Ausrüstungsteile dieser Tabelle nicht mit sich tragen, ersetzen Sie die entfallenden Teile durch andere metallische Gegenstände in Ihrem Besitz.)

Gehen Sie nun zurück zu Abschnitt 78 und wählen dort einen der Ausgänge.

6

Sie stehen in einem 16 Meter langen Nord-Süd-Gang von 1 Meter Breite und 2 Metern Höhe. Der Gang endet im Norden an einer Tür. Wenn Sie den Gang durch diese Türe verlassen wollen, weiter mit Abschnitt 2. Vier Meter vom nördlichen Ende des Ganges führt ein weiterer Gang nach Osten (Abschnitt 83). Am Südenende des Ganges stoßen Sie auf zwei weitere Ausgänge. Eine schmale Öffnung schließt den Gang nach Süden ab (weiter mit Abschnitt 31), eine Tür liegt 1 Meter nördlich und führt nach Osten – Abschnitt 172.

7

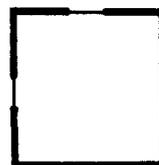
Leider können Sie es nicht vermeiden, vier Orks zu begegnen. Die sind sehr erfreut, daß sie Sie nicht lange suchen mußten. Wenn Sie sich zum Kampf stellen, lesen Sie bitte Abschnitt 13. Ziehen Sie es vor zu flüchten – weiter mit Abschnitt 28.

8

Sie haben einen 4 × 4 Meter großen Raum betreten, der zwei Ausgänge besitzt: eine Tür in der Mitte der Nordwand und eine Tür in der Mitte der Westwand. Außerdem befinden sich in diesem Raum: eine unbenutzte Feuerstelle, eine Steinbank und ein steinerner Tisch. Ach ja, ein Golem ist nicht zu vergessen. Der sitzt auf der Steinbank, hat die Arme auf den Tisch

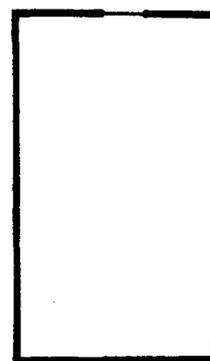
gestützt und blickt Sie wegen der Störung wütend an. Er macht Anstalten aufzustehen. Sie können sich jetzt zwischen drei Möglichkeiten entscheiden:

- Sie lächeln ihm freundlich zu und versuchen, ihn in ein Gespräch über das Wetter zu verwickeln. Weiter mit Abschnitt 40.
- Sie brüllen: »Schurke, du stehst auf verdammte tönnernen Füßen!« und greifen an. Weiter mit Abschnitt 3.
- Sie ergreifen die Flucht durch die Tür in Ihrem Rücken. Weiter mit Abschnitt 36.



9

Sie haben einen 5 × 9 Meter großen Raum betreten, der von einem mächtigen, altarähnlichen Steinsokkel in der Südwestecke beherrscht wird. Über dem Sockel sind Hieroglyphen in die Wand gemeißelt. Zu dem etwa 2,5 Meter hohen Sockel führen Stufen empor. Auf dem Sockel befindet sich ein kleines Podest, und darauf steht eine goldene Miniatur, die einen Magier darstellt (Wert: 40 Dukaten). Sie können die Figur an sich nehmen – lesen Sie weiter bei Abschnitt 21. Sie können aber auch den Raum gründlich durchsuchen (Abschnitt 54) oder ihn durch eine der Türen verlassen: durch die Tür in der Mitte der Nordwand (Abschnitt 185), durch die Tür in der Mitte der Ostwand (Abschnitt 167) oder durch die Öffnung in der Südostecke (Abschnitt 12).



10

Sind Sie sicher, daß Sie alle Würfelzahlen kennen? Zählen Sie auf der Stelle bis 20. Schaffen Sie es nicht? Dann scheiden Sie jetzt bitte aus dem Spiel aus und kommen erst wieder zurück, nachdem Sie in einer aventurischen Klippschule einen Grundrechen-Kurs absolviert haben. Schaffen Sie es bis 20 und glauben nach wie vor, ein ehrliches Kerlchen oder Mädchen zu sein? Dann lesen Sie Abschnitt 88.

11

Sie stehen vor einer schweren Metalltür mit vielen Riegeln. Legen Sie eine Kraftprobe ab. Wenn sie mißlingt, bitte zurück nach Abschnitt 147. Gelingt die Kraftprobe, bitte weiter bei Abschnitt 141.

12

Sie befinden sich in einem langgestreckten, schmalen Raum, der 11 × 2 Meter groß ist. Je eine Tür befindet sich in der Ost- und Nordwand, in der Westwand ist eine Öffnung. Der Raum hat sichtbar unter der Katastrophe gelitten, die das Duell der Magier abschloß. Teile der Wände und der Decke sind eingestürzt, Deckengebälk hängt herab. Die Schuttmassen werden zum Teil von einem Strom erkalteter Lava bedeckt. Ein wenig gastlicher Ort. Sie können sich rasch wieder verabschieden und den Raum durch eine der Türen verlassen: durch die Öffnung in der Westwand (Abschnitt 9), durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 182) oder in der Ostwand (Abschnitt 170). Vielleicht möchten Sie auch länger bleiben, um sich alles etwas genauer anzusehen? Dann lesen Sie Abschnitt 25. Oder gehen Sie das Risiko ein, unter der herabhängenden Decke umherzustolzieren, um zu sehen, ob man in den Raum darüber gelangen kann? Dann lesen Sie bitte bei Abschnitt 29 weiter.



13

Wegen der Enge der Örtlichkeiten müssen Sie sich nur gegen jeweils zwei der vier Orks verteidigen. Allerdings wird einer der Orks versuchen, sich während des Kampfes an Ihnen vorbeizudrängen, um Sie

dann von der anderen Seite her anzugreifen. Legen Sie nach jeweils 5 Kampfrunden eine Geschicklichkeitsprobe ab, um festzustellen, ob Sie dieses Vorhaben vereiteln können. Mißlingt die Probe, so haben Sie es dann mit drei Orks gleichzeitig zu tun; gelingt sie, bleibt es bei zwei Gegnern. Wenn Sie die Orks besiegen, können Sie den Turm verlassen und das Buch zuklappen oder auch die Treppe wieder hinuntersteigen (weiter bei Abschnitt 0).

Wenn Sie lieber die Flucht ergreifen möchten, sehen Sie bitte bei Abschnitt 28 nach. Sollten Sie zu Tode kommen – keine Lebenspunkte mehr – lesen Sie Abschnitt 163.

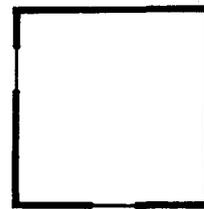
Die Werte eines Orks:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W + 4
Monsterklasse: 8			

Sollten Sie schon einmal mit diesen Orks zu tun gehabt haben und ist es Ihnen dabei gelungen, einen oder mehrere Orks zu besiegen, so reduziert sich die Zahl der Orks entsprechend.

14

Sie befinden sich in einem 5 × 5 Meter großen Raum mit zwei Türen; eine in der Südwand, eine in der Westwand. In diesem Raum steht eine große und offensichtlich schwere Truhe, die mit Hieroglyphen beschriftet ist und zwei massive Schlösser aufweist. Sie können versuchen, die Truhe zu öffnen (Abschnitt 4) oder den Raum zu verlassen; durch die Westtür (Abschnitt 183) oder durch die Tür in der Südwand (Abschnitt 44).



15

Sie entdecken, daß man durch eine Öffnung in das Metallgehäuse hineinkriechen kann. Haben Sie Lust? Dann weiter bei Abschnitt 91. Sonst zurück nach Abschnitt 106.



16

Bevor Sie noch die Schatulle öffnen können, umhüllt Sie plötzlich eine Art Nebel, der wunderbar aromatisch nach Zimt und Nelken duftet. Sie glauben Ihren Augen kaum zu trauen: Aus dem Nebel treten drei Gestalten hervor, die Sie längst tot glaubten: Rachel, Turan und Bruder Timo vom Praios-Orden. Sie lächeln Ihnen zu und wehren mit Handbewegungen Ihre Fragen ab. Dann fleht Sie Rachel mit tränenreicher Stimme an, die Schatulle nicht zu öffnen, sondern sie ihr zu geben. Sonst werde ein schreckliches Unglück geschehen. Auch Bruder Timo und Turan beschwören Sie und treten näher. Sie haben nun folgende Entscheidungsmöglichkeiten:

- a) Sie geben Rachel die Schatulle (Abschnitt 126).
- b) Sie legen die Schatulle auf den Boden, weichen selbst jedoch mißtrauisch zurück (Abschnitt 133).
- c) Sie ergreifen mit der Schatulle die Flucht (Abschnitt 137).
- d) Sie zücken Ihre Waffe und greifen die drei an (Abschnitt 111).

17

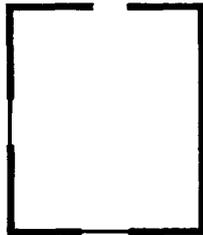
Vor Ihnen liegt ein mehrere Meter langer Metallschacht, gerade groß genug, daß ein Mensch hindurchkriechen kann. Der Schacht wird im Westen von einer kleinen Öffnung begrenzt und vollführt im Osten eine Biegung. Wenden Sie sich nach Westen, weiter mit Abschnitt 109, wenden Sie sich nach Osten, lesen Sie Abschnitt 153.

18

In den Kojen ist ziemlich übel riechendes Stroh aufgeschüttet, und es sieht ganz so aus, als würden sie zumindest gelegentlich benutzt. Bei sorgfältiger Durchsuchung finden Sie zwei Silbertaler, werden jedoch gleichzeitig von Wanzen, Flöhen und anderen blutgierigen Viechern derart heimgesucht, daß Ihr Charismawert um fünf Punkte fällt. Kehren Sie bitte zurück nach Abschnitt 47.

19

Sie befinden sich in einem 5×6 Meter großen Raum, der von dicken Rohren durchzogen wird, ansonsten aber kahl und leer ist. Drei Wege führen weiter: eine Öffnung in der Nordwand (Abschnitt 46), eine Tür in der Westwand (Abschnitt 188) und eine weitere Tür in der Südwand (Abschnitt 181).

**20**

Sie befinden sich in einem 17 Meter langen Gang von 2 Meter Höhe und 1 Meter Breite. Der Gang endet im Osten an einer schmalen Öffnung (Abschnitt 104) und geht im Westen in eine nach unten führende Treppe über (Abschnitt 116).

21

Sie hätten besser den Raum zuvor gründlich untersucht. Dann hätten Sie nämlich entdeckt, daß das Gewicht der Figur einen komplizierten Mechanismus in Ruhestellung hält. Fehlt dieses Gewicht, feuert eine in der gegenüberliegenden Wand verborgene Armbrustbatterie – dem flüchtigen Auge sind nur die Pfeilspitzen als punktartige Erhebungen sichtbar – einen Pfeilhagel von 20 Pfeilen ab, die alle auf das Zentrum des Podiums gerichtet sind. Lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 62.

22

Die Krüge sind leer, aber in einer Nische finden Sie eine Phiole mit magischem Kraftelixier, das Ihren Kraftwert kurzzeitig – das heißt für eine einmalige Aktion – um 3 Punkte zu steigern vermag. Kehren Sie zu Abschnitt 68 zurück.

23

Sie befinden sich in einem neuneinhalb Meter langen, zwei Meter hohen und einen Meter breiten Gang, der schnurgerade von Nordosten nach Südwesten verläuft. An seinem nördlichen Ende gabelt er sich. Wenn Sie die Abzweigung nach Nordwesten nehmen, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 102. Falls Sie nach Osten gehen, lesen Sie bitte Abschnitt 32. Im Süden endet der Gang an einer Tür. Wenn Sie hier weiter wollen, müssen Sie bei Abschnitt 173 weiterlesen.

24

Sie befinden sich in einem 8 Meter langen und 1 Meter breiten Gang, der im Norden an einer schmalen Öffnung endet – weiter mit Abschnitt 90. Wenn Sie in südliche Richtung gehen, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 65.

25

Sie entdecken, daß Sie bereits geraume Zeit beobachtet wurden. Mindestens zehn Augenpaare von katzen großen Ratten starren Sie an, als Sie in eine der Ecken hineinleuchten, und Sie entdecken auch eine Vielzahl von Fluchttunnels dieser Tiere. Wenn Sie die Ratten angreifen, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 60. Wenn Sie abwarten, was die Ratten tun, dann lesen Sie Abschnitt 51. Wenn Sie sich zurückziehen, kehren Sie bitte zu Abschnitt 12 zurück.

26

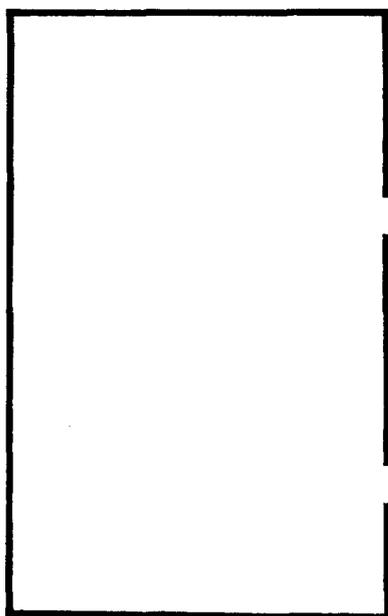
Ihre erste Attacke kann der von Ihnen angegriffene Ledermann nicht parieren. In jeder folgenden Kampfrunde können Sie zwar jeweils einen Gegner attackieren, sind aber selbst den Angriffen der beiden anderen wehrlos ausgesetzt.

Frühestens nach der ersten Kampfrunde – gegen alle drei Ledermänner – können Sie flüchten. Allerdings müssen Sie dabei noch 1W Trefferpunkte einstecken. Kehren Sie zu Abschnitt 146 zurück und wählen dort Ihren Fluchtweg.

Verlieren Sie hier Ihren letzten Lebenspunkt, müssen Sie Abschnitt 163 aufsuchen. Wenn Sie alle Ledermänner besiegen, dürfen Sie in der Schatulle nachschauen; lesen Sie Abschnitt 119.

27

Sie befinden sich in einem Saal mit schier endlos erscheinenden Dimensionen. Von der Decke gleißen mehrere kleine Sonnen herab. Obwohl es sich um eine künstliche Umgebung handelt, ist alles von einem Pflanzenschwungel überwuchert. Sie können damit beginnen, die Umgebung zu erforschen (Abschnitt 125) oder den Raum verlassen. Benutzen Sie die nördliche Öffnung in der Ostwand, dann lesen Sie Abschnitt 59. Gehen Sie durch die südliche Öffnung, dann schlagen Sie bei Abschnitt 114 nach.



28

Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab, um festzustellen, ob die Flucht glückt. Falls ja, würfeln Sie mit W 6 einen Abzug von Lebenspunkten aus – die Orks haben Sie von hinten erwischt. Machen Sie weiter bei Abschnitt 0. Mißlingt die Geschicklichkeitsprobe, würfeln Sie mit W6 + 3 den Abzug von Lebenspunkten aus. Sie können erneut zu flüchten versuchen und die Prozedur so lange wiederholen, bis entweder die Flucht glückt oder Ihr malträtiertes Körper nicht mehr mitmacht. Im letzteren Fall lesen Sie weiter bei Abschnitt 163. Wollen Sie sich zum Kampf stellen, weiter bei Abschnitt 13.

29

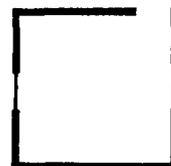
Kann man nicht, aber Sie sind ein ziemlich unverünftiges Risiko eingegangen und können von Glück sagen, daß die Decke nicht einstürzte. Sie sind noch nicht so ganz beieinander, stimmt's? Ziehen Sie bei der nächsten Klugheitsprobe zwei Punkte von Ihrem Klugheitswert ab. Aber da Sie jetzt schon einmal mitten im Raum stehen, können Sie ihn durch eine beliebige Tür verlassen. Kehren Sie nach Abschnitt 12 zurück.

30

Sie befinden sich in einem 3 Meter langen und 1 Meter breiten Gang, der im Westen an einer Tür endet (weiter mit Abschnitt 167) und im Osten in eine Kreuzung mündet. Wenn Sie in östliche Richtung gehen wollen, lesen Sie bitte Abschnitt 65.

31

Sie befinden sich in einem 4×4 m großen Raum, der wie die Hexenküche eines Alchimisten aussieht. Es gibt eine Feuerstelle, Tiegel, Töpfe, Destillierkolben und Regale, auf denen in Krügen und Kästen Tinkturen und Chemikalien aufbewahrt werden. Sie können den Raum durchsuchen (Abschnitt 42) oder ihn durch die Öffnung in der Nordwand (Abschnitt 6), die Tür in der Ostwand (Abschnitt 189) oder die Tür in der Westwand (Abschnitt 175) verlassen.



32

Sie befinden sich in einem 13 m langen, 1 m breiten und 2 m hohen, von Osten nach Westen verlaufenden Korridor, der im Osten an einer Tür endet, während er sich am westlichen Ende nach Nordwesten und Südwesten gabelt. Sie können durch die Tür gehen (weiter mit Abschnitt 183), die Abzweigung nach Nordwesten nehmen (weiter mit Abschnitt 102) oder nach Südwesten gehen (weiter mit Abschnitt 23).



33

Sie befinden sich auf einer Wendeltreppe, die zwei Ebenen des Turms miteinander verbindet. Sie können nach oben steigen (weiter mit Abschnitt 172) oder die Treppe hinab (Abschnitt 135).

34

Ein riesenhaftes Metallungetüm erscheint, packt Sie am Kragen, schleppt Sie ein Stück durch die Gänge und läßt Sie plötzlich frei. Wo das geschieht, ist dem Zufall überlassen. Würfeln Sie bitte mit dem W6 und lesen dann bei dem Abschnitt weiter, der in der folgenden Tabelle angegeben ist:

Gewürfelte Augenzahl: 1 –	weiter mit Abschnitt 1
2 –	Abschnitt 6
3 –	Abschnitt 8
4 –	Abschnitt 9
5 –	Abschnitt 12
6 –	Abschnitt 14

35

Vergessen Sie nicht, sich Ihre Prämie bei Fürstin Sybia abzuholen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 94.

36

Der Golem schleudert Ihnen ein Messer hinterher, als Sie ihm den Rücken kehren. Sie müssen 1W Tref-ferpunkte akzeptieren, bevor Sie die rettende Tür hinter sich zuschlagen können.

Wenn Sie nach Norden geflüchtet sind, lesen Sie weiter bei Abschnitt 23. Bei einer Flucht nach Westen lesen Sie Abschnitt 64.

37

Freundchen, wir müssen wirklich einmal ein ernstes Wort mit Ihnen reden. Es gibt *keinen* legalen Weg, der Sie an diesen Ort hätte bringen können. Aber da Sie nun schon einmal da sind: Sehen Sie sich einmal

diese massiven Wände an. Ja, ja, Sie haben sich nicht getäuscht: Zwei davon bewegen sich auf Sie zu ... Wenn Sie wollen, schauen Sie noch kurz bei Abschnitt 163 vorbei.

38

Das Gehirn hält Sie für ein lästiges Tier! Obwohl der Elektronikhaufen selbst handlungsunfähig ist, registriert ein Notschaltkreis diesen Eindruck und veranlaßt die entsprechenden Maßnahmen. Das Ergebnis finden Sie in Abschnitt 34.

39

Das Funkeln in den Augen des Metallungetüms wird intensiver. Es ist zu der Überzeugung gekommen, daß Sie ein Feind sind. Blitzschnell wendet er sich der verzierten Metallwand zu und drückt einen Knopf. Im nächsten Augenblick ergießt sich aus einer Öffnung in der Decke eine Ihnen unbekannt durchsichtige Masse über Sie, die Sie völlig einschließt und sofort erstarrt. Herzlichen Glückwunsch! Sollte dieses Raumschiff (denn darum handelt es sich hier) jemals wieder starten, wird man Sie im Naturwissenschaftlichen Museum von Rigel VII als Exponat aufstellen. Unzählige rigelianische Schulkinder werden sich auf diese Weise vor dem greulich anzuschauenden, häßlichen Wesen vom Kontinent Aventurien gruseln können. Wenn Sie wollen, können Sie das Abenteuer mit einem neuen Helden von vorne beginnen.

40

Golems *hassen* jede Art von Wetter und erst recht die Diskussion darüber. Sie haben gehöriges Glück, daß er Sie nicht versteht. Es kann aber durchaus passieren, daß der Golem vom Klang Ihrer Stimme fasziniert ist, sich wieder hinsetzt und einschläft. In diesem Fall schenkt er Ihnen sogar vorher noch zehn Dukaten. Ist Ihre Stimme lieblich oder ein solches Reibeisen, daß ihr Klang selbst die unsensiblen Ohren eines Golems beleidigt? Das prüfen wir jetzt mit einer Charismaprobe +3. Bei Mißlingen greift der Golem an.

Die Werte des Golem:

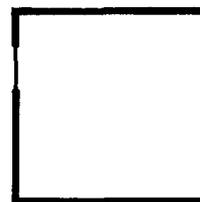
MUT:	10	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	2W
Monsterklasse: 30			

Bitte achten Sie auf die in der Monsterbeschreibung erklärte spezielle Kampfart des Golem.

Haben Sie schon mit den Chanjus Freundschaft geschlossen? Wenn ja, können Sie sie telepathisch um Hilfe bitten. In diesem Fall weiter mit Abschnitt 67. Wenn Sie flüchten wollen, lesen Sie bitte den Abschnitt 36. Falls Sie den Kampf siegreich beenden, können Sie den Raum nach Norden (Abschnitt 173) oder nach Westen (Abschnitt 176) verlassen. Bringt der Golem Ihre Lebensenergie auf Null, lesen Sie bitte Abschnitt 163.

41

Sie stehen in einem 5 × 5 Meter großen Raum, der zum Teil mit erstarrter Lava angefüllt ist. Die einzige Tür des Raumes liegt in der Westwand. Im südöstlichen Bereich des Raumes ist eine von der Lava nicht beeinträchtigte Treppe zu sehen, die nach unten führt. Auf dem Boden liegen zwei mumifizierte Krieger, deren Haut wie Leder aussieht. Ein weiterer mumifizierter Krieger liegt unmittelbar vor der Treppe. Im Gegensatz zu den beiden anderen ist sein Unterkörper durch die Lava fest mit dem Boden verbunden. Nennen wir diese schaurigen Überbleibsel einstiger Krieger Borbarads »Ledermänner«. Alle drei tragen Schuppenpanzer und Schwert. Sie haben die Möglichkeit, sich die Ledermänner näher anzusehen und sie nach Schätzen zu durchsuchen (Abschnitt 89). Sie können den Raum aber auch durch die Tür in der Westwand wieder verlassen (Abschnitt 168) oder zur Treppe gehen (Abschnitt 71).





42

Wir bedauern außerordentlich, aber auch diesem Alchimisten – niemand anders als der Magier Borbarad – ist es nicht geglückt, auf künstliche Art Gold herzustellen. Sie finden leider nichts. Ihre Topfguckerei hat aber die negative Auswirkung, daß Ihnen von einer aggressiven Substanz die Augen tränen. Ziehen Sie bei der Erkundung der fünf nächsten Räume – Gänge zählen nicht – je zwei Punkte von Ihrem Attacke- und Parawert ab. Bitte zurück nach Abschnitt 31.

43

Leise waren Sie ja gerade nicht bei Ihrem Unterfangen, was? Würfeln Sie mit dem W20 aus, ob die Sie verfolgenden Orks Sie gehört haben. Bei 1–12 haben Sie noch einmal Glück gehabt und können zu dem Abschnitt zurückkehren, von dem Sie gekommen sind. Bei 13 oder 14 erscheint ein Ork, bei 15 oder 16 zwei Orks. Bei 17 oder 18 tauchen drei und bei 19

oder 20 alle vier Orks auf. Es kommt zum Kampf – weiter mit Abschnitt 164.

Falls Sie lieber das Hasenpanier ergreifen wollen, lesen Sie Abschnitt 165.

Haben Sie bei früheren Auseinandersetzungen bereits einen oder mehrere Orks besiegt, so können Sie diese abziehen.

44

Falls Sie diese Tür nicht schon früher einmal passiert haben, so ist sie verschlossen. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +2 ab. Wenn es klappt: Weiter mit Abschnitt 6. Wenn es nicht klappt, können Sie es noch mal versuchen – lesen Sie Abschnitt 103.

45

Bitte prüfen Sie nach, wie Sie an diesen Abschnitt gelangt sind. Es ist sehr wichtig, daß Sie keinen Fehler gemacht haben! Bei einem Irrtum zahlen Sie



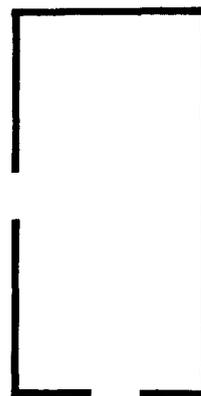
20 Dukaten an die Unterstützungskasse aventurischer Witwen und Waisen. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie gekommen sind. Falls Sie sich nicht geirrt haben, lesen Sie bitte Abschnitt 37.

46

Sie befinden sich in einem Raum, der 5×10 Meter groß ist. Es gibt eine Öffnung in der Südwand und eine in der Westwand. Dieser Raum scheint eine sehr wichtige Funktion zu haben. Sie sehen eine endlose Reihe undurchsichtiger Fenster und unbekannter Geräte, außerdem in der Mitte des Raumes eine offensichtlich magische Kugel. Obwohl das Innere der Kugel schwarz ist, sehen Sie darin eine kleine, bunte Kugel schweben, umgeben von vielen hellen Lichtern.

Falls Sie von Abschnitt 19 kommen, müssen Sie jetzt zu Abschnitt 155 weiter. Falls Sie an den bunten Knöpfen herumspielen wollen, lesen Sie weiter bei Abschnitt 158.

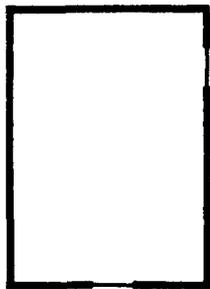
Sie können den Raum durch eine der Öffnungen verlassen: in der Südwand (Abschnitt 19) oder in der Westwand (Abschnitt 59).



47

Sie haben einen rechteckigen Raum betreten, der 5×7 Meter mißt. Eine Tür befindet sich in der Ostwand, die andere in der Südwand. Der Raum enthält zwei

Holztische, einige Holzschemel sowie vier Schlafkoben. Sie können die Koben eingehender untersuchen (Abschnitt 18) oder aber den Raum verlassen. Gehen Sie durch die Osttüre, lesen Sie bei Abschnitt 178 weiter; wählen Sie die Tür im Süden – Abschnitt 185.



48

Sie schauen sich die Eiserne Jungfrau genauer an und glauben dabei zu entdecken, daß in dem Moment, da sich der Deckel schließt, die Rückwand als Tür zu einem Geheimgang aufschwingt. Ganz genau können Sie aber nicht erkennen, was sich da tut. Wenn Sie es riskieren, in die Eiserne Jungfrau zu klettern und das Vorderteil zuzuziehen, lesen Sie bitte Abschnitt 53. Sonst zurück zu Abschnitt 55.

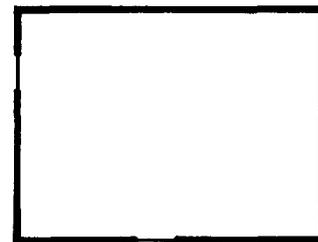
49

Sie haben einen länglichen, rechteckigen Raum mit einer Länge von 6 Metern und einer Breite von 3 Metern betreten, der sich als Rüstkammer entpuppt. Wenn Sie sich bedienen wollen (Sie finden hier an Rüstungen und Waffen alles, was in den Basaren Aventuriens zu haben ist, und dies sogar in leidlichem Zustand, wenn Sie ein bißchen suchen), lesen Sie bitte bei Abschnitt 43 weiter. Sie können den Raum durch eine nach Osten führende Tür (Abschnitt 184) oder durch eine Tür in der Westwand (Abschnitt 189) verlassen.



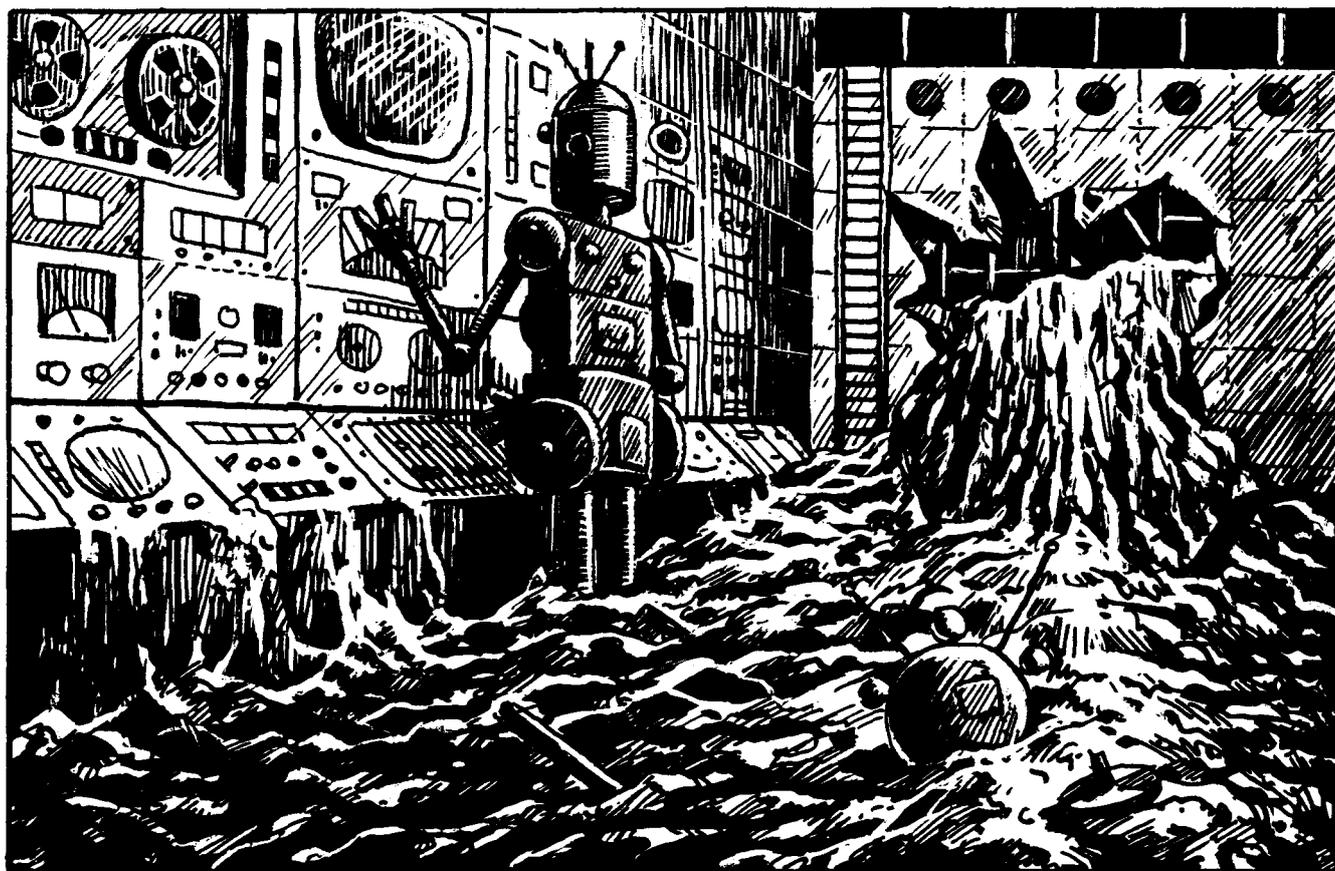
50

Der rechteckige Raum von acht Metern Länge und sechs Metern Breite, den Sie soeben betreten haben, bietet folgendes Bild: Vor einer Metallwand voller flackernder Lichter und seltsamer Verzierungen steht eine Art Metallgolem. Durch ein Loch in der Ostwand ist ein Lavastrom eingedrungen, dessen erstarrte Gesteinsmasse nun den Fußboden bedeckt und auch die Beine des Metallmonsters umgibt. Ein rotes Glimmern in den Augen des Metallgolems läßt vermuten, daß er trotzdem noch lebt. Legen Sie eine Charismaprobe ab, ob Sie diesem Wesen sympathisch sind. Bei Gelingen erklingt ein leises Knacken, der Metallgolem brummt freundlich vor sich hin und wendet sich dann, Sie ignorierend, wieder der verzierten Metallwand zu. Mißlingt die Charismaprobe, schlagen Sie bitte bei Abschnitt 39 nach. Nur wenn die Probe gelingt, können Sie den Raum durch die Tür in der Südwand (Abschnitt 180) oder die nach Westen führende Tür (Abschnitt 179) verlassen.



51

Sie hören plötzlich eine Stimme in Ihrem Kopf und erfahren, daß die Ratten gar keine Ratten sind, sondern telepathische Fremdwesen, die Ratten verblüffend ähnlich sehen. Die Wesen heißen Chanjus und kommen von einer fernen Welt. Dann bricht die Stimme ab und erklärt Ihnen nach einer kurzen Pause, daß man sich später ausgiebiger unterhalten werde. Ein Notruf verlange jetzt die Anwesenheit der Chanjus weiter unten im Turm. Die Wesen versichern Ihnen noch, daß man Sie bei der Lösung Ihrer Aufgabe unterstützen werde, und verschwinden dann. Der telepathische Kontakt reißt ab, sobald kein Sichtkontakt mehr besteht. Sie wundern sich vielleicht, woher die Chanjus von Ihrem Auftrag wissen. Aber schließlich sind das ja Telepathen. Kehren Sie zu Abschnitt 12 zurück.



52

Zidru der Bettler öffnet nach einigem Herumhantieren die Truhe. Als er den Deckel anhebt, bohrt sich ein Dorn in seine Hand. Offensichtlich war der Dorn mit einem magischen Gift präpariert, denn der Körper des Bettlers versteinert auf der Stelle und kippt krachend um. Wenn Sie nun die Lust verlieren, sich den Inhalt der Truhe anzusehen, kehren Sie bitte zu Abschnitt 14 zurück. Sollten Sie aber meinen, Sie hätten Position und Funktionsweise des Dorns erkannt, legen Sie bitte eine Klugheitsprobe +1 ab. Gelingt sie, dann können Sie den Deckel unbeschadet anheben; Sie finden neben allerlei verrotteten Kleidungsstücken eine Phiole mit einem Heiltrank (der 6 Lebenspunkte zurückbringt) sowie Schmuck im Wert von 80 Dukaten. Kehren Sie dann zu Abschnitt 14 zurück.

Gelingt die Probe nicht, so müssen Sie leider als versteinertes Held dem Bettler Gesellschaft leisten. Aber schauen Sie noch mal kurz bei Abschnitt 163 vorbei.

53

Ganz schön mutig – aber das Glück ist Ihnen hold. Es war tatsächlich eine Geheimgtür. Schließen Sie die Tür und lesen Sie weiter bei Abschnitt 76.

54

Wir möchten Sie zu Ihrer Umsicht beglückwünschen, denn nun werden Sie ohne Frage entdecken, daß in der gegenüberliegenden Wand eine Armbrustbatterie versteckt ist, deren zwanzig Pfeile abgeschlossen werden, sobald der komplizierte Mechanismus unter der Goldminiatur gestört wird. Wenn Sie die Goldfigur trotzdem gern hätten, andererseits aber keine Selbstmordabsichten hegen, dann legen Sie bitte eine Klugheitsprobe ab (bei Erfolg Abschnitt 86, bei Mißerfolg zurück zu Abschnitt 9).

55

Sie betreten Borbarads Folterkammer, einen 3×4 Meter großen rechteckigen Raum, dessen einzige Tür sich am südlichen Ende der Westwand befindet. Hier stehen allerlei Marterwerkzeuge herum – unter anderem ein Streckbett und eine Eiserne Jungfrau. Wenn Sie sich auf der Flucht befinden, lesen Sie weiter bei Abschnitt 96. Oder haben Sie Zeit und Lust, sich näher umzuschauen? Dann weiter bei Abschnitt 48. Sie können den Raum natürlich auch durch die Tür verlassen (Abschnitt 184).

**56**

Sie befinden sich in einem 2 Meter langen und 1 Meter breiten Gang, der im Süden vor einer Tür endet (Abschnitt 182). Wenn Sie in nördliche Richtung gehen wollen, lesen Sie bitte Abschnitt 65.

57

Ob ratsam oder nicht: Jedenfalls ist Ihnen nichts passiert. Kehren Sie bitte zu Abschnitt 78 zurück.

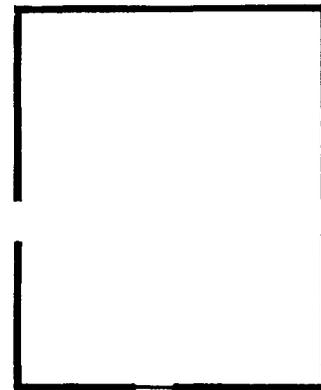
58

Haben Sie mit diesem Burschen früher schon einmal schlechte Erfahrungen gemacht, daß Sie es so eilig haben? Keine Sorge, Ihnen geschieht nichts. Kehren Sie zu Abschnitt 104 zurück und verlassen den Raum durch die Tür, die Sie angesteuert hatten.

59

Sie befinden sich in einem Raum, der 10×8 Meter mißt. Öffnungen befinden sich in der Ost- und Westwand, eine Tür in der Südwand. Der ganze Raum ist von fremdartigen Gerätschaften ausgefüllt. Am auffälligsten ist eine riesige, durchsichtige Kugel, in der ein gewaltiges Gehirn hängt. Es ruht in

einer Aufhängung und ist mit unzähligen Schläuchen und Schnüren verbunden. Sobald Sie den Raum betreten, spricht Sie eine seltsam gefühlslose Stimme nacheinander in mehreren Sprachen an. Legen Sie jetzt eine Klugheitsprobe ab, um festzustellen, ob Sie eine der Sprachen verstehen. Gelingt die Probe, lesen Sie weiter bei Abschnitt 154. Sie können den Raum durch die Tür im Süden (Abschnitt 171) oder durch die Öffnungen im Osten (Abschnitt 46) oder im Westen (Abschnitt 27) verlassen. Gelingt die Probe nicht, dann lesen Sie Abschnitt 38.

**60**

Die Ratten verschwinden blitzartig in ihren Tunnels und lassen sich nicht mehr blicken. Kehren Sie zu Abschnitt 12 zurück.

61

Im Innern klirrt und rumpelt es. Sonst passiert nichts. Sie können nach Abschnitt 135 zurückkehren.

62

Würfeln Sie mit dem W20, von wie vielen Pfeilen Sie getroffen werden. Ermitteln Sie anschließend mit 1W die Trefferpunkte eines jeden Pfeils. Wenn Sie es überlebt haben, dann kehren Sie bitte nach Abschnitt 9 zurück. Andernfalls bleibt Ihnen nur Abschnitt 163.

63

Sie befinden sich auf einer 3×3 Meter großen Rampe, die schräg nach unten führt. Wenn Sie nach unten



steigen, erreichen Sie einen Raum – weiter mit Abschnitt 84. Steigen Sie hingegen nach oben, lesen Sie Abschnitt 116.

64

Die Tür führt übergangslos in einen 50 Meter tiefen Schacht. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +3 ab. Mißlingt sie, müssen wir Sie bedauerlicherweise bei Abschnitt 163 nachschauen lassen. Bei Gelingen der Probe zurück nach Abschnitt 8.

65

Vor Ihnen liegt die Gangkreuzung, die Ihnen schon von Ihrem Einstieg her vertraut ist, mit der nach oben führenden Treppe. Wenn Sie nach Süden gehen wollen, lesen Sie weiter bei Abschnitt 56. Wollen Sie nach Norden, weiter mit Abschnitt 24; nach Osten führt Sie Abschnitt 81 und nach Westen Abschnitt 30. Wenn Sie die Treppe benutzen wollen, dann lesen Sie bitte Abschnitt 43.

66

Sie sehen ein mumifiziertes Wesen, das zwar wie tot aussieht und sich nicht rührt, aber drohend mit einem Schwert auf Sie zeigt. Das Wesen beherrscht den Zugang zu dem Raum. Sie können umkehren (Abschnitt 97) oder weitergehen (Abschnitt 71).

67

Die Chanjus sind nach 4 Kampfrunden, die Sie leider durchstehen müssen, zur Stelle. Bei deren Anblick bricht der Golem sofort den Kampf ab, setzt sich hin und schläft ein. Die Chanjus verschwinden wieder, und Sie können den Raum in Richtung Norden (Abschnitt 173) oder Westen (Abschnitt 176) verlassen.

Zu Abschnitt 163 müssen Sie nur, wenn Ihre Lebensenergie auf Null ist.

68

Sie sehen einen rechteckigen Raum, der 4 × 5 Meter mißt. Der Raum ist mit allerlei Tonkrügen angefüllt, von denen einige zerbrochen sind, während andere noch heil aussehen. Über allem liegt eine dicke Staubschicht. Wenn Sie den Raum genauer untersuchen wollen, dann lesen Sie bitte Abschnitt 22. Sie können den Raum auch durch die Öffnungen in der Mitte der Südwand (Abschnitt 78) und in der Westwand (Abschnitt 81) verlassen oder die Tür in der Nordwand (Abschnitt 75) benutzen.



69

Sie wissen natürlich, daß Sie nur für kurze Zeit in Sicherheit sind, denn Ihre Feinde werden die Tür bald aufbrechen. Sie sehen sich gehetzt um. Weiter bei Abschnitt 48.

70

Sie finden zwar keine Geheimtür, wohl aber einige Münzen, Ringe, Armbänder und andere kleine Kostbarkeiten im Gesamtwert von 35 Dukaten. Außerdem entdecken Sie eine Phiole mit einem magischen Heiltrank – leider besteht der Inhalt nur noch aus einem grauen Pulver, dem jede Heilkraft abgeht. Schlagen Sie nun bitte bei Abschnitt 43 nach.

Falls Sie diesen Raum schon einmal durchsucht haben, können Sie ihn sofort verlassen – weiter mit Abschnitt 90.

71

Sobald Sie auf Armlänge an den Ledermann herangekommen sind, aktivieren Sie eine magische Schranke. Dadurch wird ein Zauber ausgelöst, mit dem Borbarad seinen Wächter belegt hat. Er wird scheinlebendig und kann wieder kämpfen. Er kann zwar nur seinen Oberkörper bewegen, aber mit sei-

nem Schwertarm deckt der Ledermann die ganze Treppe ab.

Die Werte des Ledermannes:

MUT:	14	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 10			

Wenn Sie den Ledermann besiegt haben, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt **97** (wenn Sie die Treppe hinabsteigen wollen) bzw. Abschnitt **73** (wenn Sie den Raum über die Treppe erreicht haben und zum Nachbarraum vorstoßen wollen). Sinkt Ihre Lebensenergie zwischenzeitlich auf Null, müssen Sie leider mit Abschnitt **163** vorliebnehmen. Sollte Ihnen aber der Kampf zu heiß werden, so können Sie sich auch zurückziehen. Kehren Sie zurück zu Abschnitt **41**, wenn Sie zur Treppe wollten; lesen Sie Abschnitt **66**, wenn Sie nach oben in den Raum wollten.

72

Sie können gar nicht so schnell zuschlagen und haben nicht so viele Hände, wie die Felsenwürmer Körper haben. Das Ergebnis ist unweigerlich, daß Ihnen fast alle metallischen Gegenstände (leider auch Gold und Silber, das die Würmer wegen des faden Geschmacks nicht so gerne mögen, aber trotzdem hinunterwürgen) weggefressen werden – erst dann lassen die Würmer von Ihnen ab. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab, um zu erfahren, ob Sie wenigstens Ihre Lieblingswaffe gerettet haben. (Bitte ändern Sie die entsprechenden Eintragungen in Ihrem *Dokument der Stärke*.) Anschließend können Sie nach Ihrer Wahl eine der in Abschnitt **78** genannten Türen passieren.

73

Um die Tür zu erreichen, müssen Sie zuerst an den beiden anderen Ledermännern vorbei, die ebenfalls zu einem Scheinleben erwacht sind und Sie angreifen. Die beiden werden durch einen magischen Bann im Raum festgehalten. Da die beiden sich aber innerhalb dieses Raumes sehr schnell bewegen, kann Ihnen die Flucht durch die Tür erst nach fünf Kampfunden gelingen.

Die Werte der Ledermänner:

MUT:	10 (12)	ATTACKE:	11 (10)
LEBENSENERGIE:	10 (10)	PARADE:	10 (11)
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4+1	TREFFERPUNKTE:	1W+4
	(4+1)		(1W+3)
Monsterklasse: 10 (10)			

Sollte Ihre Lebensenergie auf 0 sinken, lesen Sie Abschnitt **163**. Wenn Sie die beiden beweglichen Ledermänner besiegt haben, können Sie sich bei deren Waffen und Rüstungen bedienen (Abschnitt **169**). Außerdem können Sie den Raum natürlich noch durch die Tür (Abschnitt **168**) verlassen. (Über die Treppe natürlich auch, aber warum wollen Sie wieder zurück?)

74

Das haben Sie nun davon! Ein mit einem magischen Gift präparierter Dorn bohrt sich beim Anheben des Deckels in Ihre Hand. Ihr Körper versteinert auf der Stelle und kippt krachend zu Boden. Weiter bei Abschnitt **163**.

75

Die Tür ist verschlossen und hat ein verhältnismäßig kompliziertes Schloß. Zum Öffnen der Tür ist eine Geschicklichkeitsprobe +2 erforderlich. Falls Sie erfolgreich sind, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt **93**. Sonst bitte zurück zu Abschnitt **68**.

76

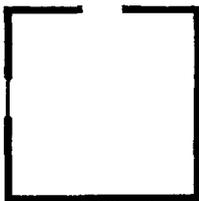
Sie befinden sich in einem treppenförmigen Geheimgang, der von Westen nach Osten verläuft und zwei Ebenen miteinander verbindet. Er endet jeweils vor einer Tür. Wollen Sie hinauf steigen, dann geht es weiter bei Abschnitt **98**. Hinunter geht es bei Abschnitt **186**. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, neben der Tür bei **186** eine Geheimentreppe zu benutzen, die weiter in die Tiefe führt. Lesen Sie in diesem Fall Abschnitt **157**.

77

Was tun Sie genau? Ziehen Sie ihm mit Ihrer Waffe einen Scheitel über seinen Blechschädel (Abschnitt 159), oder versetzen Sie ihm nur einen zornigen Fußtritt (Abschnitt 161)?

78

Sie stehen in einem quadratischen Raum (5 × 5 Meter), dessen Wände, Decke und Fußboden jedoch eigenartig porös wirken; sie sind von zentimetergroßen Blasen und Löchern überzogen. Sie können das Phänomen erkunden (dann lesen Sie bitte Abschnitt 108) oder sich vorsichtig wieder zurückziehen (lesen Sie Abschnitt 57). Verlassen können Sie den Raum durch eine Öffnung in der Mitte der Nordwand (Abschnitt 68) oder die Tür in der Westwand (Abschnitt 170).

**79**

Sie können den Skeletten ihre Waffen und Rüstungen abnehmen (3 Kettenhemden, 2 Schwerter, 1 Säbel, 3 Dolche, einen Morgenstern) und finden außerdem 1 Dukaten, 6 Silbertaler sowie eine Gemme im Wert von 3 Dukaten.

Sie können den Raum verlassen: durch die Tür in der Ostwand (Abschnitt 175) oder durch die Öffnung in der Westwand (Abschnitt 20).

80

Sie entdecken eine Geheimtür in der abgeschrägten Nordwand. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 186.

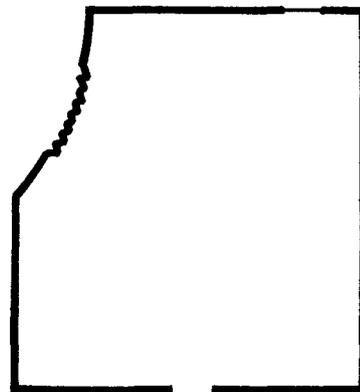
81

Sie befinden sich in einem 7 Meter langen und 1 Meter breiten Gang, der im Osten an einer schmalen

Öffnung endet – weiter bei Abschnitt 68. Wenn Sie in westliche Richtung gehen wollen, lesen Sie bitte Abschnitt 65.

82

Vor Ihnen liegt ein teilweise zerstörter, annähernd rechteckiger Raum. Die massive, 10 m lange Ostwand ist von außen durch einen inzwischen erstarrten Lavastrom eingedrückt worden, und dort bildet jetzt nackter Fels die Begrenzung. Die Südwand ist unbeschädigt, mit einer Öffnung in der Mitte der Wand. Eine Tür befindet sich in der Nordwand. West- und Nordwand stoßen an eine glänzende, nach innen gewölbte Metallwand, die allerdings eine scharfkantige Öffnung von einigen Metern Durchmesser enthält. Hinter der Öffnung erblicken Sie ein wüstes Durcheinander von Metallsträngen, Rohren und Metallteilen, teilweise intakt, teilweise zerstört. Der Anblick ist fremdartiger als alles, was Sie jemals in Aventurien gesehen haben. Sie können den Raum durch die Öffnung im Süden (Abschnitt 118), die Tür im Norden (Abschnitt 190) oder das gezackte Loch verlassen (Abschnitt 101).

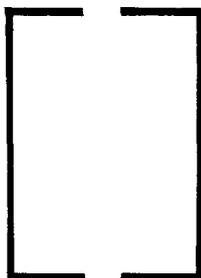
**83**

Sie befinden sich in einem 2 Meter hohen und 1 Meter breiten Gang. Er führt von einer Treppe am nördlichen Ende 4 Meter nach Süden, knickt dann nach Westen ab und mündet nach weiteren 4 Metern in einen Quergang. Sie können sich zur Treppe wenden und hinaufsteigen (Abschnitt 97) oder den Quergang im Westen betreten (Abschnitt 6).



84

Sie stehen in einem 5×7 Meter großen Raum, der ohne Einrichtung ist. Am Boden liegt ein Ledermann, der lebendig wird, als Sie erscheinen – und er greift Sie an.



Die Werte des Ledermannes:

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

Macht Ihnen der Ledermann den Garaus – weiter mit Abschnitt 163. Wenn Sie fliehen wollen, verpaßt er Ihnen noch $1W+2$ Trefferpunkte, dann erst können Sie durch eine der Öffnungen entkommen. Besiegen Sie den Ledermann, so können Sie den Raum durch eine der beiden Öffnungen verlassen: nach Norden (Abschnitt 107) oder nach Süden (Abschnitt 63).

85

Vor Ihnen liegt ein langer Metallraum mit mehreren Regalreihen, in denen zahllose, Ihnen völlig unbekannte Metallteile herumliegen. Sie können diesen Raum durch die Tür in der Mitte der Ostwand (Abschnitt 179) wieder verlassen.



86

Sie erkennen, daß Sie entweder die Figur blitzschnell durch einen gleich schweren Gegenstand ersetzen oder sie aus sicherer Entfernung – etwa durch das Werfen mit losen Steinen, einem Messer oder etwas anderem – vom Sockel stoßen müssen, so daß der ausgelöste Pfeilhagel an Ihnen vorbeiprasselt. Legen Sie bitte eine weitere Klugheitsprobe ab. Gelingt sie, dürften Sie klug genug sein, sich für die zweite Methode zu entscheiden. In diesem Fall dürfen Sie nach der Miniatur werfen, bis Sie Erfolg haben (Geschicklichkeitsprobe +3). Wenn zwei Würfe hintereinander danebengehen, sollten Sie Ihr Wurftraining einen Moment unterbrechen und bei Abschnitt 43 weiterlesen (notieren Sie sich die Nummer dieses Abschnitts, um hinterher zurückzufinden). Mißlingt die Klugheitsprobe, versuchen Sie die Miniatur blitzschnell auszutauschen. Dabei hängt ihr Wohl und Wehe von einer einzigen Geschicklichkeitsprobe +3 ab. Glückt sie nicht, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 62. Wenn Sie die Miniatur endlich haben, kehren Sie zurück zu Abschnitt 9.

87

Erledigen Sie Ihren Auftrag. Wenn Sie zuvor schon die Verbindung zum Reaktor wiederhergestellt (den Schalter umgelegt) haben, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 145. Andernfalls machen Sie sich bitte an die Ausführung des zweiten Auftrags und kehren zu Abschnitt 106 zurück.

88

So viel Glück kann nur einer haben. Geben Sie es auf, lassen Sie die Maske fallen, wir haben Sie erkannt. Kehren Sie zurück nach Entenhausen, Gustav Gans, und ärgern Sie Donald Duck, aber nicht uns!

89

Sobald Sie sich einem der Ledermänner bis auf Arm-länge genähert haben, passieren Sie eine magische Schranke. Sie löst einen Zauber aus, den Borbarad vor seinem Tod heraufbeschworen hat: Die beiden werden scheinlebig und können wieder kämpfen.

Es genügt, einem der Ledermänner zu nahe zu kommen, um alle beide aufzuwecken.

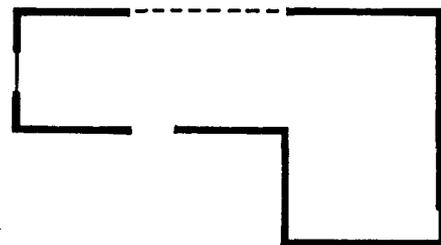
Die Werte der Ledermänner:

MUT:	10 (12)	ATTACKE:	11 (10)
LEBENSENERGIE:	10 (10)	PARADE:	10 (11)
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4+1 (4+1)	TREFFERPUNKTE:	1W+4 (1W+3)
Monsterklasse: 10 (10)			

Der Treppenwächter kann Ihnen erst gefährlich werden, wenn Sie sich der Treppe nähern. Lesen Sie dann weiter bei Abschnitt 71. Die anderen beiden Ledermänner hält ein magischer Bann in diesem Raum, so daß sie Ihnen weder zur Tür hinaus noch die Treppe hinab folgen können. Da die beiden aber sehr schnell sind, kann Ihnen die Flucht durch die Tür erst nach fünf Kampfunden gelingen. Tragen Sie also 5 Kampfunden gegen die beweglichen Ledermänner aus. Wenn Sie überleben und fliehen, lesen Sie Abschnitt 168; sollte Ihre Lebensenergie hingegen auf Null sinken, dann lesen Sie Abschnitt 163. Erst wenn Sie die beiden beweglichen Ledermänner besiegt haben, dürfen Sie sich bei den Waffen und Rüstungen bedienen (Abschnitt 169).

90

Sie stehen in einem großen, winkelförmigen Raum, der bis auf einige Eisenhaken und Regalbretter nichts enthält. Die nördliche Wand des Raumes wird durch eine Art Torbogen mit hochgezogenem Gitter durchbrochen. Über diesem vier Meter breiten Torbogen ist ein gemeißelter Totenschädel und ein Text in Hieroglyphen sichtbar. Der Torbogen führt in einen Nachbarraum, in dem sich meterhoch Skelette von Menschen, Tieren und völlig unbekanntem Wesen türmen. Die Westwand enthält genau in der Mitte eine hölzerne Tür (Abschnitt 178), die Südwand eine schmale Öffnung (Abschnitt 24). Im Osten knickt der Raum nach Süden ab. In der südöstlichen





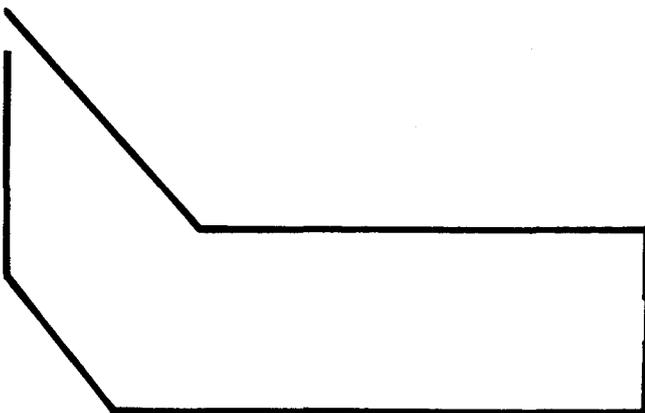
Ecke des Raumes führt eine eisenbeschlagene Holztür nach Osten (Abschnitt 168). Sie können den Raum durch einen der vier Ausgänge verlassen oder den Nachbarraum betreten (Abschnitt 95).

91

Hatten Sie den Auftrag, hier einzudringen? Etwa, weil Sie etwas ganz Bestimmtes suchen? Dann lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 87. Wenn Sie aber aus reiner Neugier hier herein geklettert sind, so können Sie nichts entdecken. Kehren Sie zu Abschnitt 106 zurück.

92

Vor Ihnen liegt eine große Halle, die nach Norden abknickt. An der Spitze der Westwand befindet sich eine Öffnung, eine Tür liegt in der Mitte der Ostwand. Mitten in dieser Halle befindet sich ein Thron, auf dem ein mumifizierter Mann sitzt, in dessen leeren Augenhöhlen zwei Edelsteine glitzern (Wert: zusammen 50 Dukaten). Die Gestalt trägt ein Magiergewand und einen Magierhut. Richtig geraten: Es handelt sich um niemand anders als den finsternen Borbarad. Vor dem Thron stehen einige Töpfe und Krüge sowie eine Schatulle. Sie können den Saal gründlich durchsuchen, ohne sich um den Thron oder das Zeug davor zu kümmern (Abschnitt 80). Sie können auch die Gegenstände vor dem Thron untersuchen (Abschnitt 131), Borbarads Edelsteinaugen an sich nehmen (Abschnitt 115) oder nacheinander mehrere dieser Dinge tun. Verlassen können Sie den Raum in Richtung Osten (Abschnitt 174) oder in Richtung Westen (Abschnitt 152). Wenn Sie von 186 gekommen sind, können Sie auch dorthin zurückkehren. Bevor Sie gehen, schlagen Sie aber unbedingt Abschnitt 144 auf.



93

Mit dem Aufsperrern des Schlosses setzen Sie den Mechanismus einer Falltür in Bewegung, während sich die vermeintliche Tür als Attrappe erweist, die sich nicht öffnen läßt. Sie fallen in einen drei Meter tiefen Schacht, und die Falltür schwingt zurück. Auch wenn Sie sich am Schachtrand festklammern konnten, hilft Ihnen dies nichts, denn Sie müssen sich fallen lassen, wenn sich die Tür wieder schließt. Sie werden den Sturz nicht unbeschadet überstanden haben: Würfeln Sie mit dem W6, wie viele Schadenspunkte Sie hinnehmen müssen.

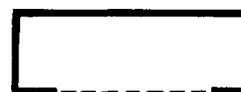
Wir können Ihnen nicht länger verschweigen, daß Sie ganz schön in der Patsche sitzen. Jetzt helfen nur noch großes Geschick und viel Kraft. Um die Falltür so weit zu öffnen, daß Sie herausklettern können – einen anderen Weg nach draußen gibt es nicht –, müssen Sie zunächst einmal an der Schachtwand hinaufklettern und sich dort abstützen. Letzteres erfordert eine Geschicklichkeitsprobe +3. Erst bei Gelingen haben Sie Gelegenheit zu einer Kraftprobe +5. Gelingt beides, kehren Sie zu Abschnitt 68 zurück. Für jede mißlungene Probe ziehen Sie zwei Punkte von Ihrem Geschicklichkeits- oder Kraftwert (je nach Art der Probe) ab und versuchen es dann neu. Bei dauerndem Mißlingen werden diese Werte irgendwann auf Null sinken, und da sind Sie dann leider auch insgesamt angelangt: Sie kommen hier nicht mehr raus und müssen Gevatter Tod ins Auge sehen. Weiter bei Abschnitt 163.

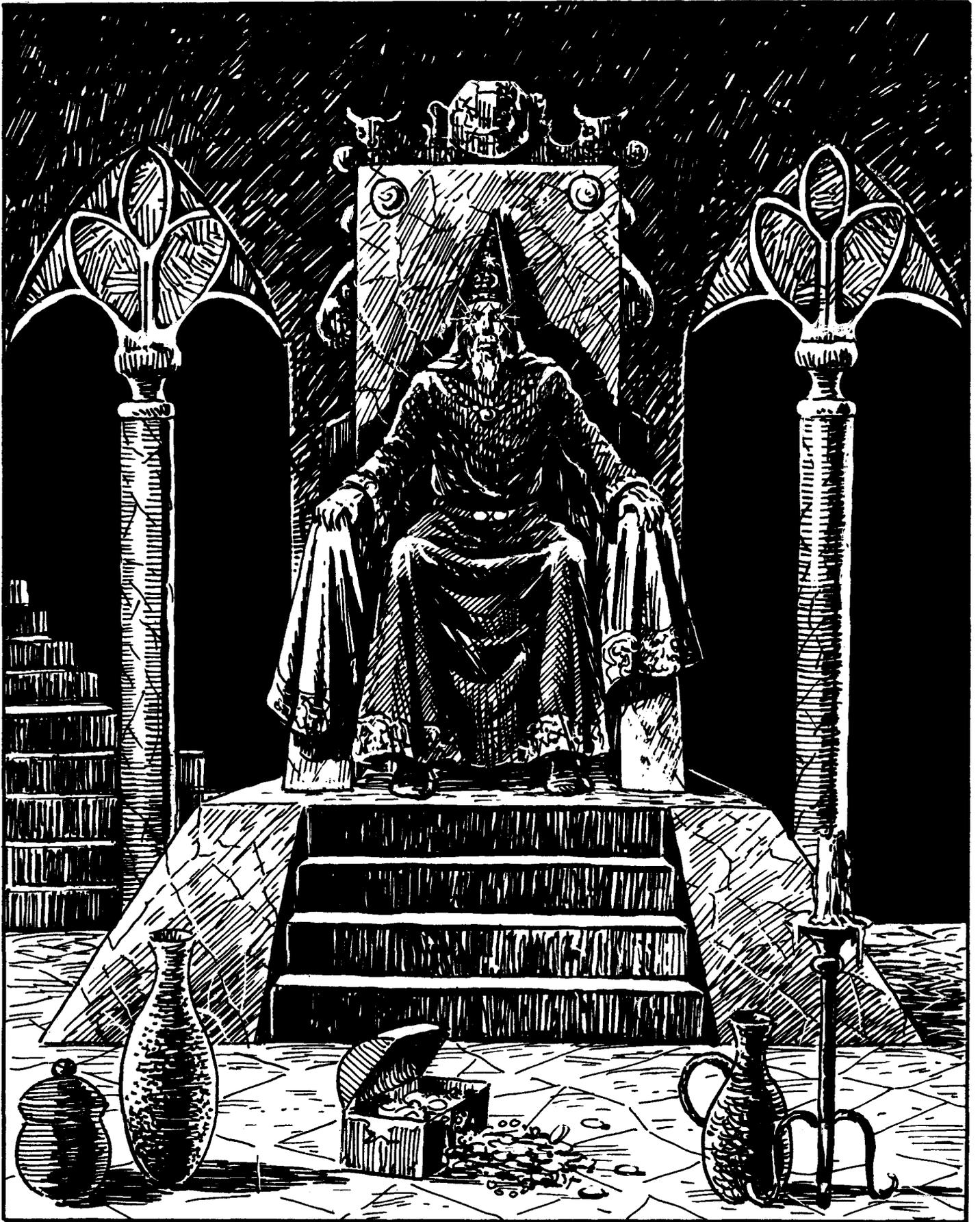
94

Während Sie in Anchopal Ihre Reitechse satteln, ertönt ein ohrenbetäubender Knall, der Namenlose bricht auseinander, und das Raumschiff reitet auf einer Feuersäule gen Himmel. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 105.

95

Ihr Mut gefällt uns! Ihr mißtrauischer Blick hinauf zum Fallgitter ist unnötig: der Mechanismus ist total eingerostet. Wenn Sie zwischen den Skeletten in diesem 2 × 6 Meter großen Raum nach Schätzen oder





Geheimtüren suchen wollen, dann lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 70. Wenn Sie dies bereits getan haben oder falls Ihnen einfach nicht der Sinn danach steht, kehren Sie wieder in den größeren Raum zurück (Abschnitt 90).

96

Im Türschloß steckt ein Schlüssel. Da das Schloß schon lange nicht mehr in Funktion war, müssen wir Ihnen zum Drehen des Schlüssels eine Kraftprobe abverlangen. Bei Gelingen Abschnitt 69, sonst zurück zu Abschnitt 55.

97

Sie befinden sich auf einer schmalen Wendeltreppe zwischen zwei Ebenen des Turms. Sie können nach oben steigen (Abschnitt 66) oder die Stufen bis zur nächsten Ebene hinabgehen (Abschnitt 83).

98

Die Tür entpuppt sich als Rückwand einer Eisernen Jungfrau. Anscheinend öffnet sich das Vorderteil, wenn Sie hineinklettern und die Rückwand zu sich heranziehen. Wenn Sie es riskieren, weiter bei Abschnitt 55.

Wenn Sie lieber umkehren wollen, zurück nach Abschnitt 76.

99

Sie finden die Bodenklappe nach kurzer Suche im angegebenen Bereich. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 136.

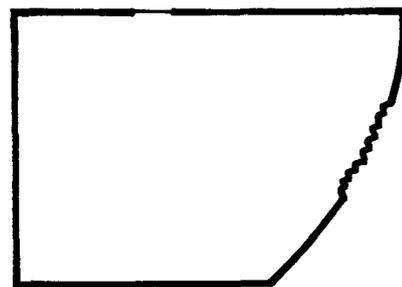
100

Legen Sie eine weitere Geschicklichkeitsprobe, diesmal +1, ab. Diesmal Erfolg gehabt? Dann lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 14. Wenn es wieder schiefging, Abschnitt 43.

101

Sie stehen in einem durch die gewölbte Ostwand nur annähernd rechteckigen Raum mit metallenen Wänden. Die einzige Tür befindet sich in der Nordwand. Zwischen Süd- und Nordwand wölbt sich die Ostwand gleichmäßig nach außen. In der Ostwand klafft ein mehrere Meter großes, gezacktes Loch. Der Raum liegt voll mit teilweise zerfetzten, teilweise noch intakten Metallsträngen, Rohren und Metallteilen. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab, ob Sie es schaffen, sich durch den Wirrwarr hindurchzuwinden, ohne die irgendwie gefährlich aussehenden Metallstränge zu berühren. Mißlingt der Wurf, durchzuckt Sie plötzlich ein Schlag aus dem Nichts, der Sie 1W Schadenspunkte kostet.

Sie können den Raum durch das Loch in der Ostwand (Abschnitt 82), die Tür im Norden (Abschnitt 180) oder einen kreisrunden Schacht im Süden, in dem eine Eisenleiter hängt (Abschnitt 1), verlassen.



102

Sie befinden sich in einem 3 m langen, 2 m hohen und 1 m breiten Gang. Nach wenigen Metern stehen Sie unvermittelt vor einem magischen Spiegel, in dem ein zukünftiges Ereignis abgebildet wird, an dem Sie beteiligt sind. Es handelt sich bei diesem Ereignis um eine für Sie gefährliche Situation. Worum es dabei geht, können wir und Sie im Moment noch nicht wissen. Sie selbst werden es entscheiden: Geraten Sie demnächst in eine gefährliche Situation, die Sie gern gemieden hätten, können Sie bestimmen, daß Sie eben diese Situation im Spiegel voraussehen, und an den Punkt zurückkehren, an dem Sie sich unmittelbar vor dem Eintreten der Gefahr befanden. Für den Augenblick gilt jedoch, daß Sie an der Gabelung des Ganges die östliche (Abschnitt 32) oder die südwestliche Richtung (Abschnitt 23) wählen können.



103

Wenn es diesmal gelang, weiter bei Abschnitt 6. Bei Mißerfolg schlagen Sie bitte Abschnitt 43 auf.

104

Sie befinden sich in einem Raum, der 4×4 Meter mißt und in dem 5 Skelette in voller Bewaffnung und Rüstung herumliegen. Es sind ehemalige Söldner in Borbarads Diensten. Der Raum hat eine Tür in der Mitte der Ostwand (Abschnitt 175) und eine Öffnung in der Westwand (Abschnitt 20). Sie können den Raum rasch in Richtung auf die gegenüberliegende Tür durchqueren (Abschnitt 58) oder ihn in Ruhe durchsuchen (Abschnitt 79). Sie können natürlich auch den Raum auf dem Weg verlassen, auf dem Sie hereingekommen sind.

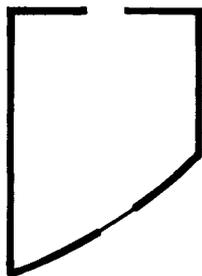


105

Was wir Ihnen noch sagen wollten: Erzählen Sie Fürstin Sybia (oder wer immer Sie fragt) nicht zuviel von Raumschiffen, Robotern und Computern. Das glaubt Ihnen in Aventurien bestimmt niemand. Denken Sie sich lieber eine kommode Geschichte mit vielen Tatzelwürmern aus ...

106

Sie stehen in einem durch seine nach außen gewölbte Südwand nicht ganz rechteckigen Raum. Alle Wände des Raumes sind aus Metall, und ein riesiges Me-



tallgehäuse mit verwirrenden Lichtern und Verzierungen beherrscht den ganzen Raum. Wenn Sie sich hier näher umschauchen möchten, lesen Sie weiter bei Abschnitt 15. Verlassen können Sie den Raum durch eine Öffnung in der Nordwand (Abschnitt 109) oder die Tür in der Südwand (Abschnitt 177).

107

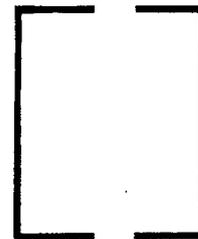
Sie befinden sich in einem Raum, der 5×6 Meter mißt. Zwei Ledermänner liegen auf dem Boden, die bei Ihrem Eintritt lebendig werden und Sie angreifen.

Die Werte der Ledermänner:

MUT:	13	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	10	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 10			

Bringen die Ledermänner Sie um Ihren letzten Lebenspunkt, verabschieden wir Sie zu Abschnitt 163. Wenn Sie fliehen wollen, verpassen Ihnen die beiden schnell noch $1W+4$ Trefferpunkte – dann erst können Sie den Raum verlassen.

Wenn Sie die Ledermänner schaffen – fein gemacht. Verlassen können Sie den Raum durch zwei Öffnungen: nach Norden (Abschnitt 121) oder nach Süden (Abschnitt 84).



108

Sie müssen keineswegs befürchten, daß der Fußboden Ihr Gewicht nicht trägt oder die Decke herabfällt. Nein, nein, die Decke ist es nicht. Aber wir müssen Sie jetzt darauf hinweisen, daß dieser Raum äußerst stark von Felsenwürmern befallen ist – und die wiederum sind direkt närrisch nach wohl-schmeckendem Stahl. Wer mag schließlich schon dauernd diesen mehligem Felseneintopf! Auf jeden



Fall müssen Sie damit rechnen, daß einige hundert Würmer auf Sie herabfallen.

Werte der Felsenwürmer:

MUT:	15	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	3	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1 Teil der Ausrüstung

Monsterklasse: 3

Wenn Sie jetzt den Raum schnellstmöglich, das heißt durch den nächstliegenden Eingang, wieder verlassen wollen, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 5. Liefern Sie den Felsenwürmern hingegen eine Schlacht, ohne selbst die Flucht zu ergreifen, dann lesen Sie Abschnitt 72.

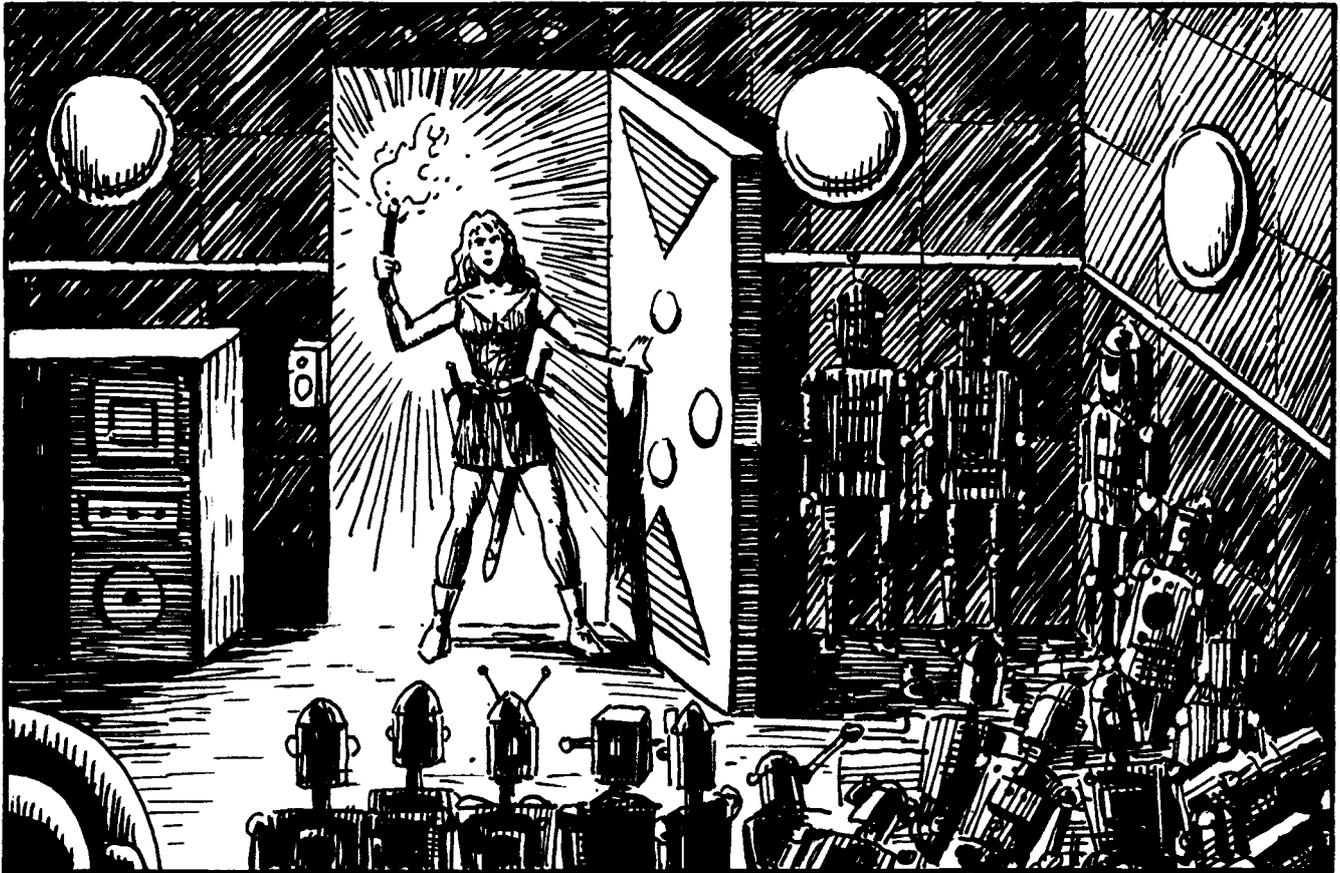
109

Sie befinden sich in einem zwei Meter breiten und ebenso hohen, von Norden nach Süden führenden

Metallgang von fünf Meter Länge. Alles um Sie herum ist vom Zahn der Zeit in Mitleidenschaft gezogen. Metallstränge hängen herab, die Wände weisen Löcher auf, Kletterpflanzen wuchern über Boden und Wände. Eidechsenähnliche Tiere huschen bei Ihrem Erscheinen schnell davon. Sie können den Gang durch Türen im Norden (Abschnitt 181), in der Mitte der Westwand (Abschnitt 166), eine kleine Öffnung in der Mitte der Ostwand (Abschnitt 17), oder durch die Öffnung in der Südwand (106) verlassen. Oder Sie können eine Leiter hochklettern, die über Ihnen aus einem Schacht in der Decke herabhängt (Abschnitt 1).

110

Wir sehen schwarz für Sie, denn alle drei Ledermänner haben Gelegenheit zu einer Attacke, die Sie nicht parieren können. Haben Sie dabei Ihren letzten Lebenspunkt eingebüßt, weiter mit Abschnitt 163. Wollen Sie lieber den Rückzug antreten – zurück zu Abschnitt 146; verlassen Sie den Raum durch eine der Türen. Wenn Sie alle drei Ledermänner besiegt



haben, gehört die Schatulle Ihnen – weiter mit Abschnitt 119. (In allen anderen Fällen materialisiert sich die Schatulle wieder in der Nische.)

Die Werte der Ledermänner:

MUT:	11	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 10			

111

Geht man so mit Freunden um? Aber lesen Sie weiter bei Abschnitt 128.

112

Würfeln Sie mit dem W6; suchen Sie dann den angegebenen Abschnitt auf.

Gewürfelte Augenzahl: 1 –	weiter mit Abschnitt 122
2 –	Abschnitt 61
3 –	Abschnitt 113
4 –	Abschnitt 142
5 –	Abschnitt 148
6 –	Abschnitt 127

113

Eine Skeletthand greift blitzschnell aus der größeren Öffnung heraus, grabscht sich Ihren Geldbeutel und ist wieder verschwunden. Sie können entreichert nach Abschnitt 135 zurückkehren.

114

Sie befinden sich in einem rechteckigen Raum (6 × 8 Meter), der mit metallenen Kolossen verschiedenster Gestalt angefüllt ist. In keinem dieser Kolosse steckt Leben – so scheint es zumindest. Sie können sich die Sache genauer ansehen (Abschnitt 151) oder den



Raum wieder verlassen. Es stehen Ihnen zwei Türen zur Verfügung, eine in der Nordwand (Abschnitt 171), eine in der Ostwand (Abschnitt 188), und eine schmale Öffnung in der Westwand (Abschnitt 27).

115

Lesen Sie weiter bei Abschnitt 149.

116

Sie befinden sich auf einer Treppe, die mehrere Ebenen miteinander verbindet. Sie können die Treppe auf der oberen Ebene verlassen (Abschnitt 20), auf der mittleren Ebene (Abschnitt 123) oder auf der unteren Ebene (Abschnitt 63).

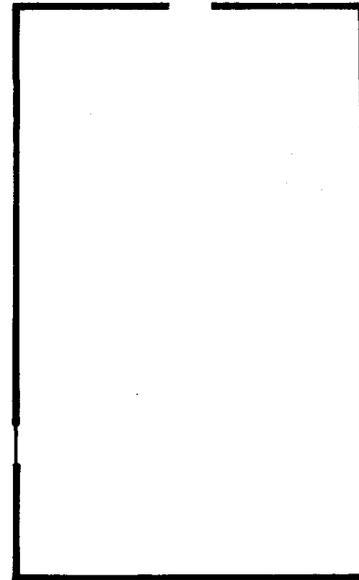
117

Der von Ihnen angegriffene Ledermann kann nicht parieren. Wenn Sie nach dieser Attacke Fersengeld geben wollen – zurück zu Abschnitt 146, wählen Sie dort Ihren Fluchtweg.

118

Sie befinden sich in einer 9 × 15 Meter großen Halle. In der Mitte der Nordwand befindet sich eine schmale Öffnung und im südlichen Teil der Westwand eine Tür. Insgesamt fünf jeweils vier Meter lange und einen Meter dicke Kokons hängen in spinnennetzähnlichen Geweben von der Decke herab. Legen Sie eine Klugheitsprobe ab, ob Sie merken, daß es nicht ratsam ist, die Netzfäden zu berühren. Anschließend müssen wir Sie um eine Geschicklichkeitsprobe bitten, ob es Ihnen gelingt, jede Berührung mit den Fäden zu vermeiden. Mißlingt eine der beiden Proben, dann lesen Sie bitte Abschnitt 150. Gelingen

beide Proben, so können Sie den Raum durch die Öffnung in der Nordwand (Abschnitt 82) oder die Tür in der Westwand (Abschnitt 174) verlassen.



119

Sie enthält einen Magnetschlüssel. Weiter mit Abschnitt 146, wählen Sie dort einen der Ausgänge.

120

Die drei greifen Sie an. Sie können versuchen, sie im Kampf zu besiegen, aber Sie können natürlich auch flüchten. Wann immer Sie flüchten, müssen Sie die Trefferpunkte einer erfolgreichen Attacke einstecken. Gehen Sie dann zu Abschnitt 146 zurück und verlassen den Raum durch eine der Türen. Können Sie alle Ledermänner besiegen, so gehört Ihnen die Schatulle – weiter mit Abschnitt 119. (In allen anderen Fällen materialisiert sich die Schatulle wieder in der Nische.)

Verlieren Sie den letzten Lebenspunkt, so verabschieden wir Sie zu Abschnitt 163.

Die Werte der Ledermänner:

MUT:	11	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 10			





121

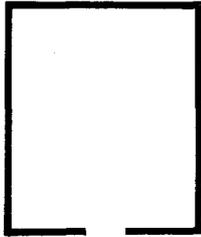
Kaum haben Sie diesen 5 × 6 Meter großen Raum betreten, greift Sie ein Doppler an.

Die Werte des Dopplers:

MUT:	18	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	60	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W + 1

Monsterklasse: 70

Wenn Sie sofort fliehen wollen – ohne den Angriff des Dopplers zu erwidern –, müssen Sie 1W+2 Trefferpunkte hinnehmen; weiter mit Abschnitt 107. Bevor Sie sich mit dem Doppler auf einen Kampf einlassen, studieren Sie seine Einzelheiten in der Monsterbeschreibung. Besiegen Sie den Doppler, lesen Sie weiter bei Abschnitt 138. Besiegt er Sie, versuchen Sie Abschnitt 163.



122

Zehn Dukaten fallen in das Ausgabefach. Sie können bereichert zu Abschnitt 135 zurückkehren.

123

Sie befinden sich in einem 2 Meter breiten und 5 Meter langen Gang, der im Süden zu einer Treppe führt (Abschnitt 116) und sich im Norden gabelt. Wenn Sie in nordöstliche Richtung gehen, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 139, wählen Sie den Weg nach Osten, weiter mit Abschnitt 152.

124

Es passiert nichts, der Silbertaler ist futsch. Kehren Sie zu Abschnitt 135 zurück.

125

Wenn Sie etwas Bestimmtes suchen, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 99. Andernfalls schlagen Sie Abschnitt 156 auf.

126

Es ehrt Sie, daß Sie Ihren Freunden bedingungslos vertrauen, aber wie wäre es in Zukunft mit etwas mehr Skepsis gegenüber toten Freunden, die plötzlich wieder lebendig werden? Lesen Sie Abschnitt 128.

127

Sie werden in einen anderen Raum transmittiert. Würfeln Sie bitte mit dem W6, und suchen Sie anschließend je nach Ergebnis einen der folgenden Abschnitte auf:

Gewürfelte Augenzahl: 1 –	weiter mit Abschnitt 1
2 –	Abschnitt 6
3 –	Abschnitt 8
4 –	Abschnitt 9
5 –	Abschnitt 12
6 –	Abschnitt 14

128

Sie haben bei der Berührung der Schatulle das Ausströmen eines Gases verursacht, das Trugbilder erzeugt. In Wahrheit haben Sie es mit drei Ledermännern zu tun.

Lesen Sie weiter bei:

Abschnitt 110, wenn Sie von Abschnitt 126 kommen
 Abschnitt 120, wenn Sie von Abschnitt 133 kommen
 Abschnitt 130, wenn Sie von Abschnitt 137 kommen
 Abschnitt 140, wenn Sie von Abschnitt 111 kommen

129

Sobald der Schalter betätigt ist, kann das Kontrollgehirn in diesem Raum einen Schutzschirm um Sie legen und Sie unbehelligt von den Angriffen des Feuerauges zurückgeleiten (Abschnitt 59). Haben Sie die zweite Aufgabe auch schon erfüllt? Dann lesen



Sie weiter bei Abschnitt 145. Andernfalls machen Sie sich bitte an die Ausführung dieses zweiten Auftrags.

130

Sie müssen eine erfolgreiche Attacke eines Ledermannes erdulden, bevor Sie in Abschnitt 146 Ihren Fluchtweg wählen. Zurück zu Abschnitt 146 gilt auch, falls Sie weiterkämpfen (dann aber gegen drei Gegner) und siegen. Nur wenn Ihre Lebensenergie ins Minus abdriftet, steht Ihnen ein pietätvoll begleiteter Gang nach Abschnitt 163 bevor.

Im Falle Ihres Sieges können Sie natürlich auch die Schatulle öffnen – weiter mit Abschnitt 119.

Die Werte der Ledermänner:

MUT:	11	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 10			

131

Sie entdecken in der Schatulle Schätze im Wert von 200 Dukaten, während die Töpfe und Krüge leer sind. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 149.

132

Aus dem Dschungel tritt ein Feuerauge hervor und greift Sie an.

Die Werte des Feuerauges:

MUT:	18	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	3W
Monsterklasse: 30			

Kehren Sie nach dem Kampf zu Abschnitt 27 zurück. Wenn Sie vor oder während des Kampfes fliehen wollen, dann lesen Sie bitte Abschnitt 160. Hat der Kampf Sie den letzten Lebenspunkt gekostet, dann blättern Sie jetzt traurigen Herzens bis Abschnitt 163 weiter.

133

Ihr Mißtrauen ist berechtigt. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 128.

134

Sie müssen die Trefferpunkte einer erfolgreichen Attacke einstecken, bevor die Flucht gelingt. Das Feuerauge wird Sie nicht verfolgen. Orientieren Sie sich bei Abschnitt 27, und ziehen Sie sich zu einer Regenerierungsbehandlung zurück (bringt alle verlorenen Lebenspunkte wieder), bevor Sie es erneut versuchen.

135

Sie stehen in einem länglichen, 5 × 3 m großen Raum, der nahezu leer ist. Lediglich an der Ostwand befindet sich ein riesiges gußeisernes Gebilde, etwa zwei Meter hoch, einen Meter breit und einen Meter tief, reich mit Ornamenten verziert. In Augenhöhe gibt es einen schmalen, zwei Zentimeter langen Schlitz, in Hüfthöhe eine dreißig mal dreißig Zentimeter große Öffnung. Neben dem Schlitz gibt es einige Hinweise in Zeichensprache: Eine menschliche Gestalt schiebt eine Münze in den Schlitz. Sie können das Gebilde ignorieren und den Raum wieder verlassen oder der Anweisung Folge leisten, indem Sie einen Silbertaler (Abschnitt 124) beziehungsweise einen Dukaten (Abschnitt 112) einwerfen. Der Raum kann durch eine Tür im Süden (Abschnitt 190) oder eine Öffnung in der Nordwand (Abschnitt 33) verlassen werden.



136

Ein Feuerauge erscheint und greift Sie sofort an.

Die Werte des Feuerauges:

MUT:	18	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	3W
Monsterklasse: 30			

Nach jeweils einer Kampfrunde können Sie:

- den Magnetschlüssel einführen,
- die Klappe öffnen,
- den Schalter betätigen;
- d. h., Sie müssen insgesamt drei Kampfunden überstehen. Gelingt dies, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 129. Wenn Sie vorher flüchten, weiter mit Abschnitt 134. Falls Sie den Löffel weglegen: Abschnitt 163.

137

Respekt, Respekt. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 128.

138

Wir haben Sie im Verdacht, daß Sie ein arger Schummler sind. Gehen Sie in sich und zurück nach Abschnitt 121. Sie beharren darauf, daß alles mit rechten Dingen zugegangen ist? Dann lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 10.

139

Sie befinden sich in einem gut 10 Meter langen und zwei Meter breiten Gang, der in nordöstlicher Richtung verläuft. Der Gang macht eine leichte Kurve nach Osten, und unvermittelt ragt vor Ihnen eine Metallwand auf. Aus der Wand zeigt ein seltsam verziertes Metallrohr genau auf Sie. In diesem Moment bricht ein gleißendheller Lichtstrahl aus dem Rohr. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +5 ab, damit wir sehen können, ob Sie sich reaktionsschnell hinter der Biegung in Sicherheit bringen konnten. Falls ja: zurück nach Abschnitt 123. Falls nein: Ermitteln Sie mit 3W+3, wie viele Trefferpunkte Sie erlitten ha-

ben. Wenn Sie das noch überleben, dürfen Sie jetzt ebenfalls nach Abschnitt 123 zurückkriechen. Andernfalls bleibt Ihnen nur noch Abschnitt 163. Sollten Sie sich wundern, was das eben war: Wundern Sie sich weiter.

140

Ihr Angriff überrascht sogar die Ledermänner, so daß Sie in jedem Fall die erste Attacke führen dürfen. Ist der Angriff die Einleitung Ihrer Flucht, lesen Sie bitte weiter bei Abschnitt 117. Kämpfen Sie weiter, möchten aber später flüchten, so lesen Sie Abschnitt 26. Kämpfen Sie bis zum Sieg über die drei Ledermänner, so gehört Ihnen die Schatulle. Schauen Sie hinein – weiter bei Abschnitt 119. Wird Ihnen alle Lebensenergie geräubert, schauen Sie mal bei Abschnitt 163 herein.

Die Werte eines Ledermannes:

MUT:	11	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 10			

141

Sie haben es so gewollt. Leider ist dies der Zugang zur Konverterkammer des Raumschiffs (ja, in der Tat, das war das Geheimnis), der nur zwecks Wartung bei ausgeschaltetem Reaktor von Robotern betreten wird. Ein Feuersturm fegt über Sie hinweg, bevor sich die Tür wieder automatisch schließt. Leben Sie wohl, wir werden Sie niemals vergessen. Wenn Sie wollen, können Sie das Abenteuer mit einem neuen Helden von vorne beginnen.



142

Eine eiserne Faust schnell aus der Öffnung und boxt Sie in den Magen. Trefferpunkte 1W-1. Weiter bei Abschnitt 135.





143

Werden Sie es schaffen, sich festzuklammern, bis der Luftsog versiegt? Das klären drei Kraftproben hintereinander. Gelingen alle Proben, kehren Sie nach Abschnitt 17 zurück. Geht auch nur eine der Proben schief, so wünschen wir Ihnen alles Gute in einer hoffentlich besseren Welt.

Sie hatten sich in einen Ventilatorschacht des Raumschiffs (denn darum handelt es sich hier) verirrt und werden nun von den Rotorblättern zermahlen. Lesen Sie noch schnell Abschnitt 163.

144

Würfeln Sie mit dem W6. Bei Zahlenwerten von 1 bis 3 können Sie Ihren bei Abschnitt 92 gewählten Weg fortsetzen, bei 4–6 schlagen Sie bitte Abschnitt 149 auf.

145

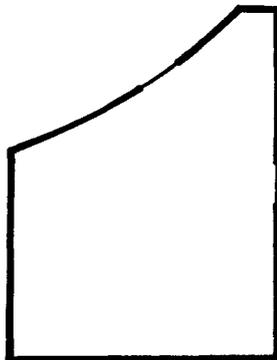
Sie sind wirklich ein toller Bursche. Das Steuergehirn hat den Reaktor unter Kontrolle gebracht und

verfügt wieder über einen Computer, der sich um Navigation und Wartung kümmert. Ein Heer von Robotern schwärmt aus, um die schlimmsten Schäden zu beseitigen sowie alle Feueraugen und Chanjus an Bord zu bringen. Sie müssen in Kürze mit dem Start rechnen. Zuvor jedoch wird Sie ein Roboter sicher in die dritte Ebene führen. Vielleicht haben Sie das dort aufgebaute Lasergeschütz schon kennengelernt. In jedem Falle werden Sie es jetzt positiv erleben: Mit erhöhter Leistung bahnt es Ihnen einen Weg ins Freie. Sie dürfen gehen und erhalten 60 Abenteuerpunkte. Aber bevor Sie dieses Abenteuer zuklappen, lesen Sie bitte noch Abschnitt 35.

146

Sie betreten einen annähernd rechteckigen Raum, der bis auf eine ummauerte Nische mit einer Schatulle leer ist. Eine Tür befindet sich in der gewölbten Nordwand, eine zweite Tür in der Mitte der Ostwand. Sie können die Schatulle an sich nehmen und müssen Abschnitt 16 lesen. Verlassen können Sie den

Raum durch die Tür im Osten (Abschnitt 187) oder die Tür in der Metallwand (Abschnitt 177).



147

Sie halten sich in einem 1 m breiten und 6 m langen Gang auf, der im Osten und Westen von je einer Tür begrenzt wird. Wenn Sie sich nach Osten wenden, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 166. Wenn Sie nach Westen wollen, dann schlagen Sie Abschnitt 11 auf.

148

Sie erhalten zwei Silbertaler und eine Spendenquittung der Unterstützungskasse aventurischer Witwen und Waisen in Höhe von 8 Silbertalern. Weiter bei Abschnitt 135.

149

Aus dem Nichts erscheinen zehn Ledermänner und greifen Sie an.

Die Werte eines Ledermannes:

MUT:	12	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 10			

Haben Sie zuvor Freunde gewonnen, die Ihnen vielleicht helfen könnten: Vergessen Sie es. Die können Ihnen hier nicht helfen. Eine Flucht gelingt erst frühestens nach 3 Kampfrunden mit jeweils drei Gegnern. Gehen Sie dann zurück nach Abschnitt 92 und

wählen dort Ihren Fluchtweg (144 dürfen Sie ignorieren).

Besiegen Sie alle Ihre Gegner, so gehören Ihnen alle in diesem Raum erbeuteten Schätze. Machen Sie weiter bei Abschnitt 92 (und ignorieren 144).

Nehmen Ihnen die Ledermänner Ihren letzten Lebenspunkt: Weiter mit Abschnitt 163.

150

In den Kokons befinden sich Drugonen, Flugdämonen mit mächtigen Schnäbeln und Krallen – Einzelheiten siehe Monsterbeschreibung. Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab. Gelingt sie, so haben Sie nur einen der Netzfäden berührt – nur ein Drugone greift Sie an. Mißlingt die Probe, so haben Sie es mit zwei Gegnern zu tun.

Die Werte der Drugonen:

MUT:	10	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	
			2W (Schnabel)
			3W (Krallen)

Monsterklasse: 25

Bei jedem Treffer, den ein Drugone bei Ihnen anbringt, ist auszuwürfeln, ob Schnabel oder Krallen zuschlagen (1–3 = Schnabel; 4–6 = Krallen).

Wenn Sie flüchten wollen, müssen Sie einen Treffer von jedem Angreifer akzeptieren. Ihren Fluchtweg können Sie wählen: nach Norden (Abschnitt 82) oder nach Westen (Abschnitt 174). Sinkt Ihre Lebensenergie auf Null – weiter mit Abschnitt 163. Können Sie Ihre(n) Gegner besiegen, so können Sie voller Stolz den Raum verlassen – durch eine der beiden Türen.

151

Einer der Kolosse erwacht zum Leben und versetzt Ihnen einen Kinnhaken. Für Sie sind das 1W–2 Schadenspunkte. Wenn Sie sich daraufhin zurückziehen, dann orientieren Sie sich bitte wieder bei Abschnitt 114. Geraten Sie hingegen in Wut und greifen den unverschämten Metallklotz an, dann lesen Sie Abschnitt 77.

152

Sie befinden sich in einem zwei Meter breiten und drei Meter hohen Ost-West-Gang, der im Osten an einer schmalen Öffnung endet (Abschnitt 92) und 12 Meter weiter westlich in einen anderen Gang mündet. Wenn Sie an dieser Weggabelung nach Süden abbiegen, lesen Sie bitte bei Abschnitt 123 weiter. Wenn Sie nach Norden abbiegen, lesen Sie Abschnitt 139.

153

Der Querschnitt des Schachts vergrößert sich, die Tür fällt zu, ein leises Geräusch dringt an Ihr Ohr, dann eine Art Pfeifen, ein unglaublicher Luftsog entsteht, und Sie erkennen, daß Sie Gefahr laufen, vom Luftsog mitgerissen zu werden – einem ungewissen Schicksal entgegen. Lesen Sie Abschnitt 143.

154

Die Stimme stellt sich als jenes Kontrollgehirn vor, das sich vor Ihnen in dem Behälter befindet. Es erzählt Ihnen eine phantastische Geschichte: Sie befinden sich an Bord eines Raumschiffes, das von den auf Rigel VII ansässigen Aliens erbaut wurde und vor über 400 Jahren in Aventurien landete. Der schon damals mächtige Magier Borbarad brachte es in seine Gewalt, baute seinen Turm um das Raumschiff herum und versuchte, nach Kräften von den technischen Errungenschaften der Rigelaner zu profitieren. Die einstige Besatzung machte er zu Sklaven. Dennoch unterlag Borbarad letztendlich im Duell der Magier, und das Wissen über das Raumschiff geriet in Vergessenheit. Aber vor seinem Tod wollte der Magier sich noch rächen, und er wußte genug über die fremde Technologie, um fernen Generationen Unheil zu bescheren. Er kappte fast alle noch verbliebenen Verbindungen zwischen Kontrollgehirn und dem restlichen Schiff. Zwar bewirkten Sicherheitsschaltungen die Aufrechterhaltung der allerwichtigsten Lebenserhaltungs- und Wartungssysteme, aber das Durchgehen des Reaktors war vorprogrammiert. Jetzt, nach all den Jahrhunderten, ist es soweit, daß sich Borbarads Fluch als atomare Katastrophe erfüllen kann. Das isolierte Kontrollgehirn registrierte das Herannahen dieses Augenblicks, vermochte ohne fremde Hilfe aber nichts dagegen zu unternehmen. Nur dem Zufall, daß ihm ein einziger ferngesteuerter Laser

verblieben war, blieb zu verdanken, daß das Kontrollgehirn im Königspalast von Zorgan die hilfesuchende Feuerschrift anbringen konnte. Von den überlebenden Rigelanern war keine Hilfe zu erwarten, denn sie waren degeneriert und unfähig zum intelligenten Handeln! Der Name dieser rigelanschen Rasse war unaussprechlich, die Übersetzung ins Aventurische lautete: Feueraugen. Die Überlebenden einer zweiten Rasse, die einst so etwas wie Schoßhündchen der Feueraugen waren, hatten, ganz im Gegensatz dazu, in ihrer Intelligenz einen großen Sprung nach vorn gemacht. Aber abgesehen davon, daß sich ihnen das Gehirn nicht mitteilen konnte, waren auch sie nicht in der Lage, den Reaktor auszuschaalten. Ihr Name: Chanjus.

Das Gehirn erklärt Ihnen weiter, daß das Raumschiff sich zwar in einem schlimmen Zustand befindet, aber immer noch voll funktionstüchtig ist. Wenn Sie dem Gehirn helfen, kann nicht nur der außer Kontrolle geratene Reaktor wieder gebändigt werden, sondern auch der Computer ausgeschaltet werden. Das Raumschiff könnte dann nach Hause zurückkehren.

Was ist zu tun, werden Sie sicher trotz aller Verwirrung tatendurstig fragen. Das Gehirn verrät es Ihnen. Sie müssen nach Süden gehen, ein sogenanntes Modul am Computer ersetzen (Sie finden es in demselben Raum wie den Computer – das große, funkelnde Metallgehäuse) sowie in dem westlich von hier liegenden Raum einen bestimmten Schalter betätigen. Beides zusammen gibt dem Kontrollgehirn die Macht über das Schiff zurück. Der Schalter, verrät es Ihnen, befindet sich fünf Meter von der Tür entfernt in einer Bodenvertiefung. Allerdings ist diese Vertiefung verschlossen, und der Schlüssel liegt irgendwo in Borbarads Turm versteckt. Haben Sie alles verstanden? Dann kehren Sie bitte nach Abschnitt 59 zurück, um sich wieder zu orientieren. Zuvor allerdings könnten Sie noch das freundliche Angebot des Kontrollgehirns annehmen, Sie einer Regenerierungsbehandlung zu unterziehen, die Ihnen alle verlorenen Lebenspunkte zurückgibt.

155

Ein durchsichtiger Zylinder aus unzerstörbarem Material, gerade groß genug, daß Sie darin Platz haben, fährt blitzschnell aus dem Boden bis hin zur Decke. Er umschließt Sie und wird damit ein unentrinnbares Gefängnis für Sie. Normalerweise würde nach eini-

ger Zeit der Kapitän des Raumschiffs (denn darin befinden Sie sich gerade) erscheinen, um Sie zu besichtigen und eventuell freizulassen, aber da der Kapitän tot ist, können Sie hier warten, bis Sie schwarz werden. Lesen Sie Abschnitt 163.

156

Würfeln Sie mit dem W6. Bei 1–3 weiter mit Abschnitt 132, bei 4–6 weiter mit Abschnitt 162.

157

Sie befinden sich auf der geheimen Treppe, welche zwei Ebenen des Turms miteinander verbindet. Sie können nach oben steigen (weiter bei Abschnitt 76) oder nach unten gehen (weiter bei Abschnitt 187).

158

Wenn Sie erwartet haben, daß nun etwas Spektakuläres passiert, müssen wir Sie leider enttäuschen. Sie sind nicht das einzige unvernünftige Spielkalb, das im Universum herumstolpert, und die Herren dieser Festung wußten sich gegen inkompetente Eindringlinge abzusichern, wie Ihnen gleich aufgehen wird. Lesen Sie bei Abschnitt 34 nach, was Ihnen bevorsteht.

159

Das hätten Sie besser nicht getan. Anscheinend haben Sie den Metallkoloß damit ernsthaft geärgert, denn er nimmt Ihnen alle wertvollen Metalle ab, die Sie bei sich tragen. Zappeln hilft nichts, er macht mit Ihnen, was er will. Orientieren Sie sich bitte wieder bei Abschnitt 114.

160

Sie müssen leider eine erfolgreiche Attacke des Feuerauges erdulden, bevor Sie den Raum endgültig verlassen haben. Kehren Sie zur Orientierung nach Abschnitt 27 zurück und wählen Sie dort Ihren Fluchtweg. Ist Ihre Lebensenergie auf Null gesunken: Abschnitt 163.

161

Der Koloß erkennt, daß er falsch gehandelt hat, tätschelt Ihnen die Wangen, schenkt Ihnen einen goldenen Armreif mit einer seltsamen schwarzweißen Verzierung und versinkt wieder in Totenstarre. Der Armreif hat einen Materialwert von 2 Dukaten. Kehren Sie jetzt bitte zu Abschnitt 114 zurück.

162

Sie werden von einem extrem giftigen Insekt gestochen und müssen 1W+3 Schadenspunkte hinnehmen. Orientieren Sie sich bitte wieder bei Abschnitt 27, falls Ihre Lebensenergie nicht auf Null gesunken ist (in diesem Fall weiter bei Abschnitt 163).

163

Sie sollten auch einmal die positive Seite dieser Entwicklung betrachten: Sie haben es hinter sich, niemand kann Sie mehr pieken und piesacken ... Adieu!

Wenn Sie wollen, können Sie sich einen neuen Helden erschaffen und das Abenteuer von vorne beginnen.

164

Die Orks greifen Sie an. Falls Sie im Verlauf des Kampfes flüchten wollen, geht's bei Abschnitt 165 weiter. Zwingen die Orks Sie, Abschied von dieser schönen Welt zu nehmen, so begeben Sie sich bitte zu Abschnitt 163. Gelingt Ihnen jedoch ein Sieg, so widerfährt Ihnen etwas Besonderes. Der letzte der von Ihnen besiegten Orks (sofern es mehr als einer war; sonst ist es dieser einzige) berührt vor seinem Tode mehr durch Zufall ein magisches Amulett, das er um den Hals trägt und dessen Kräfte ihm selbst gar nicht klar waren. Die Folge ist, daß Sie hinwegbefördert werden – weiter mit Abschnitt 12.

Die Werte der Orks

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+4
		Monsterklasse:	8



165

Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab, um festzustellen, ob die Flucht glückt. Falls ja, würfeln Sie mit dem W6 den Verlust an Lebenspunkten aus – die Orks haben Sie von hinten erwischt. Machen Sie weiter mit Abschnitt 12: Das haben Sie der Tatsache zu verdanken, daß einer der Orks zufällig sein magisches Amulett berührt, dessen Funktion ihm selbst gar nicht bewußt ist – Sie jedenfalls hat es in einen anderen Raum versetzt. Mißlingt Ihre Geschicklichkeitsprobe, würfeln Sie mit W6+3 den Abzug an Lebenspunkten aus. Sie können erneut zu flüchten versuchen und die Prozedur so lange wiederholen, bis entweder die Flucht glückt oder Ihr malträtiertes Körper nicht mehr mitmacht. Im letzteren Fall lesen Sie weiter bei Abschnitt 163. Wollen Sie sich wieder zum Kampf stellen, Abschnitt 164.

166

Die Metalltür öffnet sich widerspruchslos. Wenn Sie nach Westen wollen, lesen Sie Abschnitt 147. Wollen Sie nach Osten, weiter mit Abschnitt 109.

167

Diese Tür stellt kein Hindernis für Sie dar. Lesen Sie dann bei Abschnitt 30 weiter, wenn Sie nach Osten wollen, und bei Abschnitt 9, wenn Sie nach Westen gehen.

168

Es fällt Ihnen nicht schwer, die Tür zu öffnen. Falls Sie nach Osten wollen, lesen Sie bei Abschnitt 41 weiter. Gehen Sie nach Westen, lesen Sie Abschnitt 90.

169

An Schätzen finden Sie nichts, aber vielleicht benötigen Sie ja eine Waffe oder eine Rüstung: Sie sehen zwei Kettenhemden, einen Schuppenpanzer, zwei Schwerter, einen Säbel, zwei Dolche und zwei Schilde. Wenn Sie fertig sind, lesen Sie bei Abschnitt 168

weiter, falls Sie nach Westen unterwegs sind – oder bei Abschnitt 71, wenn Sie die Treppe hinuntersteigen wollen.

170

Die Tür bietet Ihnen keinen Widerstand. Sie können nach Osten zu Abschnitt 78 oder nach Westen zu Abschnitt 12 gehen.

171

Es bereitet Ihnen keine Probleme, die Metalltür zu öffnen. Sind Sie nach Norden unterwegs, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 59. Wollen Sie nach Süden, lesen Sie Abschnitt 114.

172

Die Tür öffnet sich ohne weiteres. Wenn Sie nach Osten wollen, lesen Sie Abschnitt 33, wenn Sie nach Westen wollen, lesen Sie Abschnitt 6.

173

Die Tür öffnet sich ohne weiteres. Wenn Sie nach Norden wollen, lesen Sie Abschnitt 23. Wollen Sie nach Süden, lesen Sie Abschnitt 8.

174

Die Tür öffnet sich. Westlich dieser Tür liegt Abschnitt 92, östlich Abschnitt 118.

175

Die Tür läßt sich problemlos öffnen. Nach Westen weiter mit Abschnitt 104, nach Osten zu Abschnitt 31.

176

Die Tür öffnet sich ohne Probleme. Nach Westen erreichen Sie Abschnitt 64, nach Osten Abschnitt 8.



177

Die Metalltür bereitet Ihnen keine Schwierigkeiten. Wenn Sie nach Süden wollen, weiter mit Abschnitt **146**; führt Ihr Weg Sie nach Norden, gelangen Sie zu Abschnitt **106**.

178

Diese Tür stellt für jemand wie Sie kein Hindernis dar. Auf dem Weg nach Westen gelangen Sie zu Abschnitt **47**, auf dem Weg nach Osten zu Abschnitt **90**.

179

Die Metalltür öffnet sich ohne Schwierigkeiten. Wenn Sie nach Westen wollen, lesen Sie weiter bei Abschnitt **85**. Wenn Sie nach Osten wollen, lesen Sie Abschnitt **50**.

180

Die Metalltür öffnet sich sofort. Sie können nach Norden (Abschnitt **50**) oder nach Süden (Abschnitt **101**) gehen.

181

Die Metalltür stellt keinerlei Problem für Sie dar. Wenn Sie nach Norden unterwegs sind, lesen Sie Abschnitt **19**, wenn Sie nach Süden unterwegs sind, lesen Sie Abschnitt **109**.

182

Die Tür öffnet sich ohne weiteres. Sie können nach Norden zu Abschnitt **56** oder nach Süden zu Abschnitt **12**.



183

Die Tür öffnet sich ohne Schwierigkeiten. Sie können nach Osten zu Abschnitt 14 oder nach Westen zu Abschnitt 32 gelangen.

184

Die Tür stellt kein Problem für Sie dar. Dahinter wartet in westlicher Richtung Abschnitt 49 auf Sie, in östlicher Richtung Abschnitt 55.

185

Die Tür öffnet sich ohne Probleme. Sie können nach Norden zu Abschnitt 47 gehen oder nach Süden zu Abschnitt 9.

186

Die Geheimtür öffnet sich, wenn man sie zur Seite schiebt. Gehen Sie nach Westen (Abschnitt 92) oder nach Osten (Abschnitt 76).

187

Vor Ihnen liegt eine eisenbeschlagene massive Tür, die sich jedoch ohne weiteres öffnen läßt. Sie können nach Westen gehen und Abschnitt 146 lesen oder nach Osten und Abschnitt 157 lesen.

188

Sie haben keine Schwierigkeiten beim Öffnen dieser Metalltür. Wenn Sie nach Westen wollen, geht es für Sie weiter bei Abschnitt 114. Nach Osten geht es weiter mit Abschnitt 19.

189

Die Tür öffnet sich ohne weiteres. Falls Sie nach Westen unterwegs sind, kommen Sie zu Abschnitt **31**. Führt Ihr Weg nach Osten, erreichen Sie Abschnitt **49**.

190

Sie können die Tür ohne weiteres öffnen und hindurchgehen. Falls Sie nach Norden unterwegs sind, erreichen Sie Abschnitt **135**. Falls Sie nach Süden gehen, kommen Sie zu Abschnitt **82**.

Monsterbeschreibungen

Chanju

Aliens von Rigel VII. Ursprünglich waren sie Haustiere bei den Feueraugen, die sich deren latente telepathische Fähigkeiten zunutze machten. Chanjus, eigentlich Fluchttiere, erzeugen bei Gefahr, insbesondere beim Herannahen von Feinden, PSI-Schwingungen, die von den Gegnern häufig als so unangenehm empfunden werden, daß sie sich entfernen. Mißlingt diese Verteidigung, setzen die Chanjus besänftigende PSI-Impulse ein. Durch Mutationen sind die Chanjus an Bord des Raumschiffes zur bewußten

Kontrolle ihrer Waffen gelangt und haben intellektuell auch ihre einstigen Herren, die Feueraugen – die ihrerseits degeneriert sind –, überholt. Wenn sie ihre Gegner nicht bezwingen können, flüchten sie, was ihnen – wieselflink, wie sie sind – stets gelingt. Ihr Aussehen ähnelt auf den ersten Blick aventurischen Ratten (sehr großen allerdings), auf den zweiten Blick hin wird aber klar, daß sie freundlicher und intelligenter als diese sind.

Doppler

Monster vom zweiten Mond des vierten Planeten der Sonne Algol. Das Wesen reagiert auf Angriffe ohne jeden Versuch einer Parade – und gerade dies ist seine beste Verteidigung. Denn jede Verletzung des Dopplers hat zur Folge, daß er sich teilt und dem Gegner fortan als zwei Wesen – beide mit der Kampfkraft des ursprünglichen Dopplers – gegenübertritt. Die Verdopplung setzt auch dann immer wieder neu ein, wenn Abspaltungen verletzt werden. Erst wenn alle Lebenspunkte des ursprünglichen Dopplers verbraucht sind, verschwindet die ganze Versammlung wie ein Spuk. (Da sich die Duplikate

vor das Original stellen, muß der Gegner reihum gegen alle Doppler-Duplikate kämpfen, bevor er wieder Gelegenheit zu einer Attacke auf das Original erhält.) Ein Einzelkämpfer hat so gut wie keine Chance gegen einen Doppler.

Die Werte:

MUT:	18	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	60	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+1

Monsterklasse: 70

Drugonen

Monster von einem Planeten, der irgendwo im All unter einer roten Doppelsonne seine Bahn zieht, von den Feueraugen entdeckt und mit einem unaussprechlichen Namen belegt wurde. Es handelt sich um Flugdämonen; Lebewesen, die in der Entwicklungsstufe zwischen Flugsauriern, Vögeln und Vampiren angesiedelt sind. Auffällig sind die mächtigen Schnäbel und Krallen, mit denen sie – selbst etwa doppelt so groß wie Menschen und mit einer Flügelspannweite von weit über zehn Metern – Beute bis zur Größe von Elefanten schlagen.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	

2W (Schnabel)
3W (Krallen)

Monsterklasse: 25

Es ist von Fall zu Fall bei einem Treffer auszuwürfeln, ob Schnabel oder Krallen zuschlagen (W6: 1–3 = Schnabel, 4–6 = Krallen).

Felsenwurm

Etwa dreißig Zentimeter lange und einen Zentimeter dicke Tiere, die sich von Gestein, aber auch von Metall ernähren. Sie sondern bei der Nahrungsaufnahme winzige Mengen einer Säure direkt von ihrem Maul ab, pulverisieren ihr »Futter« damit und machen es verdaubar. Organische Materie verschmähen sie, und zwar auch in totem Zustand. Desgleichen behagen ihnen einige Metallegierungen überhaupt nicht. Sie arbeiten so präzise, daß sie beispielsweise die Eisenbeschläge einer Truhe oder die Rüstung eines Helden wegfressen, ohne das Holz beziehungsweise den Körper des Menschen auch nur im geringsten zu verätzen. Felsenwürmer sind selten in Aventurien, und sie haben keine Tendenz, sich auszubreiten. Sie sind im Gegenteil so auf bestimmte Örtlichkeiten fixiert, daß schon ganze Populationen nach dem Aushöhlen eines Berges verhungert sind, statt

sich den nächsten Berg vorzunehmen. Wenn man auf sie trifft, dann stets in Form einer Kolonie, die auf engstem Raum durcheinanderwimmelt. Obwohl normalerweise gemächlich und langsam, reagieren sie auf Licht aggressiv und entwickeln dabei einen solchen Heißhunger, daß sie in Sekundenschnelle Hunderte von Kilogramm Gestein oder Metall verzehren.

Die Werte:

MUT:	15	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	3	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1 Teil der Ausrüstung

Monsterklasse: 3

Feuerauge

Aliens von Rigel VII, die mit ihrem Raumschiff nach Aventurien gekommen sind und in Borbarads Gewalt gerieten. Einst Wesen von gutmütigem Charakter, wurden sie von Borbarad durch Anwendung von Magie verändert. Er dämpfte ihre Intelligenz und weckte Triebe wie Aggressivität und Heimtücke. Sein Ziel war, aus ihnen ein Söldnerheer zu formen, mit dem er seine Konkurrenten in Angst und Schrecken versetzen wollte. Denn körperlich waren die Feueraugen auch schon vor Borbarads Manipulationen imposant: weit über drei Meter groß, kräftig, am ganzen Körper behaart und mit ihrem einen feurigen Auge Zyklopen nicht unähnlich.

Das Feuerauge ist zwar ungeschickt, aber sehr stark. Wegen der ausgeprägten Heimtücke darf es außer der Reihe alle drei Kampfrunden einmal *zusätzlich* attackieren. Rudimentäre rassische Erinnerungen bewirken, daß es – als Folge der Taten von Borbarad und den Seinen – Menschen prinzipiell als Gegner ansieht und sofort angreift.

Die Werte:

MUT:	18	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	3W

Monsterklasse: 30

Golem

Künstliche Geschöpfe, die von Magiern aus unbelebter Materie erschaffen werden. In der Regel bestehen Golems aus Lehm, der unter Hitzeeinwirkung zu Ton wird. Golems sind in Charaktereigenschaften sowie in ihrer Physiognomie keinen festen Regeln unterworfen, d. h., sie entsprechen im wesentlichen den Absichten ihrer Schöpfer. Aber sie sind unberechenbar, und schon so mancher Golem hat sich gegen seinen Herrn gewandt. Borbarads Golem war zwar niemals ungehorsam, aber er ist beileibe nicht

so böseartig, wie sein Meister ihn eigentlich haben wollte. Dennoch ist er ein gefährlicher Gegner, vor allem deshalb, weil seine Reaktionen nicht vorzuberechnen sind. Er wirkt so, als sei er sehr langsam, und ist dies in der Regel auch, aber er kann auch unvermutet extrem schnell agieren. Dies bedeutet, daß auf jeweils zwei normale Kampfrunden eine schnelle mit den in Klammern angegebenen Werten folgt. Ein Golem kämpft übrigens auch dann noch weiter, wenn sein Körper zerteilt wurde, dann aller-

dings nur noch mit um die Hälfte reduzierten Werten. Nach der Zerteilung ist also von 25 Lebenspunkten auszugehen.

Die Werte:

MUT:	10	ATTACKE:	8 (16)
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8 (16)
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	2W

Monsterklasse: 30

Ledermann

Mumifizierte Ex-Söldner Borbarads, die dieser auf magische Art über Raum und Zeit hinweg befähigt hat, zu einem Pseudoleben zurückzukehren. Die lederartige Haut hat ihnen ihren Namen verliehen, aber es gibt unter ihnen durchaus auch reine Skelette. Ob mit oder ohne Haut: Ledermänner sind mit scharfen Stichwaffen nur schwer kampfunfähig zu machen (Reduzierung der Trefferpunkte um die Hälfte), während Hieb Waffen die normale Wirkung zeigen.

Die Werte:

MUT:	10–15	ATTACKE:	8–13
LEBENSENERGIE:	10–15	PARADE:	8–13
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0–5	TREFFERPUNKTE:	1W–2 bis 1W+4

Monsterklasse: 10



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 Keiler
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

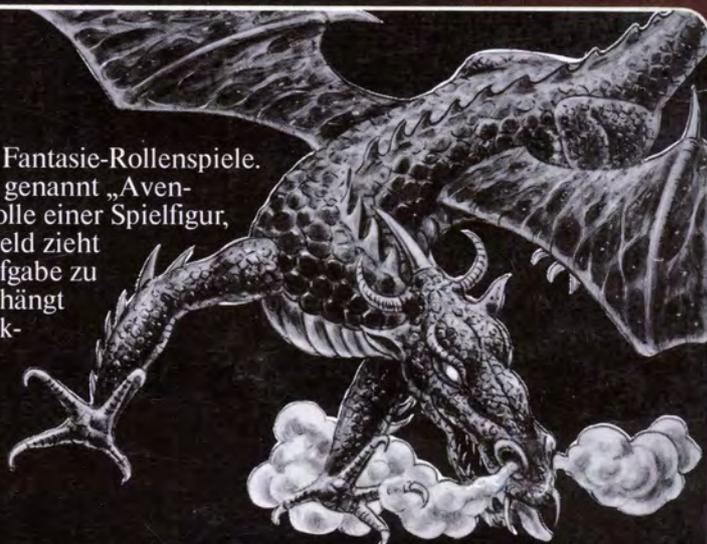
- * Die Werkzeuge des Meisters
- * Zusatz-Block
- * Würfel des Schicksals

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

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

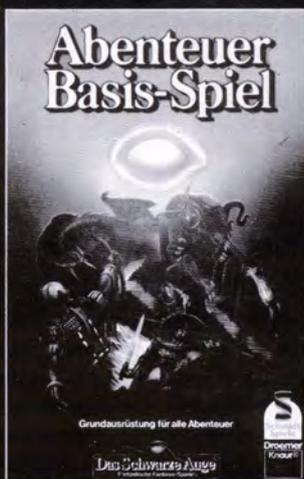
„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasy-Rollenspiele. Als Spieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur, eines „Helden“, wie man in Aventurien sagt. Dieser Held zieht aus, um allen Gefahren zum Trotz eine schwierige Aufgabe zu lösen. Ob und wie er es schafft, das Ziel zu erreichen, hängt von seinen Ideen ab. Von seinem Mut, seiner Geschicklichkeit, seinem 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. 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“ – der Spielleiter – 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

Aus heiterem Himmel kam die Warnung! Nur Rakorium, ein alter Magier, konnte den Text entziffern und Hinweise liefern. Alle Spuren führten zum „Namenlosen“, einem Tafelberg in der gorischen Wüste. Eine Gruppe mutiger Helden macht sich auf den Weg, das Geheimnis zu enträtseln und das Land vor dem Fluch Borbarads zu bewahren. Aber die Reise steht unter einem schlechten Stern – nur einer kommt an am Fuß des „Namenlosen“: Sie! Sie allein retten das Land – oder gehen mit ihm unter ...

„Borbarads Fluch“, ist ein Solo-Abenteuer, bestimmt für einen Helden der Erfahrungsstufen 1-4.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als Solo-Spieler ein fantastisches Abenteuer zu erleben. Allerdings man muß die „Gesetze Aventuriens“, die Spielregeln, kennen. Diese und viele andere wichtige Detail-Informationen finden Sie in dem unentbehrlichen „Abenteuer-Basis-Spiel“. Es ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer des „Schwarzen Auges“.

Droemer
Knaur®

ISBN 3-426-30010-9

Schmidt
Spiele

601 1736



4 002998 017363