

Im Spinnenwald

oder die Erforschung des Orklandes, Band I
Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3 bis 6 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

1-3

ABENTEUER 15



Droemer
Knaur®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Im Spinnenwald

von Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1–3
für den Meister und 3–6 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1986 Droemersch Verlaganstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-300-30-3

Inhalt

Einführung	6	Eine tüpische Orkhütte	33
Vorwort	7	Höhlen: G11, H16, E22	33
Hintergrund	8	Baumdrachenhorste: G3, K10, I12, M14	34
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	12	Klippen: F, G, H, 15, 16, 17 – F, G, 19, 20 – E, 20, 21	34
Der Spielbeginn	13	Das verlassene Nivesendorf (Q9, R9)	36
Der Marsch zum Spinnenwald	13	Die Smaragdspinnen	40
Fortbewegung und zufällige Begegnungen auf Karte A	13	Begegnung mit einer Smaragdspinne	40
Notwendige Begegnungen auf Karte A	20	Die Entführung	41
Notwendige Begegnung: Echsenmenschen	20	Der Zwerg Grisbart	41
Eingang zur Echsenmenschenburg	21	Das Leben der Smaragdspinnen	42
Bei den Echsenmenschen	21	Das Spinnendorf	43
Informationen, die die Helden von Azl Azzl mitbekommen	22	Der Eingang	43
Notwendige Begegnung: Der Riese Ork- fresser	22	Gang a	43
Die Höhle des Riesen	24	Höhle 1	44
Orkfressers Höhle	24	Gang b	44
Notwendige Begegnung: Die Lindwürmer auf den Klippen	25	Gang c, d	45
Im Drachenhorst	26	Gang e, f, g, h, i	46
Im Spinnenwald	27	Höhle 2	46
Die Basilamine	27	Höhle 3, 4, 5, 6, 7	47
Die Bewohner des Spinnenwaldes	29	Höhle 8, 9	48
Zufallsbegegnungen im Spinnenwald	29	Höhle 10, Raum 11, Höhle 12, 13, 14	50
Höhlen, Hütten und andere Unterschlüpfte	32	Höhle 15	51
Blockhütte: L5, N7, P10, P12, P18, D23	32	Höhle 16	54
Orkdörfer: P18, Q18, D17, K20	33	Das Ende des Abenteuers	55
		Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	28/29

Einführung

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

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

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

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

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

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

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

Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

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

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

Wir wünschen Ihnen nun mit dem Schwarzen Auge viel Vergnügen.

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

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »Im Spinnenwald« folgt einem besonderen Konzept: Es ist besonders geeignet für junge Helden und erfahrene Spieler. Für solche Spieler nämlich, die sich einmal von ihrem vertrauten Helden trennen und einen neuen Charakter kennenlernen wollen. Mit Hilfe dieses neuen Helden werden die Spieler einen unbekanntem Teil des Kontinents Aventurien erforschen: Das Orkland. »Im Spinnenwald« ist das erste Abenteuer einer Serie, die die Heldengruppe auf ihrem Weg durch das unwirtliche Land der Ungeheuer erleben wird.

In dem Maße, wie die Helden auf dieser Reise ihre Fähigkeiten steigern, werden sich auch die Schwierigkeiten und die Gefährlichkeit der *Orkland-Abenteuer* erhöhen.

»Im Spinnenwald« kann nach den Regeln des *Basis-* oder des *Ausbau-*Spiels gespielt werden. Falls Sie die *Basis-Regeln* verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den *Basis-Regeln* her nicht vertraut sind.

»Im Spinnenwald« eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der 1.–3. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 3 bis 6 Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer. Natürlich können auch stärkere Helden das Orkland erkunden. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5% erhöht, wenn Sie seinen Attackewert um 1 Punkt heraufsetzen.

Im übrigen gilt für den Spinnenwald der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des Schwarzen Auges: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue!

Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Hintergrund

Oamanita, so heißt eines der mächtigsten Drachenschiffe, das je das Meer der Sieben Winde befahren hat, und ihr steht an seinem Bug. Doch eure Blicke wandern nicht über gischtgekrönte Meereswogen, sondern über die trägen gelben Fluten eines Stromes, der vom Frühlingshochwasser angeschwollen ist. Die *Oamanita* segelt in gemächlicher Fahrt den *Bodir* hinauf, einen Fluß, dessen Quellen irgendwo im Orkland zu suchen sind.

An eurer Seite, schwer auf ihren Stock gestützt, blickt Garhelt, Hetfrau und Fürstenmutter von Thorwal über das Land. Eben deutet sie nach Osten auf eine halb im Dunst verborgene Bergkette. »Der Steineichenwald«, murmelt sie. »Das ist die Grenze.«

Ihr wißt, welche Grenze gemeint ist, die Trennlinie zwischen dem Aventurien, das ihr kennen- und dessen Schrecken ihr fürchten gelernt habt, und jenem Teil des Kontinents, dessen Name viele Geschichtenerzähler im Munde führen, den aber kaum ein Heldenfuß je betreten hat: das *Orkland*! Wieviel Entsetzen ist mit diesem Namen verbunden! Kaum eine Stadt im Mittelreich, die nicht einmal von einem Plündererzug aus dem Orkland gebrandschatzt wurde. Und doch gab es immer wieder Abenteurer, für die hatte der Name einen verheißungsvollen Klang. Diese Leute dachten an das Plündergut. erinnert euch an den Raubzug von Lowangen, der noch gar nicht so lange zurückliegt! Was für eine Beute! Wohl fünfzig schwere Vierspanner – Stoorrebrandter genannt – wären nötig, um all das Gold, die Stoffballen, Kristallschalen und Alchimistentinkturen zu fassen, die die Orks vom Stamm der Olol Kol allein aus Lowangen fortschleppten... Wo sind alle diese Schätze geblieben? Der Hort der Orklände. Ach, hätte ich nur den tausendsten Teil davon, ich säße wohl kaum mit euch an diesem Tisch in diesem Land, in dem der Himmel saure Tränen weint, und die Bäume vor Kummer sterben... Aber ich schweife ab. Wo waren wir stehengeblieben? Richtig, beim Orkenhort. Doch der scheint euch ja nicht zu interessieren. Euch treibt etwas Anderes, etwas, das stärker sein kann als schnöde Gier nach Gold:

Forscherdrang. Ihr erinnert euch doch sicher, wie alles angefangen hat?

Meisterinformationen:

Natürlich würde sich ein normaler Mensch (oder meinetwegen ein normaler Zwerg) noch ausgezeichnet daran erinnern, aber die eigentümlichen Gesetze des Rollenspiels verlangen nun einmal, daß der Meister dem Gedächtnis der Helden ein wenig auf die Sprünge hilft. Also bitte:

Allgemeine Informationen:

Am Anfang saht ihr einen Aushang in eurer Heimatstadt:

Thorwal sucht junge ungebundene Männer und Frauen, die bereit sind, große Opfer zu bringen, um der Wissenschaft einen Dienst zu erweisen.

Ein knapper Text ohne die üblichen Versprechungen, und doch hat er eure Neugier geweckt: Wie kommt die Stadt Thorwal, der berühmte Piratenhafen, dazu, Fremde in ihre Mauern einzuladen? Seit wann scheren sich die Nordland-Korsaren um die Wissenschaft? Also seid ihr nach Thorwal gereist, habt euch der Stadtwache vorgestellt und wurdet sogleich in das riesige Landhaus des Fürsten geführt. Aber es war nicht der Korsaren-Hetmann Tronde, der euch erwartete, sondern seine Mutter Garhelt, eine weißhaarige Frau, die die uneingeschränkte Verehrung aller Thorwal-Piraten genießt. Garhelt geleitete euch zu einem steinernen Nebengebäude, zündete eine Laterne an und wies mit einer feierlichen Geste in den großen Saal, den einzigen Raum, den das Gebäude enthielt. »Das ist mein Geschenk an Aventurien«, sagte sie.

Ihr schautet euch verdutzt in dem dämmrigen Raum um, doch ihr konntet nichts Wertvolles entdecken. Nichts als Landkarten und Regale mit Schriftrollen, wohin euer Blick auch fiel. »Was ihr hier seht«, er-



klärte Garhelt, die euer Erstaunen bemerkt haben mußte, »ist mehr wert als Gold und Edelsteine. Ihr steht vor der vollständigen Geografie der bekannten Welt. Mein Großvater hat mit der Sammlung von Schriften und Karten begonnen, mein Vater hat sie fortgesetzt, und ich werde sie zum Abschluß bringen. Die Sammlung wird allen Wißbegierigen zugänglich sein. Bald werden sich in Thorwal mehr Gelehrte niederlassen als in Gareth, Vinsalt und Tuzak zusammen . . .«. Sie hielt einen Moment versonnen inne, dann fuhr sie fort: »Nur ein Teil Aventuriens bleibt noch zu kartografieren: das Orkland. Und darum frage ich euch, seid Ihr bereit, vom Oberlauf des Bodir nach Enqui zu marschieren, euren Weg in Zeichnungen festzuhalten und alle eure Erlebnisse niederzuschreiben?«

Meisterinformationen:

Spätestens jetzt dürfte die obligatorische Heldenfrage (»Was haben wir davon?«) fallen. Übernehmen Sie bei den anschließenden Verhandlungen Garhelts Rolle. Hier sind ihre Argumente:

1. Ihr werdet Erfahrungen machen, die in Aventurien ohne Beispiel sind.
2. Ihr werdet grenzenlosen Ruhm ernten. In jeder

Herberge, die ihr betretet, werden die Gäste raunen: »Das sind die Leute, die quer durch das Orkland gereist sind.«

3. Alle Schätze, die euch in die Hände fallen, sind euer Eigentum.
4. Fürst Tronde selbst wird für eure Ausrüstung und Bewaffnung sorgen. (Eine genaue Aufstellung der Ausrüstung wird später angefertigt.)
5. Ihr werdet zwei außergewöhnliche Geschenke mit auf den Weg bekommen, die jedes für sich von unschätzbarem Wert sind. Hetfrau Garhelt tritt an ein Regal und zieht einen dreißig Zentimeter langen, armdicken Gegenstand heraus. Das Gebilde sieht aus wie eine braune, spärlich behaarte Keule, die an ihrem dünneren Ende mit einer spatenförmigen, glatten, transparenten Fläche versehen ist. »Der abgeschlagene Daumen eines Riesen«, erläutert Garhelt schlicht. »Wann immer ihr während eurer Reise auf einen Ork-Stamm stoßt, zeigt den Kreaturen dieses Ding. Sie werden euch wie Könige verehren.« (Den Daumen brachte ein Vorfahre Garhelts von einer Auseinandersetzung mit einem Orkland-Riesen mit nach Hause. Die Orks fürchten nichts so sehr wie die drei im

Orkland heimischen Riesen. Sie glauben, nur ein Gott könne diesen Ungeheuern einen Schaden zufügen.)

Schließlich gibt die Hetfrau jedem Helden eine erbsengroße, karmesinrote Pille. »Tragt diese Arznei immer griffbereit«, sagt sie dazu. »Wenn ihr in eine gefährliche Lage kommt, dann steckt die Pille in den Mund, und wenn ihr meint, daß es ans Sterben geht, dann zerbeißt ihr sie. Die Pille enthält nicht mehr und nicht weniger als euer zweites Leben.«

Wichtig: Erklären Sie den Spielern nicht, wie die Pille funktioniert. Ein Thorwal-Drachenschiff hat die magische Arznei aus dem Gildenland mitgebracht. Die Piraten wissen von ihr nur, daß sie »ein zweites Leben enthält«. Mit der Pille hat es die folgende Bewandnis: Sie erhöht – oder senkt – die Lebensenergie eines Helden auf 50 Punkte. Greift ein Held mit LE 30 zu der magischen Arznei, gewinnt er 20 LP dazu. Ein Held mit LE 60, der die Pille nähme, würde 10 LP verlieren. Ihre volle Wirkung entfaltet die Arznei also nur, wenn sie tatsächlich in allerhöchster Not genommen wird. Dazu ein Beispiel: Ein Held mit LE 3 empfängt einen tödlichen Schlag – nehmen wir an, 6 Schadenspunkte. Das ist der richtige Moment, die Kapsel zu zerbeißen! Die Lebensenergie schnellst sofort auf 50 LP hoch (auch wenn sie für einen Sekundenbruchteil –3 betrug), und der Held beginnt ein »Neues Leben«.

Die neuen Lebenspunkte sind nicht permanent! Sobald die LE des Helden wieder auf den gewohnten Stand fällt, ist der Überschub an Lebenspunkten verloren. Auch hierzu ein Beispiel: Ein Held, auf dessen Dokument ein LP-Stand von 35 eingetragen ist, verliert Lebenspunkte. Als seine LE auf 12 gesunken ist, entschließt er sich, die Pille zu zerbeißen. Seine LE springt auf 50. Nun muß dieser Held wiederum Schadenspunkte hinnehmen, und seine LE fällt auf 25. Wenn nun der Held mit Hilfe eines Heiltranks seine LE wieder steigert, wird er 35 LP nicht übertreffen, da die meisten Heiltränke die LE nicht über den ursprünglichen Stand hinaus steigern, und der *ursprüngliche* Stand des Helden betrug 35 LP.

Wenn ein Held die magische Arznei in diesem Abenteuer nicht anwendet, kann er sie auch in Zukunft bei sich tragen, oder, falls ihm Dukaten über alles gehen, meistbietend verkaufen. Als Meister (in Gestalt eines Alchimisten) sollten Sie 500 Dukaten bieten. Kaiser Hal von Gareth, der sein Leben beträchtlich höher einschätzt, würde gewiß 2000 Dukaten für die Arznei zahlen. . . .

Nachdem die Verhandlungen mit Garhelt abgeschlossen sind, können die weiteren Einzelheiten der Reise besprochen werden:

Die Mutter aller Korsaren wird euch persönlich mit der *Oamanita* stromaufwärts fahren lassen, so weit, wie der Bodir schiffbar ist. Das befahrbare Flußbett endet irgendwo nördlich des Steineichenwaldes. Von dort müßt ihr allein einen Weg nach Enqui – quer durch das Orkland – finden. Etwa fünf- bis sechshundert Kilometer lang müßt ihr, ganz auf euch selbst gestellt, durch unerforschte Wildnis marschieren. Über alle denkwürdigen Ereignisse sollt ihr Berichte anfertigen, von den Gebieten, die ihr durchquert, sind möglichst detaillierte Karten anzulegen. (Die schriftlichen Berichte können den *Spielern* natürlich erlassen werden, die Karten werden von allein entstehen.)

So, nun wißt ihr, warum ihr an Bord der *Oamanita* steht und einen Kurs steuert, der in Ruhm und Tod führen kann. Inzwischen liegen die Gipfel des Steineichenwaldes hinter euch, und vor euch breitet sich das weite Flußtal aus. Der Bodir ist immer noch ein mächtiger Strom, die Entfernung von einem Ufer zum anderen beträgt mindestens 500 Meter, und doch ist der Kiel der *Oamanita* schon ein-, zweimal bedrohlich über den Grund geschrammt. Hier, nördlich der Steineichen, gibt es nichts, was den Fluß in seinem Lauf beengt, seine Fluten haben kein tiefes Bett gegraben, die Wassermassen wälzen sich gemächlich über flaches Land.

Der Kapitän kommt zum Bug und bedeutet Garhelt, daß die Fahrt zu Ende ist. Die Hetfrau verabschiedet sich von euch, ihr werdet mit zwei Beibooten noch ein Stück in Richtung Südufer gerudert, den Rest des Wegs stapft ihr mit geschulterten Packen durch das knöcheltiefe Bodirwasser.

Am Ufer legt ihr eure Packen ab und betrachtet noch einmal die Ausrüstung, die euch Fürst Tronde mitgegeben hat.

Meisterinformationen:

Gehen Sie nun gemeinsam mit den Spielern die Ausrüstung der Helden durch. Im Prinzip wurden den Helden alle im **Buch der Regeln I und II** enthaltenen Waffen, Rüstungs- und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung gestellt. Folgende Einschränkungen sind jedoch zu beachten: In Trondes Arsenal finden sich keine Bumerangs, Schleudern, Blasrohre und Armbrüste – er verachtet diese Waffen.

Schuppenpanzer und Ritterrüstungen sind für eine Reisegruppe, die sich zu Fuß einen Weg durch viele Hundert Kilometer unerforschten Terrains

bahnen muß, völlig ungeeignet. Lassen Sie diese Rüstungen nicht zu – notfalls pochen Sie auf Ihre Meister-Autorität!

Als Tragtier hat Tronde der Gruppe nur ein Maultier mitgegeben. Schließlich soll die Helden-
gruppe eine Forschungsexpedition durchführen; falls die Helden eine typische Waffenhändlerkarawane zusammenstellen wollen, machen Sie sie darauf aufmerksam, daß sie sich offenbar in einem anderen, bisher noch unbekanntem Abenteuer befinden.

Wenn die Heldengruppe ihre Ausrüstung zusammengestellt hat, überprüfen Sie, ob nicht gegen die *Traglast*-Regeln verstoßen wurde. Aber wir wollen hoffen, daß Ihren Spielern die Sicherheit der Helden nicht so viel wert ist, daß sie diese in lächerliche, stachelbeerähnliche, wandelnde Waffenarsenale verwandeln.

So – die Helden sind an Land! Zeigen Sie ihnen das Landschaftsbild in der Buchmitte, das eine Ansicht der Umgebung in Richtung Nordosten wiedergibt.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

»Im Spinnenwald« ist ein Abenteuer für Helden, die gern ins Ungewisse vorstoßen, die noch Entdeckerdrang verspüren, ein echtes Freiluft-Abenteuer also. Diese Tatsache bringt es mit sich, daß wir Ihnen an dieser Stelle keinen gültigen Abriß über die zu erwartende Abenteuer-Handlung geben können. Was die Helden erleben werden, hängt weitgehend von ihren Entscheidungen ab. Wenn sie nicht neugierig darauf sind, wie es in der Burg eines Echsenmenschenstammes zugehen mag – nun, dann werden sie den *Häuptlich* Azl Azzl und seine reizende Tochter niemals kennenlernen.

Immerhin sollten Sie als Meister die Gruppe so dirigieren, daß die Helden zumindest dem Volk der Smaragdspinnen begegnen. Die Spinnen werden dann einen Helden in ihr Dorf verschleppen, wo er den Spinnenweibchen als Vorleser dienen muß. Wenn ihm die Gefährten nicht zur Hilfe eilen, wird er dieser Tätigkeit bis an sein (gar nicht fernes) Lebensende nachgehen. Für die innere Logik des Abenteuers ist es wichtig, daß der zum Vorlesen verschleppte Held auch tatsächlich Lesen und Schreiben kann. Falls Sie in Ihren Abenteuern das Talent-System benutzen, sollten Sie sich vor Spielbeginn vergewissern, ob Ihre Helden über das Lese-Talent verfügen. Ist das nicht der Fall, muß es den Helden blitzschnell beigebracht werden. Zu diesem Zweck ist in das Abenteuer ein *Schreib-und-Lese-Zauber* eingebaut worden. Ihre Aufgabe ist es nun, den Helden diesen Zauber in

die Hände zu spielen. Nähere Angaben über diese spezielle Magie finden Sie auf Seite 32.

Wenn Sie Ihrer Spielerrunde ein guter Leiter sein wollen, werden Sie sich die Mühe nicht ersparen können, den kompletten Abenteuer-Text vor Spielbeginn einmal gründlich durchzulesen. Schließlich müssen Sie wissen, welche Möglichkeiten die unterschiedlichen Schauplätze zu bieten haben und mit welchen Begegnungen die Helden rechnen müssen.

Treiben Sie die Helden nach Möglichkeit nicht in eine von ihnen gewünschte Richtung. Allzu ängstliche und zögernde Helden können Sie jedoch ruhig daran erinnern, daß sie einen Forschungsauftrag übernommen haben, und den erfüllt man nicht, indem man jede mögliche Gefahr in weitem Bogen umgeht.

Für Freunde des niveauvollen Rollenspiels bietet der Spinnenwald mit seinem Konzept (erfahrene Spieler, aber junge Helden) eine weitere Nuance. Fordern Sie Ihre Spieler auf, ihre neuen Helden zur Abwechslung einmal »ganz anders« zu spielen, nämlich so, als seien die Helden tatsächlich eigenständige Personen. Rollenspiel wird noch interessanter, wenn der Spieler seinen Helden hin und wieder einmal ganz anders entscheiden läßt, als er selbst entschieden hätte. Erst dann, wenn der Spieler dem Helden tatsächlich eine eigene Rolle zugesteht, beginnt das echte Rollenspiel. Und erst wenn der Meister . . . Wie bitte? Genug der warmen Worte? Also gut, dann los!

Der Spielbeginn

Der Marsch zum Spinnenwald

Meisterinformationen:

Nehmen Sie Karte A zur Hand. Sie zeigt ein Gebiet von ca. 50 mal 36 Kilometern. In diesem Bereich findet das erste Orkland-Abenteuer der Heldengruppe statt. Der Spinnenwald, der Hauptschauplatz der Handlung, bedeckt die Felder E–H, 11–16, von ihm steht eine eigene, detaillierte Karte zur Verfügung.

Während ihres Marsches durch das Orkland stoßen die Helden auf unterschiedliche Kreaturen, die alle vom Meister geführt werden. Viele dieser Treffen haben mit der Entwicklung des Abenteurers nichts zu tun – sie sollen nur für Abwechslung und Spannung sorgen. Solche Treffen nennen wir **zufällige Begegnungen**. Außerdem kreuzen die Helden aber auch die Wege von Personen oder Ungeheuern, von denen sie Hilfen oder Informationen erhalten können, die für den Fortgang des Abenteurers wichtig sind. Solche Zusammentreffen sind **notwendige Begegnungen**.

Als Meister sollten Sie darauf achten, daß die Spieler die notwendigen Begegnungen *nicht* von den zufälligen unterscheiden können. Das bedeutet für Sie, daß Sie – wie bei einer Zufallsbegegnung – auch vor einer notwendigen Begegnung zum Schein einen Würfelwurf ausführen.

Im folgenden werden zunächst die Zufallsbegegnungen auf Karte A aufgelistet, anschließend sind die notwendigen Begegnungen wiedergegeben.

Fortbewegung und zufällige Begegnungen auf Karte A

Meisterinformationen:

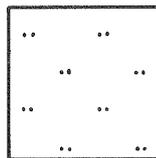
Die Helden – sie befinden sich im Moment auf dem Feld R5 – können entweder die Wege benutzen oder querfeldein marschieren. Solange sie auf den Wegen bleiben, beträgt ihr Marschtempo 3 Quadrate pro Spielstunde, verlassen sie die Wege, verringert sich ihre Geschwindigkeit je nach

der Terrain-Art, die sie gerade durchqueren. Im folgenden finden Sie eine Aufstellung der einzelnen Geländetypen und den Bedingungen, die in ihnen gelten. In allen Terrain-Typen kann es zu Begegnungen mit freundlichen oder feindlichen Wesen kommen. Für diese Begegnungen spielt es keine Rolle, ob die Helden auf der Straße oder abseits von ihr marschieren.

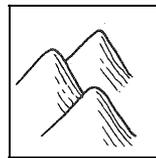
Wir unterscheiden fünf verschiedene Terrain-Typen. (Sollte ein Quadrat zwei unterschiedliche Gelände-Arten enthalten, bestimmt der Meister, welche Bedingungen jeweils für die Helden gelten sollen.)



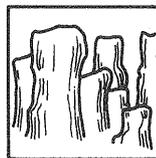
Wald



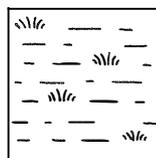
Steppe



Hügel, Berge



Klippen



Sumpf



A)
Wald

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

1 Elchbulle
Anzahl: 1

Werte:

MUT:	20	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W
GESCHWINDIGKEIT:	13	AUSDAUER:	52
Monsterklasse: 12			

Die Elche befinden sich in der Brunft, sonst wären sie nicht so aggressiv. Sollten die Helden sich vor dem Elch auf einen Baum flüchten, würfeln Sie erneut mit dem W6. Bei 1–3 ist der Baum bereits von einer Moosaffenbande besetzt.

2 Moosaffen
Anzahl: 1W20

Werte für einen Affen:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+1
GESCHWINDIGKEIT:	5*	AUSDAUER:	25
Monsterklasse: 7			

* Die Affen bewegen sich mit Geschwindigkeit 5 von Baum zu Baum oder auf dem Boden.

Die Moosaffen tragen ihren Namen nach der dunkelgrünen Farbe ihres glatten dichten Fells. Sie ähneln im Körperbau den irdischen Brüllaffen und sind ähnlich behende Kletterer. Ihre Schädelform und die kräftigen Kiefer weisen sie jedoch als Fleischfresser aus.

Sobald die Moosaffen die Helden erblickt haben, verfolgen sie diese von Baum zu Baum springend. Gelegentlich werfen sie mit trockenen Ästen nach ihnen. (Schaden: höchstens 1W. Helden können durch gelungene GE-Proben ausweichen.) Die

Affen lassen sich nur dann auf einen Kampf mit einem Helden ein, wenn dieser zu ihnen auf einen Baum steigt. In diesem Fall gelten die oben angegebenen Werte, während die Werte des Helden vom Meister deutlich verringert werden sollten.

3 Ork-Bande
Anzahl: 1W

Werte für einen Ork:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	27
Monsterklasse: 7			

Die streunenden Orks gehören zu einem armen Stamm. Sie sind in verschlissene Felle gehüllt und mit einfachen Knüppeln bewaffnet. Sollten die Helden ihnen den *Riesen-Daumen* zeigen, nehmen sie sofort Reißaus. Aus einem Kampf ziehen sie sich zurück, sobald jeder von ihnen mindestens 5 Schadenspunkte hinnehmen mußte. Eine Verständigung mit ihnen ist nur durch Zeichensprache möglich.

4 Einhorn
Anzahl: 1

Werte: nicht erforderlich

Das Fabeltier erscheint, wenn der Meister eine 4 würfelt. Es begleitet die Helden ein Stück ihres Wegs, läßt sich jedoch nicht anlocken – auch nicht durch gelungene CH-Proben der Helden. (Die Stunde des Einhorns ist noch nicht gekommen; es wird in einem späteren Orkland-Abenteuer eine wichtige Rolle spielen.)

5 Orklandbär
Anzahl: 1–2

Werte für einen Bären:

MUT:	12	ATTACKE*:	8
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFER-	
		PUNKTE:	2X(W+1)
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 18			

* Der Orklandbär hat 2 Attacken pro Kampfrunde.



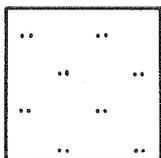
Orklandbären werden nicht größer als irdische Pandas. Ihr Fell ist rötlich und für Bären ungewöhnlich schütter. Man hat schon Orklandbären erlegt, die völlig kahl waren.

6 Orklandkarnickel

Anzahl: 2W6

Werte: nicht erforderlich

Orklandkarnickel erreichen Dachgröße und sind sehr schmackhaft. Sie sind scheu. Die Helden werden sie kaum zu Gesicht bekommen, wohl aber ihr Rascheln und die seltsamen, wohlklingenden Pfiffe hören, mit denen die Karnickelböcke Weibchen anzulocken versuchen.



B)
Steppe

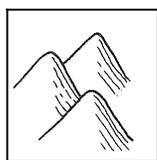
Marschtempo: 30 Minuten pro Quadrat
Begegnungen: Sobald die Helden nacheinander

2 Steppenfelder passiert haben, sehen sie vor sich in einer Entfernung von 2 Kilometern eine Herde wilder Orklandponys. Über der Herde ist deutlich ein kreisender Riesenlindwurm zu erkennen. Sekunden später stößt der Lindwurm herab, ergreift eines der Ponys und trägt es mit sich fort. Die Herde gerät in Panik und rast genau auf die Helden zu. Ein Held, dem keine Geschicklichkeitsprobe gelingt, wird umgerannt und muß 3 Schadenspunkte einstecken.

Nach diesem Ereignis sollte der Meister notieren, wie viele Spielrunden lang die Helden sich von nun an weiterhin in der offenen Steppe aufhalten. Nach 12 Spielrunden (in dieser Zeit können die Helden zwei Steppenfelder durchqueren) erscheint der Lindwurm wieder am Himmel. Jetzt haben die Helden noch genau 3 Spielrunden Zeit, in Wald oder Sumpf Deckung zu suchen. Verzichten sie darauf, greift der Lindwurm an.

Einzelheiten zum Kampf mit dem Riesenlindwurm siehe S. 25. Das Reißen des Orklandponys können die Helden natürlich nur einmal beobachten. Falls sie später noch einmal auf die offene Steppe treten, gilt einfach die Regel: nach 12 Spielrunden erscheint der Lindwurm am Him-

mel, nach 3 weiteren Runden setzt er zum Sturzflug an. Nördlich der D-Reihe endet sein Jagdgebiet. Wenn die Helden diese Reihe überquert haben, sind sie vor ihm in Sicherheit.



C)
Hügel, Berge

Marschtempo: 1 Stunde pro Quadrat

Begegnungen: Der Meister würfelt mit dem W6. Bei 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung mit einem der drei folgenden Wesen. Entscheidung mit Hilfe des W6. Wurfresultat 1–3 siehe 1; 4 oder 5 siehe 2; 6 siehe 3.

1 Trichterameisen

Anzahl: nicht zu ermitteln

Werte:

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 LEBENSENERGIE: 5
Monsterklasse: 3

Sobald der Meister »im Bergland« eine 1–3 würfelt, kündigt er den Helden an, daß sie offenbar in eine Kolonie von Trichterameisen eingedrungen sind. Das ist leicht an den Erdtrichtern zu erkennen, die ringsumher etwa 50 Zentimeter tief im Boden klaffen. Die offenen Trichter wurden jedoch von ihren Bewohnern verlassen. Gefährlich sind allein die perfekt getarnten, trichterförmigen Fallgruben, in denen noch Ameisen hausen. Sobald ein Held auf eine solche Grube tritt, bricht sein Fuß etwa einen halben Meter tief in den Boden ein. Dort unten wird er von den kräftigen Kieferzangen der mehr als rattengroßen Ameisen gepackt und wie in einem Fangeisen festgehalten. In den Fallen der Ameisen sind schon Bären umgekommen. Die Ameisen geben ihr Opfer erst frei, wenn es verendet ist. Sie kommen dann an die Oberfläche, um es zu verspeisen.

Zur Spieltechnik: Alle Helden legen eine Geschicklichkeitsprobe ab. Eine mißlungene Probe bedeutet, der Held ist in die Falle geraten. Mit einer Kraftprobe kann er sich wieder befreien. Sollte die Kraftprobe scheitern, muß er 3 Schadenspunkte einstecken und sitzt weiterhin fest. Die Kraftprobe kann beliebig oft wiederholt werden. Um das Trichterfeld einer Ameisenkolonie zu durchqueren, müssen alle Helden drei Ge-

schicklichkeitsproben ablegen. Falls sie sich nach der ersten Probe zur Umkehr entschließen, werden keine weiteren Proben fällig.

Anmerkungen: Eine Trichterameise ist sehr langsam und unbeholfen. Außerhalb ihrer Trichterfalle ist sie leicht zu erschlagen. Das Maultier ist nicht dazu zu bewegen, vor der Heldengruppe ein Trichterfeld zu überqueren.

2 Trolle

Anzahl: 2

Werte für einen Troll:

MUT:	19	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	30

Monsterklasse: 25

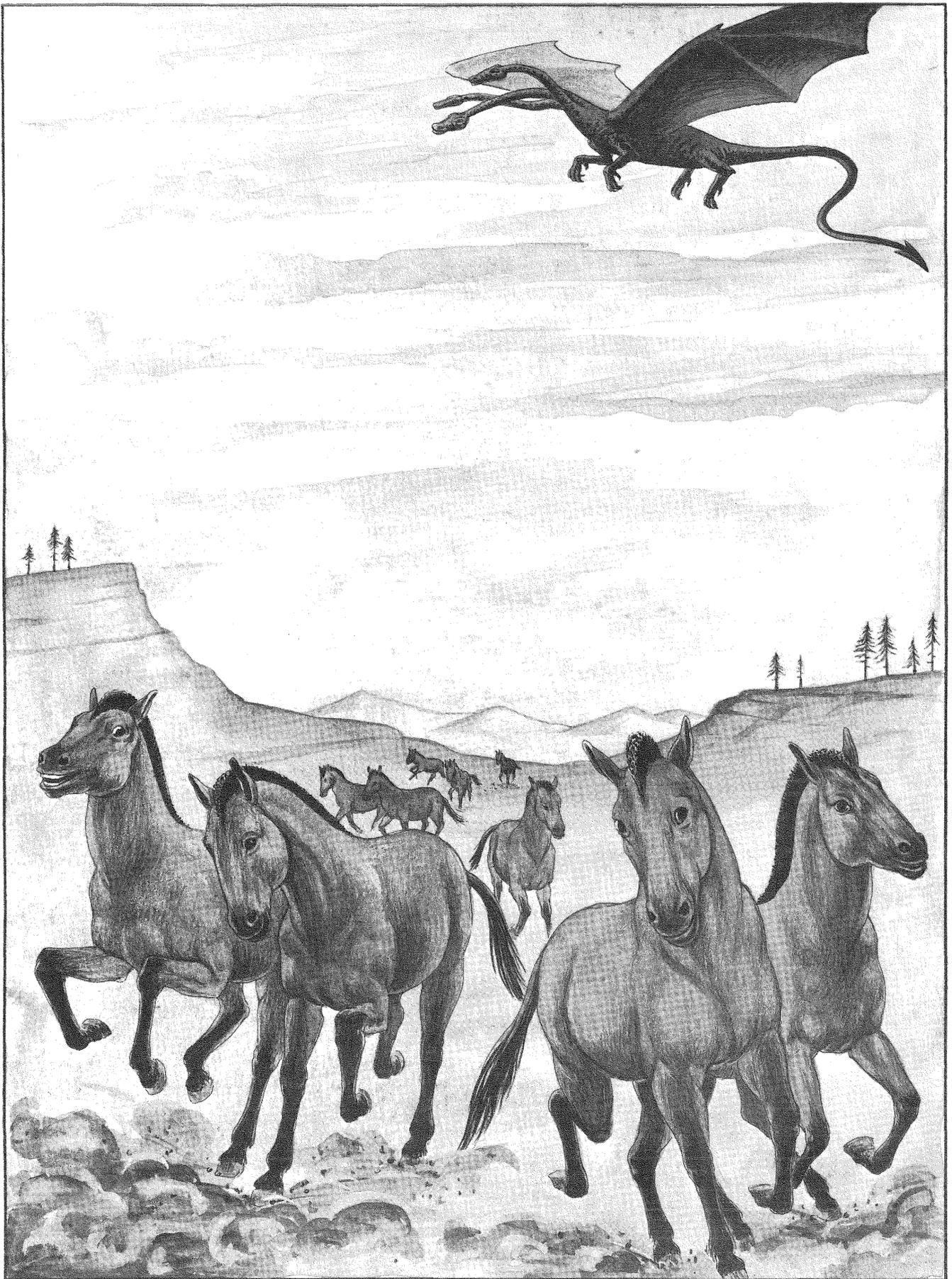
Die beiden Bergtrolle haben in ihrem langen Leben bisher nur typische Bewohner des Orklands gesehen. Der Anblick der Helden ist ihnen neu. Es sollte den Helden gelingen, durch geschickt ausgewählte Geschenke einen Kampf mit den Trollen zu vermeiden. Falls die Helden aber zu lange mit den Trollen verhandeln und gar versuchen, allzu viele Informationen aus ihnen herauszulocken, wecken sie die Begehrlichkeit der Bergbewohner. Der Meister entscheidet, ob die Trolle plötzlich Lust bekommen, ihre Gesprächspartner einmal so richtig gründlich auszuplündern.

3 Geweihter des Firun

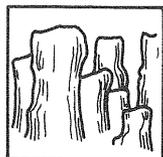
Anzahl: 1

Werte: nicht erforderlich.

Die Helden stoßen auf einen Firun-Geweihten, der als Einsiedler in den Bergen lebt. Begegnen sie ihm freundlich, schenkt er ihnen ein Heiltrankfläschchen (Inhalt: 10 LP) und verhilft ihnen durch *Wunderbares Jagdglück* zu einer erfolgreichen Jagd. Der Geweihte weiß, wo die Lindwurmfamilie haust (F19), hat aber sonst keine Beobachtungen gemacht, die den Helden nützen könnten. Immerhin kennt er ein Mittel, unbeschadet das Territorium der Trichterameisen zu passieren: Man muß von einem leeren Trichter zum nächsten springen. Nur so kann man sicher sein, nicht in eine Falle zu treten. Da die leeren Trichter oft sehr dicht beieinanderliegen (50–150 Zentimeter), ist diese Art der Fortbewegung leicht möglich.



Sollten die Helden dem Firun-Geweihten aggressiv begegnen, löst er einen Hagelschlag aus, in dem er selbst und alle Helden 3W Trefferpunkte hinnehmen müssen. Der Geweihte kommt in diesem Unwetter zu Tode.



D)
Klippen

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat

Ob und wie viele Kletter-/Geschicklichkeitsproben die Helden bei der Überquerung eines Klippenfeldes ablegen müssen, entscheidet der Meister. Der Meister würfelt mit dem W6. Bei einer 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung mit einem der beiden folgenden Wesen.

1 Klippechse

Anzahl: 1

Werte:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	10	PARADE:	3
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	25

Monsterklasse: 8

Die Klippechse, ein großer Insektenfresser, ist eigentlich kein gefährliches Tier. Sie greift die Helden nur deshalb an, weil diese in die Nähe ihres Geleges geraten sind. Ein Held, der während einer Klettertour einer Klippechse begegnet und von einem Schwanzhieb getroffen wird, muß – unabhängig davon, ob ihm eine Parade gelungen ist oder nicht, eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Scheitert die Probe, stürzt er ab. Allein der Meister weiß, wie tief er fällt und wie viele Schadenspunkte ihn seine Ungeschicklichkeit kostet.

2 Luchs

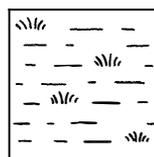
Anzahl: 1

Werte:

MUT:	8	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W
GESCHWINDIGKEIT:	11	AUSDAUER:	20

Monsterklasse: 6

Falls dem Luchs eine unparierte Attacke auf einen Helden gelingt, hat er sich in ihm verbissen und stürzt mit ihm in die Tiefe. Schadenspunkte nach Maßgabe des Meisters. Der Luchs ergreift die Flucht, sobald er 5 Trefferpunkte hinnehmen mußte.



E)
Sumpf

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat

(Die Helden sinken bei jedem Schritt bis zu den Knien ein und müssen sich behutsam vorwärts tasten, damit sie nicht in ein Sumpfloch geraten.)

Begegnungen: Die Helden treffen auf einige abstoßende Sumpfbewohner, Vorkommen und Werte siehe unten. Zusätzlich müssen sie sich auf allen Sumpffeldern ständig mit den fingerlangen Orkbremsen herumplagen, die in diesem Jahr besonders zahlreich auftreten.

Orkbremsen

Sobald die Heldengruppe ein Sumpffeld betritt, würfelt der Meister mit dem W20: Beim Ergebnis 1–10 treten keine Bremsen auf. Bei 11–20 fällt ein Schwarm über die Helden her, wobei das Würfelergebnis zugleich die Anzahl der Insekten angibt.

Wer wird gestochen? Die Bremsen verteilen sich nicht gleichmäßig auf alle Helden, sondern nur auf solche, denen eine Charismaprobe-2 *gelingt*. Diese Charismaproben werden von der Heldengruppe für jedes Sumpffeld neu ausgewürfelt. Wird ein Held von mehreren Orkbremsen gleichzeitig angegriffen, so kann er eins der Tiere erschlagen, wenn ihm eine Geschicklichkeitsprobe gelingt. Nicht angegriffene Gefährten können einem Bremsenopfer beistehen und ebenfalls durch gelungene Geschicklichkeitsproben Insekten erschlagen. Alle Bremsen, die nicht erschlagen werden, stechen und verursachen durch ihr tückisches Gift 1 Schadenspunkt. Ein Beispiel:

5 Helden betreten ein Sumpffeld. Der Meister würfelt mit dem W20 eine 14. Er fordert die Helden auf, Charismaproben-2 abzulegen. 2 Helden gelingt die Probe. Jeder von ihnen wird von 7 Bremsen angegriffen. Beide Opfer legen eine



Geschicklichkeitsprobe ab, die Proben gelingen. Zwei Bremsen sind erschlagen. Die nicht bedrohten Gefährten legen ebenfalls Geschicklichkeitsproben ab, von denen eine gelingt. Eine weitere Bremse wird klatschend in einen graubraunen Schmierfleck verwandelt. Trotzdem sind noch 11 Bremsen übriggeblieben, so daß unsere armen Helden fünf- bzw. sechsmal gestochen werden und ebenso viele Schadenspunkte hinnehmen müssen.

Sonstige Sumpfbewohner:

Unabhängig von der Abwicklung der Orkbremsenplage würfelt der Meister für jedes Sumpffeld mit dem W6, um Anzahl und Art der anderen Sumpfbewohner zu ermitteln. Sollte sich aus den Würfelwürfen ergeben, daß es die Helden gleichzeitig mit einem Sumpfungheuer und mit einem Bremsenschwarm zu tun bekommen, so haben die Helden in diesem Fall *keine* Möglichkeit, die Bremsen abzuwehren und müssen die volle Schadenspunktezahl einstecken.

Bei einer 1 oder 2 auf dem W6, kommt es zu einem Treffen mit den folgenden Tieren. (1 = Sumpfratten; 2 = Bodirwurm)

1 Sumpfratten

Anzahl: 1W+2

Werte für eine Ratte:

MUT:	10	ATTACKE:	6
LEBENSENERGIE:	4	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE*:	2
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	20

Monsterklasse: 3

* Die Trefferpunkte sind festgelegt und werden direkt als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Opfers abgezogen.

2 Bodirwurm

Anzahl: 1-3 (Der Bodirwurm zählt zu den Giftschlangen, sein Gift ist jedoch relativ harmlos.)

Werte für einen Bodirwurm:

MUT:	10	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+2
			(plus Gift*)
GESCHWINDIGKEIT:	6	AUSDAUER:	25

Monsterklasse: 10

* Muß ein Held durch einen Schlangenbiß Schadenspunkte hinnehmen, so sinkt sein Attacke- oder Parade-Wert für 6 Spielrunden um 1 Punkt. Bei mehreren Schlangenbissen häufen sich die Abzüge entsprechend.

Als Meister sind Sie vielleicht der Meinung, in den Sümpfen gehe es für die Helden gar zu gefährlich zu. Da haben Sie recht, aber das muß so sein. Die Helden sollen sich aus den Bodir-Sümpfen gefälligst heraushalten. Schließlich möchten wir erreichen, daß sie durch den Spinnenwald marschieren, wie sollte das Abenteuer sonst weitergehen.

Notwendige Begegnungen auf Karte A

Meisterinformationen:

Sobald die Helden bestimmte Kartenquadrate betreten, sollte es zu einer Begegnung mit den dort angesiedelten Wesen kommen. Insofern sind die Begegnungen *notwendig*. Bitte verstehen sie den Begriff nicht so, daß Sie die Heldengruppe auf jeden Fall zum Standort dieser Wesen treiben müssen. Als Meister werden Sie Wege finden, den Spielern zur Not auf eine andere Weise ein paar Informationen zukommen zu lassen. Wir empfehlen, daß Sie auf Ihrer Meisterkarte die Standorte der Wesen farbig markieren, dann sehen Sie sofort, wenn die Heldengruppe auf eine Begegnung zusteuert.

Notwendige Begegnung: Echsenmenschen

Meisterinformationen:

Standort: Das Gebiet P-R, 1-14. (Entscheiden Sie selbst, wo es zu einer Begegnung kommt.)

Werte für einen Echsenmenschen:

MUT:	7	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	3/GST2	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 7			

Allgemeine Informationen:

Die Helden hören ein heftiges Prasseln und Rascheln im Gebüsch. Sekunden später bricht ein Hirsch aus dem Gesträuch, dicht gefolgt von zwei grünhäutigen, aber menschenähnlichen Kreaturen.

Spezielle Informationen:

Im Nacken des Hirsches steckt ein Dreizack, Blut strömt über seinen Hals. Nach einem letzten, gewaltigen Sprung bricht er vor den Füßen der Helden zusammen. Die beiden Verfolger sind offenbar so sehr vom Jagdfieber gepackt, daß sie die Helden erst bemerken, als sie unmittelbar vor ihnen stehen. Sie fahren erschreckt zusammen. Einer hebt ein Jagdmesser, das er in der Faust hält, der andere macht eine unschlüssige Bewegung mit seinem Dreizack. Beide haben lange Schwänze, die sich nervös durchs Gras ringeln.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht angreifen, verhalten sich auch die Echsenmenschen friedlich. Einer von ihnen deutet auf den toten Hirsch und dann an seine Brust, eine Geste, die bedeuten soll, er habe das Tier erlegt und beanspruche die Beute für sich.

Nun kann sich die Handlung in drei mögliche Richtungen entwickeln:

1. Die Helden geraten mit den Echsenmenschen aneinander und töten sie im Kampf. Daraus ergeben sich für die Helden keine Folgen – bis der Echsenmenschenstamm seine toten Jäger findet, sind die Helden längst über alle Berge.
2. Die Helden greifen die Echsenmenschen an, aber diesen gelingt die Flucht, oder die Helden geben den Hirsch nicht heraus. In diesem Fall benachrichtigen die beiden Jäger ihren Stamm. Dann steht den Helden ein Überfall durch 20 Echsenkrieger bevor, falls sie das Jagdgebiet des Stamms nicht auf dem schnellsten Wege verlassen.
3. Die Helden verhalten sich durchgängig freundlich zu den Jägern und machen ihnen auch die Beute nicht streitig. Dann ziehen sich die Echsenmenschen unter vielen, tiefen Verbeugungen zurück, und auf die Helden wartet nach 3 Spielrunden das folgende Erlebnis:

Allgemeine Informationen:

Die Helden hören einen kurzen Zischlaut. Dann schlüpfen 20 Echsenmenschen ringsumher aus den Büschen. Jeder von ihnen hält einen Dreizack hinter dem Rücken. Offenbar ein lächerlicher Versuch, die Waffe zu verbergen, denn die Zinken ragen deutlich sichtbar über die Köpfe der seltsamen Kreaturen hinaus.

Spezielle Informationen:

Die Echsenmenschen treffen keine Anstalten zum Angriff. Sie starren die Helden nur aus großen gel-

ben Augen an. Einer von ihnen, er trägt als einziger einen breiten Ledergürtel um den Leib, tritt ein paar Schritte in einen schmalen Pfad hinein und winkt den Helden zu.

Meisterinformationen:

Die hinter den Rücken getragenen Waffen der Echsenmenschen bedeuten: Wir kommen in friedlicher Absicht. Die Helden können ohne Schwierigkeiten ihren Weg fortsetzen. Die Echsenmenschen werden nicht versuchen, sie aufzuhalten. Sie können aber auch der Einladung folgen. Dann gelangen sie nach einem kurzen Marsch zum Quadrat P3. Verzichten Sie während des Marsches auf das Auswürfeln von Zufallsbegegnungen.

Eingang zur Echsenmenschenburg

Allgemeine Informationen:

Die Echsenmenschen bleiben vor einem Nebenarm des Bodir stehen. Dicht am Wasser erhebt sich ein 8 Meter hoher, rundlicher Hügel, der einen Durchmesser von ca. 30 Metern hat.

Spezielle Informationen:

Zwei Echsenmenschen steigen ins Wasser. Sie winken den Helden zu. Plötzlich trifft einen Helden wie ein sanfter Peitschenschlag der Schwanzhieb eines Echsenmenschen auf dem Oberschenkel.

Meisterinformationen:

Wenn der Held die getroffene Stelle untersucht, findet er die Überreste eines fingerlangen, graubraunen Insekts – einer Orkbremse.

Spezielle Informationen:

Weitere Echsenmenschen steigen ins Wasser, einige tauchen unter, die anderen fordern die Helden durch Handzeichen auf, ihnen zu folgen, wieder andere halten den Helden Schilfrohre hin, nachdem sie durch Gesten deutlich gemacht haben, daß die Helden durch die Rohre atmen könnten.

Meisterinformationen:

Falls die Helden den Echsenmenschen nicht folgen wollen, ziehen die grünen Wesen sich nach und nach ins Wasser zurück. Die Helden können ihres Wegs gehen. Bedenken sie aber, daß sie sich auf einem Sumpffeld befinden und würfeln Sie die entsprechenden Begegnungen aus.
Entschließen sich die Helden, zu den Echsenmen-

schen ins Wasser zu steigen, gelangen sie nach einer drei bis vier Meter langen Tauchstrecke zu einer halbrunden, zwei Meter hohen Öffnung im Flußufer. Hinter der Öffnung beginnt ein steil ansteigender Gang, der bald in einer unterirdischen Halle endet. Der Boden in der Halle ist trocken. Die Helden stehen in der *Hala* des Echsenmenschenstamms.

Bei den Echsenmenschen

Allgemeine Informationen:

Die *Hala*, der Versammlungsraum der Echsenmenschen, ist eine fast kreisrunde Halle mit einem Durchmesser von ca. 12 Metern und einer Höhe von ca. 4 Metern. In der Außenwand sind etwa 20 halbrunde dunkle Durchgänge zu sehen.

Spezielle Informationen:

Mitten in der Halle erhebt sich ein kleiner Podest, auf dem in einem steinernen Sessel ein mit einem silbernen, kuppelförmigen Helm geschmückter Echsenmensch thront. Er blickt den Helden aufmerksam entgegen. An seiner Seite steht ein weiteres, auffallend zierlich gebautes Echsenwesen, das sich durch einen leuchtend roten Zackenkamm auszeichnet. Bei den übrigen Echsenmenschen ist dieser Kamm ebenso grün wie der gesamte Körper. Die Kreatur auf dem Thron – offenbar ein Häuptling – hebt die Hand mit gespreizten Fingern und straff gespannten Schwimmhäuten und spricht die Helden an:

»Willkomm, freundlich Langfinge! Ich Häuptlich Azl Azzl, das in eu Sprak: *Kriege, der Flieg in Flug mit Schwanzend* triff. Ihr mei Gäs!«

Meisterinformationen:

Anschließend klatscht Azl Azzl in die Hände, Tische und Hocker werden hereingetragen, Pokale, Krüge und gewaltige Nöpfe voll dampfender Speisen.

Jeder Held, der am Mahl teilnimmt, rollt einen W6. Bei 1–3 verliert er durch den Verzehr wenig zuträglicher Delikatessen *permanent* 1–3 LP. Bei 4–6 gewinnt er *permanent* 4–6 Lebenspunkte hinzu, weil er sich für die richtigen Nahrungsmittel entschieden hat. Es hat keinen Sinn, bei Azl Azzl, der übrigens als einziges Stammesmitglied die Sprache der Helden beherrscht, Erkundigungen nach den Gerichten einzuholen, da der Häuptling die aventurischen Namen der Pflanzen und Tiere nicht kennt und darum zu blumigen Umschreibungen greift. Jedenfalls können die Helden mit

Angaben wie »Pflanz, das Kügle spuck« oder »Vieh, das pfeif, wenn froh«, nicht viel anfangen.

Nach dem Mahl klatscht Azl Azzl erneut in die Hände. Jetzt beginnen einige Echsenmenschen, Eßgeschirr, kleine Möbelstücke, aber auch ein paar goldene Becher, einige Perlen, mehrere Bernsteinbrocken und bunt gefärbte Flußkiesel zu einem Haufen auf dem Boden der Hala aufzutürmen. Als sie mit ihrer Arbeit fertig sind, lehnt Azl Azzl sich zufrieden zurück und deutet auf den Haufen. »Das mein Schatz«, sagt er und deutet anschließend auf das Echsenwesen mit dem roten Rückenamm. »Das au mein Schatz, mein Eickind, mein ... äh ... Docht?«

Er wartet einen Moment, dann legt er einem der Helden die Hand auf die Schulter und sieht seine Tochter fragend an. Das Echsenmädchen nickt eifrig mit dem Kopf. »Du gut Kriege! Du bekommen ein Schatz un ander Schatz, du glücklichster Mann am Fluß!« erklärt Azl Azzl voller Entschlossenheit.

Nun wollen wir einmal sehen, wie sich die Helden aus dieser Klemme befreien. Mit welchen Argumenten werden sie die freundliche Gabe ablehnen, ohne den Häuptling zu verletzen?

Natürlich besteht auch die schwache Möglichkeit, daß der Held tatsächlich in die Heirat einwilligt. (Schwarze Auge-Spielern ist alles zuzutrauen!) In diesem Fall wird Tili Tiki (»Aug, goldner als von Frosch«) dem Helden für den Rest seines Lebens nicht von der Seite weichen. Echsenfrauen sind treu. Tili Tiki kommt sehr gut ohne Wasser aus – wenn wir das heikle Thema der Ei-Ablage für den Augenblick aus dem Spiel lassen. Tili Tiki ist ein sehr schönes Echsenmädchen, und die echten Wertgegenstände aus ihrer Mitgift lassen sich für mehr als 500 Dukaten auf allen Märkten Aventuriens verkaufen. Als Lebensgefährtin hat die Häuptlingstochter gewiß einiges zu bieten, zur Kampfgefährtin eignet sie sich weniger, da sie bei jedem Ausbruch von Gewalt sofort in eine tiefe Ohnmacht fällt. (Wäre sie nicht mit diesem Leiden belastet, Azl Azzl hätte sie – ganz im Vertrauen – schon längst und viel besser verheiratet.)

Informationen, die die Helden von Azl Azzl mitbekommen

Meisterinformationen:

Wir wollen hoffen, daß die Helden sich irgendwie gütlich mit Azl Azzls Stamm einigen. Wenn sie

sich zum Aufbruch bereitmachen, gibt der Häuptling ihnen einiges mit auf den Weg – natürlich nur dann, wenn sie im Frieden von ihm scheiden:

1. Von allen Landschaften ringsumher sind die Sümpfe und die Steppe am gefährlichsten.
2. Der Wald hat auch seine Tücken, dort wächst ein Kraut, das sich *Pflanz, das Kügle spuck* nennt. Viele Echsenmenschen sind schon an den *Küggle* gestorben, doch es gibt Waldbewohner, die wissen, wie man sich vor dem Kraut schützen kann.
3. Das gefährlichste Sumpftier ist ein *Flieg, das beiß*. Der Häuptling gibt jedem Helden einen Salbentiegel. Der Inhalt schützt einen Helden 3 Spielstunden lang.

Wichtig: Es handelt sich natürlich um eine *Ork-bremsensalbe*. Die Salbe schützt nur, wenn sie vor der »Orkbremsen-Charismaprobe« aufgetragen wird. Siehe auch Seite 18.

4. Die Steppe ist das Gebiet der Riesenlindwürmer. Azl Azzl nennt sie »*Flatterlapp, was Feue spei*«. Es gibt mehrere Flatterlapp, aber alle hausen auf einem Felsklippenmassiv, das sich mitten in der Steppe erhebt. Azl Azzl kann den Standort nur vage beschreiben. Die Spieler mögen ihn auf ihrer Karte irgendwo im Gebiet D–J, 16–22 eintragen.
5. Ein Stück flußaufwärts wohnt, direkt am Ufer, ein *Ries*. Azl Azzl rollt mit den Augen, als er ihn erwähnt. Seine Tochter fällt in eine leichte Ohnmacht. Über den Riesen ist aus dem Häuptling nichts weiter herauszubringen.

Nachdem sich die Helden von Azl Azzl verabschiedet und die Echsenmenschenburg durch den überfluteten Zugang verlassen haben, stehen sie wieder im Feld P3. Eine kleine Echsenmenscheneskorte hält den Helden die lästigen Orkbremsen und andere Sumpfbewohner vom Leib, solange sich die Gruppe im Quadrat P3 befindet. Sobald sie eins der Nachbarfelder betritt, werden die gewöhnlichen Begegnungen ausgewürfelt.

Notwendige Begegnung: Der Riese Orkfresser

Meisterinformationen:

Wohnhöhle: F10. Im Gebiet E10 bis H10 kann es zu einer Begegnung mit Orkfresser kommen.

Allgemeine Informationen:

Der Sumpfboden im Bereich E10–H10 ist übersät mit eigentümlichen Vertiefungen, die in etwa Form



und Ausmaße einer Badewanne haben. Alle diese Löcher sind fast bis zum Rand mit braunem Wasser vollgelaufen.

Spezielle Informationen:

Einige Löcher, in denen das Wasser noch nicht sehr hoch steht, weisen auf einer Seite mehrere halbrunde Ausbuchtungen auf. Die Ausbuchtungen zeigen zu meist in eine Richtung (zum Feld F10). Je mehr sich die Heldengruppe diesem Feld nähert, desto häufiger werden die Vertiefungen im Boden.

Meisterinformationen:

Bei den Löchern handelt es sich natürlich um Orkfressers Fußabdrücke. Sobald die Helden Quadrat F10 betreten, hören sie das Grunzen vieler Schweine. Wenn sie dem Geräusch nachgehen, gelangen sie schließlich zu Orkfressers Höhlenunterschlupf.

Die Höhle des Riesen

Allgemeine Informationen:

Aus dem Sumpf erhebt sich ein 40 Meter hoher Hügel, dessen Kern offenbar aus hellem Felsgestein besteht. Zum Fluß hin fällt der Hügel steil ab, zur Landseite ist der Hang nur flach geneigt. Auf diesem Hang werden zwanzig Schweine in einer grob gezimmerten Koppel gehalten. Oberhalb der Koppel ist im Hang ein rundes Loch mit einem Durchmesser von 2 Metern zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Vom Steilhang des Hügels bis zum Flußufer erstreckt sich ein ausgedehntes Gebeinfeld. Die meisten Knochen sind als Überreste von Schweinen zu erkennen, aber man kann auch die Schädel einiger menschenähnlicher Wesen entdecken.

Meisterinformationen:

Mehr sollten die Helden von der Behausung des Riesen eigentlich nicht zu sehen bekommen. Denn nun tritt Orkfresser persönlich in Erscheinung. Wir gehen davon aus, daß die Helden sich dem Hügel von Süden her genähert haben und sich jetzt in einer Entfernung von ca. 50 Metern von ihm befinden. Orkfresser kommt von Norden. Er umrundet den Hügel auf der Flußseite. Eigentlich sollte sein Anblick auch dem hartgesotenen Helden die Sprache verschlagen: Orkfresser mißt von den gigantischen Fußsohlen bis zum zotteligen Riesenschädel 6 (sechs!) Meter. Er

wiegt 22500 Unzen – das ist fast eine irdische Tonne. In den Fäusten trägt er eine zwanzigjährige knorrige Buche, die er samt Wurzelballen aus der Erde gerissen hat. Sein feister Leib ist in einen Pelz gehüllt, für den zehn ausgewachsene Bären ihr Leben lassen mußten.

Orkfresser hat die Helden bereits gewittert. Er erspürt sie im gleichen Augenblick, wo sie ihn erblicken und beschleunigt sofort seinen Schritt. Helden, die auch nur ein Fünkchen Grips besitzen, haben sich inzwischen umgedreht und die Beine in die Hand genommen. (Auf der Flucht durch den Sumpf sind sie den Orkbremsen schutzlos ausgeliefert.) In den Spinnenwald können sie nicht flüchten, da der Waldrand auf der Westseite aus völlig undurchdringlichem Dornengestrüpp besteht. Die Helden müssen soweit zurücklaufen, daß sie von Süden her in den Wald eindringen können.

Für alle Helden, die sich mit Orkfresser anlegen wollen, und für solche, denen die Flucht vor ihm nicht gelingt, sind hier die Werte des Riesen angegeben:

Orkfressers Werte:

MUT:	20	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	110	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFERPUNKTE:	2W20
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 150			

Sollte es Orkfresser gelingen, die Helden einzufangen, wird er sie zunächst am Leben lassen. Er nimmt sie mit in seine Höhle, wo er sie für eine besondere Gelegenheit aufzubewahren gedenkt.

Orkfressers Höhle

Allgemeine Informationen:

Die Höhle besteht aus einem einzigen Raum mit einer Höhe von ungefähr 9 und einem Durchmesser von 20 Metern. Der einzige Zugang ist auf der Westseite, ein 5 Meter hohes und 3 Meter breites Loch, das mit einer beweglichen Felsplatte verschlossen ist. Auf der Ostseite der Höhle weist die Decke ein 2 Meter durchmessendes Loch auf, den Rauchabzug der Feuerstelle. Die Entfernung vom Loch bis zum Boden beträgt etwa 4 Meter.

Spezielle Informationen:

Orkfresser hat seine Wohnhöhle mit selbstgebauten, riesigen Möbelstücken eingerichtet.



In dieser Wohnhöhle gibt es einen Tisch (2 Meter hoch), einen Hocker, (1,5 Meter hoch), ein Bett (6 Meter lang), eine gewaltige Feuerstelle, ein Wasserfaß (3 Meter hoch), ein paar Holzregale und eine 5 Meter hohe Wandnische, die Orkfresser mit einer Bohlentür versehen hat und offenbar als Schrank benutzt.

Meisterinformationen:

Über die Höhle gibt es nicht viel zu sagen. Orkfresser hat keine Schätze aufgehäuft, die Gerätschaften, die er besitzt, sind für die Helden bei weitem zu unhandlich.

Wir wollen von ganzem Herzen hoffen, daß Ihre Helden die Höhle niemals von innen sehen, es könnte leicht der letzte Ort sein, den sie in ihrem Leben erblicken.

Falls sie als weichherziger Meister den Helden eine Flucht aus der Höhle gestatten wollen, bedenken Sie, daß die Steinplatte vor dem Eingang nur bewegt werden kann, wenn allen Helden gemeinsam eine Kraftprobe gelingt. Mit Magie ist die Platte nicht zu bewegen, auf solche Gewichte ist die aventurische Zauberkunst nicht zugeschnitten.

**Notwendige Begegnung:
Die Lindwürmer auf den Klippen**

Meisterinformationen:

Standort: Die Felsklippe im Quadrat F19. Der gesamte Bereich D–H, 17–23 kann vom Lindwurmhorst eingesehen werden. Helden, die eines dieser Felder betreten, werden 1–6 Spielrunden später von einem Lindwurm angegriffen.

Allgemeine Informationen:

Kurz nachdem die Helden eins der oben genannten Felder betreten haben, können sie am Himmel eine riesige, dunkle, flatternde Erscheinung sehen, die schnell und zielstrebig in ihre Richtung steuert.

Spezielle Informationen:

Noch bevor die Helden sich richtig darüber klar geworden sind, daß es sich bei dem dreiköpfigen Flugungeheuer um einen Riesenlindwurm handeln muß, ist der Drache auch schon über ihnen.

Meisterinformationen:

Nur Helden, die sich sofort auf den Boden werfen, haben eine Chance, dem Angriff zu entgehen.

Ein Held, der stattdessen versuchen will, die vorgestreckte Drachenklaue mit seiner Waffe abzuwehren, würfelt eine normale Attacke aus. Gelingt die Attacke, hat er die Drachenklaue verletzt, bevor sie sich um ihn schließt. Der Lindwurm heult wütend auf, läßt aber nicht los. Er kann bei seinem Angriff zwei Helden ergreifen und in die Lüfte entführen. Falls alle Helden sich rechtzeitig zu Boden warfen, geht der Drache leer aus. Er schwingt sich hinauf in den Himmel und setzt zu einem neuen Sturzflug an. Das Spiel kann sich sehr lange fortsetzen. Natürlich lernt der Drache aus seinen Fehlern, so daß es für die Helden zunehmend schwieriger wird, sich vor den Klauen in Sicherheit zu bringen. Beim allerersten Angriff war keine Geschicklichkeitsprobe nötig. Beim zweiten Angriff müssen die Helden eine GE-Probe-5 bestehen, beim nächsten eine Probe-4 und so weiter. Wenn sich die Helden bemühen, sich in den Pausen zwischen den Attacken in südliche Richtung zurückzuziehen, läßt der Lindwurm nach 6 Attacken von ihnen ab. Sollten die Helden immer weiter auf den Horst der Drachen zusteuern (oder sich gar nicht von der Stelle rühren), so greift der Lindwurm so lange an, bis er mindestens einen Helden erwischt hat. Solch unglücklichen Gesellen ist der folgende Abschnitt gewidmet.

Im Drachenhorst

Allgemeine Informationen:

Nach einem kurzen, aber aufregenden Flug läßt sich der Drache auf einer Felsenplatte nieder. Die Platte ist ungefähr 800 Quadratmeter groß. Auf der Nord-, West- und Südseite endet die Platte an fast senkrecht abfallenden Steilhängen, im Osten steigt die Klippe weiter an. In dieser Felswand klafft ein halbrundes Loch, das an der Basis ungefähr 30 Meter breit und an der höchsten Stelle fast zehn Meter hoch ist. Über diesem Höhlenmund steigt die Felswand noch circa weitere 20 Meter an.

Spezielle Informationen:

Aus dem Dunkel der Höhle ist deutlich das Blinken von Gold und Edelsteinen zu sehen. Der Drache muß einen gewaltigen Schatz gehortet haben. Inzwischen hat der Lindwurm seine(n) Gefangene(n) freigegeben und sich selbst zwischen sein(e) Opfer und den Schatz geschoben. Er sagt: »Mein Name ist Himmelsfünkchen. Nehmt meinen Schatz, doch zuvor müßt ihr mich im Kampf bezwingen.«

Meisterinformationen:

Himmelsfünkchens Werte finden Sie weiter unten.

Was nun geschieht, hängt davon ab, ob die Helden den Drachen bei ihrer Gefangennahme verletzt haben oder nicht. In jedem Fall erscheint oben, auf der Spitze der Klippe ein weiterer Riesenlindwurm, gegen den der Koloß auf der Plattform wie eine zierliche Miniatur wirkt. »Mein Name ist Himmelsflamme«, schallt es von oben herab, »Fünkchen ist meine Tochter, ein verspieltes junges Ding!«

Haben die Helden Fünkchen verletzt, so fährt der alte Lindwurm fort: »Mein Kind, du blutest ja. Wenn diese das getan haben, dann erteile ihnen eine Lektion. Wirf sie von der Klippe. Ich werde von hier oben darüber wachen, daß der Kampf gerecht geführt wird.« Im Anschluß an diese Aufforderung führt Fünkchen eine erste Attacke aus, das heißt natürlich 3 Attacken, da sie mit allen drei Köpfen kämpft. Nach der ersten Kampfunde unterbricht Himmelsflamme den Kampf mit den Worten: »Das genügt, ich hoffe, ihr habt soeben etwas gelernt.«

Wurde Fünkchen bei der Gefangennahme der Helden nicht verletzt, so läßt Himmelsflamme es nicht zum Kampf kommen, sondern spricht gleich seine Warnung an die Helden aus:

»Ich wünsche keinen Streit mit euch. Ich bin der König dieses Landes, und ihr seid keine ebenbürtigen Gegner für mich. Aber ich wünsche nicht, daß eure unwürdigen Füße das Gras meiner Steppe zertrampeln. Fünkchen wird euch gleich zurückbringen – und dann schert euch fort, so schnell ihr könnt! Wenn ich euch ein zweites Mal in der offenen Steppe erblicke, werdet ihr eure Dreistigkeit zu bereuen haben!«

Als diese Worte verklungen sind, ergreift der kleinere Lindwurm die Helden und bringt sie zurück zu ihren Gefährten.

Für den Fall, daß Ihre Helden scharf auf einen echten Heldentod sind, nennen wir ihnen die Werte der beiden Drachen:

Himmelsfünkchen:

MUT:	18	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	100	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	AUSDAUER:	80
GESCHWINDIGKEIT:	20/5	TREFFER-	
		PUNKTE:	3×(2W+1)
		FEUERATEM:	3×1 TP
			pro KR

Monsterklasse: 150

Himmelsflamme:

MUT:	19	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	130	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFER-	
GESCHWINDIGKEIT:	17/4	PUNKTE:	3×2W+6

FEUERATEM:	3×2TP	AUSDAUER:	120
	pro KR		
	Monsterklasse: 210		

Im Spinnenwald

Meisterinformationen:

Die Erkundung des Spinnenwaldes bildet das Herzstück dieses Abenteuers.

Bevor die Helden in den Wald eindringen, müssen Sie als Meister einige wichtige Spielvorbereitungen treffen:

1. Sie legen Plan C auf dem Tisch aus. Nun decken Sie den Plan mit 3 A4-Blättern so ab, daß nur ein kleiner Teil freibleibt. In ein viertes A4-Blatt schneiden Sie in der Mitte ein Loch mit einem Durchmesser von 1 cm. Dieses Loch wird genau auf die Stelle gelegt, an der die Helden den Spinnenwald betreten. Leiten Sie das Spiel nach Möglichkeit so, daß die Heldengruppe in der Nähe des Feldes R9 den Plan betritt. Wenn nun die Helden in den Wald eindringen wird das Blatt mit dem Loch im Marschtempo der Helden weitergeschoben. Dadurch wird gewährleistet, daß die Helden immer nur ihre nächste Umgebung wahrnehmen können, allerdings dürfen sie ihren Weg über die Karte mit einem Farbstift markieren. (Es versteht sich von selbst, daß die oben erwähnten Vorbereitungen unter Ausschluß der Spieler-Öffentlichkeit stattfinden.)
2. Im Schutz des Meisterschirms legen Sie Plan B aus. Auf diesem Plan, der alle Informationen enthält, können Sie den Weg der Heldengruppe genau verfolgen, und Sie wissen auch immer, wem die Helden gerade begegnen.
3. Im Verlaufe des Spiels wird die Karte, auf der sich die Helden zu Anfang bewegen, gegen Plan D ausgetauscht. Doch damit das geschieht, müssen die Helden sich zunächst eine wichtige Information verschaffen. (Wovon hier die Rede ist, erfahren Sie im anschließenden Kapitel »Die Basilamine«.) Wenn Sie die Pläne austauschen, müssen Sie natürlich darauf achten, daß sich die Heldengruppe nach vollzogenem Tausch wieder auf dem gleichen Quadrat befindet.

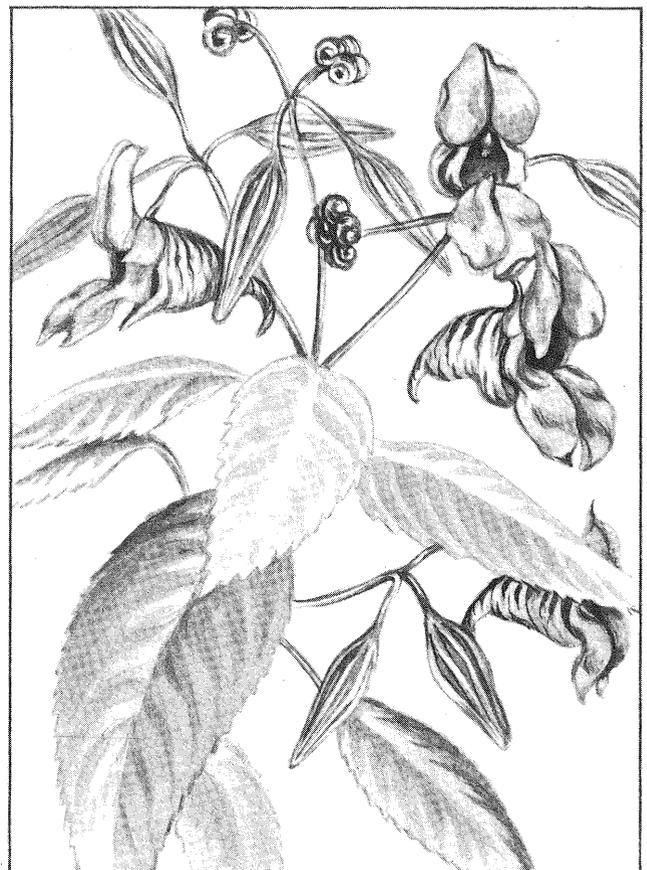
Die Basilamine

(Das Chamäleon-Springkraut)

Meisterinformationen:

Auf Ihrem Plan, der Meisterkarte, finden Sie schraffierte und freie Flächen, auf dem Plan C fehlt diese Markierung. Überall im *nicht* schraffierten Bereich wachsen Basilaminen.

Die Basilaminen sind mit ihren leuchtend roten Blüten die Zierde eines jeden Waldes. Doch ihre Blütezeit währt nur kurz, und während der Reifezeit der Früchte entwickelt sich die Basilamine zu einem der unangenehmsten Vertreter der aventurischen Flora: Die Pflanze bildet Schoten aus, die schließlich aufplatzen und ihren Inhalt mit Schwung in die nähere Umgebung verschießen (Reichweite etwa 4–5 Meter). Die linsenförmigen



Früchte sind von einem klebrigen Säuremantel umgeben. Die Balisaminen-Säure ist nicht sehr aggressiv, aber sie zerfrißt doch viele Stoffe wie zum Beispiel tierisches oder menschliches Gewebe (auch Leder!), abgestorbene Pflanzenfasern (Leinen, Baumwolle usw.) und die meisten Metalle.

Sobald die Helden in ein Quadrat im Basilaminengebiet eindringen, würfeln Sie mit dem W20. Bei 1–10 haben die Helden Glück, die Pflanzen in diesem Quadrat sind gerade nicht aktiv. Zeigt der Würfel ein Ergebnis von 11–20 an, werden die Helden getroffen. Würfelresultat = Anzahl der Samenkörner, die jeden einzelnen Helden treffen. Anschließend würfelt jeder Spieler einmal mit dem W6. Das Ergebnis gibt an, wieviele Samenkörner ungeschützte Hautstellen treffen. Der Rest bleibt in der Kleidung bzw. der Rüstung hängen. Wenn die Helden ein von Basilaminen verseuchtes Nachbarfeld betreten, dann wird erneut gewürfelt.

Schäden durch Basilaminensamen:

Jeder treffende Samen versucht $\frac{1}{10}$ Schadenspunkte. Auch Kleidungsstücke und Stoff- oder Lederüstungsteile werden beschädigt, aber im Wert von $\frac{1}{100}$ Punkt. Am besten multiplizieren Sie Lebensenergie aller Helden mit 10 und ihren Rüstungsschutz mit 100, solange sie sich im Spinnenwald aufhalten. Dann können Sie für jeden Samenkornstreffer einen ganzen Punkt von der LE und dem RS abziehen. Verliert ein Held – zum Beispiel während eines Kampfes – volle Lebenspunkte, dann müssen Sie natürlich diese Schadenspunkte jeweils mit 10 multiplizieren.

Wir wollen den Spielablauf im Basilaminengebiet an einem Beispiel erläutern, Sie werden sehen, das Spielgeschehen läßt sich relativ einfach abwickeln:

Drei Helden ziehen in den Spinnenwald: Alf, Bert und Ceci. Alf: RS 2 (wattierter Waffenrock), LE 35; Bert: RS 3 (Lederrüstung), LE 40; Ceci: RS 4 (Kettenhemd), LE 42. Sobald die Drei den Plan C betreten, multipliziert der Meister die eben genannten Werte mit 10, bzw. mit 100, ohne natürlich den Grund für diese Manipulation zu veraten. Die neuen Werte: Alf: RS 200, LE 350; Bert: RS 300, LE 400, Ceci: RS 400 LE 420.

Zunächst geschieht nichts, doch dann marschieren Alf, Bert und Ceci in einen nicht schraffierten Bereich. Der Meister würfelt mit dem W20, Ergebnis: eine 8. Die Helden wandern ungeschoren

und frohgemut in das nächste unschraffierte Quadrat. Der Meister würfelt erneut, diesmal aber eine 12, und sagt:

»Plötzlich prasselt ein Hagel von seltsamen Geschossen von allen Seiten auf euch nieder. Die linsengroßen Kügelchen brennen höllisch auf der Haut und fressen kleine Löcher in eure Rüstungen und Kleider. Jeder von euch wird zwölfmal getroffen, teils auf der Haut, teils auf der Rüstung. Wir wollen mal sehen, wo die Treffer liegen.« Alf würfelt mit dem W6 eine 6. Also treffen 6 Basilaminensamen seine Haut, die anderen 6 landen auf dem wattierten Waffenrock und brennen kleine Löcher hinein. Alfs neue Werte lauten: LE: 344, RS: 194. Nun rollt Bert den W6, Ergebnis: eine 2. Bert zieht 2 Punkte von der LE ab und 10 Punkte vom Rüstungsschutz. Seine neuen Werte: LE: 398, RS: 290. Ceci schließlich würfelt eine 3. Ihre neuen Werte lauten: LE: 417, RS: 391.

Erschreckt stürmen die drei zurück zu dem Feld, von dem sie kamen, weil sie sich dort in Sicherheit wännen. Doch auch dieses Feld ist ja unschraffiert, der Meister würfelt also wieder mit dem W20, Ergebnis: Eine 19 – au weia!

Alf würfelt mit dem W6 eine 1. Er zieht 1 Punkt von der Lebensenergie ab, sein neuer Wert ist 343. Der Rüstungsschutz fällt um 18 Punkte auf den neuen Wert RS 176. Als nächster ist wieder Bert an der Reihe, aber wir wollen Ihnen weitere Zahlenspiele ersparen. Nur ein kleiner Hinweis sei noch erlaubt: Nach einigen Stunden im Spinnenwald gerät Alf mit einem Goblin aneinander. Alfs Werte betragen inzwischen: LE: 321, RS: 112. Für den Kampf wird zunächst Alfs Rüstungsschutz abgerundet, und zwar auf RS 1 (1,12 liegt näher an 1 als an 2). Im Kampf mit dem Goblin steckt Alf 4 Schadenspunkte ein. Dies sind volle Schadenspunkte, also müssen sie mit 10 multipliziert werden, bevor sie von Alfs LE abgezogen werden können. LE 321 minus 40 SP ergibt LE 281.

Wenn die Helden gegen Ende dieses Abenteuers den Spinnenwald verlassen, werden ihre LE und RS so auf- bzw. abgerundet, daß sich wieder ganze Zahlen ergeben. Ein Beispiel: aus LE 287 wird LE 29, aus RS 247 wird RS 2.

Vielleicht werden Sie sich als Meister inzwischen gefragt haben, wieso die Helden den gefährlichen Gewächsen nicht einfach aus dem Wege gehen. Die Antwort liegt auf der Hand: weil sie sie nicht sehen können. Die Basilaminen tragen ihren zweiten Namen – *Chamäleon-Springkraut* – nämlich nicht zu Unrecht. Sie verstehen es perfekt,

Gestalt und Farbe der Pflanzen ihrer nächsten Umgebung anzunehmen. Um ein Chamäleon-Springkraut zu identifizieren, muß man sich ihm mindestens bis auf 2 Meter nähern, und dann befindet man sich längst in Reichweite der tückischen Geschosse.

Einige Bewohner des Spinnenwaldes haben jedoch ein Mittel gefunden, wie sie sich vor der Basilamine schützen können: Sie kochen eine bittere Suppe aus den ungiftigen Pflanzenteilen des Springkrauts. Dieses Gebräu versetzt sie in einen Zustand, der einem leichten Rausch ähnelt, aber einen gewaltigen Vorteil hat: Er bewirkt eine Art Hellsichtigkeit, einen ganz besonderen Scharfblick für Basilaminen. Jedes Wesen, das die Basilaminen-Suppe zu sich genommen hat, erkennt das Chamäleon-Springkraut auf eine Entfernung von mehr als 10 Metern – also aus einem sicheren Abstand. Natürlich werden die Helden im Verlaufe des Abenteuers ebenfalls eine Basilaminen-Suppe serviert bekommen. Warten Sie ab, bis sie sie verzehrt haben und stellen Sie anschließend den Spielern Plan D zur Verfügung. Übertragen Sie aber zuvor die Farbstift-Spur, die die Helden auf dem ersten Plan hinterlassen haben, auf den zweiten. Die Spieler sollen die Möglichkeit haben, bereits erkundete Gebiete wiederzuerkennen. Endlich sehen auch die Helden, wo das Springkraut wächst und können in Zukunft solche Bereiche vermeiden – oder gar zu ihrem Vorteil nutzen. Denn da die meisten Bewohner des Spinnenwaldes sich maßlos vor den Basilaminen fürchten, können die Helden eventuell dadurch ihr Leben retten, daß sie sich in ein Basilaminenfeld flüchten, weil letzteres das kleinere Übel darstellt.

Die Bewohner des Spinnenwaldes

Meisterinformationen:

Natürlich gibt es im Spinnenwald nicht nur Basilaminen. Schließlich wünscht sich jeder Held ein wenig Abwechslung, auch wenn ihn dieser Wunsch das Leben kosten kann.

Im folgenden finden Sie eine Liste der Spinnenwald-Bewohner und ihrer Behausungen. Alle Nester, Baue, Hütten und Höhlen im Spinnenwald sind auf Ihrem Plan markiert. Der Plan der Spieler zeigt nur solche Dinge an, die man ohne Schwierigkeiten sehen kann, also keine getarnten Verstecke oder unterirdische Höhlen.

Auch im Spinnenwald kann es zu zufälligen Begegnungen mit anderen Wesen kommen. Hier

gelten jedoch andere Bedingungen als für die gewöhnlichen Waldfelder auf Plan A.

Zufallsbegegnungen im Spinnenwald

Meisterinformationen:

Im unschraffierten Basilaminengebiet kommt es niemals zu Begegnungen (Ausnahme: die Smaragdspinnen). Es gibt nur wenige Tiere, die die Basilaminen-Samen nicht zu fürchten haben. Alle anderen meiden den Bereich, wo die Pflanzen wachsen. So lange die Spieler es noch nicht gelernt haben, die Basilaminengebiete zu erkennen (siehe vorhergehendes Kapitel), sollte der Meister so tun, als ob er auch im Basilaminen-Bereich Zufallsbegegnungen auswürfelt, damit er den Spielern keinen unfreiwilligen Hinweis gibt.

Ansonsten würfelt der Meister für jedes Spinnenwald-Quadrat, das die Helden betreten, mit dem W20. Bei einer 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung mit einer der 11 folgenden Kreaturen. Um welches Wesen es sich handelt, wird mit einem Wurf von 2W6 ermittelt.

2 Tatzelwurm

Werte:

MUT:	20	ATTACKE:	7*
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFER-	
GESCHWINDIGKEIT:	5	PUNKTE:	Klauen: 1W Gebiß: 2W
AUSDAUER:	100	Schwanz:	1W
Monsterklasse: 50			

* Der Tatzelwurm kann pro Kampfrunde 2 Attacken ausführen. Nähere Erläuterungen siehe **Aventurien – Völker Mythen, Kreaturen**, Seite 42.

3 Mammut

Werte:

MUT:	14	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	70	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFER-	3W+4
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 38			

Das Herannahen eines Mammut ist von weitem zu hören. Wenn die Helden sich bei dem Geräusch

rechtzeitig in geeignete Verstecke zurückziehen, sollte die Begegnung für sie unblutig verlaufen.

4 Moosaffen

Werte und Beschreibung siehe Seite 14

5 Einhorn

Beschreibung siehe Seite 14

6 Waldspinne

Anzahl: 1

Werte:

MUT:	7	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	18	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+1
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	15
Monsterklasse: 8			

Normalerweise ist eine Waldspinne kein gefährlicher Gegner. Befinden sich die Helden jedoch auf der Flucht, wenn sie ihr begegnen – oder ergreifen sie vor ihr Reißaus – dann verfangen sie sich in ihrem Netz, das quer durch den Wald von Baum zu Baum gespannt ist. Ein Held, der im Netz klebt, zieht 2 Punkte von seinem Attacke- und Parade-Wert ab. Er kann sich nur aus dem Netz befreien, wenn er in einer Kampfrunde auf Attacke und Parade verzichtet und statt dessen eine Geschicklichkeitsprobe ablegt. Für den zweiten Befreiungsversuch ist eine Probe+1 erforderlich, für den nächsten eine Probe+2 und so weiter. Da die Waldspinnen häufig in Kolonien leben, ist außerdem zu befürchten, daß nach und nach immer mehr Achtbeiner auf den Kampfplatz eilen.

7 Rempelkäfer

Anzahl: 1W6

Werte für einen Käfer:

MUT:	20	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	5	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	7	TREFFERPUNKTE:	1W
GESCHWINDIGKEIT:	6	AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 4			

Die 50 Zentimeter langen Rempelkäfer tragen ihren Namen von der Art ihrer Rivalenkämpfe, bei denen sie sich so lange anrempeln, bis einer von ihnen auf den Rücken fällt. Während der Paa-

rungszeit neigen sie dazu, andere Waldbewohner – zumal wenn diese in Rüstung auftreten – mit einem männlichen Rivalen zu verwechseln. Sie versuchen, die vermeintlichen Gegner niederzurennen, was zwar lächerlich aussieht, aber trotzdem zu Verletzungen führen kann.

8 Wildschwein

Anzahl: 1W6

Werte für ein Wildschwein

MUT:	15	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	2
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 8			

9 Waldwolf

Anzahl: 2W6

Werte für einen Wolf:

MUT:	10	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	12	AUSDAUER:	80
Monsterklasse: 10			

Gegen ein kopfstarkes Waldwolfrudel hilft dem Helden möglicherweise nur die Flucht in ein Basillaminengebiet. Es kann jedoch geschehen, daß die Wölfe auf die Rückkehr der Helden warten.

10 Roter Zwerg

Anzahl: 1–3

Werte für einen Zwerg:

MUT:	8	ATTACKE:	10/8
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	9/0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3/ 1W20
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 20			

Unter Umständen begegnen die Helden einem kleinen Trupp leuchtend rot gekleideter Zwerge. Über diese kleinen Gesellen ist der aventurischen Völkerkunde nichts weiter bekannt, als daß sie extrem menschenfeindlich sind und gelegentlich in einen Kampfesrausch verfallen, in dem sie sich wie Berserker gebärden. Man sagt, sie gehörten



einer unbekanntem Sekte an, deren Ziel es sei, ihr Oberhaupt zum reichsten Mann Aventuriens zu machen. Wenn die Helden auf rote Zwerge treffen, werden letztere sich so schnell wie möglich zurückziehen. Falls die Helden versuchen, diesen Rückzug zu verhindern, greifen die Zwerge zu den Waffen. Sie sind nicht bereit, auch nur ein Wort mit den Helden zu wechseln, gegen *Bannballadin*-Sprüche sind sie immun. Kommt es zu einem Kampf mit den Zwergen, kämpfen diese mit ihren normalen Werten, bis sie verletzt werden. Im selben Augenblick, da einer von ihnen sein Blut fließen sieht, verfällt die gesamte Gruppe in einen Kampfesrausch: Ihre Treffsicherheit läßt nach, sie verzichten völlig auf das Parieren von Schlägen, dafür aber schlagen sie selbst mit ungeheurer Wucht zu. Für einen Zwerg im Kampfesrausch gelten die Werte hinter dem Schrägstrich.

11 Auerhahn
Anzahl: 1

Werte: nicht erforderlich.
Auch der Auerhahn kündigt sein Erscheinen

durch verdächtige Geräusche an, die Sie als Meister den Helden schön plastisch schildern sollten. Ansonsten mag das Geflügel dazu dienen, den Proviantbeutel der Heldenschar aufzufüllen.

12 Waldläufer
Anzahl: 1

Werte:

MUT:	18	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	72	PARADE:	15
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+7
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	90

Monsterklasse: 31

Der Waldläufer (der seinen Namen übrigens nicht nennen will) ist offenbar sehr erfreut, wieder einmal menschliche Gesichter zu sehen. Er weigert sich zwar, die Helden zu begleiten, ist aber bereit, ihnen jede Hilfestellung zu gewähren, die Sie als Meister für erforderlich halten. Er kennt das Geheimnis der Basilaminen und weiß viele Dinge über die anderen Waldbewohner zu berichten. Der Waldläufer kann vom Meister natürlich auch

dann herbeizitiert werden, wenn die Würfel nicht auf 12 gefallen sind, die gebeutelten Helden jedoch dringend ein paar Spielhilfen oder einen kräftigen Schluck aus einer Heiltrankflasche benötigen.

Höhlen, Hütten und andere Unterschlüpfе

Meisterinformationen:

Im folgenden werden Ihnen diejenigen Bewohner des Spinnenwaldes vorgestellt, die über ständige Wohnbauten verfügen. Zu dieser Gruppe gehören auch die gefürchteten Smaragdspinnen, die dem Spinnenwald seinen Namen gegeben haben.

Wir benennen zunächst das Quadrat auf Plan B, in dem die Örtlichkeit zu finden ist.

Falls dem Abenteuer ein weiterer, detaillierter Plan des Platzes beiliegt, wird im Text darauf verwiesen.

Blockhütte: L5, N7, P10, P12, P18, D23

Allgemeine Informationen:

3 mal 5 Meter großes Blockhaus mit einer Tür und einem Fenster auf der Frontseite. Das Haus ist 2,5 Meter hoch.

Meisterinformationen:

Je nachdem, ob die Helden eine Spielhilfe benötigen oder nicht, sollten Sie den Inhalt der Blockhäuser gestalten. Wir bieten Ihnen im folgenden vier Versionen an. Sie müssen nur darauf achten, daß Sie nicht zwei verschiedene Blockhäuser mit demselben Inhalt ausstatten.

1. Spezielle Informationen:

Das Blockhaus ist leer. Aus den Fußbodenritzen wachsen scheibenförmige Pilze.

Meisterinformationen:

Die Pilze sind äußerst bitter, aber nicht giftig.

2. Spezielle Informationen:

Das Innere der Hütte besteht aus einem einzigen Raum. Über den Tisch gesunken liegt die Leiche eines weißhaarigen Mannes, sein Schädel weist eine tiefe Wunde auf. Auf dem Boden ist der Kadaver einer Bornländer-Hündin ausgestreckt. Ein winselnder Welpе steht über ihm.

Die Möbel in der Hütte wurden mutwillig zerstört. Aus den Resten (zerschlagene Fläschchen und Ton-

tiegel, Papierfetzen, Reste von Buchdeckeln) könnte man schließen, daß es sich bei dem Erschlagenen um einen gelehrten Einsiedler handelte.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Hütte gründlich untersuchen, entdecken sie im gemauerten Kamin ein Versteck, das den Plünderern entgangen ist. Im Geheimfach liegt ein kleines Holztäfelchen, in das ein Pentagramm eingeritzt ist und dazu der Schriftzug: »Wer dieses liest, kann lesen.« Es handelt sich um eine magische Schrift, die eigentlich besser »Wer dieses *sieht*, kann lesen«, lauten müßte, denn jeder Held, der auf das Täfelchen blickt, kann auf der Stelle Lesen und Schreiben, auch wenn er zuvor noch niemals Feder und Papier in Händen hielt. Kurz nachdem es aus seinem Versteck geholt wurde, beginnt das Täfelchen zu bröckeln, nach einer Spielstunde ist es völlig zerfallen und hat seine Wirkung verloren.

Falls ein Held die Verantwortung auf sich laden will, kann er den Welpen mit sich nehmen. Die wichtigsten Regeln über Hunde im Rollenspiel finden Sie im Buch **Aventurien**, S. 45–48.

3. Spezielle Informationen:

Das Innere der Hütte macht einen überraschend gepflegten Eindruck. Alle Ritzen in den Balkenwänden sind sauber abgedichtet, der Eingangstür gegenüber hängt ein kleines, auf Holz gemaltes Ölbild, das Kaiserschloß von Gareth darstellend. In einem gemauerten und verputzten Kamin vor der linken Stirnwand brennt ein kräftiges Feuer. Über den Flammen hängt an einem Schwenkhaken ein schwerer, dampfender, eiserner Topf.

Vor der rechten Giebelwand steht ein bequemes, weiches Bett, daneben ein Kleiderschrank. Außerdem enthält der Raum einen Tisch und zwei Stühle, ein Wandregal mit Schriftrollen und Büchern, eine große, verschlossene Truhe und ein Schreibpult, auf dem ein kleiner Diamantring und eine Perlenkette liegen. Erwähnenswert ist vielleicht noch ein Holzgestell mit Waschschüssel und Wasserkanne. Neben der Schüssel liegt ein goldener Kamm. Scharfäugige Helden können ein langes schwarzes Frauenhaar erkennen, das sich in den Zinken verfangen hat.

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden das Blockhaus betreten und sich ein wenig umgeschaut haben, aber noch bevor sie irgendeinen Gegenstand berühren konnten, ertönt eine wohlklingende Frauenstimme:

»Seid mir willkommen und seht mir nach, daß ich

mich euch nicht zeigen kann. Glaubt mir, es ist besser so. Wie ich hörte, seid ihr gekommen, das Orkland zu erkunden . . . Auch ich habe mich der Forschung verschrieben. Ich will euch gern bei eurem Vorhaben behilflich sein – soweit das in meinen Kräften steht. «

Die Helden hören die Stimme An Tanas, einer Zauberin der 19. Stufe. Die Magierin wird während der gesamten Begegnung unsichtbar bleiben. Sie kann den Helden alle Fragen beantworten, die der Meister beantworten möchte. Sie wird ihnen auch alle wichtigen Informationen über das Chamäleon-Springkraut geben und ihnen die Basilaminen-Suppe anbieten, die auf dem Feuer kocht.

Wenn mindestens ein Held eine große Portion der bitteren Speise verzehrt hat, können Sie den Spielern Plan D zur Verfügung stellen. (Vergessen Sie nicht, eventuelle Farbstift-Markierungen vom ersten Spielerplan auf den zweiten zu übertragen.)

Natürlich ist es sicherer, wenn mehr als ein Held von der Suppe essen. Denn wenn dem einen Helden etwas zustößt, stehen die anderen ohne »Basilaminenfürher« da.

Jeder Held, der die Suppe zu sich nimmt, würfelt mit dem W6. Das Resultat zeigt an, welche der folgenden Eigenschaften er um 1 Punkt senken muß. (Die Senkung ist mit einem leichten Rauschgefühl verbunden.) 1: Klugheit, 2: Geschicklichkeit, 3: Körperkraft, 4: Attacke, 5: Parade, 6: keine Senkung.

4. Spezielle Informationen:

Die Rückwand der Hütte fehlt, ein paar zerbrochene Möbelstücke liegen hinter dem Blockhaus auf einer Wiese. Der Hüttenboden ist mit Stroh bedeckt, auf dem zwei schlafende Trolle liegen.

Meisterinformationen:

Der »Schatz« der Trolle ist ein großer, halb gefüllter Honigtopf. Diesen Schatz verteidigen sie mit allen Mitteln, sobald sie die Helden bemerken. Die Trolle können sich nicht vorstellen, daß die Helden etwas anderes im Schilde führen als den Honig zu stehlen. Freundliche Worte halten sie für niederträchtige Täuschungsmanöver.

Die Werte für einen Troll:

MUT:	25	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	3W-2
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 30			

Orkdörfer: P18, Q18, D17, K20

Meisterinformationen:

Alle Orks des Spinnenwaldes gehören zum Stamm der Ook Kriz – ein nicht eben kriegerisches Volk. Normalerweise genügt es, ihnen den Riesen-Daumen zu zeigen, um sie in die Flucht zu schlagen. Andererseits können die Helden aus den vertriebenen Orks auch keine Informationen herausholen.

Die Ook Kriz im Quadrat K20 jedoch glauben nicht an die Existenz der Riesen – sie haben noch nie von ihnen gehört und auch noch keinen gesehen. Diese Orks greifen die Helden an, sobald sich diese ihrem Dorf nähern, das Vorzeigen des Daumens löst bei ihnen nur Heiterkeit aus.

Eine typische Orkhütte

Allgemeine Informationen:

Runde Hütte aus festgestampftem Lehm mit einer Höhe von 2–3 und einem Durchmesser von 4–6 Metern. Die 1,5 Meter hohe Tür ist mit Fellen verhängt, das Dach besitzt in der Mitte ein Rauchabzugsloch.

Spezielle Informationen:

Eine Hütte wird entweder von 2–3 Orkmännern, 3–4 Frauen oder 6–7 Kindern bewohnt. Die Ook Kriz besitzen keine Schätze, ihre Haushaltsgeräte und Waffen sind ausgesprochen primitiv.

Meisterinformationen:

Auch die Orks kennen das Geheimnis der Basilaminen. Über die Anzahl der Hütten und ihrer Bewohner in einem Dorf entscheidet der Meister.

Werte für einen männlichen/weiblichen Ork:

MUT:	8/8	ATTACKE:	9/8
LEBENSENERGIE:	15/12	PARADE:	7/7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2/1	TREFFERPUNKTE:	1W+3/ 1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 9/7			

Höhlen: G11, H16, E22

Im Spinnenwald gibt es drei bewohnte Höhlen:

G11 Eingang zum Smaragdspinnendorf

Allgemeine, spezielle, Meisterinformationen:
siehe Seite 43

H16 Fledermaushöhle

Allgemeine Informationen:

Durch ein Loch in der Steilwand einer Felsklippe gelangt man in eine sehr geräumige Tropfsteinhöhle, die von einer Seitenwand zur anderen etwa 10 Meter mißt und sich in mehreren Windungen mehr als 50 Meter in den Berg hinein erstreckt.

Spezielle Informationen:

Die Höhle, in der es natürlich stockdunkel ist, läßt sich wegen der zahlreichen Stalagtiten, Stalagmiten und Steinsäulen auch im Licht einer Fackel schlecht überblicken.

In 5 Meter Höhe, an der Höhlendecke, sind Büschel von dunklen Formen zu entdecken.

Meisterinformationen:

Solange sich die Helden in der Höhle aufhalten, legen sie pro Spielrunde 2 Geschicklichkeits-/Schleichproben ab. Wenn eine Probe mißlingt, flattern Hunderte von Fledermäusen auf. Die Helden sind im Nu so dicht von den aufgeregten Tieren umgeben, daß sie nicht mehr die Hand vor Augen sehen können.

Die Fledermäuse richten keinen Schaden an. Aber ein Held, der zu flüchten versucht, würfelt mit einem W6. Bei 1–3 geschieht ihm nichts, bei 4–6 erleidet er 4–6 Schadenspunkte, weil er auf einen Stalagmiten gestürzt ist.

Wenn ein Held mit der Waffe nach den Fledermäusen schlägt, würfeln die Gefährten in seiner Nähe mit dem W6. Bei 4–6 wurden sie von der Waffe des Freundes getroffen und erleiden 4–6 SP.

Am Ende der Höhle liegt die Leiche eines Orks. An einem Knochenfinger steckt ein Goldring im Wert von 3 Dukaten.

E22 Bärenhöhle

Allgemeine Informationen:

Aus einem dunklen Loch in der Steilwand einer Klippe dringen gemütliche Schnarchlaute.

Spezielle Informationen:

Die Höhle ist gerade so groß, daß eine Bärin mit zwei Jungen hineinpaßt.

Meisterinformationen:

Die Bärin erwacht, sobald sich ein Held dem Höhleneingang bis auf 2 Meter nähert.

Ihre Werte:

MUT:	22	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	2×2W
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 20			

Fliehende Helden verfolgt die Bärin ungefähr 300 Meter weit (und nicht in ein Basilaminengebiet), dann kehrt sie zu ihrer Höhle zurück.

Baumdrachenhorste: G3, K10, I12, M14

Meisterinformationen:

Sobald die Helden eins der obengenannten Quadrate betreten, müssen sie mit dem Angriff von 1–2 Baumdrachen rechnen. Wenn die Helden dem Drachen schnell genug einen blinkenden Gegenstand aus ihrer Ausrüstung zuwerfen, mag es gelingen, die Angreifer abzulenken. Ansonsten bleiben nur der Kampf oder eilige Flucht in ein Basilaminengebiet.

Die Werte für einen Baumdrachen:

MUT:	18	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	15/2	AUSDAUER:	90
FEUERATEM: 1TP*proKR			
Monsterklasse: 25			

* Der Trefferpunkt reduziert den Rüstungsschutz des Opfers pro Kampfrunde um 1 Punkt. Wenn der RS aufgebraucht ist, wird die LE reduziert.

Klippen: F, G, H, 15, 16, 17 – F, G, 19, 20 – E, 20, 21

Meisterinformationen:

In den oben bezeichneten Gebieten erheben sich Felsklippen. Die Felsen sind nicht von Tieren bewohnt (abgesehen von den Höhlen an ihrem Fuß). Jeder Held, der eine Klippe ersteigen will, muß zwei Geschicklichkeits-/Kletterproben+2 ablegen. Mißlingt eine der Proben, stürzt er ab und erleidet Schadenspunkte nach Maßgabe des Meisters. Gelingt der Aufstieg, kann der Held den gesamten Spinnenwald überblicken. Das heißt: Für die Zeit, in der der Held sich auf der Klippe befindet, werden die Abdeckungen des Spielplans entfernt; die Spieler haben Gelegenheit, einen Blick auf die gesamte Karte zu werfen.



Das verlassene Nivesendorf (Q9, R9)

Siehe auch Plan E

Allgemeine Informationen:

Das Dorf besteht aus 7–15 Gebäuden. Die genaue Anzahl ist zunächst nicht zu ermitteln, da einige Häuser hinter Bäumen und Gestrüpp verborgen sind.

Spezielle Informationen:

Aus dem Baustil und der Größe der Häuser läßt sich zweierlei schließen: Das Dorf wurde von Nivesen erbaut. Seine Bewohner müssen es zu einem beträchtlichen Wohlstand gebracht haben. Wie lange das Dorf schon leer steht, ist schwer einzuschätzen, da einige Häuser schon völlig verfallen, andere jedoch noch erstaunlich gut erhalten sind. Fast könnte man denken, daß sie noch heute bewohnt werden.

Meisterinformationen:

Eine Übersicht über das Nivesendorf enthält Plan E. Auch auf diesem Plan sind die Basilaminengebiete markiert (unschraffierte Felder). Natürlich können Sie die Helden nicht auf jedem Feld einem Trommelfeuer von Basilaminen aussetzen. Solange die Helden sich auf Plan E aufhalten, gilt folgende Regel: Sie würfeln für jedes Basilaminengebiet, das ein Held betritt, mit dem W6. Bei 1–3 geschieht nichts, bei 4–6 wird der Held von einem Samenkorn getroffen. Nun würfelt der Spieler: Bei 1–2 wurde eine ungeschützte Körperstelle getroffen, bei 3–6 Kleidung oder Rüstung. Innerhalb der Häuser – auch der Ruinen – wachsen keine Basilaminen. Während sich die Helden auf Plan E aufhalten, werden keine Zufallsbegegnungen ausgewürfelt.

1 Gut erhaltenes Bauernhaus

Allgemeine Informationen:

20 mal 6 Meter großes Holzhaus mit flachem Dach. Es hat eine Tür in der Osthälfte der Nordwand und ein großes, offenes Tor in der Westwand, außerdem ein kleines Fenster in der Ostwand und eines in der Osthälfte der Südwand.

Spezielle Informationen:

Das Innere des Hauses ist durch eine Trennwand im Verhältnis ein Drittel zu zwei Drittel aufgeteilt. Die Trennwand besitzt eine Türöffnung, aber keine Tür. Der größere Teil des Hauses hat augen-, oder besser, nansenscheinlich, früher als Schafstall gedient, denn

der Geruch hängt noch immer im Raum. Außerdem liegen einige gehörnte Schafschädel zusammen mit anderen Knochen auf dem Boden, auch Fellreste sind zu erkennen.

In dem kleineren Teil, dem ehemaligen Wohnraum, sind ein paar Möbelstücke zurückgeblieben. Besonders die große Schlafstatt mit liebevoll verziertem Giebel und ein paar Stühle tragen deutlich die Handschrift nivesischer Schnitzerkunst.

Auf einem Wandbrett neben dem Kamin in der Ostwand stehen ein paar tönerner Krüge und hölzerne Suppennäpfe. Krüge und Näpfe wurden mit den Öffnungen nach unten abgestellt. Ihr Inneres ist sauber und trocken.

Im Kamin liegen ein paar halb verbrannte Holzscheite in weißer Asche.

Meisterinformationen:

Die Holzscheite sind noch warm. Bis gestern wurde das Haus von einer Goblin-Familie bewohnt. Da es jedoch im Basilaminengebiet steht und die Springkraut-Plage in den letzten Tagen erheblich zugenommen hat, haben die Goblins das Haus aufgeben müssen. Der Goblin-Unterschlupf bietet keine interessanten Fundstücke.

2 Gut erhaltenes Bauernhaus

Allgemeine Informationen:

30 mal 20 Meter großes Haus mit flachem Dach, einer Tür und zwei Fenstern in der Nordwand, je einem Fenster in der nördlichen Hälfte der Ost- und Westwand und einem großen Tor in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Aufteilung und Einrichtung des Hauses ähneln dem Aufbau von Haus 1. Hier ist das nördliche Drittel durch eine mit einer Tür versehene Zwischenwand abgetrennt. Dieser Teil dient als Wohnraum. Dort stehen drei Nivesen-Betten, ein Tisch, mehrere Stühle, zwei verschlossene Schränke, eine kleine offene und eine verschlossene Truhe.

In einer Feuerstelle vor der Nordwand liegen mehrere schwach glimmende Holzscheite.

Auf dem Tisch mitten in der Stube steht eine irdene Schüssel mit einem Essensrest, eine dickflüssige, graugrüne Suppe.

Meisterinformationen:

Auch dieses ehemalige Nivesenhaus wird inzwischen von Goblins bewohnt, die sich jedoch gerade auf einem Streifzug befinden. Der geräumige

Stall enthält nichts außer Stroh und verrottetem Mist. Im Wohnraum sind einige wertlose Gebrauchsgegenstände verteilt: Holzlöffel, Töpfe, Pfannen und ähnliche Dinge.

Die offene Truhe ist leer. Wenn die Helden sie näher untersuchen, entdecken sie eine lange Nadel, die aus dem Schloß herausragt und zwei weitere Nadelspitzen auf der Unterseite der vorderen Deckelkante.

Offenbar haben die Goblins beim Öffnen dieser Truhe so schlechte Erfahrungen gemacht, daß sie darauf verzichteten, die andere Truhe ebenfalls zu öffnen. Diese ist jedoch – da sie kaum echte Wertgegenstände enthält, nicht durch Fallen gesichert. Eine einfache Schlösseröffnen-/Geschicklichkeitsprobe genügt, um das Schloß zu knacken. Die Truhe enthält fünf silberne Knöpfe (Wert: je 5 Heller), ein Fläschchen mit Heiltrank (Inhalt 10 volle LP) und ein kleines, ledergebundenes Buch. Das Fläschchen zerbricht, wenn die Truhe mit Gewalt geöffnet wird. Bei dem Buch handelt es sich offenbar um das Tagebuch eines jungen Nivesenmädchens. Sein Inhalt ist zwar amüsant, aber wenig aufschlußreich. Im Wesentlichen handelt es sich um einen detaillierten Bericht über das wechselhafte Liebesglück der jungen Dame. Schwärmerische Beschreibungen der Treffen mit einem jungen Jäger wechseln ab mit düsteren Verwünschungen gegen eine Rivalin, die offenbar auch ein Auge auf den Waidmann geworfen hat. Der Eintrag auf der letzten Buchseite lautet:

Wir gehen fort. Gerade hatten wir ein Mittel gegen das verfluchte Ätzkraut gefunden, da tauchen diese grünen Spinnen auf. Die Biester haben Dolo und Gunam verschleppt. Vater sagt, früher oder später kann uns allen das gleiche passieren. Wohin werden wir gehen – ich weiß es nicht! Vielleicht werde ich Tilam (das ist der junge Jäger) nie wiedersehen . . .

Die Schüssel auf dem Tisch enthält einen Rest Basilaminen-Suppe. Die Suppe schmeckt abstoßend bitter. Falls ein Held den ganzen Suppenrest verzehrt, überkommt ihn eine leichte Benommenheit. Er würfelt mit dem W6. Das Ergebnis gibt an, welchen Wert er um 1 Punkt senken muß: 1: Klugheit, 2: Geschicklichkeit, 3: Körperkraft, 4: Attacke, 5: Parade, 6: keine Senkung. Anschließend kann der Held 1 Spielstunde lang seine Gefährten auf Basilaminen-Pflanzen hinweisen. Danach ist die Wirkung der Suppe verflogen. Der gesenkte Wert wird wieder angehoben, aber die »Hellsichtigkeit« ist auch dahin. Kosten alle Helden von der Suppe, verspürt keiner von ihnen eine Wirkung – die Menge war zu gering.

3 Stall

Allgemeine Informationen

55 mal 20 Meter großes Gebäude mit je einem großen Tor in der Ost- und in der Westwand. Das Haus hat ein hohes, spitzes Dach, die Firsthöhe beträgt etwa 10 Meter.

Spezielle Informationen:

Bei dem Bauwerk handelt es sich offenbar um einen ehemaligen Gemeinschaftsstall der nivesischen Bauern. In dem spitzen Dach klafft in der Mitte ein großes Loch, aus dem Rauch aufsteigt. Durch die großen Tore dringt vernehmliches Stimmengewirr.

Meisterinformationen:

Falls die Helden behutsam zu einem der Tore schleichen, können sie eine Schar von 10 Goblins beobachten, die sich mitten im Stall um ein lodernes Feuer versammelt haben und aus einem großen Krug trinken, den sie ständig kreisen lassen. Dieser Tätigkeit scheinen sie schon eine geraume Weile nachzugehen, denn sie sind offensichtlich angetrunken (aber nicht so bedudelt, daß sie nicht mehr kämpfen könnten).

Aus der Unterhaltung der Zecher können die Helden nichts Wertvolles heraushören, denn es handelt sich hauptsächlich um die typischen Goblin-Prahlerien.

Die Werte für einen Goblin:

MUT:	10	ATTACKE:	6
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERQUOTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 4			

Falls die Helden sich nicht mit der gesamten Goblin-Bande anlegen wollen, können sie abwarten, bis einer der Zecher die Runde verläßt, um außerhalb des Stalls seine Notdurft zu verrichten. Ein gefangener Goblin kann natürlich leicht zum Reden gebracht werden. Folgende Informationen wird er an die Helden weitergeben:

Das Dorf ist ein verlassenes Nivesendorf. Die Menschen sind schon seit mehr als 10 Jahren fort. Seitdem sind Goblins in einige Häuser eingezogen. Die Menschen sind vor großen grünen Spinnen geflohen, die weiter nördlich im Wald an ein paar Seen hausen. Der Goblin hält die Spinnen nicht für gefährlich. »Uns tun sie nichts. Sie haben Angst vor uns.«

Der Goblin kann den Helden auch einige Infor-



mationen über die Basilaminen geben. Ob er über die Wirkung der Basilaminen-Suppe berichten soll, müssen Sie als Meister entscheiden. Wenn Sie der Meinung sind, die Spieler sollten zu diesem Zeitpunkt die Information noch nicht erhalten, dann versichert der Goblin den Helden, daß die Fähigkeit, das gefährliche Springkraut zu erkennen, den Goblins offenbar angeboren ist. Er weiß nicht, wie man sich als Mensch vor dem Kraut schützen könnte. Die Nivesen kannten offenbar ein Mittel, doch das Wissen ist verlorengegangen. Die Goblins im Stall verfügen nur über minderwertige Waffen. Sie besitzen – alle zusammen – 4 Silbertaler und 12 Heller.

4 Verfallenes Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Das Dach des 10 mal 12 Meter großen Hauses ist eingestürzt, auch Teile der hölzernen Außenwände liegen in Trümmern.

Spezielle Informationen:

Im Innern des Hauses wächst ein Gestrüpp aus Brombeeren, Holunder und Brennnesseln.

Meisterinformationen:

Im Innern der Häuser wachsen keine Basilaminen. Haus Nr. 4 weist keine Besonderheiten auf.

5 Verfallenes Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Die Ruine ist größer als Haus Nr. 4; es gelten die gleichen *allgemeinen* und *speziellen Informationen*.

Meisterinformationen:

Eine Untersuchung des Bodens der Ruine führt zur Entdeckung eines schräg nach unten verlaufenden Gangs mit einem Durchmesser von knapp 2 Metern. Der Gang endet nach 15 Metern in der Behausung einer Gruftassel, die die Helden unverzüglich angreift.

Werte:

MUT:	9	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 13			

Wegen der Enge des Gangs wird nur der vorderste Held von der Gruftassel angegriffen, und nur er muß sich mit ihr auseinandersetzen. Die Assel verfolgt den Helden nicht hinaus an die Oberfläche.

6 Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

10 mal 20 Meter großes Holzhaus mit je einer Tür und einem Fenster in der Ost- und der Westwand und je einem Fenster in der Nord- und der Südwand.

Spezielle Informationen:

Das Haus ist relativ gut erhalten und wird normalerweise von einer Goblinfamilie bewohnt, die es aber während der Basilaminen-Reifezeit verlassen hat.

Meisterinformationen:

keine

7 Wohnhaus

Allgemeine, spezielle, Meisterinformationen:

siehe Haus Nr. 6

8 Schuppen

Allgemeine Informationen:

15 mal 10 Meter großer Holzschuppen mit Schrägdach, einer Tür in der West- und einer in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

An der Südwand des Schuppens ist Brennholz aufgestapelt. Außerdem enthält er ein paar völlig verrostete Werkzeuge.

Meisterinformationen:

Unter dem Brennholz verbirgt sich eine kleine Grube, in der ein Nivese vor vielen Jahren einen Beutel mit Dukaten versteckt hatte. Der Beutel ist inzwischen verrottet, aber die Dukaten – 20 Stück! – sind noch vorhanden. Das Versteck kann nur gefunden werden, wenn die Helden alle Scheite in der Ostecke des Schuppens entfernen. Machen Sie den Helden das Leben nicht zu leicht! Wenn einer von ihnen behauptet, »ich schaue unter den Scheiten nach«, weisen Sie die Gruppe darauf hin, daß es mindestens eine halbe Spiel-

stunde dauert, bis der gesamte Holzstapel so weit abgetragen ist, daß man unter die untersten Scheite schauen kann.

9 Verfallenes Bauernhaus

Allgemeine, spezielle, Meisterinformationen:

siehe Haus Nr. 4

10 Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

20 mal 10 Meter großes Haus mit je einer Tür und einem Fenster in der Süd- und der Nordwand und einem weiteren Fenster in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Das Haus ist durch eine Trennwand in der Mitte in zwei gleich große Räume aufgeteilt. Die Trennwand ist mit einer Tür versehen. Die östliche Hälfte des Hauses hat offenbar einmal eine Werkstatt – möglicherweise eine Schuhmacherei – beherbergt. Der Raum wird offenbar seit Jahren nicht mehr benutzt, außer ein paar verschimmelten Lederresten ist in ihm nichts Bemerkenswertes zu entdecken.

Die Westhälfte des Hauses ist mit nivesischen Möbelstücken ausgestattet. Sie scheint bis vor kurzem bewohnt worden zu sein. In der Stube hängt ein süßlicher, unangenehmer Geruch. Es wimmelt von Fliegen. Auf einem Bett in der Südwestecke des Zimmers liegt unter einem Tuch verborgen ein länglicher Gegenstand. Auf der Bettdecke krabbeln zahllose Fliegen umher.

Meisterinformationen:

In der Westhälfte des Hauses, der ehemaligen Werkstatt, haben sich zwei aggressive Rempelkäfer-Männchen eingenistet (Werte und Verhalten siehe Seite 30).

In der Wohnstube haben bis zum Beginn der Basilaminen-Reife ein paar Goblins gehaust. Unter der Bettdecke liegt die vier Tage alte Leiche eines von ihnen. Der tote Leib ist von zahllosen runden Brandwunden übersät – offenbar ein Opfer der Basilaminen-Plage.

11 Zerstörtes Wohnhaus

Allgemeine, spezielle, Meisterinformationen:

siehe Haus Nr. 4

12 Weihestätte

Allgemeine Informationen:

20 mal 10 Meter großes Steinhaus mit einem 10 mal 10 Meter großen Anbau. Das Steinhaus besitzt eine breite, zweiflügelige Tür in der Mitte der Westwand, aber keine Fenster. Der hölzerne Anbau hat eine Tür in der Ostwand und ein Fenster in der Nordwand. Das Steinhaus ist 5 Meter, der Anbau 3 Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Der hölzerne Anbau ist mit schlichten Möbeln ausgestattet. Offenbar wurde er als Schlaf- und Wohnraum benutzt. Auf allen Möbeln (Tisch, 2 Stühle, Feuerstelle, Schrank, ausgeräumtes Bibliotheksregal) liegt eine dicke Staubschicht, aber kein Gegenstand weist eine Beschädigung auf.

Durch eine unverschlossene Tür in der Westwand des Anbaus gelangt man in das steinerne Haupthaus.

Solange die Türflügel geschlossen bleiben, ist es stockfinster in dem großen Raum. Das Steinhaus ist nicht durch Zwischenwände unterteilt, die Decke wird von mehreren gemauerten Säulen abgestützt. Beherrschender Gegenstand in der Halle ist eine 3 Meter große Granitstatue, die vor der Mitte der Ostwand steht. Es handelt sich nicht um eine sehr kunstvolle Arbeit, der Stein wurde nur grob behauen, aber man kann gut erkennen, daß die Figur einen aufgerichteten Wolf symbolisiert.

Auf einem Mauersims hinter der Figur und überall auf dem Boden stehen Hunderte von kleinen Tonfigürchen, die ebenfalls Wölfe darstellen.

Meisterinformationen:

In jenen Tagen, als im Spinnenwald noch zahlreiche Nivesen lebten, kamen diese hier zusammen, um eine Wolfsgottheit anzubeten und ihr Opfer zu bringen. Die Opfergaben stecken in den kleinen Tonfiguren. Es handelt sich um Honig, Wein, Kuchen, kleine Schnitzereien und auch um den einen oder anderen Silbertaler.

Wenn die Helden alle 354 Tonfigürchen zerschlagen, finden sie – außer verrotteten Nahrungsmitteln – insgesamt 32 Silbertaler und 17 Heller.

Jedesmal, wenn ein Tonfigürchen zu Bruch geht – auch wenn die Helden aus Versehen im Dunkeln gegen ein Figürchen treten – stößt das granitene Standbild ein Brummen aus. Das Brummen wird bei jedem weiteren Figürchen eine Nuance lauter und steigert sich schließlich zu wahren Donnerschlägen.

Sobald die Helden die letzte Figur zerschlagen haben, ertönt ein letztes ohrenbetäubendes Grollen, dann stürzt die Weihestätte ein und begräbt die Helden unter sich. Erlittene Schadenspunkte sind vom Meister festzulegen. Die Magie der Statue hat während vieler Jahre alle Räuber aus der Kultstätte ferngehalten, darum ist das Innere des Gebäudes in auffallend gutem Zustand.

Die Smaragdspinnen

Meisterinformationen:

Verbreitungsgebiet: Die Felder um die Seenkette. In allen Feldern, die teilweise von Wasser bedeckt sind, und in den Feldern, die direkt an diese Felder angrenzen, kann es zu Begegnungen mit Smaragdspinnen kommen.

Begegnung mit einer Smaragdspinne

Allgemeine Informationen:

Aus einem Gebüsch – etwa 10 Meter von den Helden entfernt – huscht eine grüne Kreatur mit metallisch glänzendem Leib.

Spezielle Informationen:

Das Tier bleibt stehen, um die Helden zu beobachten. Jetzt ist es deutlich als Spinne zu erkennen. Sein glatter Leib und die unbehaarten Beine glänzen dun-

kelgrün in der Sonne. Die Spinne ist etwa 80 Zentimeter hoch, Leib und Beine haben zusammen den Durchmesser eines großen Wagenrades.

Meisterinformationen:

Beim Anblick der Spinne verspüren die Helden ein Gemisch von Gefühlen – zunächst Erschrecken, dann Neugierde und schließlich ein fast freudiges Wiedererkennen. Es dauert einen Moment, bis die Helden erkennen, daß diese Gefühle nicht ihre eigenen sind, sondern daß die Gefühlswellen von außen kommen und von der Spinne ausgehen müssen. Das fremdartige Tier verfügt offenbar über telepathische Fähigkeiten.

Was die Helden nicht wissen können, ist folgendes: Ihre eigenen Gedanken und Gefühlswellen sind viel zu schwach, als daß die Spinne sie aufnehmen könnte. Die telepathische Verbindung funktioniert also nur in einer Richtung.

Die Spinne ergreift nach wenigen Spielsekunden die Flucht, ganz gleich, ob sie die Helden attackieren oder freundlich ansprechen.

Die Entführung

Allgemeine Informationen:

Ringsum im Gebüsch ist seit einiger Zeit ein leises Knacken, Rascheln und Schlurfen zu hören. Hin und wieder blitzt irgendein glänzender Gegenstand im Sonnenlicht auf.

Spezielle Informationen:

Die Helden verspüren eine leichte Erregung und Neugierde. Wieder dringen die Gefühle von außen auf sie ein – ein untrügliches Zeichen, daß die Smaragdspinnen in der Nähe sind.

Meisterinformationen:

Wenig später greifen die Smaragdspinnen an.

Die Werte für eine Spinne:

MUT:	12	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+2*
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 10			

* Die Smaragdspinne verfügt über ein schnell wirkendes Betäubungsgift. Wenn einer ihrer Bisse den Rüstungsschutz eines Helden durchdringt (also *Schadenspunkte* verursacht), ist das Gift in die Blutbahn des Helden gelangt. Der Held muß sofort eine Kraftprobe ablegen. Scheitert die Probe, wird er ohnmächtig. Gelingt die Probe, kann er normal weiterkämpfen, bis er ein zweites Mal gebissen wird. Dann muß er eine Kraftprobe+1 ablegen usw.

Bei dem Kampf haben es die Helden mit 20 Spinnen zu tun. Smaragdspinnen sind intelligenter als Schimpansen, und in diesem Gefecht verfolgen sie eine bestimmte Strategie: Sie versuchen, einen Helden von den übrigen zu trennen, um ihn fortzuschleppen zu können. Sobald ein Held ohnmächtig wird, ergreifen ihn drei Spinnen bei Armen und Beinen und rennen mit ihm davon, während die anderen ihren Rückzug decken. Dabei lassen sie sich eher totschiagen, als auch nur einen Meter zurückzuweichen. Erst wenn die Spinnen mit dem entführten Helden einen unaufholbaren Vorsprung gewonnen haben, beginnen die anderen Smaragdspinnen, sich zurückzuziehen.

Falls es den Helden gelingt, eine Smaragdspinne gefangenzunehmen, werden sie feststellen, daß diese offenbar unempfindlich gegen Schmerzen ist oder wenig am Leben zu hängen scheint.

Anfänglich nehmen die Helden ein schwaches Furchtgefühl wahr, doch das erlischt bald, und die Spinne versinkt in eine todesähnliche Starre, aus der sie nicht erweckt werden kann. Auf das Angebot, die gefangene Spinne gegen den entführten Helden auszutauschen, reagieren die anderen Spinnen nicht.

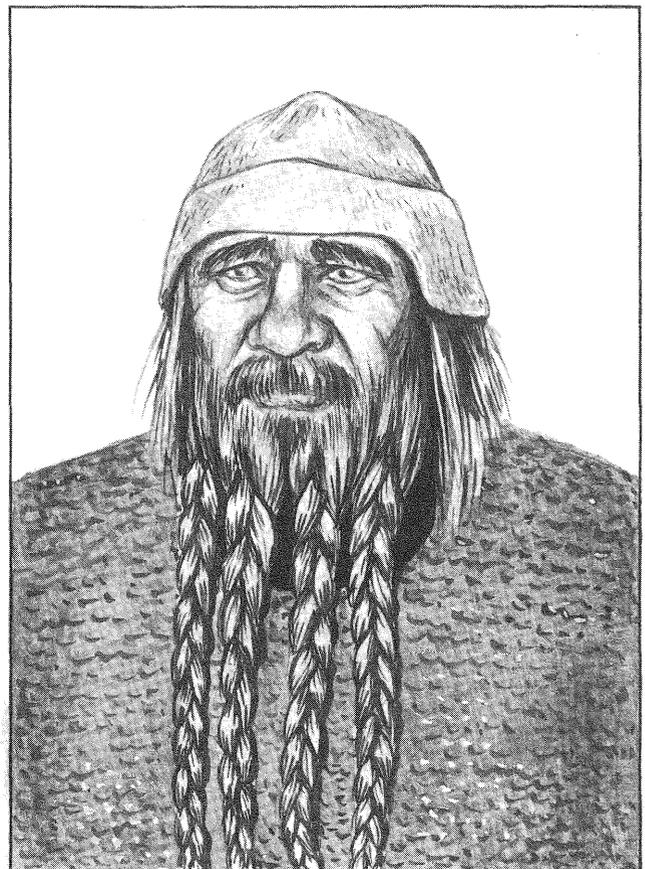
Der Zwerg Grisbart

Allgemeine Informationen:

Noch ehe sich die Helden von dem eben überstandenen Gefecht erholt haben, und noch ehe sie beraten konnten, wie ihrem entführten Gefährten zu helfen sei, hören sie ein dumpfes Stöhnen, das ganz in ihrer Nähe ertönt.

Spezielle Informationen:

Die Helden entdecken hinter einem Strauch einen kleinen korpulenten Zwerg, der eben aus einer Ohnmacht erwacht. Er trägt eine graue Filzkappe und ein



langes Kettenhemd. Den grauen Bart hat er zu vier dicken Zöpfen geflochten und unter den Gürtel gestopft. Sein Gesicht mit der weit vorspringenden, fleischigen Nase ist wettergegerbt, was darauf schließen läßt, daß er kein Höhlenbewohner ist. Nachdem er sich ein wenig erholt hat, dankt er den Helden, die er für seine Retter hält, und stellt sich als *Grisbart, Sohn des Gerwolf*, vor.

Meisterinformationen:

Der gute Grisbart erfüllt in diesem Abenteuer zwei Funktionen: Er soll den Spieler in der Runde, der zwischenzeitlich ohne Helden auskommen muß, über den Verlust hinwegtrösten. Grisbart soll nämlich gleich von diesem Spieler übernommen werden. Außerdem kann Grisbart die Helden mit ein paar wichtigen Informationen über den Spinnenwald versorgen.

Grisbart ist ein Zwerg der 8. Stufe.

Seine Werte:

MUT:	13	KÖRPERKRAFT:	16
KLUGHEIT:	9	CHARISMA:	8
GESCHICKLICHKEIT:	15	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	61	PARADE:	12
RÜSTUNGS-AUSSCHUTZ:	4	DAUER:	77
GESCHWINDIGKEIT:	GST2 TREFFERPUNKTE: nach Waffe plus 4		
	Magieanfälligkeit: 25		

Grisbart besitzt keine Waffe. Möglicherweise kann ihm einer der Helden eine Klinge leihen. Grisbart kämpft sonst mit einem Knüppel (TP: 1W+2)

Tragen Sie Grisbarts Werte in ein Dokument der Stärke ein und geben Sie es dem Spieler, der Grisbart von nun an führen soll – zusammen mit folgenden Informationen über seinen neuen Adoptiv-Helden:

Grisbart ist ein Goldsucher. Aus diesem Grund treibt er sich mutterseelenallein im Orkland herum. Die Goldgier des Zwergs ist so stark, daß man sie als seine sechste Eigenschaft betrachten muß. Grisbarts *Goldgier-Wert* beträgt 8. Immer wenn der Zwerg irgendwo einen goldenen Gegenstand entdeckt, muß er eine Goldgierprobe ablegen. Würfelt er mit dem W20 eine Zahl, die höher ist als 8, kann sich der Zwerg beherrschen. *Gelingt* die Probe, hat die Goldgier gesiegt. Grisbart vergißt alles rings um sich her und hat nur noch eines im Sinn: den goldenen Gegenstand zu ergreifen und in seinem Rucksack zu verstauen.

Grisbart hat einiges über den Spinnenwald in Erfahrung gebracht:

1. Er besitzt alle Meisterinformationen über die Basilaminen, weiß also auch, wie man eine Basilaminensuppe zubereitet. (Wirkung der Suppe, s. Seite 29)
2. Die umherstreifenden Smaragdspinnen sind samt und sonders Männchen, die Weibchen sind viel größer und seltener.
3. Die Spinnen lieben das Wasser. Man kann ihnen nur in der Nähe der Seen begegnen.
4. Die Spinnen hatten ihn gefangen und betäubt. Grisbart kann sich daran erinnern, daß die Spinnen nach der gelungenen Gefangennahme starke Freudeimpulse aussandten. Hungergefühle oder Freßgelüste hat er nicht verspürt – was ihn ein wenig beruhigte.
5. Grisbart kann sich nicht erklären, wieso die Spinnen ihn gegen den entführten Helden austauschten. Er fragt, was an dem anderen so besonders gewesen sein kann.
6. Der Unterschlupf der Spinnen muß sich am Ufer eines der Seen befinden, vielleicht hausen sie aber auch unter Wasser. Dann wird der arme Entführte wohl als Wasserleiche enden ...

Das Leben der Smaragdspinnen

Meisterinformationen

Wir wollen hoffen, daß die Heldengruppe alles daransetzt, den entführten Gefährten zu finden und zu befreien. Täte sie es nicht, wäre vermutlich einem der Spieler der Abend gründlich verdorben. Das unterirdische Spinnendorf ist nicht schwer zu finden. Die Helden brauchen nur eins der Spinnenmännchen so lange zu verfolgen, bis es seinen Unterschlupf aufsucht. Da Sie als Meister alle Spinnenmännchen an der Leine haben, können Sie selbst entscheiden, welche Umwege das beobachtete Männchen einschlägt.

Die Verfolgung der Smaragdspinne wird durch einen Umstand erschwert: Diese Spinnenart ist gegen das Gift der Basilaminen völlig unempfindlich. Wenn die Helden also ihr Beobachtungsobjekt nicht aus den Augen verlieren wollen, werden sie ihm wohl oder übel auch durch Basilaminengebiete folgen müssen.

Irgendwann wird das Spinnenmännchen in einem Erdloch auf Quadrat G11 verschwinden. Zuvor sollten die Helden aber noch einige Zeit das Reich der Spinnen durchstreifen und dabei einige Dinge über die Lebensweise der Spinnen in Erfahrung

bringen. Vergessen Sie nicht, während des Marsches der Helden durch den Wald die nötigen Zufallsbegegnungen auszuwürfeln. Es kann natürlich passieren, daß die Helden in der Hitze des Gefechtes mit einem anderen Spinnenwaldbewohner das beobachtete Männchen aus den Augen verlieren.

Nachdem die Spinnen einen Helden entführt haben, verlieren sie jedes Interesse an den anderen Mitgliedern der Heldengruppe, sie schauen gewissermaßen durch diese hindurch. Natürlich wehrt sich jede Spinne, die von den Helden angegriffen wird. Der Meister entscheidet, in welcher Zeit wie viele Smaragdspinnen dem bedrängten Spinnenmännchen zur Hilfe eilen.

Die Smaragdspinnen ernähren sich ausschließlich von Fischen, sind aber selbst keine Wassertiere und nur mäßige Schwimmer. Darum haben sie eine raffinierte Fangmethode entwickelt: Sie stauen Bäche mit Hilfe von Erdwällen zu kleinen Teichen auf. In den Dämmen bleiben schmale Durchflüsse frei, die die Spinnen mehrmals am Tag mit engmaschigen Netzen verschließen. Alle Fische, die sich in den Netzen fangen, werden nach dem Einholen an Ort und Stelle sortiert, sehr kleine Exemplare zurück ins Wasser geworfen. Größere Fische werden getötet und fortgetragen – zum Spinnendorf im Feld G11. Da die Weibchen das Spinnendorf nicht verlassen, müssen die

Männchen für ihre Ernährung sorgen. Geben Sie als Meister den Helden Gelegenheit, die oben beschriebene Lebensweise der Spinnen selbst zu erkunden. Die Helden können die Dämme untersuchen und die Spinnen beim Fischfang beobachten. Die Fließrichtung des mehrfach aufgestauten Bachs verläuft von Norden nach Südwesten, die Dämme befinden sich jeweils an der Ausflußseite der Teiche.

Sobald die Helden eine Smaragdspinne dabei beobachten, wie sie die Beute ergreift und fortträgt, werden sie vermutlich darauf kommen, daß eine Verfolgung dieser Spinne sie zum Versteck des Spinnenvolkes führen kann. Falls die Helden nicht sofort auf diese Idee kommen, geben Sie ihnen eben mehrmals Gelegenheit, den Fischfang zu beobachten.

Früher oder später werden die Helden schon auf den Zugang zum unterirdischen Dorf stoßen.

Innerhalb der Höhlen und Gänge des Spinnendorfes ändert sich übrigens das Verhalten der Smaragdspinnen. Von einem Desinteresse an den Helden kann keine Rede mehr sein. Die Spinnenmännchen reagieren auf alle Eindringlinge ausgesprochen aggressiv. Den Helden teilt sich diese veränderte Einstellung dadurch mit, daß ihnen Wellen von Wut und Haß entgegenschlagen, sobald sie von einem Spinnenmännchen gesehen werden, oder die Smaragdspinnen eine Spur entdecken, die die Helden hinterlassen haben.

Das Spinnendorf

Der Eingang

Allgemeine Informationen:

Vor den Helden erhebt sich ein kleiner, kuppelförmiger, mit Gras bewachsener Hügel (Höhe: 6 Meter, Durchmesser: 15 Meter). Im Südhang dieses Hügels klafft ein halbrundes Loch, das etwa 1,5 Meter hoch ist.

Spezielle Informationen:

Zu dem Erdloch führt ein ausgetretener Pfad. In jeder Spielrunde verläßt im Durchschnitt ein Spinnenmännchen das Loch und eines geht hinein.

Eine »Torwache« ist nirgends zu sehen.

Meisterinformationen:

Der Zugang zum Spinnendorf liegt an der Stelle, wo Gang a beginnt, also im Rasterfeld N1 auf Plan F.

Gang a

Allgemeine Informationen:

Verlauf, Abmessungen und Verzweigungen aller Gänge im Höhlensystem sind Plan F zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Der Gangboden ist zunächst leicht geneigt, die Ganghöhe erweitert sich von 1,5 Meter auf 1,8 Meter – das ist die durchschnittliche Höhe aller Gänge. Auf den Gangwänden wachsen Phosphorpilze, die vermutlich von den Spinnen angesiedelt wurden und nun für eine dämmrig grüne Beleuchtung sorgen.

Meisterinformationen:

Alle Ausbuchtungen der Gänge, die nicht mit einer Zahl versehen sind, stellen unbewohnte Nischen dar. Im Spiel können sie den Helden als Versteckmöglichkeit dienen.

Begegnungen im Gangsystem: Natürlich herrscht in allen Gängen ein reges Kommen und Gehen der Spinnenmännchen.

Wenn Sie möchten, können sie die Zusammenreffen der Helden mit den Smaragdspinnen natürlich auch dem Zufall überlassen. (Sie würfeln für jedes Quadrat, das die Heldengruppe betritt, mit dem W6. Bei einer 1 erscheinen 1–3 Smaragdspinnen.) Wir raten jedoch von einer solchen Regelung ab, da das Spiel einen zu willkürlichen Verlauf nehmen würde, und schlagen vor, daß Sie bei jedem Feld verdeckt würfeln, um anschließend selbst zu entscheiden, ob ein paar Spinnenmännchen auftreten sollen. Dann können Sie nämlich solche Augenblicke wählen, in denen die Helden gute Fluchtmöglichkeiten haben, oder aber Sie nutzen einen Moment, in dem dem Spiel eine dramatische Zuspitzung guttun würde. Hier noch einmal die

Werte für ein Smaragdspinnenmännchen:

MUT:	20*	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFER- PUNKTE:	1W+2**
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	60

Monsterklasse: 8/10***

* Innerhalb des Dorfes verfügen die Spinnen über einen höheren Mut-Wert.

** Betäubungsgift beachten! (Lesen Sie nach auf Seite 41)

*** Wenn die Helden ein Gegenmittel gegen das Spinnengift eingenommen haben, sinkt für sie die Gefährlichkeit des Gegners und damit die Monsterklasse der Spinnen. Dann gilt Monsterklasse 8.

Normalerweise spüren die Helden das Herannahen einer Spinne an den telepathischen Wellen, bevor ein Sichtkontakt hergestellt ist. Ihnen bleibt also Zeit, die Flucht zu ergreifen.

Dabei kann es natürlich geschehen, daß sie während ihrer Flucht in eine bewohnte Spinnenhöhle kommen und möglicherweise vom Regen in die Traufe geraten.

Höhle 1

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen der Höhle, die übrigens *unbeleuchtet* ist, sind dem Plan zu entnehmen. Ihre Deckenhöhe beträgt 2,5 Meter.

Spezielle Informationen:

Vom Eingang aus kann man im Dunkel der Höhle einen goldenen Gegenstand blinken sehen. Wenn die Augen der Helden sich ein wenig an die Dunkelheit gewöhnt haben, können sie – ohne die Höhle zu betreten – folgende Dinge erkennen:

Ein starres Spinnenmännchen, von dem keine Gefühlspulse ausgehen, ein von Kleiderresten bedecktes, menschliches Gerippe. Auf den bleichen Knochen liegt ein Dolch mit goldenem Griff, neben dem Skelett sind die Reste eines Tuchbeutels zu sehen, aus dem eine Glasflasche mit grünem Inhalt hervorschaut.

Meisterinformationen:

Die Smaragdspinne ist krank und bewußtlos. Sie hat sich in diesen Winkel verkrochen, um dort zu sterben. Falls sie von den Helden berührt wird, wacht sie auf und greift sofort an. Sie kämpft mit Lebensenergie 5. Alle anderen Werte – bis auf den Rüstungsschutz – sind zu halbieren.

Der Dolch hat einen Wert von 5 Dukaten (Trefferpunkte: 1W+1). Die Glasflasche enthält ein hochwirksames Gegenmittel gegen das Gift der Smaragdspinnen. Ein Schluck aus der Flasche genügt, um einen Helden 12 Spielrunden lang zu schützen. Danach muß wieder getrunken werden. Eine höhere Dosis schützt weder länger noch besser. Falls die Helden also den gesamten Inhalt der Flasche austrinken, haben sie genau eine Spielstunde Zeit, um ihr Ziel zu erreichen. Teilen sie den Inhalt der Flasche gut ein, reicht er für 6 Spielstunden.

Wichtig: Sobald der Zwerg Grisbart vom Höhlenzugang aus den goldenen Dolchgriff erblickt, muß er eine Goldgierprobe ablegen. *Gelingt* die Probe, trampelt Grisbart in die Höhle – rücksichtslos über die kranke Spinne hinweg – die natürlich sofort erwacht. Während die Helden die Höhle untersuchen, sollte mindestens ein Spinnenmännchen den Höhleneingang passieren, ohne aber die Helden zu entdecken.

Hinweis:

Nun folgt eine Auflistung der mit Buchstaben gekennzeichneten Gänge, daran schließt sich die Liste der mit Zahlen gekennzeichneten Höhlen an.

Gang b

Allgemeine, spezielle, Meisterinformationen:

Verlauf, siehe Plan. Besondere Merkmale: keine



Gang c

Allgemeine Informationen:

Verlauf und Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

In der Nordwand des Gangs verläuft eine kaum sichtbare Goldader. Zwerg Grisbart entdeckt die Ader, sobald er 2 Meter im Gang vorgedrungen ist, und legt eine Goldgierprobe ab. Gelingt die Probe, folgt Grisbart der ständig breiter werdenden Ader bis in Höhle 9. Er kann nicht anders.

Gang d

Allgemeine Informationen:

Verlauf und Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

Über den Gangboden huschen zahlreiche kleine Tiere.

Meisterinformationen:

Die Tiere sind Ratten, die von den Spinnen in den Gängen geduldet werden, da sie die Fischabfälle beseitigen. Die Ratten weichen vor den Helden nicht zurück, greifen sie aber auch nicht an, solange sie sich nicht bedroht fühlen. Dies ist der Fall, wenn ein Held aus Versehen auf einen Nagerschwanz tritt. Dann ertönt ein schriller Pfiff, und die gesamte Rattenmeute greift an.

Anzahl: 1W+5

Werte:

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

Monsterklasse: 2

Solange sich die Helden in Gang d aufhalten, müssen sie in jedem Quadrat eine Geschicklichkeitsprobe-4 ablegen. Mißlingt eine Probe, wurde ein Ratte getreten. Wenn es zum Kampf mit den Ratten kommt, müssen sich die Helden entscheiden, ob sie die Plage so schnell oder so geräuschlos wie möglich beseitigen wollen. Bei der ersten

Möglichkeit kämpfen die Helden mit ihren normalen Werten, aber der Meister würfelt nach jeder kompletten Kampfunde mit dem W6. Bei einer 1 haben 1–3 Spinnenmännchen den Lärm gehört und stürmen heran. (Die Helden spüren im voraus das Näherkommen der aggressiven Gefühlswellen.) Kämpfen die Helden so leise wie möglich, müssen sie ihre Parade- und Attacke-Werte um je 2 Punkte senken. Dafür aber ist nicht mit dem Eingreifen der Spinnen zu rechnen. Weisen Sie als Meister die Spieler auf diese beiden Möglichkeiten hin.

Gang e

Allgemeine, spezielle, Meisterinformationen:
Verlauf und Abmessungen siehe Plan. Besondere Merkmale: keine.

Gang f

Allgemeine Informationen:
Verlauf und Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:
keine

Meisterinformationen:
Gang f ist eine der »Hauptverkehrsstraßen« des Höhlensystems. Hier sollte das Vorrücken der Helden durch häufiges Auftreten von Spinnenmännchen gebremst werden.

Gang g

Allgemeine Informationen:
Verlauf und Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:
Zwischen Gang c und Gang a ist Gang g von Wasser überflutet.

Meisterinformationen:
Im fußhoch stehenden Wasser lebt eine kleine, tückische Krebsart. Alle Helden, die durch das Wasser stapfen, würfeln pro Quadrat einmal mit dem W6. Bei 1–3 werden sie von einem Krebs in den Zeh gewickelt: 0,5 Schadenspunkte. (Von dem erhöhten LE-Wert des Helden werden 5 Punkte abgezogen.) Das Spiel setzt sich so lange

fort, wie die Helden darauf verzichten, mit einem Stock oder einer Waffe zunächst im Wasser zu rühren, bevor sie einen Fuß vorsetzen.

Gang h

Allgemeine Informationen:
Verlauf und Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:
Über den Gangboden huschen zahlreiche kleine Tiere. Im südlichen Drittel des Gangs riecht es nach faulenden Fischen. Der Gestank wird zunehmend unerträglicher, je näher die Helden an Höhle 16 herankommen.

Meisterinformationen:
Wie Gang d wird auch dieser Gang von zahlreichen Ratten bevölkert. Verhalten und Werte der Ratten, siehe *Meisterinformationen Gang d*. Der Fischgestank dringt aus Höhle 16, in die die Spinnen ihre Nahrungsabfälle werfen.

Gang i

Allgemeine Informationen:
Verlauf und Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:
Von der Gangmündung aus sind zwei tiefe, dunkle Ausbuchtungen in den Gangwänden zu sehen.

Meisterinformationen:
Gang i führt zu der Aufzuchtammer, in der der Nachwuchs des Spinnenvolkes untergebracht ist. Darum wird dieser Gang von 2 wehrhaften Spinnenmännchen bewacht. Die beiden Smaragdspinnen halten sich in den Ausbuchtungen des Gangs verborgen. Ihre Gefühlsimpulse werden überlagert von dem telepathischen Wirrwarr, der aus der Aufzuchtammer dringt. Die beiden Wächter greifen an, sobald die Helden Gang i betreten. Werte für eine Spinne siehe Seite 44.

Höhle 2

Allgemeine Informationen:
Erdhöhle mit glattgeklopften Wänden. Abmessungen siehe Plan. Höhe: 2,5 Meter. In der Höhle ist es dunkel, dort wachsen keine Phosphorpilze.

Spezielle Informationen:

Vom Gang fällt kein Licht in die Höhle.

Meisterinformationen:

Die Höhle kann von den Helden, falls diese keine Fackeln entzünden wollen oder können, nur tastend erkundet werden. Die Höhle ist völlig leer.

Höhle 3

Allgemeine, spezielle Informationen:

wie zu Höhle 2

Meisterinformationen:

In der Höhle schlafen 2 Spinnenmännchen. Sie strahlen keine wahrnehmbaren Gefühlswellen aus. Die Spinnenmännchen erwachen sofort, wenn sie berührt werden. Den Helden bleiben dann 10 Kampfrunden, um die Spinnen zu töten und die Höhle wieder zu verlassen. Nach 10 KR tauchen 3 weitere Spinnenmännchen auf. Entscheiden Sie als Meister selbst, ob und wann eine dritte Spinnenschar erscheinen soll.

Höhle 4

Allgemeine Informationen:

Erdhöhle mit phosphorpilzbewachsenen Wänden. Abmessungen siehe Plan. Höhe: 1,9 Meter.

Spezielle Informationen:

Die Höhle ist leer.

Meisterinformationen:

Die Decke dieser Höhle ist sehr dünn. Falls die Helden die Decke in der Mitte, an der höchsten Wölbung untersuchen und sie dabei nur leicht berühren, bricht die Erde ein, und Tageslicht fällt in die Höhle. Die Helden können das Höhlensystem an dieser Stelle theoretisch wieder verlassen.

Höhle 5

Allgemeine Informationen:

Erdhöhle mit phosphorpilzbewachsenen Wänden. Abmessungen siehe Plan. Höhe: 2 Meter.

Spezielle Informationen:

Aus der Höhle wehen schwache Gefühlsimpulse heran, die bis hinein in Gang f zu spüren sind.

Meisterinformationen:

Die Höhle wird von 2 Spinnenmännchen bewohnt, die die Helden sofort attackieren, wenn sie sie erblicken. Nach 6 KR erhalten die Spinnenmännchen Verstärkung von den beiden Männchen, die Höhle 6 bewohnen.

Höhle 6

Allgemeine und spezielle Informationen:

siehe Höhle 5

Meisterinformationen:

Werden die Bewohner dieser Höhle angegriffen, erhalten sie Verstärkung von den Spinnen aus Höhle 5. Das gilt natürlich nicht, wenn die Helden diese Spinnen zuvor getötet haben.

Höhle 7

Allgemeine Informationen:

Erdhöhle mit phosphorpilzbewachsenen Wänden. Abmessungen siehe Plan. Höhe: 3 Meter.

Spezielle Informationen:

Auf dem Boden liegen die sterblichen Überreste von 6 Menschen. Von den Toten sind nur die Gerippe erhalten, aber aus den unterschiedlichen Verrottungszuständen der Kleidung kann man schließen, daß die Unglücklichen in gewissen Abständen gestorben sind.

Meisterinformationen:

Keines der Gerippe ist im Besitz einer Waffe, aber Geld und Wertgegenstände scheint man den Toten nicht fortgenommen zu haben. Teils liegen die Geld- und Schmuckstücke auf dem Boden, teils sind sie in der halb vermoderten Kleidung verborgen. Ein Gerippe trägt eine goldene Kette um den knöchernen Hals.

In diesem Raum muß Grisbart eine Goldgierprobe-5 ablegen. Gelingt sie, beginnt er wie rasend, die Leichen auszuplündern. Er reißt die Goldkette so heftig vom Skelett, daß der Totenschädel vom Rumpf getrennt wird. Falls einer der Helden auch nur einen Teil der Fundstücke für sich beansprucht, greift Grisbart ihn sofort an. Grisbarts Werte siehe Seite 42. Grisbart kämpft bis zum Tode, wenn die Helden ihm nicht auf der Stelle den makabren Schatz überlassen. Bei den Gerippen handelt es sich natürlich um die Überreste bedau-

ernswerter Abenteurer, die in früheren Jahren in das Spinnendorf verschleppt wurden. Die Toten tragen Geld und Schmuckstücke im Wert von 180 Silbertalern bei sich.

Höhle 8

Allgemeine Informationen:

Nicht von Phosphorpilzen bewachsener, dunkler Raum. Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

Die Helligkeit in Gang e reicht nicht aus, um das Innere der Höhle 8 zu beleuchten. Helden, die keine Fackeln entzünden wollen oder können, müssen die Höhle tastend erkunden. Allerdings dringen starke Gefühlswellen (Freßgier) aus der Höhle.

Meisterinformationen:

In der Höhle ist ein Smaragdspinnenweibchen damit beschäftigt, ein Männchen aufzufressen, mit dem es sich kurz zuvor gepaart und das es anschließend getötet hat.

Normalerweise können die weiblichen Spinnen, deren telepathische Kraft die der Männchen weit übertrifft, menschliche Gefühle und Gedanken auf eine Entfernung von 5 Metern empfangen, aber dieses Exemplar ist zu stark mit dem Fressen beschäftigt. Es bemerkt die Helden erst, wenn diese auf 3 Meter herangekommen sind. Dann hebt das Weibchen den Kopf, und die Helden lesen in ihren eigenen Gehirnen einen Gedanken, so klar, als ob sie ihn selbst gefaßt hätten: »Ihr wollt mich töten, Zweibeiner!«

Dann greift das Spinnenweibchen an, und den Helden brandet eine Woge von Wut-, Schreck- und Haßgefühlen entgegen, die so stark ist, daß die Angegriffenen in der ersten Kampfrunde nur parieren können, und zwar mit halbiertem Paradedwert.

Von der zweiten Kampfrunde ab wird »normal« gekämpft, aber auch dann gelten veränderte Bedingungen, weil die Smaragdspinne die meisten Aktionen der Helden vorausahnen kann: der Attacke-Wert aller Helden wird um 2 Punkte gesenkt, aber der Meister teilt diese Maßnahme nicht eindeutig mit. Er achtet vielmehr genau auf die vom Spieler gewürfelte Zahl und sagt in Fällen, wo der Held die Spinne eigentlich knapp getroffen haben müßte: »Die Spinne ist im allerletzten Augenblick ausgewichen. Sie scheint in deinem Kopf gelesen zu haben, wie du den Schlag

ansetzen wolltest.« So werden die Helden die telepathische Kraft der Spinne nach und nach erkennen und fürchten lernen.

Die Smaragdspinnenweibchen sind fast doppelt so groß wie die Männchen, ihre Werte sind entsprechend höher, aber die Weibchen verfügen *nicht* über das Betäubungsgift. Diese spezielle Waffe benötigen nur die Männchen. Sie spritzen es dem Weibchen gegen Ende des Paarungsaktes ein und suchen während der kurzen Bewußtlosigkeit des Weibchens ihr Heil in der Flucht. Allerdings wächst bei alten Weibchen die Immunität gegen das Gift, so daß die Bewußtlosigkeitsphase immer kürzer und der Akt für das Männchen immer gefährlicher wird.

Die Weibchen verfallen übrigens nur unmittelbar im Anschluß an die Begattungszeremonie in Kannibalismus. Während der übrigen Zeit ernähren sie sich von Fisch, und die Männchen sind vor ihnen sicher.

Die Werte des Smaragdspinnenweibchens:

MUT:	20	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+5
GESCHWINDIGKEIT:	6	AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 20			

Falls die Helden Höhle 8 nach überstandenem Gefecht untersuchen wollen, finden sie, außer den gräßlich verstümmelten Überresten eines Spinnenmännchens, nichts Bemerkenswertes.

Höhle 9

Allgemeine Informationen:

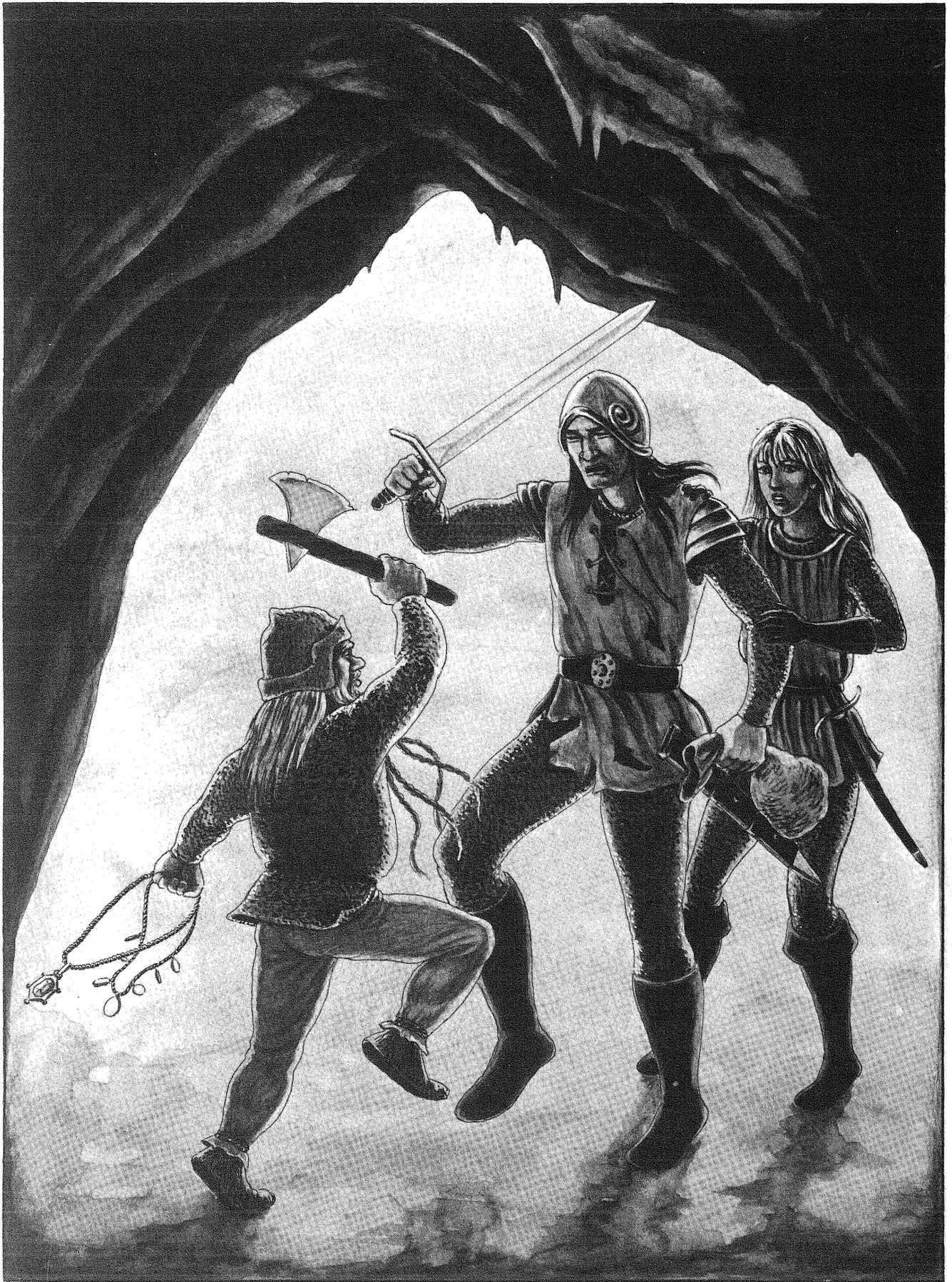
Nicht von Phosphorpilzen bewachsener, dunkler Raum. Abmessungen siehe Plan. Der Boden der Höhle, wie auch der kurze Gang zum Hauptgang g, ist von Wasser überflutet.

Spezielle Informationen:

Da der Gangboden zur Höhle hin leicht geneigt ist, steigt der Wasserspiegel langsam an, bis er Kniehöhe erreicht. In der Höhle ist es stockfinster. In der Höhle endet die Goldader, die in Gang c beginnt.

Meisterinformationen:

Weder in dem kurzen Zugang noch in der Höhle selbst leben die in der Beschreibung von Gang g erwähnten Krebse. In der Mitte der Höhle ist der Boden auf einer Fläche von ca. 2 mal 2 Metern



eingebrochen. Ein Held, der diesen Bereich betritt, versinkt in 3 Meter tiefem, trübem Wasser und spürt, wie dünne Tentakel sich um seine Füße ringeln. Das unbekannte Monster mag jedoch nur Smaragdspinnen, Krebse und ähnliche niedere Tiere. Es gibt den Gefangenen nach 10 Sekunden wieder frei. Falls der Zwerg Grisbert in das Loch fällt, taucht er aus eigener Kraft nicht wieder auf. Grisbert ist absoluter Nichtschwimmer, er muß von einem anderen Helden gerettet werden.

Höhle 10

Allgemeine Informationen:

Mit Phosphorpilzen bewachsene Höhle. Abmessungen siehe Plan. Der Boden der Höhle ist mit Wasser bedeckt.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Im kurzen Zugang wie in der Höhle selbst leben die in der Beschreibung von Gang g erwähnten bitterbösen Krebse. Wenn die Helden immer noch nicht gelernt haben, mit den lebenden Kneifzangen umzugehen, erwartet sie eine weitere deftige Fußmassage.

Raum 11

Allgemeine Informationen:

Von Phosphorpilzen erleuchtete Höhle. Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

In der Höhle liegen 4 erstarrte Spinnenmännchen. Die Tiere können tot sein oder auch nur schlafen. Es sind ihnen keine äußeren Verletzungen anzusehen.

Meisterinformationen:

Ganz im Vertrauen: die Tierchen schlafen nur. Wenn die Helden sich davon überzeugen möchten, brauchen sie nur eins der Männchen zu berühren. Werte einer Spinne siehe Seite 44.

Höhle 12

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:
wie zu Höhle 11

Höhle 13

Allgemeine Informationen:

Unbeleuchtete Höhle. Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

Der Gang bis hin zur Höhle ist dicht mit Phosphorpilzen bewachsen. Ihr Licht wirft einen matten Schein in die Höhle hinein. Man kann gerade erkennen, daß der Höhlenboden in der Mitte in einem Bereich von etwa einem halben Quadratmeter in Bewegung gerät. Nach und nach türmt sich ein 60 Zentimeter hoher Erdhaufen auf.

Meisterinformationen:

Die Helden sind dabei, einen der äußerst seltenen Weißmaulwürfe bei seiner Tätigkeit zu beobachten. Wenn sie lange genug warten, können sie schließlich sehen, wie sich der weiße, zwanzig Zentimeter lange Kopf des Tieres aus dem Erdhaufen erhebt. Sobald die Helden auch nur den geringsten Mucks von sich geben, ist der Weißmaulwurf schnell wie ein Blitz in seinem Bau verschwunden. Die Gänge, die er gräbt, haben einen Durchmesser von ca. 40 Zentimetern – viel zu eng für einen Abenteurer, der gern die Verfolgung des Maulwurfs aufnehmen möchte.

Höhle 14

Allgemeine Informationen:

Große, von Phosphorpilzen erleuchtete Höhle. Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

Die gesamte Höhle ist vom Ende des Gangs i aus gut zu überblicken. Die Helden sehen eine 4 Meter hohe unterirdische Halle, die von brodelndem Leben erfüllt ist – offenbar die Kinderstube des Spinnendorfes.

30 Smaragdspinnen, die größten fast erwachsen, die kleinsten nicht viel größer als ein Suppenteller, krabbeln in der Höhle umher. 4 Spinnenmännchen sind damit beschäftigt, den Nachwuchs mit Fischen zu füttern, 2 weitere hantieren an einem Eigelege, zu dem ungefähr 50 apfelgroße Eier gehören.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden auf die unselige Idee kommen, das »Kinderzimmer« zu stürmen, müssen sie sich nicht nur mit den 6 anwesenden Männchen, sondern auch mit 10 halberwachsenen Spinnen aus-

einandersetzen (*Werte*: TP: 1W, alle anderen wie beim erwachsenen Männchen, aber -1). Außerdem könnten die in Raum 15 hausenden Weibchen ebenfalls in den Kampf eingreifen, wenn sie ihre Brut bedroht sehen.

Höhle 15

Allgemeine Informationen:

Sehr große, von Phosphorpilzen erleuchtete Höhle. Abmessungen siehe Plan. Höhe: 3–4 Meter. Die gewölbte Decke wird von mehreren Felssäulen getragen, im Osten der Höhle erstreckt sich ein kleiner Teich.

Spezielle Informationen:

Durch die beiden kurzen Gänge, die Gang h mit Höhle 15 verbinden, können die Helden das leise Gemurmel einer menschlichen Stimme vernehmen, die sie möglicherweise als die Stimme ihres verschollenen Gefährten erkennen.

Wenn die Helden sich bis zu einem Höhleneingang schleichen, sehen sie folgendes Bild: Am Rande des kleinen Teiches sitzt – waffenlos, bleich und todmüde, aber ansonsten unversehrt – ihr Gefährte und liest 6 Smaragdspinnenweibchen aus einem kleinen, ledergebundenen Büchlein vor. Die Spinnen wenden den Helden den Rücken zu, ihr Gefährte blickt in das Buch.

Die Szene wird kurz unterbrochen, als eins der Weibchen aufsteht und mit einem Fischrest, den es zwischen zwei Beinen trägt, zur Südseite der Höhle krabbelt. Dort schiebt es eine Steinplatte zur Seite, hinter der ein dunkles Loch sichtbar wird. Das Weibchen wirft die Gräten hindurch und verschließt das Loch wieder.

Meisterinformationen:

Falls die Helden näherschleichen, werden sie zunächst von ihrem Gefährten bemerkt, der sofort den Kopf senkt und seine Lektüre mit leicht zitternder Stimme fortsetzt. In dem Augenblick, da er die Helden bemerkt, überkommt die Spinnen eine kurze Unruhe, die aber schnell wieder vergeht. (Grund: Der Gefangene hatte für einen kurzen Moment seine Gedanken nicht unter Kontrolle und hätte fast unwillentlich seine Retter verraten.) Die Spinnen spüren die Anwesenheit der Helden, wenn diese sich ihnen auf 5 Meter nähert haben. Sobald die Helden diese Entfernung überschreiten, greifen die Spinnen an, wobei ihre Wut- und Haßgefühle die Helden fast wie Ge-

schosse treffen, so daß sie in der ersten Kampfrunde nicht zum Attackieren kommen. Die Werte eines Smaragdspinnenweibchens und die besonderen Kampfbedingungen stehen auf Seite 48.

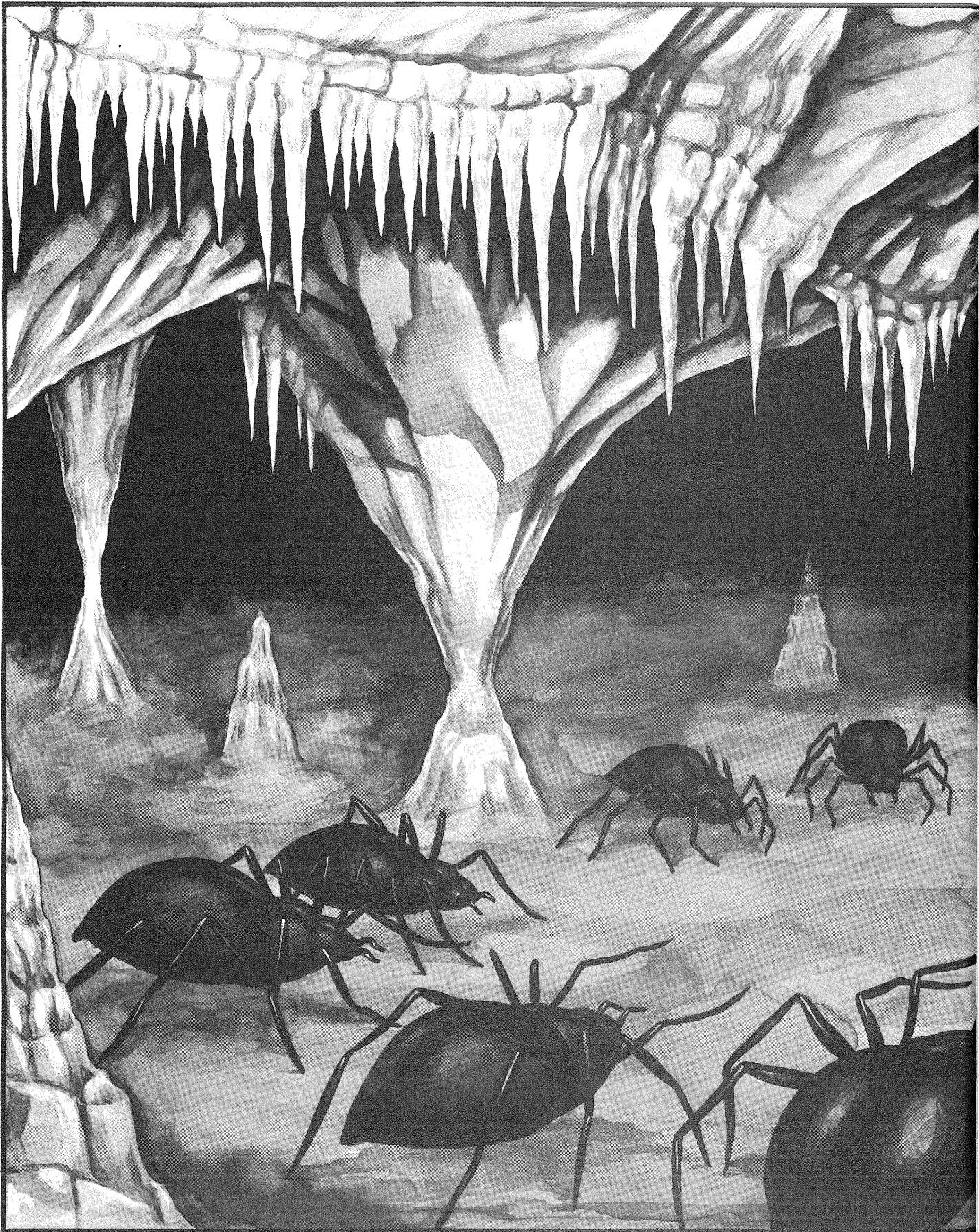
Wir wollen hoffen, daß sich Ihre Helden nicht zu einem wilden Sturmangriff hinreißen lassen. Ein solches Unternehmen muß scheitern, da man die Spinnenweibchen nicht überraschen kann. Eine viel erfolgversprechendere Taktik bestünde darin, zunächst einmal aus einem Versteck heraus (der Abfallhöhle 16) die Lebensgewohnheiten der Spinnenweibchen zu studieren, um dann in einem geeigneten Augenblick zuzuschlagen.

Wenn es den Helden gelingt, ihren gefangenen Gefährten zu befreien, erfahren sie von ihm folgende Einzelheiten über das Leben der Smaragdspinnen:

Das Volk besteht aus 7 Weibchen und ca. 50 Männchen. Die Weibchen verlassen niemals den Bau und werden von den Männchen versorgt. Die beiden Geschlechter unterscheiden sich nicht nur in Größe: die Intelligenz der Weibchen kommt fast der eines Menschen gleich, aber man kann nicht von »menschlicher« Intelligenz sprechen, dazu ist die Denkweise der Spinnen zu fremdartig.

Vor vielen Jahren drang einmal ein Abenteurer in das Spinnendorf ein. Es gelang ihm, bis zur Wohnhöhle der Weibchen zu schleichen. Dann wurde er entdeckt und von den Weibchen angegriffen. Durch einen Zufall überlebte er ihre Attacke. Nachdem sich der Zorn der Weibchen gelegt hatte, »verhörten« sie ihren Gefangenen, indem sie in seinen Gedanken lasen. Eine Erkenntnis faszinierte sie besonders: Der Gefangene führte einen Gegenstand mit sich, der erstarrte Gedanken enthielt. Der Gefangene gebrauchte dafür den Ausdruck »Buch«. Immer wenn der Gefangene in diesem Buch las, nahmen seine Gedanken einen festen, unveränderlichen Verlauf. Die Spinnenweibchen folgten diesen Gedanken und vernahmen so viele Geschichten, die vom Reich der Menschen erzählten. Es ist ihnen nicht möglich, selbst in dem Buch zu lesen. Sie waren begeistert und zwangen den Gefangenen, ihnen wieder und wieder aus diesem Buch vorzulesen. Der Gefangene, der ausschließlich mit Fischen versorgt wurde, erkrankte nach kurzer Zeit an Skorbut und starb.

Die Männchen erhielten den Auftrag, einen neuen Vorleser zu beschaffen, was ihnen auch nach einer gewissen Zeit gelang. Auch dieser Unglückliche hatte nur ein paar Monate zu leben, und seinen Nachfolgern erging es nicht besser. Zwar konn-





ten die Gefangenen den Smaragdspinnenweibchen klarmachen, daß sie andere Nahrungsmittel als ausschließlich Fisch zum Leben brauchten, aber die Weibchen waren nicht in der Lage, den Männchen begreiflich zu machen, daß diese Beeren und Pflanzen sammeln sollten. Eher hätte man einem Goblin das Fliegen beibringen können; die Spinnenmännchen konnten ihre Instinkte nicht überwinden, und die Weibchen konnten das Dorf nicht verlassen – auch ihre Instinkte sind gelegentlich stärker als ihr Verstand.

Also blieb ihnen nichts anderes übrig, als von den Männchen immer neue Menschen einfangen zu lassen. Dazu waren die Männchen wenigstens imstande, ihre Instinkte hindern sie nicht daran, einen vermeintlichen Feind zu überwältigen und in den Bau zu schleppen.

Das also ist die Geschichte, die der entführte Held seinen Gefährten zu erzählen hat. Der Spieler kann seinen Helden im Augenblick der Befreiung wieder übernehmen. Die LE des Entführten ist seit seiner Verschleppung um 5 Punkte gesunken. Seine anderen Werte haben sich nicht geändert.

Falls der Zwerg Grisbart noch lebt, muß der Spieler jetzt für eine kurze Zeit zwei Helden führen. Aber die Trennung von Grisbart wird nicht lange auf sich warten lassen. Sobald die Helden aus dem Spinnenwald treten, verabschiedet sich der Zwerg von ihnen. Weder der Meister noch irgendein Spieler kann ihn aufhalten . . .

Höhle 16

Allgemeine Informationen:

Unbeleuchtete Höhle. Abmessungen siehe Plan.

Spezielle Informationen:

Der Höhlenboden ist mit bestialisch stinkenden Fischabfällen bedeckt. Überall wimmelt es von dicken, weißlichen Maden und Ratten. Das Ungeziefer beachtet die Helden nicht, es konzentriert sich ganz aufs Fressen.

In der Nordwand der Höhle ist eine Öffnung zu sehen (oder zu ertasten). Auf der Ostseite der Höhle dringt Zugluft ein, die man aber nur bemerkt, wenn man sich der Stelle bis auf einen Meter nähert.

Meisterinformationen:

Die Zugluft dringt durch eine schmale Erdspalte, die von den Ratten als Durchschlupf benutzt wird. Die Spalte läßt sich ohne Mühe erweitern. Durch das Loch fällt ein fahler Schein, und die Helden blicken in eine weitere Höhle, die einen Ausgang zur Erdoberfläche besitzt. Wenn die Helden den Spalt noch mehr erweitern, können sie das Spinnendorf an dieser Stelle verlassen. Außerdem zieht ein Teil des atemberaubenden Fischgestanks durch die Öffnung ab. Der kurze Gang an der Nordseite endet vor einer beweglichen Felsplatte. Falls die Helden die Platte vorsichtig zur Seite schieben, sehen sie in Höhle 15. Sie können aus ihrem Versteck heraus die Spinnenweibchen in Höhle 15 beobachten. Wenn sie Geduld haben, werden sie feststellen, daß die meisten Weibchen die Höhle einmal am Tag für mehrere Stunden verlassen – durch die Ausgänge auf der Nord- und Westseite. Dann bleibt ihr Gefährte, der in der Regel sofort in einen erschöpften Schlaf versinkt, unter der Bewachung eines Weibchens zurück.

Der geeignete Moment für eine Befreiungsaktion ist gekommen.

Das Ende des Abenteuers

Das erste Abenteuer der Orkland-Reihe endet mit dem Verlassen des Spinnenwaldes – und zwar auf seiner Nordseite.

Bevor sich die Helden in das nächste Abenteuer stürzen, sollten sie ein paar Tage kampieren, um ihre Wunden zu pflegen und frische Kraft zu gewinnen. (Die Lebensenergie wird wieder auf den ursprünglichen Stand gebracht.)

Jeder Held bekommt vom Meister so viele Abenteuerpunkte, daß er mindestens die 2. Stufe erreicht

(vorausgesetzt, der Held stand bei Spielbeginn auf der 1. Stufe), aber die 3. Stufe nicht übersteigt. Damit wollen wir die Schar der Helden zunächst sich selbst überlassen. Bald werden wir ihr – ein paar Tagreisen weiter nordöstlich – wieder begegnen.

Ich hoffe, die erste Orkland-Etappe hat Ihnen und Ihrer Spielerrunde zu einem spannenden Abend verholfen. Wenn Sie Lust dazu haben, schreiben Sie uns doch mal, ob »unser« Orkland Ihren Vorstellungen von diesem Landstrich entsprochen hat.

Der Plan des Schicksals

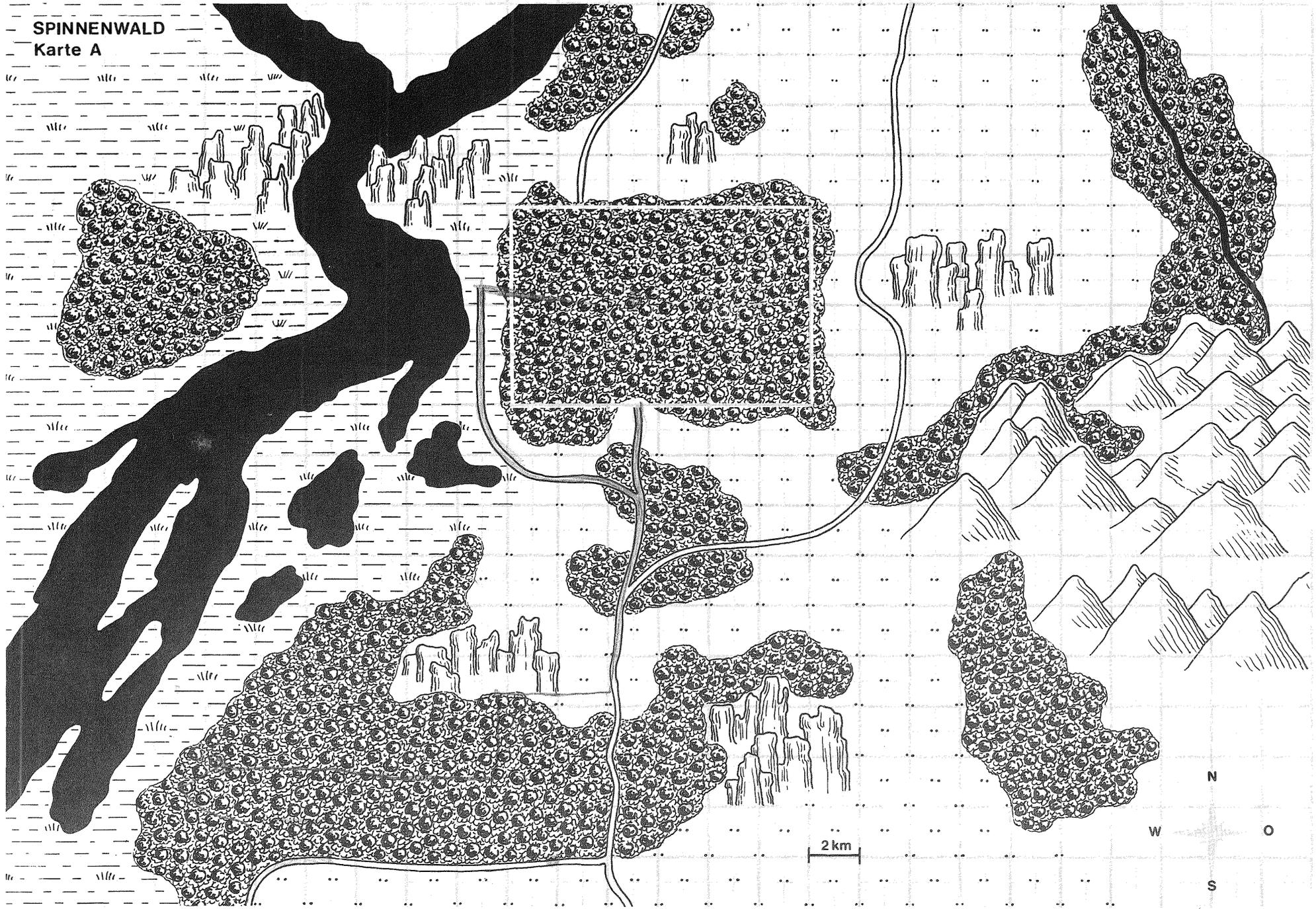
(zum Herausnehmen)



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

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

SPINNENWALD
Karte A



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

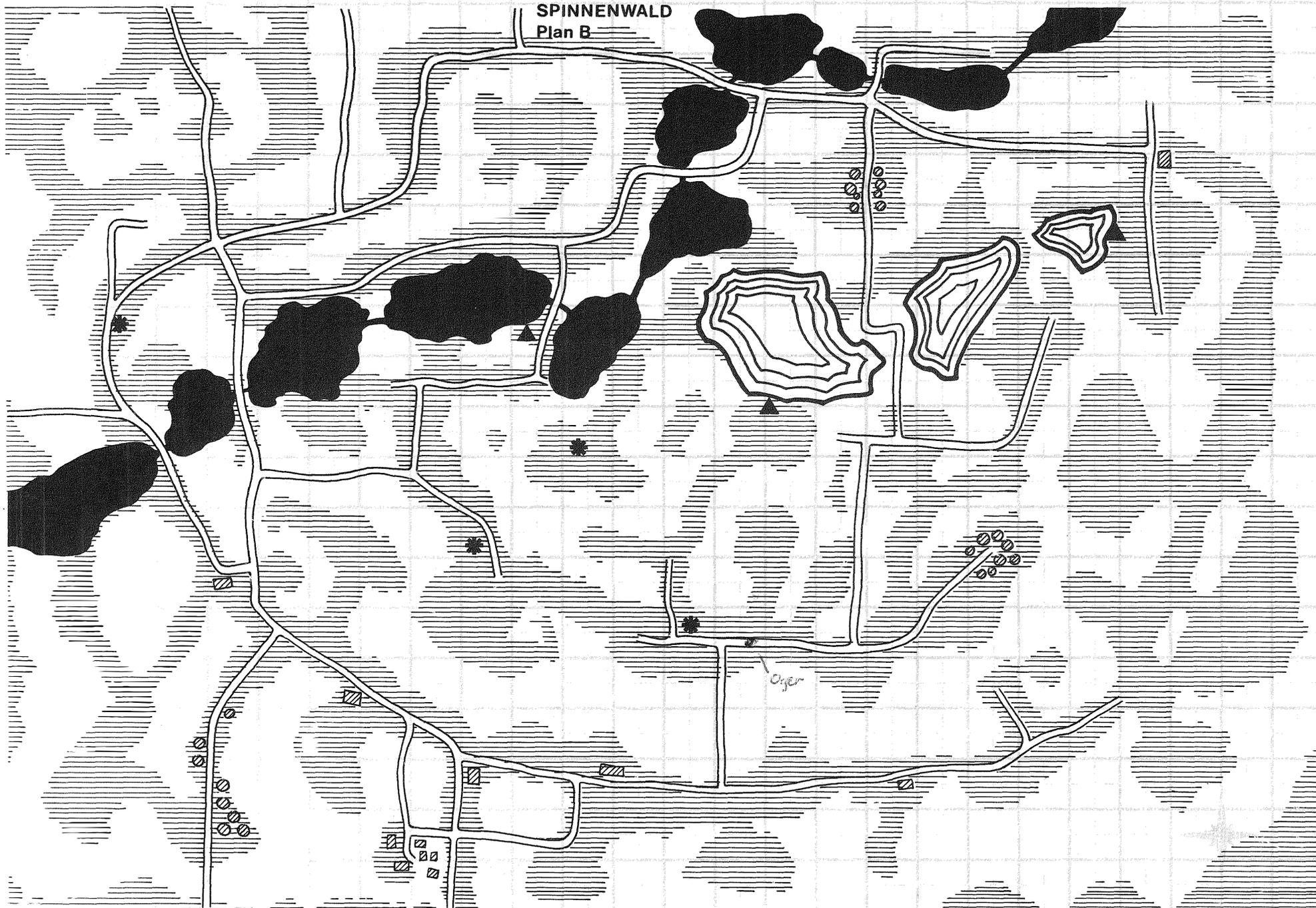
© Schmidt Spiele & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Moersche Verlagsanstalt Th. Kraur Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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



SPINNENWALD
Plan B

Oger

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

Für die Spieler

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

SPINNENWALD
Plan C

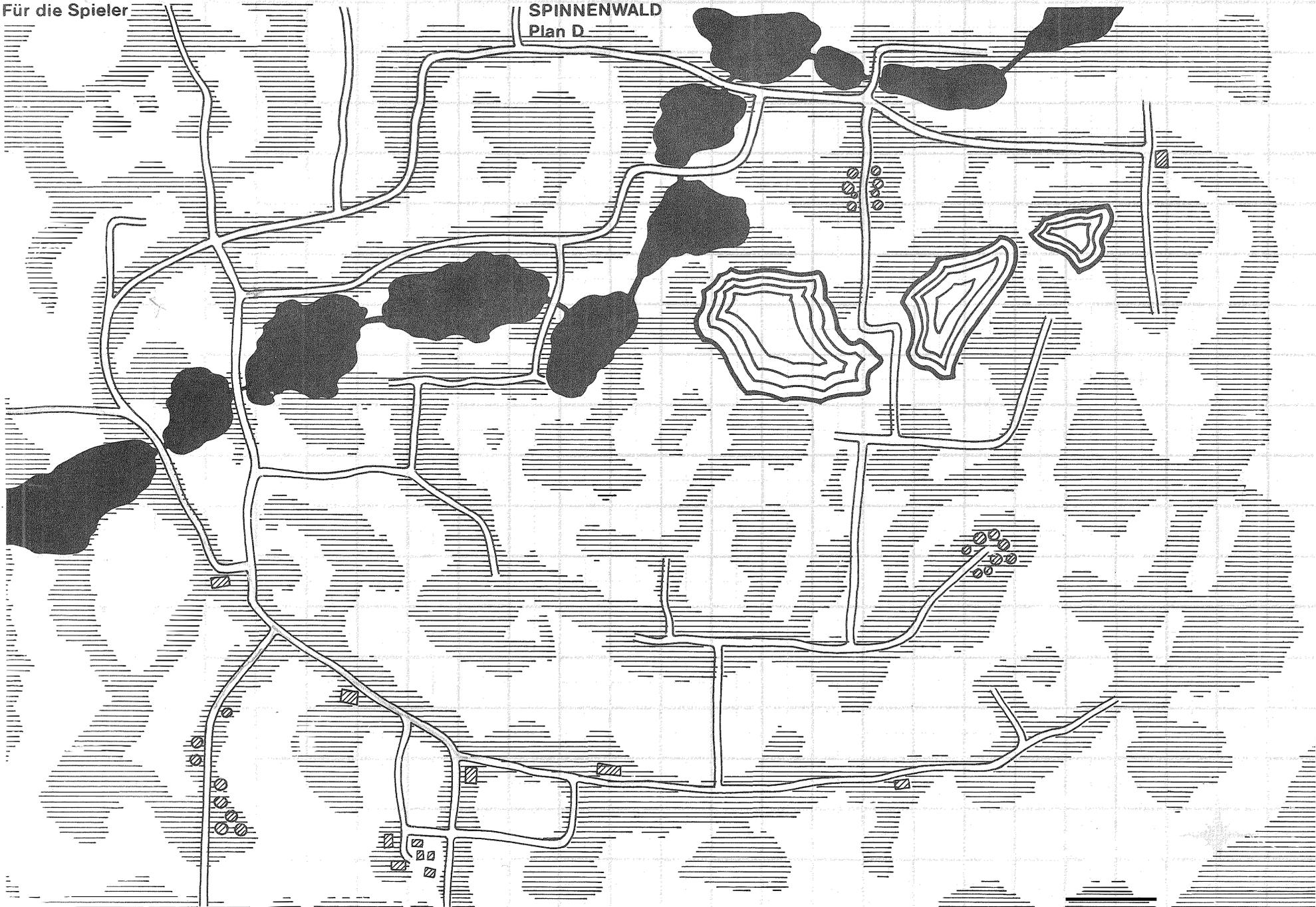


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Für die Spieler

SPINNENWALD
Plan D

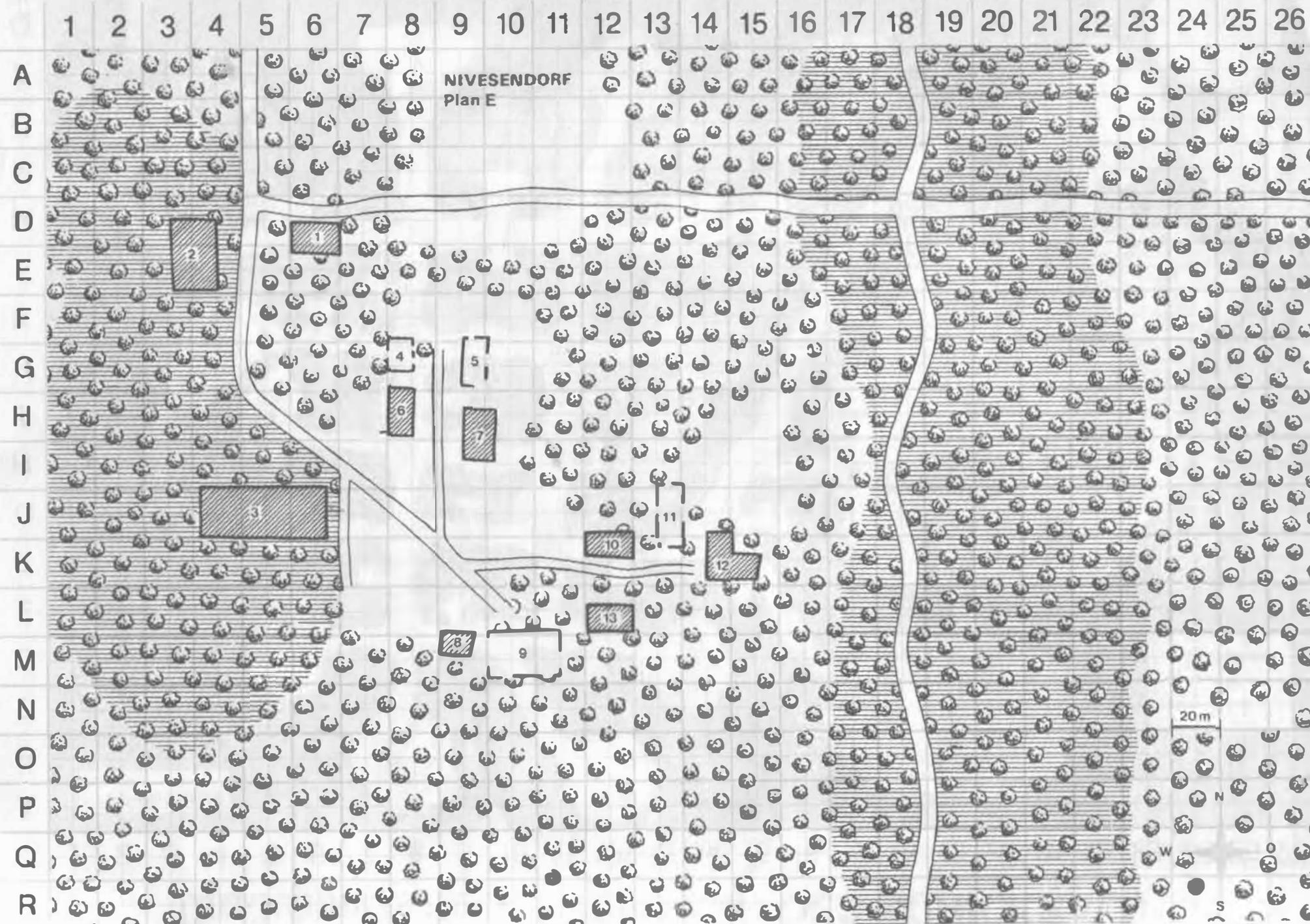
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt, Spier & Freltek GmbH, Echling 1984

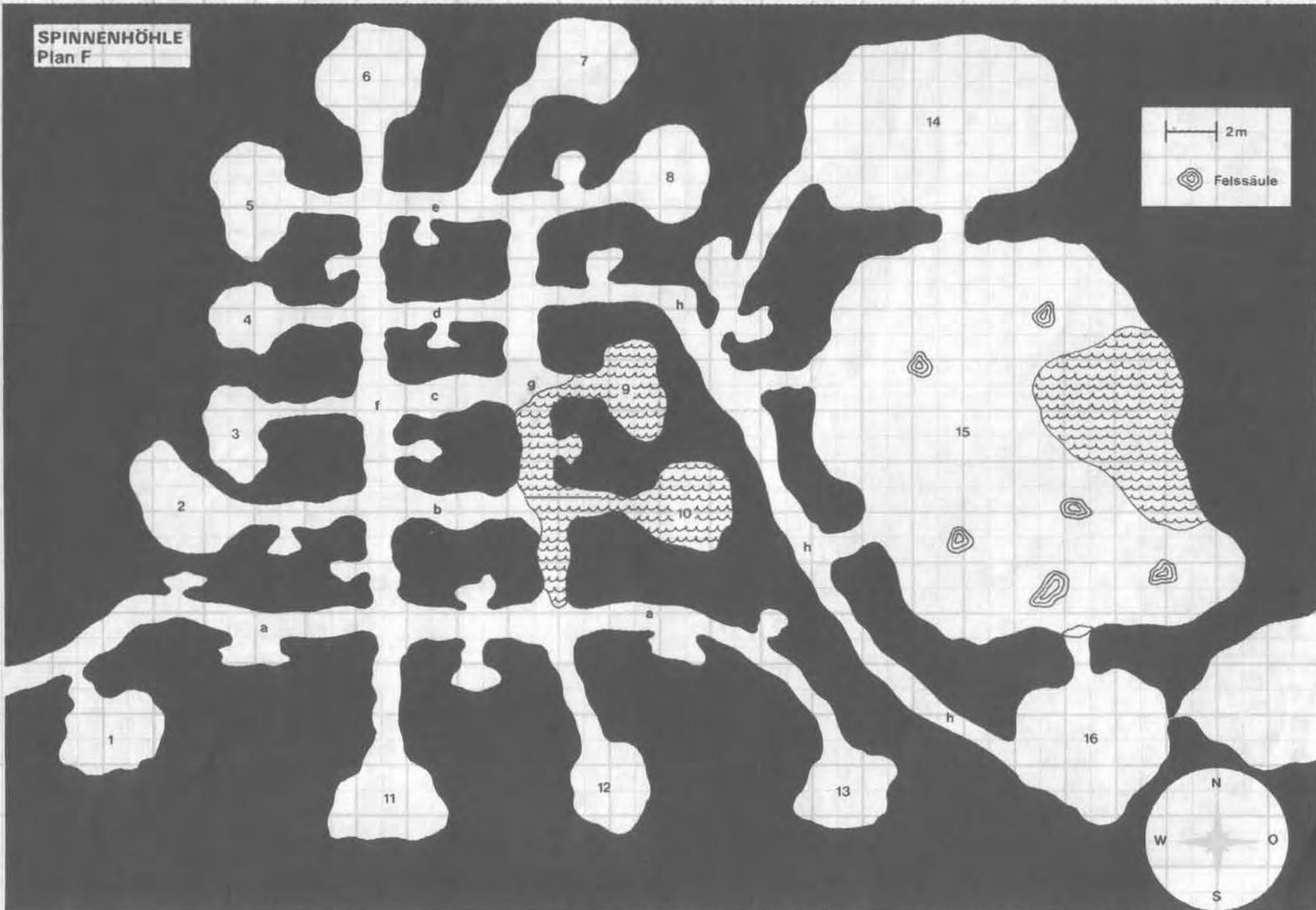
© Droemerche Verlagsgesellschaft Th. Kraus/Necht, München



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

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

SPINNENHÖHLE
Plan F



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!
© Schmidt Spiele & Freizeit GmbH, Echlon 1984
© Droompanthea Verlagsanstalt Dr. K. Mayer, München 1984

Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen dämonischfinstere Monster und andere Scheußlichkeiten, wie den »Molcho«, das schrecklichste Ungeheuer aller Zeiten.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des Schwarzen Auges

Unzählige Abenteuer warten auf Sie im Land des Schwarzen Auges, dem Kontinent Aventurien. Beginnen Sie mit dem »**Abenteuer-Basis-Spiel**«, worin neben den Grundregeln ein erstes Abenteuer enthalten ist. Zusätzliche Regeln, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens finden Sie im »**Abenteuer-Ausbau-Spiel**«. Die »**Abenteuer-Bücher**«, in denen bereits vorgefertigte Abenteuer zum sofortigen Spielen geliefert werden, sind in zwei Kategorien unterteilt: »**Basis-Abenteuer**« (blaue Kennfarbe) für die Erfahrungsstufen 1–10 und »**Ausbau-Abenteuer**« (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien sind sowohl Solo- als auch Gruppen-Abenteuer erschienen. »**Die Werkzeuge des Meisters**«, ein weiteres Zubehör-Set, ermöglichen das dreidimensionale Spiel mit Figuren, und ein »**Zusatz-Block**« mit allen im Spiel benötigten Formularen sowie ein »**Würfeln-Set**« runden das Service-Angebot umfangreich ab.



IM SPINNENWALD

Das Abenteuer »Im Spinnenwald« folgt einem besonderen Konzept: Es ist besonders geeignet für junge Helden und erfahrene Spieler. Für solche Spieler nämlich, die sich einmal von ihrem vertrauten Helden trennen und einen neuen Charakter kennenlernen wollen. Mit Hilfe dieses neuen Helden werden die Spieler einen unbekanntem Teil des Kontinents Aventurien erforschen: Das Orkland. »Im Spinnenwald« ist das erste Abenteuer einer Serie, die die Heldengruppe auf ihrem Weg durch das unwirtliche Land der Ungeheuer erleben wird.

In dem Maße, wie die Helden auf dieser Reise ihre Fähigkeiten steigern, werden sich auch die Schwierigkeiten und die Gefährlichkeit der Orkland-Abenteuer erhöhen.

»Im Spinnenwald« kann nach den Regeln des »**Basis-** oder des **Ausbau-Spiels**« gespielt werden. Falls Sie die **Basis-Regeln** verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den **Basis-Regeln** her nicht vertraut sind.

Droemer
Knaur®

ISBN 3-426-30030-3



01743



4 002998 017431