

Der Purpurturm

oder die Erforschung des Orklandes, Bd. II

ERFAHRUNGSTUFEN

1-4

ABENTEUER

16



Droemer

Knauer®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Der Purpurturm

von Ulrich Kiesow

Ein Gruppen-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1–4
für den Meister und 3–6 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1987 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30032-X

Inhalt

Einführung	6	Im Bottich	37
Vorwort	7	Eingang E	38
Hintergrund	9	Die große Mauer	39
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	12	Das Tunnelnetz der Grolme	39
Der Spielbeginn	13	Das Tor der Freundschaft	40
Vom Spinnenwald zum Purpurturm	13	Gefangene der Grolme	41
Das Einhorn als Jagdhelfer	15	Höhle 1	41
Der Weg über Karte A	16	Höhle 2: Die Goldmine	41
Fortbewegung und zufällige		Höhle 3: Das Vasallendorf	43
Begegnungen auf Karte A	16	Höhle 4: Das Grolmendorf	43
Notwendige Begegnungen auf Karte A	25	Der Auftrag der Grolme	44
Das Einhorn Ortulan	25	Die Äcker der Grolme	44
Junivera	26	Der Purpurturm	46
Juniveras Höhle	26	Auf dem Turm	47
Das Gespräch mit Junivera	26	Im Purpurturm, das Obergeschoß	48
Der Riese »Neunfinger«	28	Der Tank	48
Neunfingers Höhle	29	Das Untergeschoß	49
Neunfingers Daumen	30	Die Wendeltreppe	49
Der Herr des Greifengrases	30	Der Gang in die Freiheit	51
Das Reich der Grolme	34	Die Rätseltür	51
Die Fallen der Grolme	35	Ileanas Schatzkammer	53
Eingang A, B (Falle 1)	35	Zurück ans Tageslicht!	53
Eingang C, D (Falle 2)	36	Das Ende des Abenteuers	55
Eingang F, G (Falle 3)	36	Die Pläne des Schicksals zwischen	
		den Seiten	28/29

Einführung

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

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

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

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

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – »Die Werkzeuge des Meisters« –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 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 »Der Purpurturm« bildet das Mittelstück der Orkland-Trilogie. Zusammen mit Bd. 1 »Im Spinnenwald« und Bd. 3 »Der Orkenhort« bietet es eine Folge von spannenden Szenarien, die sich zu einem abenteuerlichen Reise-Epos ergänzen. Wie wäre es, wenn Sie als Spielleiter eigene Szenen in die Forschungsreise einbrächten? So könnte im idealen Zusammenwirken zwischen Spielautor und Meister für die Spieler ein unvergeßliches Erlebnis in der Welt des **Schwarzen Auges** entstehen.

Natürlich ist die Reise durch das Orkland ein aufreibendes und langwieriges Unternehmen, das sich über mehrere Spielabende hinzieht. Wenn Sie als Meister Ihrer Runde eine solche »Strapaze« nicht zumuten wollen, können Sie ohne weiteres eins der Abenteuer aus der Trilogie auskoppeln. Falls Sie also direkt mit dem »Purpurturm« beginnen wollen, lesen Sie den Spielern einfach eine kurze Zusammenfassung des Bd. 1 »Im Spinnenwald« vor. Sie finden diese Kurzfassung mit den wichtigsten Informationen im Kapitel *Hintergrund* auf der nächsten Seite.

»Der Purpurturm« 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.

»Der Purpurturm« eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der 2. bis 4. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 3 bis 6 Helden unterschiedlicher Typen stellt die optimale Besetzung dar. Natürlich können auch stärkere Helden auf die Reise gehen. In diesem Fall sollte der Spielleiter die Werte der Ungeheuer und Meisterpersonen (das sind vom Meister geführte Personen) den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist jedoch Vorsicht geboten: Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5 % erhöht, wenn Sie seinen Attacke-Wert um 1 Punkt heraufsetzen.

Im übrigen gilt für den »Purpurturm« der gleiche Grundsatz wie für alle 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

Meisterinformationen:

Im folgenden finden Sie eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Ereignisse aus Bd. 1 »Im Spinnenwald«. Falls Sie mit Ihrer Spielrunde dieses Abenteuer erst kürzlich hinter sich gebracht haben, sollten Sie auf eine Verlesung dieses Textes verzichten – es sei denn, Ihre Helden sind so scharfsinnig wie jener Krieger aus Kuslik, der ein »echter« Thorwaler werden wollte. Sie kennen doch die Geschichte? Nein?

Na, dann will ich sie Ihnen rasch erzählen: Besagter Krieger, ein Kerl wie ein Baum, kräftig wie ein Bulle und dreist wie ein Moosaffe lebte schon viele Jahre in Thorwal. Wegen seiner erstaunlichen Körperkräfte wurde er in allen Kneipen respektiert, aber das genügte ihm nicht. Er hatte nämlich immer wieder gehört, wie andere Gäste als »echte Thorwaler« bezeichnet wurden. »Recht so, Gurd«, hieß es da, »so handelt ein echter Thorwaler!« Oder: »Da kommen Hole und Swenn, zwei echte Thorwaler!« Nur unseren Kusliker Krieger wollte niemand als echten Thorwaler bezeichnen. Eines Tages wandte er sich an den Wirt in der *Flachen Flunder* und klagte ihm sein Leid.

»Das wundert mich gar nicht«, erwiderte der Wirt. »Du hast ja die *Thorwal-Prüfung* noch nicht abgelegt.

»Die Thorwal-Prüfung?«

»Hast du nie davon gehört? Du mußt drei Mutproben ablegen: Einen Eisbär schießen, eine Goblin-Frau knutschen und eine Flasche Premier Feuer in einem Zuge leeren ...« Der Wirt wollte dem Krieger noch ein paar Ratschläge für die Prüfung geben, aber der hatte bereits eine Flasche Premier (das gute 60 prozentige) vom Tresen gegriffen und an die Lippen gesetzt. Wenig später torkelte er gurgelnd und schnaufend zur Tür hinaus.

Gegen Abend kehrte er zurück. Sein Gesicht war blutig und zerschunden, auf den Händen prangten tiefe rote Kratzer, Wams und Hose hingen in

Fetzen herunter. »S-s-so«, lallte der Krieger. »Teil eins unn swei hab-b ich geschafft! Wo-wo is jetzt die Goblin-Frau, die ich sch-sch-schießen soll?«

So, nun aber zurück zum Thema – was bisher geschah:

Allgemeine Informationen:

Die Helden haben sich von Garhelt, Hetfrau der Nordland Korsaren, anheuern lassen. Ihr Auftrag: einen Weg durch das Orkland zu finden und ihren Weg von Thorwal nach Enqui in Kartenskizzen und Reiseberichten festzuhalten. Garhelt brachte die Helden mit einem Schiff bis zum Steineichenwald und gab ihnen zwei ungewöhnliche Geschenke mit auf den Weg: 1. den abgeschlagenen Daumen eines Riesen. (Die Orks fürchten nichts so sehr wie die drei im Orkland heimischen Riesen. Sie glauben, nur ein Gott könnte diesen Ungeheuern einen Schaden zufügen. Darum kann man hoffen, daß sie dem Besitzer des Riesen-Daumens mit untertäniger Verehrung begegnen.) 2. für jeden Helden eine rote Pille, die angeblich ein *zweites Leben* enthält.

Meisterinformationen:

Die Wirkungsweise der Pille wird den Spielern nicht beschrieben. Sie hebt (oder senkt) die Lebensenergie eines Helden auf 50 Punkte. Wird sie in dem Augenblick zerbissen, da der Held von einem tödlichen Schlag getroffen wird – seine LE eigentlich unter 0 sinken müßte – so springt die Lebensenergie sofort auf 50 Punkte. Die Pille wurde optimal eingesetzt. Nimmt dagegen ein Held mit LE 43 die Pille ein, so gewinnt er nur 7 Lebenspunkte dazu. Die neuen Lebenspunkte sind nicht permanent. Sobald die LE des Helden wieder auf den gewohnten Stand fällt, ist der Überschuß an Lebenspunkten verloren. Hierzu ein Beispiel. Ein Held, der normalerweise über LE 35 verfügt, verliert in einem



Kampf 30 LP. Er zerbeißt die Pille, die LE steigt auf 50. Der Held gerät in eine neue Auseinandersetzung. Wieder verliert er 30 LP. Seine LE beträgt nun 20 LP. Durch Ausruhen oder Einnahme von Heilkräutern kann er seine LE nach und nach wieder anheben, aber nur auf den normalen Stand: 35 LP.

Allgemeine Informationen:

Eine Belohnung finanzieller Art hat die Hetfrau Garhelt den Helden nicht versprochen. Sie dürfen jedoch alle Schätze behalten, die ihnen im Verlauf der Reise in die Hände fallen. Was soll im öden Orkland schon zu holen sein, mögen Ihre Helden fragen. Das kann natürlich niemand wissen, aber immerhin könnte es doch möglich sein, daß in den Geschichten vom legendären Orkenhort, einem der reichsten Schätze Aventuriens ein wahrer Kern steckt, oder?

Bisher haben die Helden allerdings keine Anzeichen für versteckte Reichtümer entdecken können. Immerhin liegen ein paar interessante Erlebnisse hinter ihnen. Wir wollen hoffen, daß sie die Begegnungen mit Echsenmenschen, Riesen, Lindwürmern und gedankenlesenden Spinnen lebend überstanden haben.

Meisterinformationen:

Sollte einer Ihrer Helden den Marsch durch den Spinnenwald mit dem Leben bezahlt haben, so ist jetzt der geeignete Zeitpunkt gekommen,

eine Ersatzfigur ins Spiel einzubringen. Es wäre gut möglich, daß die Heldengruppe auf einen Abenteurer stößt, der von einer Schatzsucher-Schar verwundet zurückgelassen wurde. Arrangieren Sie ein Zusammentreffen, das zu den speziellen Gegebenheiten Ihrer Spielerrunde paßt.

Allgemeine Informationen:

Bevor das Spiel beginnen kann, wäre noch nachzutragen, daß die Heldengruppe auf ihrem Weg mehrmals in der Ferne ein weißes Einhorn gesehen hat. Zwar hielt sich das Fabeltier immer im sicheren Abstand von den Helden, doch die Gruppe scheint sein Interesse (oder vielleicht auch nur seine Neugier) geweckt zu haben, denn sonst hätte es gewiß längst das Weite gesucht.

Damit wäre alles Wissenswerte gesagt. Von nun an gelten für Helden, die das Spiel mit dem Abenteurer *Pupurturm* beginnen, die gleichen Bedingungen wie für solche Orkland-Forscher, die bereits den *Spinnenwald* bereist haben. Das bedeutet für die letzteren: Alle Helden können ihre Lebensenergie wieder auf den gewohnten Stand anheben. Wir gehen davon aus, daß die Gruppe eine längere Rast eingelegt hat, um die Verletzten zu pflegen. Aber wir wollen dem Meister in diesem Punkt keine Vorschriften machen. Möglicherweise steigert es die Spannung Ihres Spiels, wenn die Helden an einer heilsamen Ruhepause gehindert werden. Die Entscheidung liegt, wie es im Rollenspiel nun einmal üblich ist, beim *Meister des Schwarzen Auges*.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Wie es bei Reisen so üblich ist, findet auch die zweite Etappe des Entdeckungsmarsches durch das Orkland weitgehend im Freien statt. Ein Freiluft-Abenteuer bringt es mit sich, daß wir Ihnen an dieser Stelle nicht – wie gewohnt – eine genaue Darstellung des zu erwartenden Handlungsverlaufs geben können. Wir bitten Sie einfach, machen Sie sich mit der Landkarte, dem Schauplatz des Abenteuers, und der Vielfalt sowie den Eigenarten der Orkland-Bewohner gut vertraut. Es wird Ihnen die Spielleitung sehr erleichtern, wenn Sie sich in dem fremden Land ein wenig »zu Hause fühlen« und nicht bei jedem Schritt der Helden erst das Abenteuerbuch zu Rate ziehen müssen. Natürlich besteht nicht das gesamte Abenteuer aus einem Querfeldeinmarsch und zufälligen Begegnungen. Irgendwann werden die Helden von Ortulan, dem Einhorn, zu Junivera, einer in Ungnade gefallenen Rondra-Geweihten geführt. Beim Treffen mit dieser Frau stoßen sie auf das Geheimnis des Purpurturms. Junivera besitzt die Hälfte eines Plans, auf dem das Versteck des legendären Orkenhorts eingezeichnet ist, die andere Hälfte liegt im Purpurturm verborgen. Dieses geheimnisvolle Bauwerk steht im Reich der Grolme. Da diese verschlagenen kleinen Wichte den Purpurturm nicht zu betreten wagen, kennen sie auch seinen Inhalt nicht. Sie halten ihn für das Versteck des Orkenhorts. Das Gebiet der Grolme ist von raffinierten Fallen umgeben. Wenn die Helden in eine solche Falle geraten, geschieht etwas Merk-

würdiges: Sie werden von den Grolmen zu genau der Unternehmung gezwungen, die sie ohnehin geplant hatten: Sie erhalten den Befehl, in den Purpurturm einzusteigen.

Die Grolme verfolgen einen einfachen Plan: Sie belegen die Helden mit einem Bann, der sie zwingen soll, den Schatz des Purpurturms an die Grolme auszuliefern, *falls* sie das Eindringen in den Turm nicht – wie so viele Vorgänger – mit dem Leben bezahlen. Aber die Grolme haben ihre Rechnung ohne Ileana, die Erbauerin des Turms, gemacht. Diese Frau, eine Hesinde-Geweihte aus Maraskan, ließ den Turm vor vielen Jahren als Versteck für die Schatzkartenhälfte errichten. Da sie erkannte, daß es ihr nicht mehr vergönnt sein würde, den Orkenhort selbst zu bergen, sollte die Konstruktion des Turms eines gewährleisten: Nur ein würdiger, kluger Aventurier (nach Möglichkeit ein Hesinde-Geweihter) sollte die Schatzkarte erringen. Im Mechanismus des Turms, der eigentlich nur ein vielfach gesicherter Eingang zum Schatzkartenversteck ist, steckt Ileanas ganze Kunstfertigkeit als Hesinde-Geweihte von hohen Graden. Helden, die so zu denken vermögen, wie es Ileana tat, werden den Zugang zur Schatzkarte finden. Sie werden außerdem entdecken, daß vom Turm ein direkter Weg in die Freiheit führt. Sobald sie diesen Weg betreten, ist auch der Bann der Grolme gebrochen. Die Helden können ihren Marsch fortsetzen – vermutlich ist nun der *Orkenhort* (Bd. III) ihr nächstes Ziel.

Der Spielbeginn

Vom Spinnenwald zum Purpurturm

Meisterinformationen:

Zunächst sollten Sie sich auf der großen Karte von Aventurien (liegt dem *Ausbau-Spiel* bei) über den Ort der Handlung orientieren. Bd. 1, *Im Spinnenwald*, fand im Sechseckfeld H2/18 statt. Der *Purpurturm* steht am oberen Rand des Feldes F2/17. Der Kartenausschnitt in diesem Heft deckt sich in etwa mit der Fläche der beiden Felder G2/17, F2/17. Spielleitern, die die Aventurienkarte nicht besitzen, sei gesagt, daß die Entfernung vom Spinnenwald zum Purpurturm etwa 280 km beträgt. Ihr Marsch führt die Helden zunächst über fast 100 km am Südufer des Bodir entlang. Während dieser Strecke gibt es keine Möglichkeit, den Fluß zu überqueren. Das Überschwemmungsland des Bodir ist um diese Jahreszeit (spätes Frühjahr) morastig und aufgeweicht. Wer es betritt, sinkt bei jedem Schritt bis zu den Oberschenkeln ein. Möglicherweise halten Ihre Helden den zähen Schlamm nicht für ein echtes Hindernis. Sollten sie darauf bestehen, den Fluß trotz aller Warnungen zu überqueren, bieten Sie ihnen folgende spieltechnische Abwicklung an:

Die zu überquerende Morastfläche erstreckt sich über 300 m. Pro 10 m legt jeder Held eine Kraftprobe ab. Sobald einem Helden die Probe mißlingt, muß er stehenbleiben. Er wartet eine Spielrunde ab und setzt zu einer neuen Kraftprobe an. Diesmal muß ihm eine Probe+1 gelingen, alle weiteren Proben sind ebenfalls um 1 Punkt zu erhöhen, so lange bis wieder eine Probe mißlingt. Von diesem Augenblick an hat der Held Proben +2 zu bewältigen. (Für jede gescheiterte Probe erhöht sich die Schwierigkeit der folgenden um 1 Punkt.)

Wir wollen hoffen, daß sich die Helden rechtzeitig zur Umkehr entschließen – so lange ihre Kraft noch dazu reicht.

Um einen Gefährten aus dem Schlamm zu zie-

hen, sind ebenfalls Kraftproben nach dem oben beschriebenen Schema erforderlich.

Jeder Held, dem bei dieser sinnlosen Unternehmung mehr als 5 Kraftproben mißlingen, verliert 2 Lebenspunkte.

Allgemeine Informationen:

Der Bodir ist etwa 150 m breit, aber beide Ufer säumt ein 300 m breiter Streifen aus Schwemmsand und Morast. Südlich des Flusses erstreckt sich bis zum Horizont flaches, von Buschgruppen durchsetztes Grasland. Wilde Tiere sind nicht zu entdecken. Das Gelände ist so übersichtlich, daß die Helden keinen Hinterhalt durch Wegelagerer oder Monster befürchten müssen.

Von Osten sprengt ein weißes Einhorn heran, bleibt in einer Entfernung von 100 m stehen, betrachtet die Helden, wendet und galoppiert wieder davon. Dieser Vorgang wiederholt sich in unregelmäßigen Abständen zwei- bis dreimal pro Reisetag.

Weit im Süden sind hin und wieder Herden hochbeiniger Wildrinder, *Karene* genannt, zu sehen.

Meisterinformationen:

Vielfach bleibt die Frage der »Helden-Ernährung« bei den Spielabenden ausgespart. Während einer langen Reise sollte dieses Problem aber schon eine Rolle spielen. Fragen Sie also Ihre Helden, wie sie sich während des Marsches ernähren.

Falls sie auf die Jagd gehen wollen, gestalten Sie die Jagdzüge wie folgt:

Als jagdbares Wild kommen in unmittelbarer Nähe des Bodir nur zwei Tierarten in Betracht: *Orkland-Karnickel* und *Bodir-Enten*. Bodir-Enten sind leichter zu erbeuten, aber ein Tier reicht kaum für eine Mahlzeit für zwei Personen. Die schweren Karnickel dagegen sind sehr scheu, aber ein ausgewachsenes Exemplar wird

fast so groß wie ein Dachs, reicht also aus, um den Nahrungsbedarf einer fünfköpfigen Helden­gruppe für einen Tag zu decken.

Wenn ein Held auf die Jagd gehen will, würfelt der Meister, um zu ermitteln, ob jagdbares Wild in der Nähe ist, mit dem W6. Bei 3–6 ist das Ergebnis negativ. Würfelaugen gleich Anzahl der Spielrunden, die verstreichen müssen, bis die Helden erneut nach Tieren Ausschau halten können. Bei einer 1 oder 2 erspähen die Jäger eine Beute. Der Meister würfelt noch einmal mit dem W6: 1–3: Orkland-Karnickel; 4–6 Bodir-Enten. Die Würfelaugen geben gleichzeitig die Anzahl der Tiere an. Im Augenblick, da die Helden die Tiere sehen, sind diese *sehr weit* von ihnen entfernt. (Siehe Kapitel *Schußwaffen, Buch der Regeln 1*, S. 40) Um von einem Entfernungsbereich in den nächsten zu gelangen (also z. B. von *sehr weit* nach *weit*), muß der Jäger eine Geschicklichkeits- oder Schleichprobe ablegen. Die Schwierigkeit dieser Proben steigt mit jedem Entfernungsbereich um 1 Punkt. Bei der Jagd auf Orklandkarnickel beginnt der Held mit einer Probe –2, bei der Jagd auf Bodir-Enten mit einer Probe –5. Sobald eine Probe scheitert, ergreift das Wild die Flucht. Der Held kann noch einen Schuß versuchen – es gilt der Entfernungsbereich, in dem sich der Jäger vor der gescheiterten Probe befand. Ansonsten muß der Held selbst entscheiden, wann er nahe genug an seine Beute herangeschlichen ist, um einen Schuß zu probieren. Nach dem Schuß – ganz gleich, ob er erfolgreich war oder nicht – flüchten alle nicht getroffenen Beutetiere aus der Nähe der Helden. Während der nächsten zwei Spielstunden (24 Spielrunden) läßt sich kein Wild mehr blicken. Sollte ein Held einen Hund besitzen, kann er diesen auf die Jagd schicken. Der Hund legt ebenfalls eine Folge von Geschicklichkeitsproben ab, die von einem Entfernungsbereich zum nächsten um 1 Punkt ansteigen. Er beginnt im Bereich *sehr weit* bei der Jagd auf eine Ente mit einer Probe –6, auf ein Karnickel mit einer Probe –3. Sobald er den Bereich *sehr nah* erreicht hat, legt er für das Ergreifen eine letzte Probe ab. Jagt er eine Ente, muß ihm eine Probe +4 gelingen, jagt er ein Karnickel: Probe +3.

An jedem Tag, an dem die Helden nichts in den Magen bekommen, verlieren sie 4 Lebenspunkte. Möglicherweise entschließen sich die Helden auch, Jagd auf ein Karen zu machen. Schließlich könnten sie mit einem solchen Wildbret die Proviantfrage für mehrere Tage lösen.

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden dichter an eine Karenherde heranschleichen, stellen sie fest, daß die Tiere von Hirten begleitet werden: An einem Lagerfeuer hocken eine Handvoll Orks, die die Karene nicht aus den Augen lassen.

Meisterinformationen:

Die genaue Anzahl der Orks sollte von Ihnen festgelegt werden. Wie viele Orks tatsächlich am Feuer sitzen und wie viele möglicherweise in der Nähe der Herde durch das hohe Gras streifen, können die Helden erst feststellen, wenn sie sich bis auf 100 m an die Orks herangeschlichen haben. Dann erst sollten Sie den Spielern die folgende spezielle Information zukommen lassen.

Spezielle Informationen:

Am Feuer sitzen x Orks. y weitere halten sich ganz in der Nähe der Karenherde auf. Einer der Orks bei der Feuerstelle – offenbar der Anführer der Gruppe – besitzt ein Schwert, die anderen sind mit Speeren oder Knüppeln bewaffnet.

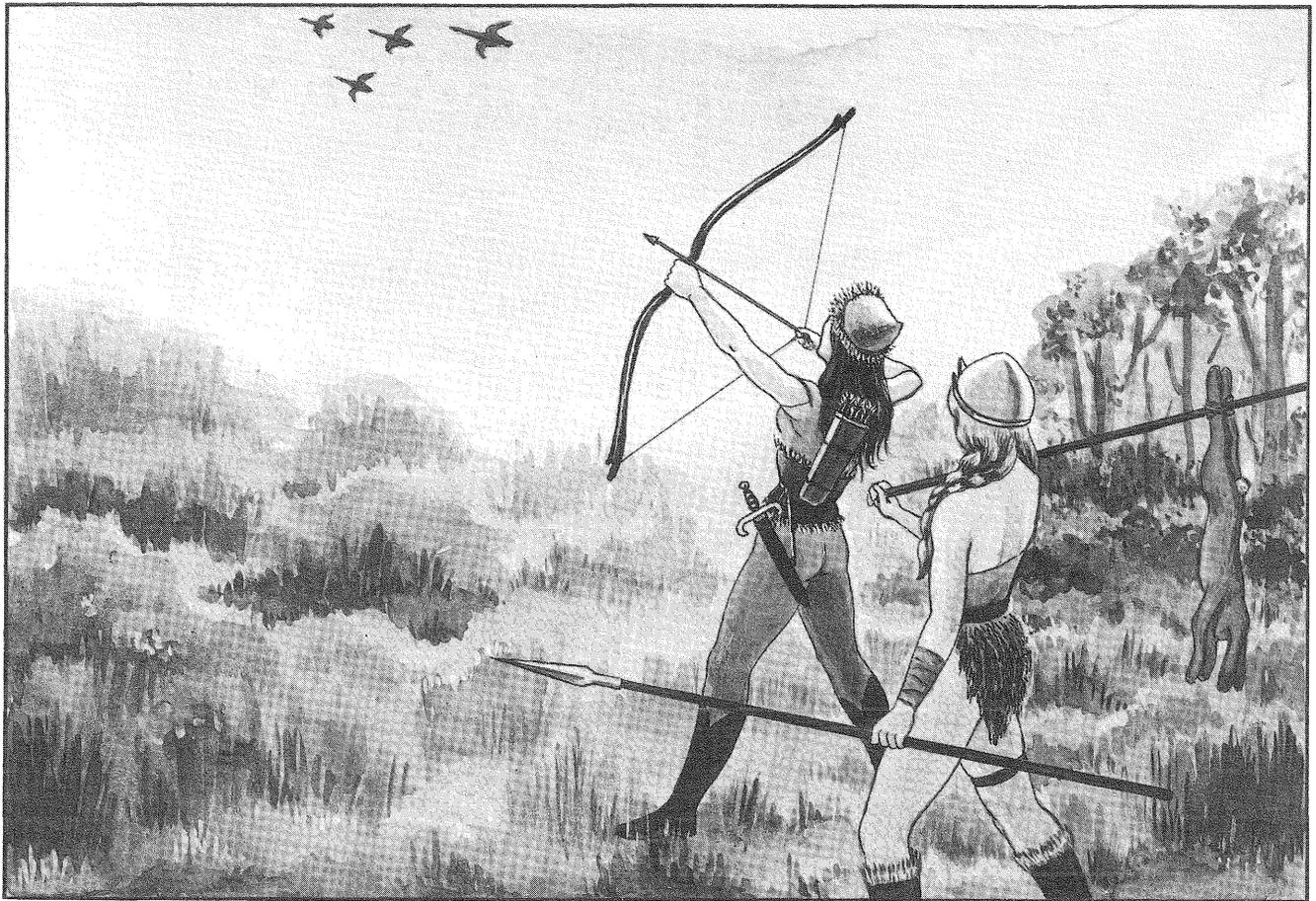
Meisterinformationen:

Wie Sie wissen, besitzen die Helden den abgeschlagenen Daumen eines Orkland-Riesen. Durch Vorzeigen dieser Trophäe können sie sich bei den Orks leicht Respekt verschaffen. Dazu müßten die Helden allerdings offen auf die Hirten zugehen und ihnen den Daumen präsentieren. Die Orks werden die Helden dann voll unterwürfiger Freundlichkeit begrüßen und ihnen bereitwillig ein junges Karen schenken.

Sollten die Helden jedoch versuchen, heimlich ein Tier der Herde zu stehlen, entwickeln sich die Dinge weniger friedfertig:

Das Anschleichen und Erlegen eines Karens verläuft nach den gleichen Regeln wie zuvor bei der Bodir-Ente beschrieben, wobei ein Karen natürlich als *großes* Ziel gilt. Wenn der Jäger beim Schuß auf das Karen eine 1–3 würfelt, ist ihm ein *Meisterschuß* gelungen: Das Karen sinkt wie vom Schlag getroffen zu Boden; die Helden können es unbemerkt fortschaffen. Bei einem anderen Würfelresultat brüllt das Tier ein paar Minuten lang vor Schmerzen, bevor es stirbt. Sämtliche Orks sind alarmiert und stürmen wut­schnaubend heran. (Das gilt auch dann, wenn die Helden die Herde schon beim Anschleichen durch eine verpatzte Geschicklichkeitsprobe aufscheuchen.)

Nun kommt es zu einem Kampf mit den Orks.



Das Vorzeigen des Daumens nutzt den Helden nichts, da die Orks in ihrem blinden Zorn die Trophäe nicht erkennen und für einen Knüppel

Werte für den Anführer:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+5
GESCHWINDIGKEIT:		AUSDAUER:	32

GST1

Monsterklasse: 17

halten. Erst nach 8 Kampfrunden haben sie sich so weit beruhigt, daß sie den Daumen wahrnehmen.

Werte für einen Ork:

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

GST 1

Monsterklasse: 10

Das Einhorn als Jagdhelfer

Meisterinformationen:

Wenn Sie möchten, können Sie die folgende Begebenheit in die Spielhandlung einflechten:

Spezielle Informationen:

Nach einem erfolglosen Jagdversuch der Helden, sprengt plötzlich ein ausgewachsenes Karen in wilder Flucht genau auf sie zu. In einiger Entfernung folgt schnaubend und wiehernd das Einhorn. Offenbar will es den Helden das Wildrind als Beute

zutreiben. Das Karen kommt so dicht an den Helden vorbei, daß sie es aus nächster Nähe mit Schwert oder Speer niederstechen können (Keine GE-Probe erforderlich).

Meisterinformationen:

Sobald es das Karen in die Nähe der Helden getrieben hat, galoppiert das Einhorn davon. Eine Spielrunde später stürmen 5 wütende Orks heran (4 Hirten und der Anführer – Werte s. o.).

Der Weg über Karte A

Meisterinformationen:

Nehmen Sie Karte A zur Hand. Sie zeigt ein Gebiet von 125 mal 90 Kilometern und ist für den Gebrauch des Spielleiters bestimmt. Die Spieler fertigen sich, nach Ihren Angaben, eine eigene Karte an. Normalerweise reicht es aus, wenn Sie den Spielern das Quadrat beschreiben, das die Helden soeben betreten haben. Sollte ein Held auf eine höhere Erhebung, z. B. eine Klippe, klettern, so kann er eine Fläche von etwa 4 mal 4 Quadraten überblicken.

Der Purpurturm steht im Quadrat D19. Von den Feldern E,D/18,19,20 steht eine detaillierte Karte zur Verfügung.

Während des Marsches stoßen die Helden auf die unterschiedlichsten Kreaturen, die alle vom Meister geführt werden. Viele dieser Treffen haben mit der Entwicklung des Abenteuers 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 der Personen oder Ungeheuer, von denen sie Hilfen oder Informationen erhalten können, die für den Fortgang des Abenteuers wichtig sind. Solche Zusammentreffen sind **notwendige Begegnungen**.

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

Wir empfehlen übrigens, alle Würfelwürfe zur Ermittlung von Begegnungen im Schutz des Meisterschirms (oder einer anderen Sichtblende) durchzuführen. Die Ergebnisse der Würfe sollten Sie als Anregung auffassen – nicht als Fessel. Wenn Sie feststellen, daß der Zufallsdämon den Helden eine lebensgefährliche Begegnung nach der anderen beschert, oder – was noch schlim-

mer ist – ihnen über viele Wegstunden jedes spannende Treffen verweigern will, dann müssen Sie sich als Spielleiter eben leger über die Würfelresultate hinwegsetzen. Ihre Spielerrunde wird Ihnen für diesen kleinen »Betrug« dankbar sein ...

Im folgenden werden zunächst die Zufallsbegegnungen auf Karte A aufgelistet, anschließend sind die notwendigen Begegnungen wiedergegeben. Wir empfehlen, bei den notwendigen Begegnungen ein Lesezeichen einzulegen, damit Sie daran erinnert werden, zwischen die Zufallsbegegnungen rechtzeitig die notwendigen Treffen einzuschieben.

Fortbewegung und zufällige Begegnungen auf Karte A

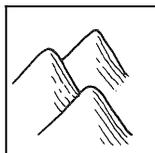
Meisterinformationen:

Die Helden betreten die Karte voraussichtlich am unteren linken Rand der Karte. Sie können entweder die eingezeichneten Wege benutzen oder querfeldein marschieren. Solange sie auf den Wegen bleiben, beträgt ihr Marschtempo 1 Quadrat pro Spielstunde. (Das entspricht einem Marschtempo von 5 Stundenkilometern. In dieser recht langsamen Durchschnittsgeschwindigkeit sind kürzere Verschnaufpausen und kleine Jagdabstecher bereits enthalten.)

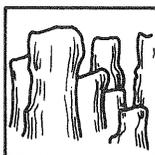
Wenn die Helden die Wege verlassen, verringert sich ihr Tempo je nach der Terrain-Art, die sie gerade durchqueren. Im folgenden finden Sie eine Aufstellung der einzelnen Geländetypen und der Bedingungen, die in ihnen gelten. In allen Terrain-Typen kann es zu Begegnungen mit freundlichen oder feindlichen Wesen kommen. Für diese Begegnungen spielt es keine Rolle, ob die Helden auf einem Weg oder abseits von ihm marschieren.

Wir unterscheiden 9 verschiedene Terrain-Typen. (Sollte ein Quadrat zwei unterschiedliche

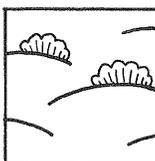
Gelände-Arten enthalten, bestimmt der Meister, welche Bedingungen jeweils für die Helden gelten sollen.)



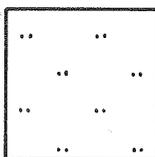
Berge



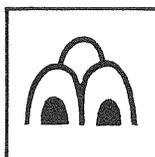
Klippen



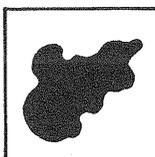
Hügelland



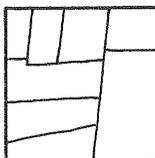
Steppe



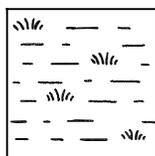
Orkdorf



See



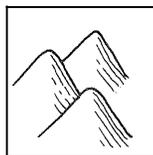
Ackerland



Sumpf



Wald



Berge

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat. (Der Meister kann von Fall zu Fall entscheiden, ob die Helden Kletter- oder Geschicklichkeitsproben ablegen müssen, wenn sie ein bestimmtes Berg-Quadrat durchqueren wollen.)

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 – entweder nach eigenem Gutdünken oder wieder durch einen Wurf mit dem W6.

1 Pfeiffer

Anzahl: W6

Pfeiffer werden etwa hamstergroß, leben in Erdhöhlen und gelten als ausgesprochen schmackhaft. Gejagt werden sie nach den Regeln auf Seite 14. Die Jagd beginnt im Entfernungsbereich *mittel*. Um näher an die Pfeiffer heranschleichen zu können, muß der Held als erstes eine Geschicklichkeitsprobe +4 ablegen.

2 Krummhorn

Anzahl: W6

Diese Wildschafe sind sehr scheu. Gejagt werden sie nach den Regeln auf Seite 14. Die Jagd beginnt *außerhalb* des Entfernungsbereiches *sehr weit*. Um in diesen Bereich zu gelangen, muß der Held eine Geschicklichkeitsprobe +3 ablegen. Danach erhöht sich die Schwierigkeit der Proben um je 1 Punkt. Es ist nicht möglich, näher als bis zum Entfernungsbereich *mittel* an die Schafe heranzuschleichen.

3 Troll

Anzahl: 2

Werte für Troll

MUT:	19	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W + 3
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	30

Monsterklasse: 28

Die Bergtrolle sind sehr, sehr hungrig. Falls die Helden über einen gehörigen Vorrat Nahrungsmittel verfügen, den sie den Trollen anbieten können, dürfte ihnen nichts geschehen. Sollten

ihre Proviantstucke leer sein, hilft wahrscheinlich nur eiligste Flucht.

4 Schnetzer

Anzahl: W20

»Schnetzer« sind handtellergroe grne Insekten, die sich im Gras auf Berghangen versteckt halten. Sie fhlen sich bedroht, wenn sich ihnen ein Lebewesen auf 1 Meter nahert und greifen mit ihren Kieferzangen an. Der Attacke-Wert eines Schnetzers betragt 15. Wenn die Helden ein Schnetzer-Gebiet betreten, hat der vorderste keine Mglichkeit, die Schnetzer-Attacke abzuwehren. Er wird gebissen und erleidet 5 Schadenspunkte. Solange er diese Schadenspunkte nicht durch eine magische Heilsalbe, einen Zauber oder Ahnliches auskuriert, kann er nur noch mit halbem Tempo marschieren. Kletter- und Geschicklichkeitsproben sollten vom Meister verscharft werden.

Die dem ersten Helden folgenden Gefahrten sind von den Schnetzern nicht so leicht zu berraschen. Sie knnen sich den Attacken durch erfolgreiche Geschicklichkeitsproben -5 entziehen.

5 Pfeiffer (*siehe 1*)

6 Imker-Grolm

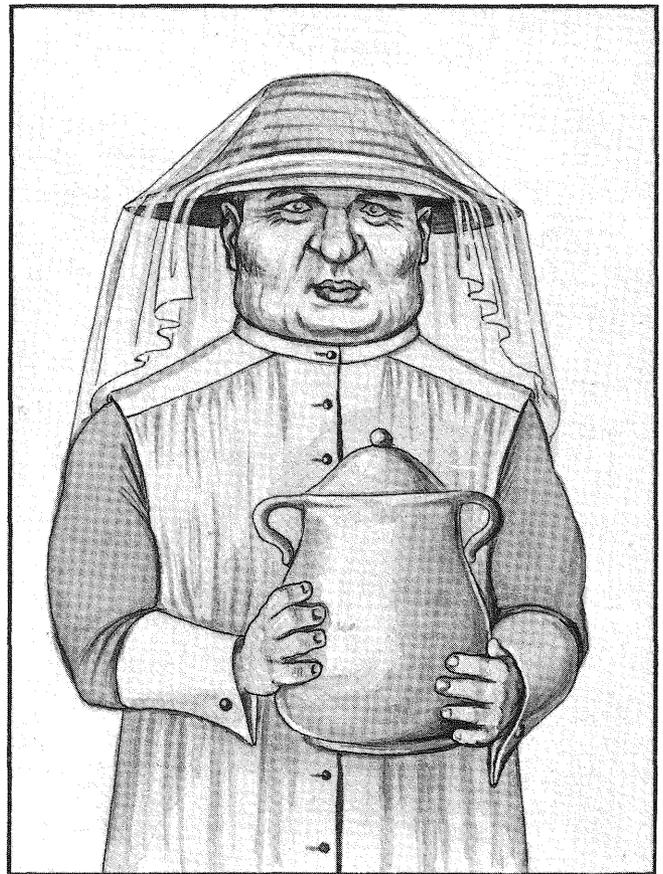
Anzahl: 1

Eine etwa 1 Meter groe, menschenahnliche Gestalt mit auffallend groem Kopf und wettergegerbtem Gesicht. Der Grolm tragt einen Tontopf mit Krauterhonig bei sich, der eine magische Heilkraft besitzt. Falls die Helden bereit sind, 20 Silbertaler zu zahlen, verkauft der Imker ihnen den Honig (Heilkraft: 10 LP).

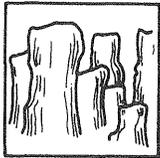
Da der Grolm keine Waffen besitzt und nur ber geringe Krperkrafte verfgt, knnen die Helden ihm den Honig auch mit Gewalt nehmen. Der kleine Imker behauptet jedoch, der Honig wrde seine Wirkung nur dann entfalten, wenn er eine magische Formel ber den Topf spricht. Angeblich verliert die Formel sofort ihre Kraft, falls die Helden versuchen, den Grolm zu tauschen.

Die Geschichte von der Formel ist eine Lge, aber das mssen Sie den Helden nicht unbedingt verraten.

Sollten Sie es fr notwendig halten, kann der Grolm die Helden mit einigen Informationen



über seine in der Nähe des Purpurturms lebenden Vettern versorgen. Art und Umfang der Informationen müssen von Ihnen festgelegt werden.



Klippen

Marschtempo: 9 Stunden pro Quadrat. (Diese außergewöhnlich lange Zeit gilt für den Fall, daß die Helden partout quer über ein Felsklippenmassiv hinwegklettern wollen. Der Meister entscheidet, wie viel Zeit ein kleiner Anstieg – um Ausschau zu halten – in Anspruch nimmt. Der Meister legt auch fest, ob und wie viele Kletter-/Geschicklichkeitsproben die Helden bei einem Aufstieg ablegen müssen.)

Der Meister würfelt mit dem W6. Bei einer 1 oder 2 kommt es zu einer Begegnung mit einem der 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

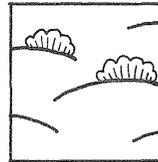
Ein Held, der während einer Klettertour einer Klippechse begegnet und von einem Schwanzhieb getroffen wird, muß – unabhängig davon, ob ihm eine Parade gelungen ist oder nicht – eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Scheitert die Probe, stürzt er ab und erleidet Schadenspunkte nach Maßgabe des Meisters.

2 Klippenzahn

Anzahl: W20

Der »Klippenzahn« ist kein Tier, sondern eine weiße Blume. Der Saft ihrer Stengel ist von heilkräftiger Wirkung. (1/2 LP pro Blume)

Der anregende, belebende Duft des Klippenzahns könnte die Helden, die sich möglicherweise wenig für die Orkland-Flora interessieren, auf den Gedanken bringen, die Blumen näher zu untersuchen.



Hügelland

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat

Das mit Büschen bestandene Gelände ist schwer zu überblicken.

Der Meister würfelt mit dem W20. Bei 1-8 kommt es zu einer Begegnung mit einem der folgenden Wesen. Die Auswahl geschieht mit Hilfe des W6.

1 Blindschleiche

Anzahl: W20

Blindschleichen sind im Orkland genauso harmlos wie auf der Erde. Allein ihre Färbung: tief-schwarz mit einer roten Zickzacklinie, läßt sie etwas gefährlicher erscheinen.

2 Orkland-Karnickel

Anzahl: 2

Die Jagd auf Orkland-Karnickel wird nach den Regeln auf S. 14 gestaltet.

3 Umherstreifende Orks

Anzahl: W6

Zu einer Ork-Bande gehört immer ein Anführer.

Werte für Anführer und Orks auf S. 15.

4 Wölfe

Anzahl: W6

Werte:

MUT:	9	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+1
GESCHWINDIGKEIT:	12	AUSDAUER:	80

Monsterklasse: 6

Die Wölfe halten sich außer Reichweite der Schußwaffen der Helden, verfolgen sie aber hartnäckig. Pro Spielrunde stößt ein weiterer Wolf zum Rudel, bis ihre Gesamtzahl 10 beträgt. Dann gehen die Wölfe zum Angriff über. Sie flüchten, wenn einer der ihren tödlich getroffen wird. Als Meister können Sie das Einhorn in den Kampf eingreifen lassen: Das Fabeltier erschlägt zwei Wölfe mit den Vorderhufen, die überlebenden Wölfe fliehen, das Einhorn sprengt im Galopp davon.

5 Dornspötter

Anzahl: W20

Der Dornspötter ist ein amselgroßer, brauner Vogel, der in den Dornbüschen des Hügellandes recht häufig anzutreffen ist. Der Spötter ist dank seiner guten Tarnung nur aus nächster Nähe zu erkennen. Er ahmt leidenschaftlich gern die Laute umherstreifender, jagender Orks nach. Auch hartgesottene Helden fällt es nicht leicht, ruhig zu bleiben, wenn plötzlich aus einem Gebüsch in der Nähe das heisere Gebrüll einer vielköpfigen Orkbande erklingt.

6 Hügellinge

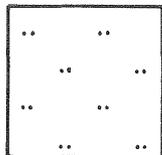
Anzahl: 1-3

Werte:

MUT:	14	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+6
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 18			

Die muskulösen, grauhäutigen Hügellinge sind vermutlich entfernte Verwandte der Oger. Sie leben in tiefen Erdbauten und ernähren sich von Wurzeln, Knollen, Beeren und ähnlicher pflanzlicher Kost. Normalerweise begnügen sie sich damit, einen vermeintlichen Feind laut brüllend und mit mächtigen Keulenhieben aus der Nähe ihrer Baue zu vertreiben.

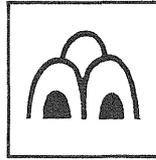
Sollte es den Helden gelingen, die Hügellinge zu besiegen und in einen ihrer Baue einzudringen, so werden sie dort – außer jungen Hügellingen und wohlgefüllten Vorratskammern – nichts Bemerkenswertes entdecken.



Steppe

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat

Auf Karte A sind zwei Steppengebiete eingezeichnet: Eines erstreckt sich im Süden des Bodir. Hier gelten die Begegnungs- und Jagdregeln, die auf Seite 14 vorgestellt wurden. Das andere große Steppengebiet ist das Greifengras. Es bedeckt in etwa die Quadrate A-I/1-7. Dieser Bereich wird im Kapitel »**Notwendige Begegnungen**« (S. 30) ausführlich beschrieben: *Der Herr des Greifengras*.



Orkdorf

Die Orkdörfer – Sie finden sie am östlichen Kartenrand – stellen eine für ganz Aventurien außergewöhnliche Besonderheit dar: In den Lehmhütten (20–30 pro Ansiedlung) leben halb-zivilisierte, *friedfertige* Orks. In jedem Dorf befindet sich ein kleiner – ebenfalls aus Lehm gefertigter Rundbau: ein Peraine-Tempel. Ganz in der Nähe dieser Tempel wohnt in jeder Ansiedlung ein(e) Peraine-Geweihte(r) mit ihrer/seiner Familie. (Einige Geweihten-Namen: Bertin, Helok, Mute (männl.) Alobe, Rala, Gil (weibl.)) Die Vorfahren dieser Geweihten sind vor langer Zeit von Praios-Priestern ins Orkland verbannt worden. Dort gelang es ihnen, einige Orkstämme zu ihrem Glauben zu bekehren und den Wilden die Kunst des Ackerbaus zu lehren.

Die Orkbauern können zwar als friedfertig gelten, aber sie zögern nicht, zu den Waffen zu greifen, wenn sie sich, ihre Feldfrüchte oder Herdentiere bedroht glauben. Es hängt also ganz vom Verhalten der Helden ab, wie sie in einem Orkdorf aufgenommen werden: Kommen sie in eindeutig friedlicher Absicht, können ihnen Orks und Geweihte für einige Tage eine sichere Zuflucht bieten. Sie erhalten möglicherweise auch einige Informationen über die Grolme, die Greifen und den Purpurturm.

Versuchen die Helden, die Orks zu bestehlen oder zu bedrohen, ist ein Kampf unvermeidlich.

Anzahl der Orks: W20

Werte für einen Ork:

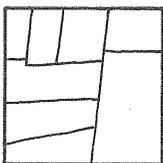
MUT:	14	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:		AUSDAUER:	40
GST1			
Monsterklasse: 15			

Wenn die Peraine-Geweihten »ihre« Orks bedroht sehen, bitten sie außerdem ihre Göttin um ein Wunder: das *Göttliche Sprießen*. Wenn dieses Wunder gelingt – ob das der Fall sein soll, entscheidet der Meister – dann wachsen plötzlich armlange, dicht belaubte Schößlinge aus allen Holzteilen, die die Helden bei sich tragen: Speer-



und Pfeilschäfte, Bögen, Armbrüste, Zunderkästchen, Suppenäpfe usw. Einige Waffen werden auf der Stelle unbrauchbar. Insgesamt dürfte der plötzliche Grünwuchs die meisten Helden so stark behindern, daß ihre Attacke- und Parade-Werte um je 2 Punkte herabgesetzt werden.

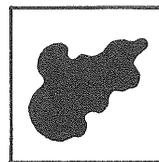
Zauberstäbe sind gegen das Wunder immun. Die Schößlinge können von den Holzteilen abgeschnitten werden, aber alles befallene Holz ist jetzt morsch und brüchig, Bögen und Armbrüste sind nicht mehr zu gebrauchen. Wenn die Helden solche Waffen durch Eigenbauten ersetzen, sollten Sie als Meister für diese Bastelarbeiten deutlich niedrigere Werte ansetzen als für eine von einem Fachmann hergestellte Waffe.



Ackerland

Marschtempo: 2 Stunden pro Quadrat
Auf den von den Orkbauern bestellten Flächen

sind tagsüber an vielen Stellen Gruppen von Feldarbeitern oder Herden angepflockter, zahmer Karene mit ihren Hirten zu sehen. Das kultivierte Land ist aber so gut zu überblicken, daß es hier nicht zu überraschenden Begegnungen kommen kann. Teilen Sie den Helden also von Fall zu Fall mit, daß in der Ferne eine Gruppe von Orks zu erkennen ist und überlassen Sie den Spielern, eine Kontaktaufnahme einzuleiten oder zu vermeiden.



See

Marschtempo: Es gelten die Bedingungen des den See umgebenden Geländes. Sollten die Helden den See mit einem Floß oder Boot befahren wollen, beträgt ihr Tempo 2–3 Stunden pro Quadrat.

An einer Wasserstelle können die Helden fast allen Kreaturen des Orklands begegnen: Hier wimmelt es von jagdbarem Wild und Beutegrei-

fern, außerdem könnten Orks, Oger, Hügellin-
ge und Trolle an einem See ihre Wasservorräte
erneuern oder Fische stechen. Welche Begeg-
nungen Sie als Meister arrangieren wollen, soll-
ten Sie von der Verfassung der Helden abhängig
machen.

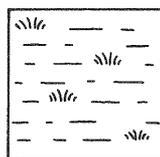
1. Fische Stechen (mit dem Speer)

Der Held benötigt eine Geschicklichkeitsprobe
+3. Der Fisch eine 1-3 auf dem W6, um im letz-
ten Augenblick vom Spieß zu schlüpfen. Wür-
felt der Meister für den Fisch eine 4-6, so können
sich die Helden auf eine Mahlzeit freuen.

Entkommt der Fisch jedoch, so muß der Fischer,
ein Kilometer vom gescheiterten Versuch ent-
fernt, von neuem seine Geschicklichkeit unter
Beweis stellen.

2. Angeln

Der Held addiert seine Lebensenergie zur Kör-
perkraft. (So erhält er seinen *Ausdauer*-Wert).
Nun würfelt er 14 mal mit dem W6 und addiert
alle Augen. Ist das Resultat *niedriger* als der Aus-
dauerwert, speisen die Helden Fisch ...



Sumpf

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat.

Der Meister würfelt mit dem W6. Bei einer 1-3
kommt es zu einer Begegnung mit einem der
folgenden Wesen: Die Auswahl trifft wieder der
W6:

1/2 Orkbremsen

Anzahl: 1W20

Sobald die Bremsen heranschwirren, legen alle
Helden eine Charismaprobe -2 ab. Die Bremsen
verteilen ihre Stiche nur auf solche Helden, den-
nen die Probe *gelingt*. Ein Stich verursacht
1 Schadenspunkt. Alle Helden – auch die, die
selbst nicht von den Bremsen angegriffen wer-
den, können versuchen, anfliegende Bremsen zu
erschlagen. Dies gelingt mit Hilfe einer erfolg-
reichen Geschicklichkeitsprobe. Anschließend
stechen die überlebenden Bremsen ihre Opfer.
Nachdem die Bremsen ihren Stachel eingebohr-
t haben, können sie mühelos – ohne GE-Probe –
breitgeklopft werden. Das mag dem gestoche-
nen Helden eine gewisse Genugtuung bereiten –

seine verlorenen Lebenspunkte bringt es ihm je-
doch leider nicht zurück.

3 Irrlichter

Anzahl: W6

Die Irrlichter erscheinen als leuchtende Flam-
mengestalten, tanzen vor den Helden her und
versuchen, sie durch eindringliche Rufe »Kom-
mit! Kommit!« in ein grundloses Sumpfloch zu
locken. (Keine sehr einfallsreiche Methode, –
aber für Orks und Goblins – die gewöhnlichen
Opfer der Bodir-Irrlichter, reicht diese Taktik
aus.)

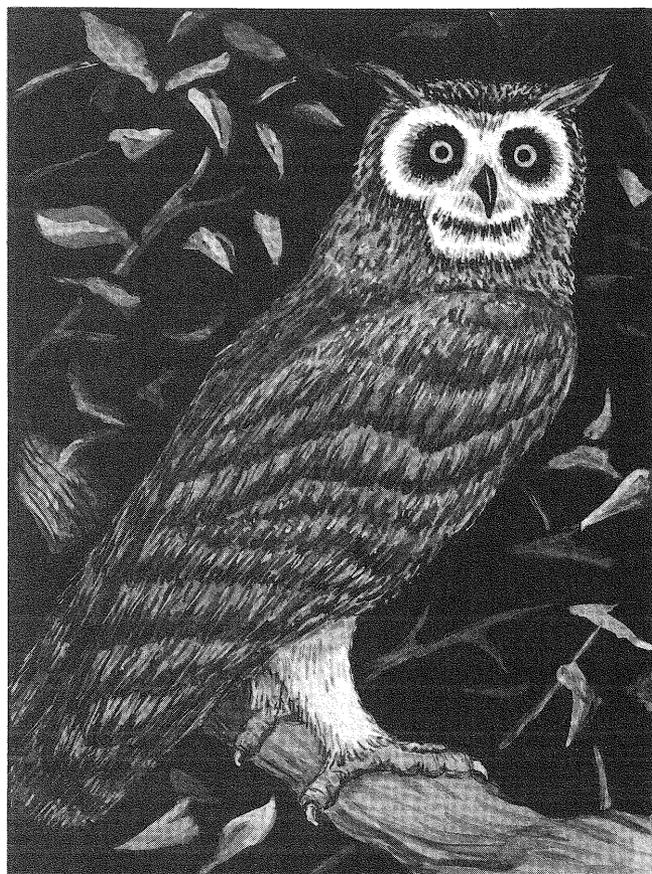
4/5 Schädeleule

Anzahl: 1-3

Schädeleulen sind so interessante Tiere, daß ih-
nen hier ein etwas längerer Abschnitt gewidmet
werden soll. Wenn Ihnen die Vögel gefallen,
können Sie sie natürlich auch außerhalb der Bo-
dir-Sümpfe auftreten lassen.)

Allgemeines:

In den Sümpfen am Oberlauf des Bodir regiert
die Schädeleule. Das Tier trägt seinen Namen
nach der Zeichnung des Kopfgefieders: Die



schwarzen Flecken um die Augen und der ebenfalls schwarze Schnabel in einem ansonsten hell gefiederten Gesicht erinnern stark an die leeren Nasen- und Augenhöhlen eines menschlichen Totenschädels. Der Körper der Eule ist 80 Zentimeter lang, ihre Flügelspannweite beträgt 3 Meter und mehr.

Werte:

MUT:	20	ATTAKKE:	(1. Angriff) 16
LEBENSENERGIE:	20		(im Kampf) 6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	PARADE:	5
GESCHWINDIGKEIT:	20/1	TREFFERPUNKTE:	1W (SP)
		AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 20			

Besonderheiten:

Die Eule ist nur zwischen der Abend- und Morgendämmerung aktiv. Sie hat eine besonders gräßliche Jagdtechnik entwickelt: Sie stellt bevorzugt großen Beutetieren nach, Lebewesen, die sie niemals töten und wegtragen könnte. Unhörbar steuert sie ihr – häufig schlafendes – Opfer an, schlägt den überaus kraftvollen, messerscharfen Schnabel in sein Fleisch, reißt ein Stück heraus und fliegt davon. Das alles geht blitzschnell.

Die Schädeleule im Spiel:

Wenn ein Held die Eule nicht kommen sieht, kann er ihren 1. Angriff nicht parieren. Die Eule aber greift nur dann ein Opfer an, wenn es die Augen geschlossen hat oder nicht in ihre Richtung schaut. Wenn z. B. mehrere Helden an einem Feuer schlafen und eine Wache in der Nähe sitzt, fällt die Eule niemals über die Wache, sondern immer über einen der Schlafenden her. Eine Schädeleule, die ein Opfer einmal gebissen hat, verfolgt es viele Kilometer weit – auch aus dem Sumpf hinaus – und versucht immer wieder, es heimtückisch zu überfallen.

Die Helden sind erst dann vor ihr in Sicherheit, wenn sie ihr eine Falle stellen und sie töten, aber das müssen die Spieler schon selbst herausfinden.

Wichtige Anmerkung: Wenn die Helden tagsüber eine Schädeleule aufscheuchen (Der Meister würfelt beim Begegnungswurf eine 4 oder 5), so greift der Vogel nicht an. Er flattert schwerfällig davon, hält sich aber von nun an im sicheren Abstand von der Heldengruppe, um nach Beginn der Abenddämmerung seinen ersten Überfall zu unternehmen.

6 Feuermolch

Anzahl: 1

Dieser graugrüne Molch mit flammend rot gefärbtem Bauch wird vom Kopf bis zur Schwanzspitze etwa 2,5 Meter lang. Er greift an, wenn er sich bedroht fühlt, weil die Helden ihm zu nahe kommen. Das läßt sich jedoch kaum vermeiden, denn der Molch ist so gut getarnt, daß man ihn erst sieht, wenn man schon fast auf seinem Kopf steht. Feuermolche sind sehr zäh und kämpfen bis zur äußersten Erschöpfung (wenn ihre LE auf 5 gesunken ist.)

Werte:

MUT:	20	ATTACKE*:	7/11
LEBENSENERGIE:	70	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	6		1W+2(+Gift)/2W
		AUSDAUER:	100
Monsterklasse: 25			

* Anmerkung: Der Molch kann wahlweise mit dem Rachen (AT:7) oder dem Schwanz (AT:11) attackieren. Eine gelungene Attacke mit dem Rachen, die beim Opfer Schadenspunkte verursacht, führt zu einer Vergiftung. Das Opfer verliert fortan 1LP pro Spielstunde, so lange, bis es ein Gegengift findet



Wald

Marschtempo: 3 Stunden pro Quadrat

Der Wald in diesem Teil des Orklandes ist einer der ältesten Urwälder Aventuriens. Unzählige Jahre lang haben sich gestürzte Baumriesen übereinander getürmt. Ogerbeerenranken, Hakendorn und Stachelern sind auf großen Gebieten zu einem düsteren, undurchdringlichen Unterholz zusammengewachsen. Würfeln Sie immer, wenn die Helden ein Waldquadrat betreten wollen, mit dem W6. Bei einer 6 ist die Vegetation so dicht, daß man das Waldstück als unpassierbar betrachten kann. Natürlich ist es den Helden nicht zu verwehren, sich mit Hilfe ihrer Schwerter Schritt für Schritt einen Weg zu bahnen. In diesem Fall benötigen sie jedoch 10 Spielstunden zur Durchquerung des Quadrats. In einem solchen Gebiet begegnen die Helden keinem jagdbaren Wild, müssen aber dennoch mit

Überfällen durch Raubtiere rechnen. Oben genannte Regeln gelten natürlich nicht, so lange sich die Heldengruppe auf der Straße durch einen Wald bewegt.

Begegnungen im Wald: 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 W6.)

1 Säbelzahniger

Anzahl: 1

Werte:

MUT:	15	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	3W+2
GESCHWINDIGKEIT:	13	AUSDAUER:	50

Monsterklasse: 36

Obwohl der Tiger unerhört stark und gefährlich ist, scheut er sich doch, eine Gruppe von Helden allein anzugreifen. Er zieht es vor, ein einzelnes Opfer anzufallen, um es zu verschleppen.

2 Orkland-Karnickel

(Das unvermeidliche! Wir können auch nichts daran ändern, daß diese Langohren fast im gesamten Orkland anzutreffen sind. Gehen Sie bitte nicht darauf ein, wenn ein Held Ihnen vorschlägt, das Orkland in Karnickelland umzubenennen.)

3 Schädeleule

Anzahl: 1

Werte u. Besonderheiten der Schädeleule finden Sie auf S. 22.

4 Diverse Waldtiere

Noch einmal mit dem W6 würfeln: 1: Luchs, 2: Erenkater, 3: Stinknatter, 4: Ringeltaube, 5: Auerhahn, 6: Moosaffe.

Keines dieser Tiere ist gefährlich oder kommt als jagdbares Wild in Frage. Dennoch sollten die Helden hin und wieder eins von ihnen aufscheuchen. Die Aufgabe, diese harmlosen Begegnungen dennoch ein wenig unheimlich und spannend zu gestalten, kommt natürlich Ihnen als Meister zu.

5 Sammler-Grolm

Ein etwa 1 Meter großes menschenähnliches Wesen mit übergroßem Kopf und wettergegerbtem, faltigem Gesicht. Der Grolm ist in den

Wäldern unterwegs, um Kräuter zu sammeln. Er trägt keinen Heiltrank bei sich, kann aber aus seinen Kräutern eine Heilsalbe bereiten, falls die Helden bereit sind, seinen hohen Preis zu zahlen. Bei freundlicher Behandlung kann der Grolm die Helden mit allen Informationen versorgen, die der Meister für notwendig hält.

Sie sollten die Begegnung mit dem Grolm durch einen Auftritt des Einhorns beenden: Sobald das Tier in der Ferne durch die Büsche bricht, heult der Grolm laut auf, rafft seine Sachen zusammen und verschwindet wieselflink im Unterholz.

6 Orklandbär

Anzahl: 1-2

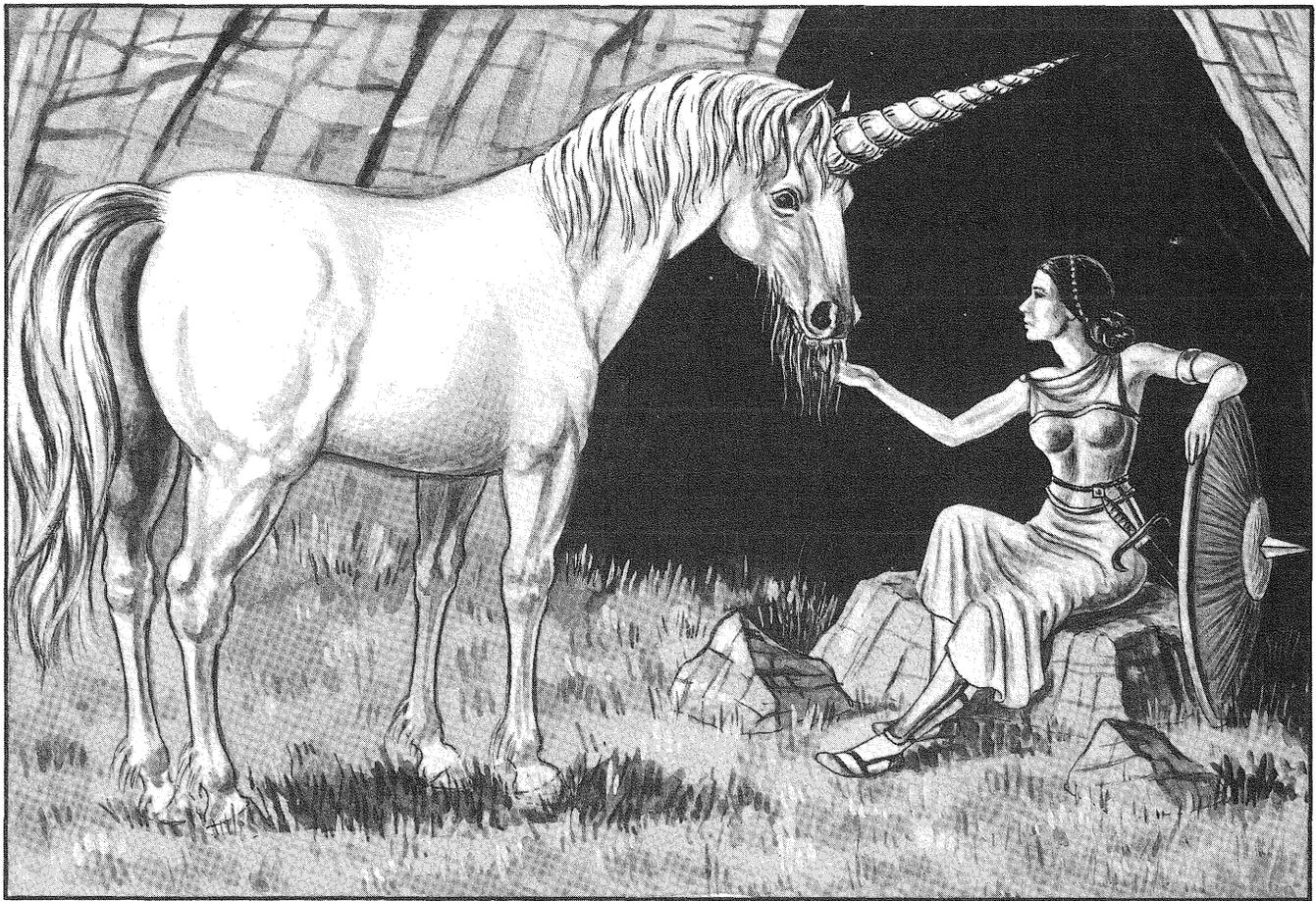
Werte:

MUT:	12	ATTACKE*:	8
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	7		2x(W+1)
		AUSDAUER:	50

Monsterklasse: 18

* Der Orklandbär hat 2 Attacken pro Kampfrunde.





Notwendige Begegnungen auf Karte A

Das Einhorn Ortulan

Meisterinformationen:

Ortulan ist ein schneeweißer Hengst und trägt auf der Stirn ein gedrehtes, etwa unterarmlanges, goldenes Horn. Man sollte sich durch die überaus elegante, edle Erscheinung des gehörnten Pferdes nicht täuschen lassen: Wie die meisten Einhörner kann auch Ortulan sehr rachsüchtig und grausam sein. Ihn als Gegner zu unterschätzen wäre ein tödlicher Fehler. Ortulan setzt seine Waffen (das Horn, die messerscharfen Hufe) mit der Geschicklichkeit und der Intelligenz eines Menschen ein. Der Hengst ist immun gegen jede Art von Zauberei, hilfreiche wie feindliche.

Seit die Grolme Ortulan einmal einfingen, fesselten und versuchten, sein Horn abzusägen, haßt er alle Angehörigen dieses Volkes mit tiefer Inbrunst. Sobald er eine der kleinen Kreaturen erblickt, setzt er ihr nach, um sie erbarmungslos zu töten.

Ortulans Werte:

MUT:	30	ATTACKE*:	14
LEBENSENERGIE:	65	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	15	(Hufe) 2W	
		(Horn) 1W+3	
		AUSDAUER:	100
		Monsterklasse:	35

* Dem Einhorn stehen pro KR 2 Attacken zur Verfügung: Es kann Vorder- und Hinterhand einsetzen, 2 mal 2W, oder Vorderhand und Horn kombinieren.

Ortulans Rolle im Abenteuer:

Das Einhorn hat sich einer Frau mit Namen Junivera angeschlossen. Von ihr erhielt er den Auftrag, nach Gruppen von Elfen, Menschen u. Zwergen Ausschau zu halten, die das Orkland bereisen. Wenn Ortulan auf eine solche Gruppe stößt, soll er sie so schnell wie möglich zu Junivera führen und den Reisenden auf dem Wege

zur Seite stehen. Als Meister sollten Sie Ortulans Auftritt in zwei Phasen gestalten: Zunächst beobachtet das Einhorn die Helden, um festzustellen, ob sie für Juniveras Plan geeignet sind. Dann nähert es sich ihnen und versucht, sie zu Juniveras Unterkunft zu locken, indem es immer wieder in eine bestimmte Richtung läuft oder mit dem Kopf deutet. Sobald sich die Helden entschlossen haben, dem Einhorn zu folgen, wird es zu ihrem Verbündeten. Es beteiligt sich an allen Gefechten auf Seiten der Helden. Ortulan duldet nicht, daß sich ein Held auf seinen Rücken setzt, dieses Privileg ist allein Junivera vorbehalten.

Wo und wann Sie die Helden auf das Einhorn stoßen lassen wollen, bleibt Ihrer Entscheidung als Spielleiter überlassen. Möglicherweise sind die Helden eher bereit, dem Fabeltier zu folgen, nachdem es einmal auf ihrer Seite in einen Kampf eingegriffen hat. Andererseits sollten Sie den Helden auch mindestens einmal Gelegenheit geben, Zeugen von Ortulans Grausamkeit zu werden. Sie könnten beobachten, wie der Hengst einen Grolm mit den Hufen erschlägt. Sobald Ortulan die Helden zu Juniveras Wohnstatt geführt hat, ist sein Auftritt beendet. Das Einhorn begleitet die Helden nicht zum Purpurturm, da sich dieser im Gebiet der Grolme befindet.

Junivera

Meisterinformationen:

Junivera ist eine vierzigjährige Frau, schwarzhaarig, sehr schlank und von tiefem Ernst. (Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie Juniveras Geschichte den Helden zugänglich machen wollen. Das dürfte spieltechnisch nicht einfach sein, denn Junivera würde sie niemals irgendeinem Menschen erzählen.) Vor zwanzig Jahren diente Junivera der Göttin Rondra als Geweihte. Seit sie einmal bei einem Kampf Angst zeigte, fühlt sie sich von ihrer Göttin verlassen. Um für ihr Vergehen zu büßen, begab sie sich freiwillig in die Sklaverei und lebte mehr als fünfzehn Jahre im finsternen Al'Anfa.

Im Haus des Sklavenhalters fiel ihr ein Plan in die Hände und sie erfuhr die Geschichte von der Axt »Sternenschweif«, jener legendären Waffe aus Lowangen, die heute ein Teil des Orkenhorts sein soll. Da beschloß Junivera, aus der Sklaverei zu fliehen und den Orkschatz zu suchen, um die Axt »Sternenschweif« zu erbeuten und in Ron-

dras Dienste zu stellen. Nach zwei mißglückten Fluchtversuchen, nach Erdulden zweier grausamer Bestrafungen, gelang es Junivera vor zwei Jahren, aus Al'Anfa zu entkommen. Sie zog ins Orkland und trug dort so viele Informationen wie möglich über den Orkenhort zusammen. Junivera lebt in einer Höhle am Fuß der Klippen im Quadrat F16. Es mag sein, daß die Helden durch Zufall auf die Höhle stoßen. Sehr viel wahrscheinlicher ist es aber, daß sie vom Einhorn Ortulan dorthin geführt werden.

Juniveras Höhle

Allgemeine Informationen:

Juniveras Wohnhöhle besteht aus einem einzigen Raum, der sich vom Eingang, einem schmalen Felsspalt auf der Südseite, etwa 15 Meter tief in den Berg hinein erstreckt. Die Höhle ist an keiner Stelle mehr als 3 Meter breit.

Spezielle Informationen:

In der Nähe des Eingangs ist ein Lager aus Stroh und Reisig aufgeschüttet. Ein Stuhl, ein Tisch – beide aus Ruten geflochten – und ein paar mit Deckeln verschlossene Körbe bilden die gesamte Einrichtung. Neben einer kleinen Feuerstelle stehen ein paar Tontöpfe, eine Eisenpfanne und eine Holzschale auf dem festgestampften Boden.

Meisterinformationen:

In einer Felsspalte in der Ostwand hat Junivera ein Schwert versteckt. Die Weidenkörbe enthalten Kleider und einige wertlose Habseligkeiten. In einen ledernen Rock ist Juniveras Plan vom Orkenhort eingenäht.

Das Gespräch mit Junivera

Meisterinformationen:

Nachdem Junivera den Helden ein paar knappe Fragen nach ihrem Woher und Wohin gestellt hat – wobei sie sich gar nicht für die Antworten zu interessieren scheint – berichtet sie ihnen vom Orkenhort. Sie redet hastig, mit dem Eifer eines Menschen, der von einer Idee besessen ist, und verläßt sich ganz darauf, daß ihre Informationen die Helden dazu bewegen werden, sich auf die Schatzsuche zu begeben. Juniveras Informationen:

– Der Schatz ist unermesslich wertvoll. Man

benötigt mehrere Fuhrwerke, um nur einen Teil von ihm zu bewegen. Er besteht aus Schmuckstücken, goldenen Eß- und Trinkgefäßen, Münzen und magischen Artefakten aus ganz Aventurien.

- Das Versteck des Orkenhorts befindet sich unter einer Felsklippe, die, umgeben von einem Wald, nördlich des Lindwurmrückens zu suchen ist. (Der *Lindwurmücken* ist die Bergkette, an deren Fuß Juniveras Wohnhöhle liegt.)
- Um den Schatz in der Klippe zu finden, benötigt man einen Plan. Von diesem Plan gibt es zwei Teile. Ein Stück besitzt Junivera. Sie zeigt es den Helden. (Geben Sie den Spielern Plan 1 – sie finden ihn in der Heftmitte.)
- Die beiden Teile des Plans sind – jeder für sich – völlig unbrauchbar. Erst wenn man sie zusammenfügt, kann man den Schatz finden.
- Den anderen Teil des Plans besitzen die Grolme. Sie haben ihn in einem Gebäude versteckt, das sie »Purpurturm« nennen. Dieser Turm steht im Reich der Grolme (im Quadrat D19).
- Nachdem die Helden Juniveras Plan eine Weile betrachten konnten, fordert sie ihn zurück mit den Worten: »Ihr dürft ihn sowieso nicht bei euch haben, wenn ihr zu den Grolmen geht. Es wäre verhängnisvoll, wenn er in die Hände der kleinen Wichte fiel.«

Achtung: Agieren Sie nun wie folgt: Sie nehmen den Spielern den Plan wieder ab und legen ihn in ihre Reichweite verdeckt auf den Tisch. Anschließend lassen Sie Ortulan auftreten. Er wiehert vor der Höhle. Junivera legt den Plan in den Korb zurück und läuft hinaus. Sie erklärt den Helden rasch, daß sie sie dringend für ein paar Minuten verlassen müsse, schwingt sich auf den Hengst und sprengt davon. Und nun gehen Sie selbst unter irgendeinem Vorwand aus dem Spielzimmer und lassen die Spieler mit dem »versteckten« Plan allein. Geben Sie ihnen Zeit, den Plan abzuzeichnen, bevor Sie ins Zimmer zurückkehren. Kurz nach Ihrer Rückkehr, kommt auch Junivera von ihrem Ausritt zurück und erzählt, daß sie ein paar aufdringliche Grolme verscheuchen mußte. Dann nimmt sie das Gespräch mit den Helden wieder auf.

- Sie schlägt ihnen vor, daß sie sich in das Gebiet der Grolme schleichen, den Plan aus dem Purpurturm stehlen und zu ihr zurückkehren. Anschließend wird man dann gemein-

sam zur Nordseite des Lindwurmrückens marschieren und den Schatz bergen.

- Junivera beansprucht nur einen unbedeutenden Teil der Beute, aber sie fordert für sich die Streitaxt »Sternenschweif«. Sie ist nicht bereit, den Helden zu erklären, was das Wunderbare an dieser Waffe sei.
- Welche Informationen über die Grolme Junivera an die Helden weitergeben kann, entscheidet der Spielleiter.

Juniveras Werte:

MUT:	15	LEBENSENERGIE:	63
KLUGHEIT:	13	RÜSTUNGSSCHUTZ:	3
CHARISMA:	13	ATTACKE:	18
GESCHICKLICHKEIT:	16	PARADE:	16
KÖRPERKRAFT:	19	TREFFERPUNKTE:	1W+11
AUSDAUER:	82		

Monsterklasse: 46

Junivera ist eine Kriegerin der 16. Stufe. In äußerster Bedrängnis wird sie sich mit einem Stoßgebet an die Göttin wenden, deren Geweihte sie einst war. Der Meister entscheidet, ob ihr dann die Wunder »Rondras Waffensegen« oder »Rondras Rüstung« gewährt werden.

Anmerkung zur Führung der Meisterperson

Junivera im Spiel:

Natürlich können wir Ihnen keine Vorschriften machen, wie Sie Juniveras Charakter auszuspielen haben. Darum betrachten Sie den folgenden Text als Vorschlag:

Junivera denkt nicht daran, mit den Helden gemeinsame Sache zu machen, nachdem diese ihr den fehlenden Teil des Plans gebracht haben. Sie beabsichtigt vielmehr, die Helden nach ihrer Rückkehr vom Purpurturm mit Hilfe Ortulans zu töten (oder in Fesseln zu legen), um danach selbst zum Orkenhort zu ziehen. Der Gedanke an die magische Streitaxt beschäftigt Junivera so sehr, daß sie davon überzeugt ist, die Helden würden ihr die Waffe rauben, wenn sie nur eine Gelegenheit dazu bekämen.

Demnach wäre es für die Helden lebensgefährlich, der besessenen Kriegerin zu trauen und zu ihr zurückzukehren. Sie wären besser beraten, wenn sie eine Kopie von Juniveras Plan anfertigten und – nachdem sie den anderen Plan im Purpurturm erbeutet haben – direkt in das Gebiet des Orkenhorts weiterzögen. Als Meister können Sie auf die Strategie der Helden Einfluß nehmen, indem Sie ihr Mißtrauen gegen Junivera

schüren. Stellen Sie die gestrauchelte Geweihte als Besessene dar, die es nur mit Mühe fertigbringt, ihre wahren Absichten zu verbergen. Es mag sein, daß Ihre Spieler überaus vertrauensselig sind, alle Warnungen in den Wind schlagen und den Plan aus dem Purpurturm tatsächlich zu Junivera tragen. Dann ergeben sich für das Abenteuer drei mögliche Fortsetzungen, aus denen Sie sich eine aussuchen können:

1. Es kommt zu einem Kampf zwischen Helden, Einhorn und Junivera, bei dem eine Partei getötet wird.
2. Junivera und Ortulan besiegen die Helden. Sie nehmen sie gefangen, rauben ihnen den Plan und brechen allein zum Orkenhort auf. In diesem Fall sehe ich keine Möglichkeit, wie die Helden sich noch in den Besitz des Schatzes bringen könnten.
3. Junivera erweist sich als ehrliche Partnerin. Die Helden machen sich gemeinsam mit ihr auf den Weg zum Hort. Das ist gewiß die gewaltfreiste und freundlichste Lösung. Leider müssen Sie dann aber als Meister dafür sorgen, daß Junivera und Ortulan auf dem Weg zum Schatz abhanden kommen. Denn das

Abenteuer »Orkenhort« ist spieltechnisch nicht darauf angelegt, neben 4–6 Helden auch noch ein gefährliches Einhorn und eine mächtige Kriegerin zu verkraften.

Der Riese »Neunfinger«

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihnen überlassen, wo die Helden auf den Riesen stoßen sollen. Außer im Sumpf und auf den Klippen kann man Neunfinger überall begegnen. Seine Höhle befindet sich im Quadrat M13, aber dort hält er sich selten auf. Meistens streift er umher auf der Suche nach Orklandbären, die er als besondere Delikatesse schätzt. Sollte es den Helden gelingen, einen solchen Bären zu erlegen um einen Bärenschinken über dem Feuer zu braten, so können sie damit rechnen, daß sich Neunfinger, geführt von seinem scharfen Geruchssinn, sehr bald am Lagerfeuer einfinden wird.

Auch wenn die Spielzeit drängt, sollten Sie als Meister nicht auf Neunfingers Auftritt verzichten. Das Treffen mit dem Giganten wird den Helden auf ewig unvergeßlich bleiben.



Allgemeine Informationen:

Der Boden vibriert unter mächtigen Fußritten, Zweige brechen, Äste splintern, Laub raschelt, ein Brummen wie Donnergerollen ist zu hören.

Spezielle Informationen:

(Lesen Sie den folgenden Text zügig vor!)

Der Lärm kommt unglaublich rasch näher. Die Donnerstimme ist jetzt besser zu verstehen: »Menschen-fleischsch ...! Ich rieche Menschenfleisch!!!« Sekunden später verdunkelt sich die Sonne (verfinstert sich der Mond), und eine gigantische Erscheinung ragt in den Himmel auf. Ein mehr als sechs Meter großer Fleischberg mit Beinen, dick wie Baumstämme. Der Riese ist nackt bis auf einen Fellschurz, den er um die Hüften geschlungen hat. Um den Hals trägt er eine Kette aus Bärenkiefern. Seine blaßblauen Augen unter den buschigen Brauen funkeln vor Freßgier, aus den Mundwinkeln rinnt Geifer in den langen, roten Bart. In der Linken trägt der Riese eine knorrige, mehr als mannshohe Keule, in der Rechten – an der der Daumen fehlt – hält er ein gewaltiges Netz, das er über euch wirft ...«

Meisterinformationen:

Und schon hebt am Spieltisch das bekannte Krakeelen an:

»Ich springe zur Seite!« – »Ich bin schon längst weggesprungen!« – »Wir laufen nach allen Seiten davon!« – »Ich schlüpfe zwischen den Beinen des Riesen hindurch, Geschicklichkeitsprobe, bitte!« und so weiter – Sie kennen das ja. Halten Sie Ihren Spielern gelassen entgegen, daß die Helden den Riesen immerhin so nahe herankommen ließen, bis sie das Funkeln in seinen Augen, die Kiefernknochenkette an seinem Hals erkennen konnten. An Flucht hätten sie denken sollen, als zum ersten Mal der Boden bebte. Jetzt ist es zu spät.

Falls ein, zwei Helden dem Netz entchlüpfen konnten, schert Neunfinger sich nicht weiter darum. Er schnürt das Netz mit der restlichen Beute zu – mit einem Knoten, den nur er selber lösen kann, – und trägt die Helden im Eiltempo davon, in Richtung auf seine Höhle. Sollten Helden, die sich jetzt noch auf freiem Fuß befinden, den Riesen mit Hieb oder Wurfaffen attackieren, so achtet er gar nicht auf diese Angriffe. Er schlägt sein schnellstes Marschtempo ein – 8 Meter pro Sekunde – und hat die Angreifer bald abgehängt. (Die nicht gefangenen Helden können Neunfinger leicht folgen, da er eine überdeutli-

che Spur hinterläßt und auf seinem Weg alle tierischen und menschlichen Räuber verscheucht.) Die Helden im Netz werden bald daran gehen, die Stränge – sie bestehen aus vielfach geflochtenen Lederstreifen – mit ihren Dolchen und Schwertern zu bearbeiten. Neunfinger läßt sie einen Moment lang gewähren, dann stemmt er das Netz mit der Beute hoch in die Luft. »Steckt die Waffen durch die Maschen, sonst ...« Zur Unterstreichung seiner Bitte kann er das Netz (aus geringer Höhe) kurz auf den Boden plumpsen lassen, was jedem Helden 1W-2 Schadenspunkte verursacht.

Neunfinger sammelt anschließend die Waffen der Helden ein und steckt sie unter den Riemen, der seinen Schurz hält. Früher oder später werden Helden und Riese so Neunfingers Höhle erreichen.

Natürlich spielt der Riesen-Daumen, den die Helden bei sich tragen, bei der Begegnung mit Neunfinger eine entscheidende Rolle. Vielleicht sollten Sie zwischendurch rasch den Abschnitt »Neunfingers Daumen« S. 30 lesen, bevor Sie mit der Spielhandlung fortfahren.

Neunfingers Höhle

Allgemeine Informationen:

Neunfingers Wohnhöhle besteht aus zwei Kammern, die durch einen drei Meter breiten Spalt miteinander verbunden sind. Die vordere, runde Kammer (Durchmesser: 12 Meter, Höhe: 8 Meter) ist durch eine Öffnung in einem Hügelhang zu erreichen. Dieses Tor verschließt Neunfinger während seiner Abwesenheit mit einer Barrikade aus Baumstämmen. Die hintere Kammer ist etwa 4 Meter breit, 8 Meter lang und 5 Meter hoch. Sie wird von dem Riesen als Vorratskammer genutzt.

Spezielle Informationen:

Die vordere Kammer enthält Neunfingers imposante, fellgedeckte Lagerstatt und ein paar kolossale, selbst gezimmerte Möbel. In der hinteren Kammer hat der Riese eine Menge (für ihn!) eßbarer Knollen und Wurzeln gestapelt. Auf einem Holzgestell hängt mit dem Kopf nach unten ein gehäuteter, aufgeschlitzter Orklandbär.

Meisterinformationen:

Neunfinger leert das Netz in seinem Wohnraum aus und schubst die Helden anschließend durch den Felsspalt in seine Vorratskammer. Er erklärt

ihnen, daß ihn der Marsch ermüdet habe und er jetzt schlafen wolle. Dann verschließt er den Spalt mit einem passenden Stein, den er mit Holzschichten festkeilt. Auf die gleiche Weise sichert er auch den Eingang zur Wohnhöhle.

Neunfingers Daumen

Meisterinformationen:

Während die Helden mit ihrem Schicksal (oder mit Ihnen, dem sadistischen Spielleiter) hadern, will ich Ihnen rasch erzählen, was es mit Neunfingers abgeschlagenem Daumen auf sich hat: Vor vielen, vielen Jahren zog sich Neunfinger eine Verletzung am rechten Daumen zu. In der Wunde siedelte sich ein tödlich giftiger Pilz an, und der Riese wäre zweifellos in kurzer Zeit gestorben, wenn ihm nicht zufällig ein heilkundiger Thorwal-Pirat über den Weg gelaufen wäre. Der Mann erkannte rasch, was dem Riesen fehlte und wußte auch das einzige Gegenmittel: Amputation des befallenen Daumens. Nachdem der Riese eingewilligt hatte, schlug er ihm mit einer Axt das kranke Glied ab. Neunfinger – so nannte ihn scherzhaft der Pirat – erholte sich rasch von seiner Krankheit. Er bedankte sich herzlich bei seinem Retter und schenkte ihm zum Andenken den abgeschlagenen Daumen. Heimgekehrt zu den Seinen verfälschte der Pirat die Geschichte von der Amputation nicht unwesentlich. Er galt fortan als der größte Held seiner Zeit, und sein Ruhm hat sich in Thorwal bis in unsere Tage erhalten.

Neunfinger denkt noch immer voll Dankbarkeit an seine Errettung. Für das Spiel bedeutet dies eine Wendung, die die Helden überraschen wird: Während sie vermutlich alles daransetzen, den Riesen-Daumen vor Neunfinger versteckt zu halten, bringt ihnen gerade dieser Daumen die Rettung. Wenn Neunfinger den Daumen bei ihnen entdeckt, wird er sie für Freunde seines Retters halten.

An Ihnen, dem Meister, ist es nun, die verblüffende Spielsituation gehörig auszukosten. Irgendwie wird Neunfinger den Daumen schon finden: Er bemerkt, daß die Helden ihn während des Transportes in die Höhle fortwerfen; er durchsucht sie, nachdem er sich ausgeschlafen hat; seine scharfe Nase wittert den Daumen, obwohl die Helden ihn unter Bergen von Wurzeln begraben haben usw.

Nachdem Neunfinger und die Helden Freund-

schaft geschlossen haben, werden sie vom Riesen beköstigt und mit wichtigen Informationen versorgt. Falls dem Spiel eine kleine Tempo-Erhöhung gut täte, kann Neunfinger die Helden rasch und gefahrlos zu einem Platz ihrer Wahl transportieren. Er wird nicht zu ihren Gunsten in irgendwelche Kämpfe eingreifen, weil es einfach einen zu unschönen Anblick bietet, wenn man Neunfinger bei einem ernsthaften Kampf beobachtet. Damit Sie verstehen, was ich meine, hier seine Werte:

Neunfingers Werte:

MUT:	18	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	150	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:	11		2W20+7
		AUSDAUER:	70

Monsterklasse: 165

Der Herr des Greifengrases

Meisterinformationen:

Das Steppengebiet im Nordwesten der Karte A trägt den Namen »Greifengras«. Eigentlich gibt es für die Helden keinen Grund, diese Steppe zu betreten, es sei denn, sie wollen Ihnen unbedingt das Abenteuer verderben, indem sie darauf verzichten, in den Purpurturm einzudringen und sich auf Schleichwegen von der Karte mogeln. Nun denn – sie sollen es nur versuchen! Das Greifengras hält eine bemerkenswerte Begegnung für sie bereit.

Sobald die Helden irgendein Quadratfeld der üppig grünen Greifensteppe betreten, können Sie ihnen die folgende allgemeine Information vorlesen.

Allgemeine Informationen:

Vor euch erstreckt sich ein weites, von vereinzelt Buschgruppen unterbrochenes Grasland. Größere Tiere oder gar Orkbanden sind nicht zu entdecken, doch halt! Eine der Buschgruppen scheint sich zu bewegen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden einen Kilometer in Richtung auf die seltsame Buschgruppe zurücklegen, erkennen sie, daß es sich nicht um eine Ansammlung von Buschwerk, sondern von riesigen Tieren handelt: Dort draußen zieht eine Herde Mammute (30-40 Tiere) ihres Wegs.



Meisterinformationen:

Vermutlich haben sich die Helden durch die Mammute davon abhalten lassen, den Himmel zu beobachten. Das hätten sie aber besser tun sollen, denn von dort flattert soeben ein Schwarm riesiger geflügelter Wesen herab und läßt sich ganz in der Nähe der Helden nieder.

Allgemeine Informationen:

Die Flugungeheuer sind etwa 30 Meter von euch entfernt. In Körperbau und Größe ähneln sie süd-aventurischen Steppenlöwen, aber jedes dieser Tiere besitzt ein gewaltiges Flügelpaar.

Spezielle Informationen:

Unter heftigen Flügelschlägen richten sich die Ungeheuer – es müssen 15 oder 20 Tiere sein – auf die Hinterbeine auf. In dieser Haltung schreiten sie näher heran. Die erhobenen Vorderpfoten sind mit langen, sichelförmigen Krallen bewehrt.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden die Flucht ergreifen, so erheben sich die Greife (denn um Ungeheuer dieser Gattung handelt es sich) in die Luft, fliegen über die Helden hinweg, gehen vor ihnen nieder und setzen erneut zu ihrem seltsamen, bedrohlichen Vormarsch an. Bevor sie jedoch die Helden erreicht haben, ist ein lautes Rauschen in der Luft zu hören.

Allgemeine Informationen:

Ein riesiger Greif – doppelt so groß wie seine Gefährten – läßt sich zwischen der Front der Ungeheuer und den Helden nieder.

Spezielle Informationen:

Eine prächtige, dunkelbraune Mähne zielt seinen Kopf und Nacken, seine bernsteinfarbenen Augen blicken den Helden gelassen entgegen. Als er den Rachen öffnet, um zu sprechen, werden fingerlange, korallenrote Reißzähne sichtbar. Die Rede des Riesengreifens mag ein wenig antiquiert klingen, aber sie ertönt in perfektem Aventurisch: »Willkommen seid geheißen, vordringliche Fremdlinge. Immerzu nur trampelt breitfüßig über das edle Greifengras! Bahnt euch einen Weg durch die kindlichen Heißsporne, die in meinem Rücken lungern! Zu gern möchten sie ihr Mütchen an euch kühlen, aber wisset: Die Regeln für das Scharmützel bestimme ich, ich, Garafan, der Herr des Greifengrasses. So höret meine Worte: Die Kleinen werden danach trachten, eure Haut zu ritzen, mit Krallen oder

Zahn. Wes' Haut aber von einem Greif geritzt wird, verwandelt sich auf der Stelle selbst in einen schwingenbewehrten Leu. Ein neuer Greif entsteht, der nichts mehr weiß von Menschenmühsal und Plag und fortan frei durch die Himmel über der Steppe streifen wird.

Ein ungleicher Kampf – so mögt ihr denken, und wer will die Wahrheit dieses Gedankens bestreiten? Drum verfüge ich eine Kampffregel, die das Blatt zu euren Gunsten wendet: Schlagt nur kräftig ein auf die jungen Greifenlummel! Vorerst wird euch nichts geschehen. Wichtig ist ganz allein der *siebte* Greifenhieb, -Stich oder -Biß. Den siebten wehrt ab – dann geht sicher eures Weges. Oder kehrt um, sprecht die Worte: »Wir sind es nicht wert, diese Steppe zu betreten« und laßt euch nie wieder in meinem Reiche blicken!«

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden Sie den Spielern mit den Fachausdrücken des Schwarzen Auges die besonderen Kampffregeln des Greifenherrn erläutern müssen. Was Garafan meint, ist folgendes: Jeder Held kämpft gegen einen jungen Greif.

Die Helden attackieren die Greifen wie gewohnt. Die Greifen attackieren und parieren ihrerseits. Die ersten 6 *gelungenen* Attacken (mißlungene zählen nicht) richten bei den Helden keinen Schaden an, brauchen daher auch gar nicht pariert zu werden. Erst die 7. gelungene Greifenattacke muß der Held parieren. Falls er diese Parade vermasselt, verwandelt er sich in einen Greif.

Die jungen Greifen erleiden während des Kampfes Treffer- bzw. Schadenspunkte nach den normalen Kampffregeln. Für die Helden kommt es darauf an, die Lebensenergie ihrer Gegner auf 5 LP zu senken, *bevor* der Greif überhaupt seine 7. gelungene Attacke vorbringen kann. Gelingt dem Helden dies nicht, so kann er immerhin noch darauf hoffen, daß er die 7. Attacke seines Gegeners pariert.

Die Werte eines Greifenjungens:

MUT:	16	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	55*	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	
GESCHWINDIGKEIT:			1W+6**
	20/12	AUSDAUER:	100
	Monsterklasse: 40		

* Wenn die LE eines Greifenjungens auf 5 sinkt, bricht es den Kampf ab.

★★ Das Opfer einer Verwundung durch einen Greif verwandelt sich selbst in einen geflügelten Löwen.

Bei unseren Spieltests hat sich gezeigt, daß die »Greifenkämpfe« ungeheuer spannend verlaufen können. Darum sollten Sie die Möglichkeit prüfen, ob Sie die Helden nicht irgendwie in einen solchen Kampf verstricken können, auch wenn diese das Greifengras nicht betreten. In einem solchen Fall empfehlen wir jedoch, verwandelte Helden hinterher von Garafan begnadigen und zurückverwandeln zu lassen. Für den Fall, daß Ihre Helden nach dem Motto »Ich habe dicke Muskeln – wozu brauche ich da einen Verstand?« zu handeln pflegen, hier die Werte Garafans:

Garafans Werte:

MUT:	20	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	110	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	3W+6
GESCHWINDIGKEIT:	20/10	AUSDAUER:	100

Monsterklasse: 80

Garafan und seine Jungen sind immun gegen alle Arten von Magie und Wundertätigkeit. Nachdem die Helden den ihnen zugedachten Teil der notwendigen und zufälligen Begegnungen hinter sich gebracht haben, werden sie sich irgendwann auf den Weg zum Purpurturm machen. Doch um dieses geheimnisvolle Bauwerk zu erreichen, müssen sie zunächst einmal den Herrschaftsbereich der Grolme durchqueren.

Das Reich der Grolme

Meisterinformationen:

Grolme sind eine aventurische Gnomenart und entfernte Verwandte der Kobolde. Während letztere jedoch ein Leben als Einzelgänger vorziehen, leben die Grolme in kleinen Stämmen an geheimen Orten überall in Aventurien verteilt. Wegen ihrer Geschäftstüchtigkeit (man könnte auch sagen, Geldgier) werden sie anderorts auch Feilscher genannt. Grolme und Grolminnen erreichen etwa die Größe 5-6-jähriger Menschenkinder. Auch in ihren Proportionen (die Köpfe sind im Verhältnis zu den schmalen Körpern recht groß) ähneln sie kleinen Jungen und Mädchen. Die Ähnlichkeit vergeht, wenn man die Gnomen aus der Nähe betrachtet: Ihre Gesichtshaut ist oft runzlig wie ein Bratapfel, die Gesichtsfarbe kann stark variieren: Es gibt leichenblasse Grolme, puterrote, dunkelbraune und alle Schattierungen dazwischen.

Fast alle Grolme verstehen sich ein wenig auf die Dingmagie, d. h. sie können Gegenstände mit einem Zauber belegen, z. B. erhitzen, beschweren oder unsichtbar machen. Grolme sind nicht in der Lage, Zauberei über sich selbst und andere lebende Wesen auszuüben. (Das »Tor der Freundschaft«, von dem noch die Rede sein wird, haben sie nicht selbst errichtet. Es ist mit einem fremden Zauber belegt.)

Mit den Grolmen, die sich auf der Südseite des *Lindwurmrückens* niedergelassen haben, hat es eine besondere Bewandnis. Um sie zu erklären, muß ich kurz auf Ileana zu sprechen kommen. Ileana war zu ihrer Zeit (vor etwa 130 Jahren) die mächtigste Hesinde-Geweihte Aventuriens. Während ihrer Lebenszeit hat sie vier bedeutende magische Artefakte aufgespürt und ihrem Tempelschatz in Jergan einverleibt. Ileana verschafften diese Erfolge keine Befriedigung, denn die größte Unternehmung stand noch aus: Zum unermeßlichen Reichtum des Orkenhortes mußten mit Sicherheit auch eine Unmenge von magischen Utensilien gehören. Darum kannte Ileana schließlich nur noch ein Ziel: den Schatz des

Orklands zu finden. Kurz bevor sie ihr Lebensziel erreichte, wurde sie getötet – mit einem unbezwingbaren, aber langsam wirkenden Gift. Ileana blieb noch ein wenig Zeit, um ein paar letzte Maßnahmen zu treffen:

Sie ließ von den Grolmen, bei denen sie damals lebte, einen Turm erbauen, in dem sie den Gegenstand versteckte, den sie für ihren wichtigsten Besitzstand hielt: ihren Teil vom Lageplan des Orkenhortes. Sie versah das Bauwerk mit allerlei magischen Einrichtungen und bestellte die Grolme zum Wächter des Turms. Die Grolme wären keine Grolme, wenn sie keinen Vorteil aus der Abmachung mit der Geweihten gezogen hätten. Ileana erbaute für sie das »Tor der Freundschaft«, das die Grolme nutzen konnten, um andere Wesen unter ihre Herrschaft zu bringen. So war gesichert, daß den Wächtern des Turms immer genügend treu ergebene Arbeiter und Kämpfer zur Verfügung standen. Ileana sagte sich, wenn für das Wohlergehen der Turmwächter gesorgt wäre, dann wäre auch der Schutz des Verstecks gewährleistet.

Seit jenen Tagen sind – wie gesagt – 140 Jahre vergangen. Grolme werden nicht sehr alt; heute bewachen sie den Turm schon in der achten Generation. Ihre Überlieferung hat die Geschichte von der Entstehung des Bauwerks stark entstellt. So sind die heutigen Grolme der festen Überzeugung, der Orkenhort ruhe in dem Turm. Sie wagen jedoch nicht, ihn zu betreten, denn Ileanas letzte Warnung – daß, wer in den Turm eindringt, des Todes sei – wurde bis heute getreulich übermittelt. Die Grolme legen die Warnung inzwischen jedoch ein wenig freier aus. Ihrer Meinung nach ist es nicht verboten, den Turm zu betreten, sondern nur sehr, sehr gefährlich. Darum ziehen sie es vor, Fremde vorzuschicken. Diese Unglücklichen suchen sie unter jenen Wesen aus, die sie von Zeit zu Zeit in ihren Fallen finden. Womit wir bei einem Kapitel angelangt wären, daß Ihren Helden gewiß viel Vergnügen bereiten wird:

Die Fallen der Grolme

Meisterinformationen:

Nehmen Sie Plan B oder C zur Hand. Auf den Karten finden Sie mehrere Höhleneingänge (Buchstaben A–J). Mit vier Ausnahmen sind alle diese Eingänge geschickt konstruierte Fallen. Die Grolme benutzen sie, um Orks oder andere Zweibeiner einzufangen. Nach einer kurzen Besichtigung werden die Gefangenen in zwei Gruppen eingeteilt: Wer zur körperlichen Arbeit taugt, darf das »Tor der Freundschaft« passieren und lebt fortan als Vasall bei den Grolmen. Schwächliche Kreaturen werden verspottet und davongejagt. Tiere können nicht in die Fallen geraten, denn die Mechanismen sind so angelegt, daß sie nur von vernunftbegabten Wesen ausgelöst werden können. Es gibt drei Typen von Fallen, jeder Typ ist zweimal vorhanden. (Konstruktionszeichnungen siehe Heftmitte.) Falle 1 ist in Eingang A und B installiert, Falle 2 in Eingang C und D, Falle 3 in Eingang F und G. Die Eingänge E, H, I, J sind z. T. echte Eingänge und nicht durch Fallen gesichert.

Wenn es den Grolmen gelingt, eine Gruppe von Kämpfern, Elfen, Abenteurern o. ä. einzufangen, dann herrscht Freude im Gnomenland. Solche Typen nämlich sind auserkoren, in den Purpurturm einzudringen. Wie Sie sehen, decken sich die Pläne der Helden weitgehend mit denen der Grolme. Darum kann es den Helden (am Ende) nicht schaden, wenn sie in eine Falle tappen, und Sie sollten nicht mit sich feilschen lassen. Haben die Helden die Falle einmal ausgelöst, dann sitzen sie eben in der Patsche. (Insgeheim vertrauen sie sowieso darauf, daß alles schon irgendwie gut ausgehen wird, und ihnen die gerechte Strafe für ihre Neugier und Ungeschicklichkeit wieder einmal erspart bleibt). Andererseits macht es auch nichts aus, wenn es den Helden gelingt, allen Fallen zu entwischen und heimlich durch die Grolmentunnel zum Purpurturm zu schleichen – das Abenteuer geht seinen Gang. Also haben Sie es nicht nötig, die Helden in die Fallen zu »schubsen«. Wir möchten schließlich vermeiden, daß die Spieler sich ungerne behandelt fühlen.

Eingang A, B (Falle 1)

Allgemeine Informationen:

In der Steilwand einer Klippe klafft etwa 2 Meter

über dem Boden ein mehr als mannshoher Spalt. Unmittelbar vor der Klippe gähnt ein 20 Meter tiefer Felsgraben, auf dessen Boden ein schmales, trübes Rinnsal fließt. Der Graben ist etwa 6 Meter breit.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Grabens sind so glatt und steil, daß an ein Erklettern nicht zu denken ist. Auch ein Sprung über den Abgrund ist praktisch auszuschließen, denn der Springer müßte nicht nur die Entfernung von 6, sondern auch den Höhenunterschied von 2 Metern überwinden.

Meisterinformationen:

Vielleicht möchte ein Held trotzdem springen. Er benötigt eine Kraftprobe +6 und eine Geschicklichkeitsprobe +5. Geht der Sprung fehl, stürzt er ab und muß 3 Schadenspunkte hinnehmen, *wenn* er angeseilt war. Hat er auf diese Sicherheitsmaßnahme verzichtet, ...

Vermutlich werden die Helden nach einem langen Gegenstand suchen, den sie über den Abgrund legen können oder gar einen Baum fällen. Sie unterbrechen diese Bemühungen mit der Mitteilung:

Allgemeine Informationen:

Im weichen Gras auf dem Boden ist undeutlich eine Schleifspur zu sehen. Sie führt zu einem dichten Gebüsch in der Nähe.

Spezielle Informationen:

Im Buschwerk versteckt liegt eine 7 Meter lange, 60 Zentimeter breite Planke, die rechts und links mit einem niedrigen Geländer versehen ist.

Meisterinformationen:

Die Planke ist lang und stabil genug, um den Helden den Zugang zum Felsspalt zu ermöglichen.

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Spalt beginnt ein 15 Meter langer, 2 Meter breiter und hoher Gang.

Spezielle Informationen:

Die Wand am fernen Ende des Gangs weist eine 80 Zentimeter hohe und 40 Zentimeter breite, dunkle Öffnung auf. Der Gangboden ist mit Holzdielen belegt.

Meisterinformationen:

Sobald der erste Held die Dielen betreten hat, teilen Sie ihm mit, daß sein Schritt einen hohlen Klang hervorruft. Die Helden werden nun hoffentlich so vorsichtig vorrücken, daß sie die doppelte Falltür (siehe Skizze: a) auslösen, ohne in die Tiefe zu stürzen. Nachdem die Türen weggeklappt sind, stehen die Helden vor einem 4 Meter tiefen Loch, dessen Boden mit angespitzten Pfählen gespickt ist. Die Öffnung ist so breit wie der Gang und 6 Meter lang. Sollte ein Held versuchen, die Entfernung im Sprung zu nehmen, weisen Sie ihn darauf hin, daß er keinen Anlauf zur Verfügung hat und offenbar eine außerordentliche Probe seiner Geschicklichkeit ablegen will.

Früher oder später werden die Helden den Steg vom Eingang herbeiholen, um ihn über das Loch zu legen. Wenn diese Notbrücke belastet wird, klappt die Auflagefläche (b) nach unten. Der Steg verwandelt sich in eine Rutsche, die alle auf ihr befindlichen Helden in das Loch c befördert. Von dort setzt sich die Rutschpartie fort, bis sie schließlich in einem Bottich mit Knochenleim endet. Da alle Fallen ihre Opfer in einen solchen Bottich befördern, haben wir den Fortgang der Ereignisse in einem Kapitel für alle Fallen zusammengefaßt. Siehe »Im Bottich«, S. 37.

Die Falle läßt sich überwinden, indem der Steg so weit über die Öffnung geschoben wird, daß er über die bewegliche Auflagefläche hinausragt. Das Loch in der rückwärtigen Wand des Gangs führt zu einem Durchschlupf, den nur Grolme benutzen können. Menschen passen nicht hindurch. Ein Zwerg könnte es schaffen (GE-Probe +4), aber dann wäre er von seinen Gefährten getrennt. Das Hindernis besteht aus schweren Eisenplatten und läßt sich nicht zerstören.

Eingang C, D (Falle 2)

Allgemeine Informationen:

In der steilen Felswand gähnt ein dunkles, fast kreisrundes Loch mit einem Durchmesser von fast 3 Metern.

Spezielle Informationen:

Man kann etwa 10 Meter weit in einen Gang hineinschauen, der offensichtlich künstlich angelegt wurde, denn er hat einen ebenso runden Querschnitt wie die Öffnung in der Felswand. Der Gang steigt leicht nach oben an.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dem Gang folgen, stellen sie fest, daß er sich über eine Strecke von fast 100 Metern kaum verändert, nur die Steigung wird stetig steiler. Nach 75 Metern stoßen die Helden auf eine runde Luke (Durchmesser: 80 Zentimeter), die in den Boden eingesetzt ist. Am hinteren Ende des Gangs versperrt eine Steinkugel den Weg. Der gewaltige steinerne Ball hat einen Durchmesser, der nur um ein wenig geringer ist als der des Gangs. Um zu verhindern, daß der Steinbrocken wie eine Kegelkugel durch den Gang poltert, ragt als Sperre ein kurzer, dicker Eisenstab vor ihm aus dem Boden.

Die Falltür im Gang und die Sperre vor der Kugel sind durch einen Seilzug miteinander verbunden: Wenn die Luke angehoben wird, ruckt der Stab nach unten und gibt die Kugel frei.

Falls die Helden am Leben hängen, müßten sie in das Loch unter der Falltür springen, sobald sie die Kugel ausgelöst haben. Ihnen bleiben nur wenige Sekunden Zeit – zu wenige, um einen Zauber zu sprechen oder gar zurück zur Gangmündung zu rennen.

Was die Helden nicht wissen können: An der Stelle, wo sich die Falltür befindet, haben die Erbauer des Gangs eine nicht sichtbare Verengung geschaffen. In dieser Verengung bleibt die Kugel stecken, so daß sie die Öffnung unter der Falltür verschließt.

Helden, die nicht rechtzeitig in die Öffnung springen, werden von der Kugel gerammt und nach hinten gestoßen (2 SP), Helden, denen der Sprung gelingt, finden sich in einer Rutsche wieder. Fortsetzung: »Im Bottich«.

Eingang F, G (Falle 3)

Meisterinformationen:

Diese Falle werden Helden zu schätzen wissen, denen es gelang, der Falle vom Typ 1 zu entkommen.

Allgemeine Informationen:

In der Felswand klafft ein mannsgroßes Loch. Vor diesem Loch wurde eine tiefe Grube ausgehoben. Der Boden der Grube ist unter einer grünen Flüssigkeit verborgen, bis zu dieser grünen Brühe beträgt die Tiefe etwa 3 Meter. Die Grube ist 6 Meter breit. Über ihr liegt ein 7 Meter langer Steg, der auf beiden Seiten mit einem niedrigen Geländer versehen ist.

Spezielle Informationen:

Jenseits des Stegs beginnt ein 2 Meter breiter und hoher Gang, der nach etwa 10 Metern vor einem Vorhang (siehe Skizze: a) endet.

Meisterinformationen:

Hinter dem Vorhang beginnt ein weiteres 10 Meter langes Teilstück des Gangs, das wiederum durch einen Vorhang (b) abgeschlossen wird. In der Mitte dieses Gangabschnitts klafft ein 6 Meter langes Loch, in dem in einer Tiefe von 3 Metern eine gelbe Flüssigkeit steht. Die Flüssigkeit – der betäubende Saft der Trollbirne – ist noch einmal 3 Meter tief.

Die Helden riechen den sehr angenehmen, aber benebelnden Duft, sobald sie das durch Vorhänge abgeteilte Gangstück betreten. Ein Held, der sich länger als 2 Kampfrunden am Rand des Birnensaftbehälters aufhält, fühlt, daß ihm die Sinne schwinden. Er kann sich einer Ohnmacht entziehen, indem er 4–5 Meter von der gefährlichen Stelle zurückweicht.

Die Helden können versuchen, das Sechsmeterloch im Sprung zu überwinden oder es mit dem Steg vor der Gangmündung zu überbrücken. Die Auflageflächen zu beiden Seiten des Loches geben diesmal natürlich nicht nach. Sobald die Helden den Vorhang jenseits des Saftbehälters passiert haben, lesen Sie ihnen die folgende allgemeine Information vor.

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet nach 5 Metern vor einer eisernen Tür. Rechts neben der Tür ragt eine große Kurbel aus der Stirnwand.

Spezielle Informationen:

Die Kurbel läßt sich nur im Uhrzeigersinn drehen. Es sei denn, man hakt die Sperre aus, die ein Zurückschlagen der Kurbel verhindert. Diese Sperre befindet sich an der Stelle, wo die Kurbel in die Wand eingelassen ist. Um die Kurbel zu drehen, müssen zwei Helden Hand anlegen. Mit jeder Umdrehung wird die Eisentür etwa eine Handbreit nach oben gezogen. Sobald sich ein Durchlaß von etwa 1 Meter Höhe gebildet hat, läßt sich die Kurbel nicht mehr bewegen.

Meisterinformationen:

Auch diese Falle arbeitet mit einem verdeckten Seilzug: Während die Helden die Tür nach oben kurbeln, erweitern sie gleichzeitig das Loch im Vorraum (siehe Skizze). Der Steg stürzt in den

Behälter mit der betäubenden Flüssigkeit, in dem er sich innerhalb weniger Sekunden in eine Vielzahl von kurzen Brettchen zerlegt. Der Birnensaft löst den Leim, der den Steg zusammenhielt.

Die Helden sind nun vom vorderen Teil des Gangs abgeschnitten. Sie können das Loch mit dem saftgefüllten Behälter nicht überspringen, sie können es auch nicht mehr überbrücken. Es ist ihnen nicht möglich, sich längere Zeit in der Nähe des Behälters zu schaffen zu machen, ohne in Ohnmacht zu fallen. Ein Ohnmächtiger, der in den Trollbirnensaft stürzt, muß unweigerlich ertrinken. Weisen Sie die Helden auf ein paar tote Kleintiere hin, die mit aufgedunsenen Leibern auf dem Saft schwimmen.

Der Entscheidung des Spielleiters bleibt es vorbehalten, ob er den Helden ein Entkommen aus dieser Zwangslage gestatten will. Eine Möglichkeit bleibt ihnen auf jeden Fall: ein rundes Loch im Boden des hintersten Gangsegments. Wenn die Helden sich für diesen Ausweg entscheiden, gelten die folgenden Informationen:

Allgemeine Informationen:

Das Loch – offenbar handelt es sich um die Mündung eines senkrechten Schachts – hat einen Durchmesser von einem Meter.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Schachtes bestehen aus glänzendem, poliertem Gestein.

Meisterinformationen:

Bei dem Schacht handelt es sich (natürlich) um eine Rutsche. Sie ist etwa 15 Meter lang und endet über einem Leimbottich. Fortsetzung: »Im Bottich«. In die Schachtwand sind mehrere, nach oben abgeschrägte Kanten eingearbeitet. Diese Kanten können niemanden verletzen, aber sie durchtrennen jedes Seil, das sich an ihnen reibt, verhindern also, daß ein Held an einem Seil in den Schacht hinabgelassen und anschließend wieder nach oben gezogen werden kann.

Im Bottich

Meisterinformationen:

Ganz gleich, in welche Falle ein Held gerät, er erlebt zwangsläufig eine Rutschpartie.

Wichtiger Hinweis: Sobald durch eine solche Rutsche ein (oder mehrere) Held(en) von den

übrigen getrennt wird (werden), unterbricht der Meister das Spiel. Die Spieler werden getrennt. Dann setzt der Meister allein mit den »rutschenden« Helden das Spiel fort – einstweilen bis zum Ende dieses Kapitels (»Im Bottich«). Anschließend können die anderen Spieler mit ihrem Teil des Abenteuers fortfahren. Die Spieler der gefangenen Helden dürfen im Zimmer bleiben, aber keine Informationen oder gute Ratschläge beisteuern.

Wenn sich schließlich mehrere getrennte Helden (oder Heldengruppen) durch das Tunnelnetz der Grolme bewegen, werden die dazugehörigen Spieler im Wechsel ins Spielzimmer gerufen, so lange, bis die Helden wieder zueinander gefunden haben.

Und nun zurück zu den rutschenden Helden:

Allgemeine Informationen:

Der Sturz endet in einer zähflüssigen, klebrigen Flüssigkeit, die über dem Kopf des Helden zusammenschwappt.

Spezielle Informationen:

Sobald der Held sich vom ersten Schreck erholt, den Kopf aus der Brühe gehoben und die Augen ausgewischt hat, stellt er fest, daß er in einen riesigen Knochenleimtopf gefallen ist. Auf dem Leim schwimmt fein gehäckselt, faules Stroh in einer dicken Schicht.

Der Leimtopf (Durchmesser: 3 Meter) steht in einer 5 mal 5 Meter großen Kammer. An den Wänden brennen 2 Fackeln. In der Nordwand ist eine Türöffnung.

Meisterinformationen:

Nachdem der Held aus dem Topf geklettert ist, wird ihn niemand mehr als Menschen (Elfen, Zwerg usw.) erkennen, eher schon wird man ihn für einen Morastdämon oder ein Kompostmonster halten. Der Held hat keine Möglichkeit, sich oder seine Kleider von dem klebrigen Schmutz zu befreien. (Wer einmal Tapetenkleister an den Fingern und kein Tuch oder Wasser in der Nähe hatte, weiß, wovon ich rede.) Ihm bleibt nichts übrig, als mit klebrigen Fingern und glitschigen Waffen als unaventurischer Schmutzfink die Kammer mit dem Leimtopf durch die einzige Tür zu verlassen.

Der Meister kann den weiteren Weg des unglückseligen Helden auf Plan C verfolgen.

Anmerkung: Die Leim-Stroh-Schweinerei hat für den Helden keine nachteiligen Folgen, aber

sie wird ihn hoffentlich gehörig verblüffen. Im Wasservorhang unter dem »Tor der Freundschaft« kann der Held sein Erscheinungsbild wieder in Ordnung bringen.

Helden, die in keine Falle getappt sind und dennoch in das Tunnelnetz der Grolme eindringen wollen, können ihr Glück beim Eingang E oder der großen Mauer MA versuchen.

Eingang E

Meisterinformationen:

Dieses Tor ist nur über der Treppe (TR) und die Felsbrücke (BR) zu erreichen.

Allgemeine Informationen:

Die Treppe führt in einer Zickzacklinie nach oben. Sie überwindet einen Höhenunterschied von etwa 50 Metern. Die Stufen sind auffällig schmal, als ob sie für Kinderfüße gedacht wären.

Am oberen Ende der Treppe ragen zwei steile Felsäulen auf, die sich an ihrer Basis bis auf 1 Meter nähern. Der Weg führt genau zwischen den Säulen hindurch, man kann sie nicht umgehen.

Hinter den Säulen verläuft der Pfad längs eines 50 Meter tiefen Steilhangs, bis er auf eine natürliche Felsenbrücke stößt. Der steinerne Bogen ist 20 Meter lang und 2 Meter breit. Auf der Oberseite liegt loses Geröll verstreut.

Jenseits der Brücke endet der Pfad nach etwa 800 Metern vor einem zweiflügligen Tor, das in einen Berghang eingesetzt ist.

Spezielle Informationen:

Keine zu Treppe und Brücke. Das Tor und die Felswand rechts und links von ihm sind mit insgesamt 8 Schießscharten versehen. Hinter den schmalen Öffnungen sind undeutliche Bewegungen wahrzunehmen.

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie den Helden den Aufstieg über die Treppe und die Passage über die Brücke so genau wie möglich. Lassen Sie sich nicht anmerken, daß die Klettertour völlig ungefährlich ist – die Spieler sollen ruhig glauben, daß jeden Augenblick das Gebirge über den Helden zusammenstürzen könnte.

2 KR nachdem Sie den Helden mitgeteilt haben, daß hinter den Schießscharten im Tor E eine Bewegung zu sehen ist, kommen die ersten Armbrustbolzen geflogen. Die Grolme hinter dem

Tor schießen nach Maßgabe der *Armbrust-Tabelle*, (*Buch der Regeln I, S. 41*) die Geschicklichkeit der 12 Schützen – von denen immer 8 gleichzeitig schießen können – beträgt 14. Den Grolmen stehen insgesamt 120 Armbrustbolzen zur Verfügung. Jeder richtet 1W+1 Trefferpunkte an.

Wenn die Grolme ihre Bolzen verschossen haben, lassen sie das Tor im Stich und ziehen sich in den Berg zurück. Die Helden können das Tor öffnen (Magie, Kraft- und Geschicklichkeitsproben kommen gleichermaßen in Frage.) Sie stoßen nach ein paar Metern auf eine Wendeltreppe, die steil nach unten führt. Wenn die Helden 60 Meter tief hinabgestiegen sind, haben sie das Ende der Treppe erreicht. Sie befinden sich dann im *Tunnelnetz der Grolme*. So heißt auch das Kapitel, mit dem Sie das Spiel fortsetzen müssen.

Die große Mauer

Allgemeine Informationen:

Die breite Felsschlucht wird von einer 2 Kilometer langen und 10 Meter hohen Mauer durchtrennt. Auf der Mauerkrone ist ein niedriger Zinnenrand zu sehen. 5 Wehrtürme von 12 Meter Höhe verstärken das Bauwerk.

Spezielle Informationen:

Die glatt behauenen Mauerquader sind fast fugenlos übereinander geschichtet. Auf ihrer gesamten Länge erweckt die große Mauer den Eindruck, als

benötigte man einen ausgewachsenen Belagerungsturm, um sie zu erstürmen.

Meisterinformationen:

Dieser Eindruck täuscht keineswegs. Die Mauerkrone wird von 20 Armbrustschützen bewacht. (Spieltechnik, siehe oben). Auch schrecken die Grolme nicht davor zurück, die Helden am Fuß der Mauer mit schweren Steinbrocken zu bewerfen. (Ausweichen: GE-Probe +5, Schaden: 2W SP) Um die Mauer zu bezwingen, benötigen die Helden Kletterseile mit Wurfhaken (oder 10 Meter lange Leitern) und gelungene Kletter-/GE-Proben +4. Einen Aufstieg können sie natürlich nur wagen, wenn es ihnen gelingt, die lästigen Grolme irgendwie von der Mauerkrone zu verscheuchen. Wie die Helden das anstellen wollen, kann ich mir jedoch kaum vorstellen.

Sollten sie es tatsächlich schaffen, die Mauer zu überklettern, können sie geradewegs zum Purpurturm marschieren, der in einer Entfernung von 2,8 Kilometern aus dem Boden aufragt. Es bleiben nur noch die Äcker der Grolme zu durchqueren. Wie viele Ork-Sklaven und Grolme auf den Feldern arbeiten, müssen Sie als Meister entscheiden. Da Helden, die über die Mauer geklettert sind, vermutlich nicht das »*Tor der Freundschaft*« passiert haben, werden sich alle Grolme und Orks, denen sie begegnen, ausgesprochen feindselig verhalten. (Ganz im Vertrauen: Lassen Sie die Helden einfach nicht über die Mauer steigen – dann wird Ihnen die Spilleitung leichter von der Hand gehen.)

Das Tunnelnetz der Grolme

Meisterinformationen:

Die folgenden Angaben gelten für alle Stollen und Tunnel, die die Höhlen der Grolm-Siedlung miteinander verbinden. Der gesamte südliche Teil des Gangsystems (alle Gänge zwischen den Eingängen A-G und dem »*Tor der Freundschaft*« (TdF) sind unbelebt. Die Grolme ziehen sich aus diesem Teil zurück, sobald die Helden in ihn eingedrungen sind. So lange die Helden das Tor der Freundschaft nicht passiert haben, gehen die Grolme einer Begegnung mit ihnen geflissentlich aus dem Weg.

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 2 Meter breit und 1,8 Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Wände und Decken des Gangs sind mit Brettern verschalt. In Abständen von etwa 50 Metern sind an den Wänden brennende Fackeln befestigt, die für eine düstere, aber ausreichende Beleuchtung sorgen.

Meisterinformationen:

Begegnungen in den Gängen:

Wichtig: Keine Begegnungen in den Gängen südlich des Tores der Freundschaft, keine Begegnungen unmittelbar nördlich des Tors! In dem langen Tunnel, der den Eingang I und das Vasallendorf (3) miteinander verbindet, kommt es zu einer Begegnung, wenn der Meister mit

dem W6 eine 1–3 würfelt, sobald die Helden-
gruppe ein neues Quadrat betritt. Die Art der
Begegnung wird ebenfalls mit dem W6 ermit-
telt:

- 1 Zwei unbewaffnete Grolme (Werte: siehe un-
ten)
- 2 Drei unbewaffnete Orks (Werte: siehe unten)
- 3 Drei Orks mit Ackergeräten (Werte: siehe un-
ten)
- 4 Zehn Orks mit Spitzhacken, von einem
Grolm angeführt.
- 5 Acht Grolme mit Kurzschertern und Ket-
tenhemden. (Werte: siehe unten)
- 6 Eine unbewaffnete Grolmin

Anmerkungen: Ob es zwischen Helden und
Grolmen/Orks zu einem Kampf kommt, hängt
davon ab, ob die Helden bereits das »Tor der
Freundschaft« durchschritten haben, wenn sie
den Grolmen begegnen. Ist dies der Fall, so sind
sie nicht in der Lage, ihre Waffen gegen die Grol-
me zu erheben (siehe auch »Das Tor der Freund-
schaft«). Wenn sich die Helden nicht im Bann
der Grolme befinden, werden sie von diesen und
ihren Ork-Sklaven attackiert, wobei die Grolme
versuchen, ihre Gegner durch das Tor zu treiben
bzw. zu locken.

Die folgenden Werte werden also nur dann be-
nötigt, wenn sich die Helden als *freie* Menschen
durch das Tunnelnetz der Grolme bewegen.
Hierbei ist eine Ausnahme zu beachten: Sollten
die Helden auf Orks stoßen, die *nicht* von einem
Grolm begleitet werden, so werden sie von den
Orks angegriffen. Die magische Kraft des Tores
hindert die Orks zwar daran, sich gegen ihre
Herren, die Grolme, zu wenden, aber der Zau-
ber erstreckt sich nicht auf andere Wesen, denen
die Orks in den Tunneln begegnen.

Die Werte eines Grolms:

MUT:	8	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1-4	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:		AUSDAUER:	30
	GST2		
	Monsterklasse*: 20		

* Die Monsterklasse ist relativ hoch anzusetzen,
da die meisten Grolme sich im Kampf gern ein-
facher Ding-Zauber bedienen: Ein Grolm, der
sich im Hintergrund hält, versucht, Waffen und
Schilde der Helden zu behexen. Die Waffen kön-

nen kurzfristig sehr heiß oder sehr schwer, die
Schilde unsichtbar werden. Der Meister legt die
Abzüge auf die AT- und PA-Werte der Helden
fest. Um der Hexerei wirksam zu begegnen,
müssen die Helden den zaubernden Grolm iden-
tifizieren und ihn bedrängen, um seine Konzen-
tration zu stören.

Werte der Orks:

MUT:	8	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	18	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2/1W+3*
GESCHWINDIGKEIT:		GST2	AUSDAUER: 25
	Monsterklasse: 10		

* TP: 1W+2: Orks mit Ackergeräten;
TP: 1W+3: Orks mit Sensen.

Ein Kampf mit Orks, die nicht unter der Kon-
trolle der Grolme stehen, kann jederzeit von hin-
zukommenden Grolmen unterbrochen werden.
Die kleinen Wesen haben natürlich kein Interesse
daran, daß die Helden, die ja den Purpurturm er-
kunden sollen, zuvor von den Orks verletzt wer-
den.

Das Tor der Freundschaft

Allgemeine Informationen:

Der holzverschaltete Gang wird von einem steiner-
nen Portal unterbrochen. Im Torbogen hängt ein
glatter, silbrig glänzender Vorhang herab.

Spezielle Informationen:

Erst aus nächster Nähe ist der Silberschleier als ein
dünner Film, als eine ständig herabrieselnde und in
einem Schlitz im Boden verschwindende Flüssig-
keit zu erkennen. Man kann durch den seltsamen
Vorhang hindurch die Fortsetzung des Gangs er-
kennen. Der Tunnel unterscheidet sich nicht vom
Gang diesseits des Vorhangs.

Meisterinformationen:

Die herabrieselnde Flüssigkeit ist klares Wasser.
Mit der Magie des Tores hat es nichts zu tun,
aber die Helden können es benutzen, um sich
von Leim und Strohhäcksel zu reinigen (siehe
»Die Fallen der Grolme«). Sobald ein Held das
Tor durchschreitet, wird er zu einem »Freund«
der Grolme – unabhängig davon, ob er mit dem
Wasser in Berührung kommt oder nicht. Der

Held spürt zunächst einmal nichts von der Veränderung, die mit ihm vorgegangen ist – darum ist es ihm auch unmöglich, die Magie des Tores zu erkennen.

Erst wenn die »verzauberten« Helden auf einen Grolm stoßen, machen sie eine seltsame Erfahrung: Es ist ihnen unmöglich, die kleinen Wesen anzugreifen. Sie verspüren möglicherweise den Wunsch, sie mit der Waffe zu bedrohen, aber ihre Arme und Hände gehorchen ihnen nicht. Magiebegabte Helden fühlen sich außerstande, einen Zauber anzuwenden, der sich zum Nachteil der Grolme auswirken könnte. Die Helden werden außerdem bald merken, daß es ihnen nur unter Schmerzen und ungeheurer Anstrengung

möglich ist, einen Befehl der Grolme zu verweigern: Ein Held, der sich einem Befehl nicht fügen will, legt eine Kraftprobe +3 ab. Eine gelungene Kraftprobe bedeutet, er muß der Anordnung nicht gehorchen. Allerdings verliert er so viele LP, wie er bei der Probe Augen gewürfelt hat. Entschließt er sich nun, den Befehl freiwillig auszuführen, so gewinnt er (0, welche Erleichterung!) die verlorenen LP auf der Stelle wieder zurück.

Wichtiger Hinweis: Das Pendant zum »Tor der Freundschaft«, das »Tor der Befreiung«, befindet sich im Purpurturm. Sobald die Helden dieses Tor passiert haben, ist der Bann der Grolme gebrochen.

Gefangene der Grolme

Meisterinformationen:

Helden, die durch das »Tor der Freundschaft« gegangen sind, werden irgendwann von einer Grolmendelegation in Empfang genommen – den geeigneten Zeitpunkt wählt der Meister aus. Einer der Grolme stellt sich als Unterhüptling Eno vor. Der Unterhüptling trägt ein Kurzschwert mit diamantenverziertem Griff an der Seite und ist von Kopf bis Fuß in rot gefärbtes Rauhleder gekleidet. Er begrüßt die Helden höflich als »liebe Gäste« und drängt darauf, ihnen die unterirdische Anlage zu zeigen, auf die das Grolmenvolk sehr stolz ist. Die folgenden Beschreibungen kann der Meister natürlich auch dann verwenden, wenn die Helden »auf eigene Faust« im Tunnelnetz unterwegs sind.

Höhle 1

Allgemeine Informationen:

Abmessungen und Lage der Höhle sind Plan C zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Wände und Boden der Höhle sind mit einem weißlichen Geflecht bedeckt, von den feinen Fäden geht ein modriger Geruch aus.

Meisterinformationen:

Bei dem Gewächs handelt es sich um eine ungenießbare Fadenpilzart. Beim Rundgang durch das Grolmenreich werden die Helden nicht in Höhle 1 geführt.

Höhle 2: Die Goldmine

Allgemeine Informationen:

Größe und Anordnung der unterirdischen Kammern sind Plan C zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Höhle 2a: In der Nähe des Eingangs auf der Nordostseite stehen 5 kleine Weidenkörbe, von denen 2 mit unterschiedlich großen Goldklumpen gefüllt sind. Das Gewicht eines Korbes beträgt ca. 1000 Unzen. Er enthält Gold im Wert von mindestens 500 Dukaten.

In der Höhle 2a halten sich ständig 2 unbewaffnete Grolme auf. Sie befehlen den Helden, das Gold nicht anzurühren.

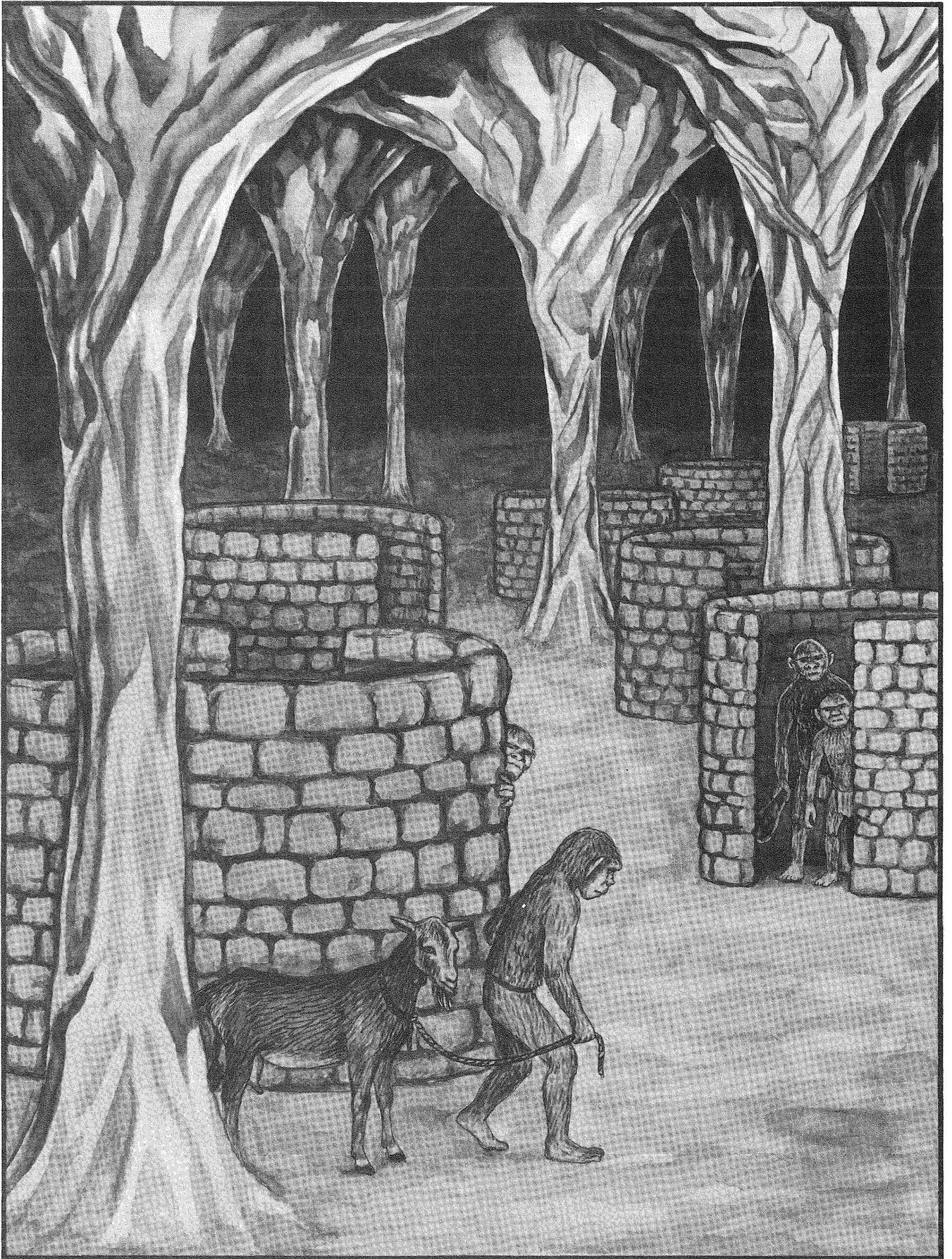
Höhle 2b: Hier sind 10 Orks unter der Aufsicht eines Grolms damit beschäftigt, mit Hilfe von Hämmern, Meißeln und Spitzhacken Gold aus einer breiten Ader in der südwestlichen Höhlenwand zu schlagen. Werte der Orks, siehe S. 40.

Höhle 2c: Die Höhle verbindet die Kammern a und d. Sie ist leer.

Höhle 2d: Auch in dieser Höhle wird von Ork-Arbeitern Gold abgebaut. Es gelten die Angaben von Höhle 2b.

Meisterinformationen:

Sollten nicht gebannte Helden in die Höhle eindringen, so rufen die Grolme in 2a die 20 Orks aus den Nachbarhöhlen zur Hilfe. Orks und Grolme versuchen, die Helden aus der Höhle auf den Gang zu drängen und in Richtung auf das »Tor der Freundschaft« zu treiben.



Höhle 3: Das Vasallendorf

Allgemeine Informationen:

Anordnung und Ausmaße der einzelnen unterirdischen Kammern sind Plan C zu entnehmen. Die Deckenhöhe beträgt zwischen 3 und 5 Metern.

Spezielle Informationen:

Höhle 3a: Das Gewölbe ist leer bis auf einen Pferch an der Nordseite, in dem eine Herde dürrer Ziegen eingesperrt ist. Die Tiere fressen von einem Haufen halb verfaulter Küchenabfälle.

Höhle 3b: Das Dorf der Ork-Sklaven. Die riesige Höhle ist nicht leicht zu überblicken, da Boden und Decke durch zahlreiche natürliche Steinsäulen miteinander verbunden sind, so daß fast der Eindruck eines unterirdischen Waldes entsteht. Zwischen den Säulen haben die Orks viele ca. 1,2 Meter hohe Ringmauern aus Felsbrocken aufgeschichtet. In der Höhle gibt es mehr als 40 solcher Ringe, die vermutlich den Lebensbereich je einer Orkfamilie markieren sollen. Den weitaus größten Teil des Tages arbeiten die Ork-Sklaven auf den Äckern der Grolme oder in ihrer Goldmine. Dennoch sind immer mindestens 20 Orks (vorwiegend Kinder) in der Höhle 3b anzutreffen.

Höhle 3c: Das Gefängnis. Auf der Ostseite der Höhle steht ein 10 mal 10 mal 1 Meter großer Käfig aus massiven Eisenstäben. Im Käfig kauern 6 halb verhungerte Orks.

Höhle 3d: Der Kornspeicher der Orks. Hier lagern die Ork-Sklaven die kümmerliche Getreide-Ration, die sie von den Grolmen zugeteilt bekommen, ab.

Meisterinformationen:

zu 3a: keine

zu 3b: In der Höhle halten sich außer den Kindern 1W+2 erwachsene Orks auf, die die Helden wütend attackieren. Sie sind mit Knüppel bewaffnet. (Werte, siehe S. 40). Der Kampf währt so lange, bis ein Grolm erscheint.

zu 3c: Die gefangenen Orks wurden von ihren Stammesgefährten eingesperrt, weil sie nicht fleißig genug arbeiteten. Wenn nämlich die Grolme mit der Arbeitsleistung ihrer Sklaven nicht zufrieden sind, so lassen sie den ganzen Stamm hungern. Da die Grolme tabu sind, entläßt sich der Zorn der hungernden Orks unweigerlich auf ihre Stammesgenossen.

zu 3d: Im Kornspeicher der Orks wimmelt es von Ratten. Die Orks sind zu ungeschickt, um dieser Plage Herr zu werden.

Höhle 4: Das Grolmendorf

Allgemeine Informationen:

Größe und Anordnung der einzelnen Kammern sind Plan C zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

zu 4a: Der Weg durch die Höhle ist von zwei 3 Meter hohen, aus Bruchstein gemauerten Wänden eingefäßt, die bis zur Höhlendecke reichen. Der Gang zwischen den Mauern ist gut 5 Meter breit. In die Wände sind auf einer Höhe von 90 Zentimetern zahlreiche Schießscharten eingelassen. Die Räume hinter den Mauern sind durch breite Eingänge am Nordostende der Höhle zu erreichen.

zu 4b: Die Decke dieser bis zu 6 Meter hohen Höhle wird von zahlreichen natürlichen Felssäulen getragen. Zwischen den Säulen stehen die gemauerten Rundbauten der Grolme. Diese Steinzyylinder sind etwa 2 Meter hoch und besitzen keine Dächer. In Höhle 4 b stehen etwa 30 Grolm-Behausungen. Das größte Gebäude in der Mitte der Höhle hat einen quadratischen Grundriß mit einer Kantenlänge von 5 Metern. Auch dieses Haus hat kein Dach, sein 2 Meter hoher und breiter Eingang befindet sich auf der Südseite. Im gesamten Bereich der Höhle 4b halten sich tagsüber ständig 20 erwachsene Grolme und 40 Kinder auf.

zu 4c, 4d: Auch diese beiden Höhlen dienen den Grolmen als Wohnstätte. Die Anzahl der Bauten und der anwesenden Bewohner entspricht der von 4b. Das quadratische Bauwerk fehlt jedoch.

zu 4e: Diese Höhle dient den Grolmen als Nahrungsspeicher. Sie ist bis zu ihrer 4 Meter hohen Decke angefüllt mit Säcken, Kisten, Kästen, Töpfen und Fässern. Die Vorräte sind so bemessen, daß die gesamte Grolmsippe ein Jahr lang von ihnen leben könnte, ohne sich an die Erdoberfläche begeben zu müssen.

zu 4f: Der Zugang zu dieser Höhle ist durch eine schmiedeeiserne Tür versperrt.

Meisterinformationen:

zu 4a: Zu beiden Seiten des Mittelgangs halten sich ständig je 5 mit Armbrüsten bewaffnete Grolm-Wachen auf. Ungebetene Eindringlinge beschießen sie aus sicherer Deckung, gleichzeitig alarmieren sie durch ein schrilles Warngheul die gesamte Grolm-Siedlung. Die Grolm-Schützen verfügen über GE:13, ihre Armbrustbolzen verursachen 1W+2 Trefferpunkte.

zu 4b: In dieser Höhle findet die Unterredung des Grolm-Häuptlings mit den Helden statt.

(Siehe unten: »Der Auftrag der Grolme«) Das quadratische Gebäude ist ein Hesinde-Tempel. Bis auf ein Standbild, das die magieliebende Gottheit zeigt, ist es leer. Die Grolme beherbergen schon seit vielen Jahrzehnten keinen Hesinde-Geweihten mehr. Das Innere der Grolm-Häuser besteht aus fein gearbeiteten Miniaturmöbeln und allerlei teurem Zierrat. Echte Schätze sind dort nicht zu finden, da die Grolme ihre wertvolle Habe in den Familientruhen in der Schatzkammer (4f) aufbewahren.

zu 4c, 4 d: siehe 4b.

zu 4e: keine Meisterinformationen.

zu 4f: Die Eisentür ist mit einem großen Schlüsseloch versehen. Ein Schlüssel hängt neben dem Schloß an der Wand. Dieser Schlüssel paßt ins Schloß und läßt sich drehen, wobei man den Schloßmechanismus knacken hören kann. Die

Tür öffnet sich jedoch nur, wenn der Schlüssel zuvor durch einen Grolmenzauber zum Glühen gebracht wurde. Das Schloß funktioniert auch dann, wenn der Schlüssel in einem gewöhnlichen Feuer bis zur hellen Glut erhitzt wird. Aber dieses Geheimnis wird keiner der goldgierigen Grolme verraten, weder durch Drohungen noch durch Zauberei ist er dazu zu bewegen.

In der Schatzkammer stehen 85 große Eichen-truhen. Jede ist mit einem stabilen Schloß versehen. Die Schlüssel tragen die 85 Grolm-Familienoberhäupter um den Hals. Die Truhen enthalten je W20 Goldbarren, jeder mit einem Gewicht von 200 Unzen. (Falls es Ihren Helden irgendwie gelingen sollte, sich in den Besitz des Grolmgoldes zu bringen, sollten Sie sehr genau darauf achten, daß die Helden die Traglast-Regeln einhalten.

Der Auftrag der Grolme

Meisterinformationen:

Irgendwann im Verlaufe des Abenteuers werden die Helden auf einen kleinen freien Platz vor dem Hesinde-Tempel in Höhle 4b geführt. Unterhäuptling Eno bittet sie, dort zu warten. Kurze Zeit später kehrt er mit einem korpulenten, ganz in schwarzes Leder gekleideten Grolm zurück, der eine breite, goldene Kette um den Hals trägt. Eno stellt zunächst die Helden vor, dann verbeugt er sich vor dem dicken Grolm: »Häuptling Orzech erweist euch die Ehre.«

Übernehmen Sie nun die Rolle des Grolmhäuptlings. Die Verhandlung dürfte, da die Helden Orzechs Bitten ohnehin kaum abschlagen können, recht einseitig verlaufen. Orzech fragt die Helden zunächst, ob sie ihm nicht die Freude machen wollen, Seite an Seite mit den freundli-

chen Orks auf seinen Feldern oder in der Goldmine zu arbeiten. Dann möchte er von ihnen wissen, ob sie es vielleicht vorzögen, ihm einen interessanten, wenn auch nicht ganz ungefährlichen Dienst zu erweisen: sie sollen in den Purpurturm eindringen und alle Dinge, die sie dort finden, ihm zum Geschenk machen.

Nachdem die Helden eingewilligt haben – was bleibt ihnen übrig? – winkt Orzech mit der Hand und marschiert zum Ausgang der Höhle. 20 bewaffnete Grolme begleiten ihn. Unterhäuptling Eno bedeutet den Helden, daß sie sich dem Zug anschließen sollen. Der Marsch führt zu den Eingängen I oder H, die beide über eine lange, steil ansteigende Wendeltreppe zu erreichen sind. Endlich gelangen die Helden wieder ans Tageslicht. Vor sich sehen sie die Äcker der Grolme.

Die Äcker der Grolme

Allgemeine Informationen:

Im Süden von einer Mauer begrenzt und auf den anderen Seiten von den Steilhängen des Bergmassivs eingefaßt, erstrecken sich die Felder und Obstgärten der Grolme über eine Fläche von ungefähr 6,5 Quadratkilometern. Einziges Bauwerk in diesem Bereich ist ein auffälliger, 15 Meter hoher Turm mit roter Außenwand.

Spezielle Informationen:

Tagsüber arbeiten auf den Äckern und in den Obstpflanzungen 50–70 Orks unter der Anleitung von 5–10 Grolmen. Auf den Feldern gedeihen Gemüse- und Getreidesorten aus ganz Aventurien. Es würde zu weit gehen, die einzelnen Feld- und Baumfruchtarten hier aufzuzählen. Offenbar verfügen die Grolme über erstaunliche Gärtnerfähig-



keiten, denn sie züchten Pflanzen, die im rauhen Klima des Orklandes sonst nirgends zu finden sind. Die einzelnen Anbauflächen sind durch gut gepflegte, feste Wege miteinander verbunden.

Meisterinformationen:

Das Verhalten der Orksklaven und ihrer Herren hängt davon ab, ob die eindringenden Helden zuvor das »Tor der Freundschaft« passiert haben. Stehen die Helden nicht unter dem Bann der Grolme, werden sie umzingelt und angegriffen. Dabei verfolgen die von den Grolmen angeführten Orks eine bestimmte Taktik: Sie versuchen, die Helden zu einem der beiden Eingänge

(H oder I) zu treiben und hoffen, daß sich die Eindringlinge in das unterirdische Tunnelnetz flüchten, wo sie früher oder später das »Tor der Freundschaft« durchschreiten werden.

Eingang H ist die Mündung eines senkrechten Schachtes, in dem sich eine Wendeltreppe befindet. Bei schlechtem Wetter wird der Schacht durch einen 2 mal 2 Meter großen hölzernen Deckel verschlossen.

Eingang I ist eine Öffnung in der senkrechten Felswand. Hinter dem Eingang beginnt ein Tunnel, der 10 Meter tief in den Berg hineinführt und dann vor dem Schacht einer Wendeltreppe endet.

Der Purpurturm

Allgemeine Informationen:

Der Turm hat einen Durchmesser von 9 Metern und eine Höhe von 15 Metern. Ein Dach ist von unten nicht zu sehen, die Mauerkrone trägt keine Zinnen.

Spezielle Informationen:

Der gesamte Turm ist bis dicht unter die Oberkante von den Ranken einer üppigen Kletterpflanze überzogen. Die leuchtend rote Farbe der Blätter hat dem Purpurturm offenbar seinen Namen verliehen. Etwa einen halben Meter unter der Oberkante des Turms enden alle Ranken auf exakt gleicher Höhe.

Meisterinformationen:

Die Ranktriebe des *Blutblatts* – so heißt die Pflanze – haften nicht sehr gut am Mauerwerk, man kann an ihnen nicht hinaufklettern. 50 Zentimeter unterhalb der Mauerkrone ist ein metallenes Band mit schwacher magischer Strahlung in die Turmwand eingelegt. Das Band dient zur Abwehr gewisser Dämonen, außerdem zerstört es die Blutlatranken, aber das ist nur ein Nebeneffekt. Für tierische und menschliche Lebewesen ist das Band völlig ungefährlich.

Nachdem die Helden den Turm von allen Seiten untersucht und keine Tür gefunden haben, werden sie den einzig möglichen Weg wählen: den Aufstieg an der Außenwand. Dazu benötigen sie Kletterseile und Wurfhaken. Falls diese Dinge nicht zu ihrer Ausrüstung gehören, stellen die Grolme alle notwendigen Gerätschaften zur Verfügung. Der Aufstieg kann beginnen.

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden die Turmwand etwa bis zur halben Höhe erklommen haben, schallen plötzlich von oben krächzende Laute zu ihnen hinab. Die heiseren »aarkhh, aarkhh, aarkhhh«-Rufe werden immer lauter, dann stoßen sich mehrere große Schatten von der Turmbrüstung ab und erheben sich in die Luft.

Spezielle Informationen:

Die fliegenden Kreaturen bieten einen grauenerregenden Anblick: Die Helden sehen die untoten Kadaver einer riesenhaften Krähenart. Knochenschädel mit langen Schnäbeln pendeln an weißen, skelettierten Hälsen, durch die hohlen Brustkörbe leuchtet das Blau des Himmels. Nur die Schwungfedern sitzen noch fest an den Flügelknochen. Sie ermöglichen den bizarren Wesen einen taumelnden, schwankenden Flug, hoch hinauf in die Luft und dann im Sturz haarscharf an den kletternden Helden vorüber.

Wenn die Helden sich von diesen Attacken nicht aufhalten lassen und tatsächlich bis zur Turmkrone steigen, werden ihre Nerven auf eine weitere, noch härtere Probe gestellt: Die Turmplattform ist von einer 80 Zentimeter hohen Brüstung umgeben; bis zum Rand dieser Brüstung türmen sich die Kadaver der unheimlichen Krähenvögel. Und all diese federbewehrten Vogelgerippe sind in Bewegung geraten: Schnäbel klappern, Knochenhälse winden sich, schwarze Flügel zucken und flattern. Das scharfe Krächzen der Vögel, die sich an die Oberfläche des Totenschwarms gearbeitet haben, vermischt sich mit den dumpf erstickten Lauten der Krähen, die noch unter ihren Artgenossen begraben liegen.

Mit benommenen Bewegungen krabbeln die Knochenvögel einer nach dem anderen auf die Brüstung, um sich mit wilden Flügelschlägen in die Luft zu erheben. Dennoch scheint sich die Zahl der Gerippe auf der Turmplattform kaum zu verringern. Derweil verfinstert sich der Himmel, und die Luft über dem Purpurturm ist erfüllt vom Rauschen der Luft, die durch die hohlen Brustkörbe streicht.

Meisterinformationen:

Die untoten Riesenkrähen sind ein (hervorragend inszenierter) Illusionszauber. Die Magie endet in dem Augenblick, da ein Held magische Mittel gegen die Vögel einsetzt. In diesem Mo-

ment löst sich der gesamte Vogelschwarm in Luft auf. Das gleiche geschieht, sobald sich ein Held ein Herz faßt und die Turmbrüstung übersteigt. Wenn er den Fuß auf die Plattform setzt

(die Vögel auf dem Turm sind körperlos und bieten keinen Widerstand), ist der Spuk zu Ende. Das Spiel wird mit anschließenden allgemeinen Informationen fortgesetzt.

Auf dem Turm

Allgemeine Informationen:

Die obere Plattform hat einen Durchmesser von 7,8 Metern und ist von einer 80 Zentimeter hohen Brüstung umgeben. Auf dem Boden nahe der Westseite liegt ein eiserner Lukendeckel mit 90 Zentimetern Durchmesser.

Spezielle Informationen:

Nahe der Luke liegen drei Dolche auf dem Boden, sie sind zu einem Dreieck geordnet, so daß der Griff des einen immer auf der Schneide eines anderen ruht.

In den eisernen Lukendeckel sind ebenfalls 3 Dolche in gleicher Anordnung eingeprägt.

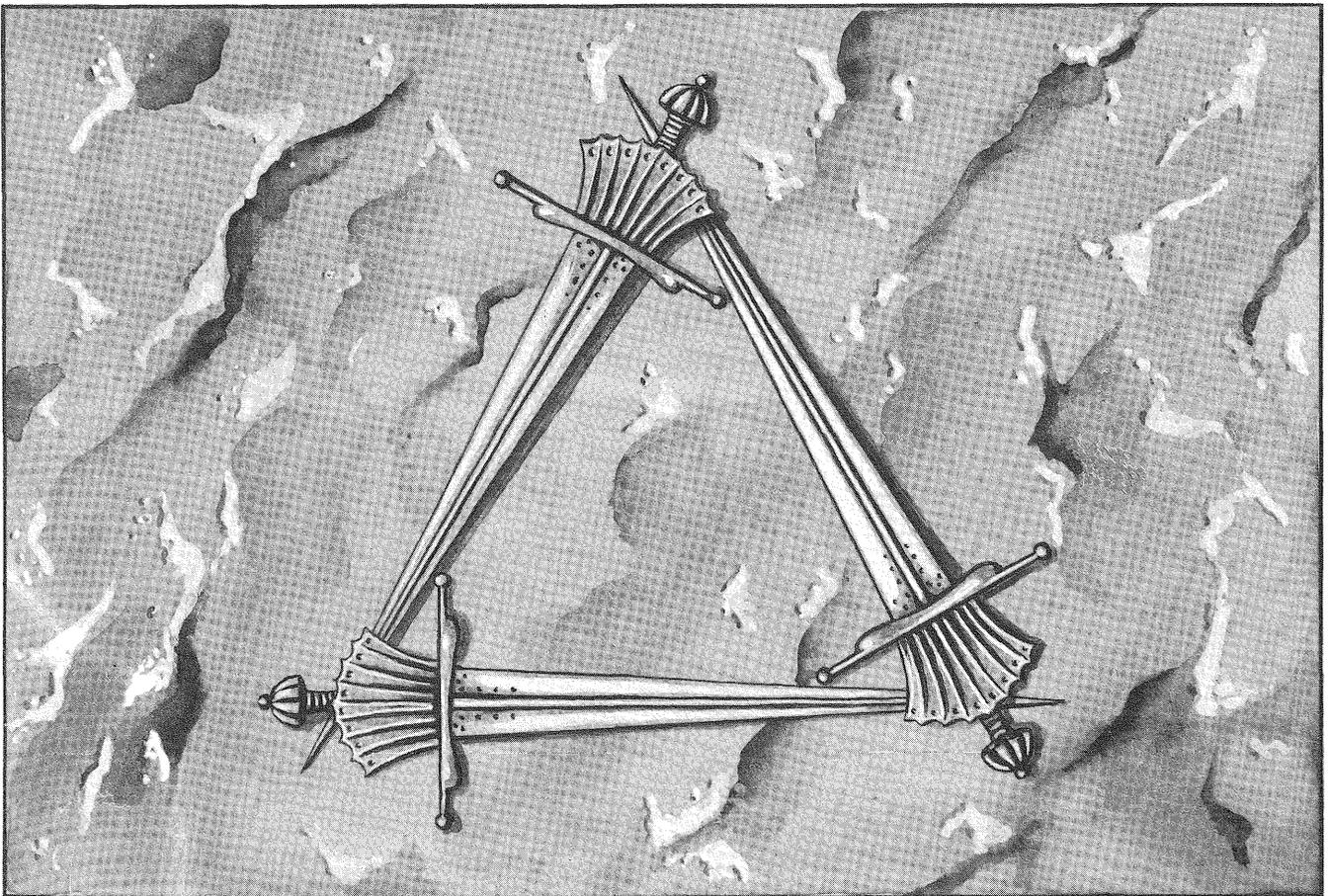
Der Boden der Turmplattform fällt zur Mitte hin leicht ab. Dort, im Zentrum, befindet sich ein handtellergroßes Loch, in dem Wasser steht.

Meisterinformationen:

Die Helden müssen die Dolche auf die Luke legen, ohne ihre Anordnung zu verändern (ohne daß die Dreiecksform aufgelöst wird!). Plazieren Sie drei Streichhölzer in gleicher Anordnung wie die Dolche auf dem Tisch, wobei die Streichholzköpfe die Griffe symbolisieren. Wenn also die Spieler erklären, die Helden legten die Dolche auf die Eisenplatte, dann lassen Sie sich am Tisch demonstrieren, wie dieser Vorgang abgewickelt wird. (Fragen Sie, welcher Held welchen Dolch bewegt.) Sobald die Dreiecksform der Streichhölzer aufgelöst ist, reißen die Dolche sich loß, um die Helden zu attackieren.

Die Werte eines Dolchs:

ATTACKE: 13 TREFFERPUNKTE: 1W+2



Nach 10 KR kehren die Dolche an ihren ursprünglichen Platz zurück und das Spiel kann von vorn beginnen.

Die eiserne Luke läßt sich nur dann öffnen, wenn die Dolche auf ihr plaziert worden sind. Sie haften dann an ihr wie an einem starken Magneten und können gar als Griff zum Anheben des schweren Eisendeckels benutzt werden.

Das Loch in der Turmmitte ist der Fülltrichter des Wasserbehälters im Turm (siehe Skizze).

Die Eisenluke trägt auf der Unterseite einen Schriftzug:

Erst wenn ihr sicher seid, daß ihr den Turm versteht, dann handelt – und schlagt die steinerne Stange entzwei!

Der Text bezieht sich auf die Steinsäule im unteren Raum, die den Ausfluß des Wassertanks verstopft.

Nachdem die Helden die Luke geöffnet haben, können sie über eine gut 6 Meter lange Leiter in das obere Geschoß des Turms hinabsteigen.

Im Purpurturm, das Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

Die Leiter steht in einem ringförmigen, etwa 1 Meter breiten Gang.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist unbeleuchtet – wie das gesamte Innere des Turms. Ein wenig Licht fällt durch die geöffnete Luke hinein, aber es reicht nicht aus, um den Ringgang vollständig auszuleuchten.

Wenn die Helden dem Gang um die halbe Krümmung gefolgt sind, stoßen sie auf eine Eisentür und eine gleichfalls eiserne Luke, die genau vor der Tür in den Boden eingelassen ist.

Aus den Türritzen sickern Wassertropfen.

Meisterinformationen:

Was es mit den Wassertropfen auf sich hat, wird Ihnen schnell klar, wenn Sie den Seitenriß des Turms betrachten: Das Innere des Obergeschosses wird zu einem großen Teil von einem gemauerten Wassertank eingenommen. Das Wasser gelangt durch einen Trichter in der Mitte der Turmplattform in den Tank. Dieser ist zur Zeit bis obenhin gefüllt. Die Tür an seiner Seite ist nur nach innen zu öffnen. Der Wasserdruck hält sie jedoch verschlossen. Mit Kraft-, Geschicklichkeitsproben oder Zauberei ist ihr nicht beizukommen. Erst wenn der Tank mindestens bis zur Hälfte geleert ist, können die Helden die Tür aufstoßen.

Der Tankboden ist mit einer Auslaßöffnung versehen. In dieser steckt jedoch die Spitze einer dünnen Steinsäule. Sobald die Helden die Säule zerschlagen, kann das Wasser in den unteren Raum abfließen. Der Weg in den Tank ist frei. Sein Boden ist in der Mitte mit einer weiteren Eisenluke verschlossen, unter der sich der Schacht

einer Wendeltreppe verbirgt. Nur über diese Treppe können die Helden den *Schatz* des Purpurturms, den Plan der Hesinde-Geweihten erreichen.

Die Luke im Boden des Ringgangs ist zwar sehr schwer, aber wenn zwei Helden gemeinsam Hand anlegen, läßt sie sich problemlos öffnen. Auch sie ist auf der Unterseite mit einem Schriftzug versehen:

*URPFERD, URPANTHER, URMOTTE
schmücken den HEROENTAFT.
Doch was wären sie ohne ihn?*

Die Lösung dieses Rätsels wird erst viel später benötigt: siehe *Die Rätseltür*, S. 51.

Der Tank

Allgemeine Informationen:

Ein zylindrischer Raum mit einem Durchmesser von ca. 5 und einer Höhe von ca. 6 Metern. Außer der Tür auf der Ostseite gibt es eine weitere große Öffnung im Boden. Diese ist jedoch von einer schweren Eisenluke (Durchmesser: 1,5 Meter) verdeckt.

Spezielle Informationen:

Neben den beiden erwähnten Öffnungen besitzt der Tank zwei weitere: einen Zulauftrichter in der Decke und einen Auslaß im Boden.

Meisterinformationen:

Um den Lukendeckel zu öffnen, wird die Kraft zweier Helden benötigt.

Das Untergeschoß

Allgemeine Informationen:

Den größten Teil des Untergeschosses nimmt ein ringförmiger Raum ein. Im Zentrum des Rings steht eine mächtige, 2 Meter dicke Säule, die vom Boden bis zur Decke des gut 7 Meter hohen Raumes reicht. Unmittelbar östlich der dicken Säule ragt eine zweite, sehr viel dünnere auf. Der Boden des Untergeschosses ist über eine lange Leiter zu erreichen.

Spezielle Informationen:

Der Boden des Raums ist mit einer in Stein gefertigten Einlegearbeit geschmückt: graue Krebse auf schwarzem Grund.

An der dünnen Säule läuft ein Wasserfaden herab, der an ihrem Fuß im Boden verschwindet.

Meisterinformationen:

Sobald ein Held die Leiter verläßt und einen Fuß auf den Boden stellt, wölben sich die Krebse plötzlich zu plastischen Formen auf und werden lebendig. Zieht der Held den Fuß wieder zurück, glättet sich auch der Boden wieder.

Bedenken Sie, daß die Helden den Boden des Untergeschosses gar nicht betreten müssen, um das Abenteuer fortzusetzen. Es genügt, wenn sie die Leiter ein paar Sprossen hinabsteigen und von dort die Steinsäule zerschlagen, um den Tankausfluß freizugeben. Das können die Spieler natürlich nicht wissen. Sie werden sich nur schwer damit abfinden können, daß den Helden der Zutritt zum Untergeschoß verwehrt zu sein scheint. Vermutlich werden sie sich sogar in das ungleiche Gefecht mit den Krebsen stürzen. Sollen sie es nur probieren – die Helden werden schon irgendwann Vernunft annehmen. Die scheibenförmigen, flachen Körper der Krebse haben einen Durchmesser von etwa einem halben Meter, die kräftigen Scheren sind so lang wie ein Männerarm. Auf magischem Wege ist den Krebsen – obwohl sie selbst Ausgeburten einer hohen Magie sind – nicht beizukommen. Die Anzahl der gleichzeitig kämpfenden Schalentiere sollte niemals 5 übersteigen.

Die Werte des Krebses:

MUT:	21	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	10*	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 9			

* Immer wenn ein Krebs 10 Schadenspunkte hinnehmen mußte, verschwindet er wieder im Boden, indem er sich glättet und in ein zweidimensionales Bild zurückverwandelt. In diesem Zustand ruht sich der Krebs 10 KR lang aus, dann wölbt er sich wieder auf und stürzt mit frischen 10 Lebenspunkten erneut ins Kampfgetümmel. Insgesamt sind 10 Krebse in den Turnboden eingearbeitet. Sie kommen erst dann endgültig zur Ruhe, wenn es den Helden gelingt, einmal alle angreifenden Krebse zu »glätten« bevor sich neue aus dem Boden erheben können. Eine echte Sisyphusarbeit, aber – wie gesagt – eigentlich haben die Helden es gar nicht nötig, dieses gefährliche Pflaster überhaupt zu betreten.

Anmerkung für Meister, die besonders an ungewöhnlichen magischen Wesen und Erscheinungsformen interessiert sind:

Der gesamte Boden des Turnus besteht aus einem primitiven, aber ganz und gar von Magie durchdrungenem Wesen. In den unerforschten Ländern jenseits des Ehernen Schwertes soll die Heimat dieser Magiecreaturen liegen, in Aventurien gelten sie eigentlich als ausgestorben. Offenbar ist es Ileana, der Hesinde-Geweihten und Erbauerin des Purpurturmes jedoch gelungen, eines dieser Wesen – sie werden die *Formlosen* genannt – aufzuspüren und im Purpurturm zu bannen.

Wichtig für die Spieler ist vor allem ein Punkt: Die *Formlosen* sind kein Illusionszauber – sie richten reale Schäden an.

Die Wendeltreppe

Allgemeine Informationen:

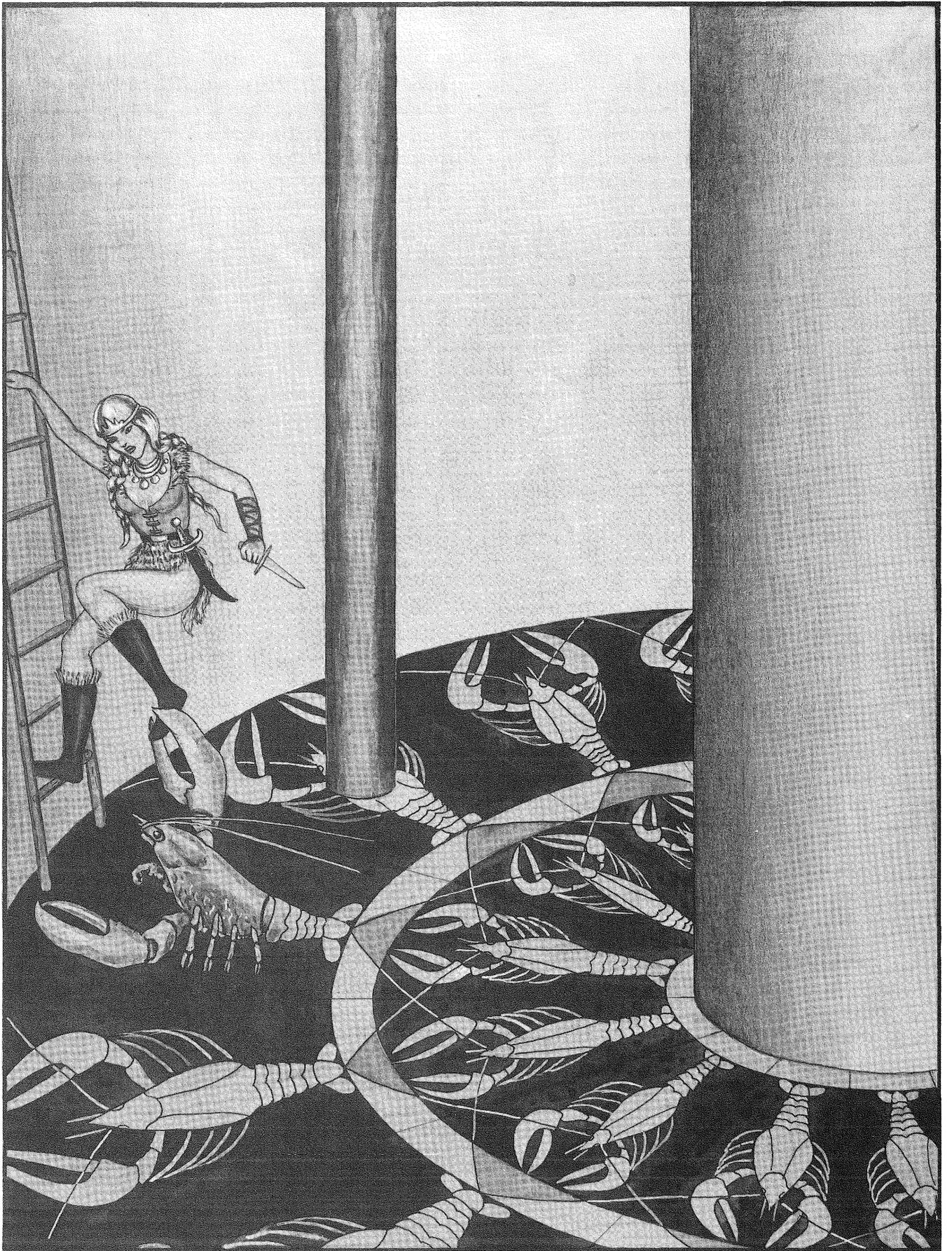
Eine sehr enge, in Stein gearbeitete Wendeltreppe, die einen Höhenunterschied von 15 Metern überwindet. Sie beginnt unter der eisernen Luke im Wassertank.

Spezielle Informationen:

Am Ende der Treppe beginnt ein unterirdischer Gang, der ziemlich genau in nördlicher Richtung verläuft. Der Gang ist zwei Meter hoch und zwei Meter breit, Wände und Decke sind mit Brettern verschalt.

Meisterinformationen:

keine



Der Gang in die Freiheit

Allgemeine Informationen:

In etwa 10 Meter Entfernung vom Fuß der Wendeltreppe wird die Holzverschalung der Wände von einem steinernen Portal unterbrochen. Unmittelbar vor dem Portal ist in die östliche Gangwand eine Eisentür eingesetzt.

Spezielle Informationen:

In den Portalbogen sind die Worte »Tor der Befreiung« eingemeißelt. Die Tür zur Rechten des Portals ist mit Darstellungen vielfach ineinander verschlungener Schlangen – dem heiligen Tier der Hesinde – geschmückt. In diesen Verzierungen ist – etwa auf Augenhöhe – eine schmale rechteckige Fläche ausgespart. Unterhalb dieser Fläche befindet sich ein rundes Feld, das mit einem kleinen Gemälde geschmückt ist. Die Farben leuchten so frisch, als hätte der Maler das Bild eben fertiggestellt. Dargestellt ist ein schöner, athletischer junger Mann. Er trägt ein prachtvolles Gewand – der edle Stoff ist mit kleinen Tierbildern besetzt. Drei Motive kehren immer wieder: Pferd, Panther und Motte.

Meisterinformationen:

Das Geheimnis der eisernen Tür, die sich natürlich weder durch Gewalt noch Geschicklichkeit oder Magie öffnen läßt, wird im nächsten Kapitel erhellt.

Das steinerne Portal, das »Tor der Befreiung« wurde schon erwähnt: Helden, die es durchschreiten, gewinnen ihre Freiheit im doppelten Sinn: Der Gang, der unter dem Torbogen hindurchführt, bringt sie tatsächlich in die Freiheit (zu Ausgang I auf Plan B). Außerdem ist der Bann der Grolme über die Helden gebrochen. Sie verspüren fortan nicht mehr den Wunsch, den kleinen Wesen zu gehorchen, nichts hindert sie, die Waffen gegen die Grolme zu erheben. Wieder spüren die Helden keine Veränderung, wenn sie das Tor passieren. Es mag jedoch sein, daß sie bisher die Verpflichtung fühlten, zu den Grolmen zurückzukehren, nachdem sie den Schatz des Purpurturms gefunden hätten. Dieser Drang vergeht unter dem Portal. Die Helden sind tatsächlich frei.

Die Rätseltür

Meisterinformationen:

Die eiserne Tür zur Schatzkammer unter dem Turm läßt sich natürlich nur von solchen Helden

öffnen, die Ileanas Rätsel lösen. Das Rätsel ist nicht leicht, soll es auch nicht sein, denn die Hesinde-Geweihte wollte auf diese Art sicherstellen, daß nur ein würdiger Held ihren Teil der Karte vom Orkenhort gewinnt.

Nun müssen Sie als Meister die schwierige Entscheidung treffen, welche Hilfestellung Sie Ihren Spielern gewähren wollen. Natürlich bedeutet der Fund der Schatzkarte nicht, daß die Helden automatisch den Orkenhort gewinnen, aber die Karte verschafft ihnen einen Vorteil. Andererseits mag es Ihren Helden gelingen, zum Hort vorzudringen, ohne Ileanas Karte zu besitzen.

Also wägen Sie in Ruhe ab, wie leicht Sie es Ihren Spielern machen wollen. Tappen die Helden gar zu beharrlich im Finstern – nun, dann müssen sie halt auf Ileanas Karte verzichten. Sie werden einen anderen Weg finden, in Aventurien glücklich zu werden.

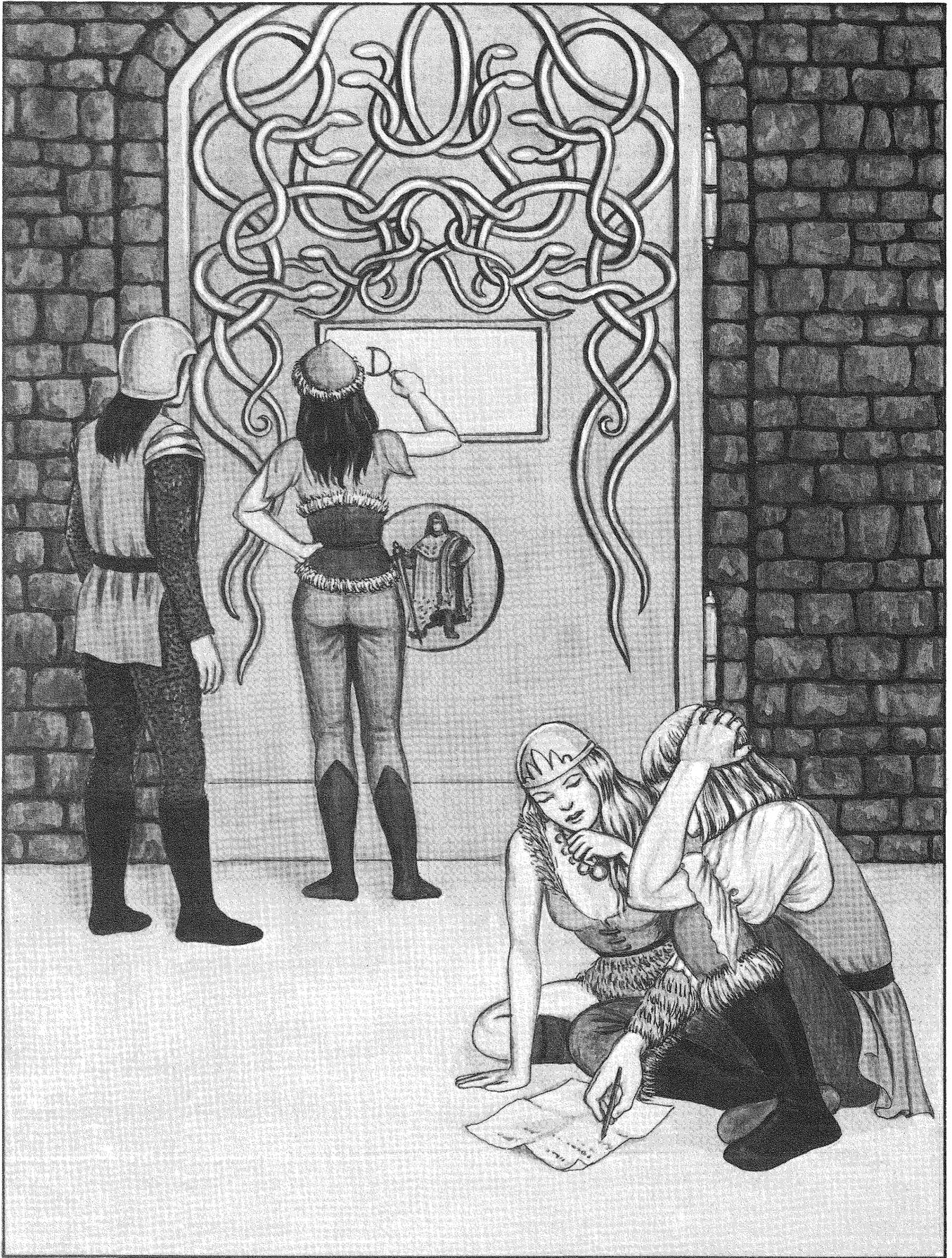
Zur Erinnerung noch einmal der Spruch auf der Lukentür im Turm:

*URPFERD, URPANTHER, URMOTTE
schmücken den HEROENTAFT.
Doch was wären sie ohne ihn?*

Eine kleine Hilfe zur Auflösung steckt bereits in der Schreibweise des Spruchs: Einige Wörter sind durch Großbuchstaben hervorgehoben. Das führt zu der Vermutung, daß es sich um ein Buchstabenrätsel handelt. Der Silberstift neben der Rätseltür sollte den Helden ohnehin längst verraten haben, daß es etwas aufzumalen oder aufzuschreiben gilt.

Das Lösungswort ergibt sich, wenn man die Anweisung des Spruchs ausführt: Von den Buchstaben der Wörter URPFERD, URPANTHER, URMOTTE werden die Buchstaben des Wortes HEROENTAFT abgezogen. (Was wären sie ohne ihn?) Die übrig bleibenden Buchstaben ergeben die Lösung: DER PURPURTURM. Eine Hilfe halten wir für zulässig: Wenn die Spieler einmal darauf gekommen sind, daß es ein Lösungswort zu suchen gilt, können Sie ihnen den Tip geben, daß die Lösung nicht aus einem, sondern aus zwei Wörtern besteht.

Sobald die Helden die Lösung mit dem Stift auf das freie Rechteck in der Tür geschrieben haben, ist ein leises Knacken zu hören. Die Tür läßt sich jetzt mühelos aufstoßen.



Ileanas Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

Der Raum hinter der Rätseltür ist 5 mal 5 Meter groß und 3 Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist leer bis auf eine große Truhe, die genau in seiner Mitte steht. Die Truhe war offenbar mit einem schweren Vorhängeschloß gesichert, aber dieses Schloß liegt aufgebrochen auf dem Truhendeckel.

Meisterinformationen:

Die Truhe ist leer, das war sie schon immer. Ileanas Schatzkarte klebt – an den vier Ecken mit

Bienenwachs befestigt – unter dem Truhenboden.

Helden, die sich von dem aufgebrochenen Schloß entmutigen lassen und glauben, jemand sei ihnen zugekommen, haben nicht nachgedacht: Um überhaupt in das Versteck unter dem Turm zu gelangen, mußten sie die Steinsäule im Untergeschoß des Purpurturms zerschlagen. Da aber die Säule unversehrt war, konnte niemand vor den Helden den richtigen Weg gefunden haben.

Also mußte auch die Karte noch in ihrem Versteck liegen ...

Geben Sie den Spielern Ileanas Hälfte der Schatzkarte (Plan 2). Sie haben ihr Spielziel fast erreicht.

Zurück ans Tageslicht!

Allgemeine Informationen:

Der Gang jenseits des »Tores der Befreiung« führt über eine Strecke von fast 800 Metern geradewegs nach Norden.

Spezielle Informationen:

Die holzverschalteten Wände und die Decke sind in gutem Zustand. Der Boden steigt beständig steil an. Hin und wieder erleichtern Stufen den Aufstieg.

Meisterinformationen:

keine

Allgemeine Informationen:

Schließlich endet der Tunnel vor einer Wand aus massivem Fels.

Spezielle Informationen:

Die Felswand, die den Gang verschließt, ist von tiefen Rissen durchzogen.

Am Ende der östlichen Gangwand hängt an einem Haken ein goldener Schlüssel, mit einem auffällig komplizierten Bart.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Risse in der Wand genauer untersuchen, entdecken sie ein tief in einem Sprung verborgenes Schlüsselloch. Wird der goldene Schlüssel in dieses Loch gesteckt und herumgedreht, so schwingt die Felswand nach außen und blendendes Tageslicht fällt in den Gang.

Sobald der letzte Held den Tunnel verlassen hat, schließt das Felsentor sich wieder. Von der anderen Seite läßt es sich nicht öffnen, da es dort kein Schlüsselloch gibt. Trotzdem könnte es sich für die Helden lohnen, den Schlüssel abzuziehen und mitzunehmen: Erstens kann ihnen dann niemand durch das Felsentor folgen und zweitens ist der goldene Schlüssel immerhin 10 Dukaten wert.

Das Ende des Abenteuers

Der Fluchttunnel der Helden endet hoch oben auf einem Paß des Lindwurmrückens. Diesmal bleibt ihnen zum Ausruhen nicht viel Zeit, schließlich ist es gut möglich, daß sich inzwischen der Stamm der Grolme samt seiner Ork-Vasallen und vielleicht auch Junivera und Ortulan auf ihre Fährte gesetzt haben.

Das bedeutet, die Helden haben keine Möglichkeit, auszuruhen und Lebenspunkte zurückzugewinnen, bevor sie sich in den dritten Teil der Orkland-Abenteuer stürzen.

Aber wenn den Helden auch frische Lebenspunkte

vorenthalten werden, so sollen sie doch ihre Zuteilung an Abenteuerpunkten erhalten. Jeder Held bekommt 100 AP. Das Lösen des Purpurturm-Rätsels bringt noch einmal 400 AP ein. Die Spieler sollten selbst darüber entscheiden, ob diese zusätzlichen Punkte aufgeteilt oder einem besonders pfiffigen Helden zugesprochen werden.

Damit lassen wir die Reisegruppe noch einmal für kurze Zeit allein. Bald werden wir ihnen wieder begegnen: Der Weg nach Enqui ist noch weit und außerdem, wer weiß, wer weiß ...? Vielleicht gibt es ihn ja wirklich, den legendären *Orkenhort*.

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

PLANA

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

GREIFENGRAS

Lindwurm

Rücken

J

R

N

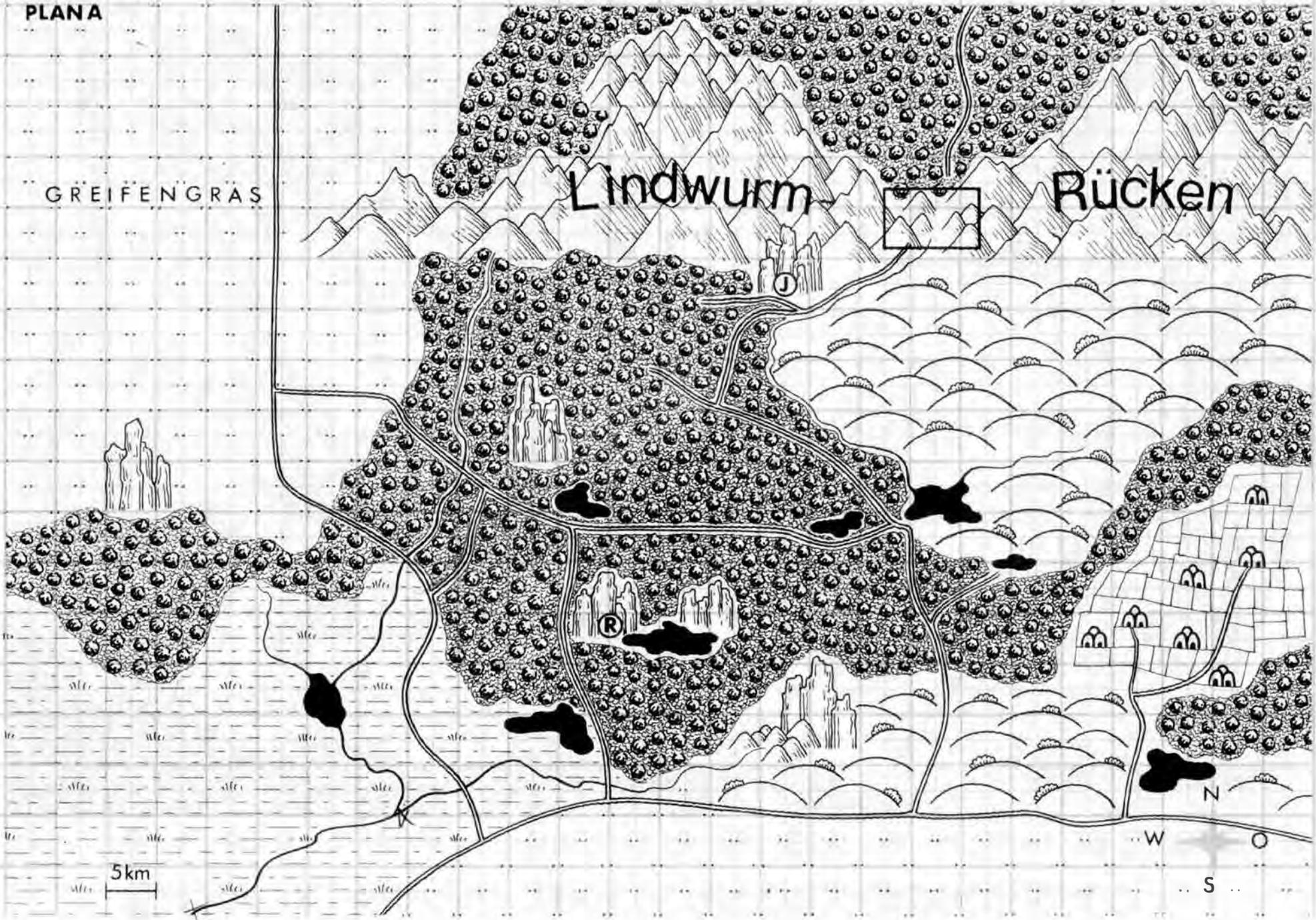
S

5km

Bille Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

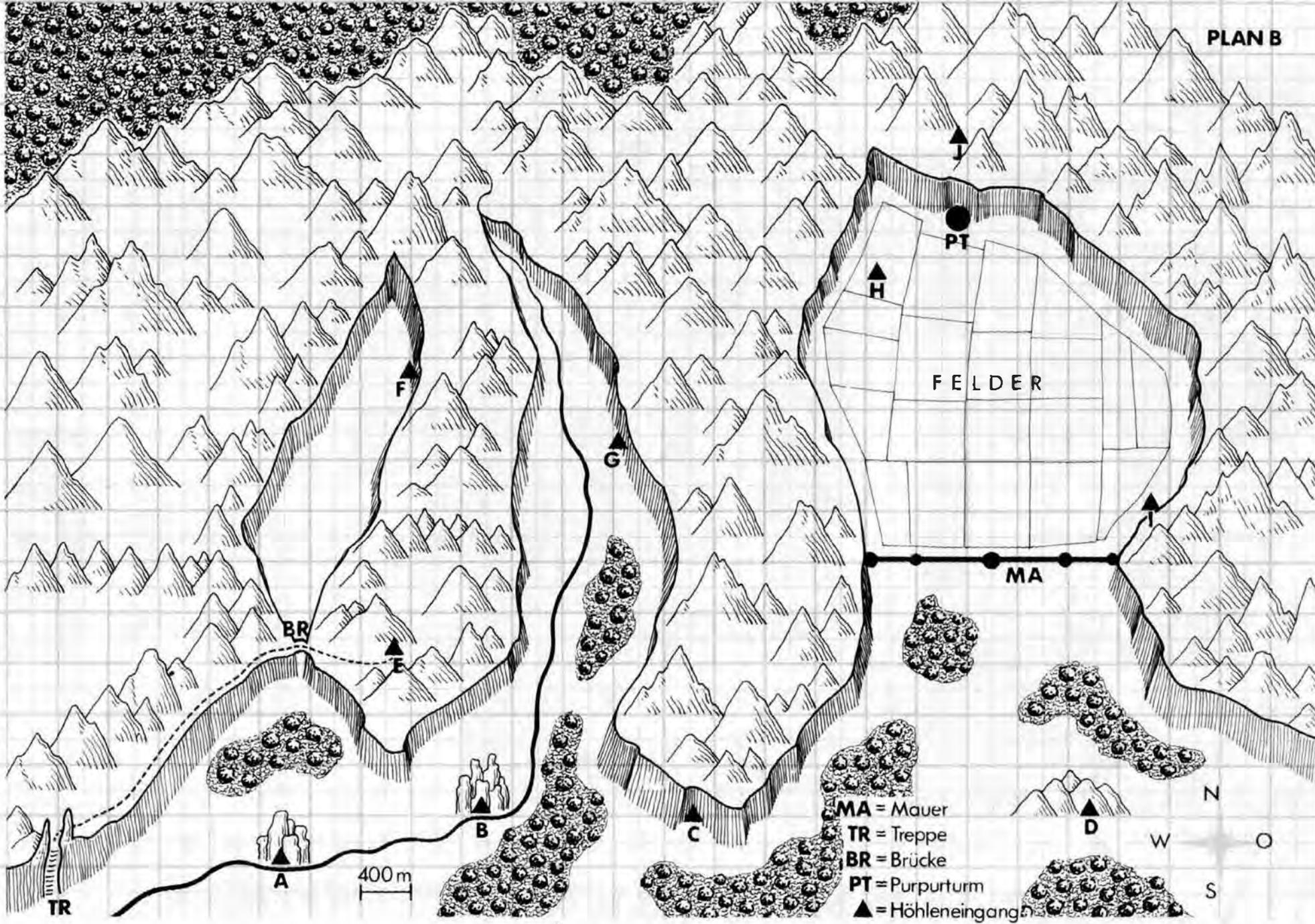
© Doroemerschke Verlagsanstalt Th. Kraus Nachf., München 1984



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

PLAN B



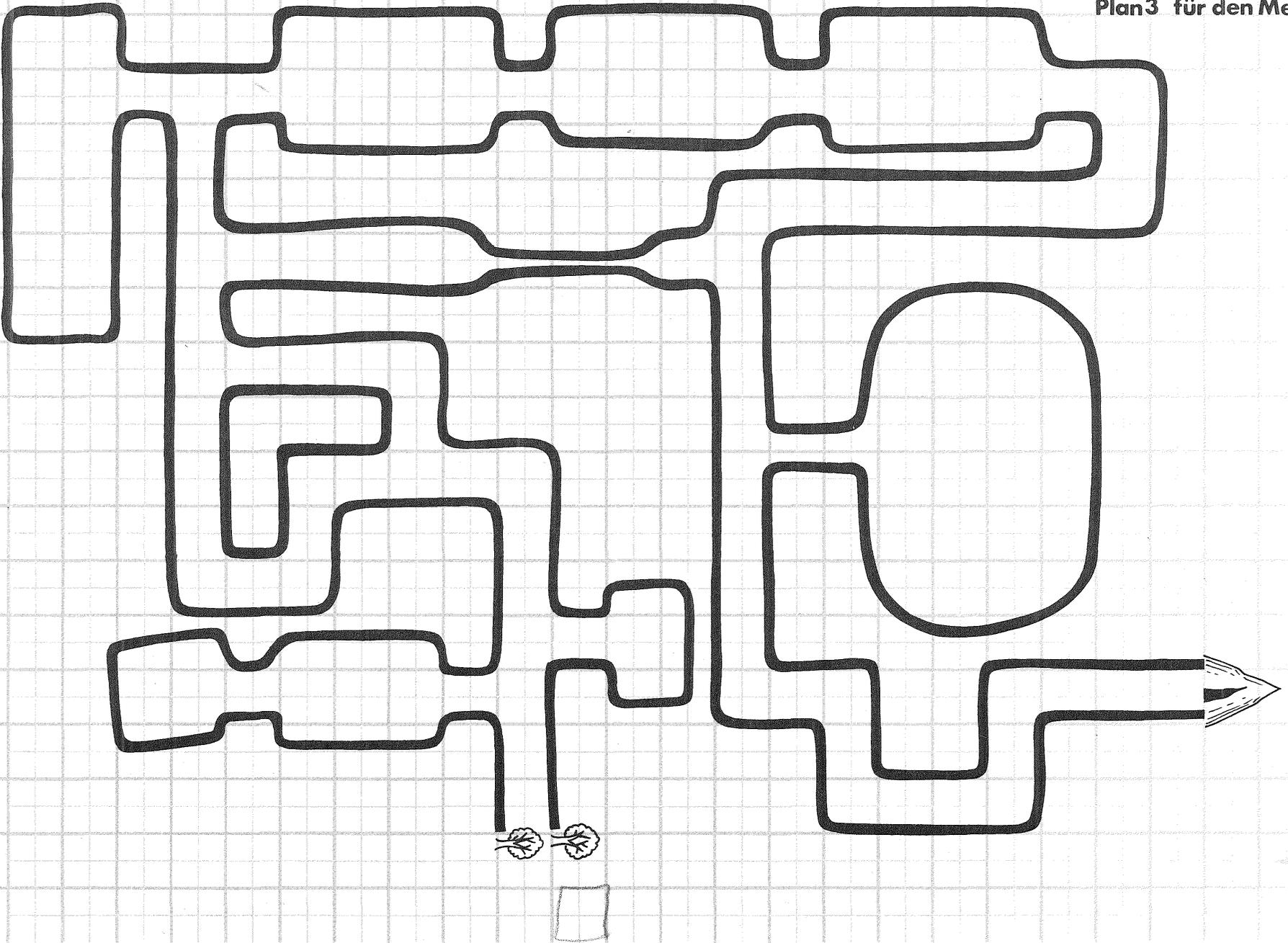
- MA = Mauer
- TR = Treppe
- BR = Brücke
- PT = Purpurturm
- ▲ = Höhleneingang

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!
 © Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984
 © Droemerische Verlagsanstalt Th. Kraur Nachf., München 1984

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

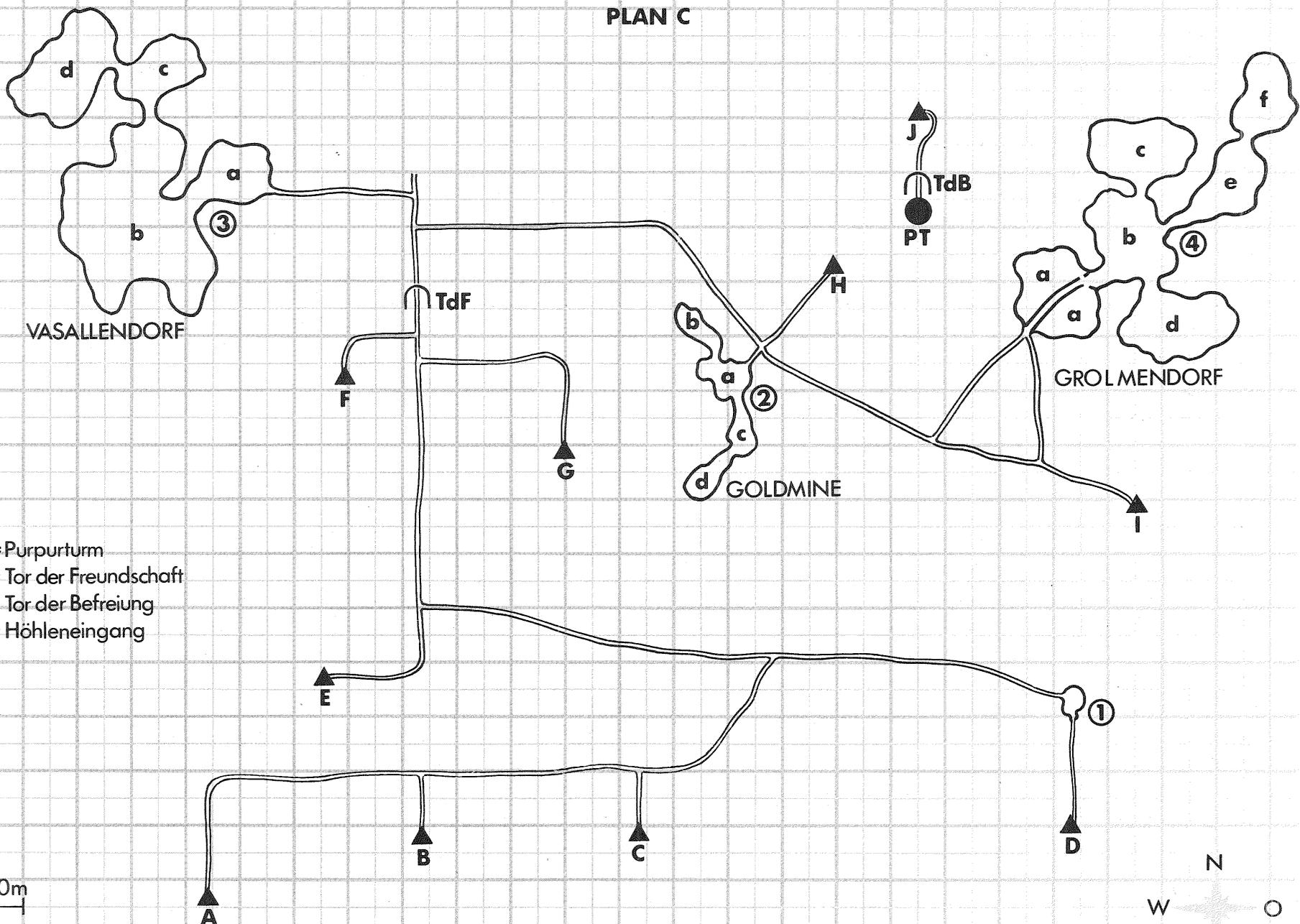
Plan3 für den Meister



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

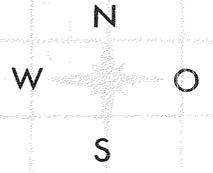
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R

PLAN C



- PT = Purpurturm
- TdF = Tor der Freundschaft
- TdB = Tor der Befreiung
- ▲ = Höhleneingang

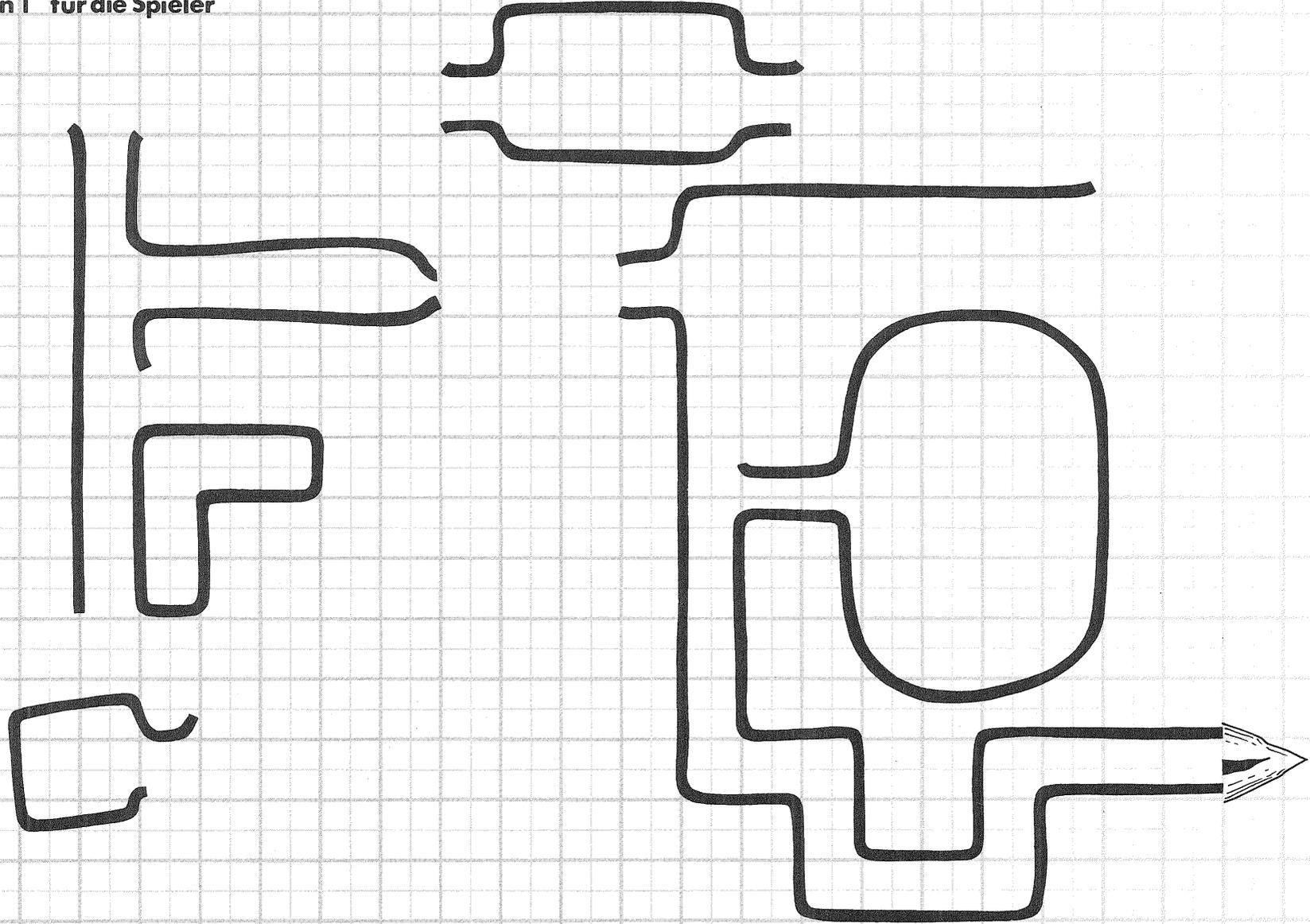
400m



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

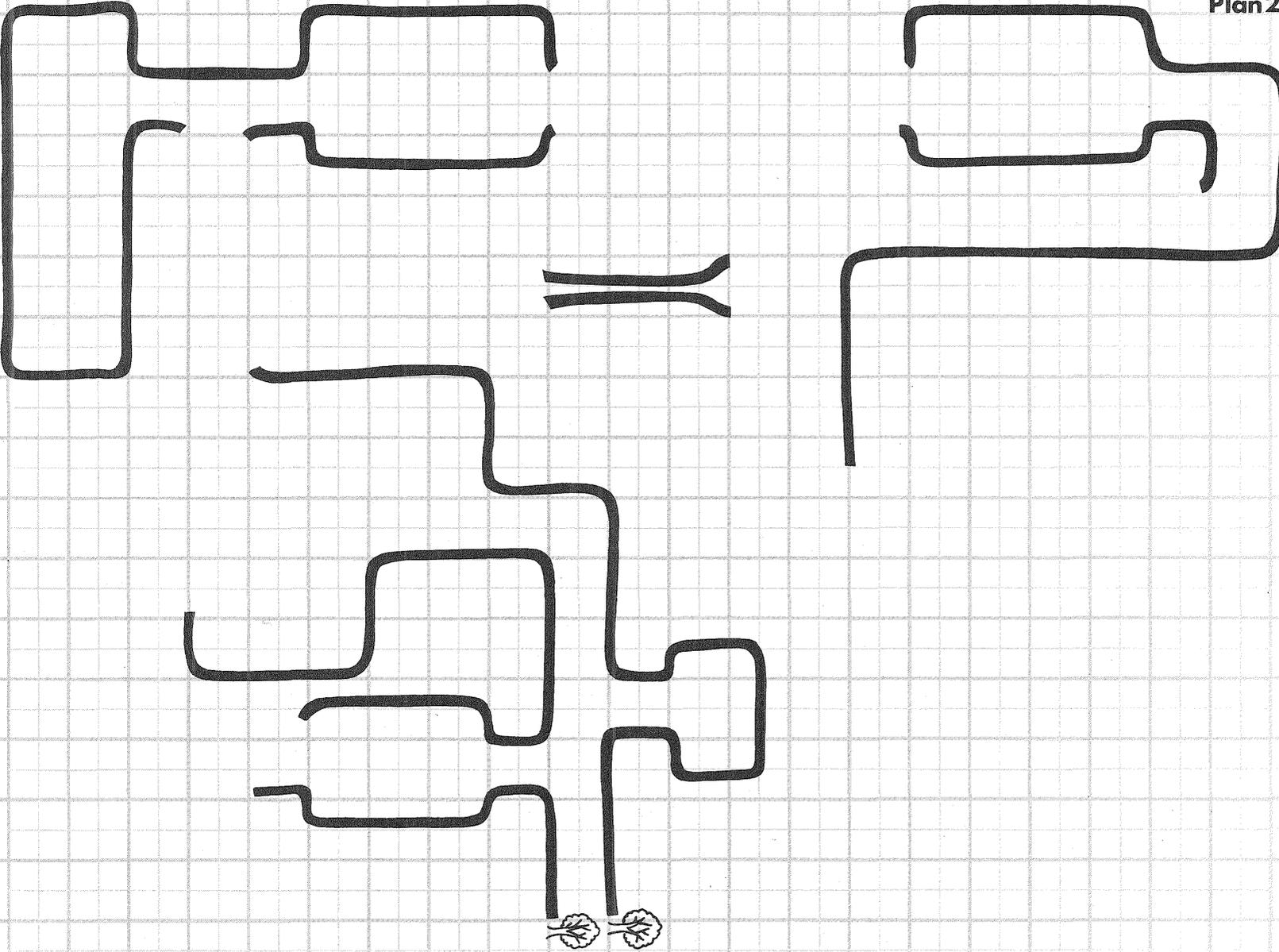
Plan 1 für die Spieler

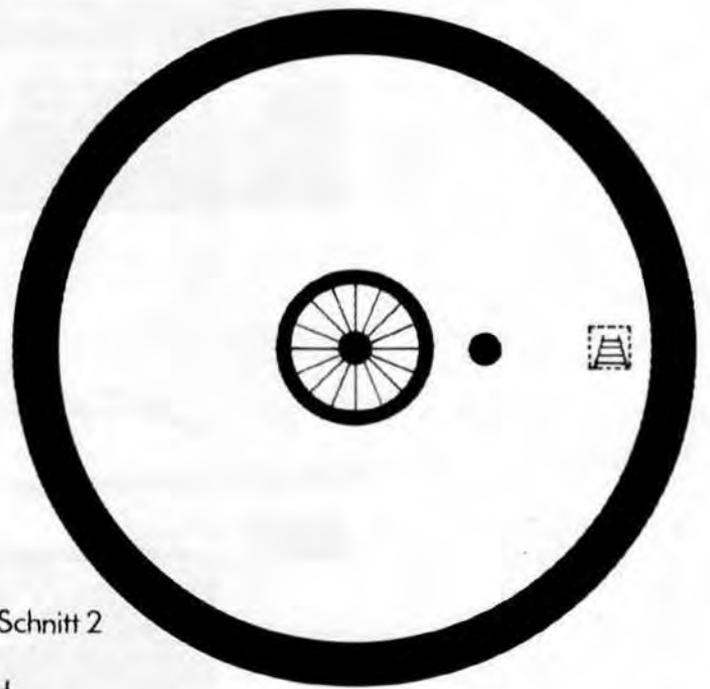
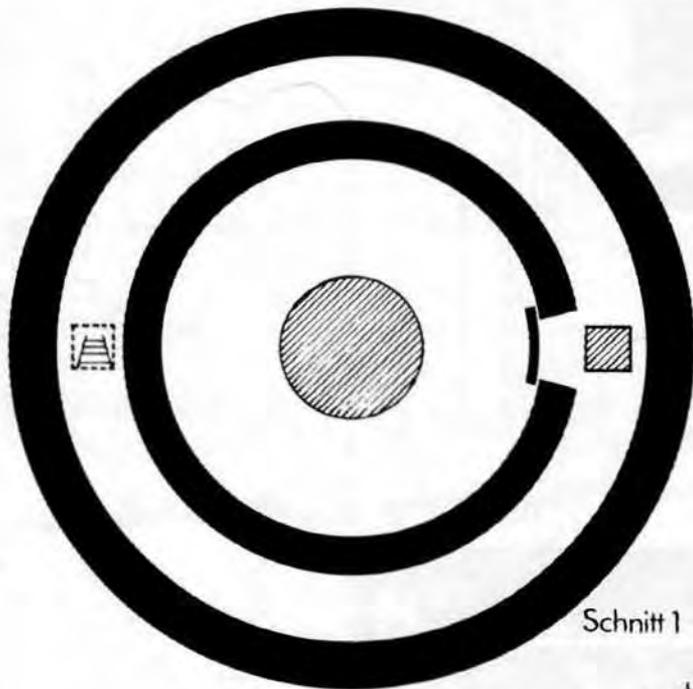
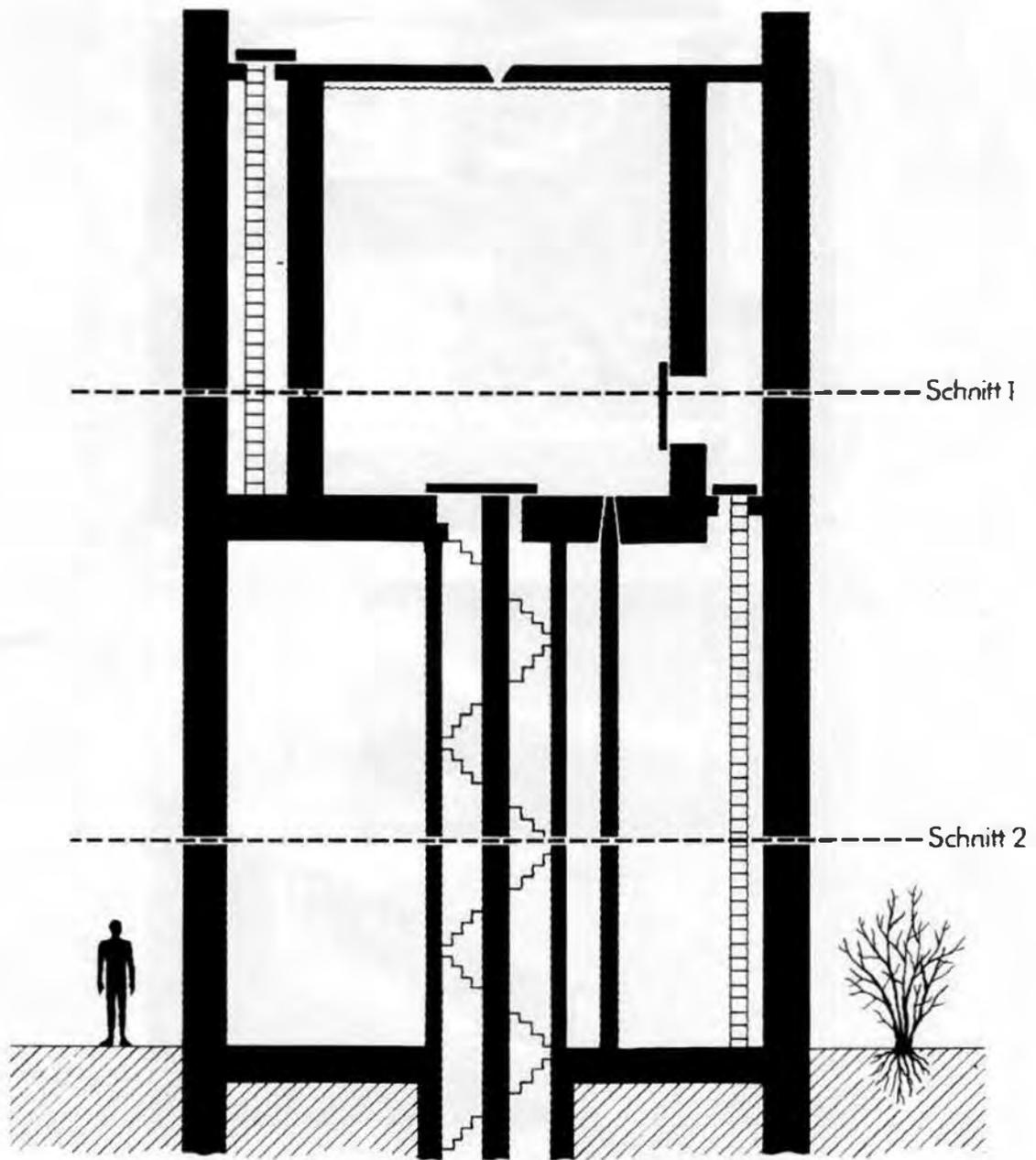


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Plan 2 für die Spieler

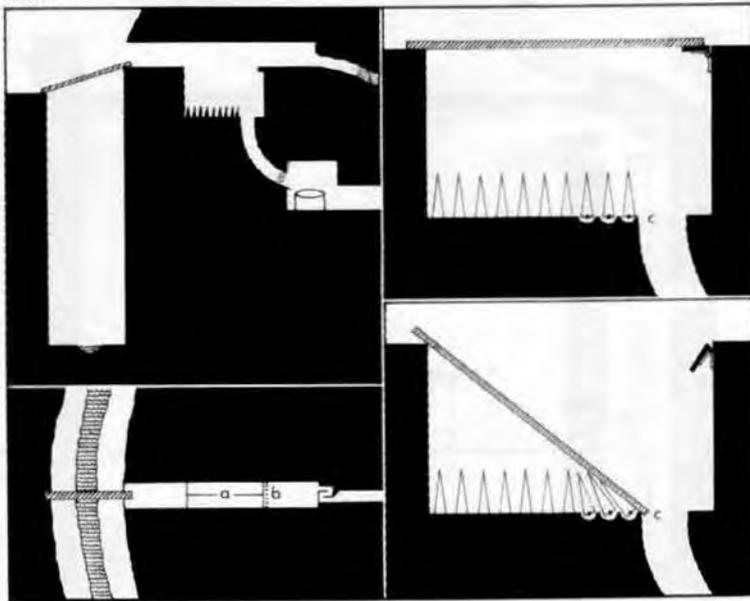




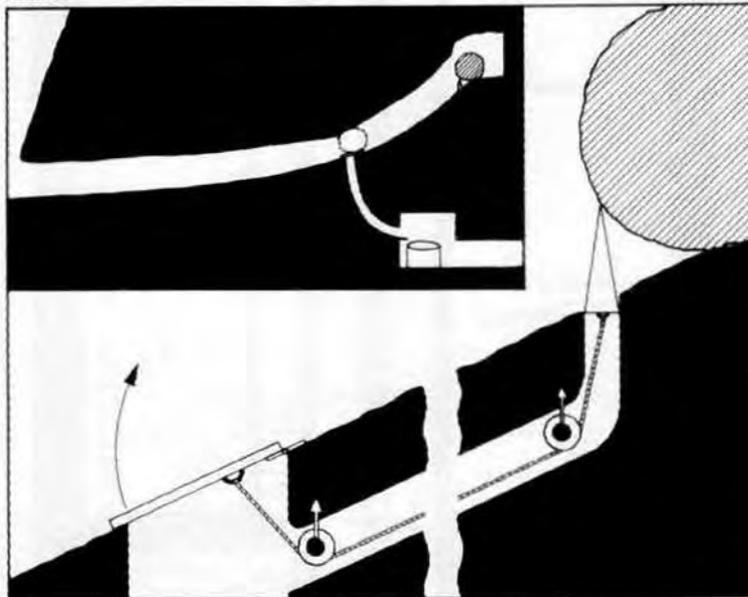
Schnitt 1 Schnitt 2

1m

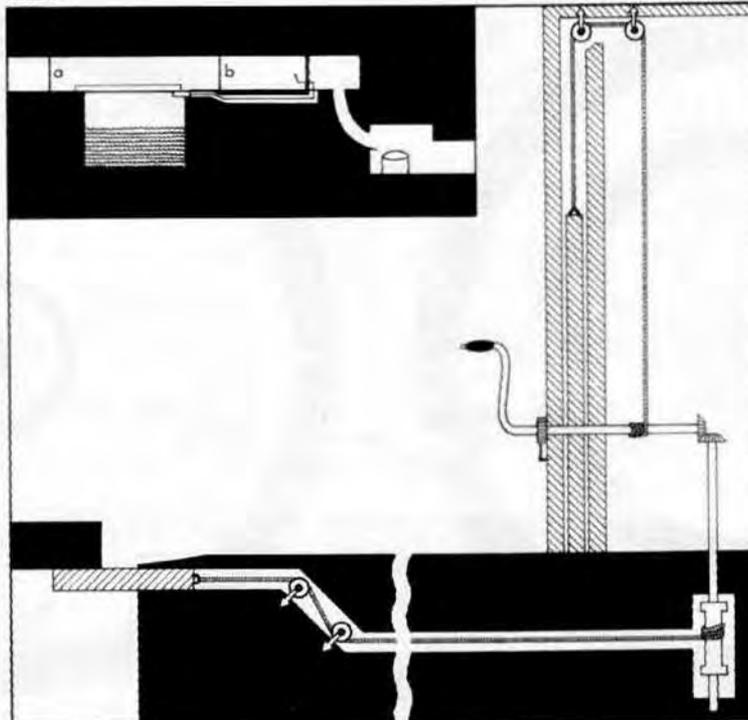
Folie 1



Folie 2

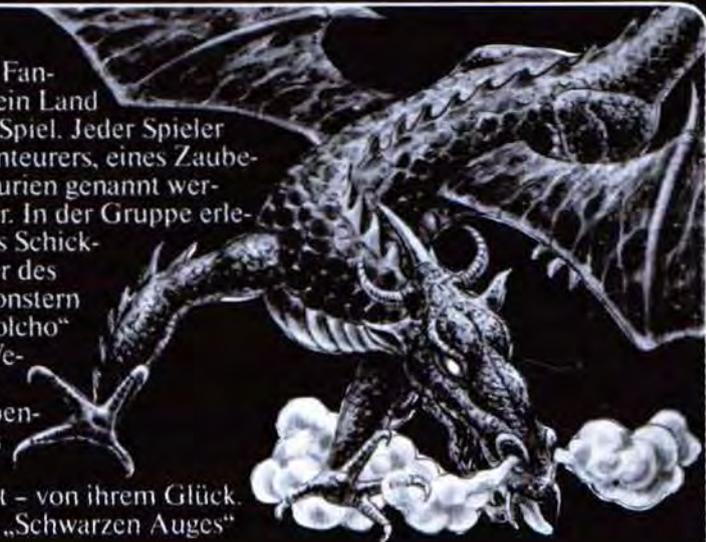


Folie 3



„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

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



Die Welt des „Schwarzen Auges“

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



DER PURPURTURM

In diesem zweiten Teil der »Erforschung des Orklands«, einer Abenteuer-Trilogie für unerfahrene Helden mit geringen Erfahrungsstufen, werden die Helden mit einem grimmig anmutenden Gebäude konfrontiert: dem Purpurturm. In seinem Inneren liegen wertvolle Informationen versteckt, die die Abenteurer benötigen, um den sagenhaften, göttlichen Schatz zu finden, auf dessen Suche sie sich damals in Thorwal begeben hatten. Helden, die nicht »Im Spinnenwald« gewesen sind, können aber auch problemlos in die laufende Kampagne einsteigen, denn der Spielleiter wird in diesem Buch Anweisungen finden, um Neuankömmlingen den Einstieg zu ermöglichen.

»Der Purpurturm« kann nach den Regeln des **Basis-** oder **Ausbauspiels** gespielt werden. Falls Sie die **Basis-Regeln** verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteurers weg, die Ihnen von den **Basis-Regeln** her nicht vertraut sind.

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



ISBN 3-426-30032-X



1757

T.Nr. 102563



4 002998 017578