

AVENTURIEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 EINSTEIGER-HELDEN



DER KULT DER GOLDENER MASKEN



Das Schwarze Auge



AVENTURIEN[®]

VLRI^{CH} KIESOW GEWIDMET,
DEM GESITIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION UND LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAUEN,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGEGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, ARNDT DRECHSLER, MARCUS KOCH,
BJÖRN LENSING, MARTIN LORBER, KARSTEN MEHPERT,
THOMAS RÖMER, GABOR SZIKSZAI, FLORIAN STITZ

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Drakensang ist ein eingetragenes Markenzeichen
der Radon Labs GmbH.

Printed in Poland 2008
ISBN 978-3-940424-30-3



DER KULT DER GOLDENE MASKEN

EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN
VON MARK WACHHOLZ

MIT DANK FÜR ANREGUNGEN, IDEEN UND UNTERSTÜTZUNG AN
BORIS ARENDT, BERND BEYREUTHER, STEFAN BLANCK,
DEPPIS REICHELT, FABIAN RUDZINSKI UND ANTON WESTE

SOWIE MICHELLE SCHWEFEL FÜR DEN SCHWARZEN TURM
UND ULRICH KIESOW FÜR EINE STETS EINGÄNGIGE ERKLÄRUNG,
WAS ROLLENSPIEL EIGENTLICH IST

BESONDERER DANK GEHÖRT RADOPI LABS FÜR DIE FREUNDLICHE GENEHMIGUNG
DES ABDRUCKS IHRER ILLUSTRATIONEN.



INHALT

WILLKOMMEN IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES	5
EINE KÜRZE EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL	7
DIE SPIELREGELN IN ALLER KÜRZE	9
GRUNDSÄTZLICHE VORBEREITUNG	9
LEBENSUNKTE UND ASTRALUNKTE	11
EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN	12
TALENTWERTE UND TALENTPROBEN	13
DAS KAMPFSYSTEM	19
ZAUBEREI	20
AUF INS ABENTEUER	24
EINIGE WORTE ZUR VORBEREITUNG	24
DAS ABENTEUER IN ALLER KÜRZE	25
AUFTRAKT IN AVESTREU	26
DER NÄCHTLICHE ÜBERFALL	31
DER KULT DER GOLDENER MASKEN	35
AUF DER SUCHE NACH EINER ENTFÜHRTEN	35
DER WEG IN DIE HÖHLE	40
DIE HÖHLE DER KULTISTEN	43
HINAB IN DIE TIEFE	48
WENDELSTREPE IN DIE FINSTERNIS	48
HANDOUTS FÜR DIE SPIELER	48

WILLKOMMEN IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES!

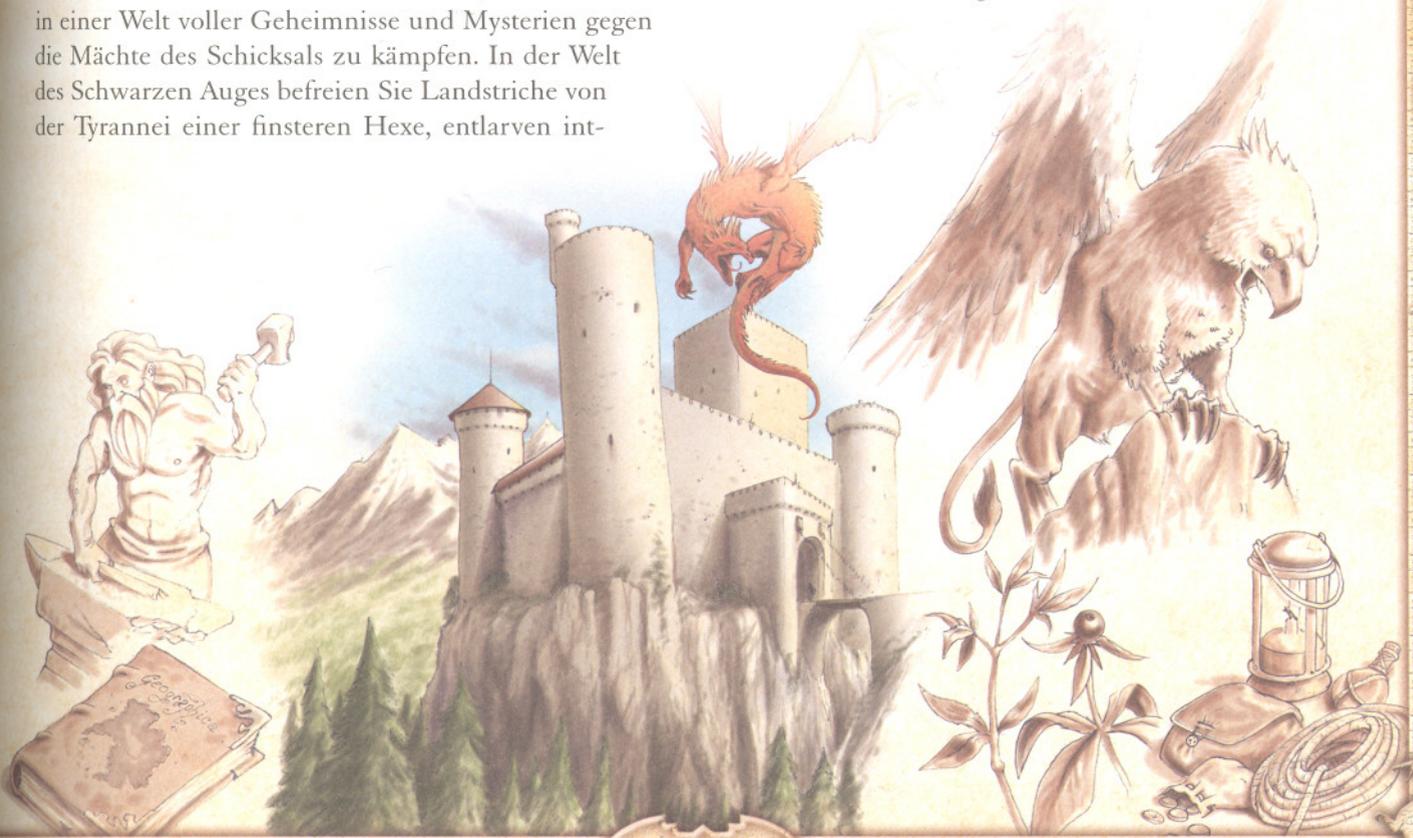
Stolze Königreiche, strahlende Ritter und intrigante Verschwörer. Verwunschene Wälder, rachsüchtige Geisterscharen und verwegene Abenteurer. Verborgene Geheimnisse, uralte Rätsel und machtvolle Zauberer – all das und noch viel mehr erwartet Sie in Aventurien, dem mittelalterlich-fantastischen Kontinent in der Welt des Schwarzen Auges.

Begeben Sie sich in das Land der Fantasie. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden ganz nach Ihrem Geschmack – ob als weise Magierin, tapferer Krieger, mystische Elfe, unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Diebin – und treten Sie zusammen mit Ihren Mitspielern unbekanntem Gefahren und skrupellosen Feinden entgegen. Lösen Sie Rätsel, bestehen Sie heldenhaft Herausforderungen und bestimmen Sie die Geschehnisse eines ganzen Kontinents. In Ihrer Abenteuergruppe spielen Sie nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Geheimnisse und Mysterien gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. In der Welt des Schwarzen Auges befreien Sie Landstriche von der Tyrannei einer finsternen Hexe, entlarven int-

rigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen. Sie bergen Schätze und kämpfen gegen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und viele andere Schreckenskreaturen.

Doch die Wege zum Ziel sind vielfältig und meist gefährlich, und nur der Spielleiter – der *Meister des Schwarzen Auges* – weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ideen, Mut, Geschicklichkeit und auch Glück entscheiden darüber, ob die Gruppe der Abenteurer die Hindernisse überwinden kann oder an den Herausforderungen zu scheitern droht. Doch als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen.

Mit **Drakensang: Der Kult der goldenen Masken** halten Sie möglicherweise Ihr erstes 'richtiges' Rollenspiel-Abenteuer in der Hand. Das vorliegende Heft wendet sich an verschie-



AVENTURIEN



0 40 80 120 160 200
Meilen

- 0-100 Schritt
- 100-200 Schritt
- 200-500 Schritt
- 500-1000 Schritt
- 1000-2500 Schritt
- 2500-5000 Schritt
- über 5000 Schritt
- unbekannt
- unter 1000 Einwohner
- 1000-5000 Einwohner
- 5000-10000 Einwohner
- über 10000 Einwohner

Südmeer

dene Interessenten: Vielleicht haben Sie bereits erfolgreich eine Heldengruppe durch das Computerspiel **Drakensang** geführt und sind neugierig, wie man auch mit Freunden und viel Fantasie Fantasy-Rollenspiel und die Welt Aventurien erleben kann. Genauso mag es sein, dass Sie auf anderem Wege vom Hobby Rollenspiel erfahren haben und *Das Schwarze Auge* (auch kurz *DSA* genannt) einfach einmal kennen lernen wollen. Aber auch 'alte Spielerhasen', die schon lange dabei sind, finden mit diesem Abenteuerheft hoffentlich einige Anregungen, um als Meister neue Spieler in die Welt der Rollenspiele zu locken.

DRAKENSANG LEBT WEITER!

Wenn Sie **Das Schwarze Auge: Drakensang** kennen (und vielleicht sogar schon erfolgreich beendet haben), dann haben Sie Aventurien bereits ein klein wenig bereisen können und schon viele interessante Figuren und Orte kennen gelernt. Doch damit ist die immer fortschreitende Geschichte Aventuriens noch lange nicht zu Ende: Weitere Geheimnisse gilt es zu erkunden, bislang unbekannte Verbindungen zu den Morden in Ferdok warten auf ihre Entdeckung.

Wie schon in den Browser-Soloabenteuern **Drakensang: Verschwörung in Ferdok** und **Drakensang: Todesfluch** (die unter www.dsa-games.de zu finden sind) können auch in **Drakensang: Der Kult der goldenen Masken** neue, mutige Helden einen weiteren Blick hinter den Schleier der drachischen Verschwörung im Fürstentum Kosch werfen. Ihnen begegnen bekannte Figuren wieder, und Sie werden auch an Orte gelangen, die bislang im Computerspiel unzugänglich waren. Neue Gefahren müssen abgewandt werden, wenn es gilt, die tief verborgenen Geheimnisse eines Drachenkults zu lüften.

Doch **Der Kult der goldenen Masken** bietet Ihnen noch mehr: Mit dem vorliegenden Band können Sie erstmals mit Freunden gemeinsam Ihre ersten abenteuerlichen Schritte in der Welt des Tischrollenspiels machen. Bekannte Personen und Orte (wie das kleine Dörfchen Avestreu) erleichtern Ihnen den Einstieg und geben weitere interessante Details über sich preis. Aber auch alle, die **Drakensang** nicht kennen, werden leicht und verständlich in die Welt des Schwarzen Auges eingeführt und können schnell Gefallen an dem abenteuerlichen Spiel finden. Aventurien wartet auf Sie!

EINE KURZE EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel. Dieses Wort will uns sagen, dass wir es mit zwei Dingen zu tun haben: Unter *Fantasy* versteht man eine Literaturgattung. Der typische Fantasy-Roman schildert eine Welt, in der magische Rituale, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören, eine Welt, in der sich das Gute in stetem Kampf mit dem Bösen befindet, und in der man – anders als in der 'Hierundjetzt-Welt' – noch relativ leicht zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. In diesem Sinne ist die *Odyssee* ebenso eine Fantasy-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, *Der Herr der Ringe*, die *Conan*-Romane oder *Die Unendliche Geschichte*.

Rollenspiel bedeutet: Sie, der Spieler, übernehmen eine Rolle in einem solchen Fantasy-Abenteuer. Sie agieren wie ein Romanheld in einer imaginären Welt und bestimmen gemeinsam mit Ihren Freunden Verlauf und Ausgang der Geschichte. Damit aber überhaupt ein Abenteuer entsteht, benötigen die 'Guten' (die von den Spielern dargestellten Helden) ein paar Widersacher: Monster, Piraten, Straßenräuber oder andere Schurken. Die Rolle dieser Gegenspieler übernimmt der Spielleiter – auch *Meister des Schwarzen Auges* genannt. Der Meister kennt seine 'Handlanger', und er weiß, welche Ziele sie verfolgen; darum kann er den Spielern mitteilen, wie ihre Widersacher auf die jeweiligen Aktionen der Helden reagieren. Aus den wechselseitigen Beschreibungen von Aktionen und Reaktionen der Helden und ihrer Gegner entsteht – kurz gesagt – das Rollenspiel.



SELBST DER HELD SEIN

Gemeinsam mit Ihren Mitspielern schlüpfen Sie in die Rollen von Helden. Jeder kann sich selbst aussuchen, ob er ein starker Barbar sein will oder ein machtvoller Zauberer, eine verschlagene Streunerin oder eine edle Ritterin. Dabei spielt die Gruppe nicht gegeneinander, sondern miteinander. Denn jeder Held besitzt ganz spezielle Fähigkeiten und Stärken – und nur, wenn alle zusammenarbeiten, können sie das Abenteuer lösen und die Geschichte zu einem befriedigenden Ende bringen.

So werden die Gefährten einer Heldengruppe die Protagonisten spannender, gefährlicher oder amüsanter Geschichten – den so genannten *Abenteuern*. Wie in einem Roman oder einem Film erforschen Sie alte Geheimnisse, feilschen mit gewieften Händlern, decken eine Verschwörung auf oder bereisen ferne Reiche. In jedem Fall aber treffen Sie selbst die Entscheidungen für Ihren Helden: Stellen Sie sich wagemutig der großen Orkhorde – oder suchen Sie lieber Schutz hinter festen Burgmauern? Lassen Sie sich von der frechen Schankmaid becircen – oder haben Sie nur Ohren für den geheimnisvollen Fremden mit der Schatzkarte? Überreden Sie Ihre Gefährten, sich in die Höhle des Drachen zu wagen – oder reicht es Ihnen, das entführte Kind vor seinem Schicksal als Menschenopfer zu bewahren und zu verschwinden, bevor die Bestie zurückkehrt?

DER MEISTER

Ein Spieler – und es mag gut sein, dass niemand anderes als Sie, der sich gerade dieses Abenteuerheft durchliest, der Auserwählte sein wird – spielt selbst keinen Helden, sondern ist der Spielleiter – beim *Schwarzen Auge* traditionell *Meister* genannt. Er kennt bereits das Abenteuer und führt die anderen Spieler (genauer gesagt: deren Helden) durch die Geschichte. Dabei fungiert er nicht nur als Er-

zähler und ist ihr Auge und Ohr, sondern stellt sie auch vor schwierige Aufgaben, Rätsel und Herausforderungen. Ebenso verkörpert er alle anderen Figuren des Abenteurers – sei es den dubiosen Auftraggeber, den stotternden Wirt oder den entführten Händlersohn, der sich am Ende überschwänglich bei den Helden bedankt.

Wichtig ist, dass der Meister nicht gegen die Spieler spielt. Im einen Moment kann er die Rolle des finsternen Gegenspielers übernehmen, im nächsten Moment ist er aber der hilfsbereite Rollkutscher, der den Helden wichtige Hinweise gibt. Damit ist seine Aufgabe sehr anspruchsvoll und vielseitig, aber gerade deshalb macht sie auch besonders viel Spaß.



DAS ROLLENSPIEL UND SEINE REGELN

Wie bei einem Brettspiel trifft man sich auch zum Rollenspiel in geselliger Runde – nur dass es statt eines Spielbretts und Spielfiguren nur Stifte und Zettel bedarf (daher der englische Begriff *Pen and Paper*) und vor allem natürlich Phantasie, Vorstellungskraft und Lust, sich und seinen Helden in ein spannendes Abenteuer zu stürzen. Bei den 'Zetteln' handelt es sich um das so genannte *Heldendokument*, auf dem alle wichtigen Eigenschaften eines Helden (Name, Kampfstärke, erlernte Zauber usw.) festgehalten sind. Normalerweise kann sich jeder Spieler seinen Helden persönlich erschaffen, im

vorliegenden Abenteuer bieten wir Ihnen und Ihren Mitspielern aber bereits ab Seite 57 einige vorgefertigte Helden, aus denen Sie auswählen können.

Wenn Sie später Rollenspiel zu einem längerfristigen Hobby machen wollen, finden Sie alle Regeln und auch eine vollständige Heldenerschaffung in *Das Schwarze Auge – Basisspiel*, das auch als PDF der *Drakensang*-DVD beigelegt wurde.

Wie in jedem anderen Spiel gibt es auch beim *Schwarzen Auge* bestimmte Spielregeln, die dazu dienen, die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden (dargestellt durch die Werte auf dem Heldendokument) zu verdeutlichen

und per Würfelwurf über Erfolg oder Misserfolg einer Aktion zu entscheiden. Längst nicht alle Aktionen und Situationen werden durch den Würfel entschieden – aber insbesondere dann, wenn nicht klar ist, ob den Helden eine schwierige Aufgabe auch tatsächlich gelingt (Kämpfen, Zaubern, körperliche Aktionen, aber auch der Einsatz von Wissen oder Verführungskünsten), kann der Meister einen Würfelwurf (die sogenannte *Probe*) verlangen. In dem vorliegenden Abenteuer gibt es eine Übersicht über die wichtigsten Regeln (siehe unten). Im Abenteuertext finden Sie zudem an vielen Stellen, an denen der Würfel zum Einsatz kommen kann, weitere Hinweise und

Vorschläge. Wenn Sie eine Vorstellung davon bekommen wollen, wie eine typische Rollenspielszene ablaufen kann, können Sie im **Basisspiel** ab Seite 8 nachlesen.

INFO-KÄSTEN

Mit den bisherigen Informationen können Sie bereits beginnen – weitere Hinweise zum Rollenspiel, zum Umgang mit Spielerreaktionen oder Regeln und auch viele weitere nützliche Tipps präsentieren wir Ihnen während des Abenteuers in solchen Kästen.

DIE SPIELREGELN IN ALLER KÜRZE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine sehr kurze Variante der DSA-Regeln. Sie reicht völlig aus, um das Abenteuer um die Goldenen Masken und auch viele andere Abenteuer zu spielen, und gerade Rollenspiel-Einsteigern können wir sehr empfehlen, sich erst einmal auf die hier vorgestellten Regeln zu beschränken.

Wenn Sie jedoch auf der Suche nach einer größeren Variationsbreite sind und vielleicht sogar eigene Helden

erstellen wollen, finden Sie eine reiche Auswahl an entsprechenden Möglichkeiten im Basisbuch ab Seite 13. Die meisten der dort enthaltenen Regeln sind eine Fortführung des hier präsentierten Materials, aber gerade im Bereich der Zauberei gibt es einige Mechanismen, die nicht kompatibel sind. Dabei müssen Sie sich dann entscheiden, welche der Regelvarianten Sie für Ihre Spielrunde auswählen.

GRUNDSÄTZLICHE VORBEREITUNG

HELDEPAUSWAHL UND WÜRFEL

Alles, was ein Mitspieler zu Beginn des Spiels benötigt, ist eine der **Archetypen-Karten**, die sich ab Seite 57 befinden und aus denen sich jeder Spieler die Figur aussuchen kann, die er am liebsten spielen möchte. Mehr zu diesen Karten folgt auf Seite 10. Sorgen Sie als Meister außerdem dafür, dass für das Spiel einige **Notizzettel**, **Stifte** sowie mindestens – wie auf dem nebenstehenden Bild –

ein zwanzigseitiger Würfel (Zwanzigseiter; 1W20) und ein sechsseitiger Würfel (1W6; Sechsseiter) vorliegen.



WISSENSWERTES ZUM WÜRFELN UND ZUM RUNDEN

Eine Angabe wie 3W6 bedeutet, dass Sie drei sechsseitige Würfel rollen (bzw. dreimal hintereinander mit 1W6, wenn nur ein Würfel zur Verfügung steht) und die Würfelergebnisse aufaddieren; eine Angabe 2W20+10 bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel rollen, die Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren. Bei allen Rechnungen wird *echt* gerundet, das heißt, dass 1,49 zu 1 abgerundet, 1,5 zu 2 aufgerundet wird.

DIE KARTEN DER ARCHETYPEN

Zum Schnelleinstieg in die Welt des *Schwarzen Auges* liegen diesem Band ab der Seite 57 sechs verschiedene Archetypen bei, aus denen sich jeder Spieler eine Figur auswählen kann. Natürlich ist es kein Problem, dem jeweiligen Archetypen ein anderes Geschlecht zuzuweisen. Wenn ein Spieler also lieber einen Magier statt einer Magierin spielen will, dann ändert das an den Werten überhaupt nichts.

Auf den Karten finden sich alle Details und Werte, die die Spieler zum Erleben des Abenteurers benötigen:

A: Die 'Kopfwerte' zeigen einige grundsätzliche Daten zum Helden, unter anderem seine Profession, ein Portrait, Platz für einen Namen und Angaben zum Aussehen.

B: Die Eigenschaftswerte Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft bilden die Grundlagen eines aventurischen Helden; auf sie kann mit 1W20 eine Probe abgelegt werden (siehe Seite 13).

C: Das sind die grundsätzlichen Heldenwerte Lebenspunkte (LeP), Astralpunkte (AsP), Magieresistenz (MR), Rüstungsschutz (RS) sowie die Abenteuerpunkte (AP).

D: Dieser Block ist den **Kampfwerten** gewidmet, darunter die Attacke- und Parade-Werte sowie (bei Fernkämpfern) der Fernkampf-Wert. Weiterhin findet sich hier Platz für die Waffen und ihren Schaden, den sie anrichten können.

E: In diesem Block sind alle Talente mit den **Talentpunkten** (TaP) notiert, die der Held beherrscht. Da alle Talentproben aus je drei Eigenschaftsproben bestehen, sind die benötigten Eigenschaften hier Dreierkombinationen genannt (z.B. MU/IN/KK).

F: Sollte es sich bei dem Charakter um einen zauberkundigen Helden handeln, finden sich hier seine **Zaubersprüche** mit ihren Werten. Auch bei ihnen sind die benötigten Eigenschaften aufgezählt.

G: Dieser Bereich enthält einen Abriss über den **Hintergrund des Helden** und die möglichen Gründe, warum er sich auf Wanderschaft durch das Fürstentum Kosch befindet.

H: In diesem Feld sind alle wichtigen **Ausrüstungsgegenstände** festgehalten, die der Held am Anfang mit ins Abenteuer bringt.

I: Hier finden Sie einige beispielhafte **Zitate**, die mehr über den Charakter des Helden verraten.

RUBINA WEIßENSTEIN

MAGIERIN AUS ELENVINA

Alter: 21
Größe: 1,69
Augenfarbe: **A**
Haarfarbe: b

Eigenschaften
MU 10 KL 14
IN 11 CH **B**
FF 12 GE **B**
KO 11 KK 9

Allgemeine Werte
LeP 26 AsP 7
RS 1 MR **C**
AP

Kampf
AT 8 PA **D**
TP 1W6+3 (M)

Talente
Geschichtswissen (KL/KL/IN) 4, Magiekunde (KL/KL/IN) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 3, Sagen/Legendenkenntnis (KL/IN/CH) 3, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 5, Überreden (MU/IN/KO) 5, Zechen (IN/KO/KK) 6

Zauber
Balsam Salabunde (KL/IN/CH) 5, Blitz dich find (KL/IN/CH) 8, Duplicatus Doppelbild (KL/CH/GE) 4, Flim Flam (KL/IN/CH) 8, Foramen Foraminor (KL/KL/FF) 3, Ignifaxius Flam (KL/IN/CH) 6, Odem Arcanum (KL/IN/IN) 8, Paralysis starr wie Stein (KL/IN/IN) 8, Penetrizzel Tiefenblick (KL/KL/KO) 4



E

F

RUBINA WEIßENSTEIN

MAGIERIN AUS ELENVINA

Hintergrund
Rubinia Weissenstein stammt aus der weißmagischen 'Akademie der Herrschaft zu Elenvina' und ist den Großen Fluss hinauf Richtung Ferdok gefahren, um in Salmingen das Geheimnis der 'Stäbe von Salmingen' zu untersuchen. Doch dort sind die Chancen auf einen rechten Erfolg und befindet sich nun wieder auf der Suche nach einem neuen rechten Erfolg. Am liebsten wäre es ihr, wenn sie noch ein magisches Artefakt oder Ähnliches erforschen könnte, um nicht ganz mit leeren Händen zurückkehren zu müssen. So entschloss sie sich, die Reise von Salmingen zurück nach Ferdok lieber zu Fuß statt mit einer Kutsche zurückzulegen – vielleicht gibt es ja im Dunkelwald oder seiner Nähe noch etwas Interessantes zu entdecken.

Ausrüstung
Magierstab (1W6+1 TP)
rot-schwarze Magierrobe (RS 1)
Notizbüchlein mit eigenen Aufzeichnungen
Buch Vom reisenden Adepten
1 Phiole mit Zaubersrank (gibt 1W20 AsP)
Geld: 2 Dukaten, 4 Silbertaler, 9 Kreuzer

Zitate
»Interessant. Diese arkane Implikation scheint mir zu bestätigen, dass ... oh, dass das eine magische Falle ist! Feuerball!«
»Bei Hesindes Weisheit, diese Schriftrollen sind ein magierwelt auf den Kopf stellen!«
»Lasst mich Euch korrigieren: In Wahrheit ist es sich so, dass ...«



G

H

I

VORBEREITUNGEN FÜR DEN MEISTER

Als Meister oder Spielleiterin benötigen Sie natürlich auch eine Geschichte, die Sie den Spielern präsentieren wollen. Deshalb sollten Sie das vorliegende Abenteuerheft zumindest einmal durchgelesen haben, damit Sie einerseits einen Grundeindruck von der Spielweise und den Regeln haben, um diese zu erklären. Scheuen Sie sich aber auch nicht davor, Ihren Mitspielern zur Einstimmung und Erklärung die Einleitungs- und Regeltexte vorzulesen und so gemeinsam die Spielmechaniken zu entdecken und

sich gegenseitig zu erklären. Zum anderen aber müssen Sie – und nur Sie allein – natürlich im Vorfeld wissen, welchen Verlauf das Abenteuer **Der Kult der goldenen Masken** nehmen wird. Sie müssen dabei nichts auswendig lernen, und es macht auch nichts, während des Spiels kurz zu unterbrechen, um nochmals Passagen nachzulesen. Es ist aber auch sinnvoll, sich beim ersten Durchlesen ein paar Notizen zu machen.

In den folgenden Abschnitten stellen wir alle wichtigen Heldenwerte und Spielmechanismen vor, die Sie zum erfolgreichen Erleben des Abenteuers benötigen.

LEBENS- UND ASTRALPUNKTE

LEBENS- UND ASTRALPUNKTE

Neben den *Eigenschaften* des Helden, die seine körperlichen und geistigen 'Eckpfeiler' bilden, seinen *Talenten*, die für die Erfahrung in verschiedenen Wissensgebieten und Tätigkeitsfeldern stehen, und seinen *Kampfwerten* verfügt jeder Held über einen wichtigen Wert, der seine körperliche Verfassung widerspiegelt: Die **Lebenspunkte** (LeP) repräsentieren, ob ein Held kleinere Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und zeigen, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht.

Ein Held, der nur noch 5 oder weniger Lebenspunkte hat, ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein Held, dessen Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden, sonst stirbt er).

LEBENS- UND ASTRALPUNKTE

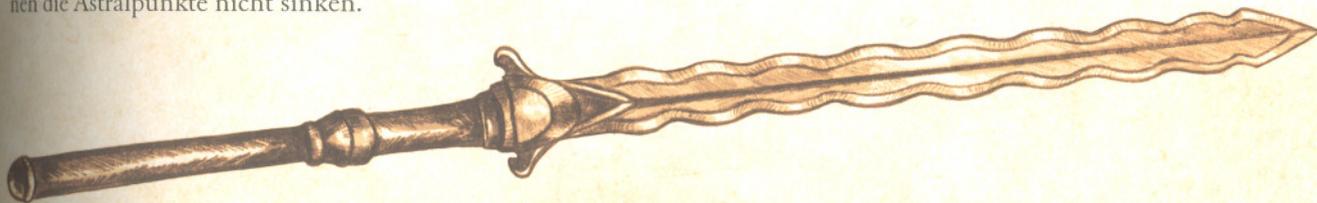
Zauberkundige Helden verfügen über **Astralpunkte** (AsP), eine für die meisten Aventurier nicht bemerkbare Kraft, die die Welt durchströmt und von Zauberkundigen in sich gesammelt werden kann. Astralpunkte sind gewissermaßen der 'Brennstoff' für die Zauberei. Wenn sie auf 0 sinken, kann der Zauberer keine Zauber mehr wirken, erleidet aber sonst keine Einschränkungen. Unter 0 können die Astralpunkte nicht sinken.

REGENERATION

Wenn ein Held durch Kämpfe Lebenspunkte verloren hat oder durch Zauber Astralpunkte, sind diese nicht auf Dauer verloren, sondern regenerieren sich, während der Held ausruht. Lebens- und Astralpunkte kann man zurückerlangen, indem man mindestens sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachtschlafs). Danach erhält der Held je 1W6 verlorene LeP und / oder AsP zurück, solange die maximalen Punkte noch nicht erreicht sind.

ZEIT-EINHEITEN IM SPIEL

In Spielbegriffen benötigen wir noch eine Zeiteinheit für kurze Abschnitte, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden im Kampf oder bei ähnlichen, mit 'Action' vollgepackten Teilen des Spiels die **Kampfrunde** (die etwa drei Sekunden dauert und in Aktionen wie *Attacke* und *Parade* unterteilt ist). Des Weiteren verwenden wir bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden (letztere ist auch in *Aventurien* bekannt) zur Verdeutlichung eines Sachverhalts.



EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Die grundlegenden Werte jedes Helden sind seine Eigenschaften. Sie bestimmen seine körperlichen und geistigen Grundlagen. Auch die Talentproben lassen sich auf Eigenschaftsproben zurückführen. Eigenschaftswerte bewegen sich für menschenähnliche Wesen in einem Rahmen üblicherweise zwischen 6 und 21, wobei Werte zwischen 8 und 14 den Schwerpunkt bilden.

Es gibt acht Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: Mut (abgekürzt MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK).

DIE BEDEUTUNG DER EIGENSCHAFTEN

Mut (MU): die Fähigkeit, in kritischen Situationen entschlossen und schnell zu handeln, aber auch die Eigenschaft, keine Angst vor dem Neuen oder vor Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, vor allem, wenn es darum geht, Schrecknissen ins Gesicht zu sehen.

Klugheit (KL): Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, sowie das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe KL steht auch für angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

Intuition (IN): die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu

treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen und die Fähigkeit, sich mit den Schwingungen der astralen Kraft in Einklang zu bringen, werden vermittels der Intuition geregelt.

Charisma (CH): Dies repräsentiert die persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen; auch die Stärke einer magischen Aura ist mit dem Charisma-Wert verbunden.

Fingerfertigkeit (FF): geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, dem Entschärfen von Fallen oder dem Knacken von Schlössern; allgemeine manuelle Geschicklichkeit.

Gewandtheit (GE): körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft usw., was sich bei hoher GE in geschmeidigen Bewegungen äußert.

Konstitution (KO): Diese fast ausschließlich passiv eingesetzte Eigenschaft ist ein Maß für die körperliche Zähigkeit und Widerstandskraft, die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen.



Körperkraft (KK): steht für das Vorhandensein von schiefer Muskelkraft, vor allem aber die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, zusammen mit der Konstitution auch ein Maß für die allgemeine Gesundheit eines Helden.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Immer wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, kann der Meister eine Probe verlangen. Und: Der Meister sollte auch nur dann eine Probe verlangen, wenn der Ausgang der Probe *wirklich offen und für den Spielverlauf bedeutend* ist – GE-Proben für das Ersteigen einer normalen Treppe oder KO-Proben fürs korrekte Atmen sind überflüssig und stören den Spielfluss. Ebenso wenig steht dem Spieler ein Recht auf eine Probe zu.

Es wird diejenige Eigenschaft des Helden 'auf die Probe gestellt', die für das Gelingen der Aktion von entscheidender Bedeutung ist: Mit Körperkraft-Proben bricht man Türen auf, mit Gewandtheits-Proben balanciert man über einen Balken, zum Überreden eines störrischen Zöllners ist eine erfolgreiche Charisma-Probe notwendig usw. Bei einer Probe würfelt der Spieler mit dem 20-seitigen Würfel (1W20). Das Resultat darf nicht höher sein als der Wert der auf die Probe gestellten Eigenschaft.

Beispiel: Bargosch (KK 14) will eine schwere Falltür anheben. Der Meister hat festgelegt, dass dafür eine Körperkraft-Probe nötig ist. Also muss Bargoschs Spieler mit 1W20 eine 14 oder weniger würfeln.

Die Auswirkungen einer gelungenen Probe liegen auf der Hand: Der Held hat seine Aktion erfolgreich ausgeführt. Die Folgen einer gescheiterten Probe legt der Spielleiter fest – meistens sind auch sie leicht vorstellbar: Die Tür in unserem Beispiel ist zu schwer (möglicherweise zerrt sich der Held die Muskeln); ein Held, der tölpelhaft schleicht, wird entdeckt; eine vermurkste Charisma-Probe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen usf.

ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Der Spielleiter kann je nach Situation Proben erleichtern oder verschärfen. Wenn die Falltür im oben genannten Beispiel aus einer massiven Eisenplatte besteht, so kann der Meister zum Beispiel eine Körperkraft-Probe +3 verlangen. Wäre sie aus dünnen Brettern gezimmert, könnte eine Körperkraft-Probe -4 genügen. Im ersten Fall muss der Spieler eine 3 zu seinem Würfelwurf addieren und darf trotzdem seinen Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann der Held eine 4 von seinem Würfelwurf abziehen.

Wenn die genannte Falltür noch mit einem eisernen Riegel gesichert ist, kann der Meister auch eine Körperkraft-Probe +4 verlangen. In diesem Fall müsste Bargoschs Spieler eine 10 oder weniger würfeln, damit er seine KK von 14 auch dann nicht übertrefft, wenn er zu dem Würfelergebnis 4 hinzu gezählt hat.

TALENTWERTE UND TALENTPROBEN

Wie oben erwähnt, entscheidet eine Probe auf eine der acht Eigenschaften über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen in Jahren der Erfahrung erlerntes Wissen wichtiger ist als die 'rohen' Eigenschaften: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse – beziehungsweise seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche Fertigkeiten wie *Klettern*, *Reiten*, *Heilen* u.ä. bezeichnen wir als **Talente**; das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, sind seine **Talentpunkte** (kurz: **TaP**). Üblicherweise bewegen sich die Talentpunkte in einem Rahmen von 0 bis 21 (mit entsprechenden Ausnahmen von -4 bis +30).

DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und seine Talentpunkte zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die vorhandene Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um seine Klettertour zu bestehen, legt unser bergsteigender Held nacheinander drei

Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt, also Punkte im Talent *Klettern* besitzt, so kann er versuchen, mit diesen Punkten misslungene Proben auszugleichen. Die Talentpunkte sind also eine Art 'Notfallvorrat an freien Eigenschaftspunkten'. Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (und wenn die misslingt, kann er die fehlenden Punkte aus dem Notfallvorrat nehmen), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus, wenn er noch welche hat). Natürlich kann der Held nicht mehr Punkte aus dem Notvorrat nehmen, als darin enthalten sind. Wenn er also beispielsweise schon bei der ersten Eigenschaftsprobe alle Talentpunkte verbraucht hat, dann stehen ihm für die zweite und dritte Eigenschaftsprobe keine Ausgleichspunkte mehr zur Verfügung. Wenn er aber zu einem späteren Zeitpunkt eine neue *Klettern*-Probe ablegen muss, steht ihm wieder der vollständige Vorrat zur Verfügung.

Beispiel: Daria (MU 12, GE 13, KK 12, 7 TaP in Klettern) ist der festen Überzeugung, dass die saftigsten Äpfel immer an den höchsten Ästen hängen. Da sie nun versuchen will, das herrlich rote Exemplar ganz oben zu erreichen, verlangt der Meister eine Klettern-Probe von ihr.

Sie würfelt beim *Mut* eine 14 – das sind zwei Punkte zu viel, die sie aber aufgrund ihrer Erfahrung im Klettern ausgleichen kann: Die erste Probe ist gelungen, und von ihren 7 Talentpunkten sind nur noch 5 übrig. Bei der *Gewandtheit* zeigt der Würfel eine 16. Sie muss also weitere 3 TaP nehmen, um diese Probe zu einer gelungenen Probe zu machen, bleiben nur noch 2 übrig. In der *Körperkraft*-Probe würfelt sie eine 5 – diese Probe ist also auf jeden Fall gelungen, so dass sie im Endeffekt sogar noch 2 Talentpunkte übrig hat. Alle drei Eigenschaftsproben sind gelungen, also ist auch die Talentprobe gelungen. Daria erreicht den obersten Ast – und entdeckt von dort oben aus zufällig die Truppe Orks, die sich heimlich dem nahegelegenen Bauernhof nähert.

TALENTPROBEN MIT ZUSCHLÄGEN ODER ABZÜGEN

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag, einer Erschwerung belegt; weniger schwierige Taten können durch einen Abzug – eine Erleichterung – vereinfacht werden. In solchen Fällen werden die Talentpunkte des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug verrechnet. Dazu wird eine Erschwerung von den TaP abgezogen, eine Erleichterung zu ihnen addiert.

Diese situationsabhängigen Modifikatoren können entstehen, wenn eine Probe von vornherein besonders schwierig ist, der Held momentan abgelenkt oder durch eine Rüstung behindert ist, er gutes Werkzeug besitzt oder gar keines, er unter Zeitdruck steht oder sich besonders viel Zeit lassen kann und dergleichen mehr.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen Wert aufweist oder seine Talentpunkte durch situationsabhängige Modifikatoren unter 0 fallen, so muss er diesen Betrag unter null zu *jedem* der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Negative TaP führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

Beispiel: Shafir (MU 12, IN 13, CH 14; 5 TaP in Überreden) versucht, auf dem Basar einen besonders guten Preis für eine "echt güldenländische" Brosche herauszuschinden (mit der er seine Liebste beeindrucken will), weiß aber nicht, dass er an einen ausgebufften Trickbetrüger geraten ist.

Der Meister hält die Aufgabe für wirklich schwierig und legt den Zuschlag auf die Probe mit 9 Punkten fest, was bedeutet, dass Shafir die Probe jetzt ablegen muss, als hätte er -4 TaP (5 TaP minus Zuschlag 9 = -4), er muss also drei jeweils um 4 Punkte erschwerte Proben würfeln. Bei der MU-Probe fällt eine 8 (puh), bei der IN-Probe jedoch eine 10, womit die Probe nicht gelungen ist – da nützt es auch nichts, dass der Würfel bei der CH-Probe eine 2 zeigt. Die misslungene Überreden-Probe bedeutet nun, dass Shafir wirklich tief in die Tasche greifen muss, um die Brosche zu erwerben.

AUTOMATISCHER ERFOLG UND MISSERFOLG

Zu den Regeln über Erfolg und Misserfolg einer Talentprobe kommt hinzu, dass eine *Doppel-20* (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine *Doppel-1* immer einen Erfolg bedeutet.

OFFEN ODER VERDECKT WÜRFELN?

Bei einigen Talenten wie *Orientierung*, *Menschenkenntnis* oder *Sinnenschärfe* ist es sinnvoll, sie grundsätzlich verdeckt vom Meister würfeln zu lassen (um bei den Spielern eine ebenso große Unsicherheit über den tatsächlichen Sachverhalt der Situation zu erzeugen und somit die Spannung zu erhalten). In manchen Situationen können Sie die Spieler aber auch selbst würfeln lassen – vor allem, wenn es nicht wichtig ist, ob die Spieler den Ausgang der Probe kennen.

jeweils ungeachtet der Talentpunkte des Helden und des Ergebnisses des dritten Würfelwurfs.

Eine *Dreifach-1* bedeutet einen spektakulären Erfolg, der positive Zusatzeffekte nach sich zieht, eine *Dreifach-20* einen spektakulären Patzer, der je nach Lage der Dinge lebensgefährliche Auswirkungen für den Helden nach sich ziehen kann. Über die Art solcher Wirkungen befindet der Meister.

TALENT-ÜBERSICHT

Zur Einführung in das Rollenspiel haben wir den Archetypen in diesem Band nur eine Auswahl an besonders nützlichen Talenten gegeben. Diese reichen aus, um **Der Kult der goldenen Masken** und weitere Einsteigerabenteuer zu bestehen. Ein umfassenderes Talentsystem finden Sie in den **Basisregeln** ab Seite 109.

Fahrtensuchen (KL/IN/IN)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von Bodenbeschaffenheit, Lichtverhältnissen und ähnlichem ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben. *Fahrtensuchen*-Proben der Helden können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

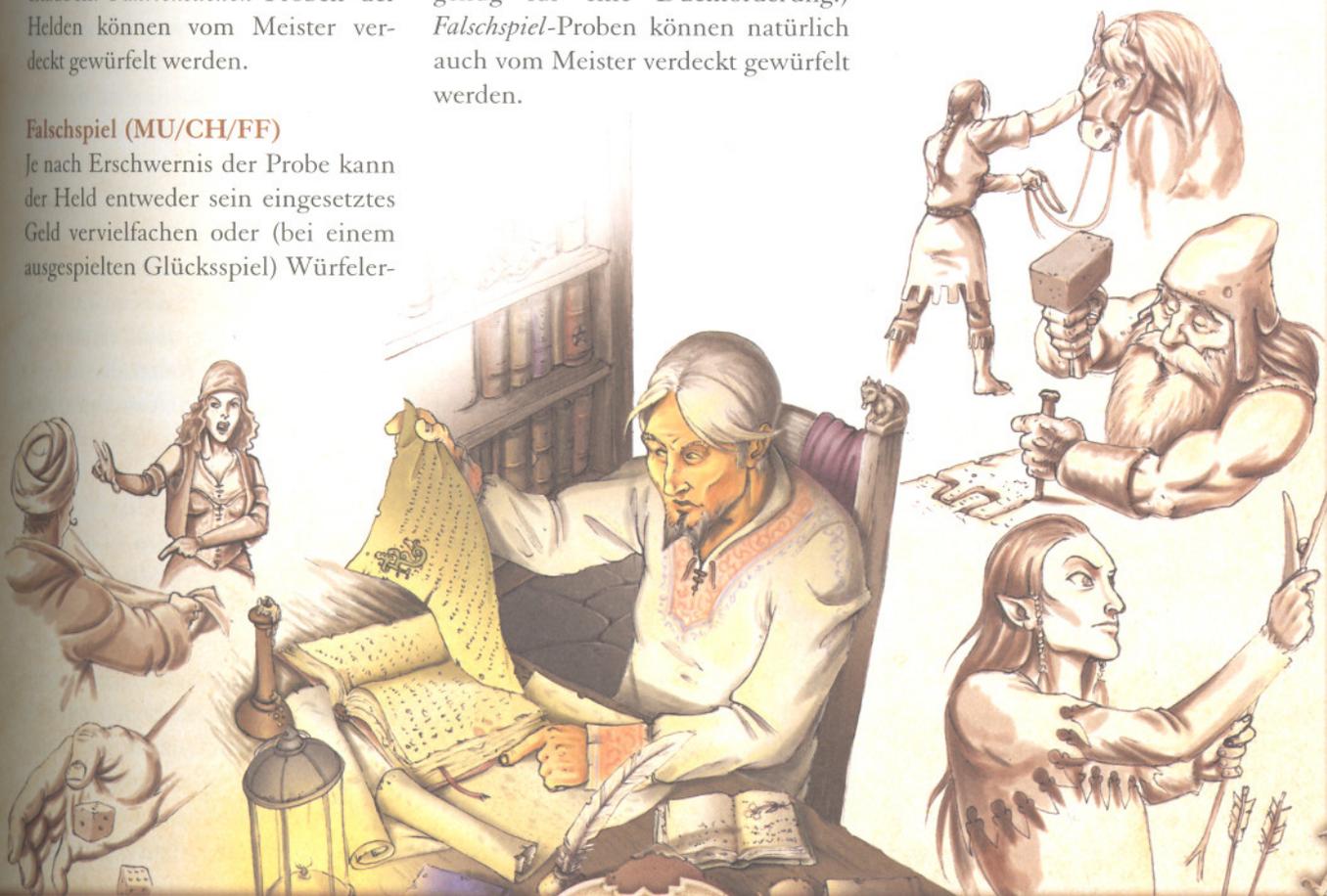
Falschspiel (MU/CH/FF)

Je nach Erschwernis der Probe kann der Held entweder sein eingesetztes Geld vervielfachen oder (bei einem ausgespielten Glücksspiel) Würfel-

gebnisse zu seinen Gunsten ändern, neue Karten ziehen und dergleichen. Das Scheitern einer Probe kann den Helden in arge Bedrängnis bringen (notorische Falschspieler genießen überall in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung). In Kombination mit einer *Sinnenschärfe*-Probe kann ein hohes *Falschspiel*-Talent auch dazu dienen, eventuelle Mogleien zu enttarnen. (Aber auch hier ist absolute Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezeichnung meist Grund genug für eine Duellforderung.) *Falschspiel*-Proben können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Geschichtswissen (KL/KL/IN)

Die schriftlich niedergelegte Geschichte Aventuriens beträgt mittlerweile drei Jahrtausende, aber die Überlieferungen mancher Völker reichen noch deutlich weiter zurück. Ein Held, der sich mit Geschichte auskennt, kann anhand der Bauweise beurteilen, aus welcher Epoche eine Ruine stammen könnte, kennt die Namen längst verstorbener Herrscher und hat schon von manchen fast vergessenen Kriegszügen und Heldentaten gehört.



Götter/Kulte (KL/KL/IN)

In Aventurien gibt es viele unterschiedliche Religionen und Glaubensrichtungen. Dieses Talent entscheidet, was der Held über die Feinheiten der eigenen Religion weiß (Feiertage, Heilige, Ablauf von kultischen Handlungen), aber auch, was er von anderen Gottheiten und deren Gläubigen gehört hat.

Heilkunde (KL/CH/FF)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf oder durch Unfälle entstehen, können von einem Heilkundigen kuriert werden. Nach einer gelungenen *Heilkunde*-Probe steigt die nächtliche Regeneration des Patienten um 1W6+2 LeP (die AsP-Regeneration ist natürlich nicht betroffen). Ein Held, der keine LeP mehr besitzt, kann durch *Heilkunde* stabilisiert werden, so dass keine unmittelbare Todesgefahr mehr besteht. Für jeden LeP unter 0 wird die Talentprobe jedoch um 2 Punkte erschwert.

Beim Scheitern der Heilprobe wird die normale Heilung für 24 Stunden unterbrochen, und der Verletzte erleidet 1W6 zusätzliche Schadenspunkte. Die Probe dauert eine halbe Stunde. Es können nur solche LeP-Verluste mit diesem Talent geheilt werden, die durch Verletzungen verursacht wurden, also keine Vergiftungen oder Krankheiten.

Klettern (MU/GE/KK)

Eine *Klettern*-Probe steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour (wie das Überklettern einer Burgmauer oder das Bezwingen einer Felsklippe) unternimmt. Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; sinnvoll eingesetzte Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe, wenn man mit ihnen umzugehen versteht.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)

Ausrutschen auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd, ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment oder das auf-den-Beinen-Bleiben auf einem Schiff im Sturm – in all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Die Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge bestimmen.

Magiekunde (KL/KL/IN)

Was passiert als nächstes, wenn der alanfanische Zauberer die Hand zur Faust ballt? Könnte dieser in allen Farben schillernde Ring ein altes drachisches Artefakt sein? Wie kann es sein, dass die Fußspuren des Elfen auf einer freien Fläche abrupt enden? Alle diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigt haben. Ob als (seltenes und geheimes) Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung – vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Meisterperson (oder eines flunkernden Gefährten) zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Bergführers kann auf diese Art ebenso eingeschätzt werden wie die Ehrlichkeit eines Rosshändlers. *Menschenkenntnis*-Proben werden prinzipiell vom Meister verdeckt ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst – dies kann bei einer misslungenen Probe auch durchaus eine Fehleinschätzung sein. Um zu verhindern, dass der Held mit Hilfe einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteurers schon bei der ersten Be-

gegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen, der sich üblicherweise aus der Erfahrung der Meisterperson ergibt. Bei Personen aus fremden Kulturen sind Zuschläge zumindest empfehlenswert.

Orientierung (KL/IN/IN)

Das Talent regelt die Fähigkeit Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Ein sicherer Orientierungssinn versagt aber auch in großen Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht, weil der Held ein Gefühl für die Proportionen der Räume und ihre Lage zueinander hat. *Orientierungs*-Proben kann der Meister verdeckt würfeln, in besonders schwierigen Situationen (gleichförmige Eiswüsten, unterirdische Labyrinth) sollte er das sogar tun.

Sagen/Legenden (KL/IN/CH)

Wer sich in diesem Talent gebildet hat, kennt sich nicht nur mit Sitten und Gewohnheiten des eigenen Volkes aus, sondern kann auch die Götter und Heroen identifizieren und ist in der Lage, Sagen und Legenden Wort und/oder Schrift wiederzugeben. Um die Sagen und Legenden fremder Völker zu kennen, sind die Talentproben mit einem Zuschlag zu versehen. Bei den verbreiteten Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig.

Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches *Schleichen* ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch der Aufmerksamkeit um potentielle Geräuschquellen wie knarrende Dielen oder trockene Zweige auf dem Boden rechtzeitig zu erkennen und zu vermeiden. Natürlich spielen auch das Terrain und die Bekleidung des Helden eine wichtige Rolle bei dem Versuch, s

geräuschlos fortzubewegen. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald voller trockener Äste zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge von Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden abhängig machen. *Schleichen*-Proben der Helden können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF)

Dies ist die Grundlage des Einbrecherhandwerks. Um ein Schloss ohne den passenden Schlüssel (d.h. mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern o.ä.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser Knacken* verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen Zuschlägen versehen sind. Ein Mislingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, dass der Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloss abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche nur unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden können. Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, dass der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Schwimmen (GE/KO/KK)

Ein Held mit 2 Talentpunkten kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muss also keine *Schwimmen*-Probe ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. Proben werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine unge-

wöhnliche Leistung vollbringen will, z.B. tauchen, einen Gefährten oder eine sperrige Last befördern oder im oder unter Wasser kämpfen. Bei dem Talent *Schwimmen* hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können: vor allem eine eventuelle Strömung (reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluss können bis zu 8 Punkte Zuschlag verursachen) und die Rüstung des Helden.



Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)

Zum einen bezeichnet die Selbstbeherrschung die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher Wert kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im

Kampf oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die *Selbstbeherrschung* auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen und zum Beispiel ein Lachen zu unterdrücken.

Sich Verstecken (MU/IN/GE)

Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu entdecken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe misslingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig ("Soll ich lieber unter den Stuhl ... oder in den Schrank ... oder doch auf den Leuchter?"). In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet, braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten. Die Proben können vom Meister nach Bedarf verdeckt gewürfelt werden.

Singen (IN/CH/KO)

Eine gute Singstimme ist zwar nicht jedem und jeder in die Wiege gelegt, das heißt aber nicht, dass sie sich nicht entwickeln und bilden ließe. Das Talent *Singen* ist zum Sologesang, dem Vortrag eines Heldenepos oder der Begleitung von Musik geeignet, und ein passabler Vortrag wird sowohl von den Novizen verschiedener Kulte als auch von Theaterchören – und natürlich von professionellen Sängern, Barden und Skalden – erwartet.

Sinnenschärfe (KL/IN/IN)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Heldenwahrnehmungen von *Sinnenschärfe*-Proben abhängig machen. Solche Proben (die sich natürlich auch auf daserspüren feiner Gerüche oder daserspüren weit entfernter Ziele, auf dasertasten filigraner Gravu-

ren und das Schmecken von Gift im Wein beziehen) sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts wahrnimmt oder einer Täuschung unterliegt.

Überreden (MU/IN/CH)

Mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieses – zumindest kurzfristig – vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Es kommt zum Beispiel zur Anwendung, wenn der Held einen Händler dazu bringen will, den Preis für einen Gegenstand zu senken, oder wenn er eine Stadtwache anlügt, warum er mitten in der Nacht mit einem Dietrich versucht, das Türschloss des Rathauses zu öffnen.

Wildnisleben (IN/GE/KO)

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefasst, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten und geschützten Lagerplatzes, Feuer anzünden, optimales Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, der

bei dieser Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat. Aber auch die Jagd und die Kräutersuche können mit diesem Talent geprüft werden. *Wildnisleben*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Zechen (IN/KO/KK)

Ein Held kann jederzeit zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entsteht durch starkes Zechen zwar ein Zugewinn an Mut, gleichzeitig aber auch ein drastischer Abzug auf alle anderen Eigenschaften. Durch gelungene *Zechen*-Proben kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der schwere Kopf am

nächsten Tag – in Aventurien je nach Schwere 'Wolf' oder 'Werwolf' genannt – lässt sich durch eine erfolgreiche *Zechen*-Probe in die Schranken weisen.



MAßEINHEITEN UND GEWICHTE

LÄNGEINHEITEN

Entfernungen werden in Aventurien in Schritt und Meilen gemessen, wobei ein **Schritt** einem irdischen Meter und eine **Meile** einem irdischen Kilometer entspricht. Ein **Spann** ist 20 Zentimeter lang, ein **Finger** entspricht zwei Zentimetern.

GEWICHTSEINHEITEN

Ein **Quader** entspricht einer Tonne. Von einem Stein spricht man, wenn ein Kilogramm gemeint ist. Eine **Unze** wiegt dagegen 25 Gramm.

GELD

Im Mittelreich handelt man im grundsätzlich mit dem (goldgeprägten) **Dukaten**. Dieser ist 10 **Silbertaler** wert, für den man wiederum pro Stück 10 **Heller** erhält. Ein **Heller** entspricht dann 10 **Kreuzern**. Wer also nur noch fünf Kreuzer in der Tasche hat, ist ein armer Schlucker.

DAS KAMPFSYSTEM

Nun mögen steile Felswände, verschlossene Truhen und trickreiche Händler ja schon fordernd für einen aventurischen Helden sein, aber darüber hinaus gibt es auch noch Gegner, die die Helden daran hindern wollen, ihre Ziele zu erreichen. Das mögen Tiere sein, die die Durchquerung 'ihres' Waldes nicht zu schätzen wissen – das Fleisch der Helden dafür aber um so mehr –, regelrechte, nur auf Tod und Verwüstung bedachte Monstrositäten oder vom Erzschorlen gedungene Söldner und Wachen. Aber auch jener Erzbösewicht selbst wird nur in den wenigsten Fällen nach einem klärenden Gespräch bei einer Tasse Tee von seinen Schurkereien ablassen.

Und wenn es dann zum Kampf kommt, benötigen Sie als Meister oder Spieler natürlich auch Regeln, um solche Kämpfe durchzuspielen, egal, ob dies nun ein Degenduell auf den Zinnen einer Burgruine ist oder der Ringkampf eines Thorwalers mit einem erzürnten Bären. Denn ein solcher Kampf ist nicht mit einer einzelnen Probe abzuhandeln, sondern mit einer Abfolge von Proben, die jeweils für Angriffe und für Abwehrbewegungen stehen. Eine misslungene Probe bedeutet hier also nicht, dass der ganze Kampf verloren ist, sondern nur, dass eine einzelne Bewegung, ein einzelnes Manöver nicht so geglückt ist, wie es geplant war.

ATTACKE UND PARADE

Die Grundelemente des DSA-Kampfsystems sind der **Attacke-** und der **Paradewert** (kurz: **AT** und **PA**), auf die – ganz wie bei einer Eigenschaftsprobe – Proben mit dem zwanzigseitigen Würfel abgelegt werden: Der Angreifer würfelt eine Probe auf seinen AT-Wert, der Verteidiger auf seinen PA-Wert, oder kürzer: *Der Angreifer würfelt eine Attacke, der Verteidiger eine Parade.* Gelingt die Attacke und misslingt die Parade des Gegners, so ist dem Angreifer ein Treffer gelungen, der nun eine bestimmte Anzahl von **Trefferpunkten (TP)** anrichtet, die von Waffe zu Waffe unterschiedlich sind. Von diesen Trefferpunkten darf der Verteidiger nun noch den Wert seines **Rüstungsschutzes (RS)** subtrahieren und muss den verbleibenden Rest als **Schadenspunkte (SP)** von seinen **Lebenspunkten (LeP)** abziehen.

FERNKAMPF

Ähnlich erfolgt der Kampf mit Bogen, Armbrust oder Wurfdolch: Hierzu besitzen einige Helden einen **Fernkampf-Wert (FK)**, auf den sie ihren Schuss oder Wurf würfeln. Eine Parade ist für den Gegner nicht möglich – Pfeile und Armbrustbolzen verursachen also bei Gelingen der Fernkampf-Probe sofort Trefferpunkte. Die FK-Probe ist jedoch oft erschwert: Bei großer Entfernung oder einem kleinen Ziel, und natürlich auch dann, wenn sich das Ziel bewegt. Wie groß der Zuschlag ist, bleibt dem Spielleiter überlassen, aber ein Schuss auf einen fünfzig Meter entfernten Hasen, der Haken schlagend davonläuft, sollte schon um mindestens 10 bis 12 Punkte erschwert sein.

DER ABLAUF EINES KAMPFES

Ein Kampf gliedert sich in **Kampfunden (KR)**, in denen jeder Beteiligte einmal attackieren und einmal parieren darf. Dann beginnt die nächste Kampfunde, und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt.



Beispiel: Daria wird in eine Messerstecherei mit einem Straßenräuber verwickelt. Sie kämpft mit ihrem Dolch (AT 12, PA 8, TP 1W6+1), und sie trägt eine Lederweste, die ihr einen RS von 1 verleiht. Ihr Gegner ist ebenfalls mit einem Dolch bewaffnet (AT 11, PA 7, TP 1W6+1) und beginnt mit dem ersten Angriff.

Die Meisterin würfelt eine 7, also ist die Attacke-Probe des Räubers gelungen. Darias Spielerin schafft die Parade nicht (die gewürfelte 9 übersteigt ihren PA-Wert), so dass der Angriff gelingt. Die Meisterin erwürfelt den Schaden, wozu sie einen sechsseitigen Würfel nimmt und 1 zu dem Würfelergebnis addiert (1W6+1). Der Würfel zeigt eine 4, was 5 Trefferpunkte ergibt. Von diesen 5 TP kann Daria 1 abziehen, da sie ja die Rüstung trägt, aber die verbleibenden 4 Schadenspunkte werden von ihrer Lebensenergie subtrahiert: Der Räuber hat ihr eine blutende Stichwunde zugefügt.

Wem die erste Attacke zusteht, hängt oft von der Situation ab: In der Regel sind es die Angreifer, die zuerst ihre Attacke würfeln dürfen, vor allem natürlich bei einem Hinterhalt oder überraschenden Angriff. Sollte sich nicht

genau festlegen lassen, wer Angreifer ist, dann können die Helden zuerst ihre Attacken ausführen.

Da jeder Kämpfer pro Kampfrunde nur einmal attackieren und einmal parieren darf, kann es vorkommen, dass jemand, der mehrere Gegner hat, die gelungene Attacke eines zweiten Gegners nicht mehr abwehren kann – in diesem Fall ist diese Attacke automatisch ein Treffer. Ebenso kann es bei einem gut geplanten Überraschungsangriff dazu kommen, dass die erste Attacke der Angreifer von den orientierungslosen Opfern nicht pariert werden kann. Das Abschießen oder Werfen einer Fernkampfwaffe dauert genauso lange wie der Angriff mit einer Nahkampfwaffe. Allerdings dauert es bei einem Bogen eine Kampfrunde, um einen Pfeil aus dem Köcher zu nehmen und auf die Sehne zu legen, bei einer Armbrust sogar 8 Kampfrunden, um sie schussbereit zu machen. Mit einer Schusswaffe kann nicht pariert werden.

ZAUBEREI

Neben den durch 'handwerkliche' Lösungen zu bewältigenden Problemen stehen Helden aber oft auch vor Aufgaben, die mit den 'Waffen des Geistes' angegangen werden müssen – und damit sind hier nicht Denksportaufgaben gemeint, sondern die in Aventurien von vielen Kundigen angewendete Zauberei.

Zauberei begegnet den Aventuriern in Form von **Zaubersprüchen** und in der Person von Magiern, Elfen und anderen magisch begabten Personen wie Hexen oder Druiden und magischen Lebewesen wie Drachen und Einhörnern. Damit ein Lebewesen in Aventurien Zauberei anwenden kann, muss es von Geburt an dazu begabt sein, **Astralpunkte** – den 'Treibstoff' aller aventurischen Zauberei – in sich aufzunehmen.

Mit einem Zauberspruch werden diese Astralpunkte in einen magischen Effekt – eine Lichtkugel, eine Verwandlung, ein Blendstrahl, heilende Kräfte und dergleichen – nach dem Willen des Zauberspruchers umgewandelt; jeder Zauberspruch benötigt also eine gewisse Menge Astralpunkte. Um einen Zauberspruch zu wirken, benötigt ein Magieanwender Konzentration: Dazu legt er eine **Zauberprobe** ab, die wie eine Talentprobe (siehe Seite 13) gehandhabt wird. Für diese Probe stehen dem Zaubersprucher je nach Spruch bestimmte **Zauberfertigkeitpunkte (ZFP)** zur Verfügung. Wird der Zauber gegen eine Person gewirkt, die damit nicht einverstanden ist, so gilt deren Magieresistenz (MR) als Erschwernis (was bei den genannten Zaubern vor allem beim PARALYSIS der Fall ist). Das Ablegen dieser Probe benötigt eine gewisse Zeit, die so genannte

Zauberdauer. Gelingt die Probe, so wirkt der Spruch eine bestimmte Zeit lang, die **Wirkungsdauer** genannt wird. Neben den genannten Komponenten sind Zauber noch durch ihre **Reichweite** gekennzeichnet.

MAGIEANWENDUNG UND MISSLINGEN

Während ein Held (in diesem Band verfügen die Magierin und die Auelfe über Zauberkraft) seine Magie wirkt, kann er natürlich keine Attacken oder Paraden ausführen – oder er muss seinen Zauber vollständig abbrechen. Misslingt eine Zauberspruch-Probe, so verpufft der Zauber wirkungslos und es werden noch die Hälfte der Zauberspruchkosten von den AsP abgezogen.

ZAUBERSPRUCH-ÜBERSICHT

Für den Magier und den Elfen haben wir einige schöne und wirksame Zauber aus dem großen Repertoire der DSA-Regeln herausgesucht. Mit diesen lassen sich bereits viele Hindernisse bei den ersten Schritten in Aventurien umschiffen und auch stärkere Gegner bekämpfen. Später wird es auch möglich sein, weitere Zauber zu erlernen und anzuwenden. Eine Übersicht und kurze Erklärung zu den hier verwendeten Zaubern finden Sie im Folgenden. Weitere Zauber und detailliertere Regeln und Beschreibungen finden Sie in den **Basisregeln** ab Seite 167.

Armatrutz (IN/GE/KO)

Schutzzauber

Technik: Die Zaubernde streicht sich mit den Händen über die Brust und spricht die Zauberformel.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Die Zaubernde erhält eine 'stählerne Haut', die ihren natürlichen Rüstungsschutz erhöht. Die Stärke der zusätzlichen Rüstung kann frei gewählt werden, kostet bei einem höheren Wert aber sehr viele Astralpunkte. Die zusätzliche Rüstung erzeugt keine Behinderung, wirkt wie alle stofflichen Rüstungen gegen materielle Angriffe, jedoch nicht gegen Zauber, die Schäden ohne materielle Komponente erzeugen (zum Beispiel der FULMINICTUS).

Kosten: zusätzlicher RS mal zusätzlicher RS in AsP, mindestens aber 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal fünf Minuten

Axxeleratus Blitzgeschwind (KL/GE/KO)

Schnelligkeitszauber

Technik: Der Zaubernde konzentriert sich auf alle Muskeln und Sehnen desjenigen, den er verzaubern will, und spricht die Zauberworte.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Dieser Zauber versetzt den Verzauberten in die Lage, seine Bewegungen kurzfristig enorm zu beschleunigen. Sie sind fließend und grazil, wirken jedoch wegen der Schnelligkeit für Außenstehende leicht verschwommen. Es werden ausschließlich körperliche Aktionen beeinflusst, geistige Aktivitäten (wie Lesen, Denken, Zielen oder Zaubern) bleiben unbeeinflusst. Auch die Koordinierungsfähigkeit verbessert sich nicht, weswegen es vermehrt zu Stürzen oder Verstauchungen kommen kann (GE- oder FF-Proben). Der

PA-Wert erhöht sich um 2 Punkte, die TP von Nahkampfangriffen steigen um 2 Punkte und die Abwehr eines beschleunigten Nahkampf-Angriffs ist für den Gegner um 2 Punkte erschwert.

Kosten: 7 AsP

Reichweite: maximal 7 Meter (Der Zaubernde kann sich auch selbst beschleunigen.)

Wirkungsdauer: 12 Kampfunden



Balsam Salabunde (KL/IN/CH)

Heilzauber

Technik: Die Zauberin legt der Verletzten sanft eine Hand auf die Wunde (bei großflächigen oder inneren Verletzungen aufs Herz) und wiederholt die Zauberformel so lange, bis die heilende Wirkung einsetzt.

Zauberdauer: 5 Minuten

Wirkung: Für jeden Astralpunkt, den die Zauberin einsetzt, erhält eine Verwundete, Kranke oder Vergiftete

einen Lebenspunkt zurück. Offene Wunden überziehen sich mit frischer Haut, Blutungen halten ein, zersplitterte Knochen finden wieder zusammen und so fort.

Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens aber 5 AsP (muss vorher festgelegt werden)

Reichweite: Berührung (Die Zaubernde kann sich auch selbst heilen.)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Blitz dich find

(KL/IN/GE (+MR))

Kampfzauber

Technik: Der Zaubernde deutet mit Zeige- und Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht die Zauberformel.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Der Zauber erzeugt im Geist des Opfers einen grellen Lichtblitz, der es für 2W6 Kampfunden blendet und – vor allem – desorientiert. Nach Ablauf dieser Zeit kann es übergangslos wieder vollständig sehen. Ein geblendetes Opfer kann kaum noch gezielte Aktionen unternehmen (Talentproben, Zauberproben und Fernkampf sind um mindestens 8 Punkte erschwert, Attacke- und Parade-Wert sinken um je 4 Punkte).

Kosten: 4 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 2W6 Kampfunden

Duplicatus Doppelbild

(KL/CH/GE)

Illusion, Kampfzauber

Technik: Der Zauberer hebt die Hände – Handflächen nach außen – vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrfach gegeneinander; dabei spricht er die Formel.

Zauberdauer: 3 KR

Wirkung: Der Zaubernde erschafft durch diese Formel für sich oder einen Gefährten einen optischen Doppelgänger, der sich synchron mit ihm

bewegt, dabei ständig mit ihm verschmilzt und wieder von ihm trennt, sodass Gegner kaum feststellen können, welches die echte Person ist und ihn nur noch in der Hälfte der Fälle wirklich treffen. Nach einem unparierten Angriff kann der Verzauberte 1W6 werfen, und nur bei einem Ergebnis von 1–3 ist er wirklich getroffen. Diese Regelung gilt auch für gegen den Verzauberten gerichtete Fernwaffen und Zauber. Für einen Gegner ist es um 1 Punkt erschwert, einen Angriff des Verzauberten zu parieren.

Kosten: 6 AsP

Reichweite: Berührung (Der Zaubernde kann sich auch selbst verdoppeln.)

Wirkungsdauer: 7 KR

Flim Flam Funkel (KL/KL/FF)

Lichtzauber

Technik: Die Zauberin besinnt sich auf das Licht, spricht die Zauberformel und schnippt dabei mit den Fingern.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Durch diesen Zauber entsteht eine bläulichweiß strahlende, stationäre Lichtkugel, die zur Beleuchtung dienen kann. Sie leuchtet etwa so hell wie eine Fackel, wodurch man in der Finsternis etwa zehn Meter weit sehen kann. Auf Wunsch kann die Leuchtkraft auch geringer ausfallen (zum Beispiel nur so hell wie eine Kerze), aber dies muss beim Zaubern festgelegt werden und kann nicht nachträglich geändert werden. Das erschaffene Licht ist kalt und erzeugt keinerlei Verbrennungen. Es kann mit den Händen oder abschirmenden Gegenständen verhüllt werden, und es leuchtet auch bei Wind oder einer Berührung weiter.

Üblicherweise entsteht die Lichtkugel an einer beliebigen Stelle innerhalb der Reichweite und verbleibt

dort. Wenn sich die Zaubernde die Zauberprobe um 3 Punkte erschwert, kann sie die Lichtkugel in Körpernähe (über der Handfläche, auf der Schulter, über dem Kopf etc.) mitführen.

Kosten: 1 AsP pro angefangenen 5 Minuten

Reichweite: Die Lichtkugel entsteht in maximal 7 Meter Entfernung von der Zaubernden.



Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand; Wirkungsdauer muss vorher festgelegt werden.

Foramen Foraminor (KL/KL/FF)

Schlossöffnungszauber

Technik: Der Zaubernde berührt das Schloss, den Mechanismus oder die Tür dreimal mit der flachen Hand und spricht leise die Formel.

Zauberdauer: 3 KR

Wirkung: Der Zauber öffnet mechanische Schlösser, Riegel etc. an Türen,

Truhen und ähnlichem, ohne dass der Zauberer den genauen Schließmechanismus kennen muss. Die Zuschläge auf die Zauberprobe sind von der Komplexität des Schlosses (0 für einen einfachen Riegel bis +18 für ein zwergisches Kombinationschloss an einem Panzerschrank der Nordlandbank), die Kosten von der zu bewegenden Masse des Schließmechanismus abhängig.

Kosten: 2 AsP für ein Schloss an einem Schmuckkästchen bis zu 12 AsP für den Balken, mit dem ein Burgtor versperrt ist.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: augenblicklich; das Schloss bleibt so lange offen, bis es wieder zugesperrt wird.

Fulminictus Donnerkeil (IN/GE/KO)

Kampfzauber

Technik: Die Zaubernde deutet mit der linken Faust auf das Ziel, während sie die Zauberformel laut ruft.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Der Zauberin erzeugt eine gezielte, unsichtbare Welle magischen Schadens, die jede gewöhnliche Rüstung ungehindert durchdringt und nicht pariert werden kann. Der Getroffene erleidet 3W6+2 Schadenspunkte (SP), die direkt von den Lebenspunkten abgezogen werden. Der Schaden äußert sich bei Lebewesen meist als innere Verletzungen.

Kosten: 1 AsP pro zugefügtem SP; ist dieser Wert größer als die derzeitige Menge an Astralpunkten der Zaubernden, so werden nur so viele SP erzeugt, wie sie noch AsP besitzt.

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: augenblicklich

Ignifaxius Flamenstrahl

(KL/FF/KO)

Kampfzauber

Technik: Der Zauberer hebt die rechte Hand zur linken Schulter, konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig mit Zeige- und Mittelfinger auf sein Opfer.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubersenden schießt ein Strahl elementarer Gewalten: eine Lanze aus Feuer und Licht. Der Spieler muss vor der Zauberprobe ansagen, wie viele sechsseitige Würfel er für den IGNIFAXIUS einsetzen will, es können bis zu fünf sein. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsumme. Dadurch kann es unter Umständen passieren, dass mehr TP erwürfelt werden, als dem Zaubersenden AsP zur Verfügung stehen – in diesem Fall misslingt der Zauber mit den üblichen Folgen (Abzug der Hälfte der AsP-Kosten) und es entsteht keine Feuerlanze. Der Zauber verursacht Trefferpunkte (TP), die noch um den Rüstungsschutz (RS) des Opfers vermindert werden.

Kosten: Anzahl der TP in AsP (s.o.)

Reichweite: 21 Meter

Wirkungsdauer: augenblicklich

Odem Arcanum (KL/IN/IN)

Analysezauber

Technik: Die Zauberin betrachtet das Ziel ihres Interesses intensiv und spricht die Zauberformel.

Zauberdauer: 2 KR

Wirkung: Mittels dieses Zaubers lässt sich Zauberei in weltlichem Wirken erkennen. Wenn in dem betrachteten Ziel (das kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt die Zaubersende einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt. Der Zauber erkennt nur das Vorhandensein von Kraft, nicht ihre Art (also nicht, um welchen Zauberspruch genau es sich handelt).

Kosten: 4 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 2 KR (die Zauberdauer)

Paralysis starr wie Stein

(IN/CH/KK (+MR))

Versteinerszauber

Technik: Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in seine linke Handfläche und spricht dabei die Formel.

Zauberdauer: 3 KR

Wirkung: Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen oder mehrere Gegner dadurch in eine magische Starre versetzen, dass er sie mit Haut und Haaren in eine bleiche Substanz von diamantener Härte und stählerner Festigkeit verwandelt (wobei das Gewicht jedoch gleich bleibt). Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer, magischen Schaden oder ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mitversteinert. (Es ist aber in den meisten Fällen unmöglich, dem Versteinerten Gegenstände aus der Hand zu nehmen.)

Ein mittels PARALYSIS gelähmtes Opfer ist nicht in der Lage zu hören oder zu fühlen, sehr wohl aber innerhalb seines eingeschränkten Sichtfeldes zu sehen und besonders starke Düfte zu riechen. Ebenso kommen alle seine Stoffwechselfunktionen zum Erliegen, was bedeutet, dass auch Gift- und Krankheitswirkungen angehalten sind.

Kosten: 11 AsP

Reichweite: 7 Meter

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Penetrizzel Tiefenblick

(KL/KL/KO)

Hellsichtszauber

Technik: Die Zauberin lehnt ihre Stirn gegen das Hindernis, durch das sie hindurchblicken möchte, und

konzentriert sich auf die Zauberformel.

Zauberdauer: 3 KR plus die Zeit des Durchdringens (siehe unten)

Wirkung: Die Zaubersende kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken, als befänden sich ihre Augen auf der gegenüberliegenden Seite der Barriere, die ihre Sicht behindert. Das Durchdringen der Wand benötigt 1 KR pro halbem Meter Dicke, in dieser Zeit kann die Zaubersende keinerlei weitere Aktionen unternehmen. Der Meister kann die Probe je nach Art des Materials auch mit Zuschlägen belegen. Eisen, Gold, magische Materialien oder gar elementare Wände sollten Erschwernisse bis zu 7 Punkten mit sich bringen. Wenn es hinter der Wand dunkel ist, nützt übrigens der beste PENETRIZZEL nichts.

Kosten: 3 AsP plus 1 AsP pro halbem Meter Materie, die durchblickt werden soll.

Reichweite: je nach AsP-Einsatz

Wirkungsdauer: 7 KR

Silentium Schweigekreis

(KL/IN/CH)

Verstümmungszauber

Technik: Der Zauberer flüstert die Zauberformel und legt einen Zeigefinger an seine Lippen.

Zauberdauer: 1 KR

Wirkung: Der Zauber erschafft eine kugelförmige Zone, in der kein Laut mehr übertragen wird. Dies gilt sowohl für Geräusche, die in der Zone entstehen, als auch für solche, die von außen in den Wirkungsbereich eindringen. Die Zone entsteht mit dem Kopf des Zaubersenden als Zentrum und durchdringt auch Wände. Er muss sich zu Beginn entscheiden, ob die Zone fest am Ort bleiben soll oder sich die ganze Zeit mit ihm bewegt. Ein nachträglicher Wechsel ist nicht möglich. Dieser allseits beliebte 'Anschleichzauber' hat seine Tücken: Zum einen ist, außer mittels

Zeichensprache, innerhalb der Zone des Schweigens keine Verständigung mehr möglich. (Sie sollten als Meister bei den Spielern auf der Zeichensprache bestehen und jede andere Form von Absprachen unterbinden: Die Schleichenden innerhalb der Zone sind de facto stocktaub.) Zum anderen ist es für ein Tier oder einen Wachtposten natürlich schon auffällig, wenn er plötzlich kein Grillenzirpen oder Stiefelscharren seines Nebenmannes mehr hört.

Kosten: 1 AsP pro angefangenen 5 Minuten

Reichweite: maximal 7 Meter Radius

Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand

Visibili Vanitar (KL/IN/GE)

Unsichtbarkeitszauber

Technik: Die Zaubernde spricht die Zauberformel und nickt mit dem

Kopf. Alle weiteren Personen, die mit ihr gemeinsam unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit der Zaubernden in körperlichem Kontakt bleiben.

Zauberdauer: 2 KR pro Person, die unsichtbar gemacht werden soll.

Wirkung: Der Leib der Verzauberten wird kurz durchscheinend, schließlich völlig durchsichtig und unsichtbar. Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung und Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden. Was in den Körper eindringt (Nahrung, Waffenspitzen), wird nach und nach ebenfalls unsichtbar (das dauert etwa 1 KR), aber was den Körper verlässt (z.B. Blut), wird erst nach Ablauf der Wir-

kungsdauer wieder sichtbar. In einer dichten Staubwolke sind die Umrisse der Unsichtbaren genauso zu erkennen wie im Wasser. Jede Person, die zusätzlich zur Zaubernden selbst unsichtbar gemacht werden soll, erschwert die Probe um 3 Punkte.

Kosten: 4 AsP pro Person und 5 Minuten

Reichweite: Berührung (Die Zaubernde muss sich auf jeden Fall selbst mit unsichtbar machen.)

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz, maximal jedoch 5 Minuten pro ZfP



AUF INS ABENTEUER

Einige Worte zur Vorbereitung

»Wenn ich ein Drache wäre, so würde ich jeden Tag über meiner Heimat kreisen, dem Lauf des Großen Flusses folgen und glücklich sein.«

—aus einem aventurischen Volkslied

Endlich ist es soweit: Sie gestalten Ihr erstes Gruppenabenteuer in der Welt des *Schwarzen Auges*. Als Spielleiter haben Sie das generelle Spielprinzip und die Regeln durchgelesen, während Ihre Mitspieler die Archetypen untereinander verteilt und sich mit ihrem jeweiligen Charakter vertraut gemacht haben.

Auch das Abenteuer sollten Sie vor dem Spiel gründlich gelesen haben, damit Sie während des Spiels nicht in die Verlegenheit geraten, auf jede Frage der Spieler das Heft durchblättern zu müssen, um die gewünschte Information zu finden. Das stört

den Spielfluss und nimmt dem Abenteuer die Spannung. Wenn Sie sich hingegen den Ablauf des Abenteuers klargemacht haben, können Sie viel besser auf unerwartete Fragen der Spieler oder unvorhergesehene Aktionen der Helden reagieren.

VORLESETEXTE

Viele Szenen werden in einem DSA-Abenteuer von einer Passage eingeleitet, die sie in knappen, aber stimmungsvollen Worten beschreibt. Einen solchen Text nennen wir "Zum Vorlesen oder Nacherzählen" – und genau dafür ist er da: Sie können ihn Ihren Spielern tatsächlich vorlesen, Sie können den Text aber auch für sich lesen und dann in eigenen Worten die Situation beschreiben – je nachdem, was Ihnen mehr liegt oder

was Ihnen am passendsten scheint. Der Text wendet sich immer direkt an die Spieler beziehungsweise deren Helden und schildert alle Eindrücke, die die Helden unmittelbar wahrnehmen können. Er ist stets von einem dünnen Rahmen umgeben.

Noch ein Tipp: Sie müssen sich nicht sklavisch an den Text halten, und vor allem können Sie Ihren Vortrag auch unterbrechen, wenn zum Beispiel einer der Spieler eine Frage hat, und anschließend die Beschreibung fortsetzen. Machen Sie Ihren Spielern aber auch ebenso verständlich, dass solche erzählerischen Passagen die Atmosphäre am Spieltisch fördern sollen und ein ständiges 'Dazwischenquatschen' selbige wieder zerstören kann.

HINTERGRUNDTEXTE

Hier finden Sie alle Informationen, die Sie zur weiteren Ausgestaltung der Szene benötigen – Motivation und mögliches Verhalten der Meisterpersonen, Beschreibungen von versteckten Geheimnissen, Hintergründe der Geschichte und vieles mehr. Ebenfalls dazu zählen auch Regel-Vorschläge, zum Beispiel, welche Talent- oder Eigenschaftsproben zum Überwinden eines reißenden Flusses oder zum Überreden eines sturen Zwergs notwendig sind. Auch die Folgen möglicher Heldenaktionen

werden hier skizziert. Man könnte auch sagen: Diese Informationen ermöglichen Ihnen erst, das Abenteuer sinnvoll zu leiten und auf die Fragen und Aktivitäten der Helden zu reagieren.

Auch hier gilt: Halten Sie sich nicht sklavisch an diese Vorgaben. Studieren Sie sie gut, um im Fall einer unerwarteten Heldenaktion den weiteren Verlauf des Abenteuers anzupassen und zu improvisieren. Solange Sie wissen, welches generelle Ziel das Abenteuer hat, können Sie so flexibel sein, wie Sie und Ihre Gruppe es wünschen. Denken Sie immer daran: Im Zentrum jedes Rollenspielabends stehen Spielspaß, Spannung und die Möglichkeit der Spieler, die Welt Aventurien zumindest ein Stückchen weit beeinflussen zu können.

ZUSÄTZLICHE SPIELTIPPS

Weitergehende Tipps, die Ihnen insbesondere als neuer Meister den Spielabend erleichtern und Sie Schritt für Schritt zu einem 'Meister Ihres Fachs' machen sollen, haben wir in Kästen untergebracht. Diese sind für den Verlauf des Abenteuers eher nebensächlich, vertiefen dafür aber bestimmte Spielmechanismen, geben Ihnen Hinweise auf Variationen oder bieten generelle Erklärungen zu bestimmten Eigenarten dieser oder jener Szene.

Das Abenteuer in aller Kürze



Das Abenteuer **Der Kult der goldenen Masken** führt die Helden nach Avestreu, einem verträumten Weiler an der Rakula, nicht weit der Grafenstadt Ferdok gelegen. Nachdem eine unheimliche Mordserie und eine drachische Verschwörung das Fürstentum Kosch in Bann gehalten hatten, scheint nun wieder alles seinen geruhsamen Weg zu gehen. Doch noch immer sind nicht alle Geister der Vergangenheit besiegt. Vor allem die Hinterlassenschaften eines finsternen Drachenkults, der sich 'die Kinder des Seldrakon' nannte, drohen Verderben über Land und Leute zu bringen.

Das Abenteuer beginnt zunächst recht harmlos: Die Helden sind im *Scharfen Schwert* eingekehrt, der gemütlichen Taverne von Avestreu, und verbringen einen unterhaltsamen Abend mit den Dorfbewohnern. Sie können sogar deren Vertrauen und Freundschaft gewinnen, als sie sich bereit erklären, bei der Suche nach einem entlaufenen Hund behilflich zu sein.

Doch mitten in der Nacht wird das Dorf von seltsamen Kreaturen mit "goldenen schimmernden Gesichtern" überfallen, die nicht nur die Höfe plündern, sondern zu allem Unglück auch

noch eine Bäuerin entführen. Als einzigen konkreten Hinweis auf die Angreifer finden die Helden eine goldene Maske. Bald nachdem die Helden die Spur der Entführer aufgenommen haben, finden sie heraus, dass es sich bei den unheimlichen Angreifern in Wahrheit um verwahrloste Goblins handelt, die sich unter Führung ihrer Schamanin den alten, scheinbar verlassenen Höhlentempel des oben genannten Drachenkults zum Versteck auserkoren haben. Den Helden gelingt es, die Höhle

hinter dem Wasserfall zu stürmen und die entführte Bäuerin zu befreien. Doch die Goblins sind gar nicht die eigentliche Bedrohung für Avestreu und womöglich bald den ganzen Kosch: Denn der letzte Hohepriester der Kinder des Seldrakon ist bei der Ankunft der Goblins in die dunklen Tiefen unter der Kulthöhle geflohen und bereitet dort nun seinen großen Schlag vor. Einzig die Helden könnten dem Schrecken jetzt noch ein Ende setzen.

AUFTAKT IN AVESTREU

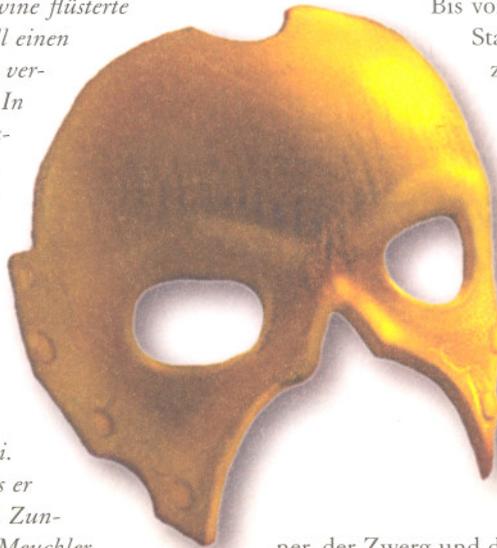
»Doch diesmal schien der brutale Täter nicht gänzlich unbeobachtet bei seiner Tat am Hafen, wie heute des Volkes Stimme zu entnehmen ist. Noch im Laufe des Vormittags nach dem gräulichen Mord ist ein Name in aller Munde: "der Rote Schlächter".

Wer diesen Namen zuerst aufbrachte, lässt sich bislang nicht verfolgen, jedoch scheint es mehr als einen Zeugen zu nächtlicher Zeit gegeben haben. Die Zuckerbäckerin Geswine flüsterte uns zu: »Ich habe gehört, der Schlitzer soll einen roten Umhang getragen haben, in dem er verhüllt durch das nächtliche Ferdok schlich. In seiner Hand aber trug er ein schweres Metzgerbeil, mit dem er den armen 'Drachen' ... ach, es ist so schrecklich! Wenn sich dieser muskelbepackte Mann schon nicht gegen die Bestie erwehren konnte – was soll unsereins dann erst tun, wenn einem dieser Schlächter gegenübersteht?«

Andere Berichte klingen ähnlich. Immer wieder wird ein verhüllter Mann beschrieben, der ganz und gar in eine dunkelrote Robe oder Kutte gekleidet sei. Manche Bürger wollen gehört haben, dass er leise vor sich hin kicherte oder in fremden Zungen murmelte. Andere meinen, dass der Meuchler im Gesicht so etwas wie eine grüne Maske getragen haben soll. In weiteren Gerüchten wird dagegen vermutet, dass der Kapuzenmantel zunächst weiß oder grau gewesen sei – und sich erst nach der Ausschlachtung seiner Opfer in tiefem Rot gefärbt hätte.

Über die tatsächliche Art seines Mordwerkzeugs gibt es dagegen abweichende Berichte – von Säbeln, Schwertern, Schaufeln und Dolchen bis hin zu einer eisernen Kralle oder gar "einem gräßlichen Silberlöffel" wurde angeblich schon alles gesichtet. Die beiden ausgeweideten Opfer, die der Meuchler bislang hinterließ, haben die meisten aber dann doch an einen Metzger mit entsprechendem Mordwerkzeug denken lassen – und so verwundert es eben nicht, dass seitdem vom 'Roten Schlächter' die Rede ist. Schon lässt die Stadtgarde Zeichnungen anfertigen, wie der Gesuchte womöglich ausgesehen haben mag.«

—aus einem Bericht im Aventurischen Boten vom Rondra 1032 BF



Der Herbst kündigt sich an im ruhigen Fürstentum Kosch. Tagsüber wärmt die Praiosscheibe den Wandersmann, doch ein kühler Wind weht über die leeren, abgeernteten Felder und lässt beständig buntes Laub von den Bäumen rieseln. Die Straßen von und nach Ferdok, der großen Handelsstadt am Großen Fluss, sind seit Wochen so belebt wie lange nicht mehr:

Bis vor Kurzem hatte der 'Rote Schlächter' die Stadt mit seinen schrecklichen Morden nicht zur Ruhe kommen lassen, und die vom Grafen Growin erlassene Abriegelung der Stadt hatte den Warenverkehr nahezu zum Erliegen gebracht. Nun aber haben Herolde des Grafen im ganzen Umland verkündet, dass der Täter zur Strecke gebracht sei – und so ziehen unzählige Händler mit ihren Waren von und nach Ferdok, um noch vor dem kalten Winter alle wichtigen Geschäfte tätigen zu können.

Auch Ihre Helden sind dieser Tage im Kosch unterwegs – sei es auf einer der großen Land- oder Reichsstraßen (wie vermutlich die Magierin, der Söldner, der Zwerg und die Streunerin) oder eher auf verborgenen Wald- und Wiesenpfaden abseits der großen Wege (zum Beispiel die Auelfe und die Jägerin). Ob es reiner Zufall ist oder vielleicht doch eher die aventurischen Mächte des Schicksals ihre Fäden spinnen – es ergibt sich, dass die Helden ihre Reise an diesem Abend in dem kleinen Dörfchen Avestreu beenden und im *Scharfen Schwert* einkehren. Und hier nun beginnt auch endlich unser Abenteuer.

Ein Abend im 'Scharfen Schwert'

Eine Taverne ist immer eine gute Gelegenheit, neue Reisegefährten kennen zu lernen – und im Moment kennen sich Ihre Helden ja vermutlich noch nicht untereinander (außer sie haben sich anders entschieden – siehe den Kasten auf der rechten Seite). Wenn Sie sich also vergewissert haben, dass jeder Spieler

mit dem Hintergrund seines Helden grundsätzlich vertraut ist, wählen Sie einfach einen (möglichst aktiven und neugierigen) Mitspieler aus, dessen Held als letztes die Taverne betritt. Informieren Sie ihn, dass sich sein Held – anders als die anderen – noch nicht in der folgenden Szene befindet, aber gleich dazustoßen wird. Sollten Sie sich nicht entscheiden können, nehmen Sie am besten jenen, der den Söldner oder den Zwergenkrieger spielt.

Lesen Sie den anderen Spielern nun den folgenden Abschnitt vor. (Es spricht natürlich nichts dagegen, dass der Spieler des 'fehlenden' Helden schon mit am Spieltisch sitzt und die Beschreibung beobachtet. Er kann sich halt im Gegensatz zu den anderen nicht einmischen.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die sinkende Sonne kündigt vom anbrechenden Abend des warmen Tages und von der bald folgenden, weitaus kühleren Nacht. Doch noch ist die Luft mild, überall trägt der sanfte Wind den würzigen Geruch des fallenden Herbststaubs mit sich. Der Sommer ist vergangen, doch dies kann noch ein schöner, angenehmer Tagesausklang werden.

Jeder von euch hat einen langen Tag der Reise zu Fuß hinter sich – und so lockte die kleine, gemütliche Schenke, in der ihr nach und nach eingekehrt seid. Statt den Rest des Tages auf der staubigen Straße zu verbringen, habt ihr beschlossen, lieber ein kräftiges Mahl zu bestellen, es mit einem kühlen Getränk hinterzuspülen und vielleicht auch ein wenig die Gesellschaft der Einheimischen und der anderen Gäste zu suchen.

Avestreu heißt der Ort, an den es euch verschlagen hat, ein verträumtes kleines Dörfchen an der Straße zwischen Ferdok und Salmingen. Nur eine Handvoll Gebäude stehen zwischen Wiesen und Obstbaumfeldern, aber welcher Ort kann einladender sein für Wanderer und Abenteurer wie euch, als einer, der nach Aves, dem Schutzgott der Abenteurer benannt ist? Selbst eine kleine Kapelle mit einem Schrein dieses Gottes steht nicht weit entfernt auf einem kleinen Hügel.

Die Taverne, in der ihr Platz genommen habt, nennt sich 'Scharfes Schwert'. Der geschäftige Wirt Thalion hat Bänke und Tische auf dem Platz neben seinem Haus aufgestellt, ein großes Fenster dient als Tresen. Von dort bedient er die Gäste.

In den Sommermonden genießt die Taverne einen guten Ruf, in den Wintermonaten jedoch ist sie geschlossen – denn dann mag niemand mehr draußen sitzen. Wirt Thalion zählt um die 40 Sommer und ist von hagerer Gestalt. Seine Halbglatze leuchtet wie poliert, im Gegensatz zu seinen strähnigen Haaren, die ihm noch geblieben sind. Thalion wirkt immer etwas mürrisch, meint es aber meist nur gut.

Fragen Sie kurz die bereits anwesenden Helden, ob sie beim Wirt etwas bestellt haben – vielleicht etwas zu trinken (ein köstliches Helles Ferdoker Bier für 2 Heller) oder gar ein schmackhaftes Essen (ein scharfer Sülztopf mit Kohl und Sauerbrot für 2 Silber, dessen Zubereitung aber etwas dauern wird). Dabei sollten die Helden durchaus auf ihren Geldbeutel achten, denn nicht jeder ist so reich bestückt wie die Magierin oder gar der Zwergenkrieger. Insbesondere die Jägerin,

ALTE BEKAHNTE?

Fragen Sie Ihre Spieler ruhig vor Beginn des Abenteuers, ob sich ihre Helden vielleicht schon kennen sollen. Das stärkt das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe und beschleunigt auch den Einstieg. Zudem reizt es die Kreativität an, sich gemeinsam auszudenken, welcher Hintergrund die Helden verbindet: Sind sie sich bereits schon einmal in einer Taverne in Ferdok oder Moorbrück begegnet – oder kennen sie sich aus Jugendzeiten, nach denen sie sich über viele Jahre aus den Augen verloren haben?

Das ist eine schöne Möglichkeit, den in den Archetypen-Beschreibung dargestellten Hintergrund vorzutragen oder gar passend auf die Gruppen-Ideen abzuwandeln. Rollenspiel heißt auch, selbst aktiv an der Gestaltung der Welt und des Abenteuers teilnehmen zu können.

die Streunerin und vor allem die Auelfe sind zu Anfang recht arm – für sie bleibt vielleicht nur ein Krug Wasser (1 Kreuzer), ein Becher Mich (3 Kreuzer) und eine Schale Grütze mit Brot (3 Heller).

Hier bieten sich den Helden schon erste mögliche Interaktionen bei der Bestellung. Zudem könnte der Wirt bei der Auelfe skeptisch nachfragen, ob sie genug Geld besitzt, um ihre Bestellung zu bezahlen – was vermutlich nicht der Fall ist. Sollten ihr die anderen Helden aber nichts leihen wollen, hat Wirt Thalion heute seinen guten Tag und spendiert ihr ein Helles Ferdoker "als Geschenk des Hauses".

Helden mit besonders viel Geld können natürlich auch ordentlich dem Bier zusprechen oder andere auf eine Runde oder zwei einladen. Beliebt in Aventurien sind auch Trinkspiele, um sich näher kennen zu lernen. Insbesondere der Zwergenkrieger, die Magierin, die Streunerin und der Söldner können hier prüfen, wie viel sie verlangen: Verlangen Sie von denen, die an dem Spiel teilnehmen, für jede neue Runde eine *Zechen*-Probe, deren Zuschlag sich pro Runde um +1 erschwert. Beendet ist das Spiel, wenn nur noch einem die Talentprobe gelungen ist – oder wenn alle mit Brummschädel oder lallendem Gelächter aufgegeben haben.

Doch wollen wir uns nun nicht länger mit dem Feuchtfrohlichen aufhalten, denn es gibt ja noch weitere Gäste:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wirt Thalion hat alle Hände voll zu tun, um die Reisenden zu bedienen, die am heutigen Abend seine Taverne aufgesucht haben. Aber auch zwei Einwohner von Avestreu haben sich zu einem schäumenden Bier an einen der Tische gesetzt. Ein Bauer von vielleicht dreißig Sommern sitzt dort, ihr hört ihn gerade fragen: "Ob das heute wieder so eine kühle Nacht wird?"

Ihm gegenüber sitzt eine alte Frau, von der man nicht genau sagen kann, ob es seine Mutter oder gar seine Großmutter ist. Die beiden sprechen meist recht leise miteinander und lachen ab und zu auf. Insbesondere die alte Frau stemmt einen Bierhumpen nach dem anderen. "Ach Berwin, wie gut, dass ich dich habe", sagt sie und tätschelt dem Mann die Wange.

In diesem Moment seht ihr einen weiteren Gast den Weg durch das Dorf schlendern, und auch er hat das *Scharfe Schwert* als sein Ziel auserkoren.

“Kommt nur herbei!”, ruft Wirt Thalion mit strahlendem Gesicht und tupft sich mit seinem speckigen Tuch den Schweiß von der blitzenden Stirn. “Ihr seht mir nach einer durstigen Kehle aus, und einen Platz finden wir auch noch für Euch!”

Sie haben es sicherlich schon erraten: Derjenige, der dort kommt, ist natürlich der noch fehlende Held, und sein Eintreffen läutet das Spiel ein. Beschreiben Sie den anderen, wer dort zur Taverne kommt. Lassen Sie aber auch genauso den Spieler gleich beschreiben, wie sein Held sich verhält. Ist er schweigsam oder sucht er sich freundlich einen Platz bei den anderen? Ruft er gleich den Wirt herbei oder wartet er auf eine Bedienung? Zieht er ohne Beachtung der Etikette seine Stiefel aus, um die Fußsohlen etwas zu kühlen, oder bäugt er misstrauisch die anderen Gäste?

Sollte der Held Interesse an den anderen Gästen zeigen, ermuntern Sie die Spieler nun, ihrerseits ihre Helden zu beschreiben: Wie sind sie gekleidet? Was machen sie für einen Gesichtsausdruck? Sind sie an den anderen Gästen interessiert oder in Gedanken versunken? Diese ‘Vorstellungsrunde’ soll helfen, das Rollenspiel möglichst unkompliziert zu beginnen.

Notfalls kann auch Wirt Thalion einzelne Helden ansprechen und nach dem Woher und Wohin ausfragen. Und wenn die Helden keine Anstalten machen, sich miteinander zu unterhalten, dann berichtet der Wirt eben selbst von den letzten Ereignissen hier in Avestreu: von den Tagen, als der Graf Ferdok absperren ließ und hier in Avestreu die Gardisten niemanden mehr passieren ließen. “Ja, das waren gute Tage für das *Scharfe Schwert* ...”

STREITGESPRÄCH AM PEBENTISCH

Präsentieren Sie die folgende Szene, solange die Helden noch immer mit sich selbst oder dem Wirt beschäftigt sind, um so einen Leerlauf zu vermeiden. Sie dient dazu, nun die Helden gemeinsam in ein erstes kleines Abenteuer zu verstricken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

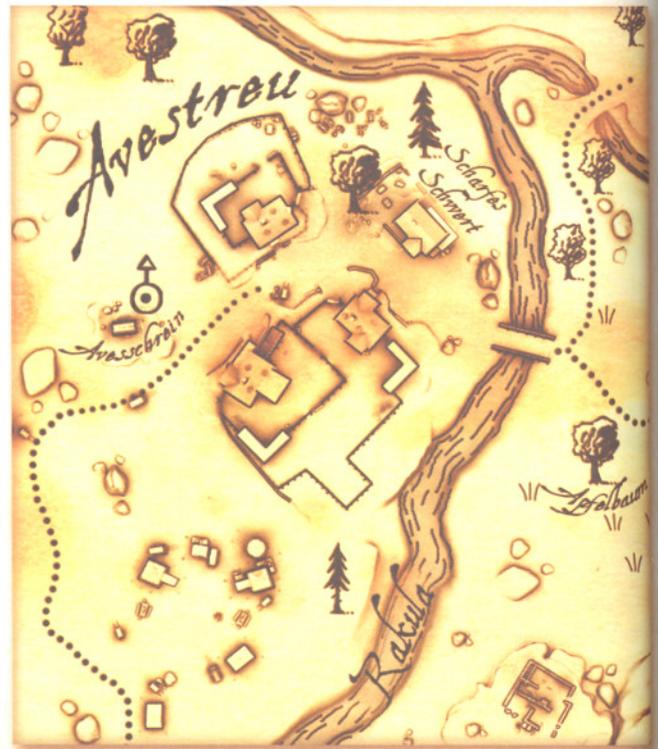
Die Sonne ist inzwischen hinter den Wipfeln des Dunkelwalds verschwunden, und es ist dämmerig und ruhig geworden in Avestreu. Die Baumkronen wogen leicht im kühlen Abendwind, ein Käuzchen ruft zur Nacht, eine einsame Katze streunt über den Weg und verschwindet hinter den Resten eines Holzfasses. Von Ferne scheint sich ein Gewitter anzukündigen. Wirt Thalion hat sich gerade für einen Moment entschuldigt, “um nach dem Essen zu sehen”.

Da hört ihr von dem Hof, der linkerhand der Taverne am Wegesrand liegt, laute und unwirsche Worte. Ein Mann mit einer Laterne kommt aus dem Tor und marschiert strammen Schrittes direkt auf das *Scharfe Schwert* zu. Als er euch erreicht hat, blickt er sich grimmig um – und findet, wen er gesucht hat: Ohne euch weitere Aufmerksamkeit zu schenken, geht er zielstrebig und mit grimmiger Miene auf die beiden Gäste am Nachbartisch zu.

“Das ist ja wohl die Höhe, Berwin Rübenfein! Noch heute morgen schimpft Oma Rübenfein über unseren guten Hund Wolfi, und jetzt steht plötzlich schon wieder wie neulich das Gatter auf, und er ist ausgebücht! Das Tor wird er ja wohl nicht einfach von *allein* aufgemacht haben. Du warst das, und dann bist du schön gemütlich zum Speisen gegangen!”

Der als Berwin Angesprochene erhebt sich sogleich und hält den anderen belehrend den Zeigefinger entgegen: “Nun aber halblang, Grantel! Dein Köter kläfft schon den ganzen Sommer über, jeden Tag, so dass weder ich noch die Oma auch nur ein Auge zutun können. Aber wir machen doch nicht das Gatter auf. Das waren bestimmt wieder solche fremden Reisenden, wie vor einiger Zeit, weißt du noch, als da welche in deinem Hühnerstall herumgeschlichen sind?”

“Schon, aber nachdem jetzt wieder jeder ohne Passierschein reisen darf, gibt es ja kaum noch Fremde hier in Avestreu ...”, gibt Grantel zurück – und zögert plötzlich. Sein zorniger Blick wendet sich mit langsam euch zu: “Ihr habt sicherlich gehört, was hier Schreckliches vorgefallen ist. Mein treuer Wachhund Wolfi ist verschwunden, aber der Berwin da sagt, dass er es nicht gewesen sei. Ihr habt nicht zufällig etwas damit zu schaffen?”



Bei den beiden streitenden Bauern handelt es sich um *Berwin Rübenfein* (samt seiner Großmutter, die von allen nur *Oma Rübenfein* genannt wird) und seinen Nachbarn *Grantel Ackerboldt*. Die beiden sind echte Avestreuer und wohnen in den beiden Gehöften nicht weit von der Taverne (siehe die Karte auf dieser Seite).

Die Helden haben natürlich nichts mit dem Verschwinden des Hundes zu tun – aber das wird ihnen *Grantel Ackerboldt* erst glauben, wenn die Helden eben dies noch einmal bekräf-

tigen oder sich vielleicht gar auf Grund ihrer Herkunft (Zwerg, Magierin, Söldner) oder einer Flunkerei (Streunerin) gehörig Respekt verschaffen. Allerdings haben sowohl Jägerin als auch Elfe vor ihrer Ankunft in Avestreu einen streunenden Hund im Wald südlich des Ortes gesehen. Teilen Sie ihnen das in diesem Moment mit. Vermutlich werden sie es ihrerseits dem Bauern erzählen.

ALTERNATIVE HELDEN

An dieser Stelle wurden Elfe und Jägerin ausgewählt, weil es bei ihnen wahrscheinlich ist, dass sie nicht der normalen Straße nach Avestreu gefolgt sind, sondern sich quer durch die Wildnis geschlagen haben. Sollten Ihre Spieler und Spielerinnen keinen dieser beiden Archetypen ausgewählt haben, dann müssen Sie ein wenig improvisieren und einen anderen Helden auswählen, der sich aus irgendeinem Grund von der Straße entfernt haben könnte und dabei den Hund gesehen hat. Möglicherweise hat sich der Söldner verlaufen und musste querfeldein weitergehen, oder der Zwerg glaubte in der Ferne einen Baumdrachen gesehen zu haben und ging nachschauen. Vielleicht fällt Ihnen auch noch eine bessere Begründung ein, warum ein Held am Dunkelwald vorbeigekommen ist.

Grantel Ackerboldt aber zeigt sich überglücklich über diese Neuigkeit und bittet die Helden, ob sie ihn nicht zu dem Ort begleiten wollen, wo sie den Hund gesehen haben. Dabei richtet er diese Bitte an alle Helden gemeinsam (insbesondere, wenn diese sich schon zuvor an einem Tisch zusammengefunden haben). Sollten sich einzelne Helden noch nicht angesprochen fühlen, wird Wirt Thalion hinzufügen: "In den Dunkelwald sollte man vor allem abends nicht allein gehen. Nicht einmal an seinen Rand, wenn es sich vermeiden lässt."

Notfalls verspricht er aber allen teilnehmenden Helden einen kleinen Mitternachtshappen, wenn sie zurückkommen.

Viele Gerüchte ranken sich um diesen Wald, der von den Einheimischen Dunkelwald genannt wird, und jeder der Anwesenden weiß etwas anderes über ihn zu berichten:

● Berwin Rübenfein: "Der Wald ist mir unheimlich. An seinen Rändern sammle ich gern etwas Brennholz, doch weiter hinein gehe ich nicht. Hexen und Spukgestalten soll es da geben."

● Oma Rübenfein: "Eine alte Koscherin wie ich braucht nur im Dunkelwald zu wandeln, um zu Boron zu gehen."

● Wirt Thalion: "Zum Beerensee oder zur Hütte von Jäger Kautzenstein mag's noch gehen – aber hütet euch vor Räufern und anderen Totschlägern. Denen dient der Wald gern als Versteck."

Wenn die Helden zusagen, Grantel zu begleiten, zeigt er sich überaus glücklich und verspricht ihnen, auch morgen in aller Frühe einen Heller für jeden am Aves-Schrein zu opfern und dafür zu beten, dass ihnen allseits Glück auf ihren Reisen widerfahren möge.

WENN HELDEN NICHT WOLLEN

Es kommt immer wieder vor, dass Spieler ihre Helden entweder aus möglichst jeder Gefahr heraushalten wollen oder aber nicht die "persönliche Motivation" finden, die zu ihrem Helden passt, um diesen oder jenen Auftrag anzunehmen. Allerdings zeigt die Erfahrung, dass gerade Einsteiger, die überhaupt das Rollenspiel kennen lernen wollen, recht leicht für solche Aufträge zu motivieren sind.

Sollte ein Held unbedingt im *Scharfen Schwert* bleiben wollen, erinnern Sie den Spieler daran, dass jedes Abenteuer auch von der Mitgestaltung der Spieler abhängt (denn auch als Spieler kann man sich genügend 'passende' Gründe überlegen, jetzt mit der Gruppe mitzugehen). Machen Sie aber gleichzeitig deutlich, dass seine Entscheidung absolut in Ordnung ist, dass er aber nun erst einmal mit zuschauen wird, was die anderen erleben. (Dass sich hier ein Held aus der Suche nach Wolfi ausklinkt, ist nicht tragisch: Der Ausflug wird nicht lange dauern, und die Helden werden alle wieder zusammengefunden haben, bevor das eigentliche Abenteuer beginnt.)

DIE SUCHE NACH WOLFI

ATMOSPHERE AUFBAUEN

Die Suche nach Wolfi ist eine erste gute Möglichkeit, die Stimmung ein wenig unheimlich zu gestalten. Versuchen Sie, die Szenerie – prasselnder Regen, undurchdringliche Finsternis, im Wind rauschendes Herbstlaub, unheimliche Tierrufe – so plastisch wie möglich zu beschreiben. Ermutigen Sie die Spieler auch, die Reaktionen der Helden kurz zu beschreiben. ("Ich schaue mich unsicher um, aber das Platschen des Regens überdeckt jedes auffällige Geräusch.")

Weitere Ausgestaltungsmöglichkeiten wären ein leiseres, langsames Sprechen oder gar der Hinweis, dass sich Grantel nur noch im Flüsterton mit den Helden unterhält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inzwischen ist es wirklich dunkel geworden, und von Süden her sind Gewitterwolken aufgezogen. Kaum habt ihr die Taverne verlassen, fängt es immer stärker an zu regnen. Auch der Wind hat deutlich aufgefrischt und weht euch beständig die kalten Regentropfen ins Gesicht. Mit jedem eurer Schritte werden die Sachen nasser und nasser. Was für ein Hundewetter! Worauf habt ihr euch da nur eingelassen?

“Hoffentlich finden wir Wolfi schnell, damit wir nicht all zu lange im Regen suchen müssen”, ruft euch Grantel zu. Der Bauer, der sich mit einer Mistforke als Waffe und einer Blendlaterne ausgerüstet hat, geht voran und führt euch zunächst in westliche Richtung zu einer kleinen Brücke. Hinter dieser verläuft der Pfad nach Süden zu einer weiteren kleinen Brücke über einen der Rakula-Arme. Vor euch seht ihr die finstere Silhouette des Dunkelwalds, dessen Ausläufer bis nach Avestreu reichen. Blitze zucken vor euch aus dem blauschwarzen Himmel und erhellen für einen Augenblick die wie kämpfende Riesen windgeschüttelten Bäume. Es vergehen viele Augenblicke, bis auch der Donner zu hören ist.

Grantel hat zwar eine Blendlaterne dabei, doch die Helden sollten sich um mindestens eine weitere Lichtquelle bemühen. Der Zwergenkrieger könnte zum Beispiel seine Blendlaterne oder seine Fackel entzünden, und sowohl die Magierin als auch die Aelfe beherrschen den Zauber FLIM FLAM FUNKEL, der nach einer gelungenen Zauber-Probe ebenfalls magisches Licht spendet – allerdings sollten sie die Variante wählen, in der die Lichtkugel beweglich ist (siehe Seite 22).

Zur Wegbeschreibung dient Ihnen der hier abgebildete Kartenausschnitt oder auch die Gesamtkarte der Gegend um Avestreu auf Seite 56. Der Beerensee befindet sich nördlich von Avestreu, hinter der Brücke zum Dunkelwald.



Kaum hat die Gruppe die zweite Brücke überquert, bleibt Grantel Ackerboldt stehen und schaut die Elfe oder die Jägerin (oder beide) fragend an, wo genau sie Wolfi denn zuletzt gesehen hätten. Am Tag wäre diese Frage sicher leicht beantworten zu gewesen, doch jetzt bei Nacht sehen die Dinge deutlich schwieriger aus.

Um den richtigen Weg zu finden, müssen beide Heldinnen eine *Orientierungs*-Probe ablegen. Gelingt einer der beiden diese Probe, so weiß sie mit Bestimmtheit zu sagen: “Dort entlang, Richtung Westen. In der Nähe war auch ein See, soweit ich mich erinnere.”

Sollte keine der Heldinnen die Probe bestehen, zeigt sich Grantel zunächst etwas ratlos, fragt dann aber nach, ob ihnen viel-

leicht besondere Landschaftsmerkmale aufgefallen wären, an denen man sich besser orientieren könnte. Als Auswahl nennt er zum einen das ‘Forsthaus’ von Jäger *Kautzenstein* (Richtung Süden) und zum anderen den Beerensee (Richtung Westen). Dann können Sie eine Klugheits-Probe der beiden zulassen, bei deren Gelingen der betreffenden Heldin wieder einfällt, dass sie den Hund in der Tat am Ufer eines Sees gesehen hat.

Sollten die Würfelergebnisse keinerlei Erfolg zeigen, dann helfen entweder nur mühsames Spurensuchen – oder lauthals überall nach Wolfi zu rufen. Allerdings hat der Regen fast sämtliche Spuren des Hundes verwischt, so dass hier nur eine *Fährtsuchen*-Probe +6 einen Erfolg bringt und zum Ufer des Beerensees weist. Lautes “Woooolfi!!!”-Rufen – nachts im Wald und bei Regen – mag zwar einem gestandenen Zwergenkrieger oder einer feinen Magierin reichlich peinlich und unangenehm sein, aber nach einer Weile vernehmen die Helden fröhliches Bellen.

HEILBEEREN UND EIN UNHEIMLICHER DRUIDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Suche führt euch schließlich zum Ufer des Beerensees, einem idyllischen Flecken bei Tage, jetzt jedoch erscheint euch die Seeoberfläche seltsam und unheimlich. Wo ist Wolfi?

Der Hund ist zunächst nicht zu finden. Stattdessen könnten Söldner, Jägerin oder Aelfe einige Einbeeren finden, die dem See ihren Namen gaben. Mit einer gelungenen *Wildnisleben*-Probe finden die Helden jeweils 1W6 der heilkräftigen Beeren, die bei Genuss je 1W6 LeP zurückgeben.

Um sich schließlich genauer nach dem entlaufenen Hund umzuschauen, würfeln Sie für jeden Helden, der das Talent *Sinnenschärfe* besitzt (Jägerin, Söldner, Streunerin und Aelfe), eine Probe. Lassen Sie sich ruhig jeweils die Werte in dem Talent ansagen. Wem sie gelingt, der entdeckt plötzlich in der Dunkelheit eine Gestalt. An seiner Seite sitzt brav Grantels Hund. Wenn niemand die Probe schafft, müssen Sie die folgende Szene etwas abwandeln, denn dann ist es der Fremde, der die Helden überraschend anspricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Wolfi!”, ruft Grantel gleichsam freudig wie erschrocken. Der Hund bellt zwei Mal, doch er bleibt hechelnd neben dem unheimlichem Fremden sitzen. Dieser schält sich schließlich aus der Dunkelheit – es ist ein alter Mann mit Hornkappe und dichtem Bart, ein Zauberer oder Druiden. Grantel Ackerboldt weicht zurück, doch der mysteriöse Alte hebt beschwichtigend die Hand: “Bitte richtet nicht eure Waffen gegen mich – ich bin nur ein einsamer Wanderer, den es in dieser nasskalten Nacht hierher verschlagen hat. Mein Weg führte mich durch den Dunkelwald, und ich bin froh, zu dieser späten Stunde auf diesen treuen Gefährten” – er tätschelt den Hund neben sich – “und ein paar Menschen zu stoßen. Ich suche eine Unterkunft für die Nacht.”

Bei dem Fremden handelt es sich nicht einfach um einen "einsamen Wanderer", sondern um *Archon Megalon*, einen mächtvollen Druiden. Unter diesem Namen stellt er sich auch vor, und er sieht es durchaus gern, wenn ihm Respekt entgegengebracht wird. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe verrät aber denjenigen, die dieses Talent haben, dass ihnen der Mann nicht ganz geheuer ist (was Sie ihnen auch durch einen Zettel mitteilen können).

Sollten die Helden ablehnen, dass der Druide zurück mit ins Dorf kommt, dann bleibt er mit einem warnenden Wort ("Das Wissen der Weisen in den Wind zu schlagen, getrauen sich nur die Toren in ihrer Dummheit. Sie sind die Einzigen, die sich nicht vor dem Zorn der Mächtigen fürchten.") zurück im Wald. Er wird dennoch weiter die Helden beobachten und am Ende des Abenteuers wieder in Erscheinung treten.

IM GESPRÄCH MIT ARCHON MEGALON

Der Druide gibt sich wortkarg und geheimnisvoll, versucht aber, nicht einschüchternd oder gefährlich auf die Helden zu wirken. Auf Fragen der Helden antwortet er kurz und nur sehr allgemein – er plaudert gern über die "interessanten Pflanzen im Dunkelwald", das Wetter der kommenden Tage ("stürmisch und mit mancher Überraschung") oder die einfältigen, aber sonst sehr sympathischen Koscher (auch in Gegenwart von Grantel Ackerboldt, der darauf aber nichts zu erwidern weiß).

Gefragt, was er mit dem Hund der Ackerboldts zu schaffen habe, antwortet Archon Megalon ehrlich, dass der Hund ihm nur über den Weg gelaufen sei. Dieser hätte ihm davon "berichtet", dass er selbst heimlich das Gartentor geöffnet habe und manchmal herausspringe. Er habe das von einem Reisenden gelernt, der vor einiger Zeit durch Avestreu gereist sein.

Falls sich die Spieler wundern, wie Archon Megalon mit dem Hund geredet haben will – nun, er ist ein Druide und durchaus in der Lage, mit Tieren zu kommunizieren. Inwieweit er nun tatsächlich mit Wolfi geplauscht hat, lassen wir an dieser Stelle offen. Was Archon Megalon aber in der Tat verschweigt, ist, dass er das Dörfchen Avestreu schon eine Weile beobachtet hat. Denn obwohl er spürt, dass er vielleicht die Hilfe der Helden benötigt, um an die Maske des Selldrakon zu gelangen, wird er sein wahres Ziel noch nicht offenbaren.

RÜCKKEHR NACH AVESTREU

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durchnässt, aber erfolgreich macht ihr euch mit Wolfi und dem geheimnisvollen Druiden auf den Weg zurück ins Dorf. Bald, so schätzt ihr, ist Mitternacht. Regen und Wind haben noch zugenommen, und alles sieht danach aus, dass bald ein heftiges Gewitter über Avestreu niedergehen wird.

Zurück im *Scharfen Schwert* werdet ihr freudig von Berwin Rübenfein empfangen, der dort zusammen mit Wirt Thalion und einer flackernden Laterne unter dem Tresenverschluss auf euch gewartet hat. Thalion eilt sogleich in die Küche, um euch und dem neuen Gast warme Decken und heißen Gewürztee zu bringen.

So hat sich doch noch alles zum Guten gewandt. Grantel drückt noch einmal seinen Hund freudig in die Arme: "So schnell büxt du mir aber nicht mehr aus", schimpft er. Dann wendet er sich euch zu: "Eine so aufregende Nacht habe ich lange nicht mehr erlebt. Seid erneut, auch im Namen meiner guten Frau Binga, bedankt für eure Mühen. Wie versprochen werde ich gleich am frühen Morgen bei Herrn Aves für euer gutes Glück und großen Reichtum beten. Gehabt euch wohl!"

Während Berwin und Grantel durch den Regen zu ihren Höfen eilen, bietet der Wirt den Helden ein Zimmer in seinem Haus an – "für nur 5 Heller pro Person auf frischen Strohbetten im regendichten Zimmer". Allerdings reicht der Platz im Gemeinschaftszimmer nur für die Helden selbst. Für Archon Megalon hat der Wirt immerhin noch einen Strohplatz im Holzschuppen (2 Heller) anzubieten, den dieser auch mit einem geheimnisvollen Nicken annimmt. Sollten wiederum einige Helden aus Geldmangel nicht auf das Angebot eingehen, dann drückt der Wirt in Anbetracht ihrer 'Heldentat' ein Auge zu und geht mit dem Preis ein wenig herunter.

Endlich können sich die Helden nach den Strapazen der heutigen Reise und der nächtlichen Suche in ihren wohlverdienten Schlaf begeben. Das Gewitter kommt auch immer näher, und Donnerrollen und prasselnder Regen helfen wunderbar beim Einschlafen. Doch die 'Nacht der Abenteuer' hat für die Helden gerade erst begonnen.

DER NÄCHTLICHE ÜBERFALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lautes Hämmern gegen eure Tür reißt euch aus dem Schlaf. "So wacht doch auf, ihr Herrschaften! Helft! Hört ihr – wir sind alle in Gefahr!", hört ihr den Wirt rufen. Es ist immer noch mitten in der Nacht – und Wirt Thalion scheint nicht der Einzige zu sein, der zu dieser nachtschlafenden Zeit in Aufruhr geraten ist. Durch das kleine Fenster seht ihr, dass sich noch

mehr Avestreuer am Scharfen Schwert gesammelt haben. Erneut pocht Thalion gegen eure Tür: "Wir sind in höchster Gefahr! Es ist schrecklich!"

Nachdem ihr geöffnet habt, steht euch Thalion gegenüber, in der Hand eine kleine Öllampe. Sofort ruft er euch zu, dass ihr mitkommen sollt, und stürmt die Treppe hinunter. Vor dem Scharfen Schwert haben sich weitere Einheimische mit Fackeln versammelt und schauen euch erwartungsvoll an. Ihr erkennt

Berwin Rübenfein und seine Großmutter, außerdem stehen hier etwa ein Dutzend Männer und Frauen. Alle haben sich nur das Nötigste übergezogen, und einige von ihnen sind offensichtlich verletzt.

„Ich kann euch nicht verdenken, dass ihr so fragend schaut“, beginnt Thalion unsicher, „aber eine fremde Macht ist aus der Dunkelheit gestürmt und hat Avestreu überfallen. Berwin, erzähl du!“

Berwin Rübenfein zittert am ganzen Körper, und er berichtet hektisch und aufgeregt: „Wie immer hat uns das Bellen des Ackerboldt-Hunds mitten in der Nacht geweckt, und wir hatten uns schon die Kissen über die Ohren gezogen – als es plötzlich einen fürchterlichen Krach drüben gab. Ich bin hochgeschreckt und ans Fenster gegangen, da hat auch schon das Kreischen und Brüllen der Ungeheuer unseren Hof erreicht. Erst dachte ich, es wäre wieder der böse Bär, der vor einiger Zeit ... doch sie kamen aus allen Ecken und Spalten – wilde Kreaturen mit pelzigen Armen und Beinen! Sie zerschlugen die Zäune, rüttelten an unseren Türen, schlugen ihre Fangzähne in die aufgeschreckten Hühner. Es waren finstere Dämonen, da bin ich mir sicher – bewaffnet mit Säbeln und scharfen Dolchen. Manche kletterten auf die Dächer der Häuser, um von dort einzudringen, andere versuchten unsere Türen einzutreten! Das Schlimmste jedoch waren ihre im Fackelschein metallenen leuchtenden Fratzen, die sie uns entgegenstreckten, bevor sie Haus und Hof stürmten!“

Weiter berichtet Berwin Rübenfein, wie ihm und der Großmutter doch noch im letzten Moment die Flucht gelungen sei, während die dämonischen Eindringlinge den Hof plünderten und Chaos im ganzen Dorf anrichteten. Auch der hünenhafte Holzfäller Niebor bestätigt die Geschichte und ergänzt, dass er selbst mit zwei dieser Kreaturen gerungen habe und sie ihm eine tiefe Wunde im Bein schlugen, bevor sie – „wie auf einen unhörbaren Befehl“ – von ihm ließen und die Flucht aus dem Dorf antraten. Jäger Kautzenstein hat den Holzfäller gefunden und zum *Scharfen Schwert* gebracht und ist dann den Kreaturen gefolgt. Über sein Schicksal weiß niemand etwas zu berichten. Schließlich fügt Berwin Rübenfein noch zögernd und mit bebender Stimme hinzu:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Als wir von unserem Gehöft zur Taverne flohen ... nun, da kamen wir ja auch bei den Ackerboldts vorbei. Ich glaube, dort war es am schlimmsten. Wir sahen noch Wolfi, wie er mit einer der Gestalten kämpfte, doch dann drang ein fürchterlicher Schrei aus dem Inneren des Hauses. Ich glaube ... oh, Boron lass es nicht geschehen ... das muss Binga Ackerboldt gewesen sein. Die Dämonen, sie waren dort überall ... Oma Rübenfein und ich sind dann einfach nur noch gerannt. Den Grantel, den haben wir nirgends gesehen.“

Offenbar über seinen eigenen Bericht erschrocken hält sich Berwin zitternd die Hand vor den Mund und stiert die Helden mit weit aufgerissenen Augen an. Wenn die Helden jetzt von der Taverne zu den Höfen der Rübenfeins und der Ackerboldts

schauen, ist alles wieder vollkommen ruhig. Nichts würde an den Überfall erinnern, würden jetzt nicht die vom Regen aufgeweichten Wege nicht von Dutzenden Spuren aufgewühlt sein und überall, wie nach einem schweren Sturm, umgerissene Zäune, zerfetzte Strohdächer oder andere Trümmer der nächtlichen Attacke herumliegen. Doch das Wichtigste ist jetzt natürlich: Was ist mit den Ackerboldts geschehen? Die Helden sollten schleunigst zusammen mit den Dörflern zum Hof eilen.

DER HINTERGRUND DES ÜBERFALLS

Natürlich waren es keine Dämonen, die Avestreu überfallen haben. Der Gegner, dem die Helden hier auf die Spur kommen werden, ist in Wahrheit eine Goblinbande, die sich unter Führung der Schamanin *Rabuulka* in der Nähe des Dorfes die Kulthöhle der Kinder des Selldrakon zur neuen Heimat auserkoren hat und von dort nun ihren ersten Plünderzug starteten. In der Höhle fanden die Goblins unter anderem auch die goldenen Masken des Kults, die sie sich aufsetzten und deshalb für Berwin und andere wie 'Dämonen mit metallenen leuchtenden Fratzen' erschienen.

WO IST ARCHON MEGALON?

Wenn die Helden sich fragen, wo der seltsame Druiden ist, oder ihn sogar um Hilfe bitten wollen, werden sie feststellen, dass der Holzverschlag, in dem er unterkam, leer ist. Dies mag (und soll) durchaus Spekulationen anheizen, dass der Druiden etwas mit dem Überfall zu tun hat. Tatsächlich jedoch ist Archon Megalon bereits schon wieder losgezogen, um den Angreifern mit den goldenen Masken hinterher zu forschen. Dabei nimmt er gern in Kauf, die Dörfler und auch die Helden sich selbst zu überlassen. Später im Abenteuer wird er den Helden noch einmal über den Weg laufen und seine wahren Ziele offenbaren.

IN DER DUNKELHEIT DES HEUSCHOBERS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Schnell, aber möglichst leise und vorsichtig eilt ihr zum Hof der Ackerboldts. Immerhin hat der Regen inzwischen aufgehört. Auf dem Hof haben die Angreifer viele Spuren hinterlassen. Nichts ist mehr zu erkennen von der fast idyllischen Ordnung des Gehöfts.

Es ist totenstill. Doch plötzlich hört ihr ein Geräusch – das Knacken von Holz. Das kam vom Hühnerstall. Ihr späht in die Dunkelheit – und dann seht ihr eine Gestalt auf euch zuwanken. Es ist Grantel, der den humpelnden Wolfi an seiner Seite führt.

„Pssst! Hierher“, murmelt er euch zu und blickt sich immer wieder hektisch zu allen Seiten um. Sein Atem geht schnell und schwer, Schweiß und Dreck bedecken sein Gesicht. In der Hand hält er einen Dreschflegel, an dem Blutspuren zu sehen sind.

„Ich ... ich glaube, ich habe eines der Ungeheuer erwischt!“ flüstert er weiter und tätschelt seinen tapferen Hund. „Es ...“

wollte ins Haus, aber ich habe es hinausgeprügelt und bis zur Scheune verfolgt. Es hatte einen leuchtenden Kopf und grinste hämisch. Ich glaube, es ist immer noch dort drin.”

Ihr erkennt die große Scheune, deren Tor einen Spaltbreit offen steht. Doch nichts ist zu hören, nichts ist zu sehen. Im Inneren herrscht tiefe Dunkelheit.

Von den Avestreuern traut sich niemand in die Scheune – alle blicken nur auf die Helden. “Ihr seid weitgereiste und erfahrene Kämpfer, ihr könnt das Wesen sicherlich zur Strecke bringen, richtig?”, fragt Berwin Rübenfein zögerlich. Soviel Aufmunterung und Hoffnung sollten sich die Helden nicht verschließen. Doch lassen Sie jeden Helden eine MU-Probe ablegen. Bei Misslingen hat der Held ‘ein ungutes Gefühl’ und zögert. Seine Gefährten sollten ihm in diesem Fall noch einmal gut zureden. Machen Sie aber deutlich, dass das Misslingen einer einfachen Mut-Probe nicht gleich dazu führt, dass der betroffene Held nicht an der nächsten spannenden Szene teilnehmen darf, sondern dass er sich – vielleicht ja zu Recht? – fürchtet. Wenn sich die Helden schließlich in die Scheune wagen, beschreiben Sie die Dunkelheit und die Totenstille langsam, fast zögerlich. Lassen Sie immer wieder Pausen, um dann noch dieses oder jenes Detail zu erwähnen (eine aufgeschreckte Fledermaus, Schatten, die aussehen wie der Umriss eines verknöcherten Wesens, usw.). Hier geht es vor allem um Atmosphäre und darum, dass die Helden ihre Angst vor dem Unbekannten nach und nach überwinden. Wenn sie sich schon nicht in eine dunkle Scheune trauen, dann werden sie später auch kaum die *wirklich* unheimlichen Orte aufsuchen wollen.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Das Wesen, das Grantel bis in die Scheune verfolgt hat, ist geflüchtet, als der Bauer um Hilfe gerufen hat. Doch spielen Sie mit den Erwartungen der Spieler, dass irgendwo in der Dunkelheit ein Ungeheuer lauert. Hier ein paar Beschreibungstipps:

☉ “Ein regelmäßiges, leises Atmen ist zu hören.” Atmen Sie langsam ein und aus. “Doch es ist euer eigener Atem, so still ist es hier.”

☉ “Euer flackerndes Licht erzeugt Schatten, die sich zu bewegen scheinen. Was, wenn einer dieser Schatten gar keiner ist?”

☉ “Da! Ein Knacken im Gebälk! Hat sich dort vielleicht das unbekannte Wesen versteckt?”

Überlassen Sie letztendlich den Spielern die Beschreibung, wie sie die Scheune erkunden wollen. Nachdem sie unten nichts gefunden haben, bleibt noch die lange Leiter hinauf zum Heuschober – wo es immer wieder raschelt und knackt. Denjenigen, der sich dorthin als Erster vorwagt, können Sie schließlich zwar nicht das Monstrum, dafür aber einen sehr interessanten Fund präsentieren. Sollte sich niemand hinaufwagen, könnten die Jägerin oder die Streunerin im Feuerschein von unten ein goldenes Funkeln im Stroh entdecken.



DIE GOLDBENE MASKE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten zwischen den Heuballen und Strohhaufen siehst du im Lichtschein etwas blinken. Ist das vielleicht das Ungeheuer mit dem leuchtenden Gesicht, von dem die Dorfbewohner gesprochen haben?

Geben Sie Ihren Spielern etwas Raum, eine mögliche Angriffstaktik zu erdenken oder anderweitig einen Vorteil gegenüber dem vermeintlichen Gegner zu erlangen. Dies trägt mit zur Spannung der Szene bei. Es motiviert auch die Spieler, sich den Ort vorzustellen und ihn eigenständig auszugestalten. Hier einige Beispiele:

☉ “Da steht doch bestimmt irgendwo eine Ackergerät mit langem Stiel an der Wand. Ich nehme es und stochere kurz in dem Heu.”

☉ “Lasst uns aufteilen und von mehreren Seiten gleichzeitig näher gehen.”

☉ “Ich rufe laut: Komm raus, Bestie von Avestreu, und stell dich!”

Möglicherweise kommen sie aber auch gar nicht auf die Idee, solche Pläne zu schmieden, sondern stürmen einfach nach oben. Lassen Sie sie auch dann gewähren. Letztendlich können Sie den Helden mitteilen, dass es sich bei dem Ursprung des Funkelns nicht um das vermeintliche Wesen handelt, sondern um einen sehr ungewöhnlichen Gegenstand.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schimmernde Gegenstand ist ... eine Maske. Eine goldene Maske, die Augen und Nase ihres Trägers verdeckt, während der Mund frei bleibt. Besondere Gravuren könnte ihr nicht erkennen, aber sie ist fein gearbeitet.

Niemand im Dorf weiß etwas mit dieser Maske anzufangen. Man kann nur rätseln, was es mit ihr auf sich hat. Die Helden zumindest aber können nun die Vermutung anstellen, dass es sich bei den Angreifern nicht um Dämonen handelt, sondern um eher weltliche Gestalten, die sich mit solchen goldenen Masken verhüllt haben, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Den Helden bietet sich aber die Möglichkeit, noch speziellere Untersuchungen anzustellen:

☉ Die Maske scheint für Köpfe gemacht zu sein, die etwa menschengroß sind.

☉ Den reinen Materialwert der Maske können der Zwerg oder die Streunerin auf etwa 10 Dukaten schätzen – ein erheblicher Reichtum.

☉ *Analysezauber:* Die Magierin könnte das ungewöhnliche Artefakt mit einem ODEM ARCANUM magisch untersuchen. Gelingt die Probe, so sieht sie einen leichten magischen Schimmer. Die Maske ist also latent magisch – vermutlich wirken in ihr zwar keine mächtigen Zauber, doch sie scheint noch andere Aufgaben zu erfüllen, als einfach nur das Gesicht des Trägers zu verbergen. Allerdings lässt sich mit dieser Analyse nicht sagen, welche genaue Art der Magie in dem Artefakt wirkt.

HINTERGRUND ZUR GOLDENER MASKE

Bei der Maske, die die Helden in der Scheune finden, handelt es sich keineswegs um ein Einzelstück. Die Drachenkultisten, die in der Nähe von Avestreu ihre Kultstätte hatten und sich 'Kinder des Seldrakon' nannten, trugen diese Masken bei ihren Zusammenreffen. Jede von ihnen kann ihren Träger beeinflussen, indem sie ihn empfänglicher für die Worte der Hohepriester macht, wenn diese eine spezielle Maske tragen – die sogenannte 'Maske des Seldrakon'. Diese einzigartige Maske ist es, nach der auch Archon Megalon derzeit sucht. Der Hohepriester lebt noch immer (siehe Seite 50) und versucht derzeit, die Macht seines größtenteils zerschlagenen Kults wieder herzustellen. Einen ersten Hinweis darauf könnten die Helden erhalten, wenn einer von ihnen der Versuchung nicht widerstehen kann, die gefundene Maske aufzusetzen. Wenn Sie wollen, können Sie mit dem Spieler des Helden kurz in ein Nebenzimmer gehen, damit nur er von dem Effekt erfährt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du setzt dir die Maske auf. Sie liegt schwer auf deinem Gesicht, aber sie trägt sich angenehm. Nur das Gesichtsfeld ist etwas eingeschränkt. Sonst kannst du keine weiteren Auffälligkeiten wahrnehmen ... Doch plötzlich hörst du eine tiefe Stimme, die eigenartige Wortfetzen in einer dir unbekannt Sprache flüstert. Dir ist gar nicht wohl bei dem Gedanken, was diese Worte, die sich immer weiter in deinen Geist zu schrauben scheinen, wohl Unheilvolles bedeuten könnten.

Diese Beschreibung soll natürlich den Spieler dazu verleiten, die Maske möglichst bald wieder abzusetzen – denn ihr Gebrauch ist in der Tat wenig erbaulich für die eigene Seele: Immerhin handelt es sich hierbei um ein Artefakt eines Kults finsterer Drachenanbeter.

Wenn sich ein Held davon nicht schrecken lässt, lassen Sie ihn eine MU-Probe +3 würfeln, ob er sich wirklich traut, die Maske aufzubehalten. Gelingt die Probe, dann kann er mit dieser nun herumlaufen – auch wenn das ein wenig albern aussieht. Möglicherweise werden auch seine Gefährten dieses Verhalten gefährlich finden, wenn er ihnen von der flüsternden Stimme erzählt.

In Werten ausgedrückt heißt das, dass in der Maske eine alte drachische Form eines Beherrschungszaubers wirkt. Stecken Sie dem Spieler einen Zettel zu, der ihm einige Wertänderungen mitteilt: MU +3, KL -4, CH +3. Gleichzeitig sinkt seine Magieresistenz um 3 Punkte. Gegen magischen Schaden verleiht die Maske dafür einen 'Rüstungsschutz' von 3 – magisch erzeugte Trefferpunkte werden jeweils um 3 Punkte verringert.

Dieser Zauber wirkt allerdings nur, wenn die Maske des Seldrakon höchstens sieben Meilen entfernt ist.

DIE ENTFÜHRTE BÄVERIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die seltsame Maske gefunden, stürmt Berwin Rübenfein zu euch in die Scheune: "Kommt schnell, es ist noch etwas Schreckliches geschehen!"

Ihr folgt ihm nach draußen. Dort seht ihr, wie Wirt Thalion und Oma Rübenfein um Grantel Ackerboldt herumstehen und auf ihn einreden: "Es wird ihr nichts passiert sein. Schau, dort kommen die guten Kämpfer, sie können uns sicherlich helfen."

Grantel wendet sich euch mit flehender Geste zu, als er euch bemerkt. Seine Augen sind mit Tränen gefüllt: "Bitte, bitte helft mir. Die Dämonen haben Binga entführt! Sie werden sicher schreckliche Dinge mit ihr tun und sie ihrem Götzen opfern. Bitte, ich gebe euch auch jeden Silbertaler, den ich besitze, wenn ihr mir nur meine Frau wiederbringt!"

Mit diesen Worten fällt er vor euch auf die Knie in den aufgeweichten Lehm Boden, fängt bitterlich an zu schluchzen und drückt den inzwischen verbundenen Wolf an sich.



Nun, die Avestreuer haben nicht ganz Unrecht – dies ist in der Tat eine Aufgabe für wahre Helden. Eine wehrlose Entführte, eine geheimnisvolle Goldmaske – hier sollten die Helden erahnen, dass das Schicksal sie nicht zufällig an diesem Abend in Avestreu zusammengeführt hat. Wirt Thalion mag sich sogar zu dem Kommentar hinreißen lassen, dass "Aves, der Schutzgott der Abenteurer, schon immer gut über die Leute dieses Dorfes gewacht" habe und dass es sich nun auszahle, jedes Jahr etwas zu spenden.

Auch wir wollen also hoffen, dass Ihre Helden diese heroische Aufgabe annehmen werden und die arme Binga Ackerboldt wieder zurück zu ihrem Mann bringen. Welche Gefahren sie dabei überwinden müssen und auf welche Geheimnisse sie noch stoßen werden, das schildert das folgende Kapitel.

DER KULT DER GOLDEPPE MASKEN

AUF DER SUCHE NACH EINER ENTFÜHRTEM

Zunächst sollten die Helden nachsehen, welche Spuren die Eindringlinge außer der verlorenen Maske noch hinterlassen haben. Auf dem Hof selbst haben Helden und Dörfler bei ihrer Ankunft bereits überall ihre eigenen Spuren hinterlassen. Auch im Haus selbst ist zwar alles von den fremden Angreifern verwüstet worden (es wurden vor allem scheinbare Wertgegenstände, Eisenwaren und 'schöne Dinge' wie Deckchen oder eine Perlkette sowie fast sämtliches Essen gestohlen), aber es finden sich keine weiteren Anhaltspunkte auf den Verbleib der armen Binga Ackerboldt.

Vielversprechender ist dagegen der Versuch, herauszufinden, aus welcher Richtung die maskierten Angreifer wohl kamen und wohin sie geflohen sind. Zu diesem Zweck müssen die Helden die nähere Umgebung des Ackerboldt-Gehöfts nach Spuren absuchen. Glücklicherweise ist der Boden durch den Regen aufgeweicht, und die Eindringlinge haben auch noch die ein oder andere Beute bei ihrer Flucht fallen gelassen.

Mit einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe können die Jägerin und die Elfe diese Spuren finden. Sollten sie beide misslingen, müssen die Helden länger suchen (der Abstand zu den Angreifern wird dementsprechend größer, mehr Zeit vergeht), bis sie die Proben erneut versuchen können. Irgendwann innerhalb der nächsten Stunde sollten die Helden (notfalls mit Hilfe einer *Sinnschärfe*-Probe +4 der Streunerin, des Söldners oder eines Zufallsfunds) Spuren zahlreicher Angreifer finden, die Richtung

Norden führen. Die Spuren selbst sind Fußabdrücke von Kreaturen, die etwas kleiner als Menschen sind. (In Wahrheit handelt es sich ja bei den Angreifern um Goblins. Es obliegt Ihrem Meisterentscheid, ob die Helden dies an den Spuren erkennen können oder diese Erkenntnis noch ein Weile offen bleibt.)

DURCH DIE NACHT

Nun heißt es, sich für die Verfolgung zu wappnen. Wirt Thalion schnürt noch schnell für jeden ein kleines Proviantpaket, bestehend aus einem halben Laib Brot, einer Hartwurst und einem Wasserbeutel, so dass sie auch für zwei Tage mit Nahrung versorgt sind. (Das Abenteuer wird beendet sein, noch bevor der Morgen graut, aber die Helden sollen sicher sein, dass sie sich jetzt nicht um so etwas wie Essen und Trinken kümmern müssen.) Der immer noch blasse und erschöpfte Grantel Ackerboldt wünscht den Helden alles Gute und will nun bis zu ihrer Rückkehr am Aves-Schrein für sie beten. Auch die anderen Dorfbewohner wünschen den Helden viel Erfolg und den Segen der Zwölfgötter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst den Hof der Ackerboldts und wendet euch wieder Richtung Westen, überquert erneut die kleine Brücke über die Rakula. Doch statt euch wie bei der Suche nach Wolfi gleich nach Norden zu wenden, müsst ihr diesmal weiter in westliche Richtung gehen. Die Spuren sind hier, zwischen Wiesen und Feldern, im Licht eurer Fackeln deutlich zu erkennen. Doch die Angreifer, von denen ihr schätzt, dass es mindestens zehn gewesen sein müssen, haben nicht den Weg genommen, der nach Ferdok führt. Stattdessen haben sie sich querfeldein in südwestliche Richtung geschlagen.

So eilt ihr durch die kühle Nacht und kommt zu einer weiteren Brücke über einen der vielen kleinen Bäche, die überall in der Umgebung von Avestreu zu finden sind. Hinter der Brücke aber beginnen erneut die Ausläufer des Dunkelwalds. Vor euch, im Süden, erheben sich Hügelkuppen, Tannen und Fichten haben im Laufe der Jahrhunderte die gesamte Gegend erobert. Ihr könnt nur hoffen, dass die Verfolgten weiter Spuren hinterlassen haben ... und dass ihr nicht geradewegs ins Unglück lauft.

WOLFI NIMMT DIE SPUR AUF

Die Rettung des Hundes der Ackerboldts kann die Helden auch auf eine alternative Lösung bringen, um die mysteriösen Angreifer zu verfolgen – zum Beispiel, weil das Spurenlesen misslingt oder in Ihrer Runde niemand die Rolle der Jägerin und der Auelfe übernommen hat. Der übermütige Wolfi hat sich zwar während des Angriffs eine Wunde zugezogen und humpelt jetzt etwas, doch ist er nichtsdestotrotz ein guter Spürhund. Die Helden können sich ein Stück Stoff oder einen anderen privaten Gegenstand von Binga Ackerboldt bringen lassen und dem Hund an die Nase halten. Sofort nimmt Wolfi die Spur der Entführer auf.



Tatsächlich finden die Helden immer wieder einzelne Beutestücke, die die Angreifer achtlos haben fallen lassen: eine geschnitzte Holzpuppe, eine rostige Hacke, ein zerbrochener Teller. Das alles ist Plunder ohne großen Wert – doch natürlich stellt sich die Frage, wieso sie ihn überhaupt mitgenommen haben. Die Antwort ist einfach: Die Goblinbande hat zunächst einmal raffgierig und wahllos zugegriffen – und erst im Laufe des Rückwegs war Zeit, die Beutestücke auf ihren tatsächlich Wert zu prüfen.

Auf dem Waldboden, aus dem auch immer wieder Findlinge hervorragen, wird es schon schwerer, den Spuren zu folgen. Die Helden sind erneut auf ihre guten Augen angewiesen: Eine neue *Fährtsuchen*-Probe, diesmal erschwert um +2, steht für die Jägerin, den Söldner und die Auelfe an. Sollte eine von beiden gelingen, finden die Helden schnell wieder die Spur, ansonsten verlieren sie weiter kostbare Zeit und können jede Viertelstunde erneut eine Probe versuchen. Die Streunerin kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 ebenfalls zum Finden der Spuren beitragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt euch um einen großen Felsen herum. Linkerhand drohen die Ausläufer des Dunkelwalds in der Nacht, rechterhand plätschert leise ein weiterer Bach. Einen Weg oder Pfad gibt es hier nicht mehr, doch zum Glück sind Büsche und Gestrüpp nicht sehr dicht, und so kommt ihr gut voran. Allerdings ist alle Vorsicht geboten. Hinter jedem Findling oder umgestürzten Baum mag sich ein nächtlicher Feind versteckt haben. Ihr habt schon von Wölfen und Bären gehört, die im Wald einsamen Wanderern auflauern. Aber auch rohes Räuber-gesinde soll hier sein Unwesen treiben: Ausgestoßene, die nichts mehr zu verlieren haben und für die ein Leben nicht viel mehr zählt, als die Geldbörse des armen Opfers hergibt.

Hier im Wald ist es noch kühler als zuvor in Avestreu – eine fast unheimliche Kälte, als würde kurz hinter den ersten Bäumen eine andere, eine winterliche Welt beginnen. Viel lieber würdet ihr diesen Weg am Tage gehen, doch dafür bleibt keine Zeit.

Auf dem Kartenausschnitt oben können Sie den Weg, den die Helden zurücklegen, nachvollziehen. Wenn Sie wollen, können Sie im Computerspiel **Drakensang** auch selbst diesen Weg begehen und dabei weitere Impressionen für die Beschreibungen sammeln.

HILFE FÜR JÄGER KAUTZENSTEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt jetzt schon eine ganze Weile dem Pfad am Ufer des kleinen Flüsschens und habt schon seit einiger Zeit kaum noch Spuren gefunden. Es muss schon langsam auf den Morgen zugehen, und langsam macht sich Müdigkeit breit. Zwar haben euch die Ereignisse in dieser Nacht ordentlich wachgerüttelt, doch habt ihr viel zu wenig geschlafen und könnt kaum abschätzen, wie viele Stunden oder vielleicht sogar Tage die Verfolgung noch dauern wird. Vielleicht ist es wirklich Zeit zum Rasten?

Lassen Sie alle Helden eine Konstitutions-Probe ablegen, damit sie nicht von Müdigkeit übermannt werden. Wer die Probe nicht schafft, der läuft immer langsamer, wird unaufmerksam und hat das Gefühl, dass die Augen von selbst zufallen wollen. Möglicherweise versuchen Ihre Spieler, dies mit besonderen Erklärungen abzuwehren: "Ich bin zwar müde, aber ich halte meine Augen weiter offen, denn ich bin gespannt und wachsam, wo die mysteriösen Angreifer stecken könnten." Und es ist ja durchaus richtig, dass in außergewöhnlichen Situations-

(wie es diese unzweifelhaft auch ist) *gerade* Helden auch zu außergewöhnlichen Leistungen in der Lage sind. Deshalb dient diese Prüfung der Wachsamkeit weniger dem plötzlichen Einschlafen der Helden, sondern soll eher die Diskussion in der Gruppe anregen, ob es vielleicht doch besser ist, ein Nachtlager aufzuschlagen, weil sich die Verfolgung als weitaus länger herausstellen könnte.

Bevor die Helden jedoch eine endgültige Entscheidung treffen können, zerrt offenbar das Schicksal selbst schon wieder an ihnen und macht deutlich, dass sich das Abenteuer noch in der Nacht vollends entfalten wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Moment seht ihr in einiger Entfernung eine Gestalt regungslos am Ufer des kleinen Flusses liegen. Das Mondlicht, das sich jetzt langsam aus dem aufklarenden Himmel seinen Weg bricht, beleuchtet den Rücken des Mannes.

Bei dem Bewusstlosen handelt es sich tatsächlich um Jäger Kautzenstein, der noch vor den Helden die Verfolgung aufgenommen hat (siehe Seite 33), jedoch dann in einen Kampf gegen die Goblins geriet und schwer verletzt wurde. Er hat nur noch 4 Lebenspunkte und wird vermutlich verbluten, wenn die Helden ihm nicht helfen.

Jetzt sind all jene Helden gefragt, die über das Talent *Heilkunde* verfügen – also der Söldner, die Jägerin, der Zwergenkrieger und die Auelfe. Mit notfalls etwas improvisiertem Verbandszeug kann dem schwer verwundeten Jäger geholfen werden. Die Probe kann nur von einem Helden abgelegt werden – achten Sie darauf, dass die Spieler nicht einfach die Werte ihrer Helden in den Raum werfen (nichts ist stimmungstötender als ein „Mein Zwerg hat Heilen 6“), sondern allenfalls beschreiben, ob sie erfahren oder eher unerfahren in dem Talent sind (und ein falsches Einschätzen der eigenen Heilkünste ist da durchaus erlaubt).

Beim Gelingen der Probe werden die Blutungen gestillt (und Kautzenstein wird bei seiner nächsten Nachtruhe 1W6 zusätzliche LeP zurückbekommen, was aber im Moment nicht relevant ist), bei einem Scheitern erleidet der Verletzte jedoch 1W6 zusätzliche Schadenspunkte – er könnte also durchaus durch unsachgemäße Behandlung zu Tode kommen. Hier hilft dann nur noch schnell ausgeführte Heilmagie. Denn ebenso können die Magierin und die Auelfe dem Jäger mit dem Zauber *BALSAM SALABUNDE* helfen und ihm auf magische Weise so viele Lebenspunkte zurückgeben, wie sie Astralpunkte einsetzen.

Sollten die Proben allesamt misslingen oder keiner der Helden das Talent bzw. den Zauber anwenden können, stehen den Helden immer noch die Einbeeren vom Beerensee zur Verfügung, die mittels ihrer Heilkraft je 1W6 LeP sofort zurückgeben und Kautzenstein somit von der Schwelle des Todes retten. Denken Sie daran, dass sich die Helden notieren, wie viele Einbeeren sie noch haben – sie werden sie später vielleicht selbst noch dringend benötigen.

DER JÄGER BERICHTET

Wenn Jäger Kautzenstein versorgt ist, kommt er zu sich und berichtet, dass es keine Dämonen oder andere Ungeheuer waren, die Avestreu überfallen haben, sondern eine Horde Goblins („verdammte Rotpelze“), die sich goldene Masken aufgesetzt haben. Er weiß allerdings selbst nicht, was diese Masken zu bedeuten haben (auch, wenn die Helden ihm die, die sie gefunden haben, zeigen) und hat sie auch noch nie vorher gesehen. Er berichtet weiter, dass er auch die Entführte – Binga Ackerboldt – gesehen habe: Zwei Goblins zerrten die Gefesselte hinter sich her, die sich immer wieder zu befreien versuchte und um Hilfe schrie, dann jedoch irgendwann bewusstlos geschlagen wurde. Das war der Zeitpunkt, als er sich nicht mehr in seinem Versteck halten konnte, sondern versuchte, Binga Ackerboldt zu befreien. Es gelang ihm, zwei der Goblins mit Pfeilschüssen niederzustrecken, dann jedoch stürzte sich der Rest auf ihn. Es waren immer noch mindestens acht.

Und der Jäger kann den Helden noch ein Detail mitteilen: Die Anführerin der Goblins schien eine Zauberin zu sein. Auch sie trug eine Maske und erteilte allen anderen Goblins Befehle. Von ihr kam auch die Anweisung, den unvorsichtigen Jäger zu töten und liegen zu lassen. Als sie mit ihren Goblins und der entführten Binga Ackerboldt weiter Richtung Süden zog, rief sie: „Die Höhle ist jetzt unser – von dort werden wir herrschen!“

EIGENNÜTZIGE HELDEN?

Es mag sein, dass Ihre Helden dem Jäger nicht helfen wollen – sei es, weil sie ihn für tot halten (ohne Untersuchung des Bewusstlosen könnte dieser Eindruck entstehen), sie einfach schnell weiter wollen (um dem Gegner keinen zu großen Vorsprung zu gewähren) oder sie sich schlicht nicht für den Verletzten interessieren.

Lassen Sie sie gewähren! Rollenspiel heißt, den Helden möglichst viel Freiheit zu lassen und so zu bestimmen, wie sie ihr Ziel erreichen. In diesem Fall zum Beispiel gewinnen sie Zeit (Sie können so die späteren Gegner zum Beispiel noch etwas unvorbereiteter darstellen) und sparen auch wichtige Kräfte (zum Beispiel Heilkräuter oder Astralenergie, die sie zur Versorgung des Jägers benutzen müssen), die ihnen dann später für den Schutz des eigenen Lebens zur Verfügung stehen. Dafür stehen ihnen auf der anderen Seite nicht jene Informationen zur Verfügung, die ihnen der gerettete Jäger berichten kann – und auch keine weiteren Pfeile und keine Karte der Region.

Aber auch Aspekte, die sich nicht in festen Werten ausdrücken lassen, können in solchen Fällen das Rollenspiel bereichern: Vielleicht haben die Helden später ein schlechtes Gewissen und diskutieren ihre Entscheidung – und gehen vielleicht sogar noch einmal zurück? Oder hat sie der vermeintliche Tod des Jägers so aufgewühlt, dass sie ihn nun um so mehr rächen wollen und besonders mutig und heroisch in das Versteck der Angreifer eindringen?

Vieles ist möglich, solange es dem Spielspaß, der Atmosphäre und der Spannung dient.

So spricht Rabuulka die Große, Anführerin der Goldmasken-Sippe!"

Was für eine Höhle die Goblin-Schamanin gemeint haben könnte, weiß Jäger Kautzenstein nicht. Es gäbe zwar einige Höhlen im Dunkelwald, aber nicht in der Richtung, die die Goblins einschlugen. Dort liegt nur die Alte Klamm, an der ein mächtiger Wasserfall die Felsen hinunterstürzt. Er kann sich allerdings nicht vorstellen, was Goblins dort suchen und wo sich dort eine Höhle befinden soll.

Da der Jäger noch immer zu schwer verletzt ist, um die Helden weiter zu begleiten, händigt er ihnen (vornehmlich der Jägerin und der Auelfe) seine zwölf verbliebenen Pfeile aus, damit diese noch genug Vorrat im Köcher haben. Außerdem hat er noch eine Karte der Gegend bei sich, die er nun den Helden überlässt. Die Spieler können von nun an stets einen Blick auf die Karte von Avestreu auf Seite 56 werfen, wenn sie sich im Wald orientieren wollen.

AN DER ALTEN KLAMM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr eilt durch die Nacht, so groß kann der Vorsprung der Goblinbande nicht sein. Die Alte Klamm, von der euch Jäger Kautzenstein erzählt hat, kann auch nicht mehr weit entfernt sein. Ihr hofft, spätestens dort neue Erkenntnisse über den Verbleib der Bande und die entführte Bäuerin zu finden.

Und wirklich – bald schon hört ihr ein fernes Grollen. Diesmal kündigt sich kein neues Gewitter an, viel eher handelt es sich um ein beständiges Rauschen. Schließlich entdeckt ihr zwischen den mächtigen Bäumen mit ihren ausladenden Ästen eine imposante Steilwand. Sicher vierzig Meter schrauben sich die Felsen in schwindelerregende Höhen – ganz so, als hättet ihr das Ende der Welt erreicht, an dem die Götter kein Weiterkommen erlauben.

Etwa von halber Höhe der Felsen stürzt der rauschende Wasserfall in die Tiefen. Die Wassermassen haben hier unten ein breites Becken gebildet, aus dem schließlich der Fluss gen Avestreu gespeist wird. Kein Zweifel: Das muss die Alte Klamm sein.

Die Spuren führen direkt zum Ufer und dann ins Wasser. Wohin sind die Goblins verschwunden? Doch halt! Plötzlich entdeckt ihr oben auf dem hohen Fels, rechts neben dem Wasserfall und leicht verdeckt von einigen Baumkronen, einen Goblin, der Wache hält und in die Nacht späht. Er trägt keine Maske und scheint euch noch nicht bemerkt zu haben.

Die Helden können sich nun hinter einigen Bäumen und Büschen oder im hohen Gras verstecken und in Ruhe die Situati-

on beobachten und ihr weiteres Vorgehen planen. Zum einen sollten sie überlegen, wo sich die restlichen Goblins zusammen mit ihrer Gefangenen aufhalten, denn es gibt kein gegenüberliegendes Ufer, sondern nur den Wasserfall, der donnernd von den Felsen stürzt. Sind die Goblins vielleicht über den Felsen geklettert, um dahinter ihre Flucht fortzusetzen?

Zum anderen sollten sich die Helden die Frage stellen, weshalb dort oben am Felsen ein Goblin-Späher postiert wurde. Ist das Versteck etwa schon ganz in der Nähe, vielleicht sogar irgendwo bei dieser großen Felsformation?

Die Lösung liegt natürlich nahe: Das Versteck kann eigentlich nur hinter dem Wasserfall selbst liegen. Doch wie gelangen die Helden unbemerkt durchs Wasser und hinter den Wasserfall – vor allem bei einem Späher, der nachts gut sehen kann? (Immerhin dröhnt das Wasser so laut, dass ihm sein gutes Gehör nicht viel nützen wird.)

DER GOBLIN-SPÄHER

Es gibt mehrere Möglichkeiten, zum Wasserfall zu gelangen, ohne dass der Goblin-Späher Alarm schlägt. Im Folgenden sind für Sie einige Szenarien und deren Lösungen skizziert.

Ihre Helden könnten aber auch auf andere Ideen kommen.

👁 Die Helden können unbemerkt bis zum Ufer schleichen – und mit einer gelungenen *Schleichen*-Probe zeigen, dass sie Felsen und Gebüsche geschickt als Sichtschutz nutzen. Von dort aus können sie zum Wasserfall hinüberschwimmen. Dazu ist eine *Schwimmen*-Probe fällig, bei deren Misslingen der Held reichlich Wasser schluckt und 1W6 Schadenspunkte erleidet (aber dennoch hustend und keuchend ankommt – aber das ist im Lärm des Wasserfalls zum Glück nicht weit zu hören).

👁 Da jedoch nicht alle Helden schleichen und schwimmen können, könnte die Gruppe auch auf die Idee kommen, eine Vorhut zu der Felswand zu schicken, um diese heimlich zu erklettern und den Goblin-Späher in einem Nahkampf auszuschalten. Dazu müssen ihnen jeweils zwei *Klettern*-Proben +3 und eine weitere *Schleichen*-Probe gelingen. Wenn sie so oben angelangt sind (vielleicht sogar von verschiedenen Seiten, um gegebenenfalls den Goblin auf eine Seite zu locken und so einem Gefährten ein unbemerktes Anschleichen zu ermöglichen), können sie sich auf den Goblin stürzen.

👁 Die Helden könnten versuchen, den Goblin mittels *Fernkampf*-Waffen unschädlich zu machen. Das ist recht riskant, denn ein Bogen- oder Armbrustschuss ist wegen der Dunkelheit um 8 Punkte erschwert. Sollte er gelingen, wird der Goblin



verletzt und stürzt getroffen ins Wasser. Geht der Schuss daneben, dann würfeln Sie für den Goblin eine *Sinnenschärfe*-Probe. Dessen Eigenschaftswerte sind 12/11/10, seine *Sinnenschärfe* beträgt 5. Die Helden können Glück haben, dann waren Dunkelheit und Wasserfallgeräusche stark genug, ansonsten entdeckt der Goblin die Helden (siehe den Punkt **Wenn die Helden entdeckt werden** in der rechten Spalte).

☛ Auch Magie kann in dieser Situation geradezu Wunder wirken: Die Magierin könnte mittels des *IGNIFAXIUS* (Reichweite: 21 Schritt) ebenfalls aus der Ferne einen Angriff starten. Bei Gelingen stürzt der Goblin in die Tiefe, bei Misslingen werden die Helden entdeckt. Subtiler wäre ein *PARALYSIS*, der den Späher kurzerhand versteinert, so dass die anderen Helden ihn fesseln können. Das Problem: Die Magierin müsste auf 7 Schritt herangebracht werden. Die Elfe beherrscht den *FULMINICTUS*, der zwar nicht sichtbar ist (und den Späher somit unvermittelt treffen kann), aber auch erst auf 7 Schritt gewirkt werden kann. Subtiler wären da eher ein *SILENTIUM*, der zumindest jedes Geräusch im Umkreis unterdrückt (und auch verhindert, dass der Goblin um Hilfe rufen kann), oder der Unsichtbarkeitszauber *VISIBILI*, mit dessen Hilfe sich die (unbekleidete) Elfe vollkommen unerkant bis zum Goblin schleichen könnte, um ihn zum Beispiel mit einem heftigen Stoß in die Tiefe zu stürzen (siehe unten).

KAMPF GEGEN DEN GOBLIN-SPÄHER

Haben es die Helden unbemerkt hinauf geschafft, könnten sie zunächst die Situation zu ihren Gunsten nutzen und den Goblin von hinten angreifen und ihn mit einem kühnen Rempeler vom Felsen ins Wasser stürzen. Dazu muss dem Helden eine KK-Probe +2 gelingen. Arbeiten zwei Helden zusammen, muss nur einem von ihnen eine KK-Probe ohne Erschwernis gelingen. Als Meister können Sie entscheiden, ob er ertrinkt oder die anderen Helden ihn aus dem See bergen und fesseln können.

Ein richtiger Kampf selbst hingegen läuft nach den ab Seite 19 beschriebenen Kampfregeln ab. Dazu attackiert zuerst der Held, während der Goblin pariert (wenn er überrascht ist, kann er die erste Attacke nicht parieren). Greifen mehrere Helden in den Kampf ein, dann sollten Sie daran denken, dass der Goblin pro Kampfrunde nur eine Attacke parieren kann. Der Späher wird zu fliehen versuchen, sobald er weniger als 10 Lebenspunkte hat. Dazu stürzt er sich in den Teich hinunter, von wo aus er entweder davonläuft oder aber von anderen Helden gefangen genommen werden kann. Gönnen Sie den Helden aber den Triumph, dass er seine Kameraden nicht warnen kann.

Goblin-Späher

LeP 22	RS 2	MR 1
AT 10	PA 8	TP 1W6+2 (Langdolch)

WENN DIE HELDEN ENTDECKT WERDEN

Sollten die Helden ihre Proben nicht schaffen oder gar ganz unvorsichtig an das Ufer treten, macht der Späher Anstalten, Alarm zu schlagen. Geben Sie den Helden noch einmal einige Augenblicke, um den Alarmruf doch noch zu verhindern – etwa durch einen glücklichen Bogenschuss oder einen schnell gewirkten Zauber (entweder ein Kampfzauber oder aber ein *SILENTIUM*). Sollten die Helden also schnelle Reaktion beweisen, können sie dadurch ihren ersten Fehler noch einmal gut machen.

Sollten jedoch auch dies schief gehen, dann klettert der Goblin behände den Fels hinab und verschwindet hinter dem Wasserfall. In diesem Fall ist Goblin-Schamanin Rabuulka vor den Eindringlingen gewarnt. Die Helden hätten ihre Möglichkeit verspielt, einen Überraschungsangriff zu starten. Sie müssen nachher gegen einen Goblin mehr kämpfen, haben dafür aber auch zweifelsfrei erfahren, dass der Höhleneingang hinter dem Wasserfall liegen muss.

Im Folgenden gehen wir zunächst einmal davon aus, dass es den Helden gelingt, unbemerkt in die Höhle zu schleichen. An entsprechender Stelle ist dann angemerkt, wo die Goblines aus der hier gescheiterten Aktion ihren Vorteil ziehen werden.

PLÜNDERN

Als Meister sollten Sie sich immer überlegen, was erfolgreich bekämpfte Gegner so alles bei sich tragen können – denn viele Helden lieben es, in deren Sachen zu stöbern. Aus diesem Grund haben wir hier auch allen potentiellen Gegnern eine Vorschlagsliste mit Ausrüstungsgegenständen beigelegt, um Ihnen diese Situation zu erleichtern. Im Falle des Goblin-Spähers ist nicht viel Wertvolles dabei: Er hat einen Kurzbogen und noch 5 Pfeile, dazu einen schartigen Langdolch (1W6+2). In einem kleinen Lederbeutel am Gürtel finden sich immerhin 2 Silbertaler und 4 Heller.



DER WEG IN DIE HÖHLE

Nun beginnt das Finale des Abenteurers ... zumindest das Vorfinale. Die Helden haben den Unterschlupf der Goblins entdeckt und müssen nun dort eindringen, um die entführte Bäuerin Binga Ackerboldt zu befreien. Dabei werden sie feststellen, dass die Goblins den seit einiger Zeit verwaisten Ort erst vor Kurzem besetzt haben, jedoch nicht das ursprüngliche Übel sind. Den Helden bieten sich zwei generelle Möglichkeiten, in die Höhle des Kultes vorzudringen – eine offensichtliche und eine gut versteckte:

☞ **Weg 1: Hinter dem Wasserfall:** Die meisten Helden werden vermutlich versuchen, durch den Höhleneingang hinter dem Wasserfall in die Höhle einzudringen. Hierbei müssen sie aber damit rechnen, dass sie von den Goblins entweder schon erwartet werden (wenn der Späher seine Warnung überbringen konnte) oder sie während ihres Vordringens bemerkt werden können.

☞ **Weg 2: Auf der Spitze der Felsen:** Erst durch umsichtiges Auskundschaften des Felsens könnten die Helden einen schmalen, aber doch ausreichend breiten Lüftungsschacht entdecken. Von dort könnten sie sich heimlich abseilen (immerhin haben der Zwerg und die Jägerin ein Seil in ihrer Ausrüstung) und so die Goblins überraschen. Doch auch dieser Weg ist schwierig, da nur schwer zu entdecken und auch unbequem zu meistern. Im Folgenden werden beide Wege beschrieben.

WEG 1: HINTER DEM WASSERFALL

WIE DIE HELDEN AUF DIESE SPUR GELANGEN

Den Eingang der Höhle hinter dem Wasserfall zu vermuten ist natürlich klassisch. Dennoch mögen die Helden partout nicht auf diese naheliegende Lösung kommen. Versuchen Sie in solchen Fällen, auf die Gedankengänge und Analysen der Beobachtungen subtil Einfluss zu nehmen, indem Sie zum Beispiel die bisherigen Erkenntnisse der Helden (Spuren führen ins Wasser, ein Späher bewacht den Wasserfall) noch einmal zusammenfassen lassen oder dies notfalls selbst tun. Wenn es gar nicht anders geht, können Sie mit zusätzlichen Klugheits- ("Die Spuren führen direkt ins Wasser – doch woanders als zum Wasserfall können die Goblins kaum geschwommen sein.") oder *Sinnenschärfe*-Proben nachhelfen. ("Noch einmal starrst du im Mondlicht angestrengt in die rauschenden Wassermassen. Da! War da nicht gerade eine kurze Lücke, die kurzzeitig eine ungewöhnliche Dunkelheit hinter dem Wasserfall preisgab?") Letztendlich müssen Sie hier versuchen, die richtige Balance zwischen Erfolgserlebnissen durch eigene Leistungen und Frustration wegen Erfolglosigkeit zu finden – als Meister sind Sie auch als 'Regisseur' gefragt.

VORGEHEN DER HELDEN

Mindestens ein Held muss vorausschwimmen und dazu eine *Schwimmen*-Probe ablegen. Sollten die Schwimmer in der Gruppe gleich die Nichtschwimmer (die Magierin und vor

allem der wasserängstliche Zwerg) mit hinübertransportieren wollen, ist für jeden eine *Schwimmen*-Probe +4 nötig. Misslingt eine Probe, bedeutet das nicht gleich das Aus: Das Wasser ist nicht sehr tief, man kann sich immer wieder unter Wasser vom felsigen Boden abstoßen. Allerdings bedeuten solche Fehlschläge, dass dieser Held durch scharfkantige Felsen oder das geschluckte Wasser 1W6 SP erleidet (also direkte *Schadenspunkte*, die direkt von den Lebenspunkten abgezogen werden, ohne den Rüstungsschutz anzuwenden).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unablässig donnert das Wasser von der Alten Klamm hinunter in den Fluss. Ihr müsst euch vorsehen, nicht von den Wassermassen in die Tiefe gedrückt zu werden. Schließlich findet ihr eine schmale Stelle an der Seite des Wasserfalls, gerade breit genug für ein kleines Ruderboot, und schwimmt dahinter.

Links und rechts des kleinen Höhlenbeckens erkennt ihr in der Dunkelheit Eisenringe, an denen ein kleines Boot festgemacht ist. **Tatsächlich:** Dies ist der geheime Unterschlupf der Goblins. Ihr schwimmt noch etwas weiter und ertastet schließlich eine steinerne Treppe, die aus dem Wasser führt.

Die Helden haben die kleine Anlegestelle und den Gang hinter dem Wasserfall erreicht. Sie müssen selbst entscheiden, ob sie Licht machen wollen oder nicht. Mit Beleuchtung können sie zwar sehen, wo sie entlanggehen und ob nicht irgendwo versteckt bereits Feinde lauern, andererseits wird ein Licht die Goblins schneller auf die Helden aufmerksam machen.

Bedenken Sie auch, dass Fackeln und Zunder der Helden – wenn sie nicht explizit darauf geachtet haben – durchnässt und (vorerst) unbrauchbar sind. Wenn Sie wollen, können die Helden einen verrosteten Halter mit einer nur teilweise abgebrannten alte Fackel finden. Wenn sie es schaffen, sie zu entzünden, haben sie wenigstens vorerst ein bisschen Licht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leise schleicht ihr euch durch den dunklen, feuchten Gang, in dem ihr nur gebückt laufen könnt. Die Hand ist kaum vor Augen zu sehen. Es riecht modrig und nach abgestandenem Wasser – doch plötzlich bemerkt ihr den würzigen Geruch von gebratenem Fleisch. Die Plünderer scheinen ihren Erfolg mit einem saftigen Braten zu feiern. Wenn sie da nicht die Rechnung ohne den Wirt gemacht haben!

Der enge, feuchte Gang führt bis zu einem Knick, hinter dem sich aber zum Glück kein Rotpelz versteckt. Das müssen Sie den Helden aber natürlich nicht gleich mitteilen – sie sollten schon alle Vorsicht walten lassen, wenn sie sich jetzt mitten in die 'Höhle des Löwen' wagen.

Nach weiteren zehn Schritten folgt der nächste Knick, diesmal in die andere Richtung. Ab jetzt führt der Gang aber direkt auf die

große Höhle zu, die sich hinter einem großen, steinernen Portal öffnet. Dort können die Helden auch schon Feuerschein erkennen. In einem wilden Durcheinander sind die Goblins mit ihrem Gekecker und Geschimpfe zu hören – sie streiten sich in ihrer eigenartigen Sprache darüber, wer bei dem Überfall die größten Taten vollbracht hat und deswegen den größten Anteil an der Beute beanspruchen kann, und erst ein Machtwort ihrer Schamanin bringt wieder etwas Ruhe in den aufgebracht Haufen.

VORBEREITETE GOBLINS?

Für den Fall, dass der Späher am Wasserfall tatsächlich Alarm schlagen konnte, ist es natürlich still in der Höhle (Feuer und Fackeln brennen aber immer noch). Dann hat Rabuulka ihren Kämpfern den Befehl gegeben, wieder die goldenen Masken anzulegen und sich hinter den Säulen und dem Eingangsportal zu verstecken, um die Helden zu überraschen. Sie selbst hat sich demonstrativ – ebenfalls mit einer goldenen Maske geschmückt – auf den Thron in der großen Kulthalle gesetzt, um die Helden zu beeindrucken.

WEG 2: HINAUF AUF DEN FELSE

WIE DIE HELDEN AUF DIESE SPUR GELANGEN

Dieser zweite Weg ist vor allem für jene Helden gedacht, die von sich aus sehr neugierig sind und die Gegend erkunden. Diese mögen durchaus den Drang verspüren, entweder “nach einem geheimen Eingang zu suchen” oder zumindest “unbedingt vorher noch den Felsen ganz zu erklimmen – mal schauen, was man dort findet”. Solche eigenen Vorstöße, das Abenteuer zu bereichern, sollten ab und zu auch belohnt werden, denn Rollenspiel ist auch ein *Spiel*, bei dem es um die Chance auf Erfolg oder Misserfolg geht.

Aber auch ohne solche vopreschenden Helden sollten Sie der Gruppe zumindest einige vage Hinweise darauf geben, dass dort oben noch etwas zu finden ist. Eine Möglichkeit wäre, dass Helden mit einer gelungenen *Sinnenschärfe* im Mondlicht Rauch über der Felswand aufsteigen sehen – immerhin handelt es sich um einen Lüftungs- und Abzugsschacht, und die Goblins feiern gerade ihre erfolgreiche Dorfplünderung mit einem Braten. Stimmen würden übrigens auch nach oben dringen, doch der Wasserfall ist zu laut, um diese – zumindest aus einiger Entfernung – zu hören. Dafür sind schon elfische Sinne und eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +5 nötig. Aber lassen Sie die Auelfe ruhig einmal eine Probe würfeln – vielleicht hört ausgerechnet sie ja doch etwas (und die Spielerin hätte gleich ein schönes Erfolgserlebnis – wer, wenn nicht eine Elfe, würde aus einem rauschenden Wasserfall noch keckernde Goblinstimmen heraushören?).

VORGEHEN DER HELDEN

Um ganz nach oben zu klettern, müssen einem Helden zwei *Klettern*-Proben gelingen – eine um 3 Punkte erschwert für den ersten Abschnitt (auf dem auch der Goblin-Späher stand) und

eine weitere um 5 Punkte erschwert, um von dort aus weiter zu kommen. Ein Misslingen einer Probe hat einen Sturz zur Folge, durch den der betreffende Held 1W6+2 Schadenspunkte erleidet – aber immerhin ist der Wasserfall so laut, dass die Goblins in der Höhle auch von einem solchen Sturz nichts mitbekommen.

Wenn wenigstens ein Held oben ankommt, können weitere Helden entweder mit einem Seil hochgezogen werden, was von ihnen nur eine einfache *Klettern*-Probe verlangt. Helden, die gar nicht klettern können oder die am Seil hängend ihre Proben nicht schaffen, müssen durch schiere Körperkraft hinaufgezogen werden. Dazu muss dem Ziehenden einen KK-Probe +5 gelingen, die für jeden weiteren helfenden Helden um je 2 Punkte erleichtert ist. Wenn solche Proben misslingen, erleidet der Held 1 Schadenspunkt durch Prellungen und Abschürfungen und ist immer noch nicht oben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht hoch oben auf dem höchsten Felsen der Steilwand. Fast zwanzig Schritt unter euch rauscht der Bach durch eine schmale Klamm, um dann über einen Abbruch zu fließen und noch einmal zwanzig Schritt tiefer in das Becken zu fallen. Von hier oben habt ihr einen wunderbaren Blick auf die Umgebung: In weiter Ferne seht ihr die Häuser von Avestreu, die Flussarme der Rakula und den Beerensee im Mondschein glitzern. Im Osten dagegen – ganz von der Nacht verschluckt – liegt der Dunkelwald, dessen Baumkronen wirken wie ein schwarzes Meer. Einsam ragt dort der Kahlkopf, die höchste Erhebung dieser Gegend, aus dem Wald empor. Doch direkt zu euren Füßen wartet die eigentliche Überraschung: Zwischen den Felsen klafft ein schwarzes Loch von fast einem Meter Durchmesser. Vorsichtig klettert ihr an seinen Rand und späht hinein: Ein Schacht führt steil nach unten, und dort entdeckt ihr den Boden einer erleuchteten Höhle, in der ein Feuer brennt. Mehrere Goblins haben sich an dem Feuer versammelt und kümmern sich um einen großen Braten, der über dem Feuer hängt. Die Plünderer feiern bereits den Erfolg ihres Raubzugs. Wenn sie sich da nicht zu früh freuen.

Die Helden stehen bei diesem Weg vor einer schwierigen Aufgabe: Sie haben den Vorteil, der Bande wirklich überraschend einen Besuch abstatten zu können, allerdings erfordert dies auch einige Kletterkünste und taktische Überlegungen, wie man diese Situation möglichst effektiv zu seinem Vorteil nutzt. Hier einige Vorschläge unsererseits, damit Sie sich darauf vorbereiten können – aber bedenken Sie, dass Ihre Spieler auch noch auf den ein oder anderen Vorschlag kommen können, der Sie zur Improvisation zwingt.

👁️ **Fernkampf und Kampf magie:** Einige Helden können durch den Schacht viel Schaden anrichten, ohne selbst sehr angreifbar zu sein – sei es mittels Pfeil und Bogen (Jägerin, Auelfe) oder mit dem überraschenden Einsatz von Kampf magie (BLITZ DICH FIND, FULMINICTUS, IGNIFAXIUS).

👁️ **Hineinspringen:** Besonders mutige Helden könnten sich in den Schacht abseilen und dann in einem günstigen Moment mitten zwischen die überraschten Goblins springen und die-

se dort – womöglich zum Teil unbewaffnet – in einen Kampf verwickeln. Weitere Helden könnten nachfolgen. Allerdings ist hier eine GE- oder *Körperbeherrschungs*-Probe notwendig, um den Sprung geschickt zu schaffen und sich nicht selbst in Gefahr zu bringen.

Gruppe trennen: Da nicht alle Helden zwangsläufig gut klettern können, scheint es sinnvoll, die Gruppe zu teilen: Die einen folgen dem Gang hinter dem Wasserfall, die anderen klettern heimlich über den Abzugsschacht hinein. Diese Variante ist vermutlich die effektivste, da sie den Helden einen doppelten Überraschungsvorteil gibt und ihnen im Falle, dass eine Gruppe bei ihrem Vorhaben scheitert, noch mit der anderen

einen Trumpf in die Hand gibt. Die Möglichkeiten sind hier vielfältig. Beachten Sie, dass eine Gruppentrennung noch mehr Meistergeschick von Ihnen fordert: Sie sollten dann zwischen den Gruppen 'hin- und herspringen', bis sie wieder zusammengeführt sind. (Es bietet sich bei längeren oder komplexeren Situationen durchaus an, auch die Spieler zu trennen – sie zum Beispiel in verschiedene Räume zu schicken und abwechselnd zu meistern –, doch in diesem Fall ist das nicht nötig. Bedenken Sie nur, dass sich die Gruppen für die Zeit ihrer Trennung nicht miteinander absprechen können.)

Eine genauere Beschreibung der Höhle finden Sie auf Seite 44.



KAMPF GEGEN DIE GOBLINS

Die verstoßene Goblin-Schamanin hat unter sich einige der schlimmsten und verwahrlochtesten Goblins des Kosch vereint – eine wahre Räuberbande von Rotpelzen, die nach langem Umherstromern endlich einen neuen Unterschlupf gefunden haben. Der Haufen kennt kaum Sitten und ist den täglichen Kampf ums Überleben gewohnt. Schon mehrmals kam es selbst untereinander zu handfesten Streitereien um die meist karge Beute, was bereits einige von ihnen das Leben gekostet hat. Auch nach dem Überfall auf Avestreu kam es zu solchen Auseinandersetzungen, weshalb von den ursprünglich ein Dutzend Angreifern nur noch sieben lebend in der Höhle zu finden sind (zwei starben durch Jäger Kautzenstein, den Späher haben die Helden vermutlich ebenfalls schon besiegt, zwei weitere fanden durch Kämpfe vor und nach dem Überfall den Tod).

Machen Sie es den Helden in ihrem ersten großen Kampf nicht zu schwer: Die Goblins (die nur Masken tragen, wenn sie ge-

warnt wurden und den Helden am Höhleneingang auflauern) sind allesamt keine herausragenden Kämpfer und außerdem feige. Einzig die Befehle der machtvollen Schamanin Rabuulka verhindern, dass sie gleich bei der Ankunft der Helden Reißaus nehmen. Insbesondere also, wenn die Helden sehr mutig und kampfstark auftreten, zeigen die Rotpelze zunächst Angst. Einige versuchen sich zu verstecken, andere wollen aus der Höhle fliehen. Rabuulka gibt allerdings immer wieder Kommandos, so dass sich die Goblins doch noch zum Kampf stellen – denn letztendlich haben sie alles zu verlieren, was sie gerade gewonnen haben.

Zeigen sich die Helden allerdings unentschlossen und ängstlich und haben die Goblins das Gefühl, einen Vorteil zu erlangen (zum Beispiel durch einen Hinterhalt, den sie gelegt haben, weil der Späher draußen ihnen noch eine Warnung zukommen ließ), dann zeigen sie sich sehr aggressiv und lassen keine Gnade walten.

Beziehen Sie in den Kampf ruhig den ungewöhnlichen Ort mit ein – der sowohl den Helden wie den Goblins Vor- und Nachteile bieten kann. Hier einige Beispiele:

☛ Dringen die Helden durch den Gang hinter dem Wasserfall in die Höhle, können sich einige Goblins auf die erhöhten Felsen zurückziehen und haben dort den Vorteil, dass sie aus erhöhter Position fechten können. Dies erhöht ihre AT und PA jeweils um 2 Punkte. Drehen die Helden später den Spieß um oder haben sie sich sogar vom Lüftungsschacht direkt auf den erhöhten Tempelplatz abgeseilt (was mit einem schwingenden Seil durchaus möglich ist), können sie natürlich umgekehrt auch von dieser Position profitieren.

☛ Es mag sein, dass die Helden zunächst von weniger Goblins ausgehen, weil sich der ein oder andere noch im Lageraum oder in den Unterkünften befindet und erst später zum Kampf dazustößt. Für Sie als Meister sind diese Goblins 'Joker': Sind die Helden zu stark, haben Sie hier noch eine Überraschung parat, drohen die Helden zu verlieren, haben sich zwei der Goblins schon vorher zu stark am Branntwein berauscht und sind zu keinen koordinierten Kampfhandlungen mehr in der Lage. (Dies bringt zudem auch den einen oder anderen humoristischen Aspekt in diese sonst ja sehr aufreibende Szene, wenn sturzbetrunkene Goblins in die Szenerie torkeln.)

☛ Die Goblins kämpfen ungern Mann gegen Mann, sondern versuchen immer wieder, Schutz hinter einer der Säulen oder dem Steinthron zu suchen. Hier sind GE-Proben im Kampf notwendig, um einem solchen Feigling nachzusetzen und ihn aus der Deckung zu treiben. Doch wenn ein Held hinter eine Säule stürmt, könnte es sein, dass der Rotpelz flink ein Stück den Stein hinaufgeklettert ist und nun einen unerwarteten Schlag von oben ausführt.

☛ Vergessen Sie auch nicht, dass die Goblins sehr unterschiedliche Waffen führen: von Säbeln und Schwertern über Äxte bis hin zu Bögen und sogar Steinschleudern. Die Trefferpunkte (TP) der einzelnen Waffen mögen nicht so gravierende Unterschiede aufweisen, doch für Ihre Beschreibungen der Kampfhandlungen geben die verschiedenen Waffen mehr Farbe ins Spiel.

☛ Sie können auch die Spieler ermutigen, Gegenstände in der Kulthöhle in den Kampf einzubeziehen – sei es, dass jemand ein Kohlebecken oder eine Feuerschale umstößt (um den Gegner in eine Ecke zu drängen oder von einem Gefährten durch eine Feuerwand zu trennen) oder dass sich ein Held an einer der Stoffbahnen an den Säulen quer durch die Höhle schwingt und einem Gefährten zur Hilfe eilt.

☛ Die scheinbar bodenlose Grube in der Mitte des Tempels ist natürlich ein dankbarer Schauplatz für einen furiosen Kampf um die Kulthöhle. Helden wie Goblins können Gefahr laufen, an den Rand gedrängt zu werden und beim nächsten harten Treffer oder bewussten Stoß in die Tiefe zu stürzen. Auch ein Duell auf den brüchigen Stufen, die am Rand der Grube entlang hinunterführen, kann allerhand Spannung bieten. Erschwerte *Körperbeherrschungs*-Proben können einen Helden vor einem tödlichen Sturz bewahren. Sollte diese Probe misslingen, sollten Sie den Helden aber nicht sterben lassen, sondern zum Beispiel einem anderen die Möglichkeit geben, ihn im letzten Moment am Ärmel zu packen.

Goblin-Kämpfer

LeP 25 RS 2 MR 1 AT 11 PA 9

TP 1W6+2 (Langdolch, scharfger Säbel, Kurzschwert)

1W6+3 (Kriegsaxt)

FK 11 TP 1W6+1 (Steinschleuder)

1W6+4 (Bogen)

Gegenstände: die aufgeführten Waffen, dazu noch Geld im Wert von 3 Silbertalern und 8 Hellern

Die Goblin-Schamanin Rabuulka trägt auf jeden Fall ihre goldene Maske und wird sich so lange wie möglich aus dem Kampf heraushalten. So zerstritten die Goblinräuber auch sonst sind – sie werden sich notfalls geschlossen vor ihre Schamanin stellen und bis zum letzten Kämpfer verteidigen. Auch wenn Rabuulka selbst eine Ausgestoßene ist, stellt die Schamanin doch die einzige Hoffnung der Goblins dar, wieder so etwas wie eine Gemeinschaft, eine Sippe gründen zu können.

Wird sie schließlich in einen direkten Zweikampf gedrängt, kämpft sie leidlich schlecht mit ihrer Keule. Da sie ihre eigentliche magische Keule vor einiger Zeit verloren hat, kann sie nicht auf die magischen Rituale zurückgreifen, die ihr diese Waffe zugänglich gemacht hat. Mit ihrer Schläue wird sie aber ihren Goblin-Kämpfern möglichst viele Anweisungen geben, wie die Eindringlinge (also Ihre Helden) am besten zu besiegen sind.

Rabuulka

LeP 22 RS 2 (3)* MR 5

AT 8 PA 9 TP 1W6+2 (Keule)

*) Da Rabuulka im Kampf eine goldene Maske trägt, hat sie einen zusätzlichen Schutz gegen magischen Schaden (also gegen IGNIFAXIUS und FULMINICTUS) von 3 (siehe auch die Hintergründe der goldenen Masken auf Seite 34). Weiterhin trägt die Schamanin im Kampf einen magischen Lederschild, der mit drei Wildschweinen bemalt ist. Durch das darin wirkende magische Ritual SCHÜTZENDE ROTTE kann der Schild insgesamt 33 TP aus magischen Angriffen (zum Beispiel FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS, aber später auch die Pranken der Bestie des Hohepriesters) abfangen. Die Helden sollten also versuchen, die Schamanin möglichst mit weltlichen Waffen in die Knie zu zwingen.

Gegenstände: eine Holzkeule (die von Rabuulka mit Astralenergie aufgeladen wurde und deswegen magischen Schaden macht), eine Kette aus Wildschwein-Zähnen, Ohringe aus Holz, ein Gwen-Petryl-Stein (der in kaltem Licht leuchtet und als Lichtquelle benutzt werden kann), Geld im Wert von 9 Dukaten, 2 Silbertaler und 6 Heller

RABUULKAS GEFANGENNAHME

Wir hoffen natürlich, dass Ihre Helden gegen die Goblins siegen und auch Binga Ackerboldt von den Ketten befreien können. Die Goblin-Schamanin wird sich schließlich ergeben und nicht bis zum Tod kämpfen – ihr Leben ist ihr wichtiger.

DIE HÖHLE DER KULTISTEN

DIE TEMPELHALLE

Die Höhle ist fast kreisrund und misst etwa 30 Schritt im Durchmesser bei einer maximalen Höhe von etwa 20 Schritt. Die gesamte Anlage ist dabei wie eine Kathedrale aufgebaut: Vier mächtige, direkt aus dem Stein geschlagene Säulen, die mit Fratzen verschiedenster Ungeheuer geschmückt sind und an denen rote Stoffbahnen mit unbekanntenen Runen hängen, stützen das nach oben zulaufende Gewölbe. Überall brennen Fackeln, die in großen Haltern aus Knochen und Schädeln stecken. Sie beleuchten Wände aus rötlichem Fels, der aufwändig bearbeitet wurde: Kunstvolle Handwerker haben hier die Silhouetten gigantischer Drachen und machtvoller Drachensmenschen geschaffen, die die Geschichte des Drachenkultes erzählen. Selbst ein Gelehrter bräuchte vermutlich Jahre, um alle Geheimnisse dieser Bilder zu entschlüsseln.

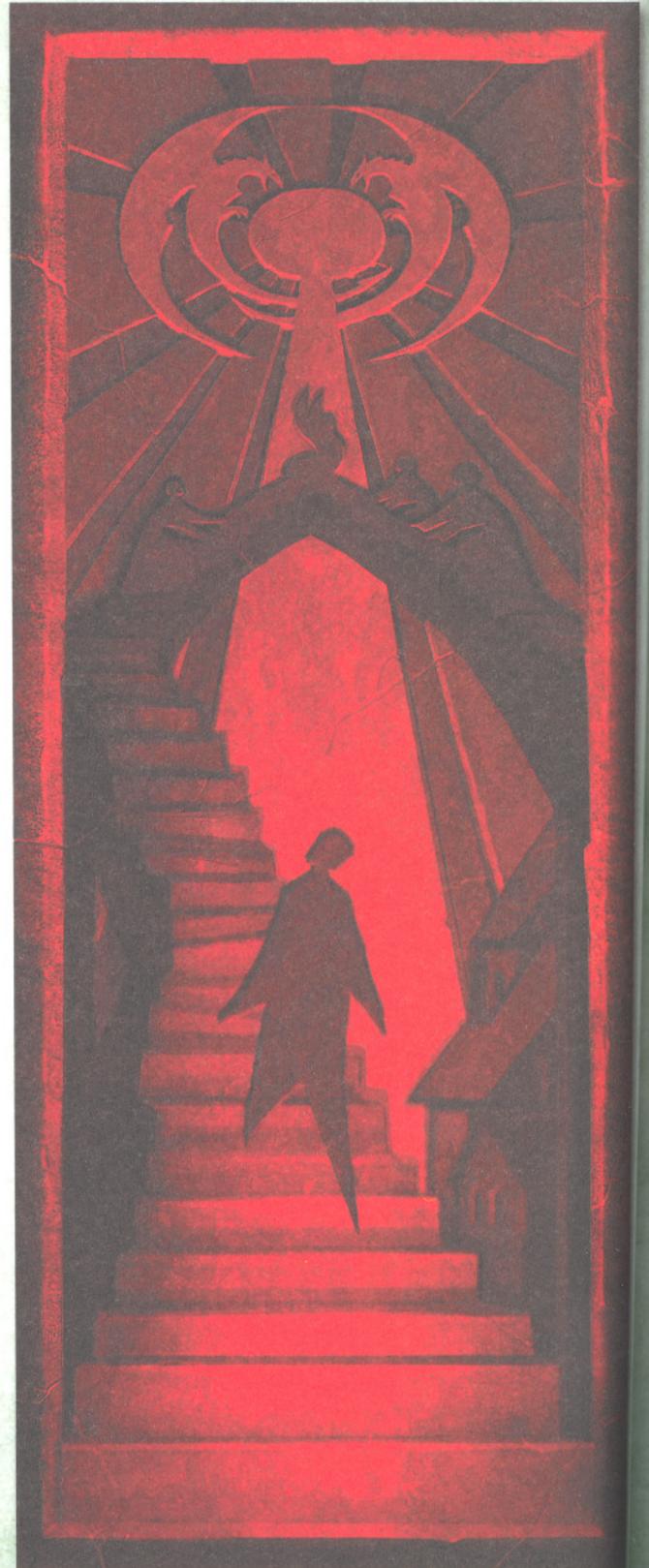
Das Zentrum der Höhle aber bildet ein fast kreisrunder Felsblock, auf dem der eigentliche Kultplatz der Drachenkultisten steht. Eine halbkreisförmige Treppe mit zwanzig Stufen führt vom Höhlenboden hinauf, die nur an zwei Stellen von kleinen Toren unterbrochen wird, die ins Innere des Felsens führen. Dort sind der Lagerraum und die Unterkünfte zu finden (die weiter unten beschrieben werden). Vor der untersten Stufe haben die Goblins ein großes Feuer entzündet, über dem jetzt mehrere erbeutete Hühner und Stallhasen auf einem Spieß gebraten werden. Schräg über dieser Feuerstelle ist ein großer, runder Rauchabzug in der Decke zu sehen.

Am hinteren Rand der Felsfläche steht ein steinerner Thron, auf dem die Goblin-Schamanin Rabuulka Platz genommen hat. Er ist umgeben von Kohlebecken und Feuerschalen auf eisernen Ständern, die in der sehr kalten Höhle Wärme spenden.

DIE GEFANGENE UND DIE BODEPLOSE GRUBE

Besonders auffällig aber ist ein großes, schwarzes Loch, das sich in der Mitte des Kultplatzes, direkt vor dem Steinthron, im Boden auftut. Über dem schwarzen, scheinbar bodenlosen Schlund hängt die gefesselte und geknebelte Binga Ackerboldt an einer langen eisernen Kette. Ihre Kleider sind durch Dornen und Peitschenhiebe zerschissen, die Arme mit Kratzern und Schürfwunden übersät, und dort, wo die Eisenfesseln ins Fleisch des Handgelenks schneiden, ist die Haut rot und blau angelaufen. Doch zum Glück lebt Binga noch, auch wenn sie dem Tode vermutlich schon näher steht als dem Leben. Aus müden, flehenden Augen schaut sie um sich – und dann wieder in das gähnende Loch unter ihr. Ihr Atem geht schwer, lange wird sie nicht mehr durchhalten. Tränen rinnen über ihre Wangen.

Die Helden können erkennen, dass die lange Eisenkette zu einem eisernen Ring an der hohen Decke führt und dann wieder zu einer Rolle hinunterläuft, die an der Höhlenwand montiert ist. Die Rolle ist mit einem einfachen Riegel blockiert – nur eine



Bewegung würde also genügen, um die Kette zu lösen und die arme Frau in den bodenlosen Schlund stürzen zu lassen.

HINTERGRUND DER ENTFÜHRUNG

Zum Glück werden die Helden die Rotpelze in dem folgenden Kampf genügend aufgescheucht, so dass zunächst keiner von ihnen daran denkt, die Eisenkette zu lösen. So richtig wissen die Goblins auch gar nicht, warum sie eine Frau aus dem Dorf entführen sollten. Rabuulka hatte ihnen diesen Befehl erteilt, nachdem sie sich erstmals selbst eine der goldenen Masken aufgesetzt hatte.

In Wahrheit wurde der Schamanin beim Aufsetzen der Maske bewusst, dass der geflohene Hohepriester noch immer am Leben ist. Sie interpretierte das beängstigende Flüstern und Raunen, das vielleicht auch jener Held gehört hat, der selbst die Maske einmal aufgesetzt hat (siehe Seite 35), als Hinweis darauf, dass dieser daran arbeitete, einen schrecklichen Fluch auf sie und ihre Schützlinge zu wirken. Dies veranlasste sie, eine Menschenfrau aus Avestreu zu entführen, um diese dem "erzürnten Götzenmann" zu opfern und ihn so vielleicht zu besänftigen. Dazu wird sie zwar – hoffentlich – nicht mehr kommen, da die Helden noch rechtzeitig eingreifen, doch glaubt Rabuulka dann erst recht, dass nun das Unheil über alle hereinbrechen werde – womit sie auch nicht ganz Unrecht hat.

DIE UNTERKÜPFTE

Der rechte Toreingang führt zu den ehemaligen Unterküpfen der Kultisten. Hier ist Platz für etwa dreißig Betten, alles ist sehr spartanisch eingerichtet. Da die meisten der Kultisten nicht in dieser Höhle gewohnt haben, sondern stets nur für einige Tage aus Ferdok und dem Umland anreisen, um hier ihre Messen zu zelebrieren, sind kaum persönliche Gegenstände oder gar außergewöhnliche Artefakte zu finden. Das, was es hier Wertvolles gab, haben zudem bereits die Goblins an sich genommen.

RÄUME DER HOHEPRIESTER

Durch eine schwere Eichentür abgetrennt werden die Räume der Hohepriester. Den Goblins ist es nicht gelungen, diese Tür zu öffnen. Sollten die Helden später etwas Zeit haben, die Tür zu untersuchen, könnten sich die Streunerin, der Zwerg oder notfalls auch der Söldner an der Tür versuchen – allerdings ist dazu eine *Schlösser Knacken*-Probe +6 notwendig. Alternativ kann die Magierin sich mit dem Türöffnungszauber FORAMEN FORAMINOR versuchen, ebenfalls um 6 Punkte erschwert (4 AsP). Sollten die Helden an diesen Proben scheitern, haben sie später immer noch die Möglichkeit, den Schlüssel bei dem letzten verbliebenen Hohepriester des Kultes zu erbeuten (siehe Seite 53 – der Schlüssel wird dort nicht extra erwähnt).

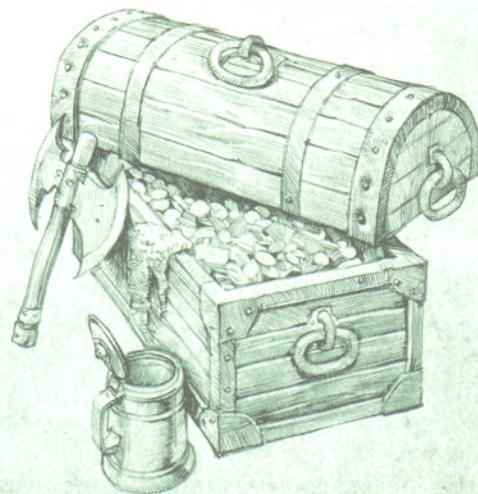
Bis vor kurzem gab es zwei Hohepriester, die in diesen Räumlichkeiten residierten und sich *Kas'Rachtan* und *Brutochor* nannten. Während ersterer ein angesehener Patrizier und Mäzen in Ferdok war, stammte letzterer aus der fernen Khôm-Wüste. Die verschiedene Herkunft spiegelt sich auch in der Ausgestaltung der beiden Privaträume wider: In einem Raum finden sich Luxusgegenstände wie ein Spiegel, Rasiermesser, ein Elfenbeinkamm sowie einige Flaschen edlen Weins, der andere gleicht eher einem kleinen Alchimie-Labor: Kolben und eine tulamidische Destille, kleine Tiegel mit verschiedenen Substanzen (vor allem Rauschmittel und halluzinogenes Räucherwerk), Töpfe mit unterschiedlicher Körperfarbe, Tätowiernadeln sowie ein kunstvoll gefertigter Ritualdolch.

Verteilt auf verschiedene Schatullen (*Schlösser Knacken* oder FORAMEN, jeweils +2), die sich notfalls auch zerschlagen lassen, finden die Helden einige kleine Edelsteine im Wert von zusammen etwa 70 Dukaten sowie Münzen: 24 Dukaten, 7 Silbertaler und 2 Heller.

DER LAGERRAUM

Der Durchgang zur linken Seite der Treppenstufen führt in die Lageräumlichkeiten des Kults. Hier finden sich sehr profane Dinge – vor allem Proviant, aber auch in einem ursprünglich verschlossenen, aber inzwischen von den Goblins aufgebrochenen Raum die roten Roben der Kultisten und über zwei Dutzend der goldenen Masken. Sie unterscheiden sich alle nicht voneinander, sondern verleihen im Gegenteil den Trägern ein sehr ähnliches Aussehen.

Nach ihrem Plünderzug in Avestreu haben die Goblins ihr Beutegut bislang nur sporadisch in den Lagerraum geschafft. Was einst Ordnung und Übersichtlichkeit versprechen sollte, versinkt schon nach Tagen in einem unübersichtlichen Chaos: Proviant wurde mal hier, mal da angefressen und wieder zurückgelegt, Roben angezogen und wieder weggeschmissen, während die Beute des Raubzugs zunächst einmal auf einen großen Haufen geworfen wurde. Schnell gerieten die Rotpelze in Streit, wem welches Beutestück nun zukommen solle, und erst ein Machtwort ihrer Schamanin beendete die Auseinandersetzungen. Stattdessen sollte es nach dem Festmahl zur 'großen Aufteilung' kommen.



WENN DER HELDENTOD DROHT

Jedes DSA-Abenteuer lebt auch von der Gewissheit, dass derjenige, der sich in Gefahr begibt, damit rechnen muss, darin umzukommen – sprich: Der Tod jedes einzelnen Helden steht immer im Raum und darf auch gern von den Spielern be- und gefürchtet werden. Auf der anderen Seite soll Rollenspiel sowohl als Spiel als auch als Geschichte Spaß machen und nicht ständig frustrieren.

So liegt es letztendlich immer in Ihrer Hand, ob ein Held wirklich das Zeitliche segnet oder eventuell dem Tod noch einmal von der Schippe springen kann. Die wichtigsten Kriterien sollten dabei vor allem sein, ob die Szene einem Heldentod überhaupt angemessen ist: Durch Würfelpech gegen einige Wildschweine zu sterben oder bei der Suche nach Einbeeren unglücklich von der Kletterwand in den Tod zu stürzen sollte kein Ende eines Helden sein. Selbst spektakuläre Patzer nach einer *Dreifach-20* können dem Helden oder der ganze Gruppe gern auch dauerhafte Nachteile bringen – doch nur, wenn es zur Situation wirklich passt, sollte auch der Tod eine Option sein.

Auch im Kampf gegen die Goblins (oder weiter im finsternen Finale gegen das entfesselte Biest des Hohepriesters) ist natürlich ein spannender Kampf wünschenswert, bei dem die Helden bis zum Äußersten gefordert werden, nicht jedoch, dass sie gleich in ihrem ersten Abenteuer ihr junges, hoffnungsvolles Leben aushauchen. Die Erfahrung zeigt, dass eine Situation, in der Held oder Gruppe mit halbsbrecherischem Glück noch im letzten Moment dem Tod entkommen, als spannendes Spielerlebnis viel wertvoller ist als ein streng nach Regeln ausgeworfelter Heldentod. Behalten Sie deshalb möglichst auch gut im Auge, wie viel LeP jeder Held noch besitzt.

Bevor ein Held unweigerlich zu Tode kommt, sollte es möglichst deutliche Hinweise auf das Risiko der Situation geben. Fragen Sie ruhig noch einmal nach und schildern Sie die Ausgangssituation: „Willst du wirklich mit diesem *risikanten Sprung dein Leben aufs Spiel setzen, um den Goblin von hinten angreifen zu können?*“ oder „Du hast nur noch 6 Lebenspunkte – du könntest dich jetzt auch aus dem Kampf zurückziehen, auch wenn deine Gefährten dann allein gegen die Gegner bestehen müssen.“

Allerdings gilt auch: Je mehr Risiko ein Held eingeht, desto spektakulärer sollte das Ergebnis sein, wenn er Erfolg hat. *Denn er bringt damit das Spiel voran, anstatt „bloß kein Risiko einzugehen“* und in jeder Situation „erstmal die anderen machen zu lassen“. Aber unterscheiden Sie bitte zwischen bewusstem, oft nach erzählerischen, heroischen oder rollenspielerischen Aspekten getroffenem Risiko eines Helden auf der einen Seite und purer Dummheit auf der anderen. Denn auch im Rollenspiel gilt natürlich: Dummheit darf bestraft werden. Wenn der Held meint, unbedingt aus dem Brunnen zu trinken, an dem schon vier verendete Wüstenkrieger liegen, dann ist ihm auch nicht mehr zu helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flehentlich wirft sich die alte Goblin-Frau vor euch auf die Knie. Zwar blitzen noch immer ihre Augen hinter der goldenen Maske böse hervor, doch ihr Kampfgeist und ihre Macht sind gebrochen. Ihr reißt ihr die Maske vom Gesicht – und zum ersten Mal seht ihr, dass Angst in ihrem Gesicht steht. Angst, die sich erst langsam zu legen scheint, als sie sich nach allen Seiten umblickt – so, als hätte sie Stimmen gehört, die erst jetzt langsam verklingen. Dann greift sie nach euren Beinen, um eure Aufmerksamkeit zu erlangen: „Böse Geister ... hinter leuchtenden Gesichtern! Rabulka warnt ... verschwindet, bevor Macht der bösen Maske nach euch greift! Der rote Mann – noch immer dort unten!“



Es mag sein, dass die Helden zunächst nicht auf das Geschwätz der Schamanin hören wollen – immerhin gilt es zum Beispiel noch, die arme Binga Ackerboldt von ihren Fesseln zu lösen. Diese fällt dann auch gleich ihren Befreiern um den Hals und bedankt sich überschwänglich, wenn sie auch sichtlich erschöpft ist. Auch mag es sein, dass die Helden die Höhle genauer erkunden wollen – sowohl, um nicht noch auf Überraschungen zu stoßen, als auch, um vielleicht wichtige oder interessante Gegenstände sicherzustellen.

Dennoch wird Rabuulka immer wieder auf sich und ihre Warnungen aufmerksam machen. Fragen die Helden genauer nach, berichtet die Goblin-Schamanin über die wahren Hintergründe dieser Höhle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Vor drei Tagen Goblins finden Höhle, ist leer und ohne Mensch. Reichtum und Nahrung gab’s hier, viel Reichtum und Nahrung – und ich, Rabuulka, ich befehlen, dass Höhle neues Heim meiner Schützlinge. Von hier Goblins sein stark, sein Herrscher von Land. Doch Höhle gar nicht leer ... nein, nicht leer. ‘Goldener Mann’, mit goldenem Gesicht! Mache böse Zauber gegen Goblins, aber wir stoßen Goldener Mann in finster Loch. Goblin-Sieg gegen den Menschen-Schamanen. Dann fanden wir Gold-Gesichter – Goblin mit Gold-Gesicht aussehen wie große Macht. Aber Gesichter sprechen. Sprechen zu Goblins aus der Tiefe. Ich höre Stimme ... Stimme von Goldener Mann! Geist von Goldener Mann ist noch mächtig! Aus der Tiefe, aus dem finster Loch rief er mich, sprach Fluch gegen mich. Will ihn sanft machen, damit er nicht mehr spricht Fluch – deshalb bringen Menschenfrau und wollen schenken Goldener Mann. Doch dann kommt ihr – Unglück für alle, für Goblin und für Mensch. Finster Zauber, den er macht – wird uns alle machen tot!”

Die Helden stehen jetzt vor der Wahl, ob sie mit der befreiten Bäuerin (und eventuell auch der gefangenen Goblin-Schamanin) aus der Höhle fliehen und nach Avestreu zurückkehren, oder ob sie vielleicht noch in die schwarze Tiefe hinabsteigen, um dem Geheimnis des Hohepriesters und dem “finsternen Zauber”, vor dem die Schamanin warnt, auf den Grund zu gehen.

Bei dieser Entscheidung geht es letztendlich um zwei Dinge: zum einen um das Abwägen charaktergetreuen Rollenspiels – also zum Beispiel die Feststellung, dass die Sicherheit der Schutzbefohlenen Vorrang hat, dass eine mögliche Bedrohung eher in Avestreu mit mehr Kämpfern abzuwenden sei oder dass es schlicht Selbstmord wäre, dort jetzt hinunterzu- steigen, ohne zu wissen, was einen erwartet. Auf der anderen Seite könnten diese Helden aber auch der Meinung sein, “dass das Unheil bei der Wurzel gepackt werden muss”, dass “dort unten vielleicht die wahren Schätze des Kultes liegen” oder dass dort “unschätzbare Wissen” verborgen sein könnte – je nach Interesse oder Weltanschauung des jeweiligen Helden. Zum anderen aber geht es auch um die Überwindung gewisser Ängste bei den Spielern selbst: Bislang konnten sie die Situationen immer noch ungefähr einschätzen, konnten überlegen, wie sie dem Goblin-Späher begegnen oder wie sie sich der Goblin-Bande in der Höhle nähern. Jetzt jedoch gibt es keinerlei Anhaltspunkte über das, was sie dort unten erwartet – außer der Ahnung, dort vielleicht nicht mehr lebend herauszukommen. Genau das ist es, was auch Heldenmut auszeichnet – und dieser wiederum belebt das Rollenspiel und das Abenteuer ungemein.

Es ist nicht falsch, wenn die Helden jetzt den Ort verlassen und hoffen, dass das Böse dort unten nie nach oben steigen

HINTERGRÜNDE ZUM KULT DER GOLDENER MASKEN

Bei dieser Höhle handelt es sich nicht um eine Goblinhöhle, sondern um den Ritualort eines finsternen Drachenkults, der hier seit Jahrhunderten – unbemerkt selbst von den Avestreuern oder dem Grafen in Ferdok – geheime Messen zelebrierte und von hier aus auch manches Unheil anrichtete.

Der Kult hatte seinen Ursprung irgendwann zur Zeit der Magierkriege (vor etwa 400 Jahren), seine Mitglieder nannten sich ‘die Kinder des Seldrakon’ und beteten einen mumifizierten Drachenmenschen



an (einen sogenannten Mantra’ke). Dieser Drachenmensch war einst ein mächtiger Kultführer gewesen, der jedoch in den Magierkriegen starb und von da an von den verbleibenden Jüngern wie ein Gott verehrt wurde. Immer wieder hofften sie, ihn mittels Zauberei oder anderen finsternen Praktiken zurück ins Leben zu rufen.

Das Zeichen des Kultes waren rote Roben – als Symbol für das Feuer der Drachen – und goldene Masken. Die Masken hatten einerseits natürlich den Zweck, nicht erkannt zu werden (denn auch manch ein Mitglied der höheren Ferdoker Gesellschaft oder anderer ‘guter Kreise’ gehörte dem Kult an), zum anderen gingen die goldenen Masken auf ein ganz spezielles Artefakt zurück: die Maske des Seldrakon, die als einzige für das Gesicht eines Drachenmenschen geformt war und über große magische Fähigkeiten verfügte. Diese Maske trug stets der Hohepriester des Kultes.

Vor kurzer Zeit erwachte Seldrakon und teilte den Kultisten seine Pläne mit: Nach seinen Worten war es Zeit, aus dem Verborgenen hinauszutreten und die Macht über den Kosch und das Ambossgebirge zu übernehmen. So ging der gesamte Kult nach Ferdok, um dort im Auftrag höherer Mächte eine grausame Mordserie zu initiieren.

Doch die Kultisten scheiterten schließlich ... alle, bis auf einen: Der alte Brutochor war hier zurückgeblieben, um die Maske des Seldrakon und die Höhle des Kultes zu bewachen. Als schließlich die Goblin-Schamanin Rabuulka mit ihrer Bande die Höhle stürmte, floh Brutochor mit der Maske in die unteren Ebenen der Höhle. Die Goblins hielten den Menschen für tot, doch Rabuulka spürte nach dem Aufsetzen einer der goldenen Masken, dass der Hohepriester noch am Leben war und seine Mächte gegen ihre Bande zu rufen drohte. Mit der Opferung der entführten Binga Ackerboldt hoffte sie, den ‘bösen Geist’ besänftigen zu können. Doch sie hat keine Ahnung, welchen mächtigen Diener der Kultist mit der Macht der Maske herbeirufen will, um sein eigenes Leben zu schützen und die Kulthöhle zurückzuerobern.

wird. Aber deuten Sie auch an, dass dort unten zwar vermutlich eine noch größere Gefahr lauert – aber auch Ruhm und Ehre und vielleicht sogar ein altes, wertvolles Geheimnis warten. Am besten ist es immer, wenn die Helden aus ganz eigenem Antrieb die Entscheidung treffen, sich in Gefahr zu begeben.

Wenn die Helden hinabsteigen, setzen Sie das Abenteuer im Kapitel **Hinab in die Tiefe** fort. Ansonsten aber lassen Sie das Abenteuer ausklingen, wie ab Seite 54 beschrieben.

HINAB IN DIE TIEFE

WENDELTRASSE IN DIE FINSTERNIS

Lassen die Helden einen Stein oder einen anderen Gegenstand in den Schacht fallen, ist kein Aufprall zu hören. (Sie können für die Helden mit diesem Talent verdeckte *Sinnenschärfe*-Proben +10 würfeln. Sollten diese tatsächlich gelingen, vermeint dieser Held, einen weit entfernten, dumpfen Aufprall zu hören. Daraus lässt sich abschätzen, dass der Schacht mindestens 100 Schritt, vermutlich aber noch viel tiefer sein muss.)

Wenn die Helden hinuntersteigen wollen, erklärt sich Binga Ackerboldt bereit, die gefesselte Schamanin (und gegebenenfalls weitere gefangene Goblins) zu bewachen. Sie ist eine resolute Frau, und die Helden müssen keinen Zweifel haben, dass ihr Zorn groß genug ist, um auf keinen Trick der Goblin-Schamanin hereinzufallen. Mit hinuntersteigen wird sie aber auf gar keinen Fall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

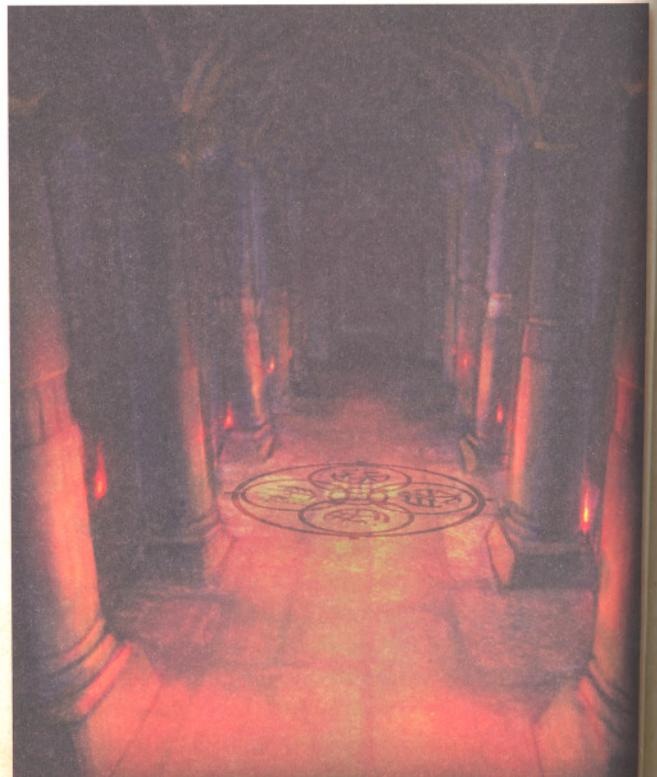
Mit rußenden Fackeln steigt ihr auf die schmalen, bröckeligen Treppenstufen, die sich am Rand des Lochs in die Tiefe führen – eine scheinbar unendliche Spirale in die Finsternis. Eure Schritte hallen in dem hohlen Rundschaft, und ihr müsst euch eng an die Wand pressen, um nicht auf den glitschigen und ausgetretenen Treppenstufen auszurutschen und in die Tiefe zu stürzen. Der Schacht muss direkt in den Felsen hineingeschlagen worden sein – vor wie vielen Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden das wohl geschehen ist, vermögt ihr nicht zu sagen. Je weiter ihr hinabsteigt, desto kühler, nein, kälter wird es – und die Dunkelheit wird von Schritt zu Schritt dichter, bis oben nur noch ein kleiner heller Fleck zu sehen ist.

Irgendwann können die Helden feststellen, dass der Durchmesser des (offenbar trichterförmigen) Schachts kleiner wird: Die steinerne Wendeltreppe läuft in immer engeren Bahnen, bis sie schließlich nur noch zwei Schritt im Durchmesser misst und den Boden erreicht hat.

DER WÄCHTER DER TIEFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier unten ist es totenstill, man fühlt sich wie in einer Gruft. Die Luft ist stickig, das Atmen fällt schwer. Eine unbestimmbare Last hat sich auf eure Brust gelegt, als würde euch ein Drache mit seiner Pranke langsam auf dem Boden zerdrücken. Vor euch beginnt ein schmaler Gang.



Fragen Sie die Spieler, ob sie irgendwelche Sicherheitsmaßnahmen in Betracht ziehen wollen – zum Beispiel ein langsames Voranschleichen. Auch wenn diese Dinge den Verlauf des Abenteuers an dieser Stelle nicht beeinflussen werden, sollten die Spieler möglichst nie die Absichten des Spielleiters erkennen können. Der Spannung wird es jedenfalls nicht abträglich sein, hier noch einmal besonders Vorsicht walten zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleine Gang führt euch schließlich in eine lange, hohe Halle, deren Mittelgang von mächtigen Säulen getragen wird. Der Boden besteht aus glatten Marmorplatten, an denen jedoch schon die Jahrhunderte ihre Spuren hinterlassen haben, die Säulen und Wände sind schmuck- und ornamentlos. Es ist schwer zu sagen, ob dieser Raum einst mehr war als nur eine Durchgangshalle.

In der Mitte des Halle aber seht ihr einen Kreis voller Ornamente, der vor langer Zeit in den Marmorboden eingraviert worden sein muss. Mehrere Kreise sind ineinander verschlungen und werden von einem Außenkreis zusammengefasst.

Bei der Untersuchung der Gravuren auf dem Boden kann die Magierin mit einer gelungenen *Magiekunde*-Probe zumindest ausschließen, dass es sich um einen gildenmagischen Zauberkreis handelt. Auch ihr ist die Ornamentik unbekannt, die naheliegendste Vermutung für sie wäre, dass es sich hierbei um einen Schutz- oder Wächterkreis handeln könnte. Ein gelungener ODEM ARCANUM bestätigt diese Vermutung: Der Kreis ist hochmagisch. Und in der Tat, sobald die Helden einige Schritte in den Saal hineingegangen sind, geschieht plötzlich Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Kreis mit den fremdartigen Symbolen nähert, der in der Mitte der Halle in den Boden eingelassen ist, beginnt er auf einmal in magischem Licht zu leuchten. In seinem Innern entsteht wie aus dem Nichts eine Gestalt – gesichtslos, ohne festen Körper, als bestünde sie aus gleißend weißem Licht.

Die Helden haben den Wächter der nachfolgenden Räumlichkeiten aktiviert, der hier die Krypta der Kinder des Seldrakon vor fremden Eindringlingen schützen soll. Diese Wesenheit bleibt stumm, und die Helden müssen (vermutlich durch langes Probieren) herausfinden, wie sie ihn passieren können. Dabei ist jeder Versuch ganz und gar nicht ungefährlich: Sobald die Helden versuchen, den Kreis zu überschreiten oder ihn an den Seiten zu umgehen, lässt die magisch leuchtende Gestalt, die ein wenig an einen Dschinn oder Elementargeist erinnert, aus seinen Fingern magische Blitze herauszüngeln, die jeden Helden regelrecht packen und zurück zum Eingang der Halle schleudern. Jeder Held, dem dies widerfährt, erhält 1W6 SP. Spätestens nach dem dritten oder vierten Versuch (und einem dann schon sehr schweren Verlust an Lebensenergie) sollte den Helden bewusst werden, dass sie diesen magischen Wächter anders überwinden müssen. Es gibt keine Möglichkeit, das Wesen zu erreichen, um es anzugreifen, und weder Fernkampf- waffen noch Zauber scheinen irgendetwas zu bewirken. Es ist

auch nicht möglich, die Symbole in dem harten Marmorboden irgendwie zu beschädigen, da jede Annäherung gleich durch ein Zurückschleudern beantwortet wird.

Des Rätsels Lösung ist dann schnell gefunden, wenn einer der Gefährten noch immer eine goldene Maske trägt und – ohne angegriffen zu werden – den Wächter passieren kann. Dann liegt die Vermutung nahe, sich ebenfalls diese Maske (zugeworfen oder für jeden noch einmal eine neue oben aus dem Tempelsaal besorgt) aufzusetzen und so den Wächter unbeschadet zu passieren. Trägt dagegen niemand die Maske und Ihre Spieler kommen nach kurzer Zeit nicht von selbst darauf, müssen Sie ein wenig nachhelfen. Eine Möglichkeit wäre es, den Helden nach einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe zu beschreiben, dass der Geist gesichtslos erscheint – “als wenn er eine Maske tragen würde”. Helden, die eine KL-Probe bestehen, können Sie ebenfalls einen Hinweis geben: “Du versuchst dir vorzustellen, wie einst die Kultisten diesen Wächter passiert haben ... sicherlich sind sie hier nicht in ihrer normalen Alltagskleidung heruntergestiegen.” oder auch (falls es im Kampf diese Szene gab): “Du erinnerst dich daran, dass dein Gefährte mit der Maske von der bössartigen Magie der Goblin-Schamanin verschont geblieben war, ebenso, wie sie eurer Kampf magie mittels der goldenen Maske widerstand.”

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einer getragenen goldenen Maske lässt sich der Wächter ohne Probleme passieren: Zwar greift er schemenhaft nach jedem von euch, doch die Maske wirkt wie ein Spiegel, und so könnt ihr schließlich unbeschadet hindurchtreten.

Die Helden können nun dem Gang weiter in die Tiefe folgen und gelangen schließlich an eine Abzweigung. Während der Weg geradeaus mit wertvollen Wandteppichen geschmückt ist, führt ein anderer, schmalerer Gang weiter hinab in die Tiefe. Die Helden können sich hier entscheiden, ob sie weiter dem erleuchteten Gang folgen (siehe unten) oder nach unten gehen (siehe Die Krypta der Mantra'Kim auf Seite 52).

DAS İNSANKTUM DES SELDRAKON

Der Gang führt die Helden nach etwa drei dutzend Schritt in das ‘İnsanktum des Seldrakon’. Hier haben die Hohepriester des Kultes über viele Jahrhunderte den verstorbenen und mumifizierten Mandra’ken (Drachenmenschen) Seldrakon angebetet. Doch vor einigen Monaten erwachte Seldrakon und führte die Anhänger seines Kultes hinaus in das Fürstentum Kosch, um durch Kampf, Intrigen und magische Macht das legendäre ‘Adamantene Herz’ zu finden. (Diese Ereignisse sind Hauptbestandteil des Computerspiels *Drakensang*.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang endet vor einer schweren, drei Schritt hohen Eisentür, die wie schon die Wände mit rotem und goldenem Stoff geschmückt ist. Goldene Intarsien zeigen abstrakte Muster, deren Sinn sich euch nicht erschließt. An der zweiflügligen Tür könnt ihr nirgends ein Schlüsseloch erkennen.

Die Tür ist auf der anderen Seite der Helden durch einen mechanischen Riegel verschlossen, der zufällt, sobald man die Tür schließt. Von innen kann der Riegel manuell gelöst werden, von außen gibt es einen versteckten Schalter in der linken Wand. Diesen können die Helden allerdings nur finden, wenn einem von ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 gelingt oder der Zwergenkrieger mit seiner Erfahrung in unterirdischen Stollen und Verschlussmechanismen erfolgreich eine IN-Probe +5 ablegt.

Sollten die Helden nicht den verborgenen Schalter finden, können sie auch versuchen, den Riegel selbst zu lösen. Dazu sind entweder die Fähigkeiten der Streunerin, des Söldners oder des Zwergs im *Schlösser Knacken* hilfreich (Probe +4, man muss mit einem dünnen Gegenstand wie einem schmalen Dolch oder einem Draht zwischen den beiden Türflügeln herumhantieren). Ebenso kann auch die Magierin auf magische Weise versuchen, die Tür zu öffnen: Hierzu muss ihr eine Probe auf den Zauberspruch FORAMEN FORAMINOR +4 gelingen, der 6 AsP kostet.

Rohe Gewalt könnte notfalls auch helfen – wobei hier insbesondere wohl der Söldner und der Zwerg gefordert wären: Allein benötigt man (mit Anlauf) eine KK-Probe +10, um die Tür aus den Angeln zu treten, zu zweit immer noch von beiden jeweils eine gelungene KK-Probe +7. Bei Misslingen führt man sich selbst 1W6–2 SP zu.

Es ist an dieser Stelle nicht notwendig, dass die Helden unbedingt die Tür öffnen können. Wenn sie es nicht schaffen (oder gar kein Interesse daran haben), dann drängen Sie sie nicht. Die wirklich wichtige Aufgabe (und auch der Finalkampf) wartet für die Helden in der **Krypta der Mantra'Kim**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die geheimnisvolle Tür öffnet sich, und ihr blickt in einen länglichen Raum mit Bogengewölbe. An den Wänden stehen leere Regale, und an der gegenüberliegenden Wand erkennt ihr drei mannshohe Nischen. In der mittleren davon steht eine Statue, die anderen beiden sind leer.

Direkt vor euch, am Eingang des Raums, ist wieder ein magischer Schutzkreis in den Boden eingelassen, und während ihr noch hinschaut, beginnt er in magisch blauem Licht zu leuchten. Im Vergleich zu dem Schutzkreis in dem anderen Saal wirkt dieser hier wesentlich komplexer.

Es lässt sich unschwer schlussfolgern, dass dieser Raum von einem weitaus mächtigeren Wächter beschützt wird – doch auch dieser ist durch die goldenen Masken zu besänftigen. Sollte ein Held ohne Maske den Raum zu betreten versuchen, wird er von dem augenblicklich erscheinenden Geist so heftig in den Gang zurückgeworfen, dass er 2W6 SP erleidet. Selbst wenn jemand schon an dem Geist vorbeigekommen ist und dann die Maske absetzt, wird er ergriffen und schmerzhaft nach draußen befördert. Wenn die Helden die Regale an den Wänden absuchen, können sie feststellen, dass der ganze Raum bis vor recht kurzer Zeit mit Kisten und Kästen vollgestanden haben muss, denn überall finden sich runde und rechteckige Abdrücke im Staub. Selbst auf dem Steinboden müssen verschiedene Gegenstände gestanden haben, doch jetzt ist alles leergeräumt. Irgendwo in einer staubigen Ecke können Sie die Helden noch eine archaisch

aussehende Goldmünze oder eine zerrissene Perlenkette finden lassen, sodass sie auf den Gedanken kommen, dass dies bis vor kurzem eine reich ausgestattete Schatzkammer gewesen sein muss. Doch die Kultisten haben all diese Schätze vor kurzem an einen anderen Ort gebracht, über den in diesem Abenteuer nichts herauszufinden ist.

Ein Mann in einer roten Robe ist hier nicht zu finden, denn Brutochor, der Hohepriester, hält sich in der Krypta auf, um den mächtigsten Diener des Kultes zu rufen.

DIE KRYPTA DER MANTRA'KIM

Neben dem Gang zum Altarraum führt auch noch ein Gang tief hinab in die Krypta, das zweite Herzstück der unterirdischen Höhlenanlage. Hierhin hat sich auch Brutochor, der letzte Hohepriester des Kultes, zurückgezogen, um – unter dem Segen der Geister seiner Vorgänger – das mächtigste Kind Seldrakons heraufzubeschwören: den Mantra'Kor.

Dieses Monstrum, das Seldrakon einst persönlich auf der fernen Drachensinsel von seinem Drachengott Ardakor zum Geschenk erhielt, soll mit Hilfe der Maske des Seldrakon herbeigerufen und gegen die fremden Eindringlinge gesandt werden (mit denen eigentlich die Goblins gemeint waren, aber Brutochor wird ihn bedenkenlos auch gegen die Helden einsetzen). Außerdem wird der Mantra'Kor – da ist sich der Hohepriester sicher – die Macht des Kultes neu begründen.

VORLESETEXTE UND INTERAKTION DER HELDEN

Mitunter geschieht es, dass Sie als Spielleiter den Spielern eine spannende Situation beschreiben wollen, um die allgemeinen Eindrücke und die entsprechende Spielatmosphäre aufzubauen. Dies braucht mitunter seine (Spiel-)Zeit – Zeit, bei denen die Spieler oft das Gefühl haben, dass sie gegen sie läuft, weshalb sie oft den Drang verspüren, dazwischen zu drängen und 'bereits was machen zu wollen'.

Beruhigen Sie die Spieler in solchen Fällen, dass ihnen durch das Zuhören Ihrer Schilderungen kein Nachteil entsteht und sie danach noch immer alle Handlungsoptionen haben. Insbesondere können Sie darauf verweisen, dass solche Schilderungen ja das beschreiben, was die Helden binnen Augenblicken wahrnehmen und erfassen, nur dass das Vortragen am Spieltisch eben länger dauert. Man könnte auch sagen: In solchen Situation wird die inneraventurische Zeit kurz eingefroren und danach fortgeführt. Im Gegensatz dazu sollten Sie natürlich auch nicht zu lange Monologe halten, sondern vor allem bei dargestellten und beschriebenen Handlungen den Helden immer wieder Möglichkeiten geben, aktiv auf die aktuellen Geschehnisse zu reagieren. Sie können dann immer noch Ihre Beschreibung fortführen, indem Sie die Aktionen der Helden einbinden: "Gerade, als du bereits den Pfeil aus dem Köcher gezogen und die Sehne gespannt hast, erkennst du, dass ..."



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang führt immer steiler hinab, und ihr müsst aufpassen, dass ihr nicht ins Rutschen kommt. Der steinerne Boden scheint durch jahrhundertelange Benutzung von unzähligen Füßen blank geschliffen. Die Wände sind verziert mit Reliefs, auf denen mythische Ungeheuer, Drachen und menschenartige Echsen abgebildet sind. Je weiter ihr geht, desto düsterer und grotesker werden die Steinbildnisse.

Dann endet der Gang, und ihr blickt durch einen steinernen Torbogen hinunter in einen großen Begräbnisraum. Dies muss die Krypta des Kultes sein. Eine breite Steintreppe führt hinunter in einen von magischem roten und blauen Licht erleuchteten Raum, in dessen Zentrum zwei riesige steinerne Sarkophage stehen. Diese sind mit kryptischen Verzierungen und Gravuren belegt – und ihr wollt euch gar nicht vorstellen, welche Riesengestalten in diesen Sarkophagen einst ihre letzte Ruhe gefunden haben.

Die Wände der Krypta sind bis an die Decke mit unzähligen kleineren und größeren Nischen versetzt, in denen sich Gebei-

ne, Knochen und Totenschädel befinden – und nicht alle sind menschlicher Herkunft. Würden hier die treuesten Diener des Kults bestattet – und befanden sich unter diesen etwa auch selbst drachenartige Wesen?

Am anderen Ende des Raumes aber, umrahmt von zwei blauen Flammen, steht in einem dunklen Torbogen eine menschliche Gestalt in einer langen roten Robe. Es scheint, als würde sie nur auf euch warten, denn keine Regung ist zu erkennen. Vor dem Gesicht aber trägt der Mann eine reich verzierte goldene Maske – viel edler und geheimnisvoller als die anderen goldenen Masken, die ihr bislang gesehen habt.

Doch nein ... jetzt erkennt ihr, dass er nicht nur einfach nur dort steht, sondern ein eintöniges Gemurmel von sich gibt. Und als in diesem Moment der monotone Singsang hinter der Maske lauter wird, beginnt auch schon der Boden zu beben.

Die Helden stehen nun Brutochor gegenüber, dem letzten Hohepriester des Kults der goldenen Masken. Mit Hilfe der Maske der Seldrakon erweckt er in diesem Moment den gefürchteten Mantra'Kor aus seinem tiefen Schlaf.

DAS GROßE FINALE

Viel Zeit zum Planen und Taktieren bleibt diesmal nicht – anders als beim Eindringen in die Höhle hinter dem Wasserfall. Früher oder später werden die Helden herausfinden, dass sie nur gewinnen können, indem sie den Hohepriester töten. Vielleicht kommen sie jetzt schon auf die Idee, ihn mit gezielten Fernkampfgriffen oder Zaubern aufzuhalten – doch das wird ihnen nur gelingen, wenn sie wirklich gut sind. Das Erwachen des Mantra'Kor wird das allerdings nicht verhindern, dazu ist das Ritual schon zu weit fortgeschritten – schließlich hat der Hohepriester es schon begonnen, kurz nachdem ihn die Goblins aus der Höhle vertrieben haben.

Von der Treppe bis zu Brutochor sind es 25 Schritt, so dass eine Fernkampf-Probe mit dem Bogen oder der Armbrust um +4 erschwert ist, mit einem Speer um +6 und mit einer Schleuder um +8 Punkte. Hinzu kommt das zunehmende Beben des Bodens (ausgelöst durch das Erwachen des Mantra'Kor), durch das Sie den Zuschlag noch weiter steigern können, wenn Sie wollen. IGNIFAXIUS oder FULMINICTUS sind von hier aus nicht zu wirken, dazu müssen die Helden erst einmal ein Stück in den Raum hineinlaufen.

Im Folgenden präsentieren wir Ihnen mögliche Handlungswege, die das Finale nehmen kann. Wir führen auf, was das Töten des Hohepriesters bewirkt und wie die Helden den Mantra'Kor besiegen können.

DER MANTRA'KOR

*Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:*

Plötzlich wird der Deckel des linken Sarkophags zur Seite gestoßen und fällt krachend zu Boden, wo er in mehrere Stücke zerspringt. Dann erhebt sich vor euch das Grauen: Ein Ungetüm, sicher an die vier Schritt groß und wuchtig wie ein Troll, steigt aus seinem Grab. Auf zwei Beinen stampft es in die Mitte des Raumes, spannt seine lederigen Drachenflügel auf und setzt zu einem marker-schütternden Brüllen an.

Sein Maul ist mit spitzen Reißzähnen dicht besetzt, die Augen funkeln wie rote Edelsteine und blicken sich zornig in der Krypta um. Doch was euch am meisten erschüttert: Das Un-tier trägt auf seinem drachischen Kopf eine gigantische goldene Maske – urtümlich, fremdartig, mit spitzen Ausläufern und aufwändigen Verzierungen.



Der Mantra'Kor

LeP 125

RS 5

MR 4

AT 11

PA 8

TP 2W6+6 (Pranken)

Wie Sie an den Werten sehen können, haben die Helden keine realistische Chance, diese Kreatur im direkten Kampf zu besiegen. Eine Flucht ist allerdings auch keine Alternative, denn in diesem Fall würde der Mantra'Kor ihnen folgen und über Avestreu herfallen – und bald über die ganze Region.

Andererseits können die Helden sehen (das heißt, dass Sie es deutlich genug schildern müssen), dass das Ungeheuer seine Befehle von dem Hohepriester bekommt. Es liegt also nahe, ihn auszuschalten, um das Wesen aufzuhalten. Doch die erste Anweisung, die Brutochor ihm gibt, ist es, sich zwischen ihm und die Helden zu stellen.

Im Folgenden finden Sie Hinweise, wie der Mantra'Kor sich voraussichtlich verhält. Gestalten Sie daraus einen spannenden Endkampf, der die Helden an ihre Grenzen bringt. Wir empfehlen, den folgenden Kampf mit einer Skizze des Raums darzustellen, auf der Miniaturen, Pöppel oder andere Gegenstände die jeweilige Position der Helden und des Mantra'Kor darstellen, damit es nicht zu Missverständnissen kommt.

☉ Wenn die Helden nicht herunterkommen, kommt der Mantra'Kor herauf. Er stampft also durch den Raum und die Treppe zu dem Gang hinauf, um die Helden anzugreifen. Notfalls verfolgt er sie auch durch den Gang und immer weiter, wobei Brutochor ininigem Abstand hinterherkommt, um ihm Anweisungen geben zu können.

☉ Wenn sich einzelne Helden an ihm vorbeizuschummeln versuchen, ruft der Hohepriester das Wesen zurück, um ihn zu beschützen.

☉ Das Monstrum ist aufgrund seiner Masse deutlich langsamer als die Helden, was sich auch in seinen Kampfwerten bemerkbar macht. Sobald es nahe genug an die Helden herankommt, schlägt es mit seinen gewaltigen Pranken nach ihnen.

☉ Verletzte oder unachtsame Helden kann es auch packen und dann zwischen seinen gewaltigen Kiefern zermalmen. Diese Option sollten Sie nur nutzen, wenn sich einzelne Helden selbstverschuldet in eine ausweglose Situation gebracht haben. In einem solchen Fall sollten seine Gefährten natürlich alles tun, um das Ungetüm irgendwie abzulenken (zum Beispiel durch einen Gemeinschaftsangriff oder den Hohepriester als Geisel), bevor die spitzen Zähne zuschnappen. Ein Beißtacke gelingt immer und kann nicht pariert werden, sie erzeugt 1W6+10 TP.

☉ Das Wüten des Mantra'Kor ist so heftig, dass Treppenstufen, Säulen und Sarkophage von seinen Schlägen zertrümmert werden. Auf Dauer wird das Ungetüm das Gewölbe zum Einsturz bringen – doch das geschieht erst, wenn der Hohepriester ausgeschaltet ist und der Mantra'Kor unkontrolliert in Raserei verfällt.

☉ Als besondere Option steht Ihnen auch noch ein Flammenstoß zur Verfügung, den der Mantra'Kor aus seinem Maul entlassen kann. Er ist mit einem IGNIFAXIUS zu vergleichen und richtet 5W6 TP an – weswegen Sie ihn nur mit Bedacht einsetzen.

zen sollten. Informieren Sie sich vorher, wie es den Helden geht. Wenn sie sich mit Heilmagie und Einbeeren nach dem Kampf gegen die Goblins wieder einigermaßen zusammenflicken konnten, dann kann der Mantra'Kor den Flammenstoß mit einem FK von 11 gegen einen kräftigen Helden einsetzen. Sollten die meisten aber schon angeschlagen sein, dann sollten Sie diese Flammenwand eher als erzählerisches Element einsetzen: Das Ungeheuer spuckt immer genau dann Feuer, wenn die Helden sich einigermaßen problemlos hinter einer Säule oder einem Sarkophag in Sicherheit bringen können. (Lassen Sie die Spieler diesen Kniff aber nicht allzu deutlich spüren, sie dürfen ruhig Angst um ihre Helden haben.) Und setzen Sie den Flammenstoß auch sparsam ein, höchstens dreimal in dem gesamten Kampf.

☞ Auch die ausladenden Schwingen des Mantra'Kor können als Waffe eingesetzt werden, denn sie können mit ihrer großen Spannweite auch dorthin kommen, wo die Arme des Wesens zu kurz sind. Ein Treffer (AT 12) hat allerdings keinen Schaden zur Folge, sondern fegt den Getroffenen nur von den Beinen und ein paar Meter weit in die vom Mantra'Kor gewünschte Richtung.

Folgende Optionen stehen den Helden zur Verfügung:

☞ Um an den Hohepriester heranzukommen, müssen sie den Mantra'Kor irgendwie umgehen. Das kann ihnen durch geschickte Ablenkungsmanöver gelingen, wenn sie sich gegenseitig decken – und vor allem deswegen, weil er vergleichsweise langsam ist.

☞ Um die Treppe hinunterzustürmen, ohne dabei danebenzutreten und zu stürzen, ist eine GE- oder *Körperbeherrschungs*-Probe +4 nötig. Wenn sie misslingt, erleidet der Held 1W6 SP und muss zusehen, dem Mantra'Kor nicht direkt vor die Füße zu kullern.

☞ Alternativ kann man seitlich von der etwa fünf Meter hohen Treppe hinunterspringen (GE- oder *Körperbeherrschungs*-Probe +6, ansonsten verstaucht der Held sich zumindest den Fuß und kann nur noch humpeln).

☞ Die großen Sarkophage und auch die ein oder andere Säule bietet Schutz vor den Angriffen der Bestie.

☞ Auch andere Formen der Ablenkung des Monstrums können es einem oder mehreren Helden ermöglichen, in die Nähe des Hohepriesters zu gelangen.

☞ Gute Fernkämpfer wie die Jägerin oder die Elfe könnten versuchen, mit ihren Pfeilen in die Augen des Wesens zu schießen und es so erblinden zu lassen. Hierzu sind allerdings schwere Fernkampf-Proben +12 erforderlich – pro Auge, versteht sich. Sollte dies wirklich gelingen, dann verfällt das Monstrum ebenso in einen Zerstörungswahn wie in dem Moment, wenn der Hohepriester es nicht mehr kontrolliert (siehe unten).

☞ Haben die Helden den Schild der Goblin-Schamanin mitgenommen, kann sich einer von ihnen dahinter vor einem Feuerstoß in Sicherheit bringen. Hierbei müssen Sie aber beachten, wie viele der ursprünglich 33 magischen TP die Goblin-Schamanin schon im Kampf gegen die Helden 'verbraucht' hat – aber selbst 10 oder 15 noch abzuwehrende magische Trefferpunkte können einen Helden vor dem Feuertod retten.

☞ Sollte ein Held auf die Idee kommen, eine goldene Maske zu tragen, dann kann der Hohepriester zwar versuchen, ihn zu

beherrschen, allerdings wird der Mantra'Kor zögern, ihn anzugreifen. Ein solches Zögern kann den entscheidenden Augenblick ausmachen, den ein Held braucht, um in die nächste Deckung zu huschen.

DER KAMPF GEGEN DEN HOHEPRIESTER

Der Kampf kann nur gewonnen werden, wenn die Helden den Hohepriester besiegen und ihm die Maske des Seldrakon vom Gesicht reißen. Nur so kann die Beherrschung des Mantra'Kor gebrochen und die Gefahr für die Helden und letztendlich auch für die Avestreuer und das gesamte Fürstentum gebannt werden. Haben die Helden aber erst einmal das Monstrum umgehen können, gestaltet sich der Kampf gegen den Hohepriester leichter als erwartet: Dieser führt mit Ausnahme eines Ritualdolchs keinerlei Waffen bei sich und stellt sich selbst mit dem Dolch im Kampf sehr ungeschickt an. Geschickten Kämpfern sollte es also innerhalb kurzer Zeit gelingen, ihn zu überwältigen. So machtvoll, wie er den Helden erschienen ist, so kläglich darf hier auch sein Abgang gestaltet werden.

Eine Alternative besteht noch für die Magierin, die lediglich auf 7 Schritt herangebracht werden muss, um einen PARALYSIS STARR WIE STEIN auf den Hohepriester des Kultes zu wirken. Gelingt dieser (beachten Sie allerdings dessen hohe MR von 7), dann erstarrt Brutochor für längere Zeit, und die Helden können die Maske ohne weiteren Kampf gegen ihn erbeuten. Der Hohepriester wird dann spätestens beim Zusammenfall der Krypta unter Steintrümmern begraben.

Etwas gemeiner wird sich der Kampf gegen den Hohepriester allerdings dann gestalten, wenn einer der Helden (oder gar mehrere?) eine der goldenen Masken trägt. Denn dann kann Brutochor versuchen, ihm mit Hilfe seiner Maske Befehle zu geben. Beschreiben Sie dem betreffenden Spieler, dass der Held plötzlich eine kalte, uralte Stimme in seinem Kopf vernimmt, die ihm befiehlt, sich mit aller Macht gegen seine eigenen Gefährten zu wenden. Er muss nun eine *Selbstbeherrschungs*- oder Mut-Probe +10 abzüglich seiner Magieresistenz ablegen. (Bei einem Helden mit MR 3 ist sie also noch um +7 erschwert. Die Verringerung der MR durch die Maske ist hierbei schon verrechnet.) Wenn die Probe misslingt, können Sie beschreiben, wie dieser Held alle seine bisherigen Aktionen abbricht, kurz verharrt und sich dann "wie in Trance und mit leeren Augen" zu einem seiner Kameraden umwendet. Von nun an können Sie die Handlungen dieses Helden kontrollieren – reduzieren Sie aber alle seine Werte für diese Zeit auf die Hälfte, denn der Held wehrt sich gegen jede Aktion. Alle drei Kampfrunden kann er die Probe wiederholen, und wenn er sie schafft, schüttelt er die Kontrolle ab ... vorerst. Gelingt die Probe, merkt der Held zwar, dass jemand ihm Befehle geben will, er kann sich aber dagegen wehren.

Brutochor kann alle drei Kampfrunden versuchen, jemanden unter seinen Willen zu zwingen, solange nur irgendein Held eine Maske trägt.

Brutochor,

Hohepriester der Kinder des Seldrakon

LeP 29	RS 1	MR 7
AT 7	PA 8	TP 1W6+1 (Ritualdolch)

AUßER KONTROLLE

In dem Moment, in dem die Helden dem Hohepriester die Maske vom Gesicht reißen oder ihn anderweitig unschädlich machen, verfällt der Mantra'Kor in wilde Raserei. Er schlägt nicht mehr gezielt nach den Helden, sondern wütet unkoordiniert durch den Raum. Beschreiben Sie den Helden, wie nach kurzer Zeit die ersten Säulen brechen und sich Risse in der Decke der Krypta bilden. Es ist nur noch eine Frage von Augenblicken, bis das Gewölbe einstürzen wird.

Den Helden bleibt jetzt nur noch die Flucht, bevor auch sie in der einstürzenden Höhle begraben werden. Je nach Gesundheitszustand können Sie es ihnen noch einmal schwer machen, an der tobenden Bestie vorbeizukommen, oder es einfach gelingen lassen. Auch herabstürzende Teile der Decke können ein Vorankommen schwieriger machen. Wenn Sie wollen, können Sie sogar den Weg in dem steilen und glitschigen Gang zum Abenteuer machen, denn das Wüten erschüttert die Erde, so dass eine misslungene GE-Probe die Helden ins Stolpern bringen kann – und damit in Gefahr, wieder in die Krypta hinunterzurutschen.

Doch dann ist lautes Poltern zu hören und eine Staubwolke hüllt die Helden ein ... gefolgt von völliger Stille: Die Krypta ist endgültig eingestürzt und hat den Mantra'Kor begraben. Selbst Teile des Gangs sind eingebrochen, so dass es keinen Weg mehr zurück gibt.

DIE MASKE DES SELDRAKON

Die Maske ist eckiger und bizarrer geformt als die bisherigen goldenen Masken. Sie ist etwa doppelt so groß und hat auch größere Augenlöcher. Zudem reicht sie einem normalen Menschen bis unter die Nase – offensichtlich ist sie nicht für ein menschliches Gesicht angefertigt worden.

Die Erfahrung mit den anderen Masken sollte die Helden eigentlich davor bewahren, diese Maske aufzusetzen. Sollte es dennoch einer tun, dann hört er wieder eine eindringliche Stimme in seinem Kopf, deren Sprache er nicht versteht. Dennoch dringt diese Stimme so tief in sein Bewusstsein, dass er nach wenigen Sekunden das Gefühl hat, jemand würde einen Stachel in sein Gehirn schieben und seine Gedanken trinken. Er muss nun pro Kampfrunde eine KO-Probe ablegen, und sobald eine davon misslingt, bricht er bewusstlos zusammen. Hoffentlich nimmt ihm spätestens dann jemand die Maske ab, ansonsten wird er bis zu seinem Erwachen seinen Verstand verlieren: geraubt von uralten drachischen Zaubern.

Um die Maske unter seine Kontrolle zu bekommen, sind bestimmte Rituale erforderlich, doch das Wissen darüber ist mit dem Tod des letzten Hohepriesters verloren gegangen. Nur sehr fähige Zauberer sind möglicherweise in der Lage, sie zu rekonstruieren.

FLUCHT UND AUSKLANG

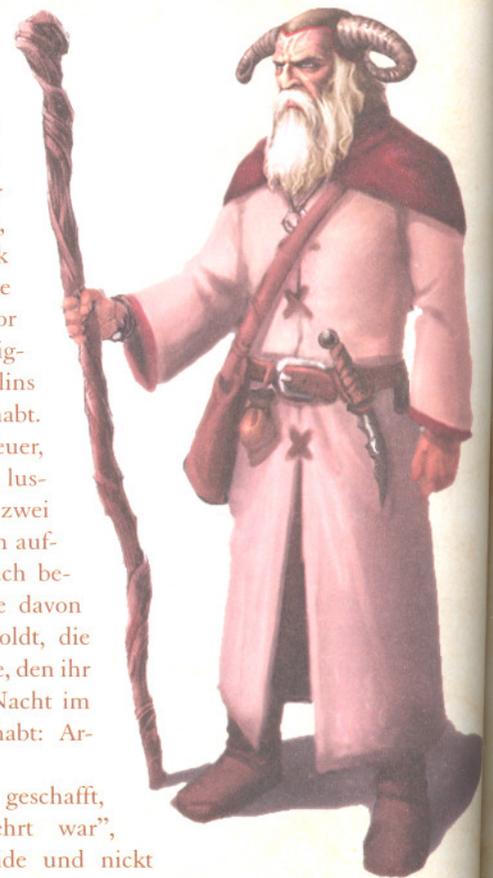
Selbst in der ehemaligen Schatzkammer sind durch die Erschütterungen große Felsblöcke von der Decke gefallen, von denen einer den magischen Kreis auf dem Boden zerstört hat. Breite Risse zeigen, dass dieser Raum nicht mehr sicher ist und vielleicht ebenfalls bald einstürzt. Der Raum mit dem Wächtergeist ist einigermaßen unbeschädigt, aber der Geist kümmert sich nicht um diejenigen, die die geheimen Räume der Kultisten verlassen wollen.

Obwohl selbst auf der steilen Wendeltreppe in dem Schacht Geröll herumliegt, ist der Aufstieg kein Problem mehr. Oben angelangt, gibt es dann doch noch eine Überraschung: Im Gespräch mit Binga Ackerboldt ist Archon Megalon, der Druiden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich seht ihr das Licht am Ende des Tunnels – nach all der Mühsal und den Gefahren, die ihr überstanden habt, kehrt ihr zurück in die erleuchtete Halle, in der ihr vor scheinbaren Ewigkeiten die Goblins überwunden habt. Neben dem Feuer, das immer noch lustig brennt, sitzen zwei Gestalten, die nun aufstehen, als sie euch bemerken. Die eine davon ist Binga Ackerboldt, die andere der Druiden, den ihr am Anfang der Nacht im Wald getroffen habt: Archon Megalon.

“So habt ihr es geschafft, was mir verwehrt war”, spricht der Druiden und nickt euch zu. “Auch ich hatte die Goblins verfolgt, nachdem sie das Dorf überfallen haben. Aber ich bin unterwegs von ihrer Spur abgekommen, und als ich endlich den Weg in diese Höhle gefunden hatte, erzählte mir Binga von euren Heldentaten. Doch sagt: Habt ihr dort unten irgendwo eine goldene Maske gefunden, anders als die, die von den Goblins benutzt wurden?”



Die Maske des Selddrakon ist das Einzige, was Megalon interessiert. Und er ist bereit, die Helden dafür zu bezahlen: Er bietet ihnen 50 Dukaten für die Maske (Zwerg oder Streunerin können nach einer KL-Probe feststellen, dass ihr Materialwert höchstens bei der Hälfte liegt), lässt sich aber eventuell bis zu 70 Dukaten hochhandeln. Alternativ kann er auch anbieten, verletzte Helden magisch zu heilen.

Befragt, was ihn an der Maske so interessiert, erklärt er nur, dass er darin ein interessantes magisches Artefakt vermutet, das er gerne näher untersuchen möchte. Wenn die Helden wissen wollen, woher er überhaupt von dieser Maske weiß, berichtet er, dass er von dem Kult der Goldenen Masken gehört habe, der in Ferdok sein Unwesen getrieben habe. Aus alten Schriften habe er von einer zentralen Maske dieses Kultes gelesen, die aber in Ferdok nicht aufgetaucht sei. Als er die Goblins mit den goldenen Masken gesehen habe, sei ihm der Verdacht gekommen, dass das miteinander zusammenhängen könne.

Wenn die Helden die Maske nicht haben oder sie nicht hergeben wollen, gibt sich der Druide schließlich damit zufrieden und geht grußlos seines Weges. Sollten die Helden ihn aus irgendwelchen Gründen angreifen wollen, verwandelt er sich überraschend in eine Nebelwolke, die durch den Rauchabzug entschwindet.

HEIMKEHR

So können die Helden schließlich den Rückweg antreten. Im Licht der aufgehenden Sonne verlassen sie die Höhle und begeben sich zurück nach Avestreu. Weitere Hindernisse hält dieses Abenteuer nicht mehr für die Helden parat, sie können glücklich das Dörfchen erreichen und im *Scharfen Schwert* ihre Wunden lecken und auf Kosten des Hauses für ihr Leibwohl sorgen. Stolz können sie von den Erlebnissen mit den Goblins, den goldenen Masken und der Bestie des Hohepriesters berichten. Grantel Ackerboldt aber wird sein Versprechen wahr machen und noch am gleichen Morgen über eine Stunde zusammen mit seiner geretteten Frau am kleinen Aves-Schrein für die Helden beten: "Mögen sie Aventurien weit bereisen und überall solch Heldentaten verbringen wie einst hier in Avestreu, in diesem Herbst des Jahres 1032 nach Bosparans Fall."

Außerdem bietet er ihnen seine gesamte Barschaft an: Mehr als 17 Dukaten und 5 Silbertaler besitzt er allerdings nicht, und es gehört keine Menschenkenntnis dazu, zu erkennen, dass er sich dieses Geld über längere Zeit erspart hat. Wenn die Helden großzügig ablehnen, sind er und seine Frau natürlich sehr erfreut und den Helden auf ewig dankbar.

Am Abend finden in Avestreu große Feierlichkeiten statt, die dann endgültig dieses Abenteuer zu einem wohlverdienten Ausklang bringen. Es obliegt dabei den Helden allein, wie sie mit der gefangenen Goblin-Schamanin umgehen wollen. Je nachdem, ob sie ihnen vielleicht sogar am Ende sehr behilf-

lich war, ist es vielleicht sogar eine großzügige Geste, sie laufen zu lassen. Auch sie wird vielleicht aus diesen Ereignissen viele wichtige Lehren gezogen haben und eine neue Sippe auf anderem, friedlichem Fundament errichten.

Die goldenen Masken müssen die Helden allerdings an einem anderen Ort zu Geld machen, denn hier ist niemand interessiert. Vielleicht ist es ja sogar ein eigenes Abenteuer wert, in einer Stadt nach jemandem zu suchen, der bereit ist, eine größere Menge solcher goldenen Gegenstände aufzukaufen. Schließlich könnte ja auch Räuber oder Diebe auf die Spur dieser Reichtümer kommen und die Helden um ihren Lohn betrügen wollen. Doch das bleibt Ihre Entscheidung.

ABENTEUERPUNKTE

Nach diesem aufregenden Abenteuer hat jeder Held **50 Abenteuerpunkte (AP)** redlich verdient, der mitgeholfen hat, die Goblin-Bande in der Kulthöhle zu überwältigen. Weitere **100 AP** erhält ein jeder Held, der auch mit hinab in die Tiefen der Höhle gestiegen ist und daran Anteil hatte, den Hohepriester zu besiegen.

STEIGERUNGEN

Mit den gewonnenen Abenteuerpunkten können die Helden nun auch ihre Fertigkeiten steigern. Da wir hier etwas vereinfachte Regeln verwenden, können Sie folgende Faustregel anwenden: Für je 10 AP können die Helden je einen Punkt einer Fertigkeit (Talentwert oder Zauberwert) steigern, für 20 AP eine Eigenschaft um 1 Punkt erhöhen. Dabei sollten jedoch nie mehr als 2 Punkte pro Abenteuer in einem Talent, einem Zauber oder einer Eigenschaft gesteigert werden.

UND NUN?

Nachdem die Helden das erste gemeinsame Abenteuer in Aventurien glücklich überstanden haben, steht ihnen die Welt offen, um sich nach anderen Abenteuern umzuschauen. Vielleicht wollen Sie sich aber auch über die Möglichkeiten informieren, die *Das Schwarze Auge* noch für Sie bereithält, und möglicherweise wollen Ihre Spieler auch eigene Helden erstellen, anstatt mit den vorgegebenen Archetypen weiterzuspielen.

In diesem Fall empfehlen wir Ihnen das *Basisregelwerk* (auf der *Drakensang-DVD* als PDF enthalten oder im Buchhandel erhältlich). Als weitere Abenteuer für Einsteiger seien Ihnen die *Spielsteine-Kampagne* (angefangen mit *Der Alchemyst*) oder *Der weiße Berg* (Teil 1: *Die Zuflucht*) empfohlen, die allerdings beide für die vollständigen DSA-Basisregeln geschrieben sind.

Auf jeden Fall erwarten Sie und Ihre Spielrunde noch viele spannende Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges.

HANDOUTS FÜR DIE SPIELER

KARTE DER UMGEBUNG



GERIÖN ALTACKER

SÖLDNER AVS ANGBAR

Alter: 27

Größe: 1,86 Schritt

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: braun

Eigenschaften

MU	14	KL	11
IN	11	CH	12
FF	9	GE	11
KO	13	KK	13

Allgemeine Werte

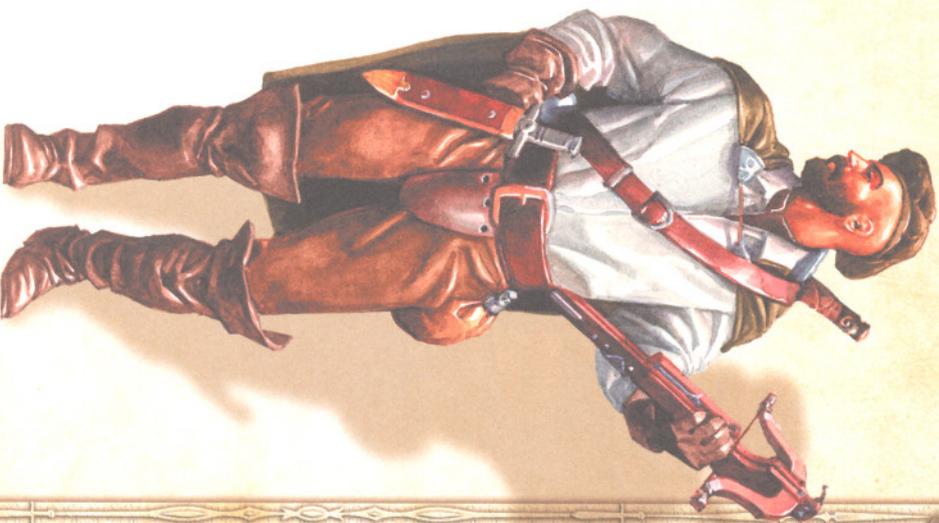
LeP	36	AsP	-
RS	3	MR	2
AP			

Kampf

AT	13	PA	12
TP	1W6+4 (Schwert)		
Fernkampf	8		
TP	1W6+6 (Armbrust)		

Talente

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 2, Heilkunde (KL/CH/FF) 3, Klettern (MU/GE/KK) 3, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Magiekunde (KL/KL/IN) 2, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 5, Orientierung (KL/IN/IN) 2, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 2, Schleichen (MU/IN/GE) 2, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 2, Schwimmen (GE/KO/KK) 4, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 6, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 4, Sinnesschärfe (KL/IN/IN) 2, Wildnisleben (IN/GE/KO) 2, Zechen (IN/KO/KK) 5



ÍSILDA

JÄGERIN AVS MOORBRÜCK

Alter: 23

Größe: 1,72 Schritt

Augenfarbe: grünbraun

Haarfarbe: hellblond

Eigenschaften

MU	12	KL	11
IN	12	CH	10
FF	12	GE	14
KO	12	KK	11

Allgemeine Werte

LeP	34	AsP	-
RS	2	MR	3
AP			

Kampf

AT	10	PA	10	TP	1W6+2 (Langdolch)	
Fernkampf	14	TP	1W6+3 (Speer, kann auch im Nahkampf verwendet werden)			

Talente

Fahrtensuchen (KL/IN/IN) 8, Heilkunde (KL/CH/FF) 5, Klettern (MU/GE/KK) 5, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 9, Orientierung (KL/IN/IN) 6, Schleichen (MU/IN/GE) 6, Schwimmen (GE/KO/KK) 4, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 7, Sinnesschärfe (KL/IN/IN) 6, Wildnisleben (IN/GE/KO) 7



ÍSILDA

JÄGERIN AUS MOORBRÜCK

Hintergrund

Ísilda stammt aus der Nähe von Moorbrück. Sie hat ihr Handwerk von klein auf gelernt, doch seit der brutale Räuber Ronkwer und seine Spießgesellen vor einigen Monden die heimatische Hütte niederbrannten und ihre Eltern darin den Tod fanden, hat sie ihre Heimat verlassen, um bei Ferdok ihr Glück zu versuchen und die Schrecken zu vergessen. Mit einigen erbeuteten Wildtieren und schönen Fellen will sie versuchen, einige Silbertaler in Avestreu zu verdienen, um sich mit Proviant für die nächsten Wochen einzudecken und dann größere Tiere im Wald zu erjagen.

Ausrüstung

Dolch (1W6+2 TP)
Kurbogen und 30 Pfeile (1W6+4 TP)
Speer (1W6+3 TP)
Lederkleidung und Lederstiefel
1 Seil (10 Schritt)
2 Kaninchenfelle, 1 Fuchsfell
2 Einbeeren (heilkräftig, bringen je 1W6 LeP)
Geld: 1 Silbertaler, 9 Heller

Zitate

»Meine Eltern waren auch Jäger. Und deren Eltern ebenso. Die Jagd und der Wald haben eine lange Tradition in unserer Familie.«
»Dieser Fuchs ist von eigener Hand gefangen und abgezogen – Interesse an einer schönen Fellmütze? Nur zwölf Silber.«
»Der Wald selbst ist nicht gefährlich, sondern manch ein Bewohner, der sich hineingeschlichen hat ... oder schon ewig darin haust.«

GERION ALTACKER

SÖLDNER AUS ANGBAR

Hintergrund

Gerion verlässt sich vor allem auf sich und sein Schwert – denn Waffe und Kampftechniken sind es, mit denen er sein Gold verdienen muss. Alles, was er sonst noch kann, hat er durch Erfahrungen auf seinen Reisen gewonnen. Seine Eltern kennt er nicht, er ist als Waise in den Gassen Angbars (der Hauptstadt des Fürstentums Kosch) aufgewachsen und kam dort unter die Fittiche des alten Hauptmanns Tarko, der angeblich an allen großen Schlachten der Neuzeit teilgenommen hat. Von diesem Mentor hat Gerion den Schwertkampf, den Umgang mit der Armbrust und viele weitere Dinge über die Gefahren Aventuriens gelernt.

Der Söldner hat Angbar verlassen, um sein Glück in der Welt zu suchen – einen Schwertauftrag oder vielleicht sogar eine größere Schlacht, in der er sein Talent zeigen und einige Dukaten verdienen kann.

Ausrüstung

Schwert (1W6+4 TP), Langdolch (1W6+2 TP)
Armbrust und 5 Bolzen (1W6+6 TP)
Lederrüstung und Lederstiefel
Zunderschwamm und Feuerstein (zum Feuermachen)
Schleifstein und Poliertuch
Geld: 3 Silbertaler, 4 Heller

Zitate

»Bei Kor – auf den Kampf!«
»Schleichen? Nun mach dir nicht in die Hosen, meine Klinge ist bereit!«
»Dank dir, du bist ein echter Kamerad.«

GERLINDE FLINKFINGER

STREUWERIN AUS FERDOK

Alter: 18

Größe: 1,65 Schritt

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: schwarz

Eigenschaften

MU	11	KL	10
IN	13	CH	13
FF	14	GE	12
KO	10	KK	11

Allgemeine Werte

LeP	32	AsP	-
RS	1	MR	3
AP			

Kampf

AT	11	PA	10
TP	1W6+3 (Degen)		

Talente

Falschspiel (MU/CH/FF) 6,
Götter/Kulte (KL/KL/IN) 2,
Klettern (MU/GE/KK) 7, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 4,
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 6, Orientierung (KL/IN/IN) 5,
Schleichen (MU/IN/GE) 8, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 7,
Schwimmen (GE/KO/KK) 2, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 2,
Sich Verstecken (MU/IN/GE) 8, Singen (IN/CH/KO) 3,
Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 5, Überreden (MU/IN/CH) 7,
Zeichen (IN/KO/KK) 4



RUVINA WEIßEINSTEIN

MAGIERIN AUS ELEPVINA

Alter: 21

Größe: 1,69 Schritt

Augenfarbe: blau

Haarfarbe: blond

Eigenschaften

MU	10	KL	14
IN	11	CH	12
FF	12	GE	9
KO	11	KK	9

Allgemeine Werte

LeP	26	AsP	33
RS	1	MR	7
AP			

Kampf

AT	8	PA	9
TP	1W6+1 (Magierstab)		

Talente

Geschichtswissen (KL/KL/IN) 4, Magiekunde (KL/KL/IN) 7,
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 3, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 6,
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 5, Überreden (MU/IN/CH) 2,
Zeichen (IN/KO/KK) 6

Zauber

Balsam Salabunde (KL/IN/CH) 5, Blitz dich find (KL/IN/GE +MR) 8,
Duplicatus Doppelbild (KL/CH/GE) 4, Flim Flam Funkel (KL/KL/FF) 8,
Foramen Foraminor (KL/KL/FF) 3, Ignifaxius Flammenstrahl (KL/FF/KO) 6,
Odem Arcanum (KL/IN/IN) 8, Paralysis starr wie Stein (IN/CH/KK +MR) 2,
Penetrizzel Tiefenblick (KL/KL/KO) 4



RYBINA WEIßEINSTEIN

MAGIERIN AUS ELEPVINA

Hintergrund

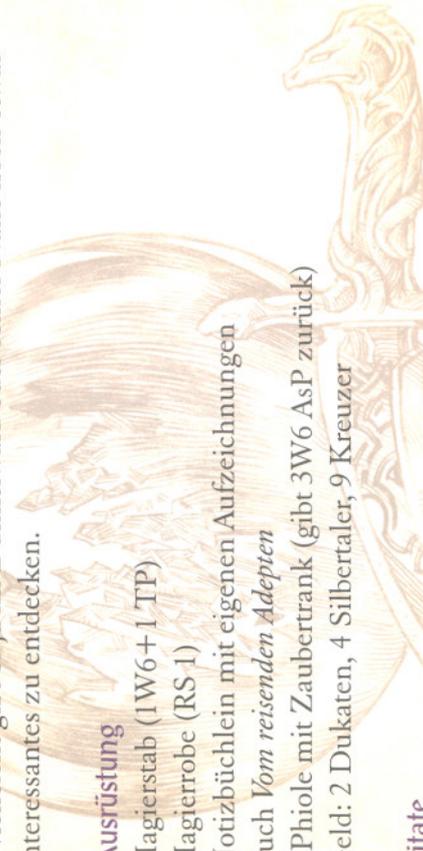
Rubina Weissenstein stammt aus der weißmagischen 'Akademie der Herrschaft zu Elenvina' und ist den Großen Fluss hinauf Richtung Ferdok gefahren, um in Salmingen das Geheimnis der 'Stäbe von Salmingen' zu untersuchen. Doch dort hatte sie keinen rechten Erfolg und befindet sich nun wieder auf der Rückreise. Am liebsten wäre es ihr, wenn sie noch ein magisches Geheimnis oder Ähnliches erforschen könnte, um nicht ganz mit leeren Händen zurückkehren zu müssen. So entschloss sie sich, die Reise von Salmingen zurück nach Ferdok lieber zu Fuß statt mit einer Kutsche zurückzulegen – vielleicht gibt es ja im Dunkelwald oder seiner Nähe noch etwas Interessantes zu entdecken.

Ausrüstung

Magierstab (1W6+1 TP)
Magierrobe (RS-1)
Notizbüchlein mit eigenen Aufzeichnungen
Buch *Vom reisenden Adepten*
1 Phiole mit Zaubertrank (gibt 3W6 AsP zurück)
Geld: 2 Dukaten, 4 Silbertaler, 9 Kreuzer

Zitate

»Interessant. Diese arkane Implikation scheint mir zu bestätigen, dass ... oh, dass das eine magische Falle ist. Deckung! Feuerball!«
»Bei Hesindes Weisheit, diese Schriftrolle wird die Magierwelt auf den Kopf stellen!«
»Lasst mich Euch korrigieren: In Wahrheit verhält es sich so, dass ...«



GERLİNDE FLINKFINGER

STRÉVPERIN AUS FERDOK

Hintergrund

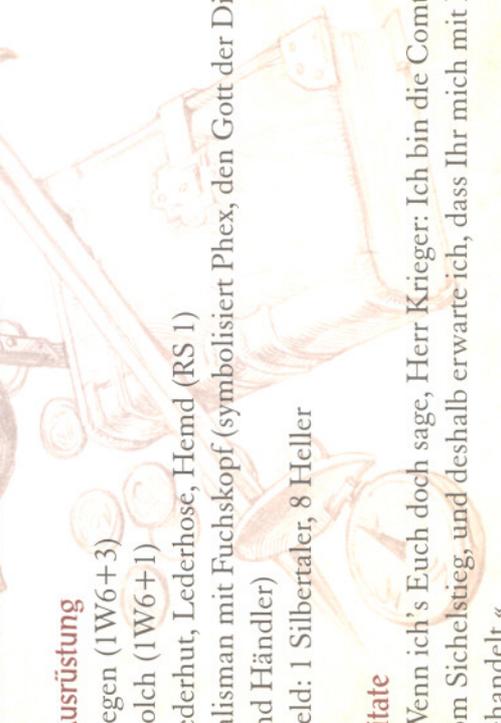
Gerlinde, die sich gern 'Flinkfinger' oder 'Comtessa vom Sichelstiege' nennt, ist im Ferdoker Stadtviertel Fuhrmannsheim aufgewachsen, wo die ärmeren Leute leben und Diebesbanden und Schlagetots zum Alltag gehören. Dort ging sie als Kind durch eine harte Schule, um jeden Tag einige Kreuzer zum Überleben zu verdienen. Später spezialisierte sie sich darauf, Stadtfremde mit vollen Geldbeuteln im Glücksspiel zu erleichtern oder aus den Lagerhäusern von Händlern wie den Neisbecks oder den Stoerrebrandts 'Ware umzuschlagen'. Die Mordserie in Ferdok veränderte jedoch ihr Leben vollständig, denn ihr Mentor und guter Freund, der Alte Eelko, war das erste Opfer des 'Roten Schlächters'. Seitdem waren die Stadtgardisten aber auch immer wieder in Fuhrmannsheim und allgemein in der Stadt unterwegs, so dass sie beschloss, Ferdok für einige Zeit zu verlassen und ihr Glück anderswo zu suchen.

Ausrüstung

Degen (1W6+3)
Dolch (1W6+1)
Federhut, Lederhose, Hemd (RS 1)
'Talisman mit Fuchskopf (symbolisiert Phex, den Gott der Diebe und Händler)
Geld: 1 Silbertaler, 8 Heller

Zitate

»Wenn ich's Euch doch sage, Herr Krieger: Ich bin die Comtessa vom Sichelstiege, und deshalb erwarte ich, dass Ihr mich mit Respekt behandelt.«
»Oh, schon wieder eine Sechse gewürfelt – Phex ist mir heute aber wahrlich wohlgesinnt!«
»Eine verschlossene Tür? Nun, tretet doch einmal beiseite ...«



GRAMBOSCH

ZWERGEPKRIEGER AUS MIVROLOSCH

Alter: 188

Größe: 1,34 Schritt

Augenfarbe: schwarz

Haarfarbe: braun

Eigenschaften

MU	13	KL	10
IN	9	CH	12
FF	13	GE	10
KO	14	KK	13

Allgemeine Werte

LE	42
AE	-
RS	5
MR	5
AP	

Kampf

AT	12
PA	13
TP	2W6+2 (Felspalter)

Talente

Falschspiel (MU/CH/FF) 2, Geschichtswissen (KL/KL/IN) 2, Götter/Kulte (KL/KL/IN) 2, Heilkunde (KL/CH/FF) 4, Klettern (MU/GE/KK) 4, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 2, Orientierung (KL/IN/IN) 7, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 4, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 3, Zeichen (IN/KO/KK) 8



AYONEL NACHTSTERU

KUNDSCHAFTERIN DER AVELLEN

Alter: 25

Größe: 1,81 Schritt

Augenfarbe: violett

Haarfarbe: weißblond

Eigenschaften

MU	11	KL	11
IN	14	CH	13
FF	12	GE	13
KO	10	KK	10

Allgemeine Werte

LeP	24	AsP	25
RS	2	MR	4
AP			

Kampf

AT	11	PA	10	TP	1W6+3 (Jagdspeer), 1W6+2 (Langdolch)
Fernkampf	9	TP	1W6+4 (Kurzbogen)		

Talente

Fährensuchen (KL/IN/IN) 6, Heilkunde (KL/CH/FF) 6, Klettern (MU/GE/KK) 4, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 6, Orientierung (KL/IN/IN) 4, Schleichen (MU/IN/GE) 7, Schwimmen (GE/KO/KK) 6, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 6, Singen (IN/CH/KO) 3, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 8, Überreden (MU/IN/CH) 2, Wildnisleben (IN/GE/KO) 6

Zauber

Armaturz (IN/GE/KO) 7, Axxeleratus Blitzgeschwind (KL/GE/KO) 5, Balsam Salbunde (KL/IN/CH) 9, Blitz dich find (KL/IN/GE + MR) 7, Flim Flam Funke! (KL/KL/FF) 8, Fulminicus Donnerkeil (IN/GE/KO) 7, Silentium Schweigekeis (KL/IN/CH) 5, Visibili Vanitar (KL/IN/GE) 4



AYONEL NACHTSTERU

MAGIERIN AUS ELEPVINA

Hintergrund

Ayonel stammt aus der Gegend nördlich von Ferdok, wo einige Sippen das Leben in den Menschenreichen angenommen und sich am Angbarer See und im nördlich davon gelegenen Reichsforst angesiedelt haben. Vor kurzer Zeit erspürten die Elfen große Erschütterungen des Gleichgewichts der Natur, deren Ursprung vermutlich irgendwo im Dunkelwald und wenig später auch im Ambosgebirge zu liegen schien. Viele beschlossen daraufhin, sich noch weiter in die Wälder zurückzuziehen. Doch für einige wenige war es wie ein sonderbarer Ruf, die Heimat zu verlassen und die unbekannte Welt mit all ihren Gefahren, Herausforderungen und Unheimlichkeiten zu ergründen. So zog Ayonel Nachtstern allein Richtung Ferdok – und Richtung Dunkelwald, der noch längst nicht alle seine Geheimnisse preisgegeben hat.

Ausrüstung

Kurzbogen mit 18 Pfeilen (1W6+4 TP)
Wolfsdolch (1W6+2), Jagdspeer (1W6+3 TP)
elfische Bauschkleidung, Wildlederstiefel (RS 2)
elfische Flöte (iama)
Umhängetasche mit einigen Beeren und Kräutern
Geld: 2 Heller

Zitate

»Wenn du so dringend Gold brauchst, Söldner-Mann, dann nimm es dir doch. Die Comessa tut es doch auch.«
»Wieso sollte ich mich vor dem Tod fürchten? Wenn ich sterbe, weiß ich, dass ich meine Erfüllung gefunden habe.«
»Das Rauschen der Baumkronen irritiert mich. Ich glaube, dass das Geheimnis, dem wir auf der Spur sind, anderer Natur ist, als wir denken.«

GRAMBOSCH

DER ZWERGENKRIEGER AUS MIVROLOSCH

Hintergrund

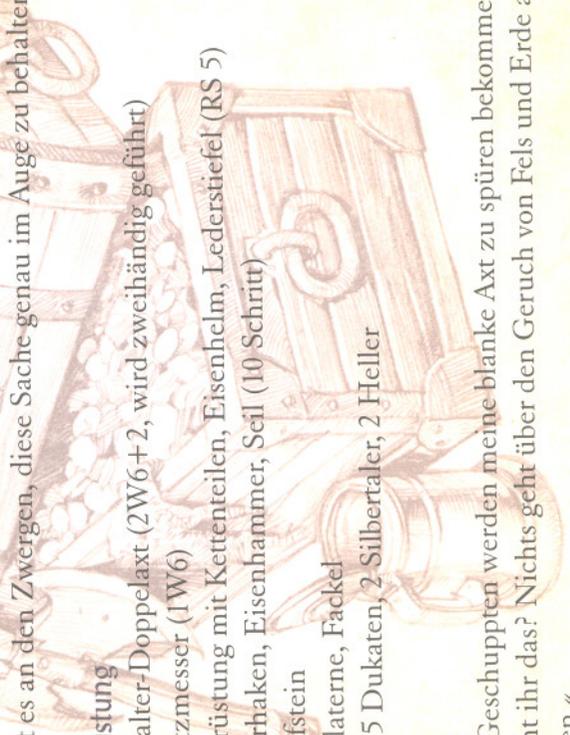
Weil es in letzter Zeit Zeichen für gefährliche Aktivitäten der Drachen gab, hat Bergkönig Arombolosch ausgewählte Mitglieder seines Zwergenvolks ausgesandt, die herausfinden sollen, ob es noch weitere drachische oder echtsische Verschwörungen gibt. Grambosch ist einer von ihnen, und er reist zum ersten Mal durch die oberirdischen Lande. Noch nie hat er so viele Langbeiner gesehen, und unverständlicherweise verstehen sie weder etwas von anständiger Braukunst noch von stabiler Architektur. Zum Glück haben ihn die Weisen seines Volkes aber schon gewarnt, dass manche Menschen sich bedenkenlos der Zauberei widmen, wie sie die schändliche und gefährliche Drachenkraft nennen. Da ist es kein Wunder, dass finstere Drachenkulte sich unbemerkt ausbreiten können, und wieder mal ist es an den Zwergen, diese Sache genau im Auge zu behalten.

Ausrüstung

Felsspalter-Doppellaxt (2W6+2, wird zweihändig geführt)
Schnitzmesser (1W6)
Lederrüstung mit Kettenteilen, Eisenhelm, Lederstiefel (RS 5)
Kletterhaken, Eisenhammer, Seil (10 Schritt)
Schleifstein
Blendlaterne, Fackel
Geld: 5 Dukaten, 2 Silbertaler, 2 Heller

Zitate

»Die Geschuppten werden meine blanke Axt zu spüren bekommen!«
»Riecht ihr das? Nichts geht über den Geruch von Fels und Erde am Morgen.«
»Hoho, mehr vertragt Ihr nicht? Dann geht die Runde wohl an mich!«



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

DER KULT DER GOLDENER MASKEN

VON MARK WACHHOLZ

„Du setzt dir die Maske auf. Sie liegt schwer auf deinem Gesicht, aber sie trägt sich ...
angenehm. Doch plötzlich hörst du eine tiefe Stimme, die immer und immer wieder
Wortfetzen in einer dir unbekanntem Sprache intoniert. Dir ist gar nicht wohl bei dem
Gedanken, was diese Worte, die sich immer weiter in deinen Geist zu schrauben scheinen,
wohl Unheilvolles bedeuten könnten ...“

Nach einer brutalen Mordserie in Ferdok ist wieder Ruhe in das verschlafene Koscher
Dörfchen Avestreu eingekehrt. Doch unheimliche Ereignisse nehmen ihren Lauf, als
scheinbar schreckliche Dämonenwesen nachts das Dorf heimsuchen. Das einzige, was sie
zurücklassen, ist eine mysteriöse goldene Maske. In welche tödlichen Gefahren wird sie die
Helden führen?

Der Kult der goldenen Masken beginnt da, wo das DSA-Computerspiel *Drakensang* endete:
Noch längst sind nicht alle Geheimnisse gelüftet, und alte, längst geschlagen geglaubte
Mächte erwachen zu neuen Untaten ... Nie war der Einstieg nach Aventurien leichter, denn
dieser Abenteuerband bietet einen kompletten Regelüberblick und viele Einsteiger-Tipps
zum Sofort-Spielen!

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie keine weiteren Publikationen.
Kenntnis der *Basisregeln* wird empfohlen, ist aber nicht dringend erforderlich.

€ 12,00 [D] • CHF 22,30



9 783940 404305

ISBN 978-3-940424-30-5



www.ulisses-spiele.de

I3049

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. DI

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELLEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN
(HELLEN)
INTERAKTION,
KAMPF

ORT UND ZEIT
KOSCH, 1032 BF

