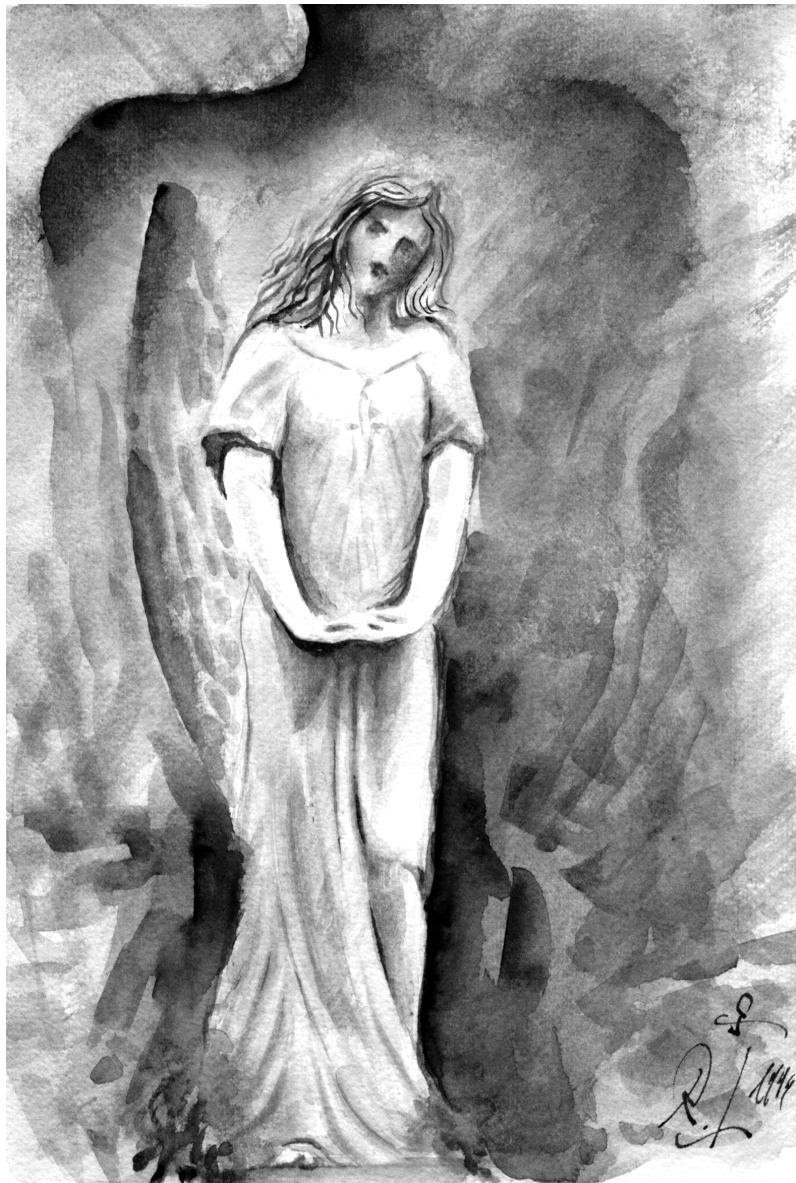


Auge des Dan

Präsentiert:

Abenteuersammelband №. 1



IMPRESSIONUM

Abenteuersammelband Nr. 1 – 29. März 1997

Erstauflage

Preis 6,- DM

Herausgeber	Matthias Schulze
Redaktion	Matthias Schulze
Titelbild	Rainer Lukhaup
Ornamente	Matthias Schulze
Illustrationen im Text	Rainer Lukhaup & Matthias Schulze
Skizzen und Pläne	Matthias Schulze
Seitenlayout	Matthias Schulze
Satz	Macintosh Performa 5200

Redaktionsanschrift:

Auge des Dran

Matthias Schulze

Riesstraße 76

D-80993 München

Tel. & Fax: 0 89 / 1 41 09 59 (Tel. nur nach 18 Uhr)

E-Mail: MatthiasSchulze@gmx.de

Bankverbindung:

Postgiroamt München BLZ 700 100 80

Kto. Nr. 5331 96-807 Matthias Schulze

Vorwort

Willkommen in Aventurien, dem Land des Schwarzen Auges! Auf zu Ruhm (Rum) und Ehre (Erika) im Kampf gegen dunkle Schwarzmagier und dumpfe Oger. Bekämpft feuerspeiende Prinzessinnen, um die jungfräulichen Drachen zu befreien (oder war's etwa umgekehrt?!)

Hack'n'Slay und Verließabenteuer sind bei uns nicht nur Schlagworte, sondern bittere Realität. Und wer jetzt glaubt, er wäre bei *D&D* und nicht bei *DSA* gelandet, der unterlasse gefälligst jeglichen Kommentar. Okay, ich geb' ja zu, daß Abenteuer, die sich in finsternen Gängen und feuchten Kellergewölben abspielen, nicht gerade neuester Modetrend oder gar jedermanns Sache sind. Aber auch die in diesem Abenteuersammelband vertretenen Szenarien haben schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Das heißt aber noch lange nicht, daß diese bereits zum alten Eisen gehören.

Auch heute noch kann einen *Die Kathedrale* (von 1994) das schmunzeln lehren. Oder *Die Trollborch* (von 1992) das gruseln. Die *Flucht aus dem Dunkel* (von 1986!) ist bis heute noch nicht jedem geglückt. Und für den Nostalgiker wartet unsere gute alte Silvana wohl bis zum jüngsten Tag auf *Die Befreiung* (von 1984 / 1994).

Was, noch immer nicht genug? Für den Unersättlichen empfiehlt sich unser wohlfeiles Fanzine *Auge des Pan*, bei jedem guten Schriftrollenhändler zu haben. Die Nummer vier ist bereits erschienen und ganz Aventurien wartet sehnstüchtig auf die nächsten Ausgaben. Da fällt mir doch glatt noch etwas ein:

Wem die vier Abenteuer in diesem Sammelband irgendwie bekannt vorkommen, der hat nicht etwa gerade ein Déjà-vu-Erlebnis. Nein, diese Abenteuer wurden tatsächlich schon einmal von uns abgedruckt. Und zwar im *Auge des Pan*, Ausgaben 1 bis 3.

»Ja aber, die werden den armen DSAIern doch nicht etwa alles zweimal andrehen wollen? Wo diese doch durch den Kauf der offiziellen DSA-Boxen bereits in den sicheren Ruin getrieben wurden!«, wird jetzt vielleicht der ein oder andere empört ausrufen.



Aber nein, werden wir natürlich nicht! Es ist halt bloß so, daß die ersten drei Ausgaben vom *Auge des Pan* noch nicht vollständig am Computer schrieben wurden. Und so erstellten wir die Texte am Computer, druckten dies aus und klebten selbige mitsamt eigens für unser Fanzine gezeichneten Illustrationen (klauen gilt nicht) auf DIN A3-Blätter. Diese DIN A3-Blätter, die einen selbst gemachten Rahmen hatten, wurden wie folgt erstellt:

Zuerst wurden die Rahmen gezeichnet, zweimal kopiert und schließlich nebeneinander auf ein DIN A3-Blatt geklebt. Dieses wiederum wurde zuerst retuschiert und danach etliche Male kopiert. Auf die Kopien wurden dann die Illustrationen und die Texte geklebt.

Das ganze wurde daraufhin wieder einmal kopiert, retuschiert, und davon zuguterletzt die Kopien der Fanzines gemacht, die der geschätzte Leser in Händen hält.

Wem das ganze jetzt etwas kompliziert erscheinen mag, der hat völlig recht. Selbst wir, die Macher, konnten unser Fanzine erst ganz am Schluß als ganzes betrachten.

Ein weiterer Nachteil war der, daß wir die einzelnen Kopien der Fanzines immer im Copyshop machen mußten, was eine mühsame Schlepperei zur Folge hatte (50 Hefte mit jeweils 60 Seiten ergeben 3.000 Seiten Papier; eine nicht unerhebliche Last). Auch die Kopierkosten waren viel zu hoch (etwa 8 bis 10 Pfennig je Seite). Außerdem konnte man nicht wegen fünf Heften anfangen, wieder neue Kopien anzufertigen, was nicht gerade kleine Lagerbestände zur Folge hatte. Alles in allem also nicht eben wenig Arbeit oder Geld, die dadurch mehr oder weniger vergeudet wurden.

Außerdem enthielt jede Ausgabe vom *Auge des Pan* einen Teil einer riesigen Zwergerstadt. Diese wuch und wuchs und wuchs, und hätte sich bis Ausgabe zehn hingezogen, hätten wir uns nicht entschlossen, der Zwergerstadt ein eigenes Sonderheft zu widmen. Aus diesen Gründen wäre eine Neuauflage der alten Ausgaben nicht sehr sinnvoll. Daher beschlossen wir, die Abenteuer der ersten drei Ausgaben in diesem *Abenteuersammelband* zu veröffentlichen. Die Texte der Abenteuer wurden so ziemlich unverändert übernommen. Die Zwergerstadtteile dieser ersten drei Ausgaben sind in das *Zwergerstadtsonderheft* integriert. Die anderen Artikel, die sich in den ersten drei Ausgaben befanden, sind entweder überholt oder waren eh nicht so toll und wurden somit nicht wieder veröffentlicht.

Wnd so schaut die Gegenwart aus: Die Technik hat in unsere Redaktion Einzug gehalten. Die Texte werden wie gehabt am Computer geschrieben oder via Texterkennung von eingescannten Schreibmaschinenseiten in digitale Form umgewandelt. Die nach wie vor handgemalten Illustrationen werden auch mit Hilfe des Flachbettscanners in digitale Form gebracht. Bilder werden mit einem Bildbearbeitungsprogramm aufbereitet. Grundrißpläne werden mit einem Vektorzeichenprogramm gezeichnet. Die ganze Schose muß jetzt noch am Computer gelayoutet werden. Dazu nehme ich wieder das Vektorzeichenprogramm her (das ist nicht die komfortabelste Lösung, aber die billigste). Die fertige Zeitschrift wird danach einfach ausgedruckt. Ein Postscriptfähiger Drucker hat den Vorteil, daß man irgendwann das Layoutprogramm wechseln kann, ohne daß die alten Ausgaben dadurch wieder neu gelayoutet werden müssen. Einfach die alten Daten als Postscriptdatei abspeichern und auch in zwanzig Jahren kann das Heft noch mit jedem Computer oder Drucker ausgedruckt werden, der Postscript beherrscht (Postscript ist eine leistungsfähige Seitenbeschreibungssprache, die zwar schon sehr alt ist, aber sicher auch noch in ferner Zukunft existieren wird), ohne daß sich das Layout der Ausgaben auch nur im entferntesten ändert. Das heißt, von jetzt an kann ich für weniger Geld und in beliebiger Stückzahl produzieren. Und das auch noch in vielen Jahren. Das bedeutet für den Leser konkret: Niedrigerer Preis und keine Lieferschwierigkeiten mehr!

Kenug geredet. Jetzt zu etwas völlig anderem. Im Gruppenabenteuer *Der Schwarze Turm*, das dem DSA-Basiskasten beigelegt wurde, fehlen die Grundrißpläne! Da die DSA-Redaktion scheinbar nicht vorhat, diese nachzuliefern, sind diesem *Abenteuersammelband* die nicht ganz offiziellen Grundrißpläne beigelegt.

Hnd nun noch einige Worte zum Aufbau dieses *Abenteuersammelbandes*: In dem Kurzartikel *In eigener Sache* wird erklärt, wie die Grundrißpläne gedeutet werden müssen. Auch Hinweise zum Kauf des Fanzines *Auge des Pan* und das Aufgeben von Kleinanzeigen in diesem unserem Fanzine werden hier gegeben.

Das Abenteuer *Die Kathedrale* ist ein Soloabenteuer für einen nicht magiebegabten Helden der 4. bis 6. Stufe. Es spielt an der Küste Albernias und führt den Helden zu einem alten, verlassenen Tempel. Mehr wird dem Leser an dieser Stelle noch nicht verraten.

Die anderen drei Abenteuer sind alles Gruppenabenteuer. *Die Trollborch* ist für 3 bis 5 Helden der 3. bis 5. Stufe gedacht, die in einer uralten Burgruine mitten im Herzen Albernias auf Schatzsuche gehen.

Flucht aus dem Dunkel dagegen ist nur für einen Helden vorgesehen. Dieser sollte sich erst auf Stufe 1 bis 3 befinden. Er muß versuchen, aus den Fängen des Schwarzmagiers *Murgol II.* zu entkommen.

Die Befreiung schließlich wird wiederum von einer Heldengruppe von 3 bis 5 Helden gemeistert, die die Stufe 3 bis 5 haben sollten. Sie müssen sich in diesem Klassiker daran versuchen, die alt bekannte *Silvana* aus einer Räuberhöhle zu befreien.

Inklusive Beilagen hat dieses Mamutwerk ganze 78 A4 Seiten. Doch jetzt ist's entgültig Zeit für hitzige Schwertkämpfe in finsternen Gewölben. Hier also noch schnell das Inhaltsverzeichnis:

Inhaltsverzeichnis

Titelbild	Seite 1
Impressum	Seite 2
Vorwort	Seite 3
In eigener Sache	Seite 6
Soloabenteuer <i>Die Kathedrale</i>	Seite 7
Gruppenabenteuer <i>Die Trollborch</i>	Seite 24
Gruppenabenteuer <i>Flucht aus dem Dunkel</i>	Seite 35
Gruppenabenteuer <i>Die Befreiung</i>	Seite 52
Beilagen: Kartenlegende für die Abenteuer (1 A4 Seite)	
Beilagen zum Abenteuer <i>Der Schwarze Turm</i> (2 A4 Seiten)	
Beilagen zum Abenteuer <i>Die Trollborch</i> (2 A4 Seiten)	
Beilagen zum Abenteuer <i>Flucht aus dem Dunkel</i> (2 A4 Seiten)	
Beilagen zum Abenteuer <i>Die Befreiung</i> (3 A4 Seiten)	



In eigener Sache

Hier noch einige Anmerkungen, die die Redaktion, den Inhalt oder das Fanzine *Auge des Pan* im allgemeinen betreffen.

Einige wichtige Anmerkungen zu den Abenteuern

Am auch Nicht-DSAlern und neueren DSA-Spielern die Deutung unseres Zeichenschlüssels den wir in den Plänen verwenden zu ermöglichen, werden alle wichtigen Symbole die in den Karten vorkommen in der dem Heft beiliegenden Legende erläutert. Auf dieser sind auch Symbole zu finden, die mit DSA rein gar nichts zu tun haben. Dies liegt daran, daß ich auch SF-Pläne zeichne, die zwar nicht im *Auge des Pan* veröffentlicht werden, aber ich will ja nicht mehrere Legenden zusammenbasteln müssen.

Desweiteren noch folgende kurze Anmerkungen für alle Nicht-DSA-Spieler: In den Karten wurden die Entfernungsangaben in *Schritt* und *Meilen* angegeben, was *Metern* und *Kilometern* entspricht. Desweiteren ist in den Texten manchmal die Rede vom *Meister*. Der *Meister* ist gleichbedeutend mit dem *Spieleiter*. Diese Bezeichnungen sind bei DSA gebräuchlich und wurden auch bei allen Abenteuern im *Auge des Pan* verwendet.

Sonstige Anmerkungen

Wer nach dem Kauf dieses Sammelbandes noch Geld über hat, kann mit seinen überschüssigen Kröten das *Auge des Pan* Fanzine bestellen und damit unsere Gier nach Reichtum befriedigen. Ausgabe 4 ist bereits erschienen. Weitere Ausgaben sind zu diesem Zeitpunkt möglicherweise bereits erhältlich. Eine Ausgabe vom *Auge des Pan* kostet 4,- DM zuzüglich 2,- DM für Porto & Verpackung. Wer mehrere Hefte auf einmal bestellt, muß natürlich nur einmal Porto bezahlen. Gezahlt werden kann per Überweisung, V-Scheck oder Bar (aber keine Briefmarken!). Auf der Überweisung müssen unbedingt Eure komplette Adresse (wurde von manchen vergessen), sowie die gewünschten Ausgaben vom *Auge des Pan* angeben sein.

Private Kleinanzeigen können jederzeit kostenlos bei uns aufgegeben werden, egal ob ernst gemeint oder nicht. Allerdings können wir nicht für deren Veröffentlichung garantieren! Am besten wäre es, falls Ihr Eure Anzeigen bereits selbst gestaltet einschickt.

Kommerzielle Anzeigen können auch aufgegeben werden, kosten aber 10,- DM pro Seite (graustufen). Interessenten setzen sich bitte direkt mit uns in Verbindung. Für den Inhalt der Anzeigen ist der Inserent allein verantwortlich.

Selbstgeschriebene Artikel sind uns natürlich jederzeit willkommen. Am liebsten sind uns Artikel, die auf Diskette, E-Mail oder mit Maschiene geschrieben bei uns ankommen (das erspart eine Menge Tipparbeit). Es muß allerdings Rückporto beiliegen, falls Ihr die eingesandten Unterlagen wieder zurückhaben wollt. Genommen werden z.B. Kurzgeschichten, Abenteuer, Regelergänzungen, Regionalbeschreibungen, Tests von Büchern oder Rollenspielmaterial und Illustrationen (also fast alles). Rollenspielbezogene (und DSA im speziellen) Beiträge werden bevorzugt. Sollte der Beitrag von uns abgedruckt werden, winkt ein Freiexemplar vom *Auge des Pan*. Selbstverständlich darf der Artikel danach in keiner anderen Publikation mehr erscheinen oder bereits erschienen sein. Wir wollen schließlich nichts abdrucken, was eh schon jeder kennt.

Die Kathedrale

Ein Soloabenteuer für einen nicht magiebegabten Helden der 4. bis 6. Stufe

von
Matthias Schulze

Vorwort:

Die Kathedrale ist mein erstes und bisher auch einziges Soloabenteuer. Ursprünglich war dieses Soloabenteuer nur als „Lückenbüßer“ gedacht. Zwei Mitredakteure vom *Auge des Pan* lieferten ihre Texte nicht rechtzeitig zur Fertigstellung der 3. Ausgabe ab. In nur einer Woche harter Arbeit entstanden somit die Texte dieses Solos und die Illustration mußte ich auch in etwa fünfzehn Minuten zustande bringen. Aber nun ist auch das geschafft und ich bin gespannt, wie Euch dieser „Schnellschuß“ gefällt.



Die Geschichte beginnt:

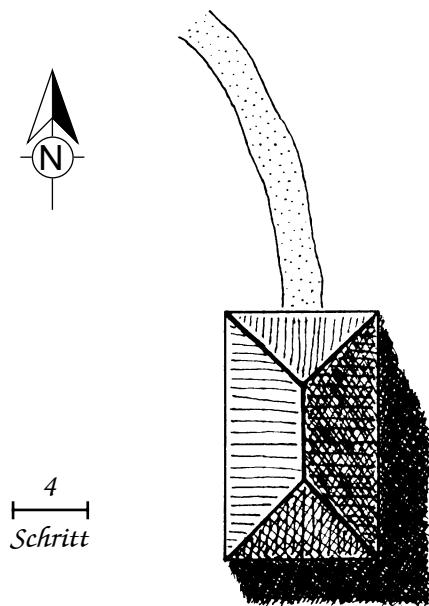
Fine steife Brise weht von See her und es ist ein kühler Herbsttag im Jahre 22 nach Hal. Dein letzter Auftrag brachte Dir so einiges an Dukaten ein, und so hastest Du beschlossen, einfach ein paar Tage Urlaub an der Albernischen Küste zu machen. Das Seen und Hügelland Alberniyas reizte Dich schon immer, vor allem wegen der fast menschenleeren und im Herbst oft nebelverhangenen Gegend. Kein Wunder, daß Du daher, der letzte Auftrag spielte sich sowieso in dieser Gegend ab, die Gelegenheit nutztest und gleich hier zum Erholen bliebst.

Die ersten Tage vergingen wie im Flug und Deine Besuche in den Moorgegenden, Du warst schon immer leicht für einsame, nebelverhangene Gegenden zu begeistern, waren sehr interessant und aufschlußreich. Und auch wegen der Horrorgeschichten, die die Fischer spätabends in der Kneipe erzählten, machtetest Du Dir nur wenige Gedanken. Bis Du eines Tages an einem entlegenen Küstenstrich entlangspaziertest und eine schon etwas altertümlich anmutende Kathedrale entdecktest:

Fr 7.10.

1

Die Kathedrale erhebt sich auf einer kleinen Anhöhe, etwa fünfhundert Schritt von der Meeresküste entfernt. Von Neugier gepackt bewegst Du Dich auf das große Gebäude zu.



Vor Dir erhebt sich der große Bau, an dem Du seltsame, Dir unbekannte Fratzen und Wandbilder erspähst. Schnell kannst Du erkennen, daß dies keinen Tempel der Zwölfgötter darstellt. Was mag sich hinter den Tempelmauern wohl verbergen? Leise Furcht packt Dich, und Du beschließt, diesen ungastlichen Ort so schnell wie möglich wieder zu verlassen (90). Oder willst Du dem Geheimnis dieses Ortes nicht doch noch auf den Grund gehen (111)?

2

Deine Nackenhaare stellen sich auf, das kann nichts Gutes verheißen. Du hast das Gefühl, Daß diese Wächter etwas in dieser Grabkammer zu bewachen scheinen, daher weichst Du lieber schnell einen Schritt zurück und schaust Dich woanders um (43).

3

Du findest an den rissigen Felsen vorzüglich Halt und zuerst geht der Aufstieg auch recht schnell vonstatten. Bis Du zu einer Stelle kommst, die keinen sichtbaren Halt bietet. Du

hältst nach einer Stelle ausschau, an der Du Dich besser festhalten kannst, aber vergeblich. Bis Du nach einer Weile eine Stelle erblickst, die Dir guten Halt bieten könnte. Leider befindet sich diese Stelle aber knapp außerhalb Deiner Armreichweite. Vielleicht kannst Du sie aber auch erreichen, wenn Du Dich auf die Zehenspitzen stellst und versuchst, Dich ganz nach oben zu recken. Mache eine *Klettern-Probe*, bei deren Gelingen Du den Felsvorsprung gerade noch zu fassen bekommst und Dich nach oben ziehen kannst (49). Andernfalls gleitest Du ab und fällst zehn Meter hinab, bis Du unten im Meer aufschlägst (78).

4

Nur mit Mühe und Not kannst Du Dich noch festklammern. Nach einiger Zeit fällt Dir das Festhalten aber immer schwerer, bis Dich Deine Kraft nach einiger Zeit doch verlassen, so daß Du abrutscht und . . . (110)

5

». . . « Scheinbar hast Du ihn zutiefst beleidigt. Er steht ganz verdutzt da und bekommt kein Wort mehr heraus. Vielleicht solltest Du nun besser gehen. Vorsichtig, nicht daß Dich der Vampir, wenn er sich erst einmal von seinem Schock (so etwas wurde ihm in all den Jahren seines Exils noch nie an den Kopf geworfen, von wem auch) erholt hat, von hinten anfällt. Du erklimmst wieder die Öffnung, durch die Du den Raum betreten hast, und gelangst erneut an die Abzweigung vor der Grabkammer (25).

6

Hoch über Dir befindet sich nichts weiter als gähnende Finsternis. Vorsichtig erklimmst Du die Metallsprossen, die aus der Schachtwand ragen. Nach einer Weile hast Du auch schon das obere Schachtende erreicht. Du tastest etwas in der Dunkelheit herum, bis Du eine Art Griff zu fassen bekommst. Durch einen kräftigen Ruck öffnet sich eine Klappe in der Schachtwand, die den Blick auf den Altarraum der Kathedrale freigibt. Willst Du Dich in den Altarraum begeben (95) oder kletterst Du lieber wieder nach unten (24)?

7

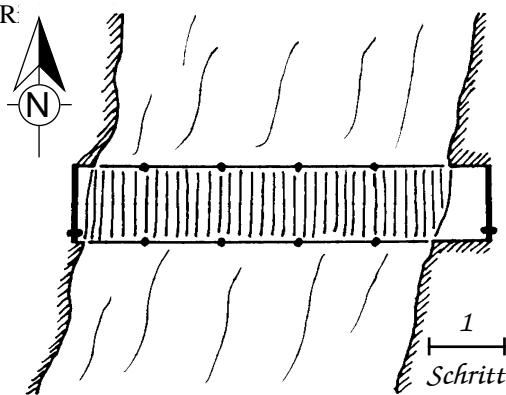
Die Tür öffnet sich ohne weiteres. Kommst Du von Abschnitt 37, so mache dich auf nach Abschnitt 22. Kommst Du gerade von dort, dann geht es jetzt bei Abschnitt 37 weiter.

8

Gerade noch rechtzeitig bekommst Du die Türklinke so zu fassen, daß Du nicht hinunter fällst. Fraglich ist allerdings, ob Du dadurch Deinem Schicksal entrinnen kannst. Weit und breit ist keine Möglichkeit zu sehen, wie Du auf die andere Seite der Schlucht kommen könntest. Scheinbar war diese Tür nur als Falle gedacht und sollte Dir zum Verhängnis werden. Mach eine *KK-Probe*, bei deren Mißlingen Du Dich nicht mehr halten kannst und Baden gehst (110). Andernfalls kommst Du zu Abschnitt 98.

9

Du stehst auf einer schaukelnden Hängebrücke, die eine Schlucht überspannt. An beiden Enden erblickst Du Türen. Unter Dir fließt ein Fluß in R:



Öffnest Du die Westtür (12) oder die Tür im Osten (66)? Andernfalls kannst Du auch mit einem Hechtsprung in den Fluß tief unter Dir springen (110).

10

Zu Deinem Unglück läufst Du geradewegs einer riesigen, zwei Meter durchmessenden Steinkugel entgegen, die vorhat Dich zu zermalmen. Schreckenerfüllt wendest Du Dich um, doch es ist bereits zu spät, um Deinem Unglück zu entgehen. Aber vielleicht wirst Du

(flacher Fisch). Blättere nun zähneknirschend zu Abschnitt 40.

11

Zu Deiner Verwunderung stellst Du fest, daß die Tür überhaupt kein Schlüsselloch besitzt. Stattdessen befindet sich an der Stelle, an der sich normalerweise ein Schlüsselloch befinden müßte, bloß eine dreieckige Öffnung (39).

12

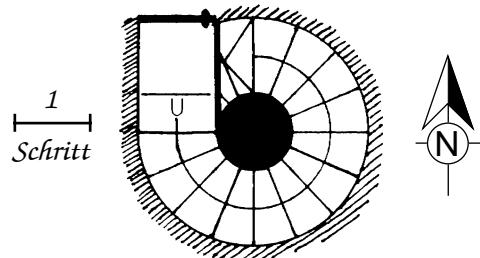
Du drückst die Klinke der Tür nach unten und sofort gibt die Hängebrücke unter Deinen Füßen nach. Falls Dir eine *Körperbeherrschungs-Probe* gelingt, so schlage Abschnitt 8 auf. Andernfalls fällst Du zu Abschnitt 110.

13

Dir fällt siedend heiß ein, daß man doch eigentlich nicht stehlen sollte. Plötzlich fängt der Raum zu bebauen an und es ist ein ohrenbetäubender Donnerschlag zu hören. Als Du Dich umdrehst kannst Du sehen, daß Die zwei Wächterstatuen gerade zum Leben erwacht sind. Ihr Blick richtet sich sogleich auf Dich, so daß Dir Dein Herz in die Hose rutscht. Zornfüllt wanken sie auf Dich zu und bevor Du Dich von dem Anblick losreißen kannst, hat Dich die erste auch schon am Kragen gepackt. Den Rest erspart Dir eine gnädige Ohnmacht. Blätter nun notgedrungen zu Abschnitt 40.

14

Hinter der Tür führt eine Wendeltreppe in die Tiefe (81).

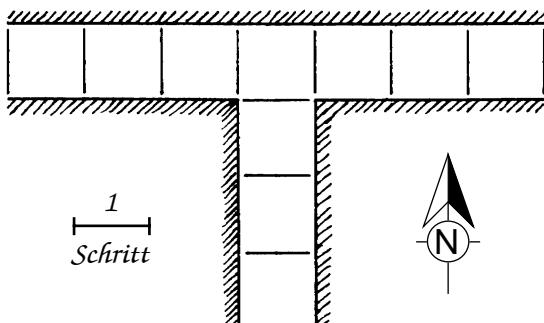


15

Lege bitte eine *Schwimmen-Probe* ab, bei deren Mißlingen Du vor die Fische gehst. Gelingt Dir die Probe, so schwimme getrost zu Abschnitt 117 weiter.

16

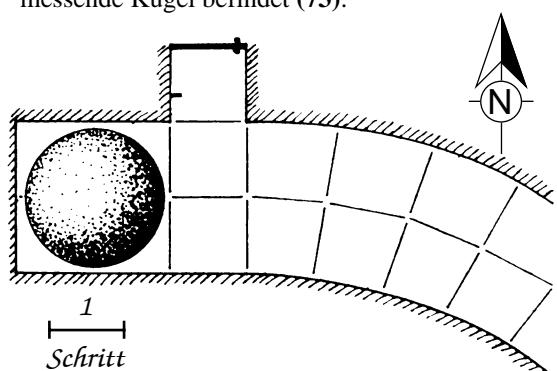
Du stehst an einer Abzweigung. In allen drei Richtungen verliert sich der Gang in der Dunkelheit.



Willst Du Dich nach Osten (19), Süden (76) oder Westen (32) wenden?

17

Der zwei Metern durchmessende Gang stößt im Westen an eine kugelförmig ausgebeulte Wand, vor der sich eine etwa zwei Meter durchmessende Kugel befindet (73).



Nach Osten windet sich der Gang gekrümmmt abwärts, bis er hinter einer Gangbiegung verschwindet (53). Neben der Tür im Norden ragt ein abgebrochener Hebel aus der Wand (77). Andernfalls bleibt nur der Weg durch die Tür im Norden (75).

18

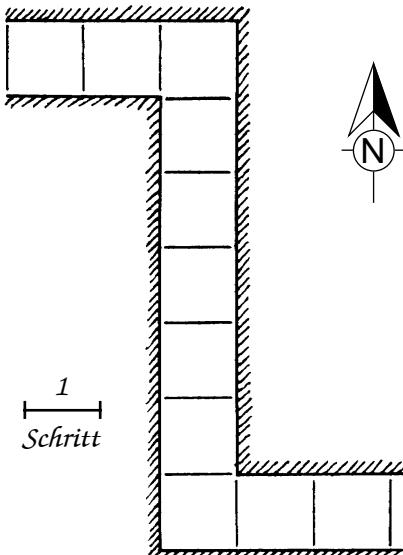
Nicht einmal ein paar Roben oder Opferwerkzeuge sind hier zu sehen. Vielleicht fiel dieser Tempel schon vor einiger Zeit der Götter Inquisition zum Opfer. Zumindest scheinen die Anhänger des Rattenkindes schon lange diesen Ort verlassen zu haben. Aber plötzlich fällt Dir etwas an einer der Säulen auf.

Mache eine *Sinnenschärfe-Probe*.

Falls der Wurf gelingt, so mache weiter bei Nummer 55, andernfalls bei Nummer 79.

19

Der Gang macht mehrere Knicke.



Warst Du nach Westen (16) oder nach Osten (25) unterwegs?

20

»Waaaas! Noch mehr, als ich in meiner unendlichen Güte von meinem Herzensblut zu geben bereit war? Ich glaub', ich muß mal schnell mit meinem Vermögensberater sprechen...«

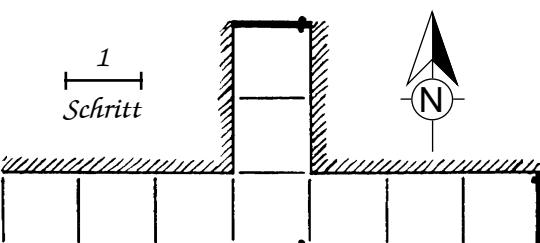
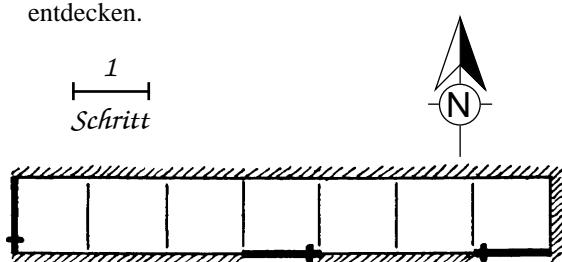
Mache nun eine Probe auf Feilschen. Bei Gelingen geht es weiter bei Abschnitt 88, andernfalls bleibt Dir nur Abschnitt 48.

21

Blasphemie! Wie kannst Du es wagen, dem Namenlosen zu opfern? Von nun an wirst Du für den Rest des Abenteuers mit um fünf Punkte erschwert Proben zu kämpfen haben! Aber vielleicht wärst Du ja ein guter Geweihter des Ratenkindes? Da dies ein sehr schlechter Start ins Abenteuer ist, kannst Du Dich nun entscheiden, ob Du diesen Ort so schnell wie möglich wieder verläßt, bevor noch ein Unglück geschieht (46), oder ob Du, allen Gefahren zum Trotz, noch etwas im Tempel herumstöbern willst (18).

22

Du stehst in einem langen Gang, an dessen westlichen (66) und östlichen (82) Ende sich jeweils eine Tür befindet. Eine weitere Tür liegt in der Mitte der Südwand (7). Ansonsten kannst Du nichts besonderes in diesem Gang entdecken.



Im Westen verschwindet der Gang in der Finsternis (19).

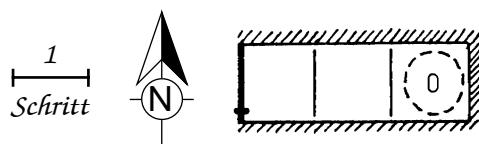
23

Als Du wieder zu Dir kommst, merkst Du erst, wo Du Dich eigentlich befindest. Ringsumher stehen etliche Einrichtungsgegenstände, die auf eine Grabkammer schließen lassen. Über Dir ist ein Loch in der Decke zu erkennen, durch das man den Himmel sehen kann. Auf diesem Weg scheinst Du auch in diesen Raum gelangt zu sein.

Du entzündest eine Fackel aus Deinem Rucksack und siehst Dich in der Kammer um (43).

24

Vorsichtig steigst Du die metallenen Sprossen herab, immer darauf bedacht, bei der Nässe, die diese bedeckt, nicht abzuleiten. Nach einer kleinen Ewigkeit hast Du es dann auch endlich geschafft! Du befindest Dich am Grund eines kurzen Ganges, an dessen westlichem Ende sich eine Tür befindet.



Willst du versuchen, die Tür zu öffnen (116), oder steigst Du lieber die Leitersprossen wieder nach oben (6)?

25

Du stehst an einer Ganggabelung. Im Norden ist nach zwei Schritten eine Steintür zu sehen (112). Im Osten (93) und im Süden (105) befindet sich jeweils eine schwere Eichtentür.

26

»Na schön. Danke, daß ich Euch Unterschlupf gewähren durfte und beeindruckt mich doch bald wieder mit Eurem . . . Besuch.« Der ironische Unterton in seiner Stimme ist unverkennbar. Du machst Dich wieder auf den Weg nach oben, zur Abzweigung vor der Grabkammer (25).

27

Die Tür besitzt weder einen Türknauf noch ein Schlüsselloch. Dafür befindet sich aber eine Kodescheibe in ihrer Mitte. Die Zahl, die eingegeben werden kann, ist achtstellig. Solltest Du den Öffnungskode kennen, so teile die Summe der einzelnen Zahlen durch acht und schlage den entsprechenden Abschnitt auf. Andernfalls bleibt Dir nichts anderes übrig, als zu Abschnitt 37 zurückzukehren.

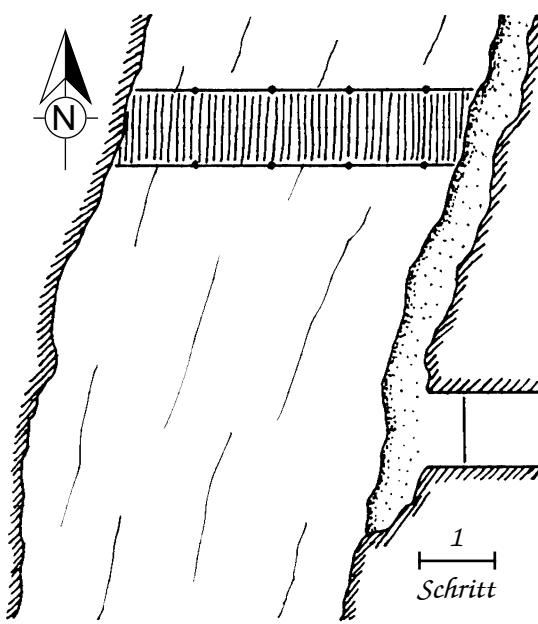
28

Bei näherer Betrachtung stellst Du fest, daß es sich bei dieser Grabstelle um das Grabmal eines Grafen handeln muß. Sämtliche Bilder zeigen verschiedene Jagdszenen, bei denen allerdings auch Menschen gejagt zu werden scheinen, die gerade vor verfolgenden Bluthunden flüchten.

Mach eine *Sinnenschärfe-Probe*. Bei Gelingen geht es bei Abschnitt 68 weiter, bei Mißlingen bei Abschnitt 99.

29

Schon nach wenigen Schritten trifft der Gang auf eine unterirdische Schlucht. Tief unter Dir strömen große Wassermassen in Richtung Meer. Am Ostrand der Schlucht führt ein schmaler Sims entlang, dem Du scheinbar folgen mußt.



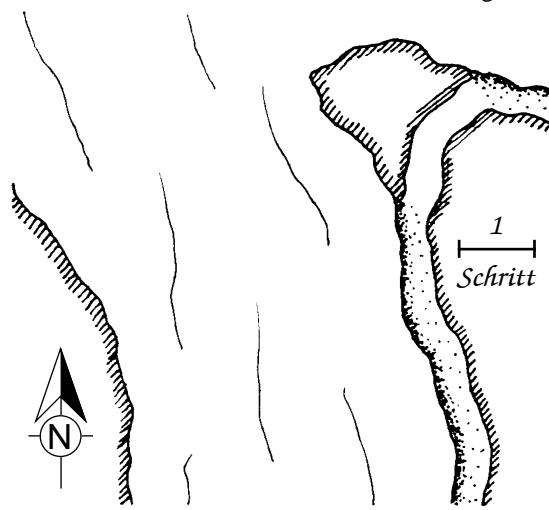
Nach kurzer Zeit siehst Du einige Schritte unter Dir eine Hängebrücke, die Schlucht überspannend. Willst Du Dich auf die Hängebrücke hinablassen (41)? Wenn nicht, so gehe einfach weiter den Sims entlang (56).

30

Es scheint Dir so, als betrachteten Dich die zwei steinernen Wächter aus ihren unergründlichen Augen. Würfle eine um fünf Punkte erleichterte *Sinnenschärfe-Probe*. Sollte sie gelingen, so mache weiter bei Abschnitt 97, ansonsten bleibt Dir nur noch Abschnitt 115.

31

Nach einer Weile kommst Du zur Mündung der

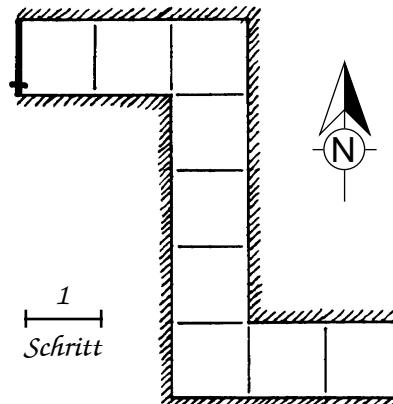


unterirdischen Schlucht, an der der unterirdische Fluß ins Meer fließt. Der Sims mündet auf einen Weg, der schräg an der Meeresklippe entlang führt, bis er nach hundertfünfzig Schritt endlich oben endet.

Als Du oben angelangt bist, weht dir schon eine frische Abendbrise entgegen. Die Dämmerung ist bereits hereingebrochen und Du nimmst einen Abschneider, um deinen Nachhauseweg etwas zu verkürzen. Nachdem Du Dich bereits mehrere Stunden durch die Dunkelheit gekämpft hast, erreichst Du endlich müde und erschöpft die Ortschaft, in der Du Deine Herberge bezogen hast (108).

32

Der Gang macht einen Knick nach rechts, wenige Schritte später einen weiteren nach links. Du stehst vor einer geschlossenen Tür, die keinerlei Schloß aufweist.



Willst Du sie mit der Schulter auframmern (bei Gelingen weiter bei Abschnitt 35, ansonsten 1 LP weniger, beim nächsten Mal 2 LP weniger, usw.) oder wieder umkehren (70)?

33

»Na schön, eigentlich habe ich sie ja nur getragen, um Dich nicht übermäßig zu erschrecken, aber wie Du willst.« Mit einem Ruck reißt er sich die Gummimaske vom Gesicht. Und was Du darunter siehst, lässt Dir das Blut in den Adern gefrieren. Ziehe Dir sofort fünf Punkte von deinem MU-Wert ab und mache anschließend eine *Probe* auf diesen Wert, um nicht schreiend davonlaufen zu müssen (25). Falls Du jetzt schon weniger als einen Punkt in diesem Wert hast, so endet Dein Abenteuer hiermit für Dich, aber vielleicht lie-

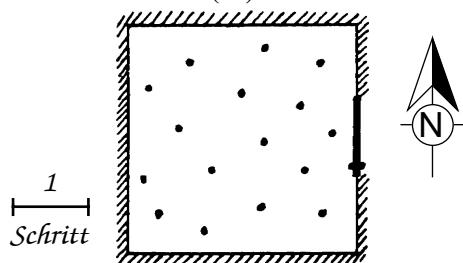
fert Dich der fürsorgliche Vampir ja auch bei den Noioniten ein. In diesem Fall geht es weiter bei Abschnitt 40. Sollte die Probe gelingen und keiner der Werte unter eins liegen, so mache weiter bei Abschnitt 100.

34

Die Tür lässt sich ohne weiteres öffnen. Falls Du gerade von Abschnitt 63 kommst, so schlage Abschnitt 14 auf. Kommst Du hingegen von 42, so schlage Abschnitt 63 auf.

35

Die Tür springt auf und Du wirst in den dahinterliegenden Raum geschleudert. Mache eine GE-Probe, um herauszufinden, ob Du Dich noch rechtzeitig an der Tür festhalten kannst. Andernfalls fällst Du vier Schritt tief in eine mit Speeren gespickte Fallgrube (8W SP). Du kannst versuchen, wieder nach oben zu klettern (Klettern-Probe), aber für jeden vergeblichen Versuch verlierst Du 1W LP. Gelingt Dir das Erklettern des Fallgrubenrandes, so befindest Du Dich anschließend wieder bei Abschnitt 32. Andernfalls findest Du hier ein schmachvolles Ende (40).



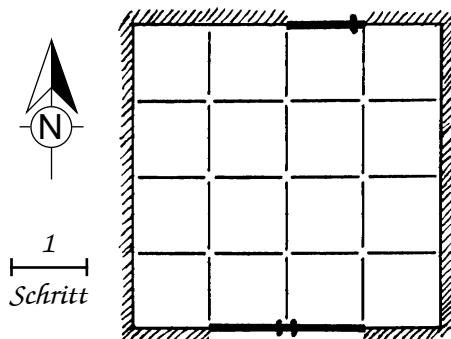
36

Du kannst den schweren Steindeckel ohne weiteres zur Seite schieben, bis er mit einem dumpfen Krachen neben dem Sarkophag aufschlägt. Doch zu deiner großen Verwunderung kannst Du darin keinen Leichnam entdecken. Lediglich einige Mullbinden (oder waren es Leintücher?) sind zu sehen. Erstaunt wendest Du Dich wieder den anderen Dingen im Raum zu (43).

37

Der Raum in dem Du gerade stehst hat eine Tür in der Nordwand (7) und eine große, metallene in der Südwand (27). Ansonsten scheint der

Raum völlig leer zu sein.



38

Gerade rechtzeitig wendest Du Dich zur Flucht, aber das Rumpeln hinter Dir wird immer lauter. Im letzten Augenblick gelingt es Dir gerade noch, in einen nach Osten abzweigenden Gang zu springen (58).

39

Es sieht so aus, als wäre die Tür irgendwie magisch verschlossen. Solltest Du ein blaugraues Metalldreieck Dein eigen nennen, so zähle 8 zu der dort angegebenen Ziffer dazu und schlage den betreffenden Abschnitt auf. Andernfalls bleibt Dir nichts anderes übrig, als Dich in eine andere Richtung zu wenden (25).

40

Und wieder hat ein tapferer Recke Aventurien verlassen. Ein Streiter gegen das Böse (oder das Gute?). Aber so spielt halt das Leben (oder um es mit den Worten eines berühmten Barden auszudrücken: »Das gaaanze Leben ist ein Spiel, und wir die Kan-di-daten«). Und außerdem kann es nicht angehen, daß Soloabenteuer zu einfach sind und auf Anhieb geschafft werden (obwohl der Betreffende nicht mogelt)! Also, Schwamm drüber. Man sollte nun mal nicht seinen Lieblingshelden in ein Soloabenteuer schicken, in dem kein langmütiger Spielleiter meisterliche Gnade walten lassen kann. Manche Menschen, die vom rechten Wege abgekommen sind, wählen darum den Weg des Schummelns (getreu dem Motto: Wo kein Spielleiter ist, da ist auch keiner, der sich darüber beschweren kann). Ich aber empfehle: Neuen Helden erschaffen und wieder von vorne anfangen (dadurch kann man auch unlieb-

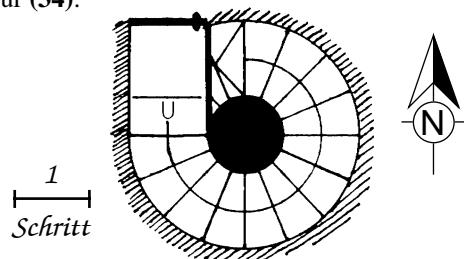
same Heldenfiguren loswerden: z.B. den Charakter mit den lumpigen Eigenschaftswerten von drei bis fünf oder den Superhelden von unserem kleinen Bruder, hä hä!).

41

Mach doch bitte mal eine *Kletter-Probe*. Bei Gelingen befindest Du Dich dann auf der Hängebrücke (9), ansonsten gehst Du baden (110).

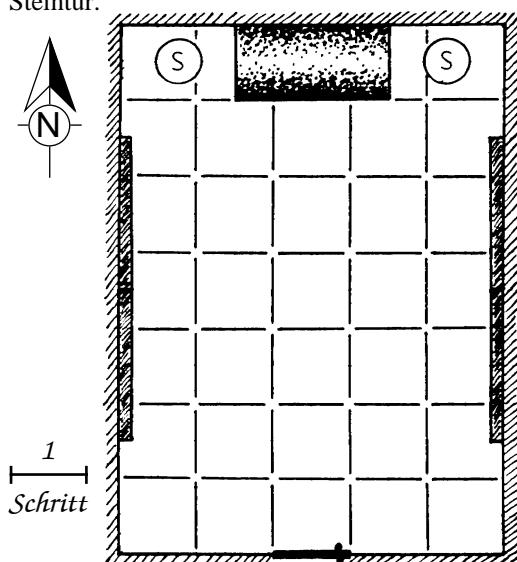
42

Du steigst die Wendeltreppe hinauf. Oben angekommen endet sie vor einer geschlossenen Tür (34).



43

Du befindest Dich in einer dunklen Grabkammer. Zu beiden Seiten des an der Nordwand befindlichen Sarkophages steht eine Statue. Sowohl an der Ost-, als auch der Westwand sind zwei große Steinplatten, mit Wandgemälden darauf, angebracht. An der Südwand befindet sich eine geschlossene Steintür.



Willst Du Dir den Sarkophag ansehen (64), die Wandgemälde genauer unter die Lupe nehmen (28), die zwei Statuen untersuchen (30) oder versuchen, die Steintür zu öffnen (114)?

44

»Nun denn. Dann mache Dich sogleich auf den Weg und komme erst wieder, so Du den Richtigen gefunden hast.« Mit diesen Worten geleitet er Dich zu einem Gang in der Westwand und spricht: »Hier entlang kommt man leichter wieder an die Oberfläche, aber schaue nicht nach unten, so Du nicht schwindelfrei bist.«

Nachdem Du dir seine Ratschläge angehört hast und im Geiste ständig »Ja Mamma, ja Mamma!« gedacht hast, machst Du Dich auf den Weg (29).

45

Du strauchelst, und da ist es auch schon um Dich geschehen. Von hinten überrollt Dich die heranrollende Steinkugel und zermalmt Dich. Na ja, vielleicht klappt's ja beim nächsten mal (40).

46

Als Du den Tempel verlässt, läuft Dir ein kalter Schauer über den Rücken. Du fühlst Dich beobachtet! Schnell beschleunigst Du Deine Schritte und eilst den Weg zurück, den Du gekommen bist (90).

47

Nachdem Du auch diese Episode Deines Lebens geschafft hast, kannst Du Dich jetzt wenigstens auf eine ideelle Belohnung in Form von AP's freuen.

Falls Du gleich umgekehrt bist, ohne im Grabgewölbe mit dem Sarkophag gelandet zu sein, so mußt Du Dich mit 10 AP's begnügen. Bist Du beim Sarkophag gewesen, hast Du Dir immerhin ganze 60 AP's verdient.

Solltest Du sogar Graf Duckula (sprich: Dakjula) begegnet sein, hast ihm allerdings seinen Schatz nicht abschwatzen können, dann wirst Du sogar mit ganzen 100 AP's beglückt. Das war's dann. Und schreibt mir doch mal, wie Euch dieses Soloabenteuer gefallen hat.

48

»Bist Du verrückt?!!! Entweder Du gibst Dich mit der Hälfte, nämlich 50 D, zufrieden oder Du kannst Dich wieder verziehen.«
Nimmst Du das Angebot lieber doch noch an (44) oder lehnst Du wutentbrannt ab (26)?

49

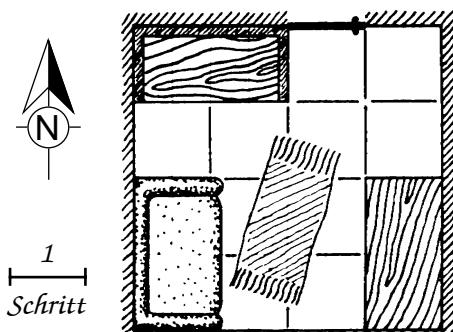
Mit letzter Kraft ziehst Du Dich hinauf. Als Du oben angelangt bist, weht dir schon eine frische Abendbrise entgegen. Die Dämmerung ist bereits hereingebrochen und Du nimmst eine Abkürzung, um deinen Nachhauseweg zu verkürzen. Nachdem Du Dich etwa zwei Stunden durch die Dunkelheit gekämpft hast, erreichst Du endlich müde und erschöpft die Ortschaft, in der Du Deine Herberge bezogen hast (108).

50

Noch eine Zeitlang hallt das schwere Dröhnen nach. Aber nichts scheint sich zu rühren. Willst Du nun einfach so eintreten (118) oder trittst Du lieber den Rückzug an, um diesem ungastlichen Ort so schnell wie möglich den Rücken zu kehren (90).

51

Das Metalldreieck verschwindet in dem dreieckigen Loch und die Tür schwingt auf. Dahinter befindet sich ein „geschmackvoll“ eingerichteter Raum, mit Plüschsofa und Seidenvorhängen an den Wänden.



Beim Eintreten versinkst Du bis zum Knöchel im Teppich. Du kommst Dir vor, wie im Empfangszimmer Kaiser Hals. Auf Regalen, die an der Wand hängen, stehen die verschiedensten Gegenstände. Willst Du den Raum durch die geöffnete Tür im Norden verlassen (25) oder

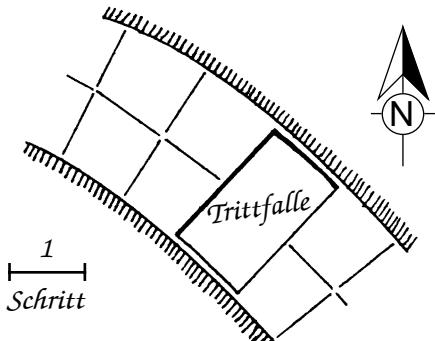
Dich noch etwas im Zimmer umsehen (119)?

52

Lege bitte eine *Schwimmen-Probe* ab, bei deren Mißlingen Du vor die Fische gehst (40). Gelingt Dir die Probe, so schwimme getrost zu Abschnitt 117 weiter.

53

Einen Fuß nach dem anderen setzt Du vorsichtig auf, um in dem röhrenartig geformten, glitschigen Gang, der einfach nur aus dem Gestein geschlagen worden zu sein scheint, nicht auszgleiten. Als Du Deinen Fuß ein weiteres Mal aufsetzt, gibt es mit einem Mal ein Klacken, kurz darauf ist von oberhalb des Ganges ein lautes Rumpeln zu hören.



Willst Du Dich schnell nach oben wenden (10), den Gang nach unten eilen (38), oder abwarten, was weiter geschieht (85)? Falls Dir dies in diesem Abenteuer schon einmal passiert ist, so schlage statt dessen Abschnitt 102 auf.

54

Durch leichtes Dagegendorcken schwingt die Geheimtür auf. Dahinter führen innerhalb der Säule eiserne Leitersprossen in die Dunkelheit hinab. Du entzündest eine der Fackeln aus deinem Rucksack und beginnst mit dem Abstieg (24).

55

Tatsächlich! Deine Sinne haben Dich nicht getäuscht. In einer der Säulen entdeckst Du einige feine Ritzen, die auf eine Geheimtüre schließen lassen. Rasch tastest Du die Säule ab, kannst aber keinen Öffnungsmechanismus finden. Hast Du vorhin etwas Geld in die Opferschale gegeben (54)? Falls nicht, wirst Du enttäuscht wieder abziehen müssen (46).

56

Wenig später gelangst Du zu einer Stelle, an der der Sims besonders schmal ist. Unter Dir wirst Du plötzlich auf etwas Glitzerndes aufmerksam.

Willst Du Dir das mal näher ansehen (61) oder gehst Du unbeirrt Deinen Weg weiter (31)?

57

In der Nordwand entdeckst Du eine kleine Klappe, die scheinbar eine in die Wand eingearbeitete Nische verschließt. Da die Klappe aus Stein besteht, läßt sie sich nicht mit Gewalt öffnen. Außerdem scheint eine Art magischer Schutz jegliche Öffnungsversuche mit einem Dietrich zu unterbinden. Falls Du unterwegs einen goldenen Schlüssel gefunden hast, so addiere zu der angegebenen Zahl 11 dazu und schlage den entsprechenden Abschnitt auf. Ansonsten mußt Du es erneut versuchen, sobald Du den passenden Schlüssel gefunden hast (121).

58

Hinter Dir knallt die Steinkugel an die Wand des südlichen Gangabschnittes und steht still. Erleichtert atmetest Du aus, das ging gerade noch mal gut. Zum Glück ist Dir durch die Kugel nicht der Rückweg abgeschnitten worden. Falls Du im weiteren Verlauf des Abenteuers auf einen Abschnitt stößt, in dem von der großen Steinkugel die Rede ist, so ignoriere dies ganz einfach. Mache jetzt ganz normal bei Abschnitt 69 weiter.

59

Die Tür läßt sich problemlos öffnen. Warst Du gerade nach Osten (121) oder nach Westen (69) unterwegs?

60

Vorsichtig läßt Du Dich tiefer gleiten, bis Du festen Boden unter Deinen Füßen spürst. Mit einem Mal wirst Du von einer Stimme aus dem Dunkel angesprochen (91).

61

Beim hinabsehen wird Dir ganz schummerig zumute; diese Tiefe. Aber immerhin kannst Du erkennen, daß die Spiegelung nur von der

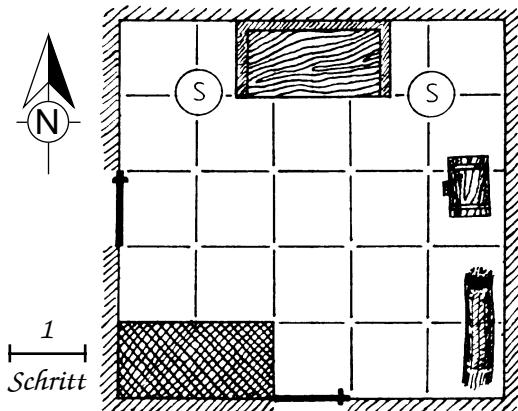
Wasseroberfläche auszugehen scheint. Mache eine *Höhenangst-Probe* um zu sehen, ob du schwindelfrei bist. Bei Gelingen der Probe mach weiter bei Abschnitt 31. Falls die Probe mißlingt, gehst Du baden (110).

62

Schlage Abschnitt 48 auf.

63

Du befindest Dich in einem Raum, der mit den verschiedensten Gegenständen gefüllt ist, scheinbar den Grabbeigaben des Toten. An der Nordwand stehen zwei Statuen die denen gleichen, die auch in der Grabkammer zu finden sind (falls Du überhaupt schon einmal dort warst).



Falls Du willst, kannst Du den Raum nun einer gründlichen Untersuchung unterziehen (107). Im Süden (34) und im Westen (93) befindet sich jeweils eine geschlossene Holztür.

64

Du näherst Dich dem unverzierten Steinsarg. Rein äußerlich läßt sich daran aber nichts von Bedeutung ausmachen. Du kannst probieren, ob sich der Steindeckel anheben läßt (36), oder Dich lieber wieder anderen Dingen im Raum zuwenden (43).

65

»Ich glaube, Du verstehst mich nicht ganz. Ich lebe hier im Exil, aus Angst vor Vampirjägern. Seit meinem Unfall damals habe ich so etwas wie eine Vampirjägerphobie (Fremdwort für: Angst vor Vampirjägern). Nun gut, also weiter im Text.«

Weiter bei Abschnitt 96.

66

Die Tür öffnet sich wie immer ganz ohne Probleme. Kommst Du von Abschnitt 9, so schlage Abschnitt 22 auf. Kommst Du von Abschnitt 22, so mache bei Abschnitt 9 weiter.

67

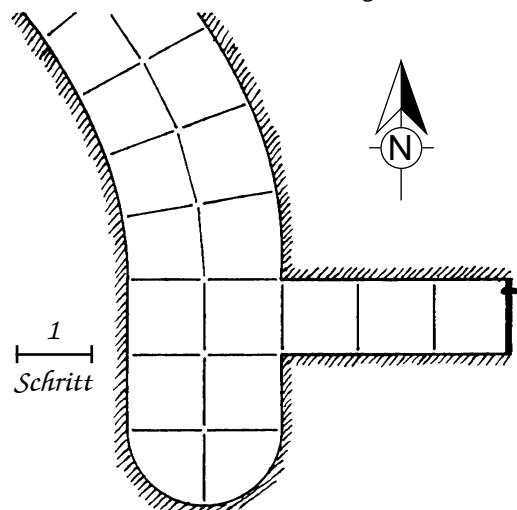
Mit einem leisen Klicken schnappt das Schloß auf und Du kannst die Klappe öffnen. In der dahinter befindlichen Wandnische befindet sich ein in blaugrauen Farben schimmerndes Metalldreieck. Der Sinn des Gegenstandes bleibt Dir allerdings verborgen. Wenn Du den seltsamen Gegenstand mitnehmen möchtest, so merke Dir für den Fall, daß Du ihn einmal einzusetzen gedenkst (Du wirst im Text speziell dazu aufgefordert, falls Du ihn einsetzen kannst), die Ziffer 43. Kehre nun zu Abschnitt 121 zurück.

68

Kann das sein? Die Steinplatte, auf der das nordöstliche Wandgemälde angebracht ist, scheint bloß eine Geheimtür zu sein. Diese Tatsache ist an den Fugen, die rings um die Platte herum verlaufen, zu erkennen. Als Du ein wenig an der Steinplatte herumrüttest, löst sich das Ganze auch schon von der Wand und fällt mit einem ohrenbetäubenden Scheppern zu Boden. Von der Wandzeichnung sind nur noch Scherben zu sehen. Dahinter allerdings erstreckt sich eine große Öffnung, die in einen angrenzenden Raum führt (104).

69

An dieser Stelle stoßen zwei Gänge zusammen.



Der Nordsüdgang hat eine Breite von zwei Schritt und endet nach drei Schritten an einer kugelförmig ausgebeulten Wand. Nach Norden windet sich der Gang gekrümmmt nach oben, bis er hinter einer Gangbiegung verschwindet (53). Wenn Du willst, kannst Du Dich auch nach Osten begeben (59).

70

Der Gang macht einen Knick nach Rechts, wenig später einen weiteren nach Links. Schließlich bist Du wieder an der Abzweigung angekommen (16).

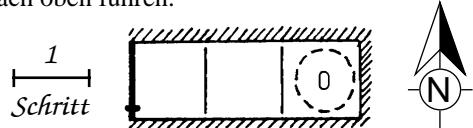
71

»Toll, warum nicht! Also, das war so . . .« Mehrere Stunden später: » . . . also, und als da dann der . . .«

Einige Tage später: »Wie Du siehst, habe ich ein bewegtes Leben geführt, außerdem ist eine Lebensspanne von mehreren hundert Jahren ja auch kein Pappenstiel, da gibt es schon einiges zu erzählen.«, meint Duckula als er bemerkt, daß Du längst eingeschlafen bist. Schnell rüttelt er Dich wieder wach und fährt dann mit dem eigentlichen Thema fort (96).

72

Du betrittst einen kurzen Gang, der in einer Sackgasse endet. Über Dir reckt sich ein finsterer Schacht nach oben. Eiserne Leitersprossen sind in die Wand eingelassen, die nach oben führen.



Willst Du wieder in den Raum zurückkehren, aus dem Du kommst (121) oder steigst Du die Leiter nach oben (6)?

73

Aus unerfindlichen Gründen scheint hier eine etwa zwei Meter durchmessende Kugel deponiert worden zu sein. Sie scheint allerdings irgendwo befestigt zu sein, da sie sich nicht vom Fleck bewegen läßt (17).

74

»Wie Du willst.« Mit diesen Worten entläßt Dich der Vampir und wenig später stehst Du

wieder an der Ganggabelung zur Grabkammer.
Weiter bei Abschnitt 25.

75

Die Tür öffnet sich ohne Probleme und nach einer Weile gelangst Du an eine Stelle, an der sich der Gang gabelt (16).

76

Nach einigen Schritten trifft der Gang auf eine geschlossene Tür. Du durchschreitest sie und trittst in einen weiteren Gang (17).

77

Der Hebel läßt sich nicht bewegen, scheinbar wurde er blockiert (17).

78

Durch Deinen Sturz schluckst Du so viel Salzwasser, daß Du 1W LP verlierst. Du befindest Dich nach wie vor unterhalb der Steilklippen und überlegst, wie Du die Klippen hinauf kommst. Willst Du erneut versuchen, die Felsklippe zu erklimmen (3) oder schwimmst Du lieber in östlicher (52) oder westlicher (15) Richtung, bis Du eine bessere Aufstiegsmöglichkeit findest?

79

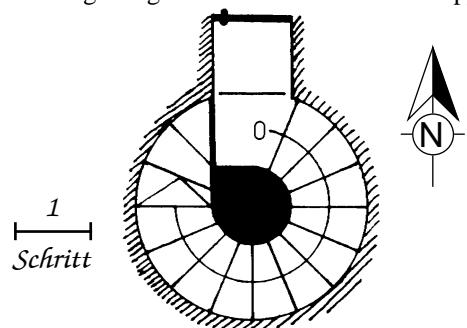
Scheinbar haben Dir Deine Sinne nur einen Streich gespielt. Du kannst beim besten Willen nichts Außergewöhnliches entdecken. Enttäuscht verläßt Du den Tempel wieder (46).

80

»Wie ich sehe, hast Du nichts dazu zu sagen. Nun, dann kann ich ja fortfahren.« Weiter bei Abschnitt 96.

81

Vorsichtig steigst Du die knarrende Treppe



hinab, bis die Wendeltreppe vor einer geschlossenen Tür endet.

Willst Du die Tür öffnen (82) oder lieber wieder die Treppe nach oben steigen (42)?

82

Sie geht auf, wie zu erwarten war. Kommst Du von Abschnitt 81, so schlage nun Abschnitt 22 auf. Kommst Du von Abschnitt 22, so mache bei Abschnitt 106 weiter.

83

»Nicht doch, aber wer wird denn! Hör' Dir lieber an, was ich zu sagen habe (96).«

84

In einer Ecke des Raumes liegt, wie zufällig dort vergessen, ein kleiner, unscheinbarer, goldener Schlüssel. Merke Dir die Zahl 56 für den Fall, daß Du einmal nach dem goldenen Schlüssel gefragt wirst.

Falls Du das noch nicht getan hast, kannst Du Dich nun der Truhe zuwenden (101). Ansonsten verläßt Du den Raum wieder (43).

85

Das Rumpeln über Dir wird immer lauter, dann siehst Du plötzlich eine riesige, zwei Meter durchmessende, Steinkugel von oben auf Dich zurasen. Mache eine *Körperbeherrschungs-Probe*. Bei Gelingen geht es weiter bei Abschnitt 38, bei Mißlingen bei Abschnitt 45.

86

Wieder bei Graf Duckula angekommen, erhältst Du für Deine guten Dienste die versprochene Belohnung von 100 D.

Hast Du erfolgreich mit ihm gefeilscht, so stehen Dir nun sogar 101 D zu.

Mißlangen Deine Feilschversuche, so mußt Du Dich nun mit 50 D begnügen.

In jedem Fall verabschiedet sich Graf Duckula jedoch überschwenglich bei Dir, schwört daß er das Beißen auch wirklich aufgegeben hat und läßt Dich wieder Deiner Wege ziehen.

Für Deine Heldenataten bekommst Du noch 120 AP und ein Sprichwort mit auf den Weg:

»Echte Helden pinkeln gegen den Wind,
auch wenn sie danach wie begossen sind!«

Das war's. Schreibt mir doch mal, wie Euch dieses Soloabenteuer gefallen hat.

87

»Nicht nötig, Deine Wohnung ist sicher längst abgebrannt.« Mit eisernem Griff hält er Dich am Arm fest und fordert Dich zum Hierbleiben auf. Nachdem Du eingesehen hast, daß Widerspruch zwecklos ist, fährt er in seinem Redeschwall fort (96).

88

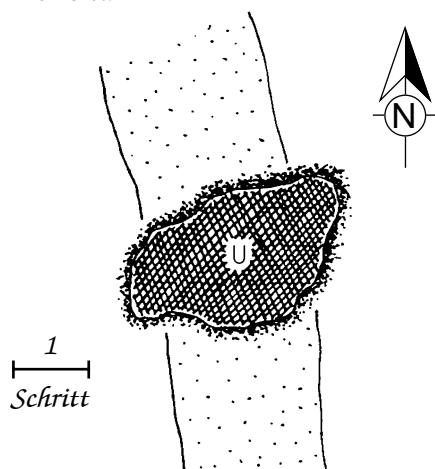
»Naaa guut, will mal nicht so sein. Will mir ja nicht vorwerfen müssen, ein alter Knauserer zu sein. Wir können das Angebot ja auf ganze 101 D erhöhen.« Bist Du damit einverstanden (44), willst noch etwas feilschen (62) oder lehnst entschieden ab (26)?

89

Du fragst ein wenig herum, wer wohl an einer Stelle als unerschrockener Diener interessiert wäre, mit guter Bezahlung versteht sich. Du findest schnell jemanden, da dies hier eine recht arme Gegend ist und die Bevölkerung zu ihren Vampiren immer eine recht gute Beziehung hatte. Dies liegt wohl daran, daß sich diese hierzulande ausschließlich von Blutorangen oder Blutkonserven aus dem nächsten Supermarkt ernähren. Freudig kehrst Du mit ihm zurück zu Herrn Duckula, um Deine Belohnung abzuholen (86).

90

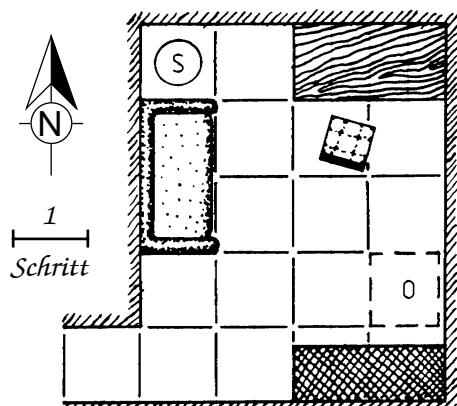
Rasch näherst Du Dich wieder der Steilküste des Meeres, um diesen Ort auf dem gleichen Weg wieder zu verlassen, wie Du hergekommen bist.



Urplötzlich scheint der Boden unter Deinen Füßen wegzusacken. Du siehst Erde bröckeln, der Boden gibt unter Dir nach und ehe Du Dich versiehst, brichst Du durch den Boden und fällst in ein tiefes schwarzes Loch (23).

91

Plötzlich geht auch das Licht an, so daß alles hell erleuchtet ist.



Im ersten Moment bist Du von der enormen Helligkeit geblendet. Sobald sich Deine Augen allerdings an das Licht gewöhnt haben, stockt Dir sogleich der Atem. Auf einem weiteren Sofa ruht sich gerade ein etwas blaß wirkender Mann mittleren Alters aus und spricht zu dir: »Herzlich willkommen in meinem Exil, ich hoffe, Dich stört diese Unordnung nicht? Ach übrigens, setz Dich doch und steh' hier nicht wie bestellt und nicht abgeholt 'rum!« Nachdem Du die Frage etwas zaghaft verneint und Dich anschließend auf einen herumstehenden Stuhl gesetzt hast, kommt er zur Sache: »Wie Du vielleicht bemerkst, bin ich ein Vampir.« Mit diesen Worten grinst er Dich an, wobei seine spitzen Eckzähne gut zu sehen sind. »Komm doch näher, ich beiße nicht.« Langsam rutscht Du Deinen Stuhl ein kleines Stück näher, darauf bedacht, einen ausreichenden Sicherheitsabstand zu wahren. »Warum bist Du eigentlich so blaß, bist Du ein Artgenosse?«, fragt er Dich, als er Dich so blaß und nervös auf Deinem Stuhl herumrutschen sieht. »Vielleicht fragst Du Dich nun, warum ich mich zur Ruhe gesetzt habe, meine Zähne sind doch noch gut. Tja, ich habe mir eben immer gut die Zähne geputzt, und diesen Zahnreißern (er meint Zahnklemptner damit),

denen habe ich noch nie über den Weg getraut! Aus diesem Grund habe ich auch heute noch meine parodontosefreien, perlweißen Zähne komplett im Mund, inklusive der Weißheitszähne. Aber ich weiche vom Thema ab. Eigentlich wollte ich Dir ja erzählen, warum ich eigentlich das Beißen aufgegeben habe. Nun, das kam so: *Valpo Vampirjäger*, ja so war wohl sein Name, war mal wieder auf der Jagd, als er mich eines Nachts ins Visier nahm. Ins Visier seiner Bolzenarmbrust, versteht sich! Was soll ich sagen, also auf jeden Fall verfehlte der Bolzen mein Herz nur knapp, und so verbrachte ich nun mehrere Tage im Koma. Als ich aufwachte, mußte ich feststellen, daß ich mich in einem Steinsarg befand, und an der Sargdeckelinnenseite befand sich ein Zettel mit folgendem Text: »Verehrter Herr Graf Duckula (sprich: Dackjula), ich muß Euch leider mitteilen, daß der elende Vampirjäger immer noch auf Eurer Spur ist. Da Ihr Euch leider nach wie vor im Komma befindet, habe ich beschlossen, Euch ins Exil zu schicken, einer alten unterirdischen Krypta unter einem verlassenen Tempel des Namenlosen. Ich habe Euch noch etwas Blutorangen ins Grab gelegt, ich hoffe es wird Euch in all der Zeit nicht allzu langweilig.« Nun, der Vorrat an Blutorangen war schnell aufgebraucht, und was soll ich sagen, es wurde mir langweilig, und wie! Nachdem ich endlich aus dem Sarg geklettert war (der Deckel war so schwer, daß ich ihn erst anheben konnte, nachdem ich mich etwas gestärkt hatte), erkundete ich zwar zunächst sehr interessiert das unterirdische Gewölbe, allerdings ließ meine Neugier rasch nach. Das Gewölbe war nicht mit meinem Schloßeigenen zu vergleichen und heraus traute ich mich auch nicht. Ihr wißt, wegen der Vampirjäger. Auf jeden Fall verging die Zeit für mich wie im Schneekentempo. Ach ja, welchen Tag haben wir heute übrigens? Ach, ist ja nicht so wichtig, Zeit spielt für mich sowieso keine Rolle mehr, ist ja eh immer Nacht hier unten. Und bis ich mich hier unten gemütlich eingerichtet hatte (aus den Grabbeigaben, versteht sich), war es hier auch sehr naßkalt. Du kannst Dir gar nicht vorstellen, wie ich mich über Deinen Besuch freue, nach all den Jahren. Aber keine Panik, das Saugen habe ich mir längst abgewöhnt.

Spätestens dann, als bekannt wurde, daß Blut auch AIDS überträgt! Heutzutage ernähre ich mich von Kellerasseln und Spinnenweben. Na ja, nicht jedermann's Sache, aber das Zeugs soll ja viele Proteine haben. Hier, probier mal. Na, auch egal, dann es ich's eben selber. Ach, ich glaub' ich red' zu viel. Vielleicht möchtest Du ja auch mal was sagen, hm?«

Weiter bei Abschnitt **100**.

92

Als Du die Kathedrale wieder verläßt, weht dir schon eine frische Abendbrise entgegen. Die Dämmerung ist bereits hereingebrochen und Du nimmst eine Abkürzung, um den Rückweg abzukürzen. Nachdem Du Dich zwei Stunden durch die Dunkelheit gekämpft hast, erreichst Du müde und erschöpft die Ortschaft, in der Du Deine Herberge bezogen hast (**108**).

93

Die Tür läßt sich ohne weiteres öffnen. Falls Du von Abschnitt 25 kommst, geht es bei **63** weiter. Falls Du von 63 kommst, bei **25**.

94

Du rennst Dir die Schulter an (2 SP), aber die Tür öffnet sich nicht (**11**).

95

Du stehst in der Kathedrale! Dir bietet sich nun die Möglichkeit, diesen unwirtlichen Ort zu verlassen (**92**). Falls Du noch nicht genug hast, kannst Du selbstverständlich auch wieder den Schacht hinabklettern (**24**).

96

»Also, wo war ich stehen geblieben? Ach so, ich wollte Dir von meinem Schatz abgeben. Nein, nicht von meiner Geliebten, was bist den Du für einer? Außerdem ist die schon etliche Jahrhunderte tot! Ach, was red' ich, Du interessierst Dich sicherlich nur für Goldschätze, hab' ich nicht recht? Also paß auf. Wenn Du mir versprichst, einen neuen Diener zu finden, der mich regelmäßig mit Informationen und Wahren aus der Außenwelt versorgt, dann bekommst Du dafür einen kleinen Teil von meinem Schatz. Der Diener bekommt dafür natürlich eine angemessene Belohnung, falls er spurt. Also, ist das kein Angebot?«

Willst Du das Angebot annehmen (44), ablehnen (113) oder noch etwas feilschen (20)?

97

Währe Dir bei diesem Wurf auch eine *Gefahreninstinkt-Probe* gelungen? Wenn ja, dann mache jetzt bitte bei Abschnitt 2 weiter. Ansonsten bleibt Dir nur Abschnitt 115.

98

Langsam zerrt das Festhalten immer mehr an Deinen Kräften. Halbiere Deinen KK-Wert. Mache nun eine *KK-Probe* um zu sehen, ob Du Dich noch weiter festhalten kannst (4). Andernfalls gehst Du, verspätet, doch noch Baden (110).

99

Du wendest Dich wieder den anderen Dingen im Raum zu (43).

100

Was willst Du zu ihm sagen:

- »Hiiilfe, ich will hier raus!« (74)
- »...« (80)
- »Los Mann, nimm schon die Maske ab!« (33)
- »Meine Mamma hat mir gesagt, mit fremden Leuten spricht man nicht, und mit Vampiren schon gar nicht.« (109)
- »Vielleicht solltest Du mal den Beruf wechseln, versuch's doch mal mit Vorkoster, das hat Biß.« (65)
- »Hey, ich wollte schon immer mal eine Biographie über einen Vampir schreiben.« (71)
- »Ich glaub', ich muß mich mal ganz schnell wieder auf die Socken machen, ich hab' vergessen, das Herdfeuer auszumachen.« (87)
- »Ich schlag' Dir 'nen Tausch vor: Du gibst mir den Schatz und ich laß dich dafür laufen. Na, ist das nichts?« (103)
- »Ich glaub, ich muß mir an's Bein pinkeln.« (83)
- »Du redest entschieden zuviel!« (5)

101

Die schwere, eisenbeschlagene Truhe ist unverschlossen. Als Du den Deckel anhebst, stockt Dir schier der Atem. Juwelen, Smaragde, Diamanten. Kostbarkeiten im Wert von

Truhe. Dies muß der Schatz des Bestatteten sein.

Wenn Du willst, kannst Du den Schatz an dich nehmen und danach noch etwas in diesem Raum herumstöbern (84). Anschließend verläßt Du den Raum wieder (43).

102

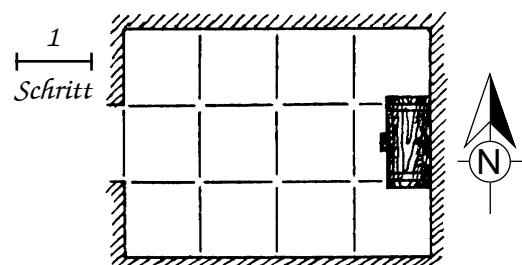
Wenn Du gerade nach oben unterwegs warst, so schlage Abschnitt 17 auf, andernfalls Abschnitt 69.

103

„He, das ist 'ne gute Idee! Und ich hab' schon gedacht, Du verpeifst mich. Aber zuerst hör' mich noch zuende an (96).“

104

Der Raum, in dem Du Dich nun befindest, wirkt nachträglich eingebaut. An der gegenüberliegenden Wand steht eine große, eisenbeschlagene Truhe, die scheinbar den einzigen Einrichtungsgegenstand darstellt.



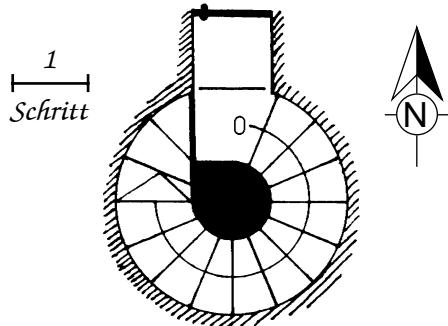
Willst Du Dich der Truhe nähern (101), wieder in die Grabkammer zurück begeben (43), oder noch etwas in dem Zimmer umsehen (84)?

105

Die Tür scheint verschlossen zu sein. Willst Du die Tür mit der Schulter aufbrechen *KK-Probe* (94) oder Dein Glück mit einem Dietrich versuchen (11). Falls Du einen Gegenstand besitzt, mit dem sich die Tür öffnen läßt, so schlage Abschnitt 39 auf.

106

Hinter der Tür liegt eine nach oben führende Wendeltreppe (Bild auf der nächsten Seite). Willst Du die Treppe erklimmen (42) oder wieder in den Gang, aus dem Du hergekommen bist, zurückkehren (22)?



107

Leider erweisen sich die meisten der Grabbeigaben als relativ wertlos, oder zu sperrig zum mitnehmen. Alles in allem kannst Du aber immerhin Wertgegenstände im Wert von 80 D und einem Gewicht von 160 Unzen finden. Nimm davon mit, was Du willst und schlage anschließend Abschnitt **120** auf.

108

Sofort steuerst Du die nächste Schänke an, um den Anwesenden von Deinen Erlebnissen zu erzählen. Bist Du noch auf der Suche nach einer bestimmten Person, so schlage Abschnitt **89** auf. Sollte dieses Abenteuer für Dich bereits gelaufen sein, so wende Dich nach Abschnitt **47**.

109

»Na, dann machst Du bei mir eben eine Ausnahme. Außerdem reicht es, wenn Du mir einfach nur aufmerksam zuhörst.«

Weiter bei Abschnitt **96**.

110

Du fällst und fällst und . . . platsch!
Der Strom reißt Dich mit und spült Dich mit großer Geschwindigkeit fort. Mache eine *Schwimmen-Probe*, bei deren Mißlingen Du einige Liter Wasser schluckst und 1W6 LP verlierst. Der Fluß reißt Dich weiter und weiter und nach einer Weile wirst Du auch schon ins Freie gespült. Der unterirdische Fluß mündet unterhalb der Steilklippen ins Meer. Du klammerst Dich an einem Felsen fest und überlegst, wie Du die Klippen hinauf kommst. Willst Du die Felsklippe erklimmen (**3**) oder schwimmst Du lieber in östlicher (**52**) oder westlicher (**15**) Richtung, bis Du eine bessere

Aufstiegsmöglichkeit entdeckst?

111

An dem vor Dir aufragenden Portal läßt sich ein schwerer metallener Türklopfer finden, dessen Äußeres einem Löwenkopf nachgebildet wurde. Du überlegst, ob es ratsam wäre, den Türklopfer zu betätigen (**50**). Andererseits könntest Du das Gotteshaus auch einfach so betreten (**118**).

112

Die Tür läßt sich ohne weiteres öffnen. Kommst Du aus Raum **43**, geht es jetzt bei Abschnitt **25** weiter. Kommst Du hingegen aus Raum **25**, mußt Du jetzt bei Abschnitt **43** weitermachen.

113

»Wie Du willst. Ich hoffe, Du bereust hinterher nicht 100 D ausgeschlagen zu haben.« Willst Du Dir die Sache noch einmal zu überlegen (**44**), oder sagt Dir das Ganze nicht zu (**26**)? Du kannst natürlich auch versuchen, noch ein Bißchen mehr rauszuschlagen (**20**).

114

Hast Du etwas von den Schätzen in diesem oder einem der angrenzenden Räume mitgenommen (Schlüssel zählen nicht dazu)? Dann weiter bei Absatz **13**! Ansonsten mache ganz normal bei Abschnitt **112** weiter.

115

Nachdem Du Dich vergewissert hast daß das Ganze nur eine Sinnestäuschung war, wendest Du Dich wieder wichtigeren Dingen zu (**43**).

116

Die Holztür ist verschlossen, Du kannst jedoch versuchen, sie mit der Schulter einzurammen (*KK-Probe*) oder einen Dietrich zu benutzen (*Schlüssler knacken-Probe* -5).

Bei gelingen einer der beiden Proben geht es bei **121** weiter, falls Du von Abschnitt **24** kommst, und bei **72**, falls Du von Abschnitt **121** kommst. Mißlingt die Probe beim aufbrechen, verlierst Du 1 LP und kannst es noch einmal versuchen (bei erneutem Mißlingen büßt Du diesmal aber 2 LP ein, usw.). Mißlingt

die Probe auf das Knacken des Schlosses, so bricht der Dietrich ab. Du mußt nun entweder versuchen, die Tür aufzubrechen (siehe oben), oder wieder zum Abschnitt zurückkehren, von dem aus Du hierher gekommen bist.

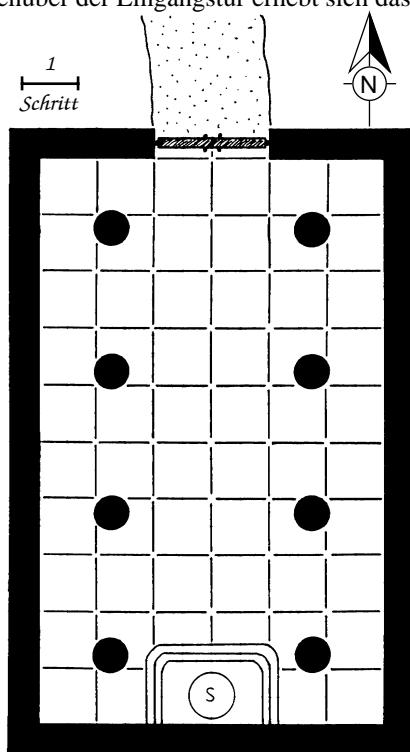
117

Du hast Glück. Nach einer Weile kommt ein Küstenabschnitt in Sicht, an dem die Steilwand eingestürzt ist. Eilig kletterst Du durch das Gewirr von Felsen hinauf. Als Du oben angelangt bist, weht dir schon eine frische Abendbrise entgegen. Die Dämmerung ist bereits hereingebrochen und Du nimmst eine Abkürzung, um deinen Nachhauseweg zu verkürzen. Nachdem Du Dich etwa zwei Stunden durch die Dunkelheit gekämpft hast, erreichst Du endlich müde und erschöpft die Ortschaft, in der Du Deine Herberge bezogen hast (108).

118

Laut knarrend schwingen die riesigen Torflügel auf und Du blickst in einen großen verstaubten Altarraum, durch dessen in drei Schritt Höhe angebrachten Fenster ein schwacher Lichtschein ins Innere fällt und eine düstere Szenerie erhellt.

Gegenüber der Eingangstür erhebt sich das rie-



sige Standbild einer fremden Gottheit. An den von mächtigen Säulen gesäumten Wänden befinden sich Mosaiks, die verschiedene Szenen einer Opferungszeremonie zeigen. Menschenopfer, vielleicht das Werk einiger Anhänger des Namenlosen. Schnell schüttelst Du Deinen Ekel ab und näherst Dich dem Altar, der wohl schon seit längerer Zeit nicht mehr benutzt wurde.

Letzte Reste getrockneten Blutes, das schon dunkelbraune, fast schwarze Farbe angenommen hat, bedecken Teile des Altars. Die Statue dahinter stellt scheinbar den Namenlosen dar, wie er mit erhobenem Dolch, zum Zustechen bereit, dasteht. Willst Du in der davor angebrachten Opferschale einen kleinen Obolus hinterlassen, quasi als kleine Geste, um nicht den Zorn des Namenlosen auf Dich herab zu beschwören (21) oder hältst Du es für angebrchter, Dich ein wenig genauer im Tempel umzusehen (18)?

119

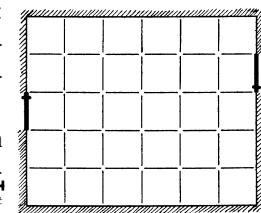
Unter dem Sofa scheint sich eine Öffnung zu befinden. Vorsichtig rückst Du es zur Seite. Tatsächlich, unter ihm kommt eine 1:1 Schritt durchmessende Öffnung zum Vorschein. Willst Du Dich hinabbegeben (60) oder den Raum lieber wieder durch die Tür im Norden verlassen (25).

120

Hast Du soeben etwas von den Grabbeigaben genommen? Wenn ja, so schlage Abschnitt 13 auf. Andernfalls kannst Du getrost bei Abschnitt 63 weitermachen.

121

Du stehst in einem Finsternen Raum, dessen Wände aus großen Steinquadern bestehen. Der Boden und die Decke sind mit Steinplatten gepflastert. Es gibt Türen, die nach Westen (59) und Osten (116) führen. Über der Westtür ist eine Steintafel angebracht, auf der in großen Lettern steht: »Hier ruht Graf Duckula (sprich: Dakjula). Eindringlinge, ihr seid des Todes!«. Willst Du Dich noch etwas im Raum umsehen (57)?



Die Trollborch

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden der 3. bis 5. Stufe

von
Matthias Schulze

Das Abenteuer *Die Trollborch* (auch *Trollburg* genannt) wurde von einem Artikel in der DSA-Spielhilfe *Das Fürstentum Albernia* inspiriert. Ein Zitat daraus soll hiermit abgedruckt werden, um dem Spielleiter kurz die Geschichte der Trollborch näherzubringen; auf daß er wisse, um was für ein Gemäuer es sich den dabei überhaupt handelt:

Die Geschichte der Trollborch

Von einer der trutzigsten Festungen der alten Zeit, der Trollborch in der Baronie Glydwick, ist nur noch ein 50 Schritt durchmessernder Erdwall erhalten. Wie es heißt, hätte eine Horde aufgebrachter Trolle, die einen der ihren aus dem Kerker befreien wollten, die gesamte Burg in wochenlanger Arbeit dem Erdboden gleichgemacht. Der beträchtliche Schatz der Hergolans, deren Stammsitz die Feste einst war, soll sich noch immer in den tiefen Gewölben unter dem Ringwall befinden.

Das Abenteuer beginnt, indem die Helden durch die Baronie der Baronin Mynimm denn Arpt reisen und in der Kleinstadt Glydwick ankommen (übrigens liegt die Baronie mitten in Albernia, falls ich das noch nicht erwähnt haben sollte). Falls sie sich ein wenig in der Umgebung umsehen (bzw. auf der beigelegten Karte *Die Umgebung der Stadt Glydwick*), wird ihnen im Norden das Schloss der Baronin und im Süden eine Ruine auf einem großen Hügel auffallen. Darauf angesprochen erwidern die Glydwicker, bei dem nördlichen Gebäude handele sich um das Anwesen der Baronin *Mynimm denn Arpt*, bei dem südlichen um die ehemalige Trollborch, die vor Urzeiten von Trollem zerstört wurde. Jetzt kann der Spielleiter den Spielern die Geschichte der Trollborch vorlesen oder ihnen eine Kopie davon aushändigen. Der Spielleiter sollte darauf hoffen, daß die Spieler daraufhin die Trollborch auf der Suche nach dem Schatz der Hergolans un-



tersuchen wollen, denn darum dreht sich nämlich das ganze Abenteuer. Zunächst sollten die Helden aber noch einige Vorbereitungen treffen, und zwar ihre Ausrüstung ergänzen und (und das ist das Allerwichtigste!) die Baronin *Mynimn denn Arpt* um Erlaubnis für die Schatzsuche fragen, denn sie suchen ja immerhin auf deren Hoheitsgebiet (auf die Tatsache, daß die Helden eine Erlaubnis brauchen, sollten Sie als Spielleiter aber nicht von sich aus hinweisen) Falls die Helden die Erlaubnis von ihr einholen, will die Baronin aber wenigstens mit 50% am Schatz beteiligt werden und wird die Heldengruppe auch beim Verlassen der Ruine untersuchen lassen, damit ihr kein Anteil unterschlagen wird. Für den Fall, die Spieler schlagen von sich aus das Angebot ab oder kommen gar nicht auf die Idee, daß sie eine Erlaubnis brauchen, werden sie beim Verlassen der Burgruine schon von der Baronin und ihren Gardisten erwartet, die den Armen gleich wieder deren ganzes Geld abknöpfen (siehe auch *Das Ende des Abenteuers*).

Das eigentliche Abenteuer beginnt damit, daß sich die Schatzsucher auf den Weg zur Trollborch machen. Nachdem sich die Heldengruppe etwa eine Stunde den Unkraut überwucherten Weg entlang gekämpft hat, ist das Ziel, die Burgruine, auch schon erreicht (siehe *Die Trollborch*). Die Helden können die Burg durch zwei Eingänge betreten: den halbverfallenen Eingang und den Brunnenschacht (siehe *Seitenansicht des Eingangs*). Der Eingang ist schon stark von Büschen überwuchert und kann erst durch intensive Suche unter einem der vielen Sträucher entdeckt werden. Der *Brunnen* ist recht leicht zu finden, aber der Brunnenrand ist schon bis zum Boden zerstört. Übrigens ist die gesamte Burgruine unbeleuchtet, das heißt, die Helden werden Fackeln oder Ähnliches mitführen müssen.

Falls die Helden die Ruine durch den *Haupteingang* betreten, werden sie auf dem Geröll rasch (ob sie wollen oder nicht) nach unten rutschen, bis sie im *I. Untergeschoß* beim Einstieg landen (2 SP). Sollten die Helden angeseilt sein, dann wird das Seil beim letzten Helden durch die scharfe Kante endgültig durchgescheuert, so daß sie auch so nicht mehr zurück können (dafür gibt es aber auch keine Schadenspunkte beim Abstieg). Übrigens ist es nicht von essentieller Bedeutung für das Spiel, daß den Helden der Rückweg versperrt wird. Es wäre aber zwecks der Spannung sehr wünschenswert.

Sollten die Helden den Weg durch den Brunnenschacht wählen, werden sie sich sowieso anseilen müssen. Ansonsten steht einem Absturz des betreffenden Helden nichts mehr im Wege (2W SP und die Rutschpartie beginnt, siehe oben). Aber auch in dem Fall, daß die Helden angeseilt sind, geschieht wieder das Gleiche, wie beim Haupteingang beschrieben (das Seil reißt).

Sobald die Helden mehr oder weniger heil unten angekommen sind und sich ein Licht angezündet haben, geht es bei *Raum 1 Der Einstieg* weiter:

1 Der Einstieg

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet Euch in einem ziemlich schaurig düsteren Gang, dessen Wände aus Granitblöcken bestehen, die die lange Zeit anscheinend recht gut überstanden haben.

Spezielle Informationen:

Die Luft riecht modrig und es ist hier unten angenehm kühl. Ansonsten ist es absolut still, nur Euer Herzschlag scheint in Euren Ohren zu dröhnen.

Meisterinformationen:

Hier haben die Helden noch gar nichts zu befürchten, aber das kommt schon noch. Übrigens hat hier unten natürlich im Laufe der Jahrhunderte oder gar Jahrtausende keinerlei organisches Material die Zeit überdauert. Sämtliche Gänge und Räume sind nur zwei Schritt hoch. Die einzigen Bewohner dieses Ortes sind die Skelette, und eine Handvoll anderer, seltsamer Wesenheiten, die hier unten ihr unheiliges Dasein fristen. Übrigens sollte der Spielleiter die Texte unbedingt noch etwas ausschmücken und so

zu der unheimlichen Atmosphäre beitragen. Der einzige Ausgang aus der Ruine, der den Helden bleibt, ist hinter einigen losen Steinen in Raum 22 *Die Schatzkammer* verborgen, in dem sich übrigens auch der Schatz befindet.

2 Die Sackgasse

Allgemeine Informationen:

Als Ihr um die Ecke geht, seht Ihr plötzlich im flackernden Fackelschein eine durchscheinende Szene, in der sich gerade eine kleine Gruppe altertümlich gekleideter Krieger gegen eine Horde aufgebrachter Trolle zur Wehr setzt. Noch während die beiden Gruppen in ein verbissenes Gefecht verwickelt sind, stürzt über ihnen die Decke ein. Als sich die Vision, deren Zeugen ihr geworden seid, aufgelöst hat, seht Ihr, daß an der Stelle, an der die Krieger so verzweifelt gekämpft haben, tatsächlich der Gang verschüttet ist.

Spezielle Informationen:

Zwischen den Geröllhaufen seht Ihr vereinzelt die Gebeine der verschütteten Kämpfer aus dem Schutt herausragen. An ein Durchkommen durch den Schutt, der bis an die Decke reicht, ist aber scheinbar nicht zu denken

Meisterinformationen:

Die Spieler sind hier Zeugen einer Vision geworden, die sich immer wieder hier abspielt, sobald jemand diesen Gangabschnitt betritt. Wahrscheinlich müssen hier die gefesselten Seelen der gefallenen Kämpfer Tag für Tag den Zeitpunkt ihres Todes nacherleben. Durch den Geröllhaufen können sich die Helden auf gar keinen Fall durchbuddeln. Immer wieder rutschen weitere Geröllmassen nach und machen ein Durchkommen unmöglich. Jeder vergebliche Grabungsversuch kostet eine Stunde Zeit und bringt dem Grabenden 1W6 SP ein.

3 Die Halle

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet euch in einem großen Raum, in

dem die Decke an manchen Stellen eingestürzt ist.

Spezielle Informationen:

Der Gang nach Osten ist eingestürzt und Geröll blockiert den Durchgang.

Meisterinformationen:

Hier gibt es keine speziellen Meisterinformationen.

4 Der Raum mit dem Loch im Boden

Allgemeine Informationen:

In einer Ecke des Raumes könnt Ihr ein großes Loch im Boden sehen. Der Gang nach Süden scheint auch verschüttet zu sein.

Spezielle Informationen:

Etwa vier Schritt unter Euch könnt Ihr einen weiteren Raum entdecken. Der Schutt im südlichen Gang lässt sich trotz aller Anstrengungen nicht beiseite räumen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden durch das Loch nach unten wollen, müssen sie sich abseilen, ansonsten zieht sich jeder 1W SP zu. Der Gang lässt sich wiedermal nicht freischaufeln.

5 Die verschüttete Treppe

Allgemeine Informationen:

Im Westen seht Ihr eine verschüttete Treppe, die wohl einmal nach oben führte. Am südlichen Gangende könnt Ihr ein seltsames Pentagramm am Boden entdecken. Aus der Ferne hört Ihr ein unheimliches Schlurferäusch (kein Schlürfgeräusch), das von Süden zu kommen scheint. Es kommt unaufhaltsam näher!

Spezielle Informationen:

Die Treppe scheint auf immer verschüttet bleiben zu müssen. Das Pentagramm wurde mit Kreide auf den Steinfußboden gemalt; mittlerweile befindet sich schon eine dicke Staubschicht darauf.

Meisterinformationen:

Falls einem der Spieler eine Probe auf Magiewissen gelingt, erkennt er, daß das Pentagramm und die an jedem Sternzacken angebrachten arcanen Symbole als Schutz gegen Untote dienen sollen. Wird etwas von der Kreidezeichnung verwischt, dann wirkt der Schutz leider nicht mehr. Kurz nachdem die Helden hier eingetroffen sind, kommen zwei Skelette im Kettenhemd und mit rostigen Schwertern herbei (die besagten Schlurfgeräusche). Falls das Pentagramm noch heil ist, bleiben die Skelette einen Schritt vor dem Zeichen stehen und trauen sich nicht näher heran. Ansonsten gehen die Zwei gleich zum Angriff über. Die Spieler können die Skelette aber so oder so über das Pentagramm hinweg angreifen, allerdings wirken bekanntlich nicht alle Waffen gegen Skelette (Armbrustbolzen, zum Beispiel, fliegen glatt durch, ohne Schaden anzurichten). Falls die Helden nicht gleich angreifen, verschwinden die Skelette nach einer Weile wieder und eilen ziellos zwischen Raum 8 und Raum 6 hin und her (greifen aber sofort an, sobald die Helden das Pentagramm überschreiten).

6 Die Kreuzung

Allgemeine Informationen:

Aus allen Richtungen scheint jetzt das Schlurfen zu kommen! Aber den Zwölfköttern sei es gedankt, daß der östliche und der südliche Gang fest vergittert sind.

Spezielle Informationen:

Die Gitter sind absolut solide und stark verrostet, so daß an ein Öffnen nicht zu denken ist.

Meisterinformationen:

Die Heldengruppe muß eventuell auf die zwei Skelette achtgeben. Mehr sind in diesem Stock zur Zeit aber nicht anwesend.

7 Ein leerer Raum

Allgemeine Informationen:

Die Luft wird hier immer muffiger

8 Der verschüttete Durchgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang scheint komplett verschüttet zu sein

Meisterinformationen:

Wenn die Helden diesmal versuchen, das Geröll zu beseitigen, werden sie eine Überraschung erleben, sie gelangen in den Gang dahinter! Sobald sie durch gelangt sind, wird ihnen folgender Text vorgelesen:

Allgemeine Informationen:

Eine Stunde später:

Schnaufend und stöhnd habt Ihr euch letztendlich doch noch durchgegraben und befindet Euch in einer Sackgasse.

Spezielle Informationen:

An der Wand befindet sich ein eiserner Fackelhalter.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Fackelhalter in der Fassung drehen, öffnet sich eine Geheimtür in der Westwand

9 Der Fallenraum

Allgemeine Informationen:

Euch gegenüber steht Ihr eine riesige Truhe, das muß der Schatz sein, den Ihr gesucht habt!

Spezielle Informationen:

Die Truhe ist aus Granit und es scheint sich kein Schloß daran zu befinden.

Meisterinformationen:

Alle Helden, die auf die geheime Falltür vor der Truhe treten, fallen in Raum 13 *Der Jammergeist*. Die Truhe selbst ist mit zwei Giftnadeln geschützt, die beim Öffnen nach links bzw rechts fliegen und erwartungsgemäß in den Helden, die der Truhe am nächsten standen, stecken bleiben. Allerdings (aber das müssen die Helden ja nicht gleich erfahren) haben diese nach so langer Zeit jegliche Wirkung verloren, kosten also bloß jeweils 1 SP Stichschaden. In der Truhe befinden sich dann aber auch ganze 100 D.

Außerdem gibt es hier auch noch eine verstaubte alte Öllampe (siehe *Magische Artefakte im Anhang* des Abenteuers). Der Schatz der Hergolans ist das aber noch lange nicht! Übrigens müssen die Helden auch beim Tragen von Schätzen darauf achten, sich nicht zu überschleppen. Jede Münze wiegt eine Unze.

10 Der längste Gang

Allgemeine Informationen:

Hier sind viele und vor allem sehr laute Schlurfgeräusche zu hören (schluck).

Spezielle Informationen:

Das östliche Ende des Ganges ist auch wieder verschüttet.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden hier zu lange aufhalten (länger als 10 Sekunden), werden sie von den fünf Skeletten aus Raum 12 angegriffen, die schon seit fünfhundert Jahren auf neugierige Helden warten, und seeehr hungrig sind!

11 Die Steinschlagfalle

Allgemeine Informationen:

Als der Erste von Euch den Raum betritt, senkt sich unter seinen Füßen eine Bodenplatte um einen Millimeter und kurz darauf werdet Ihr auch schon mit einem ordentlichen Steinschlag eingedeckt.

Spezielle Informationen:

Noch ganz benommen renkt ihr euch die Knochen wieder ein und könnt außer einem Schutthaufen zu euren Füßen nichts im Raum entdecken.

Meisterinformationen:

Die Heldengruppe ist einer Steinschlagfalle zum Opfer gefallen, die jeden der betroffenen Helden $3W+8$ TP kostet. Übrigens ist der Gewölbeabschnitt mit den Räumen 10 bis 12 nur für Helden gedacht, die noch zu viele Lebenspunkte haben. Helden, welche kaum

noch welche haben, haben eh schon reißaus genommen, als sie die Skelette aus Raum 12 hörten. Alle anderen, die voraussichtlich neugierig genug sind, hier herumzustöbern, werden bald mit einer weitaus geringeren Lebensenergie aber um einige Erfahrungen reicher wieder den Rückweg antreten.

12 Die Skelette

Allgemeine Informationen:

Euch bleibt fast das Herz stehen! Noch fünf weitere dieser gräßlichen, boronverfluchten Kreaturen. Hechelnd und geifernd kommen sie Euch entgegen.

Spezielle Informationen:

Nachdem Ihr die Brut in Stücke geschlagen habt, klaubt Ihr noch schnell einen kleinen goldenen Ring zwischen den Knochensplittern auf.

Meisterinformationen:

Die fünf Skelette sind mit Kettenhemd, Stahlhelm und rostigem Langschwert bewaffnet. Der Goldring ist etwa 10 D wert.

13 Der Jammergeist

Meisterinformationen:

Der Erste plumpst in den Raum (1W SP) und bekommt für jeden der darauffolgenden Helden (die ihm alle auf den Kopf plumpsen) einen weiteren LP abgezogen.

Allgemeine Informationen:

Als Ihr Euch von Eurem ersten Schreck erholt habt, vernehmt Ihr das Winseln einer durchscheinenden Gestalt, die in der Ecke hockt und vor sich hin weint.

Spezielle Informationen:

Er erzählt euch, er wäre auch ein solcher Schatzsucher, wie Ihr es seid, gewesen. Aber leider habe er sich beim Sturz durch die Luke unglücklicherweise ein Bein gebrochen. Nicht mehr in der Lage wieder hinaufzuklettern, und mit einer verschlossenen Zellentür, blieb ihm

nichts anderes übrig, als zu verhungern (schnüff, wie röhrend).

Er bittet Euch inbrünstig, ihn von seinem Schicksal als Geist zu befreien. Dazu müßt Ihr seine Knochen, die hier übrigens auf dem Zellenboden in einer Ecke liegen, in geweihter Erde bestatten. Dafür verspricht er, nicht mehr zu jammern.

Meisterinformationen:

Gegen Austreibung mittels Magie oder anderer Gemeinheiten wehrt sich der Arme mittels einem HORRIPHOBUS, den er einmal pro Kampfrunde wirken kann (mit W20 höher als die MR des Betroffenen, dann gelingt der HORRIPHOBUS). Bei Gelingen des HORRIPHOBUS kann der Betroffene den Geist nicht mehr austreiben und versucht verzweifelt, die Wände hochzuklettern. Sollten die Helden wieder erwarten echt heldenhaft sein und dem Geist helfen, dann stehen ihnen heldenhafte 20 AP zu. Ohne die Hilfe irgendwelcher Kameraden, die noch oben sind, ist eine Flucht unmöglich. Daher hätte der Geist eh nicht fliehen können, gebrochenes Bein hin oder her. Ansonsten steht den Helden nur noch der Weg durch die verschlossene Stahltür offen. Sollte die Gruppe keine Möglichkeit haben, die Tür irgendwie aufzuzaubern (FORAMEN 10 ASP oder z.B. ein HARTES SCHMELZE), so wird sie das Schicksal des Jammergeistes teilen müssen und kann von nun an im Chor mit dem Geist jammern. Die Türe ist so verrostet, daß sich das Schloß nicht öffnen läßt.

14 Der halbierte Raum

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem Raum, der zur Hälfte eingestürzt ist.

15 Der Raum mit dem Loch in der Decke

Allgemeine Informationen:

Von überall her ist Schlurfen zu hören. Und da kommen sie ja auch schon aus der Öffnung im Norden hervorgequollen: die Skelette.

Spezielle Informationen:

Es sind fünf Stück, in Kettenhemd und Stahlhelm gekleidet und mit rostigen Schwertern bewaffnet.

Meisterinformationen:

Die Skelette greifen die Helden natürlich sofort an und verfolgen sie. Durch das Loch in der Decke kann man eventuell wieder hochkommen (z.B. Räuberleiter oder mit Kletterhaken). Der südöstliche Gang ist unweitlich eingestürzt. Im nordöstlichen Gang befindet sich ein eingerostetes Gitter, das aber hochgezogen ist. Das Gitter kommt auch nicht runter, wenn die Helden daran ziehen, aber wahrscheinlich werden die Spieler ganz vorsichtig agieren und eine Weile brauchen, ehe sie sich darunter durchtrauen. Und auch die Skelettanhäufung in Raum 16 wird sie noch in ihren schlimmsten Vermutungen bestätigen.

16 Das Massengrab

Allgemeine Informationen:

Vor Euch auf dem Boden liegen unzählige Skelette verstreut, die Euch aus bleichen Schädeln angrinsen.

Spezielle Informationen:

Nach einer längeren Suchaktion könnt Ihr an einem Fingerknochen noch einen Silberring entdecken, der sich aber nicht von dem Knochen abziehen läßt. Eines der Skelette hatte scheinbar einmal ein Totenkopfamulett umhängen, das nun am Boden herumliegt.

Meisterinformationen:

Bei den Skeletten handelt es sich um ehemalige Gefangene, die von den Trollen gleich mit niedergemacht wurden und wider Erwarten nicht aufstehen, um die Helden anzugreifen. Der Ring wird von den Helden wohl nur inklusive Fingerknochen mitgenommen werden können. Der Ring ist nämlich magisch und paßt sich der Form des Trägers an und ist auch unter Gewaltanwendung nicht vom Finger zu bekommen. Wer den Ring trägt und einmal um den Finger dreht wird unsichtbar (siehe *Magische*

Artefakte im Anhang des Abenteuers). Das Totenkopfamulett erschafft eine Untotenarmee, die dem Träger untersteht (siehe Magische Artefakte).

17 Ein leerer Raum

Allgemeine Informationen:

Der Raum, den Ihr gerade betretet, ist absolut leer.

Spezielle Informationen:

Im Osten ist eine Treppe zu sehen, die zwei Schritt nach unten führt.

Meisterinformationen:

Hier hielten sich die fünf Skelette auf, die den Helden begegnet sind. Von Osten her ist ein leises Grumeln zu hören.

18 Der eingestürzte Durchgang

Allgemeine Informationen:

Plötzlich steht Ihr mal wieder vor einem eingestürzten Gangstück, hinter dem Ihr ein lautes Grumeln vernehmen könnt.

Spezielle Informationen:

Die Felsbrocken lassen sich auch diesmal nicht wegrücken.

Meisterinformationen:

Hier wurde der Gang zu Raum 22 verschüttet, in dem sich ein Dämon Marke Heshhot aufhält.

19 Das erste Wasserbecken

Allgemeine Informationen:

Ihr steht unvermittelt vor einem Wasserbecken, das den ganzen Raum ausfüllt. Das Wasser ist von absolut undurchdringlicher Schwärze.

Spezielle Informationen:

Das Wasser ist lauwarm und riecht etwas nach Schwefel.

Meisterinformationen:

Sobald ein Held den gewagten Versuch unternimmt, wird er feststellen, daß er in zwei Schritt Tiefe unter der Nordwand hindurchtauchen kann, woraufhin er in Raum 20 landet. Das Wasser ist übrigens nur tief-schwarz, da kein Licht herausgelangt und nicht, weil es stark verschmutzt ist.

20 Das zweite Wasserbecken

Allgemeine Informationen:

Triefnaß aber froh, den Durchgang entdeckt zu haben taucht Ihr wieder auf. Es ist stockdunkel, da Eure Fackeln natürlich allesamt bei der Tauchaktion ausgegangen sind. Der Schwefelgeruch hat hier schon erschreckende Ausmaße angenommen, gerade, daß Ihr noch atmen könnt, und aus der Ferne ist ein Grumeln zu hören.

Spezielle Informationen:

Ihr könnt Euch nach Osten eine Treppe nach unten entlangtasten.

Meisterinformationen:

Durch den Schwefelgeruch müssen die Helden einen Malus von zwei auf alle ihre Eigen-schaften und Kampfwerte hinnehmen. Sollten die Helden nicht auf eine magische Lichtquelle zurückgreifen können, dann wird sie ein rascher Tod ereilen, sobald sie Raum 22 betreten. Ihre herkömmlichen Lichtquellen sind naß und können so schnell nicht wieder getrocknet werden. Sollten die Helden auf die Idee kommen, hier zu übernachten, wird sie der Dämon im Schlaf überraschen, kurz und schmerzlos.

21 Der lange Gang

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig tastet Ihr Euch weiter, bis Ihr im Süden eine Abzweigung entdeckt, aus der der Schwefelgeruch zu kommen scheint. Von dort ist auch das Grumeln zu hören, das mittlerweile schon bedrohlich laut geworden ist.

Spezielle Informationen:

Weiter im Osten endet der Gang an einer Einsturzstelle.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden eine Lichtquelle haben, dann müssen sie sich natürlich nicht den Gang entlangtasten.

22 Der Schatzraum

Meisterinformationen:

Sollten die Helden hier keine Lichtquelle haben, dann liest der Meister ihnen folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

Hier ist der Schwefelgestank schon beißend geworden. Plötzlich hört Ihr, wie einer der Euren einen qualvollen Schrei ausstößt, dann ist es wieder still. Der nächste Schrei ertönt schon aus nächster Nähe! Schnell wendest Du Dich um und versuchst, deinem Schicksal zu entrinnen. Aber schon nach wenigen Schritten graben sich Krallenhände in deinen Rücken und zerfetzen deinen Leib. Für Dich und für Deine Kameraden hat diese Schatzsuche hier ein schreckliches Ende genommen. Aber der Dämon konnte seinem Dämonensultan wieder einmal ein paar neue Seelen zum Geschenk machen, die von nun an in den Niederhöllen schmachten werden . . .

Meisterinformationen:

Dieses Ende wollen wir doch keiner Heldengruppe zumuten, daher hoffen wir inbrünstig, daß die Heldenchar eine Lichtquelle dabei hatte und lesen ihr folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen großen Raum, dessen beißender Schwefelgeruch von einem kapuzenverhangenen Wesen in der Mitte des Raums auszugehen scheint, das in der Linken eine neunschönwänzige Peitsche, in der Rechten ein

gekrümmtes Flammenschwert hält. An der Stelle, über der das Wesen schwebt, liegt ein riesiger Goldschatz, der Eure Erwartungen bei weitem übertrifft. Das müssen Tausende und Abertausende von Golddukaten sein, oder was für eine Währung vor Jahrhunderten auch immer üblich war!

Spezielle Informationen:

Der Dämon, dem Ihr gegenübersteht, kommt rasch auf Euch zu und greift Euch erbittert an, immer auf der Hut, daß Ihr ihm nicht den Schatz wegnehmt, den er schon seit so vielen Jahren gehütet hat. Ringsherum liegen massenhaft Gebeine von Euren Vorgängern herum.

Meisterinformationen:

Der Heshhot Dämon greift die Gruppe sofort an und kämpft mit ihnen auf Leben und Tod. Sobald die Ausgeburt der Niederhöllel bezwungen wurde, wird den Spielern folgender Text vorgelesen:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich löst sich die Chaoskreatur vor Euren Augen auf, aber vorher nimmt sie noch schnell den Goldschatz mit sich in die Niederhölle. Aber Ihr seid trotzdem froh, nocheinmal mit dem Leben davongekommen zu sein.

Spezielle Informationen:

Der Gang im Südwesten ist eingestürzt. Langsam verflügtigt sich der Schwefelgestank und ein leichter kühler Luftzug ist zu spüren.

Meisterinformationen:

Der Schatz der Hergolans ist den Helden zwar durch die Lappen gegangen, aber ganz ohne Belohnung sind sie auch nicht davongekommen. Jetzt fehlt eigentlich bloß noch der Ausgang, der sich hinter ein paar lockeren Steinen in der Ostwand verbirgt. Sobald die Helden den Ausgang entdeckt haben und das Freie betreten, geht es mit *Das Ende des Abenteuers* weiter.

Das Ende des Abenteuers

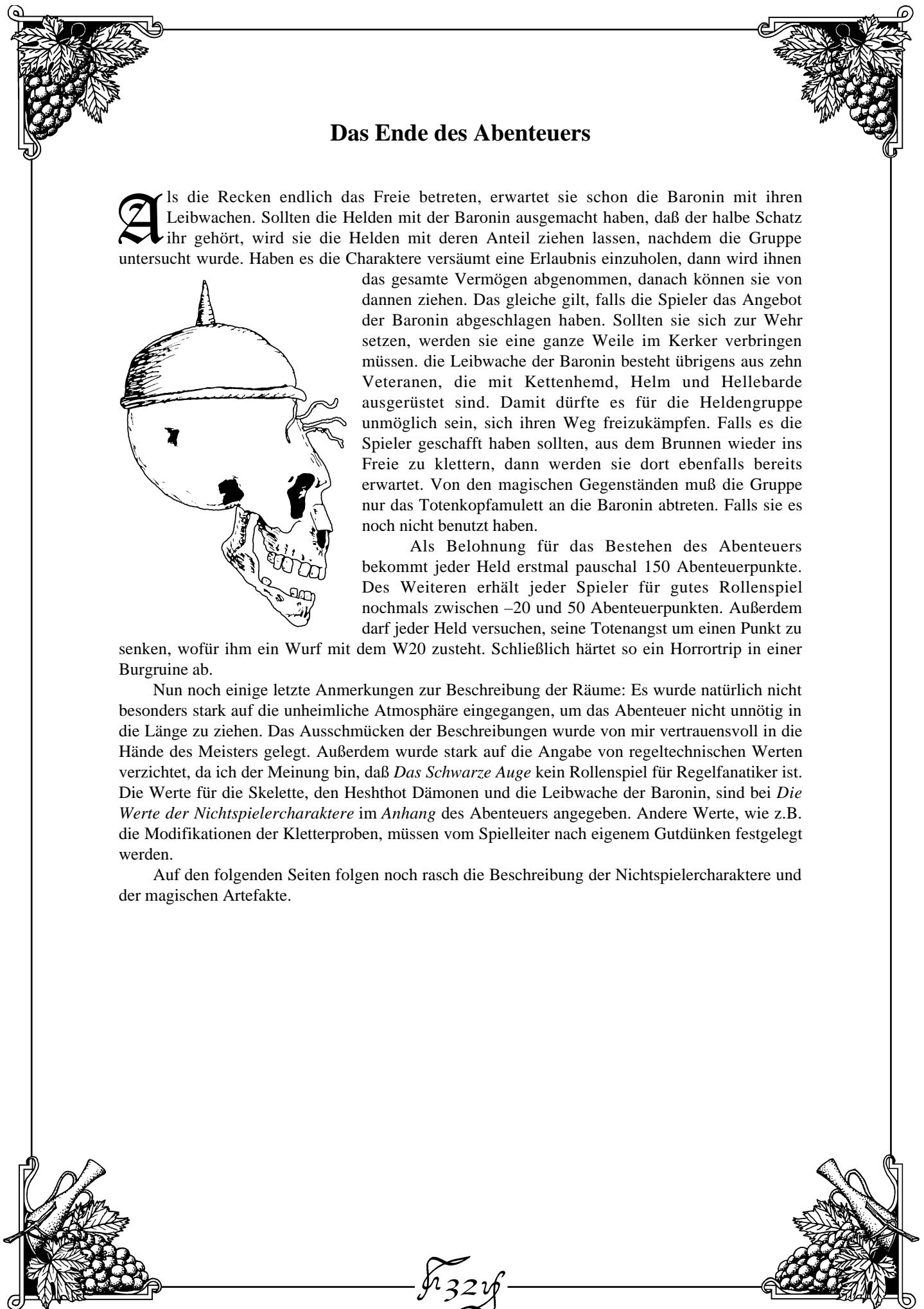
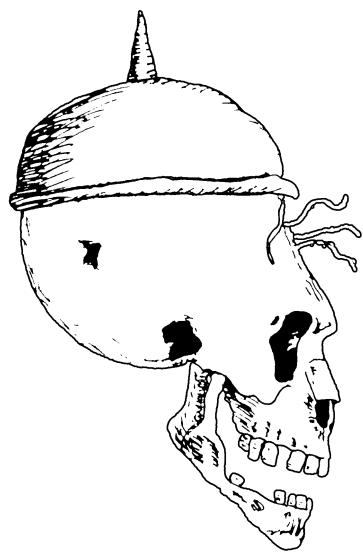
Als die Recken endlich das Freie betreten, erwartet sie schon die Baronin mit ihren Leibwachen. Sollten die Helden mit der Baronin ausgemacht haben, daß der halbe Schatz ihr gehört, wird sie die Helden mit deren Anteil ziehen lassen, nachdem die Gruppe untersucht wurde. Haben es die Charaktere versäumt eine Erlaubnis einzuholen, dann wird ihnen

das gesamte Vermögen abgenommen, danach können sie von dannen ziehen. Das gleiche gilt, falls die Spieler das Angebot der Baronin abgeschlagen haben. Sollten sie sich zur Wehr setzen, werden sie eine ganze Weile im Kerker verbringen müssen. die Leibwache der Baronin besteht übrigens aus zehn Veteranen, die mit Kettenhemd, Helm und Hellebarde ausgerüstet sind. Damit dürfte es für die Heldengruppe unmöglich sein, sich ihren Weg freizukämpfen. Falls es die Spieler geschafft haben sollten, aus dem Brunnen wieder ins Freie zu klettern, dann werden sie dort ebenfalls bereits erwartet. Von den magischen Gegenständen muß die Gruppe nur das Totenkopfamulett an die Baronin abtreten. Falls sie es noch nicht benutzt haben.

Als Belohnung für das Bestehen des Abenteuers bekommt jeder Held erstmal pauschal 150 Abenteuerpunkte. Des Weiteren erhält jeder Spieler für gutes Rollenspiel nochmals zwischen -20 und 50 Abenteuerpunkten. Außerdem darf jeder Held versuchen, seine Totenangst um einen Punkt zu senken, wofür ihm ein Wurf mit dem W20 zusteht. Schließlich härtet so ein Horrortrip in einer Burgruine ab.

Nun noch einige letzte Anmerkungen zur Beschreibung der Räume: Es wurde natürlich nicht besonders stark auf die unheimliche Atmosphäre eingegangen, um das Abenteuer nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Das Ausschmücken der Beschreibungen wurde von mir vertrauensvoll in die Hände des Meisters gelegt. Außerdem wurde stark auf die Angabe von regeltechnischen Werten verzichtet, da ich der Meinung bin, daß *Das Schwarze Auge* kein Rollenspiel für Regelfanatiker ist. Die Werte für die Skelette, den Heshtot Dämonen und die Leibwache der Baronin, sind bei *Die Werte der Nichtspielercharaktere* im Anhang des Abenteuers angegeben. Andere Werte, wie z.B. die Modifikationen der Kletterproben, müssen vom Spielleiter nach eigenem Gutdünken festgelegt werden.

Auf den folgenden Seiten folgen noch rasch die Beschreibung der Nichtspielercharaktere und der magischen Artefakte.



Anhang

Die Werte der Nichtspielercharaktere

Die Skelette

Insgesamt befinden sich in der gesamten Ruine zwölf Skelette. Allerdings ist das Abenteuer von mir so ausgetüftelt worden, daß die Spielergruppe das Abenteuer auch schaffen kann, ohne allen zu begegnen. Zum Beispiel werden nur sehr neugierige (und damit wohl noch nicht ganz ausgelastete) Helden den Bereich der *Räume 10 bis 12* betreten und somit die einzigen sein, die auf die fünf Skelette treffen, die sich hier aufhalten. Die genauen Positionen der Skelette sind:

Zwei Skelette halten sich in den *Räumen 6, 7 und 8* auf. Die bereits oben besprochenen fünf Skelette machen die *Räume 10, 11 und 12* unsicher. Fünf weitere laufen in den *Räumen 15 und 17* herum. Mehr zum Kampf gegen Skelette steht in der *Mysteria Arkana* auf S. 176.

Kampfwerte der Skelette:

MU: 30	AT: 8	PA: 3
LE: 30	RS: 3	TP: 1W+3
GS: GST 2	AU: unendlich	MR: 5

GW: 12

Der Heshhot Dämon

In der Ruine, genauer gesagt, in *Raum 22*, befindet sich ein Heshhot Dämon, der den Helden auflauert. Sie müssen diesen erst besiegen, um durch die lockeren Steine in der Wand ins Freie gelangen zu können. Sein genaues Kampfverhalten steht in der *Mysteria Arkana* auf S. 156.

Kampfwerte des Heshhot:

MU: 30	AT: 13	PA: 8
LE: 20	RS: 0	TP: 1W+4 (Schwert); 1W (Peitsche)
GS: 8	AU: unendlich	MR: 5

GW: 20

Die Leibwache der Baronin

Sobald die Heldengruppe die Ruine verlassen hat, wird sie von diesen aufgegriffen. Sollte es unvernünftigerweise zum Kampf kommen, hier die Kampfwerte:

Kampfwerte der Leibwächter:

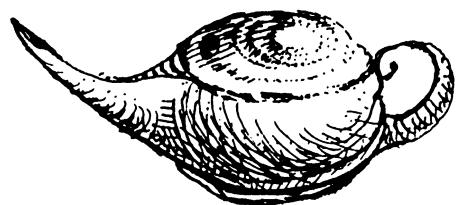
MU: 15	AT: 15	PA: 12
LE: 50	RS: 4 (Kettenh.)	TP: 1W+6 (Schwert)
GS: GST 1	AU: 66	MR: 2

GW: 35

Magische Artefakte

Die Wunderlampe:

Die magische Öllampe ist ein Nachbau von Aladins Wunderlampe und enthält einen Dschinn, der dem Anwender drei Wünsche erfüllt, bevor er endgültig verschwindet. Um die Lampe zu aktivieren, muß sie der Besitzer reiben (na, wer hätte das gedacht). Genaue Informationen hinsichtlich des Umgangs mit einem Dschinn stehen auf S. 93 der *Mysteria Arkana*. Das Artefakt kann nicht wieder aufgeladen werden.



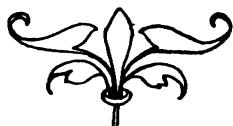
Der Unsichtbarkeitsring

Sobald jemand den Ring aufsteckt und dreimal um seinen Finger dreht, wird der Träger für eine Stunde unsichtbar. Der Ring hat nur eine Ladung, kann aber wieder aufgeladen werden (siehe S. 197 in der *Mysteria Arkana*).



Das Totenkopfamulett

Mit diesem äußerst mächtigen Artefakt kann eine kleine *Untotenarmee* erschaffen werden. Voraussetzung dazu ist, daß die entsprechenden Leichen, die belebt werden sollen, bereits vorhanden sind. Auf die Rückseite des Amulettes sind in Zhajad die Worte SKELETTARIUS KRYPTADUFT eingraviert. Werden diese Worte laut ausgesprochen, erheben sich bis zu fünf Untote, von unheiligem Leben erfüllt, um dem Beschwörer zu Diensten zu sein. Diese Untoten leben von nun an bis in alle Ewigkeit, es sei denn, sie kommen längere Zeit mit Tageslicht in Berührung (siehe auch S. 177 linke Spalte unten in der *Mysteria Arkana*). Das Amulett hat eine Ladung und ist nicht wiederaufladbar.

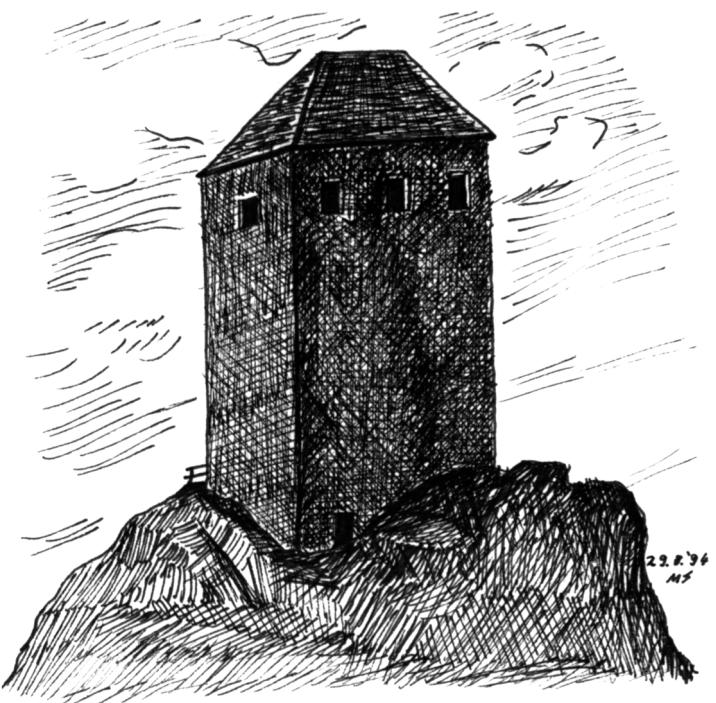


Flucht aus dem Dunkel

Ein Verließabenteuer für den Meister und einen nicht magiebegabten Helden der 1. bis 3. Stufe.

von
Matthias Schulze

(B) Gott, wie primitiv, ein Verließabenteuer, wird sich jetzt vielleicht der Ein oder Andere denken. Heutzutage sind doch Freiluftabenteuer angesagt, in denen die Heldengruppe den ganzen Tag damit beschäftigt ist, in mittelreichischen Schlössern Etikette zu üben und die Kultur exotischer Länder zu studieren, wie man vor allem an dem DSA-Abenteuer *Der Zorn des Bären* eindrucksvoll sehen konnte. Aber zum Einen gab es schon so lange kein offizielles DSA-Verließabenteuer mehr (auch dieses hier ist nicht offiziell) und zum Anderen sind Jene in meiner Spielrunde durchaus auch heute noch gefragt. Also habe ich mich kurzentschlossen dazu entschieden, mein allerneuestes Verließabenteuer vorzustellen (Die ursprüngliche Fassung entstand allerdings schon Ende 1986!). Zuerst aber ein kleiner Überblick für den Spielleiter:



Die Geschichte beginnt damit, daß der böse Magier *Murgol II.* (alte DSA-Osterhasen kennen seinen Zwillingsbruder *Murgol* noch aus dem zweiten DSA-Abenteuer überhaupt, *Der Wald ohne Wiederkehr*) neues Versuchsmaterial für seine selbstgebastelten Chimären braucht. Daher werden flugs ein paar Schergen ausgeschickt, die für Menschenmaterial sorgen sollen. Leider ist auch unser Held eines der Opfer und ehe er sich's versieht, wacht er im Verließ des Schwarzmagiers wieder auf. Wie der Meister anstellt, daß der Held eingefangen wird, muß er seinem persönlichen Geschmack und den besonderen Umständen in seiner Kampagne anpassen (z.B. beim Kampf überwältigen, Schlafmittel im Bier oder Knüppel und Sack von hinten). Das Abenteuer beginnt dann schließlich in *Zelle 1*. Der Held hat am Anfang nur seine Kleidung am Leib und muß innerhalb einer Woche aus der Zelle und dem Verließ verschwunden sein, sonst endet er als Harpienfutter (was unser Held natürlich noch nicht weiß). Nun noch ein paar Worte

zum Labyrinth im ganzen:

Die Räume 1 bis 27 sind das Verließ des Magiers *Murgol II.*, aus dem der Held nach sieben Tagen verschwunden sein muß. Dies geschieht, indem er sich durch die Öffnung in der Ostwand von Raum 23 verkriecht. Falls ein oder mehrere Gefangene befreit wurden, kann der Spieler zusätzlich zu seinem eigenen Helden auch diese durch das Abenteuer steuern. Der Meister sollte sich aber das Recht vorbehalten, das Verhalten der NSC's mitbestimmen zu können, falls erforderlich. Kein NSC wird sich im Gefahrenfall vor den Helden werfen und mit der Brust einen Pfeil abfangen oder ähnliche „Heldentaten“. Die Charaktere müssen ihrer Beschreibung nach geführt werden.

Die Räume 28 bis 37 sind die Gruft des gar schröklichen Raubritterkönigs *Mitsiryon III.* und seiner Gefolgsleute. Der einzige Weg, diesen Abschnitt zu schaffen ist, dem König zu helfen, von seinem unheiligen Dasein erlöst zu werden. Hier wird es den Helden aber wohl nicht allzu lange halten.

Die Räume 38 bis 43, das alte Heiligtum der fremden Götter, sind endlich wieder einmal ein sicherer Ort und im Brunnen in Raum 42 kann der Held dann in aller Ruhe Energie (sprich LE) tanken.

Die Räume 44 bis 48, die Vorhallen, die die Außerirdischen vor ungebetenen Besuchern schützen sollten, sind zwar ein sicherer Ort, aber dem Helden dürfte bei zu langem Aufenthalt das Essen ausgehen. Für jeden Tag ohne Essen verliert der Held 5 LP und regeneriert nachts nichts. Übrigens schließt sich die Tür von Gang 46 zu Gang 49 nach dem Durchschreiten von selbst wieder, läßt sich aber von Osten ohne weiteres wieder öffnen (nur von Westen her eben nicht!).

Die Räume 49 bis 55 sind als Bunker für einen längeren Aufenthalt eingerichtet. Demnach kann sich auch der SC einen Monat oder mehr hier aufhalten. Der Ausgang in die Drachenhöhle ist von außen getarnt. Das Wasserbecken bezieht sein Wasser aus einer unterirdischen Quelle. und fließt in den unterirdischen See ab. Dadurch kann dem See und damit auch dem hinausfließenden Fluß eine Substanz beigegeben werden (z.B. um den Drachen einzuschläfern).

Die Heilwirkung des Brunnens in Raum 42 stammt daher, daß der Brunnen magisch ist. Die Außerirdischen haben sich von hier bereits vor über 2000 Jahren verabschiedet. Nachdem der Held die Drachenhöhle 56 nach draußen verlassen hat, ist er in Sicherheit, es sei denn, er rennt den Schergen des Magiers absichtlich in die Arme. *Murgol II.* jedenfalls wird sich wegen eines entlaufenen Versuchskaninchens bestimmt kein Bein ausreißen.

Selbstverständlich sollte der Spielleiter das Abenteuer schon vorher komplett durchgelesen haben, um sich mit den Örtlichkeiten vertraut zu machen. Genug, weiter bei Raum 1!

1 Gefängniszelle

Allgemeine Informationen:

Langsam wachst Du auf, einen dumpfen, pochenden Schmerz in der Schläfe verspürend. Du befindest Dich in einem stockdunklen Raum, aber wie bist Du nur hierher gelangt? Langsam dämmert es Dir: Bist Du nicht in deiner Stammkneipe von einem freundlichen Fremden auf ein Glas Bier eingeladen worden? An nichts was danach geschah kannst Du Dich noch erinnern. Du fragst Dich, wieviel Zeit seither wohl vergangen sein mag, vielleicht schon Tage?

Du wirst von einem Lichtstrahl geblendet, als sich plötzlich ein Viereck aus Licht an einer Stelle im Dunklen öffnet. Langsam gewöhnen

sich Deine Augen an die Helligkeit und Du kannst Umrisse entdecken. Das Viereck erweist sich als eine geöffnete Luke, die sich in einer schweren Eichentür befindet. Ringsum umgeben Dich Wände aus schweren Granitblöcken. Du scheinst Dich in einer Art Gefängniszelle zu befinden und ein grimmig dreinblickender Oger schaut Dich aus seinen großen Augen an. Scheinbar will er Dir das Essen servieren.

Meisterinformationen:

Als erstes sollte der Spielleiter obigen Text vorlesen. Der Oger bringt dem Helden ersteinmal etwas zum Essen und zu Trinken, danach verschwindet er wieder und überläßt ihn wieder sich selbst.

An einen Ausbruch ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu denken, dafür ist später noch genug Zeit.

Allgemeine Informationen:

Die Luke schließt sich wieder und Du sitzt von neuem im Dunkeln.

Spezielle Informationen:

Die Strohmatratze besteht aus halbwegs frischem Stroh. Der Eimer in der Ecke dient scheinbar dazu, aufs Klo zu gehen. Die Eichtentür ist absolut massiv und verschlossen. Von der Ecke im Südosten geht ein leichter, kühler Luftzug aus.

Meisterinformationen:

Durch drücken am südlichen Ende der Ostwand lässt sich ein lockerer Stein aus der Wand schieben. Nach etwa einer Stunde kann das Loch so erweitert werden, daß ein Mensch hindurch paßt.

Mit dem Oger ist nicht gut Kirschen essen, sollte es zu einem wie auch immer gearteten Ausbruch kommen. Daher heißt es, sich nach dem Entkommen schleunigst aus dem Staub zu machen., außerdem sollte natürlich der richtige Zeitpunkt dazu abgewartet werden. Der Oger bringt dreimal am Tag Essen in die Zelle. Sollte der Held durch das Loch in der Ostwand geflüchtet sein, wird der Oger das bei seinem nächsten Rundgang natürlich sofort merken und sich auf die Suche nach ihm begeben. Nach sieben Tagen ist es um unseren Helden geschehen, sollte ihm bis dahin noch nicht die Flucht geglückt sein. Wird der Spieler innerhalb des Verlieses geschnappt, sperrt man ihn in Raum 23 ein und nimmt ihm seine gesamte Ausrüstung ab.

2 Gefängniszelle

Allgemeine Informationen:

Du betrittst eine leere Zelle.

Spezielle Informationen:

Weder an der Strohmatratze noch am Hocker ist etwas außergewöhnliches zu entdecken.

Meisterinformationen:

Keine Meisterinformationen.

3 Gefängniszelle

Allgemeine Informationen:

Du betrittst eine Zelle, in der, auf einer Strohmatratze, ein Gefangener liegt.

Spezielle Informationen:

Der Gefangene ist in abgetragene Klamotten gekleidet und macht einen äußerst ängstlichen Eindruck. In dem Eimer, der in der Ecke steht, befindet sich der Abort.

Meisterinformationen:

Der Gefangene namens Answin (Werte siehe Anhang) ist froh, befreit zu werden und kommt natürlich sofort mit.

4 Geheimgang

Allgemeine Informationen:

Du betrittst einen Gang, der durch eine Öffnung in der Ostwand erleuchtet wird. Er scheint hinter den Zellen entlangzuführen, der Boden ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

Spezielle Informationen:

Von der Fensteröffnung aus siehst Du, daß Du Dich in einem etwa 30 Meter hohen Turm befindest, der von dichtem Waldgestrüpp umgeben ist. Die Tür am Nordende ist abgesperrt.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel für die Tür befindet sich in Raum 5. Durch die Fensteröffnungen kann man nicht klettern, außerdem bestände keine Möglichkeit, sich abzuseilen. Die Geheimtür im Süden lässt sich durch einfaches Dagegendrücken öffnen.

5 Geheimraum

Allgemeine Informationen:

Die Geheimtür schwingt auf und Du siehst in eine dahinterliegende, kleine Kammer.

Spezielle Informationen:

Im Südwesten des Zimmers steht eine kleine, verschlossene Schatulle.

Meisterinformationen:

Die Schatulle kann mit roher Gewalt (*KK-Probe*) oder mit viel Geschick (*Schlösser Knacken-Probe*) und einem kleinen Draht geöffnet werden. Allerdings kann es dem Helden passieren, daß er dabei von einer Giftnadel gestochen wird, falls er es nicht schafft, schnell genug auszuweichen (*Ausweichen-Probe*, sonst 5 SP). Darin befindet sich der Schlüssel für die Tür zu *Raum 6*.

6 Wohnraum des Kobolds Williputz

Allgemeine Informationen:

Nachdem das Schloß aufgeschlossen ist, läßt sich die Tür noch immer nicht öffnen. Du drückst feste gegen die Tür, bis sie langsam nachgibt. Es rumst und scheppert, Glasflaschen werden zertrümmert und kurz darauf ist von der anderen Seite der Tür ein lautes Zeter- und Mordioeschrei zu hören.

Der Schrank, den Du gerade umgestoßen hast, er stand scheinbar direkt vor der Tür, ist schnell beiseite geschoben und schon stehst Du im Zimmer. Dir gegenüber steht ein erbost dreinblickendes, kleines, runzeliges Männchen, welches Dir gerade einen Vortrag über die angerichtete Bescherung hält.

Spezielle Informationen:

In der Kammer befindet sich außer dem großen Durcheinander noch ein kleines Bett, das dem Kobold scheinbar als Lagerstatt dient.

Meisterinformationen:

Durch gutes Zureden läßt sich der Kobold (Werte siehe *Anhang*) dazu überreden, den Helden ziehen zu lassen, aber nur, falls er ein Rätsel lösen kann (siehe *Beilage*). Danach erhält er noch die Warnung, auf der Hut vor dem Oger zu sein, der sich meistens im gegenüberliegenden Raum aufhält. Mitkommen will der Kobold auf gar keinen Fall. Kann der Spieler das Rätsel nicht lösen, wird er mit wüstem Geschimpfe vergrault, sein wertvollster Gegenstand entwendet und die

■ Warnung verschwiegen.

7 Flur

Allgemeine Informationen:

Du stehst in einem Gang, der durch ein Fenster in der Nordwand erhellt wird. Von der anderen Seite her ist ein leises Gejammere zu hören (aus Raum 3).

Spezielle Informationen:

Die Türen zu den *Räumen 1, 2, 3, 9 und 11* sind verschlossen. In den Türen zu den *Zellen 1, 2 und 3* befinden sich kleine Luken, die geöffnet und von außen wieder verriegelt werden können. An der südlichen Tür hängt ein Warnschild (siehe *Beilage*).

Meisterinformationen:

Der Schlüssel zu den *Zellen 1, 2 und 3* befindet sich in *Raum 8*, der zu *Raum 11* in *Raum 9*. Zu *Raum 9* gibt es keinen Schlüssel, nur den Zugang über die Geheimtür. Auch, wenn die südliche Tür aufgeschlossen wird, klemmt sie noch. Der Held muß sich zuerst mit der Schulter dagegenschmeißen (*KK-Probe*, sonst 1 SP), um sie öffnen zu können. In dem Moment, in dem die Tür aufspringt, wird der Held durch die Wucht in *Raum 11* geschleudert. Falls er in dem Moment noch keinen Fallschirm angelegt haben sollte, stürzt er in den Schacht und endet auf recht unheldische Weise.

Die Geheimtür läßt sich öffnen, indem der Held auf den richtigen Mauerstein drückt (zufällig der erste, der gedrückt wird).

8 Wohnraum des Ogers

Allgemeine Informationen:

Als Du eintrittst, schlägt Dir schon ein Gestank wie in einem Raubtierkäfig entgegen.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält eine Feuerstelle, der ein Stapel Brennholz gegenüberliegt. Das Bett scheint zu klein gemacht für einen Oger. An der Wand steht noch ein Tisch mit einem Hocker davor. Unter dem Tisch sind Nahrungs-

mittel gestapelt, auf dem Tisch eine Menge verschmutztes Geschirr. In der Westwand befindet sich ein kleines Fenster.

Meisterinformationen:

Hier hält sich normalerweise der Oger auf, der dafür verantwortlich ist, die Gefangenen zu füttern und aufzupassen, damit Niemand ausbüchst. Der Meister kann aber auch entscheiden, daß er gerade unterwegs ist und den Helden gerade dann aufstöbert, wenn er den Raum wieder verlassen will. Um seinen Hals trägt er den Schlüssel für die Zellen 1, 2 und 3. Es ist zwar edelmüsig, falls der Held auf die Idee kommen sollte den Oger zu töten, um so den Gefangenen aus Zelle 3 befreien zu können, aber nicht sehr ratsam. Ein Oger ist einfach eine Nummer zu groß für unseren kleinen Abenteurer.

9 Alchimistenwerkstatt

Allgemeine Informationen:

Als Du Dir einen Weg in den Raum bahnst, fällt auch schon ein im Weg stehendes Regal mit lauter wertvollen Elixieren um (Hatten wir das nicht schon mal?). Auf dem Boden breitet sich eine Lache aus, die blubbert, brodelt und stinkt.

Spezielle Informationen:

Die Flüssigkeit auf dem Boden ist eine Säurepfütze und verursacht bei Betreten des Bodens pro Meter 1W6 SP. In der Westwand befindet sich eine Fensteröffnung. An der Nordwand ist ein Regal, in dem weitere Flaschen und ein Schlüssel liegen. An der Westwand steht ein kleiner Tisch. Die Tür im Osten ist verschlossen. Der Raum scheint schon seit Ewigkeiten nicht mehr betreten worden zu sein, alles ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

Meisterinformationen:

Der ganze Raum steht voller Alchimistischer Geräte und ominöser Substanzen. Das einzige Brauchbare, was sich in dem ganzen Krempel finden läßt, sind der Schlüssel zu Raum 11, eine Flasche mit Heiltrank bringt 15 LP

zurück, Feuerstein & Stahl und sechs Fackeln.

10 Geheimgang

Allgemeine Informationen:

Ein Teil der Mauer schwingt in einen dahinterliegenden Gang auf. Das Gangstück wird durch eine Öffnung in der Westwand erhellt.

Spezielle Informationen:

Im südlichen Gangende liegen ein rostiger Dolch (1W+1 TP; BF 8) und ein Fallschirm am Boden.

Meisterinformationen:

Die Geheimtür im Norden schwingt durch einfaches Dagegendrücken nach außen auf. Der Fallschirm ist dafür da, damit der Held in Raum (oder besser Schacht) 11 nicht in die Tiefe stürzt. Der Dolch sorgt dafür, daß unser Abenteurer nicht ganz wehrlos durch die Welt läuft.

11 Schacht (oben)

Allgemeine Informationen:

Mit einem lauten Krach gibt die Tür nach und Du wirst in den nächsten Raum geschleudert. Wie gut, daß Du vorher Deinen Fallschirm angelegt hast. Langsam schwebst Du tiefer und tiefer, bis Du etliche Meter tiefer endlich wieder am Boden angelangt bist.

Spezielle Informationen:

Der Schacht ist etwa 45 Meter tief Scheinbar liegt das untere Ende des Schachtes schon unter der Erde.

Meisterinformationen:

Sollte der Held in den Raum geschleudert werden, ohne den Fallschirm angelegt zu haben, kann man in Raum 12 nur noch seine Reste aufklauben. Mit Fallschirm landet er nach einem kurzen Segelflug sanft am unteren Schachtende, weiter bei Raum 12.

12 Schacht (unten)

Allgemeine Informationen:

Die Landung auf dem Boden des Schachtes fällt mehr oder eher weniger weich aus. Kurz darauf wirst Du unter Deinem Fallschirm begraben, der kurz darauf auf Dich drauf plumpst.

Spezielle Informationen:

Der Raum hat eine Öffnung im Osten, von der ein schwacher Fackelschein ausgeht.

Meisterinformationen:

Durch diesen Schacht muß Jeder, der den Turm betreten oder verlassen will, was normalerweise nur mit dem Heißluftballon aus *Raum 14* geht. Immer, nachdem ein Gefangener in den Turm gebracht wird, schafft man den Ballon wieder in *Raum 14* zurück, wodurch eine Flucht aus dem Turm fast unmöglich ist. Mit dem Fallschirm aus *Raum 10* hatte natürlich niemand gerechnet.

Spezielle Informationen:

Auf dem Tisch liegen eine Peitsche 1W TP, vier Fesselseile, eine Daumenschraube und zwei Eisenschüsseln. In den zwei Kisten ist ein in seine Einzelteile zerlegter kleiner Heißluftballon verstaut. In der westlichen Kiste befindet sich die Ballonhülle, in der östlichen sind die Gondel und die Ballonhülle untergebracht. Im westlichen Schrank sind massenhaft Holzscheite, Feuerstein & Stahl und 25 Fackeln gebunkert. Im östlichen Schrank lagern sich zwei Wasserfässer und 120 Proviantpakete, die von sechs Wolfsratten bewacht werden. Im nördlichen Schrank lagern zwei Hanfseile (je 10 m lang), drei Säbel 1W+3 TP, ein Rundschilde, zwei Hämmer, eine Säge, 50 Nägel, zwei Meißel, fünf Holzbretter (je 1 m lang), eine Laterne, zwei Flaschen Lampenöl (je 0,5 l) und ein Lederranzen.

Meisterinformationen:

Der Heißluftballon ist als „Aufzug“ für den Schacht 11/12 gedacht.

13 Gang

Allgemeine Informationen:

Du betrittst einen kahlen Gang, der in der Nord- und der Südwand jeweils eine Tür besitzt. Hinter der südlichen Tür sind kehlige Laute zu vernehmen.

Spezielle Informationen:

An der Nordwand steckt, in einem gußeisernen Halter, eine brennende Fackel.

Meisterinformationen:

Die beiden Türen sind unverschlossen. Die Fackel kann vom Spielerhelden jederzeit mitgenommen werden, ist aber schon halb heruntergebrannt.

15 Wachraum

Allgemeine Informationen:

Als Du eintrittst kommtst Dir die Erkenntnis, daß es vielleicht doch nicht so gut war, diesen Raum zu betreten. Drei Orks sitzen um einen Tisch, spielen Karten, knallen mit den Krügen und geben dröhnedes Gelächter von sich. Als sie Dich hereinkommen sehen, springen sie auf und greifen zu ihren Waffen (Säbel).

Spezielle Informationen:

An der West- bzw. Ostwand befindet sich eine brennende Fackel in einem Fackelhalter, die den Raum erleuchtet. Auf dem Tisch stehen vier Bierkrüge, ein Satz Karten und 127 Kreuzer, die als Spielgeld dienen. Die Tür im Süden ist abgesperrt. Den Schlüssel dazu hat einer der Orks.

14 Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Im Schein Deiner Fackel siehst Du mehrere Schränke und Kisten, sowie einen großen Tisch stehen.

Meisterinformationen:

Die Orks überwachen von diesem Raum aus die Gefangenen. Einer von ihnen besitzt den Schlüssel für die *Zellen 20 bis 27* und *Gang 18*. Unter einem der Schemel klebt ein Dukat.

Der Spieler kann natürlich jederzeit den Kampf aufgeben. Falls der Held überwältigt werden kann, wird er in *Zelle 23* gesperrt, nachdem ihm sein gesamter Besitz abgenommen wurde. Der Gefangene von oben wird in *Zelle 25* eingesperrt.

16 Schlafraum

Allgemeine Informationen:

Hier ist kein Orc zu sehen, aber dennoch riecht es sehr stark.

Spezielle Informationen:

An der Südwand stehen lauter Schränke, an der Nordwand vier Betten. An der Nordwand befindet sich eine brennende Fackel.

Meisterinformationen:

In den Schränken sind Bettzeug, Kleidung, und persönlicher Kirmskrams der Orks, wie Schrumpfköpfe, vier orkische Haarbüschel in Metall eingefäbt, eine Schere, eine Spiegelscherbe (mit Blut dran) und insgesamt 52 S, 36 H und 15 K.

17 Küche

Allgemeine Informationen:

Endlich (oder leider?) hast Du den letzten der Orks aufgespürt. Er war gerade dabei, eine Mahlzeit für seine Kameraden zu machen. Mit hochgekempelten Armen, gefletschten Zähnen und erhobenem Fleischerbeil 1W+3 TP kommt er auf Dich zu, um Dir den Garaus zu machen.

Spezielle Informationen:

An der Westwand befindet sich eine brennende Fackel. Im Süden steht ein Tisch, auf dem ein Kochtopf, vier große Teller und ein Suppenteller sind. Daneben liegen zwei Messer 1W TP. In einer Ecke steht ein Eimer mit Müll. Über der Feuerstelle köchelt ein großer Kessel mit Fleischresten und Gemüseabfällen (Oder ist das etwa das Essen der Orks?!). Im Schrank steht ein kleines Bierfaß und etwas besseres Essen (wenngleich auch das keine ausgewogene Mahlzeit darstellt), das scheinbar das Praiostagsessen darstellt.

Meisterinformationen:

Der Orc trägt an seinem Finger einen Ring, von einem Dukat Wert.

18 Nebengang

Allgemeine Informationen:

Als Du den Gang betrittst, schreit ein Orc und zieht die Strickleiter nach oben, mit deren Hilfe die Falltür nach oben geklettert werden kann.

Spezielle Informationen:

Die Falltür befindet sich drei Meter oberhalb und ist mittlerweile verschlossen und verriegelt worden um zu verhindern, daß jemand hinaufgelangen kann. Der Gang ist unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

Egal was passiert, der Spielleiter muß verhindern, daß der Spielerheld in die Räumlichkeiten hinter der Falltür gelangt. Ansonsten müßte der Meister ein wenig improvisieren. Sollte es dem Spieler gelingen durch diesen Ausgang das Verließ zu verlassen (hierbei handelt es sich nämlich um den regulären Ausgang), wäre der Rest des Abenteuers hinfällig, da es bei diesem Abenteuer nur darum geht, aus dem Verließ zu flüchten. Das Ganze wäre aber eine gute Möglichkeit, das Abenteuer frühzeitig zu beenden. Hinter der Falltür befinden sich aber noch die Räumlichkeiten von *Murgol II.*, der Ausgang befindet sich in unmittelbarer Nähe des Turms.

19 Zellentrakt

Allgemeine Informationen:

Von zwei Türen (die Zellen 22 und 26) kommen gedämpfte Geräusche und Klageläute.

Spezielle Informationen:

Die Zellentüren sind durchgehend verschlossen (den Schlüssel hat einer der Orks aus Raum 15) und haben kleine (20 cm durchmessende) Luken, durch die normalerweise das Essen gereicht wird.

Meisterinformationen:

Der Spieler kann die Luken öffnen und mit den Insassen reden. Die Zellen sind aber alle unbeleuchtet.

20 Zelle

Allgemeine Informationen:

Du betrittst eine unbeleuchtete Zelle.

Spezielle Informationen:

Hier befindet sich eine Strohmatratze und ein Nachttopf, ansonsten ist der Raum leer.

Meisterinformationen:

■ Keine speziellen Meisterinformationen.

21 Zelle

Allgemeine Informationen:

Du siehst in einen unbeleuchteten Raum.

Spezielle Informationen:

Auf dem Boden liegt eine Strohmatratze. Daneben steht ein leerer Nachttopf.

Meisterinformationen:

■ Keine speziellen Meisterinformationen.

22 Zelle

Allgemeine Informationen:

In der Zelle, die Du gerade betrittst, sitzt auf einer Strohmatratze ein ausgemergelter, alter Mann mit langem, weißem Bart.

Spezielle Informationen:

Außerdem enthält der Raum noch einen kleinen Nachttopf.

Meisterinformationen:

■ Gibt man dem Gefangenen namens *Mandragon* (Werte siehe Anhang) etwas zu Essen und zu Trinken, dann erzählt er etwas über eine alte Katakumbe, die hier irgendwo an das Verließ angrenzen muß.

23 Zelle

Allgemeine Informationen:

Im Raum ist es stockfinster.

Spezielle Informationen:

Am Boden liegt eine Strohmatratze, daneben steht ein Nachttopf.

Meisterinformationen:

Unter der Matratze befinden sich Feuerstein & Stahl. Hier landet der Held, falls er von den Orks aus Raum 15 überwältigt wurde. Der Tagesablauf ist derselbe wie in Raum 1, nur daß jeden Tag 1 LP wegen schlechter Behandlung verloren geht. Von irgendwoher in der Ostwand kommen manchmal unheimliche Geräusche. In der Ostwand befinden sich einige lockere Wandsteine. Werden diese entfernt, entsteht eine kleine Öffnung, durch die man in die Katakomben (Raum 28) gelangen kann.

24 Zelle

Allgemeine Informationen:

Ein unbeleuchteter Raum.

Spezielle Informationen:

Eine Strohmatratze und ein Nachttopf befinden sich hier.

Meisterinformationen:

■ Keine speziellen Meisterinformationen.

25 Zelle

Allgemeine Informationen:

Du trittst in einen unbeleuchteten Raum.

Spezielle Informationen:

Strohmatratze und Nachttopf sind die einzigen Einrichtungsgegenstände in diesem Raum.

Meisterinformationen:

■ Keine speziellen Meisterinformationen.

26 Zelle

Allgemeine Informationen:

In der Zelle, die Du gerade betrittst, befindet sich ein etwa 25 Jahre alter Mann in zerrissener Kleidung und mit blutverkrusteter Stirn. Die Kleidung läßt auf einen Adligen schließen.

Spezielle Informationen:

Er erzählt, daß der Magier *Murgol II.* ihn einsperren ließ. Im Raum befinden sich außerdem noch eine Strohmatratze und ein Nachttopf.

Meisterinformationen:

■ *Lormir* (Werte siehe *Anhang*) schließt sich dem Helden bei dessen Ausbruchsversuch sofort an.

27 Zelle

Allgemeine Informationen:

Beim Anblick des Inhaltes der Zelle, die Du gerade betrittst, dreht sich Dir der Magen um. Hier hat vor kurzem einen Gefangenen das Zeitliche gesegnet. Jetzt liegt er, zu einem Skelett abgemagert, auf seiner Strohmatratze. Der Nachttopf ist zerbrochen und überall klebt angetrocknete Scheiße.

Meisterinformationen:

■ Unter seiner Strohmatratze hat der Unglückliche einen Diamanten im Wert von 25 Dukaten versteckt.

28 Sackgasse

Allgemeine Informationen:

Du stehst in einem unbeleuchteten Gang. Von Süden her sind leise Schlurfgeräusche zu hören.

Spezielle Informationen:

Die Stahltür im Osten ist verschlossen. An der Nordwand befindet sich eine Steintafel mit einer *Inschrift* (siehe *Beilage*).

Meisterinformationen:

■ Ab hier ist das ganze Höhlensystem unbe-

leuchtet. Auf der Steintafel befindet sich das Zauberwort, mit dem die Tür zu *Raum 31* geöffnet werden kann.

29 Durchgang

Allgemeine Informationen:

Von Osten her klingen die Geräusche jetzt schon lauter. Von Süden mündet eine Treppe in den Gang.

Spezielle Informationen:

Der Aufgang ist verschüttet, an ein Durchkommen ist nicht zu denken.

Meisterinformationen:

■ Keine speziellen Meisterinformationen.

30 Krypta

Allgemeine Informationen:

Vier Gänge münden in das Gewölbe, in dessen Mitte sich eine Öffnung befindet, die nach unten führt. Aus dem nördlichen Gang kommen drei Skelette angewankt.

Spezielle Informationen:

Der Gang nach Süden ist verschüttet. Der östliche Gang wird durch eine Steintür versperrt. Die Skelette kommen immer näher.

Meisterinformationen:

■ Die Tür im Osten läßt sich mit dem Zauberwort aus *Raum 28* öffnen, dahinter ist der Held in Sicherheit. Falls der Spieler beschließt, sich lieber mit den Untoten anzulegen, dann wird alles einiges härter für ihn werden. Ein Sprung in das Loch in der Mitte ist tödlich. Ein Abseilen führt in weiträumige, feuchte und muffige Katakomben mit vielen Untoten.

31 Grabkammer

Allgemeine Informationen:

Als Du eintrittst, begrüßt Dich sogleich eine Grabsesstimme: »Wer stört da meinen Schönheitsschlaf?« Die Stimme scheint aus dem Sar-

kophag zu kommen. Zu beiden Seiten des Sarkophages steht eine Statue.

Spezielle Informationen:

Der Sarkophag ist dem Äußeren des Mumifizierten angepaßt. Die beiden Statuen haben das Aussehen von zwei aufrecht stehenden Menschen mit Fuchskopf. Die Skelette, die den Helden verfolgt haben, warten vor dem Eingang des Raumes.

Meisterinformationen:

Wenn der Spieler beschließt abzuwarten, dann geschieht nichts, er kann warten bis er schwarz wird. Wird der Sarkophag geöffnet, so erzählt der Mumifizierte dem Helden, er sei einmal ein mächtiger Raubritterkönig gewesen, der mit seinen Gefolgsleuten plündernd und mordend durchs Land zog, bis sie alle eines Tages von einer geheimnisvollen Seuche dahingerafft wurden. Um sich vor ihren bösen Seelen zu schützen, baute man diesen ein Grabmal und verschüttete den Zugang (die verschüttete Treppe in Raum 29). Vorher verfluchte ein alter Druide die Toten aber noch, auf daß diese niemals Ruhe finden würden. Mittlerweile sind schon etliche Jahre ins Land gegangen. Der König bittet den Helden, ihn und seine Gefolgsleute von ihrem Fluch zu befreien, indem er ein Bußgebet für ihre Seelen hält. Um dem Spieler seine Aufgabe zu erleichtern, befiehlt der König seinen Gefolgsleuten, den Helden und seine Gefährten in Ruhe zu lassen. Hilft der Held dem König und seinen Getreuen, dann erhält er dafür eine Belohnung von 100 Golddukaten und bekommt den Schlüssel zu Raum 38 geschenkt. Statt des Geldes kann sich der Spieler aber auch wünschen, daß einer der Charaktere wiederbelebt wird. Sollte der Held den Auftrag ablehnen, befiehlt der König seinen Gefolgsleuten, den Helden zu töten.

32 Katakomben

Allgemeine Informationen:

Du trittst in einen schön kühlen Gang, der leicht nach Modder riecht. An den Seiten

befinden sich grob herausgehauene Wandnischen.

Spezielle Informationen:

Es befinden sich immer drei Wandnischen übereinander. In jeder der Wandnischen liegt ein Skelett (es röhrt sich nicht).

Meisterinformationen:

Insgesamt sind in den Gewölben zwölf Skelette unterwegs, die zufällig in den Gängen verteilt werden können. Bitte die Gruselatmosphäre betonen, samt gelegentlich entgegenkommenden Skeletten, die dem Helden aber nichts tun (es sei denn, der Spieler hat den Auftrag des Königs abgelehnt). Der Spielleiter kann die Charaktere (oder am besten gleich den Spieler) auch gelegentlich erschrecken. Sollte der Held auf die Idee kommen und Grabbeigaben stehlen (es liegen genug in den Wandnischen herum), werden die Toten aus den Nischen kommen und ihn lynchieren. Das gilt auch, falls der Fluch bereits gebrochen wurde.

33 Nebengang

Allgemeine Informationen:

Nach etwa fünf Metern ist der Gang verschüttet.

Meisterinformationen:

Wühlt der SC eine Weile im Schutt (zieht keine Strafe nach sich), kann er ein Totenkopfamulett finden, welches allerdings bereits jegliche magische Wirkung verloren hat.

34 Altarraum

Allgemeine Informationen:

An der Nordwand des Raumes befindet sich ein Steinsims, auf dem zahlreiche Totenköpfe nebeneinander aufgereiht wurden. Im Süden steht ein Steinaltar.

Spezielle Informationen:

Die Totenköpfe auf dem Sims sind allesamt vernarbt (ein Hinweis auf die seltsame Seuche,

die den König und seine Anhänger dahingeraft hat). Der Steinaltar ist mit zahlreichen alten Runen übersäht.

Meisterinformationen:

Am Steinaltar muß der Held niederknien und ein Gebet für den Raubritterkönig und seine Getreuen sprechen. Kaum hat das Gebet geendet, da zerfallen alle belebten Skelette zu Staub und der Fluch ward gebrochen. Jetzt muß der SC nur noch zum König zurückkehren und seine Belohnung abholen.

35 Gang

Allgemeine Informationen:

Gänge, Gänge, Gänge, nimmt das denn nie ein Ende?

Spezielle Informationen:

Nichts besonderes, außer den Skeletten, die einem hin und wieder begegnen

Meisterinformationen:

Keine speziellen Meisterinformationen.

36 Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet vor einer Mauer.

Spezielle Informationen:

Der Gang wurde scheinbar nachträglich vermauert. Dahinter ist ein Plätschern zu hören.

Meisterinformationen:

Die Ziegelmauer läßt sich nicht durchbrechen.

37 Nebengang

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet an einem schweren Eisengitter. Dahinter ist eine Höhle zu sehen, durch die ein kleiner Bach Richtung Osten fließt. Von überallher ist plätschern zu vernehmen.

Spezielle Informationen:

Im Hintergrund der Höhle ist ein alter Steinbrunnen zu erkennen.

Meisterinformationen:

Das Eisengitter läßt sich beim besten Willen nicht öffnen.

38 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Die Wände sind über und über mit seltsamen Wandgemälden bemalt (siehe *Beilage*).

Meisterinformationen:

Die Wandgemälde stellen Gegenstände aus dem täglichen Bedarf der fremden „Götter“ dar.

39 Nebenraum

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum gleicht dem vorherigen, aber in der Ostwand befindet sich in etwa 1,60 m Höhe ein kleines Loch.

Spezielle Informationen:

Durch das Loch ist ein Totenschädel zu sehen.

Meisterinformationen:

Hier hat der Zahn der Zeit eine etwa 10 cm große Öffnung entstehen lassen, durch die man in die Katakomben sehen kann. Ein unangenehmer Luftzug kommt von dort.

40 Tempel

Allgemeine Informationen:

An der Westwand steht eine überdimensionale Menschenstatue, die in seltsame Kleidung gehüllt ist und einen Kasten in der Hand hält. Die vier Statuen in den Ecken gleichen der großen bis aufs Haar, halten aber statt des Kastens einen seltsamen Stab in der Hand. Von Norden ist ein Plätschern zu hören.

Spezielle Informationen:

An den Wänden befinden sich Wandbilder, die diese Menschen zeigen, wie sie von tausenden von Menschen angebetet werden. Zeugnis eines vergangenen Zeitalters mit einem Geschlecht von Halbgöttern?

Meisterinformationen:

Die Stäbe stellen Laserwaffen dar, der Kasten soll ein Funkgerät sein. Selbstverständlich sind die Gegenstände, wie der Rest der Statuen, nur aus dem Stein gemeißelt.

41 Venusgrotte

Allgemeine Informationen:

Du betrittst eine große Grotte, die von Stalagmiten und Stalaktiten bewachsen ist. Das bemerkenswerteste aber sind zwei Sinterbecken, die aus mehreren natürlich übereinander gewachsenen Wasserbecken bestehen.

Spezielle Informationen:

Am oberen Ende der Sinterbecken entspringt jeweils eine kleine Quelle, deren Wasser von Becken zu Becken fließt, bis es den Boden erreicht hat. Die zwei Rinnale vereinigen sich schließlich zu einem kleinen Bach, der die Grotte nach Norden verlässt.

Meisterinformationen:

Das Wasser ist klares Quellwasser und kann von den Charakteren jederzeit bedenkenlos getrunken werden.

42 Höhle

Allgemeine Informationen:

Der Bach folgt dem Höhlenverlauf nach Osten, bis er in einen unterirdischen See mündet. Im Westteil der Höhle befindet sich eine Steintür, im Nordosten ist ein alter Brunnen zu sehen (Wofür der wohl gut ist?).

Spezielle Informationen:

Die Steintür im Westen lässt sich durch einfaches dagegentippen öffnen (natürlich auch durch einen kräftigen Stoß). Der Steinbrunnen

enthält Wasser, das allerdings schon etwas säuerlich riecht. Im Süden befindet sich eine vergitterte Öffnung, durch die man in die Katakomben sehen kann.

Meisterinformationen:

Durchschreiten alle Charaktere die Tür, schließt sie sich hinter dem letzten wieder. Danach lässt sie sich nicht wieder öffnen (nur von Osten her). Das Wasser im Brunnen hat eine magische Heilwirkung. Wer davon trinkt, bekommt sofort alle verlorenen Lebenspunkte wieder zurück.

43 Höhlensee

Allgemeine Informationen:

Der Bach mündet in den Höhlensee und verlässt ihn im Osten wieder durch eine kleine Öffnung in der Ostwand. Von dort ist ein gewaltiges Schnauben und Fauchen zu hören.

Spezielle Informationen:

Im Süden befindet sich noch ein vermauerter Durchgang. Durch die Öffnung in der Ostwand kann man in eine dahinterliegende Höhle sehen. Die Höhle dahinter ist unbeleuchtet, aber im Hintergrund ist ein leichter Lichtschein zu sehen. Von dort scheint auch das Schnauben zu kommen.

Meisterinformationen:

Die Öffnung in der Ostwand hat einen Durchmesser von 15 cm. Die Ostwand kann nicht eingerissen werden.

44 Heiligtum

Allgemeine Informationen:

Der Raum besitzt Öffnungen in alle vier Himmelsrichtungen. Auch hier befinden sich Wandzeichnungen. In der Mitte des Raumes stecken auf einem Metallpflock mehrere Steinplatten (siehe Beilage).

Spezielle Informationen:

Die Steinplatten lassen sich drehen, aber nicht herausnehmen.

Der Metallpflock kann ein Stück in den Boden hineingedrückt werden. Die Steintür im Osten lässt sich nicht mehr öffnen.

Meisterinformationen:

Wenn die Steinplatten richtig zueinander gedreht werden (siehe Raum 48), öffnet sich die Geheimtür im Nordgang.

45 Statue

Allgemeine Informationen:

Auch hier steht eine Steinstatue, diesmal allerdings mit auf den Hereinkommenden gerichtetem Stab.

Spezielle Informationen:

Die Wand hinter der Statue hört sich hohl an.

Meisterinformationen:

Wird der Stab heruntergedrückt, öffnet sich die Geheimtür hinter der Statue.

46 Statue

Allgemeine Informationen:

Hier steht eine Statue von einem Halbgott mit einem Stab, wie in Raum 40, in der Hand.

Spezielle Informationen:

Die Statue besteht aus Stein.

Meisterinformationen:

Im Osten befindet sich eine Geheimtür, die sich durch die richtige Kombination der Steinscheiben aus Raum 44 öffnet.

47 Statue

Allgemeine Informationen:

Hier, steht die Statue eines Halbgottes mit einem Stab, wie in Raum 40, in der Hand.

Spezielle Informationen:

Die Statue besteht aus Stein.

Meisterinformationen:

Keine speziellen Meisterinformationen.

48 Geheime Kammer

Allgemeine Informationen:

In der westlichen Wand befindet sich ein aus der Wand gehauener Steinkopf.

Spezielle Informationen:

Der geöffnete Rachen beinhaltet ein kleines Metallrörchen mit Schraubverschluß.

Meisterinformationen:

In dem Metallrörchen befindet sich ein *Pergament* (siehe Beilagen) mit der Kombination für die Steinscheiben in Raum 44. Sobald die richtige Kombination eingegeben und der Eisenpflock in der Mitte eingedrückt wurde, öffnet sich die Geheimtür zu Raum 49.

49 Gang

Allgemeine Informationen:

Du betrittst einen kahlen Gang ohne jegliche Wandgemälde.

Spezielle Informationen:

Von der Decke und den Wänden geht ein seltsames Licht aus, das ungewöhnlicherweise nicht flackert.

Meisterinformationen:

Ab hier sind alle Räume in Schummerlicht getaucht, das von der Decke und von den Wänden auszugehen scheint.

50 Der Brunnen

Allgemeine Informationen:

An der Westwand befindet sich ein Steinbecken, aus dem unablässig Wasser rinnt.

Spezielle Informationen:

Das kühle Naß, das aus dem Becken sprudelt, schmeckt wie frisches Quellwasser.

Meisterinformationen:

Es ist frisches Quellwasser. Von hier kann man auch den Höhlensee und den Bach, der herausfließt, vergiften, indem man etwas Gift in das Steinbecken gibt.

51 Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

An der Ostwand steht eine große Metalltruhe.

Spezielle Informationen:

Die Metalltruhe ist verschlossen.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel für die Truhe befindet sich in Raum 53. In der Truhe befindet sich ein Stab, wie ihn die Halbgötter trugen (ein Laser), ein kleiner schwarzer Kasten, wie ihn der große Halbgott aus Raum 40 trug (ein Funkgerät) und ein Anzug, in den auch sämtliche Halbgötter gekleidet waren (ein Schutanzug), sowie ein kleiner Metallzylinder (der Akku für den Laser, in dem die Energie für 50 Schuß gespeichert ist).

Werte der Ausrüstungsgegenstände:

Laser: 10W+10 TP; Entfernungstabelle wie leichte Armbrust; 25 Schuß; Gewicht 60 Unzen; Reichweite 50 Meter

Funkgerät: Gewicht 40 Unzen

Schutanzug: RS 3; Gewicht 60 Unzen

Mit Hilfe des Lasers kann der Held den Drachen in Raum 56 und den Golemroboter aus Raum 55 bekämpfen. Um den Laser einsatzbereit zu machen, muß der Metallzylinder hinten draufgesteckt werden. Eine rote Anzeige auf dem Zylinder zeigt die Anzahl der noch verfügbaren Schuß an. Das Funkgerät funktioniert nicht mehr. Der Schutanzug schützt nicht nur gegen Waffen, sondern auch gegen Radioaktivität (was in diesem Abenteuer aber nicht von Nutzen ist).

52 Saal

Allgemeine Informationen:

In jeder der Ecken steht eine Halbgötterstatue, die einen Metallstab (Laser), mit einem kleinen Metallzylinder hinten dran, in der Hand hält (gekleidet sind sie in Schutzkleidung). Am Gürtel tragen sie jeder einen der kleinen schwarzen Kästen.

Spezielle Informationen:

Die Tür im Osten ist verschlossen.

Meisterinformationen:

Für die Tür im Osten gibt es keinen Schlüssel, aber sie kann leicht aufgebrochen KK-Probe oder mit einem Dietrich aufgeschlossen werden. Beim ersten Öffnungsversuch wird eine Bolzenfalle in der Westwand ausgelöst, die denjenigen trifft, der gerade dabei war, die Tür zu öffnen 2W+6 TP.

53 Lager

Allgemeine Informationen:

An der Nordwand stehen zwei große Schränke.

Spezielle Informationen:

Im linken Schrank liegen 1500 Päckchen Nahrungskonzentrat gestapelt, die jeweils 10 Unzen wiegen. Im rechten Schrank sind, neben dem Schlüssel für die Truhe in Raum 51, 500 kleine runde Silberplättchen, die jeweils 1 Unze wiegen.

Meisterinformationen:

Die Silberplättchen stellen nur Münzen aus wertlosem Metall dar, das Geld der Außerirdischen.

54 Gang

Allgemeine Informationen:

Die Tür am Ostende besteht aus Stahl. Nach Norden zweigt ein kurzes Gangstück ab.

Spezielle Informationen:

Die Stahltür ist verschlossen.

Meisterinformationen:

Wer auf das Mittelstück der Abzweigung tritt, löst mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% eine Speerfalle aus, die 2W+8 TP verursacht.

55 Spiegelraum

Allgemeine Informationen:

Du betrittst einen Raum, dessen gegenüberliegende Wand aus einem riesigen Spiegel besteht.

Spezielle Informationen:

In der linken Spiegelhälfte kannst Du erkennen, daß in der Ecke links von Dir ein Schlüssel liegt.

Meisterinformationen:

In Wirklichkeit wird der Raum an der gestrichelten Linie von einer Glaswand in zwei Hälften geteilt, so daß es aussieht, als wäre die dahinterliegende Raumhälfte das Spiegelbild des davorliegenden. Der Held selbst wird von (unsichtbaren) Lasern abgetastet und von Hologrammprojektoren spiegelverkehrt in der gegenüberliegenden Raumhälfte wieder abgebildet, wodurch eine perfekte Spiegelung vorgegaukelt wird. In der Ecke links vom Eingang liegt nur eine Schlüsselatrappe, der richtige Schlüssel für Raum 56 liegt hinter der Glaswand in der nördlichen Raumhälfte. Um an den richtigen Schlüssel zu Raum 56 zu gelangen, muß zuerst die Glaswand zerstört werden. Das Ganze ist nur eine kleine technische Spielerei der Außerirdischen. Die Hologrammeinrichtung ist in die Türatrappe im Norden eingebaut. Wird sie zerstört, verschwindet der ganze Spuk sofort. Sobald sich der Held nach dem falschen Schlüssel in der südwestlichen Ecke bückt oder sonstwie im Raum herumspaziert, kommt der Golemrobo ter aus der Südostecke hervor und greift den Helden von hinten an (ein Gelegenheitsangriff für den Roboter).

Roboterwerte:

MU: 100	AT: 10	PA: 6
LE: 80	RS: 4	TP: 1W+6
GS: 4	AU: 1000	MR: 1.000
GW: 45		

In Wirklichkeit ist der Golem nur ein „verkleideter“ Wachroboter der Außerirdischen. Für den Helden schaut der Golemroboter wie ein ganz normaler Golem aus. Erst nach einer Weile wird dem Spieler klar werden, daß er es nicht mit einem normalen Golem zu tun hat. Der Roboter kämpft bis zu seiner völligen Vernichtung.

56 Drachenhöhle

Allgemeine Informationen:

Als Du die Tür öffnest, schlägt Dir sofort ein beißender, schwefelartiger Gestank entgegen. Die Höhle, die Du gerade betrittst, scheint natürlichen Ursprungs zu sein.

Spezielle Informationen:

Im Ostteil der Höhle befindet sich ein Tatzelwurm. Aus der Wand im Südwesten entspringt ein kleiner Bachlauf, der nach Nordosten zum Höhleneingang verläuft, und von dort in den undurchdringlichen Wäldern jenseits der Höhle verschwindet.

Meisterinformationen:

Der Tatzelwurm hat den Menschengeruch bereits wargenommen und ist auf der Hut. Er wird sich auf jedes Lebewesen stürzen welches versucht, den Ausgang im Osten zu erreichen. Allerdings ist es ihm unmöglich, den Westteil der Höhle zu betreten. Von dort aus kann der Held denn auch versuchen, das Tier mit dem Laser zu erlegen. Sobald der Weg nach draußen freigeschossen ist, geht es mit *Das Ende des Abenteuers* weiter.

Das Ende des Abenteuers

Sobald der Held und seine Begleiter (falls er denn welche gerettet hat) die Höhle verlassen haben, sind sie außer Gefahr. *Murgol II.* wird sich nicht die Mühe machen, sie wieder einzufangen. Frisches und vor allem wehrloseres „Versuchsmaterial“ kann jederzeit aufs neue besorgt werden.

Für das erfolgreiche Schaffen des Abenteuers gibt es bis zu 100 AP's, für jeden befreiten Gefangenen, dem die Flucht geglückt ist, weitere 20. Nach dem Abenteuer kann der Spieler nach Wunsch die geretteten NSC's übernehmen.

Falls dem Spielleiter die SF-Einlagen nicht zusagen, kann er das Ganze jederzeit mit Magie erklären. *Laserwaffe* und *Schutanzug* sind dann eben *Automatische Armbrust* und *Magische Rüstung*, nur mit den selben Werten.

Anhang

Die wichtigsten Meisterpersonen

Answin

Vor zwei Wochen wurde Answin von den Schergen des Magiers *Murgol II.* eingefangen und in diese Zelle (*Zelle 3*) gesperrt. Seither wartet er fieberhaft auf seine Befreiung. Wenn er erst wüßte, daß *Murgol II.* insgeheim beschlossen hat, ihn in zwei Tagen an seine Harpien zu verfüttern, da seine Organe für seine schwarzmagischen Experimente einfach zu armselig ist. Answin ist ein sehr schwächlicher, ängstlicher Mensch, der jedem Ärger tunlichst aus dem Weg geht. Wenn es zum Kampf kommt, dann überläßt er lieber Anderen das Feld. Für die meisten körperlichen Aufgaben ist er völlig ungeeignet. Trotzdem wird er versuchen, sich bei den Anderen mit kleinen Gefälligkeiten beliebt zu machen. Eigentlich kann er gar nichts für seine Schwächen, auf jeden Fall macht er es nicht in böswilliger Absicht.

Answins Werte:

MU: 9	AG: 1	ST: 2	Alter: 33
KL: 11	HA: 6	MR: 5	Größe: 1,83
IN: 12	RA: 5	LE: 32	Haarfarbe: braun
CH: 11	TA: 7	AU: 42	Augenfarbe: braun
FF: 8	NG: 2	AE/KE: —	
GE: 10	GG: 1	AT/PA: 9/8 (Dolch)	
KK: 8	JZ: 3		

Williputz

Der Kobold aus *Raum 6*wohnt hier schon seit einigen Jahren mit Billigung des Magiers und lebt mehr oder weniger in Frieden mit dem Oger (zumindest, wenn er sich unsichtbar macht, um nicht hinterräcks von dem Oger gemeuchelt zu werden). Hin und wieder vertreibt er sich die Langeweile auch, indem er den Oger ein wenig ärgert (was der mit einem kräftigen Keulenschwinger beantwortet, von denen aber noch jeder daneben ging).

Zunächst regt sich der Kobold zwar schrecklich über die angerichtete Bescherung auf, er läßt sich aber durch gutes Zureden recht schnell zur Mitarbeit bewegen und verrät dem Helden auch das Ein oder Andere über Murgols Verließ (alles, was der Meister für nötig erachtet).

Williputzs Werte:

MU: 15	AG: 6	ST: ?	Alter: sehr alt
KL: 16	HA: 3	MR: 12	Größe: 1,53
IN: 12	RA: 1	LE: 38	Haarfarbe: rot
CH: 10	TA: 4	AU: 47	Augenfarbe: gelb
FF: 14	NG: 8	AE/KE: —	
GE: 12	GG: 7	AT/PA: 11/7 (Dolch)	
KK: 9	JZ: 7		

Mandragon

Der alte Mandragon aus *Zelle 22* wirkt zwar gebrechlich, kann es aber noch immer mit den meisten Jungabenteuerer aufnehmen. Warum ihn *Murgol II.* gefangennehmen ließ, wird wohl immer ein Geheimnis bleiben. Jedenfalls ist der Alte weder als Baumaterial für Chimären noch als Harpienfutter zu gebrauchen und nun schon seit mehr als zwei Jahren hier eingesperrt. Mandragon wird sich für unseren Abenteurer zwar nicht als eine große Hilfe im Kampf erweisen, aber immerhin ist er eine wertvolle Quelle für Informationen. So kann er zum Beispiel darauf hinweisen, daß hinter der Ostwand von *Zelle 23* irgendein weiteres Gewölbe sein muß, da er von dort schon des öfteren seltsame Geräusche gehört hat. Kommt die Gruppe in noch unerforschtes Gebiet, so wird er alles bis auf den letzten Winkel erkunden wollen.

Mandragons Werte:

MU: 12	AG: 1	ST: 8	Alter: 95
KL: 16	HA: 2	MR: 10	Größe: 1,68
IN: 14	RA: 3	LE: 41	Haarfarbe: weiß
CH: 11	TA: 2	AU: 49	Augenfarbe: grau
FF: 12	NG: 6	AE/KE: —	
GE: 9	GG: 2	AT/PA: 9/7 (Kampfstab)	
KK: 8	JZ: 6		

Lormir

Seit nunmehr zwei Tagen wird der adelige Lormir in *Zelle 26* festgehalten. Als der Spielerheld ihn befreit, ist er überzeugt davon, er sei nur gekommen, um ihn zu erretten. Die Idee, der Abenteurer könnte selbst auf der Flucht sein, kommt ihm gar nicht. Im Kampf ist Lormir ebenso eine Hilfe, wie bei allen anderen Aufgaben, die Mut erfordern. Auf Selbstmordaktionen läßt er sich deshalb aber noch lange nicht ein. Er wird dafür eintreten, noch andere Gefangene zu befreien, auch wenn das mit großen Gefahren verbunden ist. Niemals könnte er zulassen, daß wehrlose Feinde einfach so hingemeuchelt werden.

Lormirs Werte:

MU: 12	AG: 4	ST: 2	Alter: 25
KL: 11	HA: 2	MR: 0	Größe: 1,85
IN: 10	RA: 4	LE: 35	Haarfarbe: schwarz
CH: 11	TA: 3	AU: 46	Augenfarbe: grün
FF: 10	NG: 4	AE/KE: —	
GE: 12	GG: 5	AT/PA: 12/9 (Rapier)	
KK: 11	JZ: 5		

Die Meisterpersonen Answin, Mandragon und Lormir kann der Spieler, sobald er sie befreit hat, selbst führen, falls der Spielleiter dies für wünschenswert hält. Sobald er aber anfängt, sie entgegen deren Beschreibung zu führen, sollte der Meister die Kontrolle über diese NSC's übernehmen.

Die Befreiung

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3 bis 5 Helden der 3. bis 5. Stufe.

von
Matthias Schulze

Vorwort:

Sobwohl ich sehr wohl weiß, daß es sich nicht gehört, die Ideen von Anderen zu klauen, habe ich mich dazu entschlossen eine Neuauflage von *Silvanas Befreiung* zu schreiben. Nicht etwa, weil dieses Abenteuer sonderlich originell oder besonders interessant wäre, aber immerhin war es das erste DSA-Abenteuer! Und wie für viele Andere, war es auch mein Einstieg in die Rollenspielwelt, nachdem ich das vor zehn Jahren ebenfalls dem Basiskasten beigelegte Soloabenteuer *Graubarts Schatz* erfolgreich bestanden hatte. So etwas ruft natürlich auch nach zehn Jahren noch nostalgische Erinnerungen wach. Und nachdem sich die DSA-Redaktion scheinbar dazu entschieden hat, dieses Uraltabenteuer der dritten Auflage des DSA-Spiels nicht mehr beizulegen, habe ich beschlossen dieses Abenteuer, völlig neu überarbeitet, in meinem Fanzine *Auge des Pan* wiederauferstehen zu lassen (*Silvana lebt!*). Verständlich war die Entscheidung der DSA-Redaktion natürlich schon, schließlich sind die neuerdings beigelegten Abenteuer weitaus besser als *Silvana*, besonders das Soloabenteuer *Zauberwald*. Genauso verständlich ist auch, daß ich *Silvanas Befreiung* nicht unverändert abdrucken konnte, das gäbe sicherlich Probleme mit dem Copyright. Genauso wollte ich die alten, nicht mehr ganz der neueren Aventurischen „Wirklichkeit“ entsprechenden, Werte aktualisieren. Und ehe ich mich's versah, wurde ein ganz anderes Abenteuer daraus. Dennoch werden alte „DSA-Osterhasen“ den kompletten Grundriß *Silvanas* wiedererkennen, auch einige der Rätsel.

Soweit zur Vorgeschichte dieses Abenteuers. Diesem Abenteuersammelband sind drei A4 Grundrißpläne beigelegt. Auf den Plänen entspricht ein Kästchen einem Quadratmeter. Die Bezeichnung des jeweiligen Stockwerkes befindet sich in der oberen Leiste. Norden ist in der Ogerhöhle oben, in den anderen beiden Plänen rechts. Die Bedeutung der verwendeten Symbole wird hoffentlich aus der beiliegenden Legende und gesundem Menschenverstand ersichtlich.

Selbstverständlich sollte der Spielleiter das Abenteuer vor dem Leiten einmal gründlich durchlesen, damit er alle Zusammenhänge genau kennt. Wer möchte, der kann im Abenteuer natürlich ruhig einige Sachen abändern.



Die schon etwas betagte Silvana

Vorgeschichte:

Die Helden befinden sich zu Anfang der Geschichte in der Kneipe einer Kleinstadt oder eines Dorfes und trinken (wie könnte es anders sein) was das Zeug hält; das Bier fließt in Strömen. Plötzlich stürmt ein Mann in die Schänke, dessen Kleidung ihn als Boten eines Barons auszeichnet. Aufgeregt erzählt er, daß die Tochter des Barons (man nehme den Namen eines in der Gegend ansässigen Barons) entführt wurde:

»Widerwärtige Kreaturen, auch Goblins genannt, verschleppten sie bei einem Jagdausflug, den sie mit ihrem Vater unternahm. Da sie sich zum Zeitpunkt der Tat aber recht weit von ihrem Vater und dessen Leibgarde aufhielt, konnte die Verfolgung erst aufgenommen werden als es bereits zu spät war. Nachdem der Graf und seine Männer der Bande bereits eine ganze Weile gefolgt waren, konnten sie gerade noch sehen, wie sie von den räudigen Hunden in eine Höhle gezerrt wurde. Als sie ihnen in die Höhle folgen wollen, wurden sie jedoch von einem riesigen Oger daran gehindert und in die Flucht geschlagen. Fast verlor der Baron bei diesem heldenhaften Kampfe sein Leben. Und nun ist er auf der Suche nach einer unerschrockenen Scharr mutiger Recken, die seine Tochter vor einem ungewissen Schicksal bewahren sollen.«

Der Meister sollte den Spielern obigen Text vorlesen und sie dann fragen, was sie zu tun gedenken. Fragen sie nach der Belohnung, so wird ihnen der Bote versichern, daß sie sich auf eine angemessen große Belohnung gefaßt machen könnten. Falls die Helden einwilligen, werden sie von dem Boten und einem begleitenden Gardisten des Barons vor den Höhleneingang gebracht und mit jeweils einem Heiltrank ausgestattet, der 10 LP zurück gibt. Bei ihrer Rückkehr können sie sich dann die Belohnung beim Baron abholen (siehe *Das Ende des Abenteuers*).

Die Ogerhöhle

Die Räume in der Ogerhöhle sind alle unbeleuchtet. Die Räume 2 bis 4 sind natürlichen Ursprungs. Die Wände der Räume 5 bis 7 sind mit Mörtel verputzt, soweit nicht anders angegeben.

1 Vor der Höhle

Allgemeine Informationen:

Ihr seht den Eingang einer dunklen Höhle. Aus ihrem Inneren ist lautes Schnarchen zu hören.

Spezielle Informationen:

Aus der Höhle kommt ein Gestank wie aus einem Raubtierkäfig.

Meisterinformationen:

Die Spieler werden nun gleich Bekanntschaft mit besagtem „Raubtier“ machen. Aber erst, sobald sie die Höhle betreten haben (siehe Raum 2).

2 Die Ogerhöhle

Allgemeine Informationen:

Falls die Heldengruppe kein Licht angemacht hat: In der Höhle ist es finster, Ihr könnt nichts erkennen. Hier ist das Schnarchen schon aus nächster Nähe zu hören. Der Gestank hat schier unerträgliche Ausmaße angenommen.

Falls ein Licht entzündet wurde: In der Nordostecke der Höhle ist ein undefinierbarer Haufen zu sehen. In der Südwestecke liegt ein Bündel Felle. Aber halt, da schauen ja zwei Augen heraus, und die blitzen ganz wütend! Grunzend und sabbernd steht der Oger auf und bedroht Euch mit einer riesigen Keule. Er verweigert Euch den Zutritt in seine Höhle.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden kein Licht entzündet haben, so müssen sie sich durch die Dunkelheit tasten, wobei sie über den Oger stolpern könnten. Außer einer der Charaktere hat Nachtsicht.

Der undefinierbare Haufen in der Nordostecke enthält den Haustrat des Ogers. Also nichts, was für die Spieler für Interesse währe. Der Oger greift an, sobald ihn die Helden reizen oder versuchen, in seine Höhle einzudringen. Er lässt sich durch nichts davon überzeugen, die Helden ohne Kampf durch seine Höhle gehen zu lassen.

Meisterinformationen:

Sollte der Oger im Kampf mehr als die Hälfte seiner Lebensenergie verlieren, so wird er mit den Helden verhandeln. Er wird einen hohen Wegezoll verlangen, den die Spieler gerade noch bezahlen können. Sollten die Spieler nicht bereit sein, das Geld zu zahlen oder versuchen, in seinen Sachen zu stöbern (*Räume 2, 3 und 4*), so wird er sie unerbittlich bekämpfen.

3 Die Speisekammer

Allgemeine Informationen:

Hier scheint der Oger seine Lebensmittel gebunkert zu haben.

Spezielle Informationen:

Die zwei Fässer im Süden enthalten Wasser. Die Kiste enthält Pökelfleisch. Das riesige Weinfäß dahinter hat der Oger scheinbar bei einem Überfall auf eine Kutsche erbeutet, es ist noch halbvoll. Auf dem Faß ist der Aufdruck Weinkeller Grambusch zu lesen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden mit dem Oger verhandelt haben, so sollten diese sich hüten, eines der Fässer anzufassen. Der Oger wird sich andernfalls gleich auf sie stürzen.

4 Eine leere Höhle

Allgemeine Informationen:

Die Höhle, die ihr gerade betreten habt, hat eine schmale Öffnung an der Südseite.

Spezielle Informationen:

Die 50 cm breite Öffnung scheint ins Dunkle weiterzuführen. Vor der Öffnung liegt ein Hau-

fen Erde. Scheinbar hat der Oger schon des öfteren versucht, durch die Öffnung zu gelangen.

Meisterinformationen:

Der Oger kann den Helden nicht durch die Öffnung folgen.

5 Gang

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem Gang, der an beiden Enden eine Stahltür aufweist.

Spezielle Informationen:

Die Osttür ist verschlossen. Die Westtür dagegen lässt sich ohne weiteres öffnen.

Meisterinformationen:

Die Osttür kann auf mehrere Weisen geöffnet werden. Mit dem Schlüssel aus Raum 6, mit dem Zauberspruch FORAMEN (5 ASP) oder mit einer gelungenen Probe auf *Schlösser knacken*.

6 Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen Raum, der scheinbar als Arbeitszimmer dient. Ein Eichentisch, vor dem ein Stuhl steht. Daneben befindet sich ein Abfalleimer. Die Westwand wird von einem großen Schrank eingenommen und in der Nordostecke steht noch ein kleiner Hocker.

Spezielle Informationen:

Auf dem Schreibtisch sind einige Schreibsachen zu finden. Der Schrank enthält zwei Sätze Kleider und mehrere Aktenordner.

Meisterinformationen:

Im Abfalleimer ist unter mehreren Lagen Papier der Schlüssel für Raum 7 versteckt. Der Raum dient den Räubern tatsächlich als Arbeitszimmer. Die Ordner enthalten Aufzeichnungen über Überfälle, Entführungen und deren Auftraggeber. Dies sollte genug belastendes Material darstellen, um außer den Räubern auch einige Adlige im Kerker ver-

schwinden zu lassen. Welche Würdenträger davon im speziellen betroffen sind, das bleibt dem Spielleiter überlassen.

7 Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Ihr öffnet die Tür und erblickt vor der Ostwand des Raumes mehrere Weidenkörbe. Im Südwesten stehen zwei Kisten.

Spezielle Informationen:

Die Wände bestehen aus rotem Ziegelmauerwerk. In den Kisten befinden sich vier Fackeln und ein zehn Meter langes Seil, während die Weidenkörbe alle leer sind.

Meisterinformationen:

Einer der Weidenkörbe wurde auf eine hölzerne Falltür genagelt. Er lässt sich nicht verschieben. Wenn der Weidenkorb gekippt wird, öffnet sich die Klappe. Unter dem Weidenkorb führt eine Leiter nach unten (*Das Räuber versteck, Raum 1*).

Das Räuber versteck

Soweit nicht anders angegeben, sind die Wände in diesem Stockwerk mit Gips verputzt. Nur die Räume 2, 4, 6, 13 und 14 sind beleuchtet.

1 Gang

Allgemeine Informationen:

Unter dem Weidenkorb verbirgt sich ein mehrere Schritt tiefes Erdloch. Eine Leiter führt hinab.

Nordwand befindet sich ein Fackelhalter, in dem eine brennende Fackel steckt.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind beide unverschlossen, an der Strohmatratze ist nichts Außergewöhnliches zu entdecken. Die beiden Wesen beenden ihre Unterhaltung abrupt, als sie die Helden hereinkommen sehen.

Meisterinformationen:

Sobald sie die Charaktere bemerken, wenden sich die Zwei zur Flucht. Der Goblin durch die Osttür, der Kobold durch die Tür im Norden. Der Kobold entkommt auf jeden Fall, da er sich augenblicklich unsichtbar macht, sobald er die Helden schär erblickt hat. Sollte der Goblin entkommen können, so schließt er sich seinen Kameraden in Raum 4 an und warnt diese.

Spezielle Informationen:

Ihr gelangt in einen unbeleuchteten Gang, der im Osten an einem Vorhang aus grobem Tuch endet. Von der Decke tropft Wasser, es riecht hier modrig.

Meisterinformationen:

Falls die Helden hier eine Fackel anzünden oder Krach machen (auch Sprechen zählt dazu), werden sie von den Kreaturen in Raum 2 bemerkt.

3 Gang

2 Der Raum des Koboldes

Allgemeine Informationen:

Der Raum, den Ihr soeben betreten habt, hat zwei Türen. Im Süden liegt eine Strohmatratze. In der Mitte des Raumes unterhalten sich ein Goblin und ein Kobold miteinander. An der

Allgemeine Informationen:

Sowohl am Ostende als auch am Westende des Ganges befindet sich eine Tür.

Spezielle Informationen:

Die Eichenen Türen sind alle beide unverschlossen. Die Gangwände sind mit Mörtel verputzt. Falls der Goblin flüchten konnte, so

steht die Osttür einen Spalt weit auf. Andernfalls ist sie geschlossen.

Meisterinformationen:

In der Mitte des Ganges befindet sich eine geschlossene Falltür, die von oben weder zu sehen noch zu öffnen ist. Die Falltür führt zu Raum 2 in den Katakomben. Falls die Spieler die Falltür schon kennen (nur möglich, falls sie sie schon einmal von unten her geöffnet haben), so können sie diese auch mit einem FORAMEN, der 5 ASP kostet von oben öffnen.

4 Der Wohnraum der Goblins

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist spärlich beleuchtet. Die Einrichtung besteht aus einem schweren Eichentisch, um den sich mehrere Goblins gesellt haben, sowie fünf Strohmatratzen, die vor den Wänden liegen. An der Ostwand stehen zwei Holzfässer.

Spezielle Informationen:

Die vier Goblins sind gerade in ein Würfelspiel vertieft (falls der Goblin flüchten konnte, so stehen alle fünf kampfbereit im Raum und verteidigen dessen Zugang verbissen). Die Spieler können die Goblins überraschen, falls sie nicht lange fackeln, sondern gleich zuschlagen. Dadurch haben sie einen Angriff frei, ehe der Kampf normal weitergeht.

Meisterinformationen:

In den Fässern befinden sich die persönlichen Sachen der Goblins: Ein paar rostige Säbel und wertloser Plunder. In einer der Strohmatratzen hat ein Goblin einen kleinen Amethyst versteckt, dessen genauen Wert der



Spielleiter selbst festlegen sollte. Er kann aber nur gefunden werden, falls die Spieler ausdrücklich erklären, daß sie die Matratzen auseinandernehmen wollen.

Sollten die Helden einen der Goblins gefangen nehmen (die meisten Heldengruppen machen übrigens keine Gefangenen), so können sie unter Androhung von Gewalt

folgendes von ihm erfahren: Sie haben *Silvana* entführt und in Raum 6 geschafft, wo eine Orkfamilie wohnt. Sie entführen hin und wieder Menschen und erhalten einen kleinen Anteil, falls ein Lösegeld bezahlt wird.

Manchmal ist den Goblins ein alter Kobold begegnet, der sich unsichtbar machen kann und Ihnen hin und wieder hinterlistige Streiche spielt. Der Goblin weiß nicht, ob der Kobold zu den Orks oder den Räubern gehört.

5 Gang

Allgemeine Informationen:

Die Nordtür ist geschlossen. Hier hindurch entwischte der Kobold.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist verputzt und unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

Dieser Gang weist keinerlei Besonderheiten auf.

6 Der Wohnraum der Orks

Allgemeine Informationen:

Als Ihr den Raum betretet, könnt Ihr gerade noch sehen, wie der Kobold durch die Osttür entwischt und die Tür hinter sich zuknallt. Er

hat die Orkfamilie in diesem Raum bereits vorgewarnt. Die vier stehen mit gezückten Säbeln da und warten nur darauf, Euch den Garaus zu machen.

Spezielle Informationen:

Der Schrank an der Ostwand enthält einige Küchengeräte und die Kleider von Familie Ork. An der Nordwand befindet sich eine Feuerstelle, daneben hängt eine brennende Fackel.

Meisterinformationen:

Sobald die Orks schwer verwundet wurden oder einer von ihnen tot am Boden liegt, versuchen sie durch die Südtür, und von dort aus durch die Ogerhöhle ins Freie zu kommen. Im Verhör verraten sie nichts. Wie auch, ihnen wurde die Zunge herausgeschnitten! Die Osttür wurde vom bösen, bösen Kobold verhext (siehe Raum 8).

7 Stollen

Allgemeine Informationen:

Der von Oma ist eigentlich immer ganz gut, aber der, in dem Ihr gerade steht, ist feucht, dunkel und es riecht nach Verrottung.

Spezielle Informationen:

Der Gang wurde aus dem groben Gestein gehauen und mit dicken Eichenbalken abgestützt. Er endet im Süden in einer Sackgasse. Dort haben die Orks über die Jahre ihren ganzen Abfall gelagert, der schon langsam kompostiert. Am Ende des Gangs liegt eine Schaufel und eine Spitzhacke.

Meisterinformationen:

Sobald die Spieler versuchen, die Schaufel oder die Spitzhacke zu nehmen, fällt dem Ersten von ihnen ein *Schleimmonster* auf den Kopf (siehe Anhang). Falls die Charaktere keine Fackel angezündet haben, müssen sie Abzüge auf ihre Kampfwerte hinnehmen. Es besteht eine kleine Chance, daß der vorderste Held das Wesen rechtzeitig an der Decke entdeckt. Dazu muß der Gang durch mindestens eine Fackel erhellt werden.

Zusätzlich muß dem betreffenden Helden dafür eine *Sinnenschärfe-Probe* gelingen.

8 Gang

Allgemeine Informationen:

In der Nordwand des Gangs befinden sich vier Zellentüren.

Spezielle Informationen:

Der Gang wurde nur grob ausgemauert. Auf dem Boden liegt Unrat verstreut. Die Türen zu den Räumen 9, 11, 12 und 13 sind verschlossen. Die Tür zu Raum 10 ist nur geschlossen. Die Türen lassen sich mit einem FORAMEN, der 5 ASP kostet öffnen, durch eine Probe auf Schlosser knacken oder durch brachiale Gewalt KK-Probe, bei mißlingen 1 SP. Die Tür zu Raum 13 läßt sich weder mit Gewalt noch mit einem Dietrich öffnen. Man kann sie nur mit dem dazugehörigen Schlüssel oder mit einem FORAMEN, der 10 ASP kostet aufschließen.

Meisterinformationen:

Um in den Gang zu gelangen, müssen die Helden erst mal die Tür im Westen öffnen. Mit Gewalt ist der Tür nicht beizukommen. Für jeden vergeblichen Versuch, die Tür mit der Schulter einzurammen, zieht der Spielleiter dem Helden 1 LP ab. Wenn einer der Charaktere das Schloß zu knacken versucht, so springt die Tür plötzlich auf und knallt kurz darauf wieder zu. Der vor der Tür stehende Charakter erleidet 1W SP. Die Helden können das Türschloß aus sicherer Entfernung mit einem Besenstiel o.ä. manipulieren und sobald die Tür aufspringt ein Schwert zwischen Tür und Angel stecken. Sobald dies geschieht, fällt der Zauber von der Tür und die Heldengruppe kann die Tür ungehindert passieren.

9 Zelle

Allgemeine Informationen:

Eine Zelle, sonst nichts.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist verschlossen, läßt sich aber einschlagen oder mit einem Dietrich aufsperrn. Die Wände bestehen aus grobem Mauerwerk. Auf dem Lehmboden vor der Ostwand liegt eine Strohmatratze. In der Südwestecke steht ein kleiner Hocker. Vor der Westwand liegt ein menschliches Skelett, das in modernde Lumpen gehüllt ist. Sein Fußgelenk ist mit einer rostigen Eisenkette an die Wand gekettet worden. Da ein Skelett aber keine Sehnen mehr hat, die es zusammenhalten, liegen die Knochen nur in einer halbwegs sinnvollen Anordnung im Raum herum.

Meisterinformationen:

An die Unterseite des Hockers hat der Unglückliche mit Hilfe eines Kaugummis (gab es auch damals schon; das Harz einer bestimmten Baumart wurde damals gekaut) einen Smaragd geklebt.

10 Zelle

Allgemeine Informationen:

Auch eine von diesen langweiligen Zellen.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist unverschlossen. Auch hier befindet sich vor der Ostwand eine Strohmatratze. Im Südwesten steht ein Hocker.

Meisterinformationen:

Sobald alle Helden die Zelle betreten haben, schlägt der Kobold die Zellentür mit einem lauten Knall zu. Sie läßt sich aber ohne weiteres wieder öffnen.

11 Zelle

Allgemeine Informationen:

Eine Zelle!

Spezielle Informationen:

Die Tür ist verschlossen. Die Einrichtung entspricht der des Raumes 10.

Meisterinformationen:

Unter dem Stroh an der Ostwand verbirgt

sich eine Falltür, die nur entdeckt werden kann, falls die Spieler ausdrücklich erklären, sie wollen das Strohlager durchsuchen. Die Falltür führt in den *Gang 1* in den Katakomben.

12 Zelle

Allgemeine Informationen:

Nur eine Zelle, aber auf dem Strohlager vor der Ostwand liegt ein völlig entkräfteter, alter Mann.

Spezielle Informationen:

Der Gefangene hat langes, zerzaustes Haar und einen dichten Bart. Der Mann ist in Lumpen gekleidet und völlig entkräftet. Der Hunger und der Durst sind ihm ins Gesicht geschrieben.

Meisterinformationen:

Der Alte kann erst sprechen, nachdem ihm einer der Helden etwas zu trinken und zu essen gegeben hat. Vorher stößt er nur unverständliche Laute aus. Falls die Helden ihn befreien, erzählt er ihnen alles, was er über das Verließ weiß. Die Kette, mit der er an die Wand gekettet ist, läßt sich mit einer gelungenen KK-Probe öffnen.

Der Mann ist der Sohn eines Grafen und wurde entführt, um Lösegeld zu erpressen. Bis heute hat aber keiner seiner Verwandten auch nur einen roten Heller gezahlt, und so sitzt er jetzt schon seit etlichen Jahren hier und wartet auf eine Befreiung. Zwei gemeingefährliche Räuber halten sich ständig in *Raum 13* auf. Die Goblins und Orks stehen im Dienst der Schurken, erhalten von ihnen Aufträge und werden von ihnen dafür bezahlt. Über den Aufbau des Verlieses weiß der Gefangene nichts, er kennt auch die Katakomben nicht. Der Kobold ist ihm bekannt, da er häufig in seine Zelle kommt und ihn verspottet. Der Gefangene weiß, daß man den Kobold durch Musik oder andere Aktionen, die seine Aufmerksamkeit erregen, anlocken kann. Außerdem teilt er den Helden mit, wie man den Kobold in seine Gewalt bringen kann: Indem man ihn beim Namen nennt! Es ist wichtig, den Kobold zu fangen, andernfalls bekommen sie den Schlüssel zu

Raum 13 nicht. Diese Auskünfte erhalten die Spieler nur, wenn sie dem Gefangenen helfen. Mitkämpfen will er auch nicht.

13 Der Wohnraum der Räuber

Allgemeine Informationen:

An der Ostwand befindet sich ein großes Gemälde und in der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Tisch, um den zwei Räuber herumsitzen. Im Westen befinden sich zwei Regale, vor der Südwand liegt ein bunter Teppich am Boden.

Spezielle Informationen:

Die Tür im Westen ist verschlossen. Bei den Räubern handelt es sich um die beiden Anführer der Bande. In den beiden Regalen befinden sich mehrere Rumflaschen, Silberbesteck, ein paar Bücher (Schundliteratur) und einige Kleidungsstücke. Das Gemälde zeigt eine Schlachtszene aus dem 58. Nostrisch-Andergastschen Grenzkrieg. Mehrere mit Salzarelen bewaffnete Leute dreschen auf ihre Gegner ein, die wiederum mit Baumstümpfen bewaffnet sind.

Meisterinformationen:

Unter dem Teppich vor der Südwall verbirgt sich eine Geheimtür, die zu Raum 1 in den Katakomben führt. Ein Teil des Gemäldes klappt in den dahinterliegenden Raum 14 auf, falls man den passenden Schlüssel dazu besitzt (hat einer der Räuber). Die Helden können entweder durch die Tür in der Westwand oder durch die Falltür im Süden in diesen Raum gelangen. Die Räuber ergeben sich, sobald sie 80% ihrer Lebensenergie verloren haben. Falls sich die Charaktere ihrerseits ergeben, werden sie in die Zelle 11 gesperrt, von wo sie durch die Falltür im Boden entkommen können.

Der Raum enthält keinerlei Wertgegenstände außer dem Silber-bestek, das 15 D wert ist. Einer der Banditen hat einen Ohrring, der 2 D wert ist. Der andere hat den Schlüssel für die Geheimtür, die sich im Gemälde befindet.

14 Das Versteck der Räuber

Allgemeine Informationen:

Ein Raum, in dessen Südostecke eine lebensgroße Frauenstatue steht. In der Nordwestecke steht ein Schrank, zwei Betten befinden sich ebenfalls hier. Vor der Ostwand steht eine große Truhe. An den Wänden hängen Dämonenmasken. Außerdem steht im Zimmer ein schwerer Ledersessel vor einem eichenen, kleinen Schreibtisch.

Spezielle Informationen:

Die Truhe ist eisenbeschlagen und verschlossen. Auf einem bequemen Bett an der Nordwand liegt Silvana, die holde Maid. Sobald sie ihre Retter sieht, springt sie auf und fällt dem Ersten in die Arme (huch, da werd' ich ja ganz verlegen).

Meisterinformationen:

Die Statue stellt eine Liebesgöttin dar (ohne Kleidung), die gerade den rechten Arm deutend ausgestreckt hat. Wenn die Spieler den ausgestreckten Arm herunterdrücken, schwenkt die ganze Statue zur Seite und gibt den Einstieg zu Raum 8 in den Katakomben frei.

In der Truhe sind ein Messingfernglas, ein irdenes Fläschchen mit einem Heiltrank, der 10 LP zurück gibt, mehrere Frauenhüte, diverse Seemannskleider, ein Ritterschwert, 10 D und 60 S und ein verschrumpelter Apfel. Im Schrank befinden sich diverse Kleider der Räuber, sowie einige Flaschen Rum.

15 Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen unbeleuchteten Raum, in dessen Ostwand sich eine geschlossene Tür befindet.

Spezielle Informationen:

Die Wände sind nur mit grobem Mauerwerk ausgekleidet. Die Tür ist unverschlossen.

Meisterinformationen:

Der Raum weist keine Besonderheiten auf.

16 Der Gang nach draußen

Allgemeine Informationen:

Ein unbeleuchteter Gang schließt sich an den Raum an, der sich nach endlosen Windungen und hunderten von Metern endlich nach draußen hin öffnet.

Spezielle Informationen:

Die Helden erblicken das Tageslicht. Falls sie sich in Begleitung Silvanas befinden, so können sie sich jetzt zum Baron begeben und ihre Belohnung abholen.

Meisterinformationen:

Damit schließt das Abenteuer. Weiter geht es jetzt mit *Das Ende des Abenteuers*.

Die Katakomben

Die Räume in den Katakomben sind alle unbeleuchtet. Die Wände der Räume sind aus grobem Mauerwerk, wenn nicht anders angegeben.

1 Geheimer Gang

Allgemeine Informationen:

Unter den Kammern des Räuberunterschlupfes gibt es einen geheimen Gang, der den Räubern aber nicht bekannt ist.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Ganges sind mit Brettern ausgeschalt, die Gangdecke ist an vielen Stellen durch Pfosten abgestützt. Der Boden ist voller Pfützen, hier und da sind Teile der Decke herabgestürzt. Dennoch ist der Gang noch gut passierbar. Er wird von zahlreichen, sehr scheuen Ratten bewohnt. Im Osten befindet sich eine Stahltür.

Meisterinformationen:

Der Gang gehört zu der Katakombenanlage und wurde wie diese schon vor langer Zeit erbaut. Genauer gesagt bereits zur Zeit der Priesterkaiser als Versteck einiger Magier, die hier unten auch ihre Toten begruben. Als das Zeitalter der Priesterkaiser zuende ging, wurde das Gewölbe verlassen. Seither diente es mehreren Monsterstämmen als Unterschlupf, bis es vor einigen Jahren von drei Räubern und deren Orkbande besetzt wurde.

Im Laufe der Zeit starb einer der Räuber, während einige Goblins zur Bande stießen. Dennoch bewohnte die Bande immer nur die oberen zwei Stockwerke. Im obersten ließ sich irgendwann sogar ein Oger nieder. Unter den Falltüren steht jeweils immer eine Leiter. Die Stahltür ist verschlossen und lässt sich auch nicht aufbrechen oder irgendwie aufschließen. Sie kann nur durch einen FORAMEN unter Einsatz von 15 ASP geöffnet werden. Hinter der Tür sind schlurfende Schritte zu hören, falls ein Held an der Tür horcht und ihm eine Probe auf Sinnenschärfe gelingt.

2 Geheimer Gang

Allgemeine Informationen:

Am Südende des Ganges befindet sich eine Falltür, die nach oben führt. Nach Westen zweigt ein Gang ab, der aber nach einem Meter an einer Stelle endet, an der der Gang eingestürzt ist.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung ist die selbe, wie in *Gang 1*. Auch mit Graben kommen die Spieler an der Einsturzstelle nicht vorbei, da ständig Erde nachrutscht.

Meisterinformationen:

Die Spieler können die Einsturzstelle nur passieren, wenn sie den Gang irgendwie Ab-

stützen und mit Schaufel und Spitzhacke zwei Stunden lang den Gang freischaufeln, wobei sie insgesamt 2W SP erleiden (anteilig auf die Grabenden verteilt), oder indem sie sich hinter die Einsturzstelle teleportieren, nicht wissend, auf welcher Strecke der Gang wohl noch eingestürzt ist.

3 Gang

Allgemeine Informationen:

Dies ist eine Gangkreuzung, die im Osten eingestürzt ist (siehe *Gang 2*). Im Norden und im Westen befindet sich jeweils eine geschlossene Stahltür.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind beide unverschlossen.

Meisterinformationen:

■ Der Gang weist keinerlei Besonderheiten auf.

4 Der Brunnen

Allgemeine Informationen:

In der Mitte des Raumes befindet sich ein gemauerter Brunnenschacht. Zwei Stahltürnen führen aus dem Raum.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind unverschlossen. Der Brunnenschacht scheint in die Tiefe zu führen, aber der Grund liegt im Dunkeln, so daß nicht erkennbar ist, wie tief der Schacht ist.

Meisterinformationen:

■ Falls die Helden Steine oder Fackeln in den Brunnen schmeißen, so erklingt nach einigen Sekunden ein dumpfes Geräusch. Wenige Sekunden später ist von unten ein Rumoren zu hören. Ein Krakenmoloch hat sich hier eingenistet und sinnt auf Rache für die Begrüßung, die die Heldenstruppe ihm bereitet hat. Jetzt heißt es, die Beine in die Hand nehmen!

5 Ein leerer Raum

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen leeren Raum, der im Osten und im Westen je eine Stahltür besitzt.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind beide unverschlossen.

Meisterinformationen:

■ Dieser Raum weist keinerlei Besonderheiten auf.

6 Gang

Allgemeine Informationen:

An beiden Enden des Ganges befinden sich Stahltürnen.

Spezielle Informationen:

Die Türen sind beide unverschlossen.

Meisterinformationen:

■ Der Gang weist keinerlei Besonderheiten auf.

7 Die Galerie

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einer Galerie, deren Längswände von Steintafeln gesäumt sind, die Bilder aus dem Leben eines typischen Magiers zeigen. In der Nord- bzw. der Südwand befindet sich eine Tür.

Spezielle Informationen:

Die beiden Stahltürnen sind unverschlossen.

Meisterinformationen:

■ Die mittlere der drei Steinplatten an der Westwand ist nur an zwei Eisenhaken aufgehängt. Wenn die Spieler die Platte aus ihrer Halterung heben, so offenbart sich dahinter ein Durchgang, der in *Raum 16* führt.

8 Die Kapelle

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet Euch in einem unbeleuchteten Raum, der nach Modder und Verfall riecht.

Spezielle Informationen:

Die drei Stahltürnen sind alle unverschlossen. In einer Nische im Osten befindet sich eine Leiter, die zu einer Falltür in der Decke hinaufführt. Die Nische wird zu beiden Seiten von einer Statue flankiert. In der Mitte des Raumes steht ein steinerner Altar.

Meisterinformationen:

Falls jemand an der Westtür lauscht (siehe Raum 1), so kann er hinter der Tür schlurfende Schritte vernehmen. Die Falltür im Osten führt hinauf in Raum 14 des Räuberversteckes. Die Südtür führt zum Ausgang, während die Tür im Westen die Helden nur tiefer in das Verließ führt. Nach Norden geht es auch weiter in die Katakomben hinein.

Übrigens wird nicht erwartet, daß die Spieler die ganzen Katakomben erforschen. Vielmehr sind nur die Räume 1, 2, 8 und 9 für das Lösen des Abenteuers von Bedeutung. Der Rest kann erforscht werden, muß aber nicht.

9 Der Ausgang

Allgemeine Informationen:

Der Gang führt mehrere Meter nach Süden, bevor er nach Westen abknickt und mehrere steinerne Stufen hinaufführt.

Spezielle Informationen:

Die Wände sind aus grob behauenen Stein-

quadern.

Meisterinformationen:

Dieser Gang diente den Magiern, die diesen Unterschlupf einst bauten, als Notausgang, um bei einer eventuellen Entdeckung der Behausung durch die Priesterkaiser einen Fluchtweg offen zu haben.

Die Treppe führt nach oben zu Raum 15 des Räuberunterschlupfes.

10 Pentagramraum

Allgemeine Informationen:

Aus dem Raum führen drei Stahltürnen, wovon die Westliche geöffnet ist. Von dort wanken euch drei in Kettenhemden gehüllte und mit rostigen Breitschwertern bewaffnete Skelette entgegen.



Spezielle Informationen:

Die Tür im Norden ist verschlossen, läßt sich aber wie bei Raum 1 beschrieben öffnen. Die Tür im Osten ist unverschlossen.

Meisterinformationen:

Das Pentagram vor der Osttür hält die Skelette auf, in diesen Bereich der Katakombe einzudringen. Falls die Helden einen Kampf vermeiden wollen, so sollten sie schleunigst durch die Osttür verschwinden. Sollte das Pantagram weggewischt oder unterbrochen worden sein (es ist mit Kreide auf den Steinboden gemalt worden), so können die Skelette den Helden auch durch die Osttür folgen. Die Skelette können den Helden durch geschlossene, aber nicht durch verschlossene Türen folgen.

11 Die Katakombe

Allgemeine Informationen:

In der West- bzw. der Ostwand befindet sich eine geöffnete Stahltür. Mehrere Skelette, in Kettenhemd und mit rostigem Schwert bewaffnet, befinden sich im Raum.

Spezielle Informationen:

Die sechs Skelette greifen die Charaktere sofort an. In den Wänden befinden sich insgesamt vier Öffnungen, in denen die mumifizierten Leichname von Magiern liegen. Die Skelette dienen offenbar der Bewachung der Leichname.

Meisterinformationen:

Drei der Skelette können den Spielern schon begegnet sein, falls diese bereits in *Raum 10* gewesen sind. Dann befinden sich diese Skelette natürlich nicht mehr im Raum. Die Skelette wurden von den Magiern als Grabwächter erschaffen, selber können die Magier aber nicht mehr erwachen. Etliche wertvolle Grabbeigaben wurden ihnen mit ins Grab gelegt. Insgesamt liegen folgende Grabbeigaben in den Gräbern:

Schätze:

1800 S
160 D
5 Federn Tenobaals
1 Tiergewand für Bärengestalt (10 mal)
2 Heiltränke (je 15 LP)
3 Zaubertränke (je 10 AP)
Die magischen Gegenstände sind alle im *Mysteria Arkana auf den Seiten 201, 203 und 210* beschrieben.

12 Das Verließ

Allgemeine Informationen:

Nach Osten führt ein Gang zu einer geöffneten Stahltür. Nach Westen öffnet sich der Raum zu *Raum 13*. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Gitter im Boden.

Spezielle Informationen:

Das Gitter ist verschlossen, darunter kann einen weiteren Raum entdecken.

Meisterinformationen:

Die Spieler können das Gitter aufzaubern oder aufbrechen, ein Knacken des verrosteten Schlosses ist nicht möglich. Der darunterliegende Raum ist das ehemalige Verließ der Magier. Zahlreiche Skelette zieren den Boden, es lässt sich aber nichts Brauchbares finden.

13 Der Wachraum

Allgemeine Informationen:

In der Mitte des Raumes steht ein uralter Eichentisch, der seltsamerweise noch nicht restlos vermodert ist. Im Nordosten befindet sich die *Zelle 14*. Nach Südosten geht es zu *Raum 12*. Im Norden befindet sich eine geschlossene Stahltür.

Spezielle Informationen:

Auf dem Tisch sind noch verschiedene alchimistische Apparaturen zu entdecken, teilweise zerbrochen und allesamt zentimeterdick verstaubt. Die Tür im Norden ist versperrt, hat aber kein Schloß.

Über dem Eingang zu *Raum 14* befindet sich ein hochgezogenes, verrostetes Fallgitter.

Meisterinformationen:

Der Tisch wurde mit einem TEMPUS STASIS, ZEIT VERHARRE (eine der sieben Formeln der Zeit) und einem INFINITUM IMMERDAR haltbar gemacht.

Die Nordtür ist mit einem CLAUDIBUS CLAVISTIBOR und einem INFINITUM IMMERDAR verschlossen und kann mit einem FORAMEN FORAMINOR, der 10 ASP kostet, geöffnet werden.

Die Zelle im Osten ist eine Falle, die sich schließt, sobald einer der Helden den Raum betreten hat.

14 Die Zelle

Allgemeine Informationen:

Sobald der Erste von Euch den Raum betreten hat, fällt das Fallgitter herunter. Gleichzeitig wird der im Raum Gefangene von einem NACKEDEI-Zauber getroffen.

Zwei Skelette setzen sich daraufhin aus den am Boden liegenden Knochen zusammen und versuchen, den Helden zu töten. All das spielt sich innerhalb von zwei Sekunden ab, der Charakter hat keine Möglichkeit, noch rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, bevor sich das Fallgitter schließt.

Spezielle Informationen:

Anschließend öffnet sich das Fallgitter von allein, egal welchen Ausgang der Kampf nahm. Die anderen Spieler können versuchen, das Fallgitter mit Hilfe eines FORAMEN, der 10 ASP benötigt vorzeitig zu öffnen, um ihrem Kameraden zu helfen.

Meisterinformationen:

Falls der Eingeschlossene den Kampf überlebt, so werden ihm die doppelte Anzahl der üblichen Punkte für diesen Kampf gutgeschrieben.

15 Ein Raum

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat drei Ausgänge, die alle von geschlossenen Stahltürnen versperrt werden. In der Mitte des Raumes hängt ein Totenkopf 180 cm in der Luft, der Euch angrinst.

Spezielle Informationen:

Der Totenkopf lässt sich um nichts in der Welt bewegen oder zerstören. Nicht einmal ein Kratzer kann ihm beigebracht werden. Die Osttür ist nicht verschlossen, die Südtür schon (für das Öffnen der Tür siehe Raum 13). Sobald einer der Helden die Klinke der Westtür niedergedrückt, öffnet sich unter ihm eine Falltür und er fällt in eine vier Meter tiefe Grube, die allerdings nicht mit Speeren gespickt ist.

Meisterinformationen:

Der Totenkopf wurde mit einem TEMPUS STASIS, ZEIT VERHARRE und einem INFINITUM IMMERDAR in die Luft gebannt. Er erfüllt aber keinen speziellen Zweck. Er ist eigentlich nur zur Begrüßung von Gästen da. Falls demjenigen, der in die Grube fällt, eine GE-Probe gelingt, so kann er sich gerade noch

am Grubenrand festhalten und wieder herausklettern. Gelingt die Probe nicht, so fällt der Unglückliche in die Grube 1W SP und die Falltür schließt sich über ihm wieder. Er kann nur mit Hilfe seiner Begleiter wieder aus der Grube entkommen, andernfalls verhungert er dort elendiglich. Für die Befreiungsaktion ist ein Seil oder etwas Gleichwertiges erforderlich. Falls wir es hier mit einem sadistischen Meister zu tun haben, so kann er den Unglücklichen zusätzlich noch mit allerlei Gewürm und Kellerasseln plagen, die sich hier eingenistet haben und über einen gesegneten Appetit verfügen.

16 Die Gruft

Allgemeine Informationen:

Hinter der Geheimtür befindet sich eine Gruft mit einem Steinsarg und einer Statue. Die Wände sind mit Einlegearbeiten verziert.

Spezielle Informationen:

Der Steindeckel lässt sich mit einer KK-Probe zur Seite schieben. Die Statue stellt einen kleinen, aufrechtgehenden Drachen dar.

Meisterinformationen:

Nein, der Sarg ist es nicht. Aber als die Helden damit beginnen, den Sargdeckel beiseite zu schieben, da erwacht die Statue plötzlich zu neuem Leben. Ein Gargoyle! Im Sarg liegt die mumifizierte Leiche eines Magiers. Seine Grabbeigaben sind ein Zauberstab, der sich aber nicht von der Stelle rühren mag (ein TEMPUS STASIS, ZEIT VERHARRE und ein INFINITUM IMMERDAR), und zwölf Edelsteine (jeder ein Vermögen Wert). Leider sind die Edelsteine mit einem Fluch behaftet, der den Träger jede SR einen LP verlieren lässt. Der Spielleiter sollte dem Spieler bei jedem Verlust mitteilen, daß er sich immer schwächer fühlt. Der Verlust lässt erst nach, sobald die Edelsteine an ihren angestammten Platz zurückgebracht wurden. Danach regenerieren die Helden wieder normal. Das sollten die Spieler aber selbst herausfinden müssen.

Das Ende des Abenteuers

Pachdem die Heldenchar den Unterschlupf der Räuberbande verlassen hat, werden sie sofort vom Baron und seiner Leibwache empfangen, die bereits vor dem Eingang gewartet hatten.

Sollten die Helden Silvana nicht dabei haben, so wird sie der Baron fluchend wieder zurück in das Räubernest jagen. Er wird sie so lange nicht ziehen lassen, wie sie ihm nicht seine Tochter zurückbringen. Zur Not dürfen die Spieler sich auf einen mehrwöchigen Aufenthalt im Kerker gefaßt machen.

Wenn sich Silvana in Begleitung der Heldengruppe befindet, so bekommen sie eine großzügige Belohnung: Jeder erhält vom Baron 20 Dukaten. Der Held, der von Silvana auserkoren wurde, darf zwischen zwei Belohnungen wählen: Die Heirat mit Silvana oder zwanzig Peitschenhiebe!

Und damit auch die geistige Belohnung nicht zu kurz kommt, erhalten die Spieler jeweils 250 AP zusätzlich zu denen, die sie durch das Abschlachten diverser Monster bekommen haben. Für besonders witziges Rollenspiel kann der Meister noch 150 AP unter den einzelnen Spielern verteilen. Und wer immer schön brav zum Spielleiter war (Wer also niemals seinem Meister widersprochen oder dessen Chips weggefressen hat.), der bekommt nochmals 50 AP. Aber wann gibt es sowas schon?

Anhang

Die wichtigsten Meisterpersonen

Silvana, die Entführte

Silvana, die ja auch schon 1984 irdischer bzw. 1 n. H. Aventurischer Zeitrechnung befreit werden konnte, hat mittlerweile schon satte 41 Jahre auf dem Buckel. Schließlich ist in Aventurien die Zeit seither nicht stehen geblieben. Und so ward aus der 21-jährigen Maid mittlerweile eine 41-jährige. Doch wie das Schicksal so spielt: sie ereilte das Schicksal so mancher Raumsonde; sie blieb unbemannt. Und das, obwohl sie einen Adoptivvater im Baronenstand fand. Vielleicht war die Entführung ja nur inszeniert, um endlich einen Dum . . . , ääh Gatten für sie zu finden.

Sobald sie befreit ist, wird sie sich ein marmornes Nudelholz schnappen und gemeinsam mit ihrem auserkorenen Helden gegen die Räuberbande vorgehen. Und wehe, er nimmt nach dem Abenteuer nicht sie, sondern die Belohnung . . .

Silvanas Werte:

MU: 12	AG: 3	ST: 6	Alter: 41
KL: 12	HA: 4	MR: 3	Größe: 1,71
IN: 12	RA: 3	LE: 43	Haarfarbe: blond
CH: 15	TA: 4	AU: 52	Augenfarbe: blau
FF: 14	NG: 2	AE/KE: —	
GE: 12	GG: 1	AT/PA: 14/10 (Nudelholz)	
KK: 9	JZ: 2		

Das glitschige Schleimmonster

Schleimi lebt in finsternen, dunklen, feuchten und modrigen Stollen. Seine bevorzugte Nahrung sind neugierige Heldengruppen. Er läßt sich am liebsten von der Decke in den Kragen des Opfers tropfen. Er selbst ist glitschig, schleimig und naß (Marke Nacktschnecke). Genua das Richtige für eine nette Überraschung in finsternen Gängen.

Der Schleim von Schleimi (sollte er erst mal auf die Haut gelangen) ist echt ätzend. Er richtet jedesmal zusätzlich nochmal 1W SP an, sobald Schaden verursacht wird. Wenn die Helden türmen (und Schleimi am Leben lassen), so kriecht er ihnen bis ans ende seiner Tage nach und versucht, diese doch noch aufzuessen. Für das weitere Kampfverhalten siehe auch *Bestiarium Aventuricum*, S. 211: *Riesenamöben*.

Schleimi's Werte:

MU: 20*	AT: 12	PA: 0
LE: 50	RS: 0	TP: 1W+3 (Umschlingen) / SP durch Schleim
GS: 0,25	AU: 100	MR: 18 GW: 6

*) Schleimi betrachtet alle Lebewesen, die kleiner als er selbst sind (etwa 3 m³), als Beute.

Der Kobold Tolpatsch

Tolpatsch ist für einen Kobold eher groß, seine Haut ist blaugrau und äußerst runzelig. Da der Kobold sich unsichtbar machen kann, ist es den Helden nicht möglich, ihn gegen seinen Willen gefangen zu nehmen. Falls die Helden Tolpatschs Namen aussprechen, verliert er die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen. Außerdem muß er den Spielern von da an aufs Wort gehorchen (die Betonung liegt bei aufs Wort).

Ehe die Spieler den Gefangenen aus Zelle 12 nicht befreit haben, können sie dem Kobold nicht habhaft werden. Auf welche Weise die Helden den Kobold anlocken und seinen Namen herausfinden können, das bleibt dem Spielleiter überlassen. Die Spieler könnten z.B. ein Lied anstimmen, um ihn neugierig zu machen. Wenn er sich dann zeigt, so sollten die Helden ihn etwas ärgern: Z.B. »Lügen haben kurze Beine«, oder so. Wenn er dann so richtig rumtobt, so könnten sie noch eins draufsetzen und ihm einen Spottnamen geben: »He, Rumpelstilzchen!« Sofort wird er wutentbrannt seinen wahren Namen bekanntgeben: »Ich heiße Tolpatsch, Ihr Idioten!« Nachdem sich die Spieler daraufhin halb totlachen und der Kobold mit seinem zornroten Kopf den ganzen Gang erhellt, fällt dem Kobold plötzlich ein, daß er sich da ganz schön verplappert hat.

Sobald die Helden Tolpatschs Namen kennen, muß der Kobold alles tun, was sie verlangen. Er kann natürlich nicht über Dinge Auskunft geben, von denen er selbst nichts weiß (z.B. Einsteins Relativitätstheorie: Im Gegensatz zu den Spielern ist der Meister relativ intelligent. Aber viel blöder geht's ja auch gar nicht). Er kann den Charakteren auch nicht im Kampf gegen die beiden Räuber helfen, denn diese kennen seinen Namen auch. Außerdem können die Spieler dem Kobold nicht seinen Selbstmord befehlen.

Der Kobold gibt den Helden den Schlüssel zu Raum 13 und einen Heiltrank.

Tolpatschs Werte:

MU: 11	AG: 6	ST: ?	Alter: 182
KL: 16	HA: 5	MR: 18	Größe: 1,16
IN: 14	RA: 3	LE: 36	Haarfarbe: rot
CH: 9	TA: 4	AU: 52	Augenfarbe: grau
FF: 8	NG: 8	AE/KE: unendlich	
GE: 9	GG: 4	AT/PA: 11/8 (Dolch)	
KK: 8	JZ: 6		

Kedio Krautmann, der Anführer der Räuberbande

Kedio, ein gescheiterter Gemüsehändler, ergriff im Alter von 28 Jahren bereits seinen Beruf; den des Kehlenschlitzers (Vielleicht hätte er ja eher Metzger werden sollen). Nun gut, jedenfalls war seine Räuberkarriere sehr erfolgreich. Und so gründete er schon bald mit seinem Kumpanen Alrik und einem weiteren (mittlerweile verstorbenen) Kumpel eine GmbH und heuerte eine Horde Orks an, zu der sich später noch einige Goblins gesellten.

Die Hauptbeschäftigung der Bande ist das Überfallen von Postkutschen und die Entführung der Nachkommen zahlungskräftiger „Kunden“ zwecks räuberischer Erpressung. Dank ihrem abseits gelegenen Unterschlupf konnte der Bande noch kein Ordnungshüter je auf die Schliche kommen. Einzig eine heruntergekommene Bande von Herumtreibern und Unruhestiftern konnte den Unterschlupf aufspüren. Ja, Sie haben richtig gehört, wir reden hier von Ihrer Heldengruppe.

Kedios Werte:

MU: 12	AG: 2	ST: 5	Alter: 46
KL: 10	HA: 3	MR: 5	Größe: 1,86
IN: 11	RA: 6	LE: 47	Haarfarbe: dunkelbraun
CH: 12	TA: 4	AU: 61	Augenfarbe: braun
FF: 11	NG: 3	AE/KE: —	
GE: 13	GG: 8	AT/PA: 14/12 (Ochsenherde)	
KK: 16	JZ: 5		

Alrik Hasenfuß, der zweite Räuber

Alriks Nachname *Hasenfuß* röhrt nicht etwa von dessen ängstlicher Natur her. Ganz im Gegenteil: Schon in sehr jungen Jahren verlor er bei einer „Schnitzeljagd“ sein rechtes Bein. Und weil gerade nichts besseres zur Hand war, lieh er sich schnell mal das Bein von einem gerade des Wegs kommenden Hasen aus (es war gerade Ostern). Bis heute hat er es nicht wieder zurückgebracht; der Hase landete damals wohl in einer Bratpfanne.

Abgesehen von diesem kleinen Manko ist Alrik Hasenfuß aber noch in Bestform. Kein Held sollte ihn je unterschätzen, denn schließlich hat er noch einen machtvollen Verbündeten: Den Spielleiter! Typisches Zitat des abergläubischen Alrik: »Gut, daß ich meine Hasenpfote dabei hab!«

Alriks Werte:

MU: 12	AG: 8	ST: 4	Alter: 38
KL: 10	HA: 3	MR: -8	Größe: 1,82
IN: 11	RA: 4	LE: 41	Haarfarbe: schwarz
CH: 9	TA: 2	AU: 54	Augenfarbe: braun
FF: 10	NG: 1	AE/KE: —	
GE: 11	GG: 6	AT/PA: 13/11 (Säbel)	
KK: 13	JZ: 3		

Ende

167y