

NR. 80
STUFEN 1-3

ÜBER DEN GREIFENPASS

ADVENTURIEREN

THOMAS FINN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 1-3



Das Schwarze Auge

10331

Das Schwarze Auge

ÜBER DEN GREIFENPASS

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN
ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Ruud van Giffen; Schmuckbalken von Caryad
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1998 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1998
ISBN 3-89064-331-0



Über den Greifenpaß

von
Thomas Finn

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1 – 3
für den Meister und 3 – 5 Helden

In Gedenken an den Erfinder des Schwarzen Auges
Ulrich Kiesow
der dazu beitrug, unser Leben auf märchenhafte Weise zu verändern





Inhalt

Willkommen in der Welt des Schwarzen Auges!	5
Meisterliche Tips und Tricks	6
Vorbereitungen zum Abenteuer	11
Handlungsüberblick (Meisterinformationen)	11
Anforderungen & Motivation der Helden	12
Gratenfels	13
Das Abenteuer beginnt	17
Zu Gast bei Magister Balthusius	19
Alarm!	20
Audienz beim Grafen von Gratenfels	21
Über den Greifenpaß	24
Das Koschgebirge – Land und Leute	24
Begegnungen und Gerüchte	25
Die erste Etappe der Verfolgungsjagd	25
An der Grenze der Grafschaft	26
Die zweite Etappe der Verfolgungsjagd	34
Die geheime Bergfeste	44
Algortons Mine	46
Algortons Bergfeste	53
Das Finale (Meisterinformationen)	58
Nachspiel	59
Dramatis Personae	60
Anhang 1: Glossar	63
Anhang 2: Quellen, Dokumente, Handouts	66



Willkommen in der Welt des Schwarzen Auges!

Sie haben es sicherlich schon bemerkt. Das Abenteuer, das Sie gerade in Händen halten, trägt die bedeutungsschwangere Bezeichnung »Einsteigerabenteuer«. Ein Begriff, der beim Durchschnittsrollenspieler (was man auch immer darunter verstehen mag) üblicherweise gemischte Reaktionen hervorruft.

Dies liegt zum einen daran, daß **Das Schwarze Auge**, kurz **DSA** genannt, als erfolgreichstes deutsches Fantasy-Rollenspiel – wie wir nicht ganz ohne Stolz bemerken – inzwischen auf eine 14jährige Geschichte zurückblicken kann. In diesen Jahren hat **DSA** eine ganze Reihe von Publikationen erlebt und Abertausende von begeisterten Spielern in die Welt des Fantasy-Rollenspiels entführt. Spieler, die dem Charme unserer Fantasywelt Aventurien inzwischen seit über einem Jahrzehnt erlegen sind und die unserem Hobby bis heute die Treue gehalten haben.

Das heißt aber auch, daß es inzwischen eine ganze Menge erfahrener Rollenspieler und Meister gibt, die auf eine Ankündigung wie »Einsteigerabenteuer« recht skeptisch reagieren. Denn allzu leicht erweckt der Begriff Assoziationen, wie »Ach, ein Abenteuer speziell für Einsteiger. Na, das bietet uns erfahrenen Spielern ja eh nichts mehr« oder – noch schlimmer – »Oh meine Güte, wahrscheinlich so ein seichtes Abenteuerchen, bei dem ich als Meister behandelt werde, als ob ich gerade dem Vorschulalter entspringen wäre«.

Auf der anderen Seite erreichen uns Monat für Monat Hunderte von Zuschriften begeisterter **DSA**-Spieler, die uns immer wieder vor Augen führen, daß **Das Schwarze Auge** über die Jahre hinweg nichts von seiner Faszination eingebüßt hat. Im Gegenteil. Die Art der schriftlich an uns gerichteten Fragen und der Zuspruch, den das von uns eingerichtete Regeltelefon erfährt, beweisen uns Woche für Woche erneut, daß **DSA** täglich neue Spieler hinzugewinnt, die nicht nur Aventurien, sondern auch die Bandbreite des eigentlichen Rollenspiels immer wieder von neuem ausloten.

Vom 'Freischwimmen' bis hin zum souveränen 'Umschiffen aller Klippen' ist es aber bekanntlich ein längerer Weg. Denn ganz zwangsläufig wird man erst während des Rollenspiels mit Problemen konfrontiert, über die man sich vor Spielbeginn kaum Gedanken gemacht hat. Ein Einsteigerabenteuer muß daher auch auf Fragen eingehen, die sich einem Veteranen wahrscheinlich schon lange nicht mehr stellen, die das Regelwerk aber nicht beantwortet – und manchmal auch nicht beantworten kann.

Wir möchten daher mit diesem Abenteuer etwas Neues wagen. **Über dem Greifenpaß** ist zunächst einmal ein ganz 'normales' **DSA**-Abenteuer, das reich an Intrigen, aufregenden Kämpfen und mysteriösen Entdeckungen ist. Wir sind uns sicher, daß auch langjährigen Spielern ein paar wirklich aufregende Spielabende bevorstehen werden. Vorausgesetzt natürlich, sie haben Spaß daran, mal wieder ein paar junge Recken zum Leben zu erwecken und sich Hals über Kopf mit 'jugendlichem Idealismus' ins Abenteuerleben zu stürzen. Ein erfahrener Meister des Schwarzen Auges wird natürlich kaum Probleme damit haben, dieses Abenteuer auch mit höherstufigen Helden zu spielen. Hierzu müssen in der Regel nur die Spielwerte der Meisterfiguren etwas abgeändert und einige Situationen gegebenenfalls modifiziert werden.

Nun soll aber auch ein Neueinsteiger mit seinen berechtigten Fragen nicht zu kurz kommen. Bevor das Abenteuer beginnt, möchten wir denjenigen unter Ihnen, die dieses Abenteuer ohne langjährige Erfahrungen 'meistern' werden, ein eigenes Kapitel mit meisterlichen Tips und Kniffen voranstellen. Ein kleiner Ratgeber, den Sie natürlich auch vor anderen Abenteuern zu Rate ziehen können und der Ihnen vor allem Antworten und Hilfestellungen hinsichtlich psychologischer, dramaturgischer und anderer spielrelevanter Aspekte des Rollenspiels geben soll. Darüber hinaus werden Sie im ganzen Abenteuer verstreut kleinere, grau unterlegte Einschübe finden, in denen wir auf mögliche Probleme eingehen werden. Wir sind uns sicher, daß Ihnen all diese Hilfestellungen recht nützlich sein werden – spätestens dann, wenn Sie versuchen, Ihr erstes eigenes **DSA**-Abenteuer zu entwerfen.

Wir hoffen, daß es uns mit diesem Konzept glücken wird, alte Hasen und Neueinsteiger gleichermaßen anzusprechen. Ihre Meinung, aber auch jede Art von Kritik oder Lob interessiert uns natürlich brennend. Unsere Adresse:

Fantasy Productions

Redaktion Das Schwarze Auge

Stichwort: »Über den Greifenpaß«

Postfach 1416

40674 Erkrath

Und jetzt: Viel Spaß!



Meisterliche Tips und Tricks

Ein Leitfaden für den angehenden Spielleiter

Eventuell besitzen Sie bereits Spielleiter-Erfahrungen, vielleicht haben Sie Ihr erstes Abenteuer auch als Spieler erlebt, und es reizt Sie nun, ebenfalls einmal 'hinter dem Vorhang' die Fäden zu ziehen. Wir wollen nicht hoffen, daß Sie lediglich von Ihrer Gruppe dazu 'verdonnert' worden sind, dieses Abenteuer zu 'meistern'. Falls dem so sein sollte, dann nehmen Sie die Aufforderung Ihrer Mitspieler als Kompliment, denn offensichtlich traut man Ihnen besonders viel Talent als Spielleiter zu. Wir garantieren Ihnen, daß die Aufgabe des Meisters – trotz aller Aufgaben und Pflichten – einen unglaublichen Spaß bereitet.

Wie Sie bereits wissen, fällt Ihnen die Aufgabe zu, *Geschichtenerzähler und Dramaturg in einer Person* zu sein. In vielerlei Hinsicht steht und fällt ein Abenteuer mit der Erfahrung und dem Talent des Meisters, diesen Aufgaben gerecht zu werden. Sie müssen auf ungewöhnliche Entscheidungen der Spieler passend reagieren, Sie müssen für Dynamik und Spannung sorgen, kurz: Sie sind der Regisseur der vorliegenden Abenteuerhandlung.

Dies hat seinen eigenen Reiz. Sie sind nicht ausschließlich auf einen Charakter fixiert, sondern können in die Rollen der verschiedensten Figuren schlüpfen – was Langeweile praktisch ausschließt. Sie allein haben die Fäden in der Hand und können die Handlung in jede beliebige Richtung abändern. Wenn Ihre Spielgruppe nach dem Spielabend vergnügt auseinandergeht, dann wissen Sie, warum vielen Rollenspielern *vor allem* die Aufgabe des Spielleiters Spaß bereitet.

Um Ihnen diese Arbeit etwas zu erleichtern, finden Sie im folgenden ein paar Kniffe und Ratschläge, die Sie für den anstehenden Spielabend und auch darüber hinaus wirklich 'fit' machen sollen. Lesen Sie dazu die unten stehenden Abschnitte in Ruhe durch. Wir gehen darin auf verschiedene Aspekte des Rollenspiels ein, von denen wir – nicht zuletzt aufgrund der zahlreichen an uns gerichteten Briefe und Anrufe – wissen, daß sie bei manchen Spielgruppen für Diskussionsstoff gesorgt haben. Lassen Sie sich von der Fülle der Themen nicht abschrecken. Es reicht, daß Sie sich die Tips einmal kurz verinnerlichen, um Probleme von vornherein auszuschließen bzw. in einer gegebenen Situation einen Lösungsweg parat zu haben.

Die Abenteuerinformationen

Sie werden feststellen, daß die Informationen, die einzelne Abenteuersequenzen direkt betreffen, in *Allgemeine Informationen*, *Spezielle Informationen* und *Meisterinformationen* unterteilt sind.

Die Allgemeinen Informationen

Sie beinhalten vor allem Beschreibungen von Situationen, Personen und Örtlichkeiten und können der Spielgruppe norma-

lerweise direkt vorgelesen werden. Je nach Abenteuer und Geschmack des Autors finden Sie hier entweder recht nüchtern alle sachlichen Informationen zur entsprechenden Begebenheit (*"Rechts des Weges befindet sich ein kleines Backsteinhaus ..."*) oder einen erzählerischen Text (*"Als ihr die Straße entlanggeht, entdeckt ihr zu eurer Rechten ein kleines Haus aus roten Ziegeln ..."*). Manche Spielleiter schwören darauf, im letzteren Fall den entsprechenden Textabschnitt einfach vorzulesen. Dagegen ist natürlich nichts einzuwenden. Bedenken Sie aber, daß Ihre Spieler clever sind. Sie erkennen mit einiger Übung sofort, ob jetzt etwas Handlungsrelevantes geschieht (*"Aha, der Meister liest wieder vor!"*). Sie sollten daher wenigstens hin und wieder versuchen, die *Allgemeinen Informationen* mit eigenen Worten vorzutragen. So schulen Sie Ihr Improvisationstalent und Ihre Fähigkeit, sich 'freizusprechen' – die wichtigsten Gaben eines guten Spielleiters.

Die Speziellen Informationen

Unter dieser Rubrik finden sich all jene Informationen, die den Spielern spätestens auf den zweiten Blick bzw. bei genauerer Nachfrage zugänglich gemacht werden sollten. Um bei unserem obigen Beispiel zu bleiben, könnte es durchaus sein, daß die Helden bei genauerer Betrachtung des Hauses bemerken, daß sie durch ein Fenster des Hauses hindurch von einer dunklen Gestalt beobachtet werden.

Die Meisterinformationen

Hier finden Sie alle Hintergrundinformationen, die zunächst ausschließlich für den Spielleiter bestimmt sind und die den Spielern normalerweise erst dann zugänglich gemacht werden, wenn sie bestimmte Bedingungen erfüllt haben. (Um bei obigem Beispiel zu bleiben: *"Die Person im Haus ist ein Meuchelmörder, der sich bei Ankunft der Helden auf dem Dachboden verstecken und ihnen dort auslauern wird."*)

Damit Sie diese Informationen nicht aus Versehen ausplaudern, findet sich rechts oder links neben den Meisterinformationen meist ein senkrechter, schwarzer Balken, der noch einmal auf den 'Top-Secret'-Charakter des Inhalts verweist.

Schauspielerei als A und O des Rollenspiels

Rollenspiel ist eine Art Improvisationstheater, das weit über die eigentlichen Regeln hinausgeht. Einen Schwertkampf oder ein Zauberduell werden Sie mit etwas Übung und einigen Würfeln leicht hinbekommen. Zum echtem Rollenspiel können aber unsere Regeln, die Abenteuer oder die Beschreibungen des aventurischen Kontinents mit seinen Göttern, seinen Städten und Heldentypen nur den Anstoß geben.

Es liegt an Ihnen und Ihrer Gruppe, inwieweit Sie unsere Vor-



schläge aufgreifen und dann auch umsetzen. Darin aber liegt der besondere Reiz des Rollenspiels.

Es hat sich bewährt, als Meister mit gutem Beispiel voranzugehen. Sprechen Sie zum Beispiel nie in der dritten Person (*„Also, die Stadtwache meint zu dir ...“*), sondern verkörpern Sie die Figur in solch einem Moment (*„Bube, was hast du da in deiner Packtasche?“*). Wenn Sie im Text eine Anmerkung finden, die beispielsweise besagt, daß eine bestimmte Meisterperson lispelt, dann zögern Sie nicht, dies wirklich *auszuspielen!*

Rollenspiel lebt von der Schauspielerlei. Es ist nicht besonders stimmungsfördernd, den Spielern nebenbei zu erzählen, daß eine meisterliche Figur mit fremdländischem Akzent spricht. Sprechen Sie mit diesem Akzent! Verändern Sie Ihre Stimmlage, reden Sie mit dem ganzen Körper. Das gilt natürlich auch für alle anderen meisterlichen Figuren. Der dicke, gemütliche Wirt spricht und gestikuliert natürlich ganz anders als die mysteriöse alte Wahrsagerin, der verschlagene Streuner, der arrogante Baron oder der salbungsvolle Geweihte. Sie werden schnell Übung darin entwickeln und erkennen, daß in einer Atmosphäre, in der Sie aufzeigen, was schauspielerisch möglich ist, selbst der schüchternste Mitspieler schnell etwaige Hemmungen verliert und den Rollenspieler in sich entdeckt.

Nutzen Sie Ihre Freiheit

Verabschieden Sie sich am besten gleich von dem Gedanken, daß Aventurien in jeder Spielrunde gleich beschaffen ist und daß Sie Ihre meisterliche Aufgabe nur dann zufriedenstellend erfüllen werden, wenn Sie alle Angaben aus unseren DSA-Publikationen buchstabengetreu im Kopf haben. Die Wahrheit ist die, daß Aventurien in jeder Spielgruppe eine andere Färbung besitzt. Da kämpft zum Beispiel eine Runde in Bremen seit Wochen mehr oder minder erfolglos gegen eine von uns offiziell eingeführte Schurkin, während eine andere Gruppe in Bochum diese Antagonistin völlig außer acht läßt und seit einem Jahr damit beschäftigt sein mag, eine Verschwörung des Namenlosen, dem finsternen Gegenspieler der Zwölfgötter, aufzudecken und Aventurien vor dieser Gefahr zu erretten. Die Beschreibungen, die Sie in unseren Publikationen finden, sind vor allem als Vorschläge gedacht, die Sie nach Bedarf aufgreifen, auslassen oder abändern können. Sie stellen lediglich den äußeren Rahmen dar, der allen DSA-Spielern irgendwann das Gefühl gibt, auf Aventurien heimisch zu sein. Wenn Sie ins Schwimmen geraten sollten, scheuen Sie sich nicht, munter drauflos zu improvisieren oder nötigenfalls kurz nachzuschlagen.

Das vorliegende Abenteuer sollten Sie *mindestens einmal vollständig durchgelesen haben*. Sie müssen sich sicher sein, daß Sie verstanden haben, worum es in der Handlung geht. Während des Spielabends können Sie dann immer noch Elemente herausnehmen oder Ergänzungen vornehmen, wenn Sie glauben, daß dies nötig ist. So kann es durchaus nötig sein, die Helden 'zufällig' auf eine Kräuterkundige treffen zu lassen, wenn Sie glauben, daß Ihre Gruppe gesundheitlich zu angeschlagen ist, um das Abenteuer zu überstehen. Aus dem gleichen Grund kann es sinnvoll sein,

die Angabe *„Am Wegesrand lauern drei Orks auf die Helden“* auf ein oder zwei Gegner zu reduzieren.

Dies ist jetzt Ihr Abenteuer!

Die Kunst der Schilderung

Viele Spielleiter haben anfangs etwas Nervenflattern, da sie glauben, die ganze Weite der Spielwelt schildern zu müssen. Glauben Sie uns, dies ist nicht nötig. Die aktuelle Rollenspielhandlung ist wie ein Fokus. Sie konzentriert sich zum Beispiel auf einen Raum, eine Straße oder eine Waldlichtung. Ihre Aufgabe besteht darin, mit ein paar Worten das Wesentliche zu beschreiben und damit eine Kulisse zu erzeugen, die Ihren Spielern ein Gefühl für den besagten Ort vermittelt.

Detailbeschreibungen müssen nicht ausarten, sondern dienen in der Regel dazu, die Vorstellungskraft der Spieler anzuregen – oder deren Aufmerksamkeit in eine bestimmte, von Ihnen gewünschte Richtung zu lenken. Eine Schilderung wie *„So, die Tür ist auf, und vor euch liegt das Gewölbe mit dem Sarkophag“* ist natürlich bei weitem nicht so anregend, wie wenn Sie den Spielern die Situation etwa folgendermaßen vor Augen führen: *„Im flackernden Licht eurer Laterne erkennt ihr vor euch ein uraltes Gewölbe, das über und über mit Spinnweben bedeckt ist. Die Luft riecht modrig und abgestanden; aus den Augenwinkeln erkennt ihr zwei fette Ratten, die euch tückisch anblinzeln, um dann in einer Nische zu verschwinden. Was eure Aufmerksamkeit aber am meisten fesselt, ist der unheimliche Gegenstand im Zentrum des Gewölbes: ein gewaltiger Sarkophag aus schwarzem Marmor ...“*

Ist doch netter, oder? Sie benötigen nicht unbedingt das Talent eines guten Romanautors, um solch eine Szene schildern zu können. **Denken Sie einfach daran, daß Sie die Sinnesorgane der Spieler ersetzen.** Sie sind als Erzähler nicht nur Augen und Ohren, sondern auch der Geschmacks- und Geruchssinn der Spielerhelden. Ziel der oben geschilderten Szene ist es, einen Rahmen für die nun folgende Handlung zu spannen. Auf Details wie bestimmte Verzierungen auf dem Sarkophag – nur um bei unserem kleinen Beispiel zu bleiben – können Sie eingehen, wenn die Helden das Objekt ihres Interesses näher in Augenschein nehmen. Hier macht etwas Übung und die oben erwähnte Untergliederung der Ihnen im Text zur Verfügung stehenden Abenteuerinformationen schnell den 'Meister'.

Bewahren Sie Ihre Autorität

Ihnen als Meister obliegt in letzter Instanz die alleinige Entscheidung, welche Regeln wann zum Einsatz gelangen. Lassen Sie sich nie auf eine Diskussion mit einem Spieler ein, der darauf besteht, daß nach Seite XY im Regelbuch doch jetzt eine bestimmte Regel zum Einsatz gelangen müsse.

Regeln haben vor allem den Zweck, im Spiel eine gemeinsame Basis zu schaffen und ein Übermaß an Beliebigkeit zu verhindern. So würde zum Beispiel ein Kampf ohne Regeln wahrscheinlich schnell zu Mißstimmigkeiten innerhalb Ihrer Gruppe führen. Oder wie wollen Sie Anja, der Spielerelfe, klarmachen, daß sie jetzt dreimal vom Oger getroffen wurde, während Holger, der



einen Streuner spielt, im Kampf gegen ein zweites Ungetüm nur einen Treffer abbekommt – das wäre meisterliche Willkür.

Es gilt aber dennoch: Weniger ist manchmal mehr. Wenn einer Ihrer Mitspieler z.B. eine besonders hübsche Idee hat, mit der er eine Ihrer Meisterpersonen um den Finger wickeln will, dann sollten Sie auch so großzügig sein, auf eine Talentprobe *Betören* gänzlich zu verzichten – oder zumindest bereit sein, der Spielerin oder dem Spieler bei der Probe kräftig entgegenzukommen. **Das heißt: Wenden Sie die Regeln an, wenn es nötig ist, aber lassen Sie sich durch sie nicht in ein Korsett zwängen, wenn sich herausstellt, daß dadurch Phantasie und Kreativität Schaden nehmen.**

Und da wir schon beim Thema Regeln sind, hier noch ein Tip: In bestimmten Ausnahmesituationen (!) mag es nützlich sein, auf bestimmte Regelaspekte ganz zu verzichten. Ein Beispiel: Die aus vier Helden bestehende Gruppe (davon einer schwer verletzt) wird von 20 Orks verfolgt, und der Elf der Gruppe beschließt, sich in einen Hinterhalt zu legen, um so den Rückzug seiner Kameraden heldenhaft mit seinem Bogen zu decken. Wenn eine solchen Situation nicht wirklich wichtig für die Handlung ist, dann drücken Sie einfach ein Auge zu. Lassen Sie den Spieler z.B. einen Wurf auf Bogenschießen durchführen, aber verzichten Sie bei Erfolg großzügigerweise auf die genaue Ermittlung der Trefferpunkte. Denn ansonsten könnte folgendes passieren: *"Gut, dann würfel einmal. Aha, einer der Orks nimmt also drei Trefferpunkte Schaden. Naja, das ist ja nicht viel. Die 20 Orks stürmen weiter in eure Richtung ..."*

Spannender wäre in solch einer Situation natürlich ein filmhaftes Vorgehen, bei dem Sie dem Helden actionreich schildern, wie der erste Gegner getroffen umkippt, plötzlich Verwirrung entsteht und die Orks sich erst nach und nach neu formieren. Schließlich haben auch Orks Angst um ihr Leben. Gönnen Sie dem Spieler das triumphale Gefühl, ein Held zu sein. Lassen Sie ihn wie Robin Hood Pfeil um Pfeil auflegen und auf die Gegner abfeuern, während der Rest der Gruppe gerade noch rechtzeitig die rettende Burg erreicht. Die Orks können doch gegebenenfalls immer noch Verstärkung erhalten, und der Spielerheld wird dieses Ereignis sicherlich auch nicht ganz ohne Blessuren überstehen.

Denken Sie immer daran, daß Sie nicht der Gegner der Spieler sind; Sie sollen vor allem für Spaß und Spannung sorgen. Handeln und reagieren Sie in einer gegebenen Situation so, wie es auch Ihnen gefallen würde, wenn Sie bei einem anderen Meister den Part des Spielers innehätten.

Hängen Sie nicht zu sehr an Ihren Meisterfiguren

Es gibt Spielleiter, die vernarrt in bestimmte Meisterpersonen sind, die irgendwann im Spiel auftauchen. Der Grund dafür kann unterschiedlicher Natur sein. Vielleicht gefällt es Ihnen, mittels einer bestimmten Figur mal den 'Komischen' oder den 'Geheimnisvollen' mimen zu können. Dagegen ist im Prinzip nichts einzuwenden. Nur dürfen Sie nicht vergessen, daß es keine Garantie dafür gibt, daß Ihre Spieler diese Figur ebenfalls so mögen oder wichtig nehmen wie Sie selbst. Wenn Sie das Gefühl haben,

die Spieler amüsieren sich köstlich darüber, mit Hein, dem quatschmolegenden Gehilfen des örtlichen Grobschmieds, zu plaudern, dann tun Sie sich beim Schauspielen keinen Zwang an.

Wenn der Gruppe aber in einem späteren Verlauf der Abenteuerhandlung eine äußerst wichtige Frage auf den Lippen brennt, die nur der 'Boß' selbst, also besagter Grobschmied, beantworten kann, dann traktieren Sie die Spieler nicht über die Maßen mit diesem von Ihnen so geschätzten Gehilfen (*"Nee, he he, der Meister ist nicht da ..."*), nur weil Ihnen ohne besonderen Grund gerade nach dieser Figur zumute ist. Sie erkennen diesen Umstand spätestens dann, wenn kaum einer mehr lacht, sondern die Hälfte der Spielgruppe mit ungeduldigem Gesichtsausdruck vor Ihnen sitzt. Hier ist sicherlich etwas Fingerspitzengefühl vonnöten. Letztlich ist es so, daß jede Nichtspielerfigur im Abenteuer einen bestimmten Zweck ausfüllt. Eine Nebenfigur sollte daher vor allem in der Phase, in der Sie Ihre ersten Erfahrungen in diesem Metier sammeln, als das behandelt werden, was sie ist: eine Nebenfigur.

Unverhofft kommt oft

Kreativität und spielerische Freiheit, die wesentlichen Attribute des Rollenspiels, können selbst für den Meister, der ja bekanntlich fast gottgleiche Macht über Aventurien besitzt, hin und wieder zum Problem werden. Und zwar dann, wenn die Spieler etwas völlig anderes tun, als Sie es ursprünglich eingeplant haben. Beispiele dafür gibt es zahlreiche: Die Spieler entscheiden sich – trotz eindeutiger Spuren – auf der Kreuzung nach rechts anstatt nach links zu gehen; ein sorgfältig ausgetüfteltes Hindernis, das die Helden eine gute Stunde aufhalten soll, damit Ihr Schurke entkommen kann, wird von diesen schon in kürzester Zeit überwunden usw. Es kann in jeder Spielgruppe passieren, daß die Spieler auf eine so außergewöhnliche Idee zur Lösung eines Problems kommen, daß Sie mit gutem Grund befürchten müssen, daß diese damit das Abenteuer 'sprengen'.

In solch einem Fall ist es völlig legitim, daß Sie eine kurze Spielpause erbitten, in der Sie sich in Ruhe auf diese Situation einstellen können. Ihre Spieler werden die letzten sein, die für diese Maßnahme kein Verständnis hätten. In den meisten Fällen hilft ein wenig Logik, Improvisation und Überlegung, um die vorliegende Situation zu glätten. Und wenn nicht, nun, dann haben Ihre Spieler Sie eben überlistet und Sie sind um eine Erfahrung reicher.

Kennen Sie die Helden?

Es ist immens wichtig zu wissen, über welche Fähigkeiten ein Spielerheld verfügt und welche Dinge er mit sich führt. Schauen Sie sich vor dem Spiel jeden Heldenbrief gut an und sprechen Sie mit dem Spieler gegebenenfalls über die Spielfigur. Niemand zwingt Sie, einen Helden zu akzeptieren, den ein Spieler in einer anderen Gruppe spielt. Insbesondere, wenn dieser in Ihnen nicht bekannten Abenteuern mit derart vielen magischen und konventionellen Hilfsmitteln 'aufgerüstet' wurde, daß Sie befürchten müssen, daß diese Dinge Ihr Abenteuer ruinieren.



So wäre mit Ihrer Runde und den Ihnen vertrauten Helden ein Drachenjagd-Szenario überaus spannend. Doch wie sieht es aus, wenn der neu hinzugekommene Spieler plötzlich verkündet, daß sein Held über eine derart starke magische Waffe verfügt, daß die von Ihnen liebevoll ersonnene Suche nach der legendären Puniner Drachenlanze plötzlich völlig unnötig wird? Lassen Sie solche Helden gnadenlos abblitzen, bevor es zu solchen Situationen kommt. Entweder Sie bitten den Spieler einfach von vornherein, nach Ihrer Maßgabe 'auszumisten' ("OK, einen von deinen fünf Stärketränken kannst du behalten, der Rest bleibt zu Hause!"), oder Sie legen dem betreffenden Spieler nahe, sich einfach einen neuen Helden zu erschaffen.

Ausrüstung = Aufrüstung?

Wenn es Ihr Ziel ist, sich bei Ihren Spielern kurzfristig beliebt zu machen, dann statten Sie deren Helden am Ende eines jeden Abenteuers kräftig mit hochgradig magischen Utensilien, wundersamen Waffen und Wagenladungen von Gold aus. Wenn es Ihnen allerdings darum geht, auch in Zukunft für spannende, ausgewogene Abenteuer zu sorgen, die nicht nur den Rucksack der Helden, sondern auch deren Köpfchen und Fähigkeiten beanspruchen, dann sollten Sie sich mit 'Gunstbeweisen' dieser Art zurückhalten.

Schätze liegen auch in Aventurien nicht an jeder Straßenecke herum. Solche Dinge wollen hart erarbeitet werden. Natürlich sollen Ihre Helden Gegenstände finden und Erfahrungen sammeln – dies macht ja das Spielen eines Helden über einen längeren Zeitraum hinweg so reizvoll. Aber sobald solche Fundstücke allzu mächtig werden, legen Sie damit den ersten Grundstein dafür, Ihr (oder unser) nächstes Szenario auszuhebeln. Denn spätestens beim nächsten Abenteuer werden Sie gezwungen sein, auch Ihre Meisterpersonen 'nachzurüsten', damit diese überhaupt noch ein Problem für Ihre Helden darstellen. Plötzlich reichen nicht mehr vier Orks, nein, es müssen acht sein, und der fiese Erzschorke muß schnell noch mit einem merkwürdig wundersamen Antimagieamulett und einer Leibgarde hochstufiger Krieger und Magier ausgestattet werden, weil selbiger gegen den geballten Einsatz der drei Feuerballringe, der sich magisch nachladenden, Giftpfeile verschießenden Armbrust und der dämonengeschaffenen Wurfaxt sowieso keine Chance gegen die Helden hat. Unsere DSA-Abenteuer – insbesondere die für höherstufige Helden – sind so konzipiert, daß Sie einen maßvollen Einsatz mitgeführter Spielerhilfsmittel (z.B. magische Waffen, Heiltränke, Artefakte usw.) verkraften. Gegen überproportionale Ausstattungsprobleme Ihrer Helden können aber auch wir Autoren ab einem bestimmten Punkt nichts mehr ausrichten. Es hat schon seinen Grund, warum zum Beispiel ein funktionierendes 'Schwarzes Auge' bisher noch immer einer Meisterperson vorbehalten blieb. Insbesondere bei der Erschaffung von magischen Artefakten sollten Sie am Anfang Ihrer Meisterkarriere auf folgende Konstruktionshilfen achten:

—Viele der in unseren Abenteuern auftauchenden magischen Fundstücke sind bei näherer Betrachtung so konzipiert, daß sie

den Helden unter bestimmten Umständen Dinge ermöglichen, die ihnen mit etwas Würfelglück wahrscheinlich auch so gelungen wären. Ein Beispiel hierfür wäre zum Beispiel ein Wurfdolch, der immer sein Ziel findet.

—Wenn der Gegenstand etwas mächtiger sein soll, kann man seine Anwendung beschränken. Wie wäre es zum Beispiel, wenn besagter Wurfdolch nur dreimal hintereinander unfehlbar sein Ziel findet und seine magische Wirkung dann verpufft ist?

—Die dritte Methode besteht darin, in das Artefakt 'Nebenwirkungen' einzubauen. So könnte ein wundersames Artefakt seine Fähigkeit erst dann zum Einsatz bringen, nachdem es dem Anwender Schaden verursacht, ihm eine Anzahl an Astralpunkten raubt oder unangenehme Dinge wie eine Krankheit mit sich bringt. Diese Regel kann, nur um bei unserem Wurfdolch zu bleiben, auch viel subtiler ausfallen. Denn wer sagt denn, daß der hinterhältige Oger sich die Waffe nicht einfach aus dem Leib reißt und nun seinerseits nach dem Helden wirft?

Übrigens: Lassen Sie sich nie auf 'Regelfuchserien' ein. Einige Spieler geben sich nie mit dem dargebotenen kleinen Finger zufrieden, sie neigen dazu, immer nach dem ganzen Arm zu greifen. Übertragen auf unser Wurfdolch-Beispiel könnte sich dies darin äußern, daß der glückliche Besitzer nun stets verkündet, daß er auf 'ausgesuchte Ziele' wie Augen, das dritte Muttermal von links oben und dergleichen Dinge mehr wirft. Sie merken, Sie müssen bei Ihrer Gruppe auf alles gefaßt sein. Es gilt daher immer die Faustregel: Extremauslegungen von Seiten der Spieler sollten Sie nur in (heroischen) Extremsituationen genehmigen. Nie aber darf und soll ein Zauber oder ein Artefakt ein Spiel nachhaltig stören. Im Zweifelsfall haben Sie die Pflicht, die Wirkung eines solchen Artefakts sofort verpuffen zu lassen. Das Getriebe eines Autos nimmt schließlich auch irgendwann irreparablen Schaden, wenn es über die Maße beansprucht wird.

Beobachten Sie die Spieler

Hier ein besonders hilfreicher Trick. Sie werden irgendwann feststellen, daß sich jeder Spieler in seinem Rollenspielverhalten grundsätzlich von jedem anderen unterscheidet. Diese Eigenheit sollten Sie als Meister immer im Hinterkopf behalten, wenn es um das konkrete Ausspielen einer Szene geht.

Beispiel: Die Gruppe befindet sich in einem Wirtshaus. Es ist Nacht, und alles schläft. Sie haben beschlossen, daß einer der von Ihnen ersonnenen Schurken einen ganzen Käfig mit Ratten, Spinnen oder ähnlichem Getier durch das Fenster eines der Helden werfen wird, um auf diese Weise ein ordentliches Chaos anzurichten – Chaos, das ein schurkischer Kumpan im Haus ausnutzen soll, um irgend etwas aus dem Haus zu stehlen.

Als Opfer dieses Anschlags sollten Sie natürlich solch einen Spieler (nicht Helden!) aussuchen, von dem Sie wissen, daß dieser in der gewünschten Weise reagieren wird – also lauthals um Hilfe schreit – und damit das gesamte Wirtshaus aufweckt. Denn nur so kann das benötigte Chaos entstehen.

Wenn Sie sich für diese spezielle Aktion einen Helden aussuchen,



der von einem Spieler gespielt wird, der im Rollenspiel vor allem durch sein besonnenes Handeln auffällt, dann laufen Sie Gefahr, daß dieser nicht auf die gewünschte Weise reagiert, sondern dem Ereignis eventuell entschlossen allein entgegentritt. Vielleicht um seine Freunde 'wegen dieser kleinen Angelegenheit' nicht aus dem Schlaf zu reißen ...

Ein Spieler, der dazu neigt, auf besonnene Art und Weise zu handeln, wäre wiederum bevorzugt anzuspielden, wenn es um Logik, richtige Etikette oder ähnliche Situationen geht, bei denen Sie wünschen, daß die Gruppe diese Aufgabe möglichst ohne zusätzliche Scherereien bewältigt.

Rollenspiel braucht Action

Verhindern Sie in Ihren Abenteuern Szenen, bei denen die Spieler nur zum Zuschauen oder Zuhören verdammt sind. Rollenspiel lebt von einem äußerst wichtigen Prinzip: **Die wichtigsten Elemente der Handlung müssen 'beispielbar' sein!**

Beispiel: Ein Obelisk mit merkwürdigen Runen, der sich auf einer verwunschenen Waldlichtung befindet, ergibt zweifelsohne ein schönes Bild. Er wird die Spieler aber nach oberflächlicher Betrachtung kaum mehr interessieren, wenn man mit ihm nicht auch etwas 'machen' kann. Vielleicht glühen die Runen bei Berührung auf, oder vielleicht lockt eine bestimmte Tastkombination bestimmte Tierarten an.

Ihre Spieler wollen immer etwas zu tun bekommen, sie wollen an einer Handlung teilhaben, an der sie mitwirken können, und nicht passiv daneben stehen. Wenn sie das wollten, könnten sie auch den Fernseher einschalten.

Das gleiche Prinzip gilt auch beim Einsatz Ihrer Meisterfiguren. Es gibt für Spieler nichts Unbefriedigenderes, als mitzuerleben, wie z.B. im Showdown eine Meisterperson eine andere bekämpft. Wofür sind denn die Spielerhelden da? Auch bei Gesprächen Ihrer Helden mit mehreren Meisterpersonen gleichzeitig sollten Sie immer darauf achten, daß die Helden dabei eingebunden bleiben. Fragen Sie nach der Meinung der Helden, und lassen Sie die Spieler Vorschläge äußern. Hüten Sie sich nur davor, zu monologisieren – denn das ist langweilig.

Namen sind *nicht* Schall und Rauch

Die meisten Meisterfiguren in diesem Abenteuer sind von uns mit einem Namen versehen worden. Da man aber nie weiß, mit wem die Helden noch Kontakt aufnehmen, kann es durchaus passieren, daß sich Ihre Spieler plötzlich mit einer Figur unterhalten, für die sich kein explizit ausgewiesener Name im Text findet. Sollten Sie bei der Gretchenfrage "*Sagt an, wie lautet denn Euer Name, werter Herr?*" ins Haspeln geraten, werden die Spieler schnell merken, daß diese Person nicht wichtig für den Handlungsverlauf ist – ein Umstand, der natürlich vermieden werden soll.

Im Anhang befindet sich daher eine aventurische Namensliste, aus der Sie sich rückhaltlos bedienen dürfen. Kopieren Sie sich diese Liste am besten, und legen Sie sich diesen Spickzettel griffbereit in den vorliegenden Abenteuerband als Lesezeichen ein.

Die Würfel

Viele Aspekte bei DSA werden mit den sechs- bzw. zwanzigseitigen Würfeln geregelt. Würfel kommen bei der Ermittlung von Attacke und Parade, beim Auswürfeln von Schadenspunkten, bei der Ermittlung von Talentwürfen und bei vielen anderen Dingen mehr zum Einsatz. Ein einziger Wurf entscheidet über Erfolg und Mißerfolg, und Sie werden es bald erleben, daß einige Ihrer Mitspieler bald auf 'ihre' Würfel schwören werden, als würde diesen Würfeln etwas 'Magisches' anhaftet. Nutzen Sie diesen Umstand. So hat es sich in Situationen, in denen Spannung aufkommen soll, als dramaturgische Einlage im Zweifelsfall noch immer bewährt, den derzeit handelnden Spieler mit besorgtem Gesicht anzublicken und selbst auf die profanste Aktion seinerseits hin mit einem deutlich hörbaren Würfelwurf hinter Ihrem Schirm und einem nachdenklichen "*Aha*", "*Glück gehabt*" oder einem gemurmelt "*Puh, das war knapp*" zu reagieren. Der Spielerheld muß ja nicht wissen, daß das Öffnen der Truhe, die Untersuchung des mysteriösen Gemäldes oder das Entzünden der uralten, aus merkwürdigem Wachs bestehenden Kerze völlig harmlos war ...

Manchmal ist es auch notwendig, daß Sie Ihre stets verdeckt ausgeführten (!) Würfelwürfe ignorieren und von vornherein einen Erfolg oder Mißerfolg einplanen. Warum das? Verinnerlichen Sie sich noch einmal, daß sich Ihre Rolle als Meister des Schwarzen Auges völlig anders definiert als die der Spieler. In den Augen Ihrer Spieler wird Aventurien zu einer realistischen Umgebung; Erfolg und Mißerfolg hängen vom Können, Einfallsreichtum und einer Portion Glück der Helden ab – und letzteres wird oft genug durch einen Würfelwurf repräsentiert.

Von Ihnen hingegen, in Ihrer Rolle als 'Spielmoderator', wird erwartet, daß Sie aktiv und gestalterisch in das Abenteuer eingreifen, um einen möglichst spannenden Rollenspielabend zu garantieren. Wenn ein 'Zufallsgenerator' – und nichts anderes ist ein Würfel – nicht zu der von Ihnen gewünschten Dramaturgie führt, dann ist es Ihre meisterliche Pflicht, das Spielgeschehen zu manipulieren – und das natürlich möglichst unbemerkt. Was nützt es, wenn Sie den Spielern in einem Turnier lauthals Markgraf Raidri Conchobair ankündigen, der mit Attacke 19 und Parade 18 ein wahrer Schwertkönig ist, dieser aber die ersten fünf Attackewürfe in Serie verpatzt? Das kann durchaus lustig sein, in einer anderen Situation konterkarieren Sie aber das gesamte Image dieser Meisterfigur – und das nur, weil Sie leider gerade etwas Würfelpech haben.

Tod eines Spielerhelden

Mit diesem traurigen Kapitel wollen wir diese meisterliche Kurzschulung beenden. Auch Helden sind sterblich – das werden Ihre Spieler irgendwann leidvoll erfahren müssen. Unschöne Tode können beispielsweise durch ein Übermaß an Würfelpech ausgelöst werden (s.o.). Das kann passieren, sollte aber niemals zur Regel werden.

In solchen Situationen sollten Sie im Notfall ein Auge zudrücken und die eigentlich gelungene Attacke Ihres Goblins als mißglückt erklären, wenn Sie erkennen, daß der vom Würfelpech verfolgte



Spieler ansonsten völlig unverschuldet mit dem nächsten Säbelhieb in Borons Reich überwechselt.

Gehen die Spieler allerdings wissentlich ein großes Risiko ein oder stellt sich ein Spieler trotz besseren Wissens in einer gefährlichen Situation überaus dumm an, dann dürfen Sie keine Rücksicht nehmen – ansonsten untergraben Sie Ihre meisterliche Autorität. Denken Sie daran, daß die Charaktere Ihrer Spieler Helden im Sinne von Romanhelden sind. Ihre Spieler haben also in der Stunde X auch ein Recht auf einen heldenhaften Abgang. Für einen Spieler gibt es kaum etwas Schlimmeres, als

seinen liebevoll ersonnenen Helden auf sinnlose Art und Weise zu verlieren. Versuchen Sie also auch hier, Ihrer Rolle als Dramaturg gerecht zu werden. Oder hätten Sie die Geschichte von Robin Hood als spannend empfunden, wenn Robin, noch vor seinem Zusammentreffen mit dem Sheriff von Nottingham, mitten in der Handlung durch den Schwertstreich eines gedungenen Schurken sein Leben ausgehaucht hätte?

Eben. Wir auch nicht.

Doch nun genug der grauen Theorie. Vorhang auf für **Über den Greifenpaß** ...

Vorbereitungen zum Abenteuer

Bevor das Abenteuer beginnt, sind als erstes einige Vorbereitungen zu treffen. Zunächst sollten Sie es auf jeden Fall einmal vollständig durchlesen, um sich einen Überblick über alle Zusammenhänge und Hintergründe zu verschaffen.

Im Abschnitt **Handlungsüberblick** finden Sie zunächst eine Kurzzusammenfassung des vorliegenden Abenteuers. Im anschließenden Kapitel, **Anforderungen und Motivation der**

Helden, finden sich einige Vorschläge, die die Frage klären, warum es Ihre Spielerhelden ausgerechnet ins aventurische Städtchen Gratenfels, den Ausgangspunkt dieses Abenteuers, verschlagen hat.

Auch über den **Anhang** dieses Abenteuerbandes sollten Sie sich schon jetzt einen Überblick verschaffen, da Sie dort einige zusätzliche Hilfestellungen für dieses Abenteuer finden werden.

Handlungsüberblick (Meisterinformationen)

Die vorliegende Geschichte nimmt ihren Anfang vor über 400 Jahren – in einer Zeit, die später unter der Bezeichnung *Magierkriege* Einzug in die aventurischen Geschichtsbücher halten sollte. Verschiedene Magiergilden des Reiches erhoben nach dem Rücktritt *Rohals* vom Kaiserthron Anspruch auf selbigen, und es entbrannte ein schrecklicher, fünf Jahre andauernder Krieg um die Macht im Reich, der sowohl mit weltlichen als auch mit unvorstellbaren arkanen Mitteln ausgetragen wurde (siehe **Das Land des Schwarzen Auges**, S. 17 f.). Als die zermürbten Kriegsparteien endlich die Sinnlosigkeit ihres Handelns erkannten, war es zu spät: Die Orks fielen in das geschwächte Reich ein, und der Rest ist aventurische Geschichte.

Natürlich versuchte so mancher Zeitgenosse die schrecklichen Wirren dieser Jahre für seine eigenen finsternen Pläne zu nutzen. Allen voran ein gewissenloser Puniner Schwarzmagier namens *Algorton*, der sich selbst als Dämonenbeschwörer und Chimärenmagier titulierte (siehe **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges**, S. 148). Algorton glaubte, aus den Kriegswirren als lachender Dritter hervorgehen zu können. Um seinen finsternen magischen Experimenten ungestört nachgehen zu können, aber auch um den Nachforschungen konkurrierender Magier und praisosgefälliger Landesfürsten zu entgehen, ließ er sich zu Beginn des Krieges in den unwegsamen Regionen des Koschgebirges nieder und tyrannisierte die geplagte Koscher Bevölkerung über Jahre hinweg mit gedungenen Schergen und bössartigen magischen Kreaturen.

Ein Jahr, nachdem die Magierkriege endlich ein Ende gefunden hatten, verschwand Algorton auf mysteriöse Art und Weise,

und die ihm zugeschriebenen Schrecken fanden nun ebenfalls ein Ende. So mancher Geschichtenerzähler behauptet, die im Kosch beheimateten Zwerge hätten den Schwarzmagier niedergelungen, andere wollen wissen, daß er am Ende selbst das Opfer eines seiner beschworenen Dämonen geworden sei. Gesichert ist nur, daß seine Leiche niemals gefunden wurde. Doch auch, wenn Algorton seit Hunderten von Jahren verschwunden ist, Spuren seines Wirkens sind auch heute noch zu finden. Wechseln wir also wieder zurück in die aventurische Gegenwart.

Ein spannendes Abenteuer braucht natürlich einen fiesen Schurken.

In **Über den Greifenpaß** übernimmt diesen Part die selbstsüchtige und gewissenlose Hexe *Yala Sintelfink* (siehe **Anhang**).

Bei ihrem Streben nach Macht und verbotenem arkanen Wissen entdeckte sie vor etwa einem Jahr, mitten im Kosch, eine uralte und bislang unentdeckte gebliebene Zuflucht des berüchtigten Schwarzmagiers. Die Hexe nahm das auf einem Berggipfel gelegene Bauwerk kurzerhand in ihren Besitz und studierte penibel

alle dort befindlichen Aufzeichnungen, die noch nicht dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen waren. Einer der Funde war für





Yala Sintelfink besonders interessant: ein Traktat des Magiers, in dem dieser beschrieb, wie man mit Hilfe einer arkanen, das Licht des Madamals nutzenden Konstruktion aus Tatzelwurmiern schreckliche, chimärenhafte Geschöpfe ausbrüten könne. Kernstück dieser detailliert beschriebenen Konstruktion war Algortons magisch präparierte Kristallkugel, die allerdings ebenso im Dunkel der Geschichte verschwunden schien wie der Magier selbst. Die Hexe stellte nun Nachforschungen über die Hinterlassenschaften des Schwarzmagiers an und fand heraus, daß man die Kristallkugel nach dem Verschwinden Algortons in seinem Hauptdomizil, einem Turm am Fuße des durch den Kosch führenden Greifenpasses, gefunden und anschließend zur Verwahrung nach Gratenfels geschafft hatte.

Tatsächlich ist der Fund heute nahezu in Vergessenheit geraten, und so ruht die Kristallkugel, sicher verwahrt in einem Kasten aus schwach antimagischem Koschbasalt, bis heute in der Asservatenkammer des ältesten Gratenfelder Garnisonsgebäudes. Yala Sintelfink, geblendet von der Aussicht, im Laufe der Zeit ein Heer ihr treu ergebener Kreaturen erschaffen zu können, begann nun damit, einen hinterlistigen Plan zu schmieden, um an diese Kugel heranzukommen.

Dies ist nun just der Zeitpunkt, da unsere Helden die Geschichte betreten, denn in Gratenfels wird dieser Tage das Kupperus-Fest zu Ehren eines Lokalheiligen des Kosch gefeiert. Yala Sintelfink plant, drei ihr treu ergebene Schergen mit großen Käfigwagen in die Stadt zu schicken, in denen publikumswirk-

sam drei 'Monster' zur Schau gestellt werden: ein ausgewachsener Tatzelwurm, ein Riesenhirschkäfer und ein Höhlenbär. Der Plan der Hexe sieht vor, die Käfigwagen nachts heimlich zu öffnen und die drei Tiere mitten in Gratenfels Chaos anrichten zu lassen, um auf diese Weise die Soldaten der Garnison gezielt zu beschäftigen und in dieser Zeit heimlich in die Asservatenkammer einzubrechen und die Kristallkugel zu rauben.

Dieses Vorhaben gelingt ihr ebenso wie die Entführung eines in Gratenfels ansässigen Gelehrten namens Magister Balthusius, der als Experte auf dem Gebiet der 'Kristallomantie' gilt und den die Hexe zur Beantwortung einiger ihr noch unverständlicher Fachfragen benötigt.

Die Helden, zusammenschweißend durch die Kämpfe in der Nacht und zum Teil persönlich durch die Entführung des Gelehrten motiviert, erhalten nun den gräflichen Auftrag, die unbekannteren Diebe und Entführer dingfest zu machen, ihre Motive zu entschlüsseln und den Gelehrten Balthusius – aber auch Algortons Kristallkugel – unversehrt nach Gratenfels zurückzubringen. Die sich anschließende Hatz führt die Gruppe über den verschneiten Greifenpaß bis hin zu Yalas Versteck. Dort angelangt, entdecken die Helden eine verschüttete Mine, von der die Hexe keine Kenntnis besitzt. Über deren Stollen können die Helden nun zur hochgelegenen und gut abgesicherten Feste vordringen, um Yalas grausigen Plan in einem spannungsgeladenen Finale (hoffentlich) ein Ende zu bereiten. Es gibt also viel zu tun für unsere Helden – packen wir's an.

Anforderungen & Motivation der Helden

Meisterinformationen:

Da wir davon ausgehen, daß sich Ihre Helden untereinander noch nicht kennen (dazu wird bald genügend Gelegenheit gegeben sein) und diese einzeln anreisen, seien im folgenden einige Vorschläge aufgelistet, warum es die Helden Ihrer Gruppe ausgerechnet nach Gratenfels verschlagen hat. Am besten sprechen Sie mit jedem Spieler kurz vor dem Spiel über seine persönlichen Motive und Absichten – je nach Wunsch auch unter vier Augen. Übrigens ist dies eine gute Gelegenheit, um darauf zu achten, daß mindestens einer der Helden *Lesen und Schreiben* kann!

Als Meister entscheiden Sie natürlich auch darüber, wieviel die einzelnen Helden über die Stadt Gratenfels und die Region, in der sich die Spieler bewegen (s.u.), in Erfahrung gebracht haben, und zwar abhängig von der Vergangenheit und Herkunft des Helden. Wenn es paßt, können die unten aufgelisteten Anreisemotive natürlich beliebig ausgetauscht werden. Einer Ihrer Helden sollte vorab auf jeden Fall das Ziel mit auf den Weg bekommen, Magister Balthusius aufzusuchen.

● **Allgemeine Motivation (für alle Helden):** In Gratenfels finden zur Zeit die erstmals vor neun Jahren eingeführten, insgesamt drei Tage andauernden Kupperus-Festtage statt, benannt nach einem Lokalheiligen des nahen Koschgebirges (siehe **Anhang**). Eine Maßnahme, mit der Markgraf Alrik

Custodias von Gratenfels, zugegebenermaßen recht unverblümt, kurz vor Wintereinbruch noch einmal den Handel in der Stadt anzukurbeln versucht. Für viele Gratenfelder sind diese Tage ein gern gesehener Anlaß, vor dem ersten Schneefall, der viele Täler des nahen Gebirges von der Außenwelt abschneiden wird, noch einmal eine Reihe Freunde, Bekannte und Geschäftspartner aus dem Kosch zu treffen.

Für Heldentypen wie **Tänzerinnen**, **Scharlatane**, **Gaukler** und **Streuner** sollte diese Festivität angesichts ihrer beruflichen Professionen Anlaß genug sein, nach Gratenfels zu reisen.

● **Krieger** oder **Thorwaler**: Ein einst abenteuerlustiger, inzwischen aber greiser und dem Helden nahestehender Freund oder Verwandter (Lehrmeister, Großvater, Großtante) hat unseren Helden kurz vor seinem Aufbruch um einen Gefallen gebeten. Sie oder er möge einen kostbaren Parierdolch zum Rondratempel nach Gratenfels bringen (jener Stadt, in der das Abenteuerleben des Freundes/Verwandten einst seinen Anfang nahm) und diesen dort der Kriegsgöttin als Opfergabe übergeben. Für unseren Helden ist es natürlich selbstverständlich, die Bitte zu erfüllen.

● **Hexen**, **Druiden** oder **Schamanen**: Gratenfels ist unter Alchimisten wegen der schwefelhaltigen Quelle im Stadttinnern berühmt. Für einen gut verkäuflichen Trank (Warzenheilmittel, Liebestrank etc.) benötigen diese Helden dringend



ein paar Schank dieses Gebräus. Der Held befürchtet, daß der Trubel in der Stadt dazu führen könnte, daß die Preise für das schwefelige Wasser weiter in die Höhe getrieben werden könnten, und ist daher etwas in Eile.

● **Magier:** Neben der oben beschriebenen Schwefelquelle als Anreizeziel sollten Sie dem betreffenden Spieler mitteilen, daß sich sein Held daran erinnert, daß in Gratenfels ein gewisser Magister Balthusius beheimatet ist, ein Fachmann, den der Jungmagier mehrmals als Gastdozent an seiner Magierakademie bewundern durfte. Ein Höflichkeitsbesuch ist daher auf jeden Fall angebracht. Der Magister gilt als Kapazität auf dem Gebiet der Kristallomantie (Zauberei durch den Einsatz von Edelsteinen). Allerdings ging in der Akademie das Gerücht um, der Magister sei bei einem mißglückten Experiment völlig 'ausgebrannt' und seit dieser Zeit nicht mehr in der Lage, zu zaubern. Ein Thema, das er in Anwesenheit des Magisters tunlichst nicht ansprechen sollte ...

● **Elf:** Kurz bevor sich dieser Held vor lauter Neugier aufgemacht hat, die Welt der Menschen zu erkunden, hat ihn ein älterer, erfahrener Elf seiner Heimat (Namensvorschlag: Leonil Silberhaar) gebeten, bei seiner Reise kurz in Gratenfels vorbeizuschauen. Dort möge der Held einem alten Freund dieses Elfen aus ungestümen Jugendtagen, einem Magier namens Magister Balthasar Balthusius, freundschaftliche Grüße ausrichten und ihm ein Geschenk überbringen (eine Flöte aus dem Horn eines Schwertwals). Für unseren Helden ist das gegebene Versprechen natürlich bindend.

● **Zwerg:** Dieser Held hat gehört, daß am Gratenfelser Inge-

rimmtempel einige Instandsetzungsarbeiten zu bewerkstelligen wären. Für einen rechtschaffenen Gläubigen natürlich Ehrensache, hier zur Hand zu gehen. In Gratenfels angelangt, wird unser Zwerg zwar feststellen, daß sich längst genügend Freiwillige eingefunden haben. Aber unser Held befindet sich immerhin schon einmal dort, wo wir ihn hinhaben wollen ...

● **Geweihte:** Dem Geweihten wurde vom Vorsteher seines Heimattempels eine versiegelte Nachricht mitgegeben, die (zum Beispiel) an das Oberhaupt des Gratenfelser Ingerimmtempels, den Zwergengeweihten Trondwig, Sohn des Brin, gerichtet ist. Sollte sich in Gratenfels ein Tempel der Gottheit des entsprechenden Geweihten befinden (s.u.), dann ist die Nachricht passenderweise an eine Geweihte des eigenen Glaubens gerichtet.

● **Schelm:** Alleine ist es laaangweilig. Soviel bliebe für diesen unternehmungslustigen Helden über seine ersten 'Gehversuche' in der Welt der Menschen schon einmal festzuhalten. Macht man mal einen harmlosen Scherz, wirft einen gleich der Wirt aus der Schenke. Und wem soll man all die neu erfundenen Witze erzählen? Vor allem: Mit wem kann man seine Scherze treiben, ohne immer gleich kräftig was aufs Haupt zu bekommen? Richtig: Man bräuchte ein paar Freunde, die nicht gleich Zeter und Mordio brüllen, nur weil sie ab und an mal eine kleine, haarige Spinne in ihrem Brotbeutel finden. Außerdem ist unserem Held ohne Furcht und Tadel das Gerücht zu Ohren gekommen, daß in Gratenfels eine Menge sturer Zwerge leben, die angeblich überhaupt keinen Sinn für Humor besitzen. Na, das muß doch überprüft werden, oder?

Gratenfels

In Gratenfels nimmt dieses Abenteuer seinen Anfang. Bevor Sie und Ihre Spielrunde mit dem Kapitel **Die Anreise der Helden** starten, ist es notwendig, daß Sie sich mit der Stadt und seiner Umgebung etwas vertraut machen.

Spezielle Informationen:

Die an den Westausläufern des Kosch und am Oberlauf des Tommel gelegene Stadt Gratenfels ist die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft Gratenfels innerhalb des Herzogtums Nordmarken. Regiert werden die etwa 1.350 Einwohner der Stadt von Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels, der vor mehreren Jahren ein schweres Erbe angetreten hat. Denn bevor der ehemalige Abenteurer aufgrund seiner Verdienste für das Reich in den Adelsstand erhoben und vom Kaiser mit diesem schweren Amt betraut wurde, regierte ein Wahnsinniger, Graf Greifax von Gratenfels, über Stadt und Land.

Graf Greifax trieb nicht nur unzählige Heldengruppen an den Rand der Verzweiflung (nachzulesen im ersten DSA-Abenteuer überhaupt: **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**), sondern zeichnete sich überdies in Verfolgungs- und Größenwahn für den Aufbau eines völlig überdimensionierten Söldnerheeres ver-

antwortlich – ein Heer, dessen Unterhalt die Stadt finanziell völlig ausgeblutet hat und die Grafschaft bis heute mit einem unglaublichen Schuldenberg belastet.

Aus dieser Zeit stammt die auf den ersten Blick ins Auge fallende, völlig überdimensionierte Stadtbefestigung der Stadt sowie die imposanten, aber weitgehend leerstehenden Garnisonsanlagen im Stadtinnern. Heute sind nur noch zwei dieser Garnisonen besetzt (eine Kompanie Ksl. Nordmärkische Armbruster sowie ein Banner Gräflich Gratenfelser Ehrengardisten).

Die Bevölkerung der Grafschaft lebt vor allem von der Landwirtschaft, dem Holzeinschlag, dem Bergbau und ein wenig Flußschiffferei. Doch verließ nicht die Reichsstraße III durch die Stadt, die die westlich gelegene Küstenstadt Havena mit der kaiserlichen Metropole Gareth jenseits des Kosch verbindet, dann wären Stadt und Grafschaft schon längst dem Ruin anheim gefallen.

Gratenfels ist vor allem dadurch bekannt, daß hier aufgrund der hohen Zölle alles ein wenig teurer als im übrigen Reich ist (mindestens zehn Prozent Preisauflage auf alle Handelsgüter). Allzu kecke Helden sollten sich überdies in acht nehmen, da hier schon kleinste Vergehen mit rigiden Geldstrafen geahndet werden ...



Stadt Gratenfels

Meisterinformationen:

Unten finden Sie einen groben Übersichtsplan der Stadt. Alle markanten bzw. für das Abenteuer relevanten Örtlichkeiten von Gratenfels sind in diesem Plan eingezeichnet. Einige der unten aufgelisteten Informationen mögen auf den ersten Blick ohne Relevanz für dieses Abenteuer sein. Doch werden sie Ihnen helfen, ein Gefühl für die Stadt und ihre Einwohner zu entwickeln und Gratenfels mit Leben zu füllen.

1) Havener Tor

An dieser Stelle werden die Helden Gratenfels voraussichtlich betreten. Das doppelflügelige Tor mit den beiden Wachtürmen wirkt ebenso überdimensioniert wie die restlichen Befestigungsanlagen der Stadt. Über dem Tor befinden sich die mit Hammer und Meißel entfernten, aber noch immer schwach erkennbaren Überreste einer alten, in Stein eingelassenen Inschrift, die sich bei näherem Hinsehen als *Grotho Garax Grotho Greifax Graf von Gratenfels* entziffern läßt.

An diesem Tor versehen dieser Tage vier mürrische, in blaue Überwürfe gehüllte Ehrengardisten (Werte wie Krieger der 2. Stufe) ihren Dienst, die vorrangig damit beschäftigt sind, die Fuhrwerke anreisender Händler auf zollwertes Handelsgut zu untersuchen. Alle Tore der Stadt werden eine Stunde nach Sonnenuntergang geschlossen und erst mit dem ersten Hahnenschrei wieder geöffnet.

2) Koscher Tor

Eine exakte Kopie des Havener Tors. Auch an diesem gewaltigen Stadttor sind vier Ehrengardisten damit beschäftigt, die rigiden Zollbestimmungen der Grafschaft umzusetzen. Die alte Inschrift über dem Tor ist hier allerdings nicht mehr zu entziffern.

3) Albenhuser Tor

Dieses Stadttor wirkt im Vergleich zu den beiden Haupttoren eher klein und schlicht. Ein Umstand, der die zwei älteren, an dieses Tor abkommandierten Gardisten (Krieger der 1. Stufe) nicht davon abhält, ihren Dienst mit der gleichen Gründlichkeit wie ihre Kollegen an den Haupttoren zu versehen.

4) Gräfliche Residenz

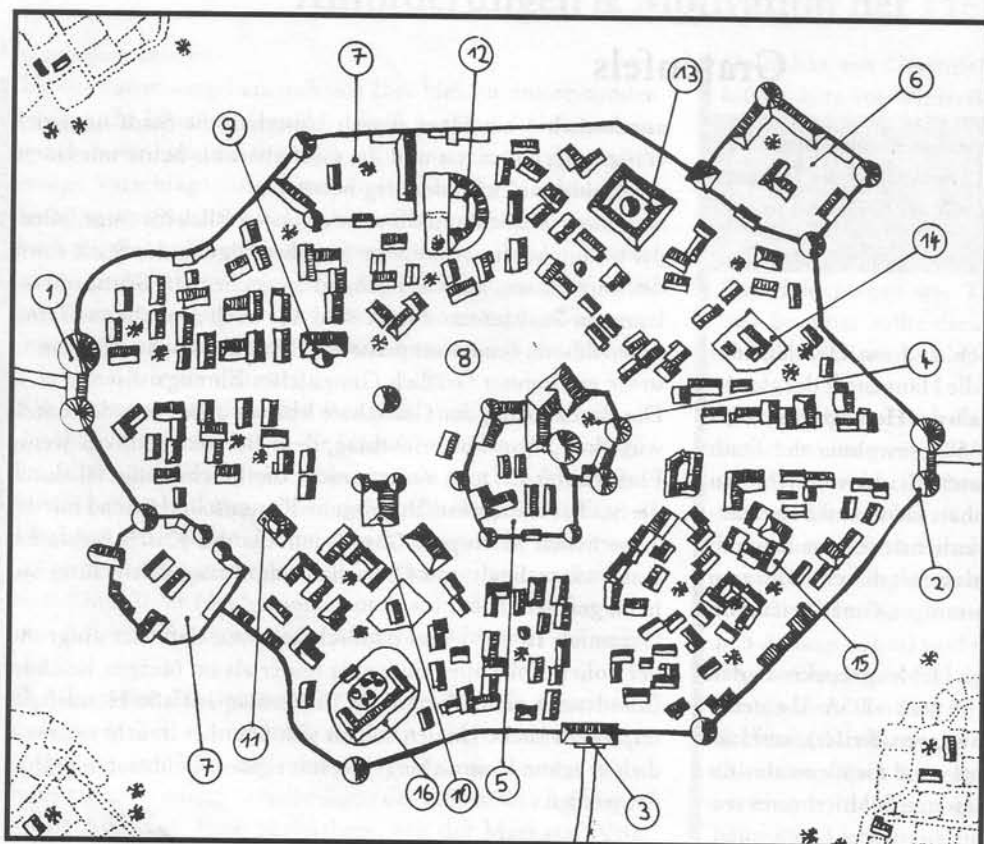
Hier, hinter dicken Mauern, lebt Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels und regiert über Stadt und Land. Die Anlage wirkt angesichts einer so kleinen Stadt wie Gratenfels, als ob sein Erbauer unter Verfolgungswahn gelitten hätte. Eine Vermutung, die nicht ganz von der Hand zu weisen ist, da sie noch aus der Zeit des irren Regenten Graf Greifax stammt.

Das Burgtor ist heute tagsüber demonstrativ geöffnet und wird von drei Gräflich Gratenfelser Ehrengardisten (jeweils Krieger der 6. Stufe) bewacht. Wer mit vernünftigen Vorschlägen zur Bewältigung der finanziellen Misere von Gratenfels aufwarten kann, hat gute Aussichten, noch am gleichen Tag eine Audienz beim Grafen bewilligt zu bekommen.

5) Garnison der Ehrengarde

Direkt neben der Residenz des Grafen befindet sich die älteste Garnison der Stadt, in deren Mauern sich nicht nur das *Stadtgefängnis* befindet, sondern auch die alte Asservatenkammer.

Heute ist hier das stolze, offiziell aus 50 Mann bestehende Banner *Gräflich Gratenfelser Ehrengardisten* stationiert, doch jedermann in der Stadt weiß, daß in Wahrheit nur 20 Gardisten 'hauptberuflich' besoldet werden. Der Rest der Ehrengardisten rekrutiert sich aus Veteranen des inzwischen aufgelösten *Gratenfelser Bogenschützenvereins von 16 Reto*, die sich zweimal die Woche in der Garnison zu Waffenübungen, vor allem aber zum anschließenden 'Gardistenstammtisch' einfinden, bei dem traditionell kräftig auf das Wohl des Grafen angestoßen wird. Die 'Ehrenamtlichen' sind sich ihrer patriotischen Pflichten sehr bewußt. Man springt selbstverständ-





lich sofort ein, "wenn der Ruf des Grafen erschallt" oder (wie dieser Tage) die Stadt von Fremden geradezu überschwemmt wird. Und wie immer kann sich der Graf darauf verlassen, daß jeder seiner Erlasse buchstabengetreu umgesetzt wird ...

6) Kaiserliche Garnison

In den Mauern dieser Kaserne ist eine ganze Kompanie Kaiserlich Nordmärkischer Armbruster stationiert. Die 50 disziplinierten Kämpen (darunter 14 Zwerge) tragen mit ihrem Sold erheblich zum Auskommen der Gratenfelder Händler bei und sind bei den Bürgern dementsprechend beliebt. Zur Zeit ist fast die ganze Kompanie zu einer Manöverübung ins Quellgebiet des Tommel ausgerückt, so daß die Garnison während des Abenteuers nur noch mit acht Kaiserlichen 'notbesetzt' ist.

7) Leerstehende Garnisonen

Diese beiden Anlagen stehen seit der Auflösung des Greifaxschen Söldnerheeres leer. Einzig die verwaiste Anlage im Nordwesten wird von der Stadtjugend in unregelmäßigen Abständen zur Austragung von Immanspielen genutzt. Während der Festtage gastiert auf dem Gelände die aus Festum stammende Wanderbühne *Ergötzliche, lehrreiche und erbauliche Theater-Compagnie von Meisterdramaturg Magister Doctor Cereborn Hesindel Lutmeister*, die in der ganzen Stadt mit Plakaten auf das alte und berühmte vinsaltsche Drama *Thalionmel* aufmerksam macht. Die bornländische Schauspielerfamilie ist sich sicher, daß die Festumer Adaption dieses eigentlich sehr ernstes Stückes in seiner unnachahmlichen Art zum Mitschunkeln und -singen auch bei der Koscher Bevölkerung wahre Begeisterungstürme hervorrufen wird.

8) Marktplatz

Der schwarze Hungerturm in der Mitte des Platzes, ein makabrer Blickfang, hält hier niemanden davon ab, eifrig seinen Geschäften nachzugehen. Während sich der Markt an normalen Tagen auf den mit rustikalen Fachwerkhäusern gesäumten großen Platz rund um diesen Turm beschränkt, legen sich die Stände der Marktschreier, Gaukler und Händler während der drei Tage des Kupperus-Festes wie ein Ring um Residenz und Garnison und sorgen den ganzen Tag über für einen gehörigen Lärmpegel.

Für dieses Abenteuer von besonderem Belang sind die drei in einem Halbbrund aufgebauten Käfigwagen von *Meister Buras Bizarrem Bestiarium*. Als Hauptattraktion der Festtage wurde ihnen ein Platz direkt neben dem Turm zugewiesen. Davor befindet sich (in einem weiteren Halbbrund) ein aus Zeltplanen errichteter Sichtschutz, so daß nur zahlende Zuschauer (3 Heller Eintritt) die 'Monster' zu sehen bekommen.

9) Ingerimmtempel

Aus dem Tempel des Schmiedegottes, der am südöstlichsten Zipfel des Gratenfelder Zwergenviertels errichtet wurde, dringt derzeit gedämpftes Hämmern und Sägen. Zur Zeit sind mehrere Arbeiter unberührt vom Festtagstrubel damit beschäftigt,

das marode Deckengerüst des Tempeldachs instandzusetzen. Gottesdienste und Andachtsstunden finden daher nur dreimal pro Tag statt.

10) Praiostempel

In der lichtdurchfluteten Tempelhalle zu Ehren des Götterfürsten sind während des Tages ständig sechs bis sieben ins Gebet versunkene Gläubige zu finden. Eine der beiden hier ansässigen Praiosgeweihten (Ilena Lichterfeld) ist stets anwesend, um den Gläubigen gegebenenfalls mit Rat und Ermahnungen zur Seite zu stehen. Die andere (Praioline von Fuchsberg) kann man mehrmals am Tag dabei beobachten, wie sie mit einem Klingelbeutel in der Rechten die Gassen zwischen den Marktständen abschreitet und allzu vorlaute Marktschreier mit strafendem Blick zum Schweigen bringt.

11) Perainetempel

Der kleine, lindgrün bemalte Tempel ist derzeit eingerahmt von zahlreichen Gewürz- und Kräuterständen. Der hiesige Geweihte Rudon Hainert, ein herzlich wirkender Mann mit dickem Bauch, kann praktisch ständig bei einem intensiven Schwatz mit irgendeinem der Kräuterhändler oder einem der Bauern beobachtet werden, die er alle persönlich zu kennen scheint.

12) Borontempel

Trotz des in der ganzen Stadt hörbaren Festtagstrubels herrscht im Tempel wohltuende Ruhe. Gelon Prahle, der schweigsame Borongeweihte des Tempels, ist ein greiser Mann mit schlohweißem Haar, der sich während des Tages mit Hingabe um die dicht an dicht liegenden Gräber auf dem halbbrunden Boronacker vor dem Tempel kümmert. Der Geweihte sammelt Geschichten und Erzählungen über Land und Leute und ist daher eine glaubwürdige Auskunftsquelle – falls die Helden überhaupt auf ihn aufmerksam werden.

13) Rondratempel

Dieser Tempel ist naturgegeben ständiger Anlaufpunkt durchziehender Krieger und Söldner. Die Geweihte Bodia von Leuenfels, eine resolute Endvierzigerin mit steifem Bein (eine Kriegsverletzung), gilt als äußerst pragmatisch. Sie ist gern gesehener Gast bei den Stammtischen der Ehrengardisten. Vor allem, da man ihr nachsagt, daß sie in jungen Jahren an der Seite Yppolitas, der legendären Amazonenkönigin, in zahlreiche Schlachten gezogen sei.

14) Haus des Magisters Balthusius

Hier, südlich des Rondratempels, lebt der alte Magier mit seiner Tochter Lena (siehe **Anhang**). Das zweigeschossige, weißgekalkte Fachwerkhaus macht auf Besucher einen gepflegten und einladenden Eindruck.

Ein Held, der sich hier kurz nach seinem Eintreffen in der Stadt einfindet, wird freundlich von Lena Balthusius in Empfang genommen. Da sich ihr Vater aber "zur Zeit in einem wichtigen Gespräch befindet", wird er nach kurzer Zeit wieder auf die



Straße komplimentiert. Unser Held erhält allerdings eine herzliche Einladung zum Abendessen (s. u.). Falls er sich erhofft, im Haus nächtigen zu können, wird er leider enttäuscht. Das einzige Gästezimmer des Gebäudes ist schon von einem anderen Gast des Magisters belegt.

15) Gasthaus *Zum Wilden Einhorn*

Diese Schenke, gelegen inmitten des nachts nicht ganz ungefährlichen Gängeviertels der Stadt, ist die einzige (!) Herberge in der ganzen Stadt, die noch nicht ausgebucht ist. Die Helden werden von dem fetten Wirtshauseshepaar Lutger und Bedda Stein in einem Schlafsaal im Untergeschoß untergebracht, wo normalerweise bis in die frühen Morgenstunden das Lärmen der trinkfesten Gäste (meist Bauern und Holzfäller) aus dem Schankraum zu hören ist. Das Angebot der Schenke ist recht mager:

Preise im *Wilden Einhorn*

Bett im Schlafsaal (eine Nacht): 1 Silbertaler (normal: 6 Heller)
 Hafergrütze: 2 Heller (normal: 1 Heller)
 Bohneneintopf: 5 Heller (normal: 3 Heller)
 Krug Bier (1 Maß): 1 Heller (normal: 6 Kreuzer)
 Krüglein Schnaps: 15 Kreuzer (normal: 1 Heller)

16) Schwefelquelle

Das weitläufige Areal der heißen Quelle, eine Ansammlung dampfender, giftig gelb leuchtender Felsen, zwischen denen blubbernd das bei Alchimisten und Heilkundigen gleichermaßen begehrte Naß hervorsprudelt und wieder im Gestein versickert, ist von einer hohen Mauer umgeben. Die Quelle ist ständig von einer nach faulen Eiern stinkenden Wolke eingehüllt, die je nach Windrichtung auch die Luft des übrigen Stadtgebietes schwängert.

Ein Alchimist im Dienste des Grafen und zwei meist mit verummten Gesichtern arbeitende Schwefelbrecher schöpfen das schweflige Wasser frisch an der Quelle ab und verkaufen es im Kurgebäude des Areals zu sündhaft teuren Preisen, um die Stadtkasse ein wenig aufzubessern (1 Maß für 4 Silbertaler). Einen lukrativen Nebenverdienst erwirtschaftet der Graf darüber hinaus durch den Verkauf von Schwefel in Pulverform, aber auch von Tongefäßen und Glasflaschen für das kostbare Wasser. Je nach Größe, Form und Farbe bzw. mit oder ohne Gratenfelser

Qualitätssiegel kann man hier schnell noch einmal zwischen einem Silbertaler und 2 Dukaten extra loswerden.

Rollenspiel in einer Stadt

Eine Stadt ist aufgrund des in ihr pulsierenden Lebens und der vielen Möglichkeiten für die Helden einer der am schwierigsten darzustellenden Schauplätze einer Rollenspielhandlung. Andererseits bietet kaum ein anderer Ort so viele interessante Möglichkeiten zum echten Rollenspiel, schließlich leben hier theoretisch Hunderte von verschiedenen Personen, mit denen die Helden Kontakt aufnehmen können.

Ein paar Tips, um das Flair von Gratenfels einzufangen: Erwähnen Sie nebenbei immer wieder die überdimensionierten Festungsanlagen, die leer und verwaist inmitten der Stadt stehen; geben Sie den Spielern das Gefühl, sich nicht allein durch die Gassen von Gratenfels zu bewegen. Es sind die von Ihnen 'nebenbei' eingestreuten Details, die den Spielern das Gefühl für eine Stadt verleihen: der grölende Betrunkene, der aus einer Schenke geworfen wird; der die Helden im Festtagstrubel anrumpelnde Bauer; ein junger Dieb, der von zwei Wachen verfolgt wird; der arrogante Adlige, der einer über den Weg laufenden Katze einen rücksichtslosen Tritt versetzt; das Hausmädchen, das über den Köpfen der Helden einen gefüllten Nachttopf auf die Straße entleert; der klagende Bettler am Wegesrand und und und.

Denken Sie daran, daß Sie die Sinnesorgane der Spieler ersetzen. Vor allem: Improvisieren Sie frei von der Leber weg. Die Gassen der Stadt sind derzeit mit geschäftig herumeilenden Händlern, genervten Bürgern und schwatzenden Besuchern angefüllt. Alle möglichen Handwerker halten ihre Stände und Geschäfte geöffnet, darunter Bäcker, Kräuterkundige, Obst- und Gemüsehändler, Bader, Zwergenbarbiere, Bürstenbinder, Gürtler, Huf- und Waffenschmiede, Hutmacher, Knopfmacher, Seifensieder, Kerzendreher, Schuhmacher und viele andere mehr. Auf dem Marktplatz haben sich sogar eigens zum Fest angereiste Jongleure, Feuerschlucker, Wahrsager und andere Kleinkunst-Darsteller eingefunden. Wenn Sie nun auch noch hin und wieder die verschiedenen Gerüche erwähnen, die den Helden hier an die Nase dringen, man denke an Zimt- und Ledergeruch nahe der Marktstände, aber auch an den in ganz Gratenfels typischen Geruch nach faulen Eiern, dann sollte es Ihnen leicht gelingen, diese Stadt für die Spieler lebendig werden zu lassen.



Das Abenteuer beginnt

Meisterinformationen:

Die nachfolgenden Szenen sind allesamt in oder um Gratenfels angesiedelt und können von Ihnen einfach der Reihe nach durchgespielt werden. Für Ihren ersten Spielabend reicht es aus, wenn Sie sich die nachfolgenden Kapitel bis einschließlich **Aufbruch ins Unbekannte** durchlesen – obwohl wir immer wieder nur empfehlen können, sich vor Beginn des Spiels mit dem gesamten Abenteuer vertraut zu machen.

Anreise und Kennenlernen

Spezielle Informationen:

Wir schreiben das Jahr 27 Hal. Es ist der 21. Tag im Monat der Travia, ein kühler Monat. Hier, in unmittelbarer Nähe zum Koschgebirge, erwarten die Bauern in spätestens zwei Wochen den ersten Schneefall. Doch das dürfte die aus Richtung Havena anreisenden Helden vorerst nur am Rande interessieren.

Meisterinformationen:

Ein erstes Ziel soll es sein, unsere Helden zunächst einmal zu einer Gruppe zusammenschmieden. Hierfür ist kein Kniff abgedroschen genug. Richten Sie es ein, daß die Helden möglichst allesamt auf der Reichsstraße III aus Richtung Havena anreisen. Beginnen Sie mit einem der Helden, und schildern Sie ihm mit blumigen Worten die Anreise. Denken Sie daran, daß auf der Straße viel Verkehr herrscht: Fahrende Händler, lachende Musikanten, bunt gekleidete Schausteller, mürrisch dreinblickende Bauern, zwergische Handwerker, ein Trupp entgegenkommender Soldaten der in Gratenfels stationierten Kompanie Kaiserlich Nordmärkischer Armbruster usw.

Die ersten beiden Helden könnten z. B. vorsichtige Kontakte bei einer Rast am Wegesrand knüpfen, den dritten lernen diese beiden vielleicht dadurch kennen, daß jener von einer rücksichtslos vorbeirasenden Kutsche eines Adligen in den Dreck geworfen wird und nun laut und vernehmlich flucht. Beschreiben Sie den Spielern solch eine Szene kurz ("Mittlerweile bist du schon einigen Stunden auf den Beinen, und deine Füße beginnen langsam zu schmerzen. Neben dem Weg erkennst du einen Baumstamm, auf dem man sich für ein paar Minuten ausruhen könnte. Einer der vielen anderen Reisenden hat sich dort ebenfalls niedergelassen und blickt dich neugierig an ..."). Überraschen Sie nun einfach einen der noch unbeteiligten Spieler damit, daß Sie dessen Helden kurzerhand in die Geschichte einflechten. ("Der Unbekannte sieht aus wie ... Markus, beschreib doch mal deinen Helden!") Den Rest dieser Kennenlernszene werden die betreffenden Spieler schnell selbst ausgestalten. Übrigens: exotisch aussehende Fremde, etwa Elfen, Magier, Novadis und selbst Thorwaler

(nicht aber Zwerge) sorgen in einer Gegend wie dem Koscher Umland noch immer für starkes Aufsehen.

Sobald sich der Großteil der Gruppe 'gefunden' hat bzw. wenn Ihre Helden sich schon kennen, streuen Sie folgende Begegnung ein:

Meister Buras Bizarres Bestiarium

Allgemeine Informationen:

Es ist bereits Mittagszeit, als hinter einem Hügel die unübersichtbaren Befestigungsanlagen der Stadt Gratenfels auftauchen. Endlich ist das Ziel eurer Reise erreicht. Plötzlich treibt ein Windzug einen brechreizerregenden Gestank an eure Nasen. Hinter euch vernehmt ihr verhaltene Staunensrufe anderer Reisender, und als ihr euch umblickt, seht ihr drei große, schwere Käfigwagen heranrollen, die jeweils von einer blauen Plane abgedeckt werden. Auf ihnen prangt in großen Lettern die Aufschrift: *Meister Buras Bizarres Bestiarium!*

Leider läßt sich nicht erkennen, was sich in den Wagen befin-





det, doch die drei Wagenlenker machen einen grimmigen Eindruck. Der erste von ihnen, ein kräftiger Zwerg mit schwarzer Augenklappe und einem schief sitzenden zylinderförmigen Hut auf dem Kopf, scheucht brüsk allzu neugierige Reisende beiseite, während der Kerl auf dem zweiten Wagen, ein rothaariger Thorwaler mit Drachentätowierungen auf den Oberarmen, mit unruhigem Blick die Umgebung mustert. Der letzte der drei Käfigwagen wird von einer kurzhaarigen, narbenbedeckten Frau in Schafstiefeln gelenkt, die wie zufällig eine Armbrust erst in eure und dann in die Richtung eines mit offenem Mund am Wegesrand stehenden Bauern hält. Kaum habt ihr euch von eurer Überraschung erholt, ertönt plötzlich aus dem Innern des letzten an euch vorbeiruckelnden Wagens, keine Armeslänge von euch entfernt, ein infernalisches Gebrüll, und irgend etwas Großes, Schweres wirft sich gegen die Käfigstäbe des schwankenden Wagens. Der bestialische Gestank wird jetzt nahezu unerträglich, doch die Wagenlenker scheinen davon völlig unbeeindruckt und fahren an euch vorbei auf Gratenfels zu.

Meisterinformationen:

Von vorne nach hinten befinden sich in den drei Käfigwagen: ein Riesenhirschkäfer (auch 'Großer Schröter' genannt), ein ausgewachsener Höhlenbär und ein Tatzelwurm. Dies nur für den Fall, daß einer der Helden doch gewitzt genug sein sollte, einen Blick in die Wagen zu werfen. Sollte sich ein Elf mit seiner allzu feinen Nase unter den anreisenden Helden befinden, dürfte dieser aufgrund des Tatzelwurmgestanks kurz vor einer Ohnmacht stehen. Eine wunderbare Gelegenheit, diesen Heldentypen in die Gruppe einzuführen ...

Ankunft in Gratenfels

Meisterinformationen:

Nach dem obigen Ereignis wird es Zeit, daß Sie vor den Spielern den beiliegenden Stadtplan ausbreiten. Spielen Sie die Ankunft der Helden in Gratenfels nach eigenem Belieben durch, und vermitteln Sie den Spielern ein Gefühl für das bunte Treiben in der Stadt.

Falls sich bestimmte Helden aus irgendwelchen Gründen noch nicht auf der Reichsstraße kennengelernt haben, dann sollte dies nun recht bald innerhalb von Gratenfels geschehen.

Zufälligerweise ist in der ganzen Stadt nur noch ein einziges Quartier frei: der Schlafsaal im Gasthaus *Zum wilden Einhorn* im Gängeviertel der Stadt (Nr. 14 auf dem Stadtplan).

Sie müssen es nur noch einzurichten verstehen, daß alle Helden etwa zum gleichen Zeitpunkt dort eintreffen. Geben Sie den Helden anschließend Gelegenheit, sich nach Belieben in der Stadt umzuschauen und ihren Vergnügungen, Einkäufen oder Aufgaben nachzugehen, wozu auch ein Besuch des Bestiariums neben dem Hungerturm gehören sollte (Nr. 7 auf dem Stadtplan).

Die drei Betreiber dieser Menagerie machen einen hartgesotenen, fast gefährlichen Eindruck und tragen zu jedem der zur Schau gestellten Tiere eine unglaubliche Geschichte vor.

Die drei Betreiber nehmen die Helden derzeit nur als zahlende, vielleicht etwas vorlaute Kundschaft war.

Irgendwann danach, wenn sich der Großteil der Gruppe auf dem Marktplatz aufhält, können Sie das folgende Ereignis einstreuen:

Retter in der Not

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ist neben euch das laute Kreischen einer Marktfrau zu hören, dem laute Entsetzensrufe aus den Reihen der anderen Marktbesucher folgen. Ihr erkennt, keine vier Schritte von euch entfernt, einen jungen, bewegungslos dastehenden Offizier der Gräflichen Ehrengardisten, der mit blassem Gesichtsausdruck und Schweißperlen auf der Stirn auf einen umgekippten Weidenkorb starrt. Aus ihm schlängelt sich in diesem Moment eine gefährlich zischelnde, zwei Schritt lange Nesselvipere, die den Gardisten angriffslustig anstarrt. Schnell bildet sich ein dichter Ring aus Gaffern um die Szene.

Meisterinformationen:

Jetzt ist der Moment für Heldentaten gekommen (und eine weitere Möglichkeit, sich kennenzulernen ...). Bei einer gelungenen Probe auf *Tierkunde* können Sie den Helden genauere Angaben über die Gefährlichkeit der Schlange mitteilen. Anschließend sollte es den Helden gelingen, mit Hilfe von Magie, gewitzten Tricks (zum Beispiel einer Decke) oder profanem Kampf die Schlange unschädlich zu machen.

Nesselvipere

MU 5 LE 5 AT 10 PA 0 RS 0 TP 1W+2 (+Gift) MR 4

Gift: Durchdringen die Zähne der Vipere den Rüstungsschutz, erhält der Gebissene noch einmal W6 Punkte Giftschaden. Bei einem Wurf von 5-6 handelt es sich um ein Gift der Stufe 3, das (beim ersten Biß) sogar 1W20 SP anrichten kann. Das Gift wirkt praktisch sofort.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden erfolgreich mit der Schlange fertig geworden sind – und daran besteht eigentlich keine Frage –, winkt nicht nur Applaus aller Umstehenden, der Ehrengardist selbst bedankt sich überschwänglich bei allen Helden und stellt sich ihnen als Hauptmann Arto von der Marsch vor (siehe Anhang). Der junge Hauptmann beläßt es aber nicht bei einem unverbindlichen Händedruck, sondern lädt seine 'Lebensretter' ins Haus seiner Verlobten, Lena Balthusius, der Tochter des berühmten Gratenfelder Gelehrten, zum Abendessen ein. Zu diesem Zweck verabredet er sich mit den Helden kurz nach Dienstschluß (eine Stunde nach Sonnenuntergang) vor dem Rondratempel, von wo aus er die Gruppe abholen wird.

Eine interessante Beobachtung

Meisterinformationen:

■ Irgendwann im Laufe des restlichen Tages sollte einer Ihrer



Helden durch Zufall (hier bietet sich eine Schenke oder ein verschwiegener Platz irgendwo auf dem Marktplatz an) einen der suspekten Bestiariumsbetreiber dabei beobachten können, wie sich dieser mit einer hochmütig wirkenden, schwarzhaarigen Frau angeregt unterhält. Der betreffende Held wird

die Dame (Yala Sintelfink) später als Gast des Magisters wiedererkennen.

Zweck dieser Begegnung ist es, den Helden einen Hinweis darauf zu geben, daß die beiden Schurkenstücke in der folgenden Nacht in einem direkten Zusammenhang stehen.

Zu Gast bei Magister Balthusius

Spezielle Informationen:

Kurz nach Dienstscluß werden die Helden wie versprochen von Hauptmann Arto abgeholt und von ihm zum Haus des Magisters geleitet. Vor der Haustür hat sich eine schwarze Katze zusammengerollt, die die ankommende Gruppe zunächst mit eindringlichem Blick anstarrt und anschließend in eine Nebengasse huscht. Anschließend öffnet ihnen Lena, die Tochter des Magisters (s. **Anhang**), begrüßt die Helden aufs freundlichste und dankt ihnen für die Rettung ihres Verlobten.

Die Gruppe wird nun in das Kaminzimmer des Hauses geführt, wo schon alles für ein opulentes Abendessen vorbereitet ist. Imposanter Blickfang des Raumes ist eine mannshohe, mechanisch betriebene Standuhr (!), die selbsttätig die Zeit anzeigt. Doch nicht nur das, zu jeder vollen Stunde öffnet sich über dem mit Symbolen aller Zwölfgötter versehenen Zifferblatt eine Klappe, aus der eine hölzerne Koschammer lugt und ihr unverwechselbares »Krosch Krosch« von sich gibt.

Lena klärt die verdutzten Helden darüber auf, daß dieses »zwerghische Wunderwerk der Mechanik« ihrem Vater vom Koscher Bergkönig, dem Zwergenkönig Gilemon, vor 16 Jahren für »ehrenvolle Verdienste« als Geschenk überreicht worden sei.

Meisterinformationen:

Die Katze am Eingang ist Trina, die Katzen-Vertraute der Hexe Sintelfink, die natürlich weder Lena noch dem Hauptmann bekannt ist.

Wenn Sie es wünschen, können Sie die Standuhr zum Anlaß nehmen, den Helden mittels der beiden Verlobten einige Fragen zum Thema Kosch sowie den dortigen Sitten und Gepflogenheiten zu beantworten. Die nötigen Informationen können Sie dem Abschnitt **Das Koschgebirge – Land und Leute** im zweiten Kapitel dieses Abenteuers entnehmen.

Ein merkwürdiger Gast

Spezielle Informationen:

Eine Viertelstunde später öffnet sich eine weitere Tür zum Raum und Magister Balthusius tritt ein (Beschreibung siehe **Anhang**). In seiner Begleitung befindet sich eine gutaussehende, schwarzhaarige Frau mit hochmütigem Blick, die beim Anblick der Helden fragend eine Augenbraue hochzieht. Bei der nun folgenden Begrüßung stellt der Magister die Dame als »Frau Sintelfink, Leiterin der Privatbibliothek des berühmten bornländischen Kaufmanns Stoorrebrandt« vor, die derzeit für »eine Enzyklopädie zur Geschichte des Koschgebirges« recherchiert. Anschließend bittet Lena zu Tisch.

Meisterinformationen:

Bei der anwesenden Dame handelt es sich natürlich keinesfalls um eine bornländische Bibliothekarin, sondern um die Hexe Yala Sintelfink, die sich unter diesem Vorwand Zugang zum Haus des Magisters verschafft hat. Da ihr Plan darin besteht, den Magier noch am selben Abend zu entführen, kommt ihr der Besuch der Helden mehr als ungelegen.

Mittels HEXENBLICK oder ODEM ARCANUM ist es den Helden natürlich möglich, eine mehr oder minder genaue Vorstellung über das Wesen der Dame zu erlangen. Sollte einem Ihrer Helden unglaublicherweise ein IN DEIN TRACHTEN gelingen, dann erfährt er gerade noch, daß die Dame zur Zeit unglaublich wütend über die sehr störende Anwesenheit der Helden ist und intensiv darüber nachdenkt, wie man sie am besten aus dem Haus vertreiben könnte ... als sie plötzlich den Zauber bemerkt und diesem erschrocken mit irgend einer Variante des HELLSICHT TRÜBEN ein Ende bereitet.

Dieser Held wird das Haus mit einem HEXENSCHUSS verlassen (siehe **Die Magie des Schwarzen Auges**, S. 66), der bis zum Mittag des nächsten Tages andauern wird.

Spezielle Informationen:

Während Balthusius, Lena und der Hauptmann in den folgenden Stunden freundlich Konversation betreiben (fragen Sie die Helden nach ihrer Herkunft und was sie nach Gratenfels verschlagen hat – eine wunderbare Gelegenheit aller, sich noch einmal miteinander vertraut zu machen) und Lena sich auch zu einem kleinen Hauskonzert auf der Harfe überreden läßt, sind von der spöttisch lächelnden Frau Sintelfink nur böartige Kommentare und Zwischenbemerkungen zu vernehmen:

Typische Kommentare Sintelfinks:

— »Mein Kind, ich glaube kaum, daß du verstehst, wovon wir reden.«

— »Naja, was kann man schon von einem herumstreunenden Abenteurer erwarten.«

— »Ach wirklich? Das, meine Kleine, entstammt wohl eher deiner jugendlichen Phantasie, was?«

— »Kindchen, du siehst übrigens einem Mann ähnlich, der in Havena vor zwei Jahren wegen Pferdediebstahls verhaftet wurde. Alrik hieß er meines Wissens. Jemand aus deiner Familie?«

Meisterinformationen:

Sollte im Lauf des 'Disputs' ein Eklat kurz bevorstehen, greifen sowohl Magister Balthusius als auch Hauptmann Arto



beschwichtigend ein ("Bei Travia, genug jetzt!"). Kurz vor Mitternacht, das Madamal steht hell und bleich am Himmel, ist jedoch spätestens der Zeitpunkt gekommen, an dem Hauptmann Arto die jungen Helden zu ihrem Gasthaus zurückbegleiten wird.

Da dies für ihn eine 'Ehrensache' darstellt, wird er sich kaum davon abbringen lassen.

Nichts geht über eine rechte Motivation unserer Helden. Sorgen Sie mit Fingerspitzengefühl dafür, daß den immer wütender werdenden Helden der Abend so richtig verdorben wird und sie einen rechtschaffenen Groll auf die 'Dame Sintelfink' entwickeln. Um so motivierter sind die Helden später, wenn sie ausziehen, um die Hexe zu stellen.

Alarm!

Allgemeine Informationen:

Kaum habt ihr zusammen mit Hauptmann Arto die ersten beiden Gassen hinter euch gelassen, als ihr plötzlich das bestialisch laute Brüllen eines Tieres hört, dem sich menschliche Entsetzensschreie und das Krachen eines in sich zusammenfallenden Marktstandes anschließen.

Mit der Nachtruhe scheint es vorbei. Immer mehr Schreie ertönen, und schnell sind die Straßen voll von flüchtenden Standbesitzern und aufgeschreckten, teilweise nur notdürftig mit einem Hemd bekleideten Bürgern. In diesem Moment ertönen von der Garnison der Ehrengardisten her laute Alarmglocken, und ein dicker Weibel stürmt aus einer Nebengasse heran, um dem Hauptmann aufgeregt Bericht zu erstatten: "Herr Hauptmann, Herr Hauptmann! Die Ungeheuer aus dem Bestiarium laufen frei in der Stadt herum!"

Meisterinformationen:

Nun ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie mal richtig 'den Tatzelwurm rauslassen' können. Werfen Sie die Helden umgehend in ein heilloses Durcheinander aus verängstigten und verletzten Stadtbewohnern, zerstörten Marktständen und umgeworfenen Karren. Jetzt sind echte Helden gefragt.

Der Hauptmann wurde von der panischen Menschenmenge natürlich längst fortgespült, und so ist die Gruppe nun allein auf sich gestellt.

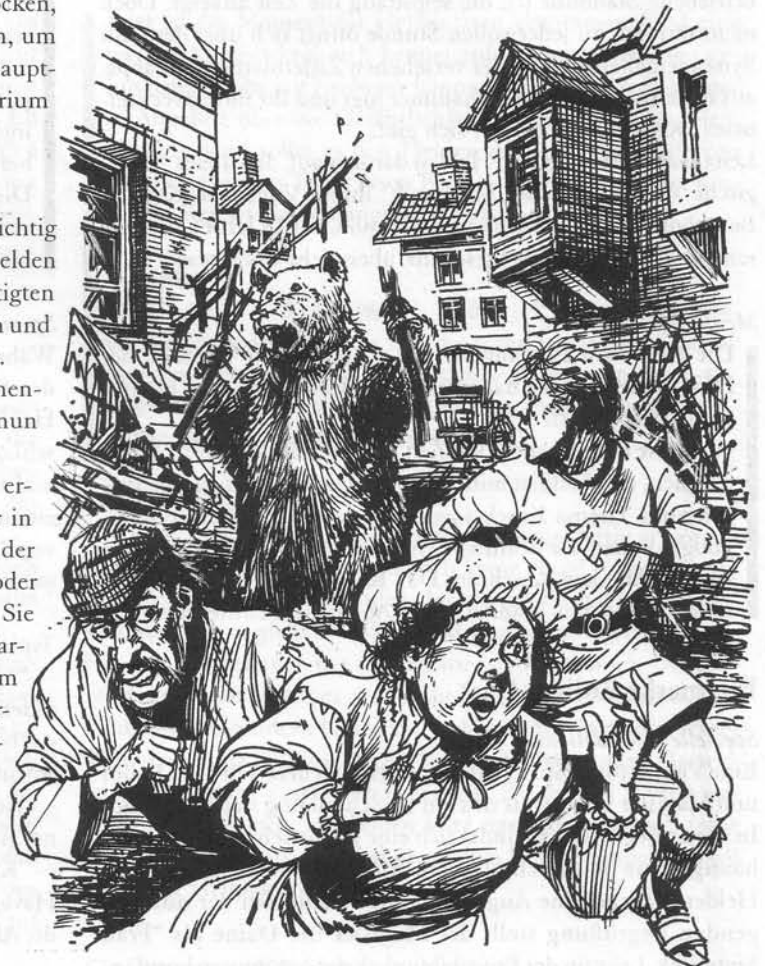
Während die Helden irgendwo sechs Ehrengardisten erkennen, die mit ihren Piken den rasenden Höhlenbär in Schach halten, konfrontieren Sie die Gruppe mit einem der beiden exotischen Wesen des Bestiariums: Tatzelwurm oder Riesenhirschkäfer – vielleicht sogar beiden. Gestalten Sie den Kampf so spannend wie möglich, und denken Sie daran, daß der Kampf gegen die wütenden Ungeheuer zum Teil in engen Gassen stattfindet, die prädestiniert für herabfallende Dachziegel und andere unangenehme Überraschungen sind.

Falls die Helden im Laufe des Kampfes zu unterliegen drohen, können Sie jederzeit einen Trupp Ehrengardisten unter Führung des Hauptmanns aufmarschieren lassen, der der Gruppe rechtzeitig zu Hilfe eilt.

Riesenhirschkäfer (Großer Schröter)

MU 13 LE 36 AT 10/16 (Zangen/Biß) PA 4 MR 10
RS 5 TP 2x (1W+2; RS -1 (Zangen)) / 1W+1; RS -1 (Biß)

Anmerkung: Der Schröter versucht, seinen Gegner mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten: ein Doppelangriff, für den aber nur einmal gewürfelt wird. Hieraus kann man sich nur mit gleichzeitigen gelungenen GE- und KK-Proben lösen (pro Versuch 1W6 Schaden. Die Zangen machen sonst keinen weiteren Schaden). Solange der Gegner fest im Griff ist, beißt der Schröter zu. Da sich die äußerst scharfen Beißwerkzeuge auf





eine Stelle konzentrieren, sinkt der Rüstungsschutz an dieser Stelle gegen weitere Bisse pro Kampfrunde um einen Punkt. Nach dem Kampf ist die Rüstung um insgesamt einen Punkt vermindert.

Tatzelwurm

MU 19 LE 50 AT 10/6/8 (zwei AT pro KR) **PA 5 MR 6**
RS 4 TP 1W (Klauen) / **2W** (Gebiß) / **1W+3** (Schwanz)

Anmerkung: Durch Feuer ist der Tatzelwurm nicht zu verletzen oder zu vertreiben. Pro KR muß jeder Held eine KK-Probe -1 bestehen, um festzustellen, ob ihm vom Tatzelwurmgestank nicht übel wird (bei Mißlingen: 1 SP und KK-Probe +3, um festzustellen, ob er gar ohnmächtig wird). Elfen können den Geruch ohnehin nur aus großer Entfernung ertragen. Nur mit Klauen und Gebiß kann der Tatzelwurm einen Doppelangriff auf einen Gegner starten. Setzt er seinen Schwanz ein, so kann er nur zwei verschiedene Gegner angreifen.

Spezielle Informationen:

Nach dem Kampf, der, den Zwölfen sei Dank, keine Toten gefordert hat, begleitet Hauptmann Arto die Helden persönlich (zusammen mit einem Dutzend jubelnder Gratenfelser) zum Perainetempel, wo ihre Wunden vom Geweihten höchstpersönlich mit den besten Heilkräutern versorgt werden (pro Held bis zu 2W6 LP zurück).

Der Hauptmann ist schlichtweg begeistert von dem Mut der Helden und stellt ihnen für den morgigen Tag eine hohe Belohnung in Aussicht.

Und die Nacht ist noch lange nicht zu Ende: Jedermann will die Helden zu einem Umtrunk einladen und hochleben lassen. Und immer und immer wieder müssen sie von ihrem mörderischen Kampf mit den Bestien erzählen. Als die Helden verdien-termaßen ins Bett fallen, graut bereits der Morgen.

Audienz beim Grafen von Gratenfels

Allgemeine Informationen:

Recht früh am nächsten Morgen, euch dröhnt noch der Schädel von den vielen Freigetranken der letzten Nacht, steht plötzlich ein Gardist der Gräflich Gratenfelser Ehrengardisten im Schlafsaal und wirft euch bestimmt, aber freundlich aus dem Bett: "Praios zum Gruße! Bitte aufstehen allerseits. Der Graf wünscht euch zu sprechen!"

Spezielle Informationen:

Die Helden werden nun etwas zur Eile angetrieben. Die (insgesamt drei) Gardisten machen den Geladenen unmißverständlich klar, daß die Einladung eine Ehre ist und man Graf Alrik Custodias von Gratenfels nicht warten läßt. Anschließend wird die Gruppe quer durch die Stadt zur Burg des Grafen geleitet, wo sie (nach Abgabe aller Waffen) direkt in das gräfliche Audienz-zimmer geführt wird: ein Raum, der im wesentlichen mit Wandvorhängen, die Jagdszenen darstellen, und einem protzigen Schreibtisch ausgestattet ist. Zwei der Gardisten nehmen anschließend bei der Tür Aufstellung

Allgemeine Informationen:

Nach einigen Minuten geduldigen Wartens öffnet sich plötzlich eine Tür an der Stirnseite des Raums, und ein Mann mit stattlichem Schnauzer, eleganter, enganliegender Kleidung und dekorativem, samtblauem Umhang rauscht herein: der Graf. Begleitet wird er von einem dicklichen Gardisten mit einer ledernen Tasche unter dem rechten Arm, auf dessen Nase eine viel zu kleine Nickelbrille thront. Bevor ihr zu einer Verneigung ansetzen könnt, winkt der Graf auch schon ab und beginnt euch der Reihe nach herzlich die Hand zu schütteln: "Ach, lassen wir heute mal das ganze höfische Getue. Schließlich habe ich mal wie ihr angefangen. Also, ich danke euch in meinem Namen und im Namen der Stadt für euren selbstlosen, rondragefälligen Einsatz in der letzten Nacht!"

Meisterinformationen:

Der schlitzzohrige Graf Alrik Custodias von Gratenfels, der den Helden gegenüber tatsächlich eine gewisse Vertraulichkeit an den Tag legt, läßt jedem Recken nun mit vielen pathetischen Worten über Ehre, Stolz und Vaterlandsliebe seine Belohnung zukommen: eine goldgeprägte Ehrenbürgerurkunde der Stadt Gratenfels.

Ja, da kommt Freude auf, haben die stolzen Helden doch sicherlich mit einer Belohnung in klingender Münze gerechnet. Aber das ist eben das Problem: Die Gratenfelser Stadtkasse ist traditionell ebenso leer wie der Geldbeutel eines typischen aventurischen Durchschnittshelden.

Spezielle Informationen:

Während die Gruppe noch etwas enttäuscht auf das Stück Papier in ihren Händen starrt, das einige von ihnen wahrscheinlich noch nicht einmal lesen können, läßt sich der Graf mit einem Seufzer hinter seinem Schreibtisch nieder, reibt sich die Schläfen und beginnt den nun folgenden Teil der Audienz mit den bedeutungsschwangeren Worten: "Kommen wir nun zu dem weniger erfreulichen Anlaß, warum ich euch habe herbitten lassen."

Schlechte Nachrichten

Allgemeine Informationen:

"Die Grafschaft braucht noch einmal eure Hilfe. Ihr habt es wahrscheinlich noch nicht gehört, aber die Ereignisse der gestrigen Nacht sind von Dieben ausgenutzt worden, um in die Asservatenkammer der Garnison einzubrechen und dort ein ausgesprochen altes und höchst rätselhaftes Objekt zu entwenden. Doch nicht nur das. Zur gleichen Zeit wurde ein ehrbarer Bürger unserer Stadt, der angesehene Magister Balthasar Balthusius, entführt!"



Spezielle Informationen:

Der Graf läßt nun den ziemlich aufgelöst wirkenden Hauptmann Arto von der Marsch hereinbitten und beauftragt ihn damit, zusammen mit dem Gratenfelser Ehrenarchivar, Justus Schwarzenbeck (der Mann mit der Nickelbrille), die Helden über die Details der vergangenen Nacht in Kenntnis zu setzen. Die Helden erhalten nun folgende Informationen:

- Während alle Ehrengardisten ausgerückt waren, um die frei in der Stadt herumlaufenden Tiere zu bändigen, brachen drei vermummte Gestalten über eine kleine Mannpforte in die Garnison ein und drangen bis zur alten Asservatenkammer der Anlage vor.

Dort ermordeten sie hinterrücks die abkommandierte Wache und den Zweiten Archivar der Garnison. Der Erste Archivar, Justus Schwarzenbeck, wurde den Zwölfen sei dank nur bewußtlos geschlagen (Schwarzenbeck kann tatsächlich eine große Beule vorweisen).

- Dringend der Tat verdächtig sind die drei flüchtigen Betreiber des Bestiariums auf dem Marktplatz. Ihnen wird vorgeworfen, die drei Tiere absichtlich freigelassen zu haben, um die Gardisten in der Stadt zu beschäftigen.

- In der Asservatenkammer zerstörten die Diebe mit roher Gewalt einen uralten, von Metallklammern zusammengehaltenen Kasten aus Koschbasalt, in dem – glaubt man einer alten Archivliste – eine Kristallkugel verwahrt wurde, die einst dem berühmtesten Koscher Schwarzmagier Algorton gehört hat.

Welchen Zweck diese Kugel hatte und ob es sich hierbei um eine 'normale' Kristallkugel handelt, wie sie viele Magier besitzen, ist nicht bekannt.

- Ebenfalls in der Nacht wurde Magister Balthusius von einer Frau entführt, die sich als Bibliothekarin im Dienste des berühmten bornländischen Kaufmanns Stoorrebrandt ausgegeben hat. Sie schläfernte den Magister und seine Tochter kurz vor Mitternacht mit einem vergifteten Schlummertrunk ein.

Lena Balthusius, die Tochter des Gelehrten, die durch das verwendete Gift nur gelähmt wurde, nicht aber das Bewußtsein verlor, konnte aussagen, daß ihr Vater von der Frau aus dem Zimmer geschleift und später an unbekannte Helfershelfer übergeben worden sei, deren Stimmen sie an der Hintertür vernommen habe.

Anschließend habe die Frau mehrere Bücher aus dem Studierzimmer ihres Vaters eingepackt und sei dann ebenfalls verschwunden.

- Trotz einer großangelegten Suchaktion in der Stadt konnte keiner der drei Bestiariumsbetreiber aufgespürt werden. Es ist daher zu befürchten, daß es ihnen irgendwie gelungen sein muß, die Stadt noch während der Nacht zu verlassen.

Die Ereignisse der Nacht

Natürlich ahnen die Helden längst, daß die ominöse Frau und die drei mit den Käfigwagen angerückten Schurken zusammengearbeitet haben. Da die Helden mit Sicherheit eigene Nachforschungen anstellen werden und sich vielleicht über einige Ungereimtheiten wundern (Wie gelangten die drei Täter so einfach in die Garnison? Warum wurde Archivar Schwarzenbeck als einziger am Leben gelassen, und wie kamen die Täter unerkannt aus der Stadt?), hier nun ein paar ergänzende Informationen:

- **Tathergang:** Archivar Schwarzenbeck ist in Wahrheit ein Spion der Hexe Sintelfink. Er sichtetete zwei Monate lang die über die Jahre vollgestellte Asservatenkammer der Stadt und fand schließlich den Kasten mit Algortons Kristallkugel. Da Schwarzenbeck nicht sonderlich stark und mutig ist und ausnahmslos jede Person beim Verlassen der Kammer durchsucht wird, gelang es dem Spitzel nicht, die Kugel auf elegante Art und Weise zu entwenden. Er war es daher, der den drei Schurken die kleine Mannpforte der Garnison von innen öffnete und sie zur Kammer führte. Die Verletzung wurde ihm als Alibi zugefügt. Nach der Tat holten die drei Diebe den bewußtlosen Balthusius ab und verschwanden durch das Koscher Tor, dessen (ansonsten ahnungslose) Wachen durch eine großzügige Summe bestochen worden waren, nochmals 'kurz' die Tore zu öffnen. Die hochzufriedene Yala Sintelfink schwang sich anschließend auf ihren Besen und flog nun ebenfalls aus der Stadt.

- **Justus Schwarzenbeck:** Es dürfte den Helden äußerst schwer fallen, stichhaltige Beweise dafür zu finden, den Archivar der Mithilfe anzuklagen. Die einzige Möglichkeit hierfür bietet Zauberei (Schwarzenbecks Magieresistenz beträgt 2). Doch auch in diesem Fall wird Schwarzenbeck anschließend alles entrüstet abstreiten, auf seine jahrzehntelangen treuen Dienste verweisen und die Helden der Manipulation der tatsächlich vorliegenden Fakten bezichtigen, mit denen diese lediglich eine Belohnung einheimen wollen. Der Hauptmann stellt den Archivar in diesem Fall vorsichtshalber solange unter Hausarrest, bis die pikante Angelegenheit geklärt ist. Auf jeden Fall wird Schwarzenbeck versuchen, die Hexe mit Hilfe einer Brieftaube vor den ausrückenden Helden zu warnen!

Der Auftrag

Spezielle Informationen:

Nach Vorlage aller Fakten wird Hauptmann Arto der Gruppe natürlich die obligatorische Frage stellen, ob die Helden für insgesamt 30 Dukaten Belohnung (mehr gibt die Stadtkasse nicht her) den gräflichen Auftrag annehmen wollen, um

a) Raub und Entführung aufzuklären, b) die Motive der Hintermänner herauszufinden und c) Magier und Kristallkugel wieder unversehrt nach Gratenfels zurückzubringen.



Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht gewillt sein sollten, sich auf diesen Auftrag einzulassen, dann endet unser Abenteuer an dieser Stelle. Sie und Ihre Spieler können sich nun verdienstermaßen dem Heimatmusikabend im Ersten zuwenden. Beeilen Sie sich in diesem Fall ein wenig mit dem Zusammenpacken, denn ansonsten sitzen die anderen wieder einmal in der ersten Reihe und Sie haben das Nachsehen ...

Falls sich den Heldenkehlen aber doch ein entschlossenes "Ja, natürlich!" entringen sollte, nun, dann geht das Abenteuer jetzt erst richtig los!

Nachforschungen in Gratenfels

Spezielle Informationen:

Bevor sich die Helden im firungefälligen Jagdeifer dran machen, die Verfolgung der Gegner aufzunehmen, müssen sie zunächst einmal einige weitere Erkundigungen einziehen:

Meisterinformationen:

● **Wohin:** Als erstes gilt es herausfinden, in welche Richtung die Fremden aufgebrochen sind. Die während des Chaos der vergangenen Nacht diensthabenden Gardisten des Koscher Tors werden, sobald sie auch nur ein wenig unter Druck gesetzt werden oder ihnen gar ein Schwur auf Göttervater Praios abverlangt wird, erst ins Schwitzen geraten und anschließend zitternd gestehen, daß sie das Tor nur ganz kurz geöffnet hätten, daß sie doch nicht wissen konnten, daß ... usw.

Wie die Helden mit den verantwortungslosen Ehrengardisten verfahren, bleibt der Gruppe überlassen.

● **Lena Balthusius:** Sollten die Helden nicht auf obige Idee kommen, wird sie eine andere wichtige Information ohnehin in die richtige Richtung führen. Zur Überraschung der Hel-

den wird Lena Balthusius auf jeden Fall die Auskunft geben können, daß sie aufgeschnappt habe, daß sich ihr Vater die letzten Monate über u. a. mit dem unseligen Wirken des Schwarzmagiers Algorton befaßt habe. Aus welchen Gründen, weiß das Mädchen nicht.

Auf jedem Fall habe er mit der Magierin Domaris von A'Tall in Kontakt gestanden, die etwa sechs Wegstunden entfernt im Turm der ehemaligen Burg Koschwacht, direkt bei der Zollstation zwischen Grafschaft Gratenfels und Grafschaft Wengenholm, lebt.

Da dies der zweite Hinweis auf den mysteriösen Schwarzmagier ist, rät Lena den Helden, die Magierin unbedingt aufzusuchen.

● **Ausrüstung:** Da die Helden die Frage sowieso stellen werden: Ja, der Graf ist zähneknirschend bereit, den 'Suchtrupp' mit winterfester Kleidung, insgesamt bis zu zwei beliebigen Einhandwaffen aus der gräflichen Waffenkammer und einem 'Spesensatz' von drei Dukaten auszustatten (der allerdings von der Belohnung abgezogen wird). Bei der Frage nach Pferden, Heilkräutern oder gar irgendwelchen Elixieren schlagen sich die mit der Ausrüstung beauftragten Ehrengardisten nur ungläubig lachend auf die Schenkel.

Aufbruch ins Unbekannte

Spezielle Informationen:

Schließlich steht einem Aufbruch der Helden nichts mehr im Wege. Begleitet von den hoffnungsvollen Wünschen Lena Balthusius', die der Gruppe verspricht, in allen Tempeln der Stadt für einen guten Ausgang des Unternehmens zu beten, bricht die Gruppe gegen zwei Uhr nachmittags auf.

Als die Helden das Koscher Tor durchschreiten, tanzen die ersten Schneeflocken vom Himmel.



Über den Greifenpaß

Die Helden nähern sich nun dem Kosch, in dem das Abenteuer stattfindet und seinen Höhepunkt finden wird. Um die Helden während der nun beginnenden Reise mit dem entsprechenden

Lokalkolorit zu versorgen, stellen wir Sie zunächst mit ein paar wissenswerten Einzelheiten über den Kosch und seine Bewohner aus:

Das Koschgebirge – Land und Leute

Spezielle Informationen:

Landschaft und Tierwelt: Sobald die Helden die Wegstation (s.u.) hinter sich gelassen haben und auf der Reichsstraße III den sogenannten 'Greifenpaß' betreten, der sich durch das gesamte Koschgebirge bis nach Angbar erstreckt (siehe die Karte im Anhang), befinden sie sich auf dem Territorium der Baronie Twergentrutz. Die Baronie gehört zur Grafschaft Wengenholm innerhalb des Fürstentums Kosch.

Beim Kosch handelt es sich um ein majestätisches mittelaventurisches Hochgebirge, dessen finstere Basaltformationen vereinzelt bis zu 4.000 Schritt in den Himmel Deres ragen. Bis zur Schneegrenze in einer Höhe von 2000 Schritt erstrecken sich hier vorwiegend dichte, unzugängliche Nadelwälder (Fichten, Kiefern, Tannen), die nicht nur von allerlei jagdbarem Wild durchstreift werden, sondern auch zahlreichen anderen Tieren eine Heimat bieten, etwa Luchs, Vielfraß, Marmeltier oder gar dem gefährlichen Höhlenbär. Jenseits der Baumgrenze durchstreifen die angriffslustigen Koscher Steinböcke die meist verschneite Felslandschaft, und mit etwas Glück erspäht man hin und wieder einen Königsadler, der hier oben seinen Horst angelegt hat.

Berühmt ist der Kosch vor allem durch die Koschammer, eine äußerst schmackhafte Vogelart, die hier bis zum Schneefall mit großen Netzen eingefangen wird. Zauberkreaturen finden sich in diesem Gebirge eher selten, was die Bevölkerung dem Einfluß des Koschbasalts (s. **Anhang**) zuschreibt. Doch wenn solche Wesen auftreten, sind sie meist besonders wundersam, etwa die Koschkröte (s. **Die Magie des Schwarzen Auges**, S. 63), an denen sich insbesondere Hexen sehr zu erfreuen scheinen.

Bevölkerung: Die Bevölkerung des Kosch besteht zu einem Viertel aus Zwergen. Dies ist vor allem der in der Grafschaft Wengenholm gelegenen Bergfreiheit Kosch zuzuschreiben, auf deren Gebiet sich (zum Leidwesen manches Landesherrn) auch die meisten und ergiebigsten Bergwerke befinden. Das Verhältnis der Zwerge und Menschen gilt, von kleineren Streitereien abgesehen, seit jeher als gut. Die menschliche Bevölkerung lebt meist in kleinen Dörfern, die für die typischen Fachwerkhäuser dieser Region bekannt sind. Abgesehen von einigen Berghütten

trifft man hier kaum alleinstehende Höfe an. Der Großteil der Bergbauern lebt von der Viehzucht, aber man stößt im Sommer auch auf ausgedehnte Roggen-, Rüben- und Hopfenfelder. Die sich durch den Greifenpaß schlängelnde Reichsstraße und der damit verbundene Verkehr beschert darüber hinaus so manchem Koscher Handwerksmeister ein gutes Auskommen.

Sitten & Gebräuche: Der typische Koscher Landsmann unterscheidet sich äußerlich nur zu besonderen Festtagen von den Bewohnern anderer Provinzen. Dann aber (etwa auf den berühmten Wiesenfesten, bei denen ausgelassen getrunken und getanzt wird) kleidet er sich traditionsbewußt in bunte Tracht, die von Dorf zu Dorf unterschiedlich ausfällt. Reisenden gegenüber ist man zwar freundlich eingestellt, doch die Einheimischen gelten als wortkarg, was von manchem fälschlicherweise als 'zwerghische Sturheit' ausgelegt wird.

Ein besonderes Merkmal ist der im Kosch blühende Aberglaube, man kann hier die merkwürdigsten Geschichten über Schabernack treibende 'Windspiele', unheilvolle Berggeister, gefürchtete Wiedergänger und böartige Kobolde vernehmen. Überhaupt ist der Koscher Magie und damit Zauberkundigen gegenüber sehr mißtrauisch eingestellt – was auch Leute einschließt, die mit solchen Personen Umgang pflegen. Man erinnert sich hier noch gut an die schrecklichen Magierkriege, und wenn sich mal ein Zauberer im Gebirge blicken läßt, dann ist der Koscher stets darum bemüht, ihm bei seiner weiteren Reise nicht im Wege zu stehen ...

Ein größeres Problem stellen die Hexen dar, die nicht sofort als solche erkannt werden können, um deren '77 unheilvollen Flüche' aber jedes Kind weiß. Kein Wunder also, daß die Hexenverfolgungen unter den Priesterkaisern auch heutzutage noch viel Sympathie unter der Bevölkerung genießen – was natürlich kein Koscher offen zugeben würde. Da die Scheiterhaufen offiziell der Vergangenheit angehören, schneidet man eine Person, die als Hexe entlarvt wird, so lange, bis sie sich eine andere Heimstatt sucht. Elfen gelten hier übrigens, sieht man von den großen Städten ab, als sagenhafte Wesen, vor denen man auf der Hut sein muß. So weiß jeder Koscher Mann, daß man "de Frau wegstecken muß, sonst kriegt se der Elf ...".



Begegnungen und Gerüchte

Meisterinformationen:

In den nun folgenden Abschnitten werden der Reihe nach die wichtigsten Episoden der sich nun anschließenden Verfolgungsjagd beschrieben. Als Meister kommt Ihnen die Aufgabe zu, dieses 'Gerüst' etwas auszuschnücken. Denken Sie daran, daß sich die Helden auf einer der wichtigsten Straßen des Reiches befinden. Da die Gruppe zwischendurch immer wieder auf andere Reisende trifft, finden Sie unten eine Reihe von Begegnungen, die Sie während der Reise beliebig einstreuen können. Und da eine solche Begegnung bestimmt nicht völlig wortlos verläuft, finden Sie anschließend auch gleich ein paar Gerüchte, die Sie Ihren Meisterpersonen in den Mund legen können:

Mögliche Begegnungen

- Ein fahrender Händler, der den Helden unbedingt Kochgeschirr aufschwätzen will.
- Zwei wandernde Zimmermannsgesellen bei einer Rast.
- Mit Ausbesserungsarbeiten beauftragte Straßenarbeiter, die die Straße kurzfristig versperren.
- Ein Trupp mißgestimmter Soldaten auf Patrouille (5 Mann).
- Ein freundlicher alter Zwerg auf dem Weg nach Gratenfels, der den Helden allerlei Geschichten über den Kosch erzählen kann.
- Ein Bauer und seine Tochter, deren alter Lastesel sich bokkig verhält
- Eine freundliche Bogenbauerin aus Angbar, die den Helden Kurzbögen (47 Silbertaler) und Pfeile (6 Heller das Stück) anbieten kann.
- Ein vorbeipreschender Beilunker Reiter (*der* Kurierdienst des Reiches).
- Ein arroganter Praiosgeweihter aus Gareth (in vollem Ornat), der aus einer Kutsche heraus seinem Kutscher und einem Bewaffneten kluge Ratschläge erteilt, während diese mühsam versuchen, ein gebrochenes Rad des Gefährts auszutauschen. Da kommen die Helden gerade recht ...
- (Jenseits der Wegestation) Ein über den frühen Wintereinbruch fluchender Bauer und sein Knecht, die emsig damit

beschäftigt sind, dichtmaschige, über Bäume gespannte Netze einzuholen, die zum Einfangen von Koschammern bestimmt sind. Er bietet jedem Helden zwei Heller Bezahlung und eine warme Mahlzeit an, wenn diese ihm bei der Arbeit helfen (Dauer der Arbeit: insgesamt drei Stunden).

Einige Gerüchte

- Die Magierin Domaris, die in einem rabenschwarzen Turm nahe der Paßstation lebt, ist unsterblich, und man munkelt, daß sie insgeheim den Namenlosen anbetet. (Falsch)
- Im westlichen Kosch machen seit zwei Monaten wieder Orks den Paß unsicher und überfallen einsam gelegene Dörfer. (Richtig)
- Baron Halderlin steht wegen einer neu eröffneten Silbermine in Fehde mit den Zwergen, die deswegen nun 'Maßnahmen' angedroht hätten. Es ist also Vorsicht gegenüber dem kleinen Volk angesagt. (Falsch)
- In Paßweiser, einem kleinen Dörfchen am Greifenpaß, wurde ein junger Magier, als er großspurig einen Zauberspruch versuchen wollte, von der Dorfjugend mit Schnee eingeseift und dann nackt auf die Straße geworfen. (Richtig)
- Nahe Dunkelhain hat man erst kürzlich wieder eine Hexe gesehen, die auf einem Besen zum Dotzberg flog. (Richtig: Es handelte sich hierbei um Yala Sintelfink/Falsch:Dotzberg)
- In Trottweiher hat der dortige Ingerimmgeweihte für diesen Winter eine große Lawine vorhergesagt, die den gesamten Paß verschütten wird. (Falsch)
- Nahe Tannfurt soll wieder ein Scheiterhaufen gebrannt haben. Die junge Hexe soll aber in einem fliegenden Faß entkommen sein. (Richtig/Leider falsch ...)
- Es sind wieder Anwerber unterwegs, die junge kräftige Leute suchen, um den Greifenpaß während des Winters gangbar zu halten. (Richtig)
- Das im östlichen Kosch gelegene Golgaritenkloster Garrensand ist auf mysteriöse Weise von einer merkwürdigen Epidemie heimgesucht worden. Ein Borongeweihter ist der Krankheit schon zum Opfer gefallen. (Falsch)
- In Dunkelhain wird eine Hochzeit vorbereitet. (Richtig)

Die erste Etappe der Verfolgungsjagd

1. Das »Wirtshaus zum Schwarzen Keiler«

Allgemeine Informationen:

Etwa eine Wegstunde hinter Gratenfels taucht neben der Straße plötzlich ein zwischen hohen Hügeln gelegenes, zweigeschossiges Wirtshaus auf, dessen Dach mit einer feinen Schneeschicht bedeckt ist. Vor dem Anwesen sind ein Planwagen und zwei große Händlerfuhrwerke zu erkennen. Aus einem nahen Stall ist Pferdewiehern zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Ja ja, die Welt ist doch klein. Es handelt sich hierbei tatsächlich um jenes berühmte aventurische Wirtshaus, in dem vor nunmehr 13 irdischen Jahren unzählige aventurische Heldengruppen ihre 'Feuertaufe' erlebt haben (nachzulesen in dem DSA-Abenteuer **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**).

Der *Keiler* wird noch immer gern von Reisenden angesteuert, da die Preise hier deutlich unter denen in nahen Gratenfels liegen.



Geleitet wird die Einrichtung heute von Alrike Faßweiser, der ehemaligen Schankmaid des alten Wirts, der ihr vor mehreren Jahren – mangels Erben – Gebäude und Grundstück überschrieben hat. Der senile und etwas wunderliche Alte, den man tagsüber jederzeit im Schankraum antreffen kann, erfreut sich nach wie vor bester Gesundheit und erzählt jedem, der es wissen (oder nicht wissen) will, merkwürdige und verworrene Geschichten von einer geheimen Mine des wahnsinnigen Grafen Greifax in den Hügeln irgendwo hinter dem Haus.

Spezielle Informationen:

Doch zurück in die Gegenwart: Wenn die Helden das Wirtshaus betreten, finden sie die Wirtin von zahlreichen empört laut schenden Gästen umringt. Kein Wunder, denn wie die Helden hören können, berichtet die aufgebrachte Wirtin von einem Überfall in der Nacht, bei dem sie von drei maskierten (den Helden durchaus bekannten) 'Mordbuben' geknebelt und anschließend ausgeraubt wurde. Das Pack stahl anschließend auch noch vier Pferde aus dem Stall und verschwand dann im Schutze der Dunkelheit. Erst morgens sei sie von den Gästen des Hauses gefunden worden.

Meisterinformationen:

Die Gruppe kann natürlich nur wenig für die Wirtin tun. Doch immerhin wissen die Helden nun, daß die Schurken inzwischen vier Pferde besitzen (das vierte Pferd ist für den entführten und unter Drogen gesetzten Magier bestimmt) und damit einen größeren Vorsprung erlangt haben dürften, als den Helden lieb sein kann.

Übrigens können die Geschichten des verwirrten Alten durchaus einen Verweis auf ein früheres Abenteuer enthalten, falls Sie **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** durchgespielt haben sollten. Durch diesen Kunstgriff gestalten Sie Ihr Aventurien lebendiger, und Ihre Spieler werden merken, daß ihre Aktivitäten durchaus Auswirkungen auf die aventurische Geschichte haben. Sollte Ihren Spielern besagtes Abenteuer unbekannt sein,

dann lassen Sie den Alten schwärmerisch von der Baronin Ayla von Schattengrund erzählen, dem heutigen Schwert der Schwertter zu Perricum und damit ranghöchste Rondrageweihete des Reiches, die die Mine damals als junges Mädchen "so richtig aufgemischt" habe ...

2. Überfall

Allgemeine Informationen:

Auf dem steiler werdenden Weg zur Zollstation müßt ihr ein kleines Wäldchen durchqueren. Der ständig weiterrieselnde Schnee hat die dicht an dicht stehenden Bäume inzwischen wie mit weißem Zuckerguß umhüllt, während sich die Straße aufgeweicht und matschig vor euch durch den Wald schlängelt.

Meisterinformationen:

Jeder Held, der auf die Umgebung achtet, darf nun eine *Gefahreninstinkt*-Probe + 2 ablegen. Mißlingen alle Proben, ertönt das überall gefürchtete "Geld oder Leben!" und die Gruppe wird von zwei aus den Büschen hervorspringenden, maskierten Räubern überfallen, von denen einer mit einem Wurfspieß auf den vordersten Helden zielt. Gelingt hingegen eine der Proben, bemerken die Helden die Gefahr nicht nur rechtzeitig, sondern sie entdecken auch noch einen dritten Schurken, der still und heimlich, mit einer Wurfaxt bewaffnet, in den Ästen eines nahen Baumes hockt, um der Gruppe in den Rücken fallen zu können. Da abzusehen ist, daß es zum Kampf kommt, kürzen wir das folgende Geschehen ab:

Die drei Räuber (alle haben identische Werte)

MU 11 LE 25 AT 8* PA 7 RS 2 (dicke Lumpen)

TP 1W+3 (Säbel); 1W+2 (Knüppel); 1W+3 (Wurfaxt) und 1W+2 (Speer)

GG 6 MR 0 Wurfaffen 14

Anmerkung: *Der AT-Wert gilt der Einfachheit halber für alle Waffen (einschließlich Axt und Speer). Sobald die LE eines Räubers auf 10 Punkte oder weniger gesunken ist, versucht er zu fliehen. Die Räuber besitzen ihrerseits nur insgesamt 8 Silbertaler und 7 Heller.

An der Grenze der Grafschaft

3. Die Wegstation

Meisterinformationen:

Die Helden kommen nun bei der Grenze zwischen Grafschaft Gratenfels und der Baronie Twergentrutz an. Anbei finden Sie eine Übersichtskarte für die Spieler, auf der Zollstation, Ruinen und der Turm der Magierin Domaris von A'Tall eingezeichnet sind.

Allgemeine Informationen:

Die letzten Stunden des Marsches waren mühsam, und ihr hüllt euch fest in eure klammen Überwürfe, als ihr vor euch, im Licht

der untergehenden Sonne, endlich einen rot-weiß gestrichenen Schlagbaum erblickt: die Zollstation. Direkt daneben, in einem halb offenen Unterstand, könnt ihr zwei frierende Gardisten ausmachen, die sich angeregt mit einem bärtigen Mann unterhalten, der wie ein Fährmann gekleidet ist. Und tatsächlich, linkerhand der Reichsstraße erblickt ihr einen großen Hügel inmitten eines künstlich aufgestauten Sees. Dort ist eine schneebedeckte, aus drei Gebäuden und einem großen Palisadenzaun bestehende Wegstation zu erkennen, von der gedämpft metallisches Schmiedehämmern an eure Ohren dringt. Doch das ist nicht alles. Auf dem Hügel direkt hinter der Station ist die düstere Ruine einer alten Burg zu erkennen. Einzig ein ebenso



runder wie unheimlicher schwarzer Turm, der von Krähen umkreist wird, scheint noch intakt zu sein. Wie ein drohender Finger ragt er in den Abendhimmel und überragt die Station um Längen.

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden ihren Wegzoll entrichtet haben (3 Kreuzer pro Person, 2 Kreuzer pro Tier – Güterzölle werden wahrscheinlich nicht anfallen), können sie sich auf die Insel übersetzen lassen (Kosten einer Fahrt: 3 Kreuzer pro Person und Tier und 1 Heller pro Fuhrwerk).

Wahrscheinlich ist, daß die Helden vorher die beiden Gardisten nach den Gesuchten befragen werden. In diesem Fall erhalten sie die Auskunft, daß kurz nach Sonnenaufgang drei Reiter bei der Station aufgetaucht seien, auf die die Beschreibung der Helden zutrifft. In ihrer Begleitung befanden sich zwei weitere Personen: ein "alter kranker Mann, der vor lauter Schwäche an sein Pferd festgebunden war", und "seine kleine, sehr um ihn besorgte Enkelin" (Yala Sintelfink, die den Zauber HARMLOSE GESTALT auf sich angewendet hat). Die Gruppe sei anschließend zum Greifenpaß hinaufgeritten.

Allgemeine Informationen:

Innerhalb der Palisaden befinden sich drei Gebäude: ein großes, zweigeschossiges Gasthaus, eine Schmiede und ein großer Stall, der Platz für bis zu drei Kutschen und ca. 15 Pferde bietet. In der zum Palisadentor hin offenen Schmiede ist ein kräftiger Zwerg zu erkennen, der in dem Moment, als die Helden die Anlage betreten, ein glühendes Hufeisen zischend in einem Eimer mit Wasser versenkt. Die Station macht einen gut gepflegten Eindruck, und ein Blick in den Stall macht den Helden schnell klar, daß sie hier nicht die einzigen Reisenden sind.

Meisterinformationen:

Da die Wegestation an sich nur eine Zwischenepisode darstellt, überlassen wir deren nähere Ausgestaltung Ihrem meisterlichen Feingefühl.

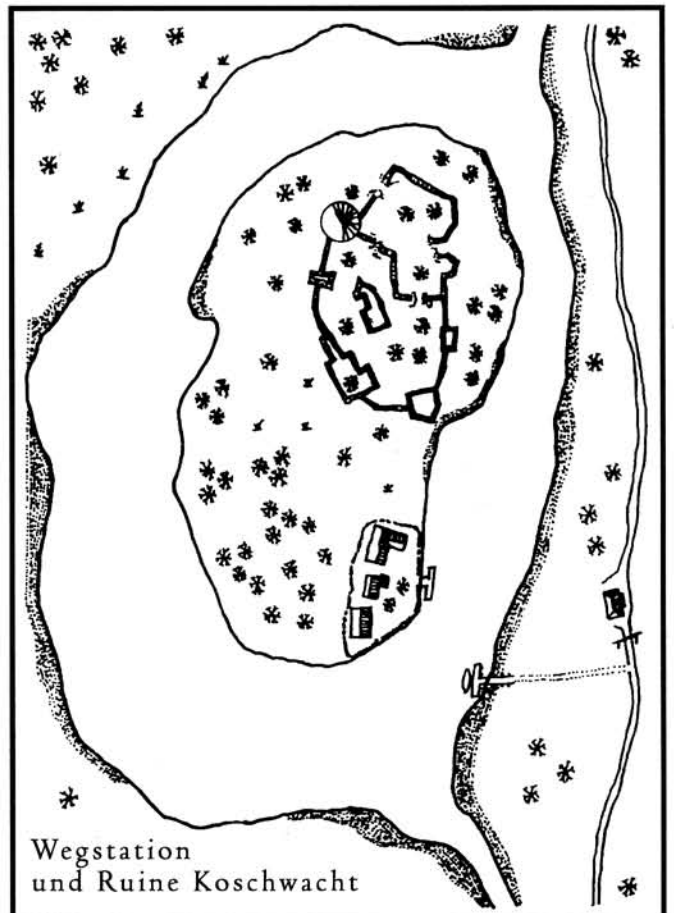
Die Übernachtungskosten in der Herberge betragen 3 Silbertaler für ein Einzelzimmer, 5 ST für ein Doppelzimmer und 6 Heller für ein Bett im Gemeinschaftsschlaflsaal. Die Speisekarte bietet von Wild (1 S) bis Eintopf (4 H) zahlreiche schmackhafte Gerichte. Sogar das berühmte *Ferdoker Bier* kann hier für 12 Kreuzer pro Maß erstanden werden.

Neben den insgesamt fünf Gardisten der Zollstation, die hier ein eigenes Zimmer belegen und in der Regel einen gemütlichen Schichtdienst schieben, befinden sich noch zahlreiche weitere Reisende vor Ort: unter anderem ein mürrischer norbardischer Scherenschleifer, ein gutgelaunter Bänkelsänger aus Gareth, ein (professioneller) Glücksspieler aus Havena, ein dekadenter Adliger aus Nostria (der sich von einem eigenen Leibdiener auftragen läßt) und eine stark geschminkte 'Tänzerin' aus Belhanka, die recht unverhohlen ihrem rahjagefälligen Gewerbe nachgeht.

Sprechen die Helden die Bediensteten der Wegestation auf die Magierin Domaris (deren Beschreibung Sie im **Anhang** finden) oder den Schwarzen Turm im Ruinenfeld hinter der Station an, erntet die Gruppe jedesmal einen erschrockenen Blick. ("Sie läßt uns in Ruhe, und wir lassen sie in Frieden. Und dabei soll es bleiben – wißt ihr schon, was ihr bestellen wollt ...?") Geben sich die Helden mit dieser Auskunft nicht zufrieden, kann ein jeder der Befragten (natürlich nur hinter vorgehaltener Hand) mit den schauerlichsten Erzählungen über den finsternen Turm und seine unheimliche Bewohnerin aufwarten.

Die Helden erfahren des weiteren, daß ein unheimlicher Pfad durch die Ruine hoch zum Turm führt, der aber in der Regel nur von dem 'Dämonenkind', der klumpfüßigen Dienerin der Magierin, genutzt wird. Diese kommt hin und wieder zur Station, um Lebensmittel einzukaufen oder mysteriöse Pakete und Kisten abzuholen, die für Domaris von A'Tall bestimmt sind.

Über die Ruine läßt sich in Erfahrung bringen, daß an dieser Stelle einst die uralte Burg Koschwacht stand, die 312 v. BF von den Landesherren zur Verteidigung des Greifenpasses erbaut, kurz nach Bosparans Fall aber von den Garethern erstürmt und anschließend geschleift wurde. Es heißt, daß sich hier während der Magierkriege der finstere Schwarzmagier Algorton mit seinem Gefolge eingenistet hatte. Nach seinem





rätselhaften Verschwinden verfiel die neuerrichtete Wehranlage wieder und erreichte über die Jahre hinweg ihren jetzigen Zustand. Einzig Algortons Schwarzer Turm existiert noch und wird heute von der unheimlichen Magierin Domaris bewohnt.

Wir gehen natürlich davon aus, daß sich die Helden von solchen Schauergeschichten nicht davon abhalten lassen, der mysteriösen Magierin noch in der gleichen Nacht einen Besuch abzustatten.

4. Der Schwarze Turm

Spezielle Informationen:

Als die Helden die Wegestation verlassen, um sich auf den Weg zu dem unheimlichen Turm innerhalb des Ruinenfeldes zu begeben, hat der Schneefall ein Ende gefunden. Allerdings nur, um einem naßkalten Dauerregen Platz zu machen, der den Weg in eine eisige Rutschbahn verwandelt. Kaum haben die Helden die Ausläufer der finsternen Ruinen erreicht, als es unerwartet zu einem unheimlichen Ereignis kommt. Ein Donnernrollen ertönt vom Himmel, und ein irrwitziger, im Zickzack hin und her sausender, violetter Kugelblitz fegt aus der dichten Wolkenfront über den Köpfen der Gruppe herab und schlägt im Dachfirst des noch etwa 30 Schritt entfernten Turms ein. Für einen Augenblick ist das ganze Bauwerk vom einem grünlichen Lichtgitter umhüllt, das etwa zum gleichen Zeitpunkt erlischt, als die Helden einen markerschütternden Schrei aus eben diesem Turm vernahmen ...

Ereignisse im Turm

Meisterinformationen:

Die Helden sind soeben Zeuge einer mißglückten Beschwörung der Magistra geworden, an der Yala Sintelfink – wie sich noch herausstellen wird – nicht ganz unschuldig ist. Denn aufgrund einer unerfreulichen Auseinandersetzung zwischen den beiden Damen am Morgen des gleichen Tages (s.u.), ist Domaris von A'Tall Opfer des Hexenfluchs PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN geworden. Ein Fluch, der aufgrund einer besonderen Sternkonjunktion dieser Tage (Simia in Konjunktion zu Uthar und Schlange) eine ganz besondere Wirkung erfahren hat.

Denn wie ein heimtückisches Wesen hat sich der Hexenfluch während des Tages nur in kleinen, unbedeutenden Mißgeschicken gezeigt, um genau dann mit aller Macht über Domaris hereinzubrechen, als die routinierte Magierin den irrwischgleichen Dämon Difar herbeibeschwören wollte, um Magister Balthusius, den sie in Gratenfels wähnt, eine Nachricht zukommen zu lassen. Nur eine kleine, fehlerhafte Handbewegung an der falschen Stelle des sensiblen Rituals ... und ein namenloser Schrecken brach über Domaris herein!

Gleich einem Alp hockt das dämonische Wesen nun auf dem bewußtlosen Körper der Magistra und saugt langsam ihre Lebenskraft aus. Und nicht nur das: Das Mißgeschick setzte all die Astralenergie der Magierin in einem einzigen Augenblick frei, so daß es zur spontanen Manifestation Minderer Geister kam, die nun alle möglichen und unmöglichen Gegenstände im Turm belebt haben.



Spezielle Informationen:

Sobald die Helden am Ort des merkwürdigen Geschehens angelangt sind, können sie das drohend vor ihnen aufragende Bauwerk zum ersten Mal näher in Augenschein nehmen: Der Schwarze Turm wurde aus großen Basaltblöcken errichtet und besitzt an der Basis einen kreisrunden Durchmesser von annähernd 12 Schritt. Nach oben hin, bis in eine Höhe von ca. 25 Schritt, verjüngt sich der Turm und läuft in einem ebenfalls schwarzen Spitzdach aus. Auf dessen Dachfirst, an einer deutlich sichtbaren Stange, thront ein großer, metallener 'Wetterdrache', der sich je nach Windrichtung quietschend um sich selbst dreht.

Zur Überraschung der Helden steht die große eiserne Eingangstür, die mit einem wuchtigen Klopfer in Form einer sich selbst in den Schwanz beißenden Schlange versehen ist und zu der drei hohe basaltene Stufen hinaufführen, einen Spalt breit offen.

Meisterinformationen:

Auf der folgenden Seite finden Sie einen Übersichtsplan des Turms, den die Helden nun erkunden können. Alle Türen und Treppen des Turms sind in ihm eingezeichnet. Aus Platzgründen sind die folgenden Angaben, die Sie nach Belieben ausschmücken mögen, bewußt knapp gehalten.

Hauptaugenmerk dieser Abenteurersequenz sollte auf einem



stimmungsvollen Ambiente und der manchmal lustigen, manchmal gefährlichen Begegnung mit den belebten Objekten im Turm (und nicht in einer Plünderung desselben) liegen. Sollten sich die Helden allzu dreist als Diebe betätigen (mehr als ein Objekt), so wird Domaris dies nach ihrer Errettung recht schnell herausfinden und den Helden spätestens nach diesem Abenteuer höflich, aber konsequent demonstrieren, daß sie ihrem unheilvollem Ruf mit Leichtigkeit gerecht werden kann!

Die Turmzimmer – Erdgeschoß

1) Eingangshalle

Einrichtung: Lampenhalter, eine Wendeltreppe ins Obergeschoß, eine alte Ritterrüstung, mehrere Brokatvorhänge, zwei Wandgemälde ('Puniner Magierakademie' und 'Burg Koschwacht um 560 v.H. '), eine auf einem Podest stehende Hesindestatue sowie zwei Stühle für wartende Gäste. Unterhalb der Wendeltreppe befindet sich eine schwere Kellertür.

Spezielle Informationen:

Direkt hinter der Eingangstür machen die Helden einen besorgniserregenden Fund: Am Boden liegt Malina, die klumpfüßige Dienerin der Magistra, mit einer schwere Platzwunde am Hinterkopf – eine Wunde, wie sie z.B. jener schwere Foliant verursacht haben könnte, der direkt neben ihrem Kopf liegt.

Meisterinformationen:

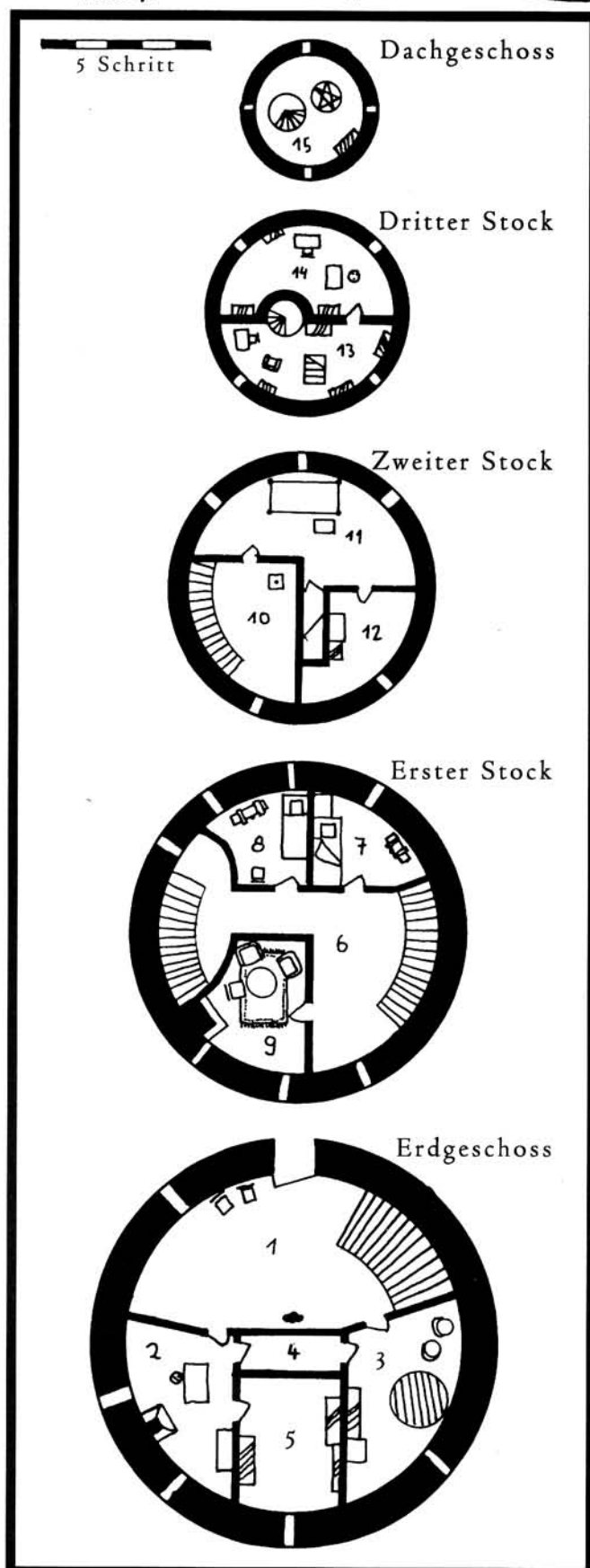
Die Kellertür führt zu den Experimentiergewölben, in denen die Magistra kristallomantische Untersuchungen durchführt und in denen, arbeitsbedingt, geschliffene Juwelen, magische Artefakte und Laborgeräte im Wert von weit mehr als 1.000 Dukaten untergebracht sind.

Diese Tür ist durch eine Variante des Zaubers CLAUDIBUS CLAVISTIBOR gesichert, die die Wirkungsdauer des Spruches auf sieben Tage ausdehnt (alle anderen Modifikationen des Zaubers bleiben gleich). Den Helden sollte es im Prinzip so gut wie unmöglich sein, diese Tür so einfach aufzubrechen (siehe *Codex Cantiones*, S. 248; Domaris' Stufe beträgt 16; sie hat 7 Astralpunkte eingesetzt).

Malina, die klumpfüßige Dienerin, ist bewußtlos und wird selbst beim Einsatz von Heilzauberei vor lauter Kopfschmerzen nur eine geringe Hilfe darstellen. Sie weiß natürlich nicht, was überhaupt passiert ist, sie macht sich aber große Sorgen um 'ihre' Magistra.

Interessanter ist der alte Foliant, der sich plötzlich wie ein Vogel in die Lüfte erhebt, sobald einer der Helden Anstalten macht, diesen aufzuheben.

Das Buch wird so lange um die Helden 'herumflattern', bis es eine Chance zur Sturzattacke erhält. Anschließend wird sich unvermittelt die leere Ritterrüstung in Bewegung setzen und die Helden nun ebenfalls mit staksigen und ungelungenen Schritten angreifen.





'Kampfwerte' des Folianten

AT 11 PA 0 LE*3 RS 1 TP 1W+1 (rempeln) MR 1

'Kampfwerte' der Ritterrüstung

AT 9 PA 6 LE*5 RS 6 TP 1W+4 (Schwert) MR 2

*) Die »LE« ist als Schadensmaß zu verstehen, das dem beseelten Objekt zugefügt werden muß, damit der Geist den Gegenstand wieder verläßt. Kampfzauber u.ä., die einen etwaigen RS des Objektes durchdringen, vertreiben den Minderen Geist umgehend.

2) Küche

Einrichtung: großer Herd, zahlreiche Bestecke an der Wand, Arbeitstisch mit ausgerolltem Teig und Nudelholz, Töpfe, Pfannen, Geschirrschrank. Ein Geruch nach warmem Kuchen liegt in der Luft.

Meisterinformationen:

Die Herdklappe öffnet sich polternd, und ein harmloses, rülpsendes Wesen, das praktisch nur aus einem kauendem Knollengesicht zu bestehen scheint, springt heraus und macht sich nach einem gerade verzehrten Kuchen über den Teig auf dem Tisch her ...



3) Waschraum

Einrichtung: Körbe, Tücher, großer Waschzuber, Eimer, Schöpfkelle, Waschbretter, Bürsten, Seife, Wäscheleinen

Meisterinformationen:

Im Raum 'lauern' ein halbes Dutzend beseelte Wäscheklammern, die skorpionartig mit ihren 'Scheren' klackern und die Helden anspringen (außer gelegentlichem Kneifen völlig harmlos).

4) Gang

5) Vorratsraum

Einrichtung: lange Regalreihen, Gläser, Fässer, Säcke, Einmachtopfe. Im Raum nagen, knabbern und schlürfen ein halbes Dutzend geisterhafter Wesen von Daumen- bis Handtellergröße an den hier lagernden Nahrungsmitteln.

Meisterinformationen:

Einem allzu neugierigen Helden kann hier, wenn ihm keine Probe auf *Ausweichen* gelingt, durchaus der Beschuß durch einen Hagel Erbsen drohen (1W6-2 TP).

Die Turmzimmer – Erstes Obergeschoß

6) Vorräum

Einrichtung: Wendeltreppe ins Erdgeschoß, Öllampenhalter, ein (harmloser) kleiner Fußabtreter, der den Helden raupengleich entgegenkriecht. Ein Gang führt von hier aus zu einer weiteren kleinen Wendeltreppe, die ins zweite Obergeschoß führt.

7) Schlafräum der Dienerin

Einrichtung: ungemachtes Bett, Kommode, Truhe, Waschschüssel, Stickzeug, Rahjastatueette. Mitten im Zimmer tragen zwei aufrechtgehende Scherenschnitte aus Papier (jeweils etwa eine Handspann groß) ein lautloses Fechtduell aus.

Meisterinformationen:

Bei den zwei Scherenschnitten handelt es sich um die Darstellung zweier höfischer Duellanten in Pumphosen, die jeweils mit einem nadelgroßen Papierdegen bewaffnet sind. Sollten die Helden den Gestalten zu nahe kommen, ist eine *Fingerfertigkeit*-Probe vonnöten, oder der entsprechende Held erfährt, daß man sich auch an Papier sehr leicht schneiden kann (1 SP, es sei denn, der Held trägt Handschuhe).

8) Gästezimmer

Einrichtung: Bett, Truhe, Stuhl, kleines Ölbild ('Havenas überflutete Unterstadt')

9) Wohn- und Empfangsräum

Einrichtung: Ofen mit Ofenbank, wertvolle tulamidische Tep-



piche, bequeme und reichverzierte Stühle, runder Eichentisch, magische Lichtquelle über dem Tisch (ähnlich dem FLIM FLAM FUNKEL), die bei Betreten des Raumes aufleuchtet.

Meisterinformationen:

Nahe des Ofens halten sich mehrere beseelte Kohlebrocken auf, die unverständlich schimpfend die Wände schwarz beschmieren und die Asche gründlich im Raum verteilen ...

In einer Tischschublade läßt sich ein *Wahrheitsamulett* in Form einer Sonne finden (s. *Mysteria Arkana*, S. 202, noch zwei Anwendungen), das heiß wird, wenn sich der Träger auf das Amulett konzentriert und sein Gegenüber lügt. Vorsicht: Bei faustdicken Lügen kann das Amulett zu Verbrennungen führen (bis zu 1W6 SP).

Die Turmzimmer – Zweites Obergeschoß

10) Vorraum

Einrichtung: Treppe hinunter zum 1. Obergeschoß, Lampenhalter, Marmorsockel mit silberner Hesindestatue, nach Raum 11 hin offen stehende Tür.

Meisterinformationen:

Der erste zauberkundige Held, der die Statuette berührt, wird für einen Augenblick von einem Gefühl großen Entsetzens heimgesucht. Sie oder ihn übermannt das unmißverständliche Empfinden, daß sich irgendwo im Koschgebirge etwas überaus Drohendes zusammenbraut.

Anschließend klart sich der Geist des Helden wieder auf, und auf wundersame Art und Weise erhält die betreffende Person einen zusätzlichen KL-Punkt bis zum Ende des Abenteuers.

11) Domaris' Schlafraum

Einrichtung: ein breites Baldachinbett, Kommode mit Kerzenständer, mehrere Bilder unbekannter Personen, ein Schminktisch, ein großer Wandspiegel mit zwölf in den Rahmen eingelassenen Diamantsplittern. Eine offenstehende Tür enthüllt eine hölzerne Treppenstiege, die weiter nach oben führt.

Meisterinformationen:

Alle verschließbaren Möbelstücke im Raum sind verriegelt und können von unseren Junghelden nur mittels massiver Gewaltanwendung geöffnet werden. Der Raum weist daher nur eine in Betracht kommende Besonderheit auf: Ein Held, der zu einer der beiden anderen Türen möchte, tritt unweigerlich in das 'Sichtfeld' des ebenfalls beseelten Spiegels. Das Spiegelbild des jeweiligen Helden, das ein Eigenleben zu führen scheint, macht sofort und unmißverständlich durch lautes Rufen (!) auf sich aufmerksam. Auf zauberkräftige Art und Weise weiß dieses Spiegelselbst um viele Einzelheiten (auch Geheimnisse) aus dem Leben der betreffenden Figur, die dieses nun anklagend allen im Raum Anwesenden verkündet.

Es hält sich selbst für die betreffende Heldenfigur und beginnt nun mit schluchzend vorgetragenen Lebensbeichten ("Zu Hause halten mich alle für ein Muttersöhnchen. Ich trage nur so dick auf, weil ich das selbst auch glaube ..."), überraschenden Geständnissen ("Ich bin gestern bei der Nachtwache eingeschlafen. Deswegen der Überfall ..."), Selbstanklagen nach Maßgabe der Hintergrundgeschichte des jeweiligen Helden ("Ich gestehe, ich bin nur deswegen nach Gratenfels gezogen, weil ich in Havena des Mordes überführt wurde.") – aber auch Lügen! ("Ich bin in Wahrheit eine Zwergin und kein Zwerg. Wollt ihr es sehen ...?!").

Verweben Sie Wahrheiten und Lügen gekonnt miteinander und die Vorträge der Spiegelbilder werden die Gruppe noch lange beschäftigen.

Ach ja, falls einer der derart vorgeführten Helden den Spiegel zerstört (ein Umstand, der Domaris nach ihrer Errettung nicht erfreuen wird!), dann haben wir es nun lediglich mit unzähligen Scherben und zahlreichen Spiegelbildern zu tun, die sich alle mit piepsiger werdenden Stimmen Gehör zu verschaffen suchen.

12) Ankleidezimmer

Neben Decken, Tüchern und Unterbekleidung hängen hier vier der fünf Gewandungen, die sich für 'einen Magus geziemen' (s. *Die Magie des Schwarzen Auges*, S. 57).

Meisterinformationen:

Einem Magier kann auffallen, daß hier das Beschwörungsgewand fehlt.

Die Turmzimmer – Drittes Obergeschoß

13) Bibliothek

Einrichtung: dicke Folianten zu allen möglichen wissenschaftlichen Themen, auf- und zusammengerollte Pergamente, Lesepult, eine Wendeltreppe nach oben.

Meisterinformationen:

Es lassen sich hier einige ausgesuchte Zauberbücher (siehe auch *Mysteria Arkana*, S. 227 f.) finden. Weitere Titelvorschläge: *Lexikon der magischen Analyse*, *Die Kunst der Invokationen*, *Theorie der Wettermagie*, *Almanach der Hellscherei*, *Geheimnisse der magischen Belebung*.

Drei der schweren Bücher flattern ebenso im Raum umher wie der Foliant aus der Eingangshalle (falls Werte benötigt werden, siehe dort).

Einer der Folianten (*Ätherisches Geflüster*) ist mit einem CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK gesichert, d.h. die Haut des Helden überzieht sich bei einer Berührung mit Reif, er erleidet 7 Schadenspunkte und muß für 10 KR 4 Punkte von GE, KK und FF abziehen – was natürlich auch Auswirkungen auf AT und PA hat.



14) Labor

Einrichtung: ein typisches Alchimistenlabor mit Arbeitstischen, Kolben, Mörsern, Tiegeln, Brennern, Retorten und unzähligen gut sortierten Flaschen, Schachteln und Dosen.

Meisterinformationen:

Mit etwas Glück oder gezielter Suche (Probe +1 auf *Alchimie* beziehungsweise bei A und D auf *Pflanzenkunde*) lassen sich hier folgende Tränke und Mittel identifizieren (jeweils eine Dosis):

A – Wirselskraut (Paste, stoppt Blutungen und gibt 2W+4 LP zurück)

B – Schlaftrunk (verdoppelt die nächtliche Regeneration)

C – Willenstrunk (Magieresistenz steigt für 7 SR um drei Punkte)

D – Atmon (als Brei zum Auftragen: Alle Proben auf Talente der Körperbeherrschung sind für 5 Stunden um 2 Punkte erleichtert.)

In einem mit einer Nadelfalle (Angstgift: *Gefahreninstinkt*-Probe +4, ansonsten gerät der Vergiftete in Panik und ergreift die Flucht) gesicherten Kästchen befindet sich eine Kajuboknospe, die es einem Helden für 3 SR ermöglicht, ohne Luft auszukommen.

Fenster des Turmzimmers nach draußen zu gelangen. Ein Held, der mit dem Abtransport der Magierin beschäftigt ist, kann den Attacken des Dämons nur mittels einer um 4 Punkte erschwerten Ausweichen-Probe entgehen. Spätestens bei Sonnenaufgang zieht sich der Dämon wieder in seine Sphäre zurück – dann allerdings ist es für Domaris zu spät ...

Der Dämon

MU 20 LE 10 AT 11* PA 5 MR 13**

RS (gegen mag. Attacken/Zauber) 2 **TP*** Angst & Aussaugen (s. unten)

*) Eine gelungene Attacke (gegen die nur *Ausweichen* hilft) bedeutet, daß der Held berührt wurde und nun eine MU-Probe ablegen muß. Mißlingt diese, ist er für zwei KR vor Schreck wie erstarrt (in dieser Zeit sind keine Aktionen möglich) und er verliert einen LP. Der Dämon hockt sich normalerweise sofort auf die Brust seines hilflosen Opfers (in diesem Fall erwacht die Person nicht mehr aus der Starre) und entzieht ihm nun jede SR einen weiteren Lebenspunkt, bis die Person verstirbt. Da es der Dämon in diesem Fall mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun hat, wird er dazu kaum die Gelegenheit erhalten.

**) Normale Waffen gleiten einfach durch den Dämon hindurch. Magische Waffen (etwa Zauberstäbe oder Vulkanglasdolche) oder Kampfzauber, die Schaden verursachen (zum Beispiel *FULMINICTUS*, *IGNIFAXIUS* oder *RADAU*), richten normalen Schaden an. Bei einer LE von 0 zerfließt das Geschöpf und wird in seine Heimatsphäre zurückgeschleudert.

Die Turmzimmer – Dachgeschoß

15) Beschwörungszimmer

Einrichtung: zahlreiche auf die Wände gemalte arkane Zeichen, ein Beschwörungskreis mit Pentagramm auf dem Boden, mehrere Kerzen, Regal mit Totenschädel, bunten Federn, einer Kristallkugel, Kreide.

Spezielle Informationen:

Mitten im Raum liegt die bewußtlose, leise stöhnende Magierin Domaris. Auf ihr hockt eine dunkle, haarige, alptraumhafte Gestalt, die eine Art Saugrüssel in ihre Brust gebohrt hat.

Meisterinformationen:

Die dämonische Gestalt wird erst dann auf die Helden aufmerksam, wenn diese versuchen, Domaris aus dem Zimmer zu ziehen (insgesamt 3 gelungene KK-Proben +2), oder einen Angriff starten. Das unheimliche 'Ding' wird in diesem Fall wie ein Nebelstreif auf die Helden zugleiten und immer den Helden attackieren, der sich am Körper der Magierin zu schaffen macht.

Machen Sie den Spielern deutlich, daß die Magistra kurz vor dem Ableben steht. Der Dämon muß entweder wirksam bekämpft werden *oder* den Helden muß es gelingen, die Magistra aus der Gefahrenzone zu ziehen. Denn glücklicherweise ist es dem Dämon nicht möglich, durch die Türen und





Nachspiel

Meisterinformationen:

Den Helden sollte es nach einigen Mühen gelingen, die bewußtlose und derzeit völlig entkräftete Magierin (Beschreibung siehe **Anhang**) aus dem Zimmer zu schleifen. Doch es wird noch einige Minuten dauern, bis sie wieder zu sich gekommen ist.

Spezielle Informationen:

Domaris von A'Talls Willen ist, obwohl sie sich unsagbar schwach und elend fühlt, nach wie vor ungebrochen. Die Helden werden schnell feststellen, daß die resolute Dame nach der ersten Überraschung über das Eingreifen der Helden schnell wieder sachlich wird. Nachdem sie sich von der Gruppe über ihre bisherigen Erlebnisse informiert hat, kann sie der Gruppe folgende Informationen geben:

● Domaris glaubt, daß sie das Opfer eines üblen Hexenfluchs geworden ist. Früh am Morgen kam eine junge Zauberkundige bei ihr vorbei (auf die die Beschreibung Yala Sintelfinks vortrefflich paßt) und gab sich unverblümt als "Hexe Sintelfink" aus. Angeblich sei sie von Magister Balthusius geschickt worden, um ein kürzlich von Domaris erworbenes Buch auszuleihen. Sogar ein von Balthusius aufgesetztes Begleitschreiben trug sie bei sich.

● Es handelt sich bei diesem Folianten um die etwa 200 Jahre alte *Historische Koschchronik* aus der Feder des zwergischen Gelehrten Arax, dem Gelehrten; eine kostbare Geschichtsschreibung, über dessen Erwerb Domaris den Magier vor einer Woche informiert hatte und von dem noch höchstens sechs Exemplare existieren. Nachdem Domaris der Dame unmißverständlich klargemacht hatte, daß Balthusius das Buch schon selber abholen müsse, wurde die Hexe extrem ungehalten und beleidigte Domaris mehrfach aufs kräftigste. Die Magistra selbst reagierte, indem sie die Unbekannte kurzerhand aus dem Turm warf und sich anschließend wieder ihren Forschungen zuwandte.

● Domaris gibt zu, daß Balthusius und sie seit etwa zwei Jahren versuchen, dem Geheimnis über das mysteriöse Verschwinden des Schwarzmagiers Algorton vor über 400 Jahren auf den Grund zu kommen. Beide hatten die Hoffnung, daß es ihnen gelingen könnte, der einen oder anderen versteckten Hinterlassenschaft dieses Magiers habhaft zu werden. Algorton galt als wahre Kapazität auf dem Gebiet der Kristallomantie, und es steht zu vermuten, daß er über uraltes Wissen auf diesem Gebiet verfügt hat – Wissen, das seit den Magierkriegen leider als verloren gilt.

● In der *Historischen Koschchronik* ist dem Wirken Algortons leider nur ein kurzes Kapitel gewidmet – und dieses bietet weit weniger Erkenntnisse, als Domaris es erhofft hatte. Neben der nicht unwesentlichen Information, daß Algorton einst an der traditionsreichen Akademie zu Punin ausgebildet wurde, steht zu lesen, daß sich der Magier im Kosch einst der Erschaffung von Chimären (blasphemischen Zwitterwesen) und der Dämonenbeschwörung gewidmet habe. Überdies deutet der Chronist

an, daß Algorton wahrscheinlich über mehrere Domizile im Kosch verfügt habe.

● Domaris hält es für denkbar, daß es Algorton als Kristallomant durchaus möglich war, seine Kristallkugel noch für weitaus mehr Dinge einzusetzen, als es den Magiern heutzutage vergönnt ist. Dies würde auch die Entführung des Magisters erklären. Domaris vermutet, daß die Hexe einen (möglichst wehrlosen) Fachmann auf diesem Gebiet benötigt – und da bot sich Balthusius aufgrund seiner 'Behinderung' (siehe **Anhang**) durchaus an. Domaris rät den Helden zum Ende des Gesprächs hin, bei einer alten Freundin namens Jahna im eine Tagesreise entfernten Örtchen Dunkelhain vorbeizuschauen. Denn wenn sich jemand mit Hexen auskenne, gibt sich Domaris geheimnisvoll, dann 'dieses weise Mütterlein'. Die Helden sollen dort vorsichtig nach ihr fragen. Jahna werde die Helden dann ansprechen.

Als kleines Dankeschön für ihre Errettung ist Domaris gern bereit, den Helden den Heiltrank aus dem Labor zu überlassen. Außerdem übergibt sie der Gruppe ein Tiegelchen mit Waffenbalsam. (Wirkung: Die Waffe eines Helden wird für etwa eine Woche so gut wie unzerbrechlich und richtet einen TP mehr Schaden an.)

Hexenritt & flugfähige Vertraute

Spätestens an diesem Punkt ist es an der Zeit, kurz auf die Flugfähigkeit der Hexen bzw. Hexen- und Geodenvertrauten einzugehen. Sollte sich eine Hexe unter Ihren Helden befinden, wird diese wahrscheinlich versuchen, die Gruppe mittels »Luftaufklärung« bei ihrer Suche zu unterstützen. Da die Hexe auf diese Art und Weise *theoretisch* die Gegner aufspüren und bis zu ihrem geheimen Versteck verfolgen könnte, müssen Sie nun eine Entscheidung treffen.

Wenn Sie (zum Beispiel aus zeitlichen Gründen) an einer Abkürzung der vorliegenden Abenteuerhandlung interessiert sind, dann ist gegen eine erfolgreiche Luftverfolgung nichts einzuwenden und die Hexe (oder ein entsprechend flugfähiges Vertrautentier) kann die Gruppe praktisch bis vor die Haustür Yala Sintelfinks führen. In diesem Fall kürzen Sie die Reise durch den Kosch einfach ab, indem Sie die nachfolgenden Ereignisse einfach überspringen – womit vor allem die spannenden Geschehnisse in Dunkelhain gemeint sind, die die Helden ebenfalls zum Versteck der Hexe führen werden. Sie starten anschließend direkt mit **Kapitel 3** dieses Abenteuers zum Finale durch. Möchten Sie es den Helden allerdings so einfach nicht machen, dann können Sie dem 'Fliegerproblem' mit ein paar einfachen Mitteln leicht zu Leibe rücken. Stellen Sie lediglich sicher, daß sich Ihre Hexe nicht von Ihnen 'gespielt' vorkommt. Die Spielerin oder der Spieler – nicht etwa die Heldenfigur – muß immer das Gefühl haben, daß sie oder er all die Fähigkeiten des Helden nutzen darf. Sie finden daher unten einige Überlegungen zu diesem Thema, vor allem aber Hindernisse, die Sie (auch in Kombination miteinander) einsetzen können, um der Hexe die Flugaufklärung nicht nur zu erschweren, sondern sie in letzter Konsequenz scheitern zu lassen:



Denken Sie zunächst daran, daß eine Hexe in der Luft a) nicht zaubern kann und b) völlig auf sich alleine gestellt ist. Generell gilt, daß die (berittenen) Entführer einen Vorsprung von etwa einem Tag genießen und sich – anders als die Helden – nicht mit etwaigen Hindernissen herumplagen müssen. Yala Sintelfink ist natürlich ebenfalls in der Lage, ihre Flugfähigkeit einzusetzen, und damit nicht den Beschränkungen einer kraftraubenden Reise durch den Paß unterworfen.

Da unserer Spielerhexe bei Nacht kaum Erkundungsglück beschieden sein wird, muß sie ihre Aufklärungsflüge auf den Tag verlegen. Hier bietet es sich an, den meisterlichen 'Standortvorteil' zu nutzen, sprich, sich vor Augen zu führen, daß es sich beim Kosch um eine unübersichtliche Gebirgslandschaft handelt, deren Erkundung von Ihnen am leichtesten durch Wolken- und Nebelbänke sowie hin und wieder durch dichtes Schneetreiben beeinträchtigt, wenn nicht gar vollständig zunichte gemacht werden kann.

Die einzige Chance, Yala Sintelfink persönlich aufzuspüren, ist unmittelbar nach dem Aufbruch aus Gratensfels gegeben, da sich die Gegner noch vor Dunkelhain befinden und die Hexe den erschöpften Magister unnachgiebig mit Fragen traktiert. Sollte es zu einer derartigen Entdeckung durch Ihre Heldin oder Ihren Helden kommen, wird Yala Sintelfink umgehend selbst in die Lüfte aufsteigen und mit einem wütend kreischenden "Dich hol' ich vom Himmel, du Schlampe!" die Jagd auf unsere Hexe eröffnen.

Gestalten Sie zwischen dunklen, hin und wieder aufreißenden Wolkenbänken einen Luftkampf, der mit zahlreichen unterschiedlich schwere Proben auf *Fliegen* gespickt sein sollte. Yala – eine vermutlich weitaus bessere Fliegerin als unsere Junghexe – plant, unsere Heldin bzw. unseren Helden möglichst so schwer zu rammen, daß diese aus luftiger Höhe zu Tode stürzt. Dazu sollte es natürlich nicht kommen – schöner wäre eine schmerzhaft Notlandung, an deren Ende sich die Spielerhexe vor der übermächtigen Gegnerin zitternd in einem kleinen Wäldchen versteckt.

Wenn die Helden die Wegestation erreicht haben, sind nur noch zwei der drei Yala treu ergebenden Schurken (zusammen mit dem

entführten Magister) unterwegs. Diese befinden sich etwa auf halben Weg zwischen den Orten Dunkelhain und Paßweiser (siehe Übersichtskarte). Denn inzwischen hat die vom verräterischen Archivar Justus Schwarzenbeck abgesandte Brieftaube Yala Sintelfink erreicht, die der narbenbedeckten Söldnerin mit den Schafstiefeln unmittelbar danach den Auftrag gegeben hat, den Helden nahe Dunkelhain aufzulauern (siehe unten).

Kurz vor Paßweiser werden die zwei anderen Söldner mit ihrem Gefangenen versuchen, sich auf abgelegenen Pfaden südwestlich in den Kosch durchzuschlagen, wo sich das geheime Versteck Yala Sintelfinks befindet.

Nur bis zu diesem Punkt darf der Hexe (oder ihrem fliegenden Vertrauten) die Verfolgung gelingen, da im Prinzip nicht erwünscht ist, daß die Heldenhexe vorzeitig auf das Yalas Versteck aufmerksam wird.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, der Heldin bzw. dem Helden klarzumachen, daß die 'Lufthoheit' über dem Kosch nicht allein den Hexen gehört. Präsentieren Sie nun eine dramatische Begegnung mit einer wütenden Harpyie, einem unheimlichen Zwitterwesen zwischen Frau und Vogel, die die Hexe (oder den Vertrauten) nun quer über den Kosch jagt (nach einer halben Stunde aber die Lust an der Verfolgung verliert).

Die Verfolgten sind anschließend natürlich nicht mehr wiederzuentdecken und ihre Spuren im Neuschnee verschwunden.

Die Harpyie

MU 17 LE 32 AT 12 PA 9 RS 2 MR 9

TP 1W+4 (Klauen) GS 13/1

Anmerkung: Es handelt sich bei diesem Exemplar um eine noch relativ junge Harpyie, die für die Hexe dennoch schnell zur tödlichen Gefahr werden kann. Die Harpyie wird vor ihrem Angriff ein schrilles, durch Mark und Bein dringendes Kreischen von sich geben. Gelingt der Hexe keine MU-Probe, dann wird schnellstens die Flucht ergreifen. Sollte sich die Hexe willentlich auf einen Luftkampf mit der Harpyie einlassen, dann steht zu befürchten, daß sie bald den Flügelschlag eines weiteren Wesens vernehmen wird: Golgari, der göttliche Rabe Borons, der als Bote des Todes die Seele unseres verstorbenen Junghelden über das Nirgendmeer geleiten wird ...

Die zweite Etappe der Verfolgungsjagd

5. Der überfallene Händler

Allgemeine Informationen:

Inzwischen seid ihr gute drei Stunden unterwegs, und ihr bemerkt, daß der seit dem frühen Morgen anhaltende, dichte Schneefall den Verkehr auf der Paßstraße sichtlich zum Erliegen gebracht hat. Die letzte Begegnung mit einem entgegenkommenden Gauklertrupp liegt nun schon eine gute Dreiviertelstunde zurück, und die in ein Kleid aus weißem Schnee getauchte Paßstraße schlängelt sich in immer weitere Höhen, was das Weiterkommen besonders beschwerlich macht. Plötzlich, ihr habt gerade eine Biegung hinter euch gelassen, könnt ihr vor

euch einen dunklen Gegenstand erkennen, der sich beim Näherkommen als Händlerkarren entpuppt. Direkt daneben, im Schnee der steiler werdenden Straße, liegt bäuchlings eine fast vollständig entkleidete Gestalt, um deren Kopf sich eine dunkelrote Blutlache ausgebreitet hat.

Meisterinformationen:

Bei dem Toten (wie die Helden schnell herausfinden werden) handelt es sich um einen thorwalschen Händler, der auf seinem Karren diverse Flaschen mit Schnaps ('Premer Feuer') und Wein geladen hat. Nur noch drei Flaschen sind intakt, der Rest wurde zerstört oder – ebenso wie die Kleidung des



Toten – ganz offensichtlich von Unbekannten gestohlen. Eine gelungene *Fährtensuchen*-Probe+2 (wegen des Neuschnees) läßt die Helden auf die Spuren von zwei Orks aufmerksam werden, die den Händler vor gut einer halben Stunde überfallen haben. Die Spuren, die zu einem hochgelegenen Wäldchen führen, können – einmal entdeckt – noch etwa eine halbe Stunde lang (südwärts) durch unwegsames, da steiles und zerklüftetes Gelände weiterverfolgt werden.

Wenn sich die Helden beeilen, kann es ihnen unter Umständen gelingen, die Schwarzpelze zu stellen. Einer der beiden wurde vom Händler schwer verletzt und hat sich daher zu 'Betäubungszwecken' mit dem erbeuteten Alkohol volllaufen lassen.

Sollten die Helden die Orks verhören, kann die Gruppe erfahren, daß die beiden auf der Suche nach "aina meechtigän Zauberin" sind, von der sie erfahren hätten, daß diese noch "gude Kempfa" braucht. Wo diese Zauberin aber genau lebe, wissen die Schwarzpelze auch nicht.

Die Orks

MU 12/8 LE 6/13 AT 4/9 PA 2/6 RS 2 TP 1W+3 (Säbel) MR 0

Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für den betrunkenen Ork.

6. Der Schrein am Wegesrand

Allgemeine Informationen:

Eurer Einschätzung nach dürfte Dunkelhain nicht mehr weit entfernt sein. Das links und rechts der Paßstraße majestätisch aufragende Gebirge hat angesichts des zurückliegenden Fundes und der ungeheuren Marschanstrengung längst seinen Reiz verloren, und so ist seit einer halben Stunde das Gespräch zwischen euch verstummt. Jeder von euch scheint in eigene Gedanken vertieft und spart seinen Atem für den anstrengenden Marsch.

Plötzlich ist links neben der Paßstraße ein hölzerner Schrein zu erkennen, vor dem eine große, aus einem einzelnen Baumstamm gefertigte Bank zu einer kurzen Rast einlädt.

Spezielle Informationen:

Bei genauerer Betrachtung des Schreins erkennen die Helden, daß dieser dem Lokalheiligen des Kosch, dem Heiligen Kupperus (siehe **Anhang**) geweiht ist. In einer verschneiten Vertiefung ist die hölzerne Gestalt eines ruhenden Magiers mit kugelförmigem Bauch zu erkennen, dessen Schlaf von einer Schlange und einem Raben bewacht wird.

Darunter ist eine leicht verwitterte Inschrift (in Garethi) zu erkennen:

HEILIGER KUPPERUS, TRÄUME SANFT,
SCHÜTZE UNSERE NACHTRUHE VOR ALLEM UNGEMACH,
GEBIETE, DASS DER ALP UNS NICHT HEIMSUCHT,
BEWAHRE UNS VOR MORDGESINDEL IN DER NACHT
UND SCHÜTZE UNSERE SCHLAFENDEN KINDER,
AUF DASS DER GARSTIGE KOBOLD SIE NICHT RAUBE.

Meisterinformationen:

Sollte einer (oder gar mehrere) der Helden dem Schrein ein Opfer darbringen bzw. ein kurzes Gebet an den Schutzheiligen richten, dann konfrontieren Sie ihn während seiner nächsten Schlafenszeit (wir werden Sie noch einmal darauf aufmerksam machen) mit folgendem eindringlichen Traum, aus dem unser Held atemlos – aber erholt – erwacht:

»Du stehst allein in absoluter Finsternis. Von irgendwoher ertönt das hämische Lachen einer Frau, und plötzlich erkennst du, daß du in einem gigantischen Käfig aus schwach leuchtenden Gitterstäben gefangen bist. Doch du bist nicht allein. Neben dir sitzt weinend ein kleiner, in schwere Ketten gelegter Kobold mit runzeliger Knollennase und grüner Zipfelmütze, der dich wehklagend anspricht:

*'Oh welch Jammer, oh welch Graus,
ich sprach meinen Namen aus!
Nie mehr Lachen, nur noch Leid,
dien' ich der Hexe Heiterkeit.
Ich dummer, dummer, dummer Tor,
und noch größ'res Unglück steht bevor!'*

Du erwachst entsetzt.«

7. Ereignisse in Dunkelhain

Ankunft

Allgemeine Informationen:

Etwa zur Mittagszeit, die Praiosscheibe ist nur fahl am grauen Himmel auszumachen, könnt ihr mit einer gewissen Erleichterung die ersten, interessanterweise mit bunten Bändern geschmückten Fachwerkhäuser eines verschneiten Gebirgsdorfes erkennen. Dunkelhain ist erreicht, und euch ist klar, daß hier unmittelbar ein festliches Ereignis bevorsteht.

Meisterinformationen:

Die nachfolgenden Ereignisse lassen sich leider nicht in ein einfaches »erst Begegnung A, dann Begegnung B Schema« pressen, sondern laufen zum Teil parallel ab – auch wenn wir uns im folgenden bemühen werden, den Ablauf der Geschehnisse in chronologischer Reihenfolge wiederzugeben. Lassen Sie sich hiervon nicht verwirren, sondern überlegen Sie sich einfach – je nachdem, was die Helden gerade unternehmen – was logischerweise wann passiert.

Welche Herausforderung gilt es zu meistern?

Die Helden werden sich in Dunkelhain auf die Suche nach Jahna, der Bekannten der Magistra Domaris, begeben, da sie sich von ihr genauere Informationen über ihre Gegnerin erhoffen. Es stellt sich heraus, daß Jahna ebenfalls eine Hexe ist, die nicht nur von der Bevölkerung gemieden wird, sondern darüber



hinaus einem von Sintelfinks Hexenflüchen (RASTLOS, RUHELOS, siehe *Die Magie des Schwarzen Auges*, S. 68) zum Opfer gefallen ist. Denn die machthungrige Yala befürchtet zu recht, daß Jahna ihr geheimes Versteck kennt. Um Jahnas Leben zu retten, müssen die Helden einen Ausflug in die Feenwelt unternehmen. Um aber den Weg in jene Welt zu finden, benötigt die Gruppe dringend den Blütenkranz jener Braut, die in Dunkelhain noch am gleichen Tag verheiratet werden soll. Eine Aufgabe, die nicht so einfach ist, da dem Brautkranz von der Bevölkerung eine überaus wichtige, rituelle Bedeutung zugemessen wird. Wenn es den Helden gelingt, Jahnas Leben zu retten, wird Jahnas Vertrautentier, die Eule Rohal, die Gruppe direkt zum Versteck Yala Sintelfinks führen.

Das Bergdörfchen Dunkelhain

Spezielle Informationen:

Bei dem direkt neben der Paßstraße liegenden, zur Hälfte an einen verschneiten Hang geschmiegt Bergdorf handelt es sich um eine beliebte Reisesstation, deren ca. 100 Bewohner dieser Tage größtenteils in festliche, blau-weiße Tracht gekleidet sind. Unter den insgesamt zwanzig, mit bunten Bändern geschmückten Häusern finden sich an besonderen Örtlichkeiten:

- Eine schmucke, vom Ehepaar Gusto und Jolinde Wagenbrech geführte **Herberge** mit dem wohlklingenden Namen *Zum Raben*. Hier wird feinstes Ferdoker Bier zu akzeptablen Preisen angeboten (das Maß zu 12 Kreuzern). Derzeit sind in der Gaststube an weiteren Reisenden nur zwei maulfaule Zwergenhandwerker und eine narbenbedeckte Kriegerin aus Lowangen anzutreffen.
- Ein kleiner **Traviatempel**, in dem sich der ernsthafte Geweihte Torben Fürchtegott sowohl um die Belange der Einheimischen als auch um die der Reisenden kümmert. Zur Zeit ist der Geweihte mit den Vorbereitungen für die diesen Abend bevorstehende Hochzeit zwischen dem jungen Bergbauern Arnkiel und seiner Verlobten Aife beschäftigt.
- Ein von Frania Phecerdin und ihrem schüchternen Mann geführter **Krämerladen**, unter dessen Auslage sich so ziemlich alles befindet, was das Herz eines Reisenden begehrt. (Nur die Einheimischen wissen, daß Ortsfremde auf alles und jedes einen Aufschlag von mindestens 15 % bezahlen müssen.)
- Eine **Schmiede**, in der sich der mürrische Zwerg Roglom, Sohn des Mokol niedergelassen hat und davon träumt, es in 10 bis 20 Jahren wagen zu können, seiner großen Liebe, einer Zwergin aus der Bergfreiheit Kosch, einen Antrag machen zu können.

Meisterinformationen:

Dunkelhain wird dieser Tage nur von einem einzigen Thema beherrscht: die *Hochzeit zwischen Arnkiel und Aife*, die abends, nach der Zeremonie im Traviatempel, zünftig in der festlich dekorierten Scheune des Bergbauern gefeiert werden soll. Im

Dorf spricht man ausschließlich von der rahjagefälligen Schönheit der Braut, von der Tüchtigkeit ihres Bräutigams, dem zünftigen Festgelage am Ende des Tages und wie schade es sei, daß der Winter schon so früh eingebrochen ist.

Notwendige Begegnung:

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden in der Herberge befinden, tritt folgendes Ereignis ein: Die Mutter der Braut stürmt aufgeregt in die Gaststube zur Wirtin Jolinde und fragt sie besorgt, ob sie die Topfblumen für den Brautkranz auch gut gepflegt habe, da die meisten Blumen im Ort durch den frühen Kälteeinbruch erfroren seien. Jolinde kann sie glücklicherweise beruhigen und übergibt der aufgeregten Brautmutter wenig später die letzten Schnittblumen des Jahres.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden genauer nachfragen, erfahren sie, daß der Brautkranz traditionell um Mitternacht nach der Hochzeit verbrannt wird, um alle bösen Geister zu vertreiben, die einer glücklichen Ehe im Wege stehen. Vor allem aber soll der alte Brauch dabei helfen, die »räuberischen Kobolde« vom Erstgeborenen fernzuhalten, auf daß aus diesem kein »durch und durch verdorbener Schelm« wird ...

Nun, die Heldengruppe – insbesondere ein etwaiger Schelm unter ihnen – mag über diesen Brauch lächeln, ob den Helden allerdings noch zum Lachen zumute sein wird, wenn sie später am Tag erfahren, daß sie exakt diesen Brautstrauß dringend benötigen, das wird sich noch zeigen ...

Auf der Suche nach Jahna und den Entführern

Spezielle Informationen:

Die Hochzeitsvorbereitungen in Dunkelhain dürfte die Helden zunächst nur am Rande interessieren. Aller Voraussicht nach werden sie die Dörfler gleich nach Betreten des Ortes nach der Hexe und den Entführern bzw. nach Jahna, der geheimnisvollen Freundin der Magistra Domaris, befragen.

Meisterinformationen:

Was Yala Sintelfink und ihre Schergen anbelangt, kann sich einer der Dörfler daran erinnern, daß eine Gruppe, auf die die Beschreibung der Helden paßt, sehr früh am Morgen auf der Paßstraße in Richtung der Ortschaft Paßweiser, also nach Osten, gezogen ist.

Bei ihrer Suche nach Jahna erleben die Helden hingegen eine unangenehme Überraschung. Wann immer die Gruppe diesen Namen in den Mund nimmt, wird ihnen die Tür fluchend vor der Nase zugeschlagen. Bei hartnäckiger Nachfrage werden den Helden sogar Schläge angedroht. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig im Ort herumirren, bis ihnen



klar wird, daß Jahna eine alte Hexe ist, die zwar irgendwo in der Nähe Dunkelhains lebt, mit der aber – offiziell – niemand etwas zu tun haben will. Kein Wunder, immerhin befinden wir uns im Koschgebirge.

Der einzige Mann, der bereit ist, den Helden freundlich Auskunft über Jahna zu erteilen, ist der Traviageweihte. Allerdings weiß auch er nicht, wo genau die Hexe lebt. Bevor Ihre Helden nun völlig verzweifeln, kommt es zu folgender Begegnung ...

Die Schleiereule

Allgemeine Informationen:

Plötzlich habt ihr das Gefühl, beobachtet zu werden. Als ihr euch umschaut, bemerkt ihr eine große Schleiereule, die euch offenbar schon seit längerer Zeit von einem nahen Dachfirst aus eindringlich anstarrt. Ihr überlegt noch, was euch an diesem Anblick stört, als euch die Eule plötzlich mit menschlicher Stimme anspricht: "Folgt mir!". Dann breitet sie ihre Flügel aus und fliegt aus der Ortschaft in nördlicher Richtung davon.

Spezielle Informationen:

Die Eule, das Vertrautentier Jahnas (die auf den wohlklingenden Namen 'Rohal' hört), wird die Helden nun etwa eine halbe Stunde lang immer weiter bergauf führen. Die Gruppe muß hierzu einen verschneiten Fichtenwald durchqueren, der an einem steilen Abhang gelegen ist. Am Ende ihres Aufstiegs gelangen die Helden zu einer kleinen, von Bäumen befreiten Anhöhe. Direkt auf diesem Plateau ist eine kleine, windschiefe Holzhütte zu erkennen, deren Tür nur angelehnt ist.

Rohal, Jahnas Vertrauter

Sie können die Eule Rohal im weiteren Abenteuerverlauf als kleinen Helfer der Helden einsetzen. Rohal ist intelligent und kann aufgrund seines Alters bis zu zwei zusammenhängende Wörter sprechen. Ein Umstand, den Sie nutzen können, um die Gruppe nötigenfalls in die richtige Richtung zu lenken. Denken Sie aber daran, daß es Ihnen die Spieler nicht danken werden, wenn Sie ihnen mittels der Eule eine Entscheidung nach der anderen abnehmen oder gar aufdrängen.

Die Eule weiß, daß Jahna einem Fluch Sintelfinks zum Opfer gefallen ist, der – wenn dieser nicht noch diese Nacht gebrochen wird – zum Tode seiner Hexe führen wird.

Ebenso wie Jahna kennt Rohal Sintelfinks Versteck – da die Eule aber vorrangig an der Rettung Jahnas interessiert ist, wird sie dieses Wissen bis zu deren Gesundung zurückhalten. Erst wenn es den Helden wider allen Erwartens nicht gelingen sollte, die Hexe zu retten, wird Rohal ihr Wissen offenbaren und die Gruppe 'auf eigene Krallen' zu Algortons/Yalags Bergversteck führen – nur um sich anschließend niederzulegen und ihrer Hexe in Borons Reich zu folgen.

Die Hexenhütte

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch dem Häuschen nähert, flattert die merkwürdige Eule an euch vorbei, direkt durch die angelehnte Tür ins Hausinnere. Aus dem Innern ist unvermittelt lautes Seufzen zu vernehmen. Plötzlich erklingt ein panischer Angstschrei, der anschließend in ein wirres, unverständliches Brabbeln übergeht. Was geht im Innern der Hütte bloß vor?

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden das Häuschen betreten, erkennen sie, daß es nur aus einem einzigen Raum besteht, der Wohnraum, Schlafzimmer, Küche, Kräuterkammer und Studierstube in einem ist. Von der Decke hängen getrocknete Kräuterbündel, die einen aromatischen Duft verströmen. Auf schiefen Tischen und Regalen stehen Mörser, Pulverdöschen und kleine Flaschen mit unbekanntem Inhalt. Dazwischen liegen dicke, aufeinandergeschichtete Bücher mit gepreßten Pflanzen, ein großer Besen (auf den unglaublicherweise ein kleiner Sattel gespannt wurde), verstreute Hühnerknochen, der Schädel eines Steinbocks und diverse wunderliche Dinge mehr.

Die Aufmerksamkeit der Helden dürfte vor allem dem Bett gegenüber der Eingangstür gelten, auf dem sich eine alte Frau mit langen grauen Haaren und eingefallenem, aschfahlem Gesicht ständig hin und her wirft. Plötzlich richtet sich die





Alte mit unnatürlich geweiteten Augen auf und brüllt die erschrockenen Helden an: »Yala, du Verräterin, Satuarria wird dich strafen!«. Anschließend fällt sie erschöpft zurück aufs Bett und beginnt wieder, unsinniges Zeug zu brabbeln.

Meisterinformationen:

Man benötigt keinen Heiler, um zu erkennen, daß die alte Jahna sehr krank ist und die folgende Nacht nur schwerlich lebend überstehen wird. Eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Seele* oder *Magiekunde* enthüllt, daß es noch schlimmer um sie steht: Die alte Jahna leidet unter den Auswirkungen eines Fluchs.

Befindet sich eine Hexe oder ein Hexer unter den Helden, kann ihr oder ihm dieses Wissen durch eine einfache Klugheitsprobe zugänglich gemacht werden. Diesem Heldentypus sollte darüber hinaus das Wissen zuteil werden, daß sie oder er auf den Hexenfluch RASTLOS, RUHELOS (s. **Die Magie des Schwarzen Auges**, S. 68) tippt, der dem Opfer die Erholung durch den Schlaf raubt. Das Opfer wird auf diese Weise langsam in den Wahnsinn und anschließend in den Tod getrieben.

Die Helden stehen somit vor dem Problem, daß ihnen schnellstens etwas einfallen muß, um den Fluch zu brechen.

Von der Kunst, einen Fluch zu brechen

Es existieren verschiedene Methoden, Jahna von ihrem Fluch zu befreien. Für unsere Junghelden kommt wahrscheinlich nur die vorletzte der unten aufgelisteten Möglichkeiten in Betracht (die überdies zu einer weiteren schönen Abenteuersequenz führen wird). Aber bekanntlich führen viele Wege nach Gareth. Wir beginnen die Wahl der Alternativen daher mit den naheliegendsten Lösungen:

- Ein **Seelenheilkundiger** bräuchte für eine Behandlung mindestens einen Tag lang Zeit. Außerdem wäre eine Probe+12 nötig (Yala ist eine Hexe der sechsten Stufe). Zwei Faktoren, die solch einen Versuch – insbesondere für unsere niedrigstufigen Helden – von vornherein zunichte machen.

- Ein **Magier** könnte sich an der Formel BEHERRSCHUNGEN BRECHEN versuchen (siehe *Codex Cantiones*, S. 10). Ein Unterfangen, das sich für einen Magier der 1. Stufe recht schwierig darstellen dürfte: Da Jahnas Magieresistenz 12 beträgt, müßte unserer junger Zauberkundiger eine Zauberprobe+12 ablegen. Da Yala eine Hexe der 6. Stufe ist, kostet dies einen erststufigen Magier 20, einen zweitstufigen 16 und einen drittstufigen noch immer 12 ASP. Sollte ihr oder ihm der Zauber tatsächlich gelingen, dürfen Sie dem Glücklichen sofort zwei freie Steigerungswürfe außer der Reihe auf BEHERRSCHUNGEN BRECHEN erlauben.

- Eine **Hexe** unter den Helden könnte beschließen, zurück zu Domaris von A'Tall zu fliegen (zwei bis drei Flugstunden), um diese um Rat zu fragen. Leider kann die besorgte Magistra der Freundin auch nicht helfen, da sie erstens aufgrund ihrer Erschöpfung zu spät eintreffen würde und zweitens Zauberei

en derzeit für sie nicht möglich sind. Sie rät der Hexe aber, die Hütte Jahnas genauer zu untersuchen, da Jahna eventuell selbst noch nach Gegenmaßnahmen geforscht hat (s. unten).

- Ein **Praios- oder Hesindegeweihter** könnte versuchen, seine Gottheit um Hilfe zu bitten, den Fluch zu brechen. Erhört Praios die Bitte seines Geweihten, strahlt plötzlich ein starker Sonnenstrahl durch das Fenster der Hütte direkt auf ein neben dem Fenster stehendes Lese-pult. Hier liegt ein aufgeschlagener, in Leder gebundener Foliant, der den Titel *Sagen und Mythen des Koschgebirges* trägt. Hell beschienen wird die Seite mit der 'Mär vom Zaubenstein' (s. **Anhang 2: Quellen und Dokumente**).

Ähnliches geschieht, wenn Hesinde ihrem Geweihten ihre göttliche Gunst gewährt. In diesem Fall blättern die Seiten desselben Folianten in einem von der Tür kommenden Luftzug hin und her und kommen an derselben Stelle zur Ruhe. Anschließend kippt ein kleines Fläschchen mit Tinte um, wonach die Passage 'Die Mär vom Zaubenstein' mit einem deutlich sichtbaren schwarzen Tintenrand umgeben ist.

- **Die wahrscheinlichste Möglichkeit:** Die Helden durchsuchen die Hütte der Hexe nach möglichen Wegen, um den Fluch zu brechen. Jedem Helden, der zumindest rudimentäre Werte in *Lesen und Schreiben* besitzt, dürfen Sie eine KL-Probe zugestehen, um ihn auf den deutlich sichtbar aufgeschlagenen Folianten mit dem schon oben erwähnten Titel *Sagen und Mythen des Koschgebirges* und damit der 'Mär vom Zaubenstein' aufmerksam zu machen.

- **Die Holzhammermethode:** Sollten alle oben aufgeführten Anstrengungen ins Leere gehen, dann machen Sie die Helden durch die Eule Rohal auf die entsprechende Passage im Buch aufmerksam.

Hindernisse

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die 'Mär vom Zaubenstein' gelesen haben, bedürfen eigentlich nur noch zwei Fragen einer dringenden Antwort:

Wo, bei allen Zwölfen, befindet sich einer jener legendären Zaubensteine? *und*

Können die Helden die vier Bedingungen zum Öffnen des Tors in die Feenwelt erfüllen?

Meisterinformationen:

Die Frage nach dem *Zaubenstein* läßt sich eigentlich leicht beantworten. Denn nur eine halbe Wegstunde von der Hütte entfernt, auf einer verschwiegenen Lichtung mitten im Wald, befindet sich tatsächlich einer jener verzauberten Obeliskten, die in dem Folianten Erwähnung fanden (Beschreibung: siehe unten).

Da Jahna diesen Weg schon vor vielen Jahren beschritten hat, kann auch Rohal, ihr Vertrautentier, die Helden zu diesem Platz führen. (Tatsächlich hatte die Hexe, als ihr bewußt wur-



de, daß auf ihr ein Fluch liegt und sie noch einigermaßen im Besitz ihrer geistigen Kräfte war, kurz an diese Möglichkeit zur Aufhebung des Fluchs gedacht. Doch leider ist es wahr, daß ein Mensch diesen Weg nur einmal im Leben beschreiten kann ...).

Sollte ein Held (z.B. ein Schelm) auf eine schönere Idee kommen, z.B. indem er einen Minderen Geist ruft und sich so zu dieser Stelle führen läßt, dann sollten Sie dieser Alternative als Meister natürlich Vorrang einräumen.

Etwas anders sieht es bei den im Folianten beschriebenen *Bedingungen* zum Öffnen des Tors aus. Das "Lachen eines rechtschaffenen Menschenkinds" sollten die Helden von alleine hinbekommen. Bergkristall und Morgentau lassen sich leicht zwischen den Zauberutensilien in der Hütte der Hexe finden. Was bliebe, ist der Brautkranz einer frischverliebten Braut. Ob den Helden da eine Idee kommt?

Ein Königreich für einen Brautkranz

Spezielle Informationen:

Jetzt sind die Helden gefordert. Irgendwie müssen sie der Braut unten in Dunkelhain ihren Brautkranz abspenstig machen. Und da die abergläubische Dunkelhainer Bevölkerung fest an die segensreiche Wirkung der mitternächtlichen Brautkranzverbrennung glaubt, ist abzusehen, daß dieses Unterfangen nicht ganz einfach wird.

Meisterinformationen:

Moment, wer spricht da abfällig von Aberglauben? In der Welt des Schwarzen Auges ist es durchaus möglich, daß dieser alte Brauch tatsächlich seine segensreiche Wirkung entfaltet – schließlich kommen z. B. unsere aventurischen Schelme nicht von irgendwo her!

Wie auch immer, die Helden müssen sich jetzt etwas einfällen lassen. Ein Geweihter könnte versuchen, die Braut oder die Brautmutter zur Herausgabe des Kranzes zu überreden, indem er sie von seinen guten Absichten zu überzeugen. Aber würde eine gute Koscherin es jemals als gute Absicht anerkennen, ausgerechnet eine Hexe zu retten?

Die Gruppe könnte sich aber auch an den Traviageweihten des Ortes wenden und versuchen, diesen zur Mithilfe zu überreden.

Vielleicht ziehen es ihre Helden aber auch vor, mit schönen Brautgeschenken als 'Überraschungsgäste' bei den Hochzeitsfeierlichkeiten aufzutauhen, um dann im dortigen Trubel – und mit Phexens Hilfe – den Brautkranz ganz profan zu entwenden. Sie sehen, auch wir wissen nicht, wozu sich ihre Gruppe letztlich entschließen wird – aber diese Freiheiten machen das Rollenspiel ja erst interessant.

Ihre Aufgabe als Meister besteht einzig darin, dafür zu sorgen, daß diese Aufgabe für die Helden zur spaßigen Herausforderung wird. Wenn die Helden überzeugend auftreten und/oder einen guten bzw. witzigen Plan zur Beschaffung des

Kranzes ausgeheckt haben, dann kommen Sie ihnen etwas entgegen. Oberstes Ziel ist wie immer: Ihre Spieler sollen Spaß an der 'Beschaffungssaktion' haben.

8. Ausflug in die Feenwelt

Meisterinformationen:

Sobald sich die Helden im Besitz des Brautkranzes (und der anderen beiden Utensilien) befinden, können sie sich aufmachen, der Legende um den Zauberstein auf den Zahn zu fühlen. Selbstverständlich ist es möglich, daß die Helden dem Zauberstein schon einen Besuch abstatten, bevor sie alle Utensilien zusammengetragen haben, die nötig sind, um das Tor in die 'Anderswelt' zu öffnen. In diesem Fall berücksichtigen Sie bitte, daß den Helden vorerst nur eine oberflächliche Untersuchung des Steins möglich ist.

Der Zauberstein

Allgemeine Informationen:

Direkt vor euch, auf einer von verschneiten Eichen umsäumten Lichtung, die still und verträumt im Herzen des weit über der Paßstraße liegenden Waldes liegt, erhebt sich tatsächlich ein bauchiger, nach oben hin schmaler werdender Obelisk. An seiner Spitze mit einer weißen Schneekappe versehen, macht der gewaltige Stein den Eindruck, als wäre er vor

langer





Zeit wie ein gigantischer Pilz aus dem Boden gewachsen. Selten zuvor habt ihr euch so eins mit der Natur gefühlt.

Spezielle Informationen:

Eine genauere Untersuchung des mannshohen 'Felsbrockens' ergibt, daß er aus Granit besteht, uralt ist und einst von einem meisterlichen Steinmetz geschaffen worden sein muß. Überall auf dem Stein lassen sich schwache Abbildungen von Blumen und Pflanzen sowie überaus kunstvolle Bildnisse sagenhafter Gestalten wie kleiner, lachender Blütenfeen, Nymphen, Dryaden und Wichteln finden. Beherrschend ist das große *Abbild eines Einhorns*, vor dem eine nackte Schönheit mit einem Blütenkranz auf dem Haupt niederkniet.

Meisterinformationen:

Das *Abbild des Einhorns* ist deswegen *kursiv* hervorgehoben, damit Sie als Meister daran erinnert werden, es bei Ihrer Schilderung deutlich hervorzuheben.

Die Abbildung liefert einen wichtigen Hinweis darauf, wie die Probleme, mit denen es die Helden bald zu tun bekommen, gelöst werden können. Sie sollten sich jetzt auch entscheiden, ob Sie die Eule Rohal ebenfalls mit auf die Reise schicken. Denn es kann sich als nützlich erweisen, den Helden bei den kommenden Ereignissen mit ein paar Ratschlägen zur Seite stehen zu können.

Das Ritual zur Toröffnung kann natürlich (wegen des benötigten silbrigen Lichts des Madamals) nur nachts stattfinden. Berühren die Helden den Obelisk mit dem Blütenkranz und beträufeln sie ihn mit dem Morgentau, »beleuchten« sie sein Gestein mit dem im Bergkristall gebrochenen Licht des Madamals und lacht einer der rechtschaffenen Helden, dann, ja dann passiert unmerklich etwas *Wunderbares* ...

Die Feenwelt

Sobald der Zauberstein aktiviert ist, befinden sich die Helden nicht mehr in Aventurien, sondern sie wurden in ein Königreich der Feen versetzt. Es handelt sich hierbei um die Heimatwelt unzähliger Fabelwesen, die irgendwo 'neben' der wirklichen Welt zu finden ist und die von den aventurischen Magiern gern als 'Globule' oder 'Nebenwelt' bezeichnet wird (siehe *Mysteria Arkana*, S. 86).

Ein wichtiges Kennzeichen dieser Welten ist es, daß die Zeit hier anders verlaufen kann: Ein verbrachter Tag in der Feenwelt kann ein Jahr in der 'wirklichen Welt' sein und umgekehrt. Theoretisch ist es möglich, daß Ihre Helden diese Welt erkunden und zahlreiche Abenteuer in ihr bestehen möchten. Wir gehen aber davon aus, daß Ihre Helden die Dramatik der Situation erkennen und den Aufenthalt beim Feenquell so kurz wie möglich gestalten werden.

Um wieder in die vertraute Welt zurückzufinden, müssen die Helden das Ritual lediglich wiederholen. Anschließend ist ihnen aber (mittels *dieses* Obeliskens) der Weg zurück in die Feenwelt ein Leben lang versperrt.

Der Feenquell

Allgemeine Informationen:

Der Obelisk in eurer Mitte beginnt plötzlich von innen heraus zu leuchten. Ein Lichtspiel, das aussieht, als ob der Stein von oben herab mit einer golden leuchtenden Flüssigkeit überzogen würde. Als der warme Schein den Erdboden erreicht hat, verändert sich von einem Lidschlag auf den anderen eure gesamte Umgebung. Vor euch erhebt sich zwar nach wie vor der gleiche Obelisk, doch die Eichen am Lichtungsrand sind viel größer und voller. Vor allem: Es ist zwar noch immer Nacht, doch die Luft ist sommerlich warm und nirgends ist mehr Schnee zu entdecken. Plötzlich hört ihr von allen Seiten piepsige Stimmchen und einen Moment später seid ihr von einem halben Dutzend hin und her schwirrender Lichtbälle umgeben, in denen sich fingerkuppengroße Feenwesen mit zarten, zerbrechlich wirkenden Libellenflügeln befinden. Erst jetzt dringt das Rauschen eines nahen Wasserfalls an eure Ohren.

Meisterinformationen:

Gönnen Sie den Helden ein paar Augenblicke, um sich dem putzigen Spiel mit den Lichtfeen hinzugeben, anschließend sollte deren Aufmerksamkeit dem Plätschern des nahen Wasserfalls gelten.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden dem plätschernden Geräusch nachgehen, entdecken sie – keine fünfzig Schritt vom Obelisk entfernt – eine weitere, etwa zwölf Schritt durchmessende Lichtung, deren hinteres Ende durch eine Felswand begrenzt wird. Direkt aus dem Felsgestein, in etwa sieben Schritt Höhe, ergießt sich ein silbrig schimmernder Wasserfall in ein kunstvolles, aus weißem Gestein gemeißeltes Becken.

Dort und überall in der Nähe des Wasser tummeln sich – im grotesken Widerspruch zu der Schönheit dieses Ortes – etwa zwei Dutzend häßliche, warzenbedeckte Kröten, die beim Eintreffen der Helden laut zu quaken beginnen und mit ungelassenen Sprüngen auf die Helden zuhüpfen.

Meisterinformationen:

Traktieren Sie die Helden (jedoch nur auf der Lichtung!) ordentlich mit den ekligen Kröten, die überdies – ähnlich den Koschkröten – ein ätzendes Sekret abgeben, das bei ungeschützter Berührung 1 SP verursacht. Jede der Kröten versucht sich an den Kleidern der Helden festzuklammern oder in irgendwelche Taschen der Helden zu schlüpfen.

Sollte einer Ihrer Helden entnervt auf die Kröten einschlagen (LE einer Kröte: 3 Punkte), springen diese mit klagenden Geräuschen beiseite. Allerdings nur, um etwas später wieder entschlossen auf die Spieler zuzuhüpfen. Falls die Helden einige der Kröten erschlagen sollten, bitte, ihnen wird schon bald klar werden, was sie damit angerichtet haben.

Nach diesem Intermezzo wird es Zeit für den Auftritt des Quellwächters:



Das Einhorn auf der Lichtung

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr von irgendwoher ein Schnauben, und all die häßlichen Kröten verteilen sich hektisch auf der Lichtung. Aus dem Feenwald, rechts neben dem Feenquell, kommt ein wunderschönes, schneeweißes Einhorn auf die Lichtung, das stolz seine weiße Mähne in den Nacken wirft und sein goldenes, zweifach gedrehtes Horn herrschaftlich in den Nachthimmel reckt. Ernst und mit einem Blick, der in die tiefsten Tiefen eurer Seele zu blicken scheint, bleibt es neben dem märchenhaften Wasserfall stehen und beobachtet euch.

Meisterinformationen:

Bei dem Einhorn handelt es sich um den Wächter des Feenquells. Das Roß wird die Helden nicht von sich aus angreifen und ihnen auch keine Fragen beantworten. Es bleibt einfach nur in seiner Pracht neben dem Quell stehen und wartet darauf, was die Helden nun zu unternehmen gedenken.

Nähert sich einer der Helden dem Wasserfall, tritt das Einhorn ruhig an ihn heran und blickt ihn mit ernstem Blick an. Versucht der Held anschließend Wasser aus dem Becken zu schöpfen, beugt das Einhorn kurz sein Haupt und berührt den Unglücklichen mit seinem goldenen Horn. Es erklingt ein leiser Knall, und unser Held findet sich zu seinem Entsetzen in der Gestalt einer kleinen, häßlichen Kröte wieder!

Ja, da sollte den Kameraden unseres Krötenhelden doch mulmig zumute werden. Schließlich dürfte ihnen mit diesem Ereignis klar werden, woher all die anderen Kröten stammen, von denen sie vielleicht einige erschlagen haben ...

Verzauberte Helden

Unser armer Held wurde das Opfer einer Variante des SALANDER MUTANDERER.

Ein Schicksal, das natürlich auch den anderen Kameraden droht, wenn diese sich unbedacht an dem Quell zu schaffen machen. Es ist nun an der Zeit, daß Sie einen etwaigen Krötenspieler kurz zur Seite nehmen und ihn über seinen neuen Zustand aufklären: Der verwandelte Held besitzt derzeit zwar noch seine ursprüngliche Lebensenergie, diese sinkt aber mit jedem Tag in dieser Welt, bis sie den abschließenden Wert von 3 Punkten erreicht hat. Unser

Held verfügt in seiner neuen Gestalt über seine alte Intelligenz, nur darf er außer Quaken und einem gelegentlichen Nicken oder Kopfwackeln keine Äußerungen mehr von sich geben. Die Ausübung von Magie ist ihm natürlich ebenfalls nicht mehr möglich. Ein verwandelter Held weiß instinktiv, daß es ihm nicht möglich ist, durch eigene Kraft die Lichtung um den Feenquell zu verlassen – dies gelingt ihm nur, wenn er von einem intelligenten Lebewesen getragen wird

(was die Anstrengung der anderen Kröten erklärt, sich unbedingt an der Kleidung der Helden festklammern zu wollen). Überdies verfügt er über

das Wissen, daß die Verwandlung ein Ende finden wird, wenn es ihm gelingt, die Feenwelt unbeschadet zu verlassen. Ansonsten wird er für viele, viele Jahrzehnte in der Gestalt einer Kröte ausharren müssen und sein Leben wahrscheinlich in dieser Gestalt beenden.

Ein Held, der die Verwandlung übersteht, erhält für diese Erfahrung auf der Stelle 20 Abenteuerpunkte.





Immer nur Schwierigkeiten

Meisterinformationen:

Stellen Sie sicher, daß die anderen Helden erkennen, daß sich ihr Kamerad in seiner jetzigen Gestalt kaum von den anderen Kröten unterscheidet. Diese wittern natürlich ihre Chance und hüpfen tückisch auf den verwandelten Helden zu – in der Hoffnung, daß die übrigen Helden anstelle des Kameraden einen der ihren mitnehmen. Gestatten Sie dem Verwandelten, aber auch den anderen Helden jeweils eine KL-Probe, bei deren Gelingen sie diese Gefahr erkennen (im Notfall steht ihnen die Eule Rohal zur Seite!). Eine erste Maßnahme sollte es daher sein, den Verwandelten zu kennzeichnen (zum Beispiel mit Schleifchen oder etwas Farbe).

Anschließend gilt es, das Rätsel zu lösen, wie man ungestraft an das Wasser des Feenquells herangelangt:

● Die Lösung besteht darin, den Zauberstein noch einmal näher in Augenschein zu nehmen. Auf ihm ist ein Einhorn zu erkennen, vor dem eine nackte Schönheit mit Blütenkranz auf dem Haupt kniet. Dies ist der eigentliche Trick: Man muß nicht schön sein, aber wer nackt und mit dem Brautkranz auf dem Haupt vor dem Einhorn niederkniet, dem wird der Zutritt zu dem Feenquell gestattet. Dem Auserwählten – und das Einhorn läßt auf diese Weise insgesamt nur einen Helden an den Quell herantreten – stellt sich nun das Problem, wie er in diesem Zustand das Wasser abschöpfen soll.

Theoretisch kann er selbst davon trinken, etwas Wasser im Mund verwahren und eine weitere Portion mit beiden Händen forttragen (das Wasser im Mund und in den Händen kann anschließend in Flaschen abgefüllt werden, womit die Helden Feenwasser für zwei Anwendungen besitzen).

● Eine weitere mögliche Lösung besteht darin, daß der (oder die) in Kröten verwandelte Helden in das Becken springen, vom Wasser trinken und ebenfalls etwas davon im Maul verwahren. Der Inhalt von zwei 'Krötenmäulern' reicht für eine Anwendung aus. Anschließend wird das Einhorn auf diesen Trick aufmerksam und unterbindet das gewitzte Treiben mit energischen Hufritten.

Zurück im winterlichen Kosch

Spezielle Informationen:

Irgendwann sollte es den Helden gelingen, mindestens eine Portion des Feenwassers zu erlangen und über eine Wiederholung des Rituals am Zauberstein wieder in 'ihr' Aventurien zurückzukehren. Verwandelte (und zurückgetragene) Helden erlangen hierbei ihre normale Gestalt zurück. Die überraschten Helden müssen feststellen, daß inzwischen (egal wieviel Zeit tatsächlich in der Feenwelt verstrichen ist) der Sonnenaufgang des folgenden Tages kurz bevorsteht.

Meisterinformationen:

■ **Feenwasser (Haltbarkeit: 7 Monate):** Jeder Held, der vom Feenquell getrunken hat (auch Kröten) wird vollständig re-

generiert, das heißt, er besitzt nicht nur seine vollen Lebens- sondern auch wieder alle Astralpunkte (nicht aber Karma-punkte). Da die Helden maximal bis zu zwei Portionen des Wassers mit in ihre Welt nehmen können (wovon eine für Jahna bestimmt ist), ist es durchaus möglich, daß die Gruppe noch einen 'Schluck für Notfälle' übrig behält, der dann den gleichen durchschlagenden Effekt auslöst.

Vielleicht bringen die Helden einige der Kröten zurück nach Aventurien (eventuell ist es einer der Kröten sogar gelungen, sich im Rucksack eines Helden zu verstecken). In diesem Fall bestimmen Sie als Meister, mit welcher Person Sie die Helden zusammentreffen lassen wollen. Möchte ein neuer Spieler Ihrer Gruppe beitreten, wäre dies ein idealer Einstieg für seinen Helden.

Es könnte sich bei dem Verwandelten aber auch um einen Greis handeln, der in Dunkelhain seit Jahrzehnten als verschollen gilt, oder aber die Helden bekommen es mit einem 600jährigen Abenteurer zu tun (denken Sie an mögliche, durch die Feenwelt bedingte Zeitverschiebungen), der nur einer der alten Sprachen mächtig ist und durch seine Rückkehr in eine völlig andere Zeitepoche verschlagen wurde.

Hier ist praktisch alles möglich. In Extremfällen können die Helden solch eine Person der Obhut des Traviageweihten in Dunkelhain überstellen.

Jahnas Rettung

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden der alten Jahna den mitgebrachten Trank einflößen, ist der Hexenfluch gebrochen und die Alte fällt in einen tiefen Erholungsschlaf, aus dem sie erst einen Tag und eine Nacht später erwacht. Auch die Helden dürften erschöpft sein und sich zur Ruhe begeben wollen.

Ein mörderischer Zwischenfall

Meisterinformationen:

An dieser Stelle möchten wir Sie noch einmal an den oben aufgeführten Traum mit dem Kobold erinnern, den Sie kurz vor den folgenden Geschehnissen in die Handlung einflechten sollten ...

Während die Helden schlafen, kommt es zu einem unangenehmen Zwischenfall: ein von Yala eingefädelter Mordversuch auf die Helden, der in einem Zimmer der Herberge, in der Hütte Jahnas oder irgendwo in der freien Natur stattfinden kann. Wir wollen hoffen, daß die Helden eine Wache aufgestellt haben (Probe auf *Gefahreninstinkt*), eventuell ist es aber auch der aus dem Traum aufschreckende Held, der auf die nachfolgende Begebenheit aufmerksam wird:

»Im Zwielflicht vor dir ist plötzlich ein schleifendes Geräusch zu vernehmen, das sich deutlich vom Schnarchen deiner Kameraden unterscheidet. Du kneifst deine Augen zusammen



und erkennst plötzlich eine verhüllte Gestalt, die ein metallisch aufblitzendes Messer in der Hand hält und in Richtung von (Name eines der anderen Helden) schleicht. Bei Praios – ein Überfall!«

Es handelt sich bei der Unbekannten um die schaftstiefelige Streunerin Hesta aus dem Yalas Gefolge. Die skrupellose Attentäterin wurde von der Hexe mit dem Auftrag zurückgeschickt, die lästigen Verfolger auszuschalten, auf die sie durch die Brieftaubenbotschaft von Justus Schwarzenbeck, dem gräflichen Archivar, aufmerksam gemacht wurde.

Von unserem aufgeschreckten Held abgesehen, dauert es natürlich zwei bis drei KR, bis die anderen Helden kampfbereit sind.

Die Streunerin kämpft bis zu ihrem Tod. Außer ihrer Barschaft (2 Dukaten, 6 Silbertaler und 4 Heller) trägt sie nur ein gut bestücktes Dietrichbesteck bei sich, mit dem alle Proben auf *Schlösser Knackern* um einen Punkt erleichtert sind.

Die Streunerin Hesta

MU 14 KL 11 IN 11 CH 9 GE 13 FF 10 KK 11
 ST 4 MR 0 LE 38 AT/PA 13/11 (Schwert) / 13/10 (Dolch)
 TP 1W+2 (Kurzschwert) / 1W+1 (Dolch) RS 3 (Lederrüstung)

Jahnas Bericht

Spezielle Informationen:

Die Helden wissen nun, daß ihre bössartige Gegnerin über die Gruppe informiert ist. Um so aufschlußreicher sind die Informationen, die die Helden später erhalten können, sobald Jahna aus ihrem Tiefschlaf erwacht ist.

Meisterinformationen:

Die Darstellung der noch immer schwer erschöpften und den Helden überaus dankbaren Hexe liegt wieder einmal ganz in Ihren meisterlichen Händen. Stellen Sie sicher, daß die Helden alle unten aufgelisteten Informationen erhalten:

Spezielle Informationen:

● Jahna berichtet, daß sie von einer Hexe namens Yala Sintelfink verflucht worden sei. Vermutlich habe das damit zu tun, daß sie vor etwa einer Woche bei einem Flug über den Kosch zufällig deren Versteck entdeckt habe: ein altes und mysteriöses, hoch auf einem unzugänglichen Berg gelegenes Bauwerk, das sich etwa zwei Tagesreisen zu Fuß südwestlich der Ortschaft Paß-

weiser befindet. Leider wurde Yala auf Jahna aufmerksam und versuchte sie noch in der Luft zu stellen. Jahna glaubte irriterweise bis vor einer Woche, daß sie ihre Widersacherin abschüteln konnte.

● Jahna merkt bekümmert an, daß sie so dumm war, nicht sofort ihre satuarischen Schwestern zu verständigen, sondern zunächst einmal (vergebliche) Nachforschungen über die Geschichte des mysteriösen Bauwerks angestellt hat. In ihrem Eifer begriff sie viel zu spät, daß sie längst das Opfer eines üblen Hexenfluchs geworden war. Als sie es aber bemerkte, war sie schon viel zu verwirrt, um noch geeignete Gegenmaßnahmen ergreifen zu können.

● Jahna berichtet weiter, daß Yala Sintelfink in Hexenkreisen nicht unbekannt ist. Sie wurde von der Hexengemeinschaft ausgestoßen, da vor zwei Jahren entdeckt wurde, daß sie sich insgeheim dem verrufenen *Zirkel der Schwarzen Kröte* angeschlossen hatte, einem geheimen Bund äußerst machtgeriger Hexen, der vor mehreren Jahren erstmals aufgefliegen ist (nachzulesen in dem DSA-Abenteuer *Im Zeichen der Kröte*).

Die Mitglieder dieses Zirkels schrecken nicht einmal vor Dämonenbeschwörungen und Menschenopfern zurück, um ihre selbstsüchtigen Ziele zu erreichen. Es steht zu vermuten, daß Yala darauf abzielt, den Zirkel künftig anzuführen und wieder zur alten Größe zu verhelfen.

● Auch Jahna weiß nicht, welche Ziele Yala mit der geraubten Kristallkugel verfolgt. Doch wenn es stimmt, daß diese einst dem Schwarzmagier Algorton gehört hat, traut Jahna der skrupellosen Hexe jede nur denkbare Bösartigkeit zu.

Nachspiel

Meisterinformationen:

Einem baldigen Aufbruch der Helden sollten nun keine ernsthaften Hindernisse mehr im Wege stehen. Die immer noch erschöpfte Jahna wird Rohal damit beauftragen, die Helden zum Versteck der bösen Hexe zu führen.

Die Gruppe hat nun einen relativ ereignislosen Marsch vor sich (handeln Sie diesen meisterlich mit wenigen Sätzen ab), der die Helden bis zu einer schmalen Schlucht kurz vor Paßweiser und anschließend anderthalb Tage in südlicher Richtung quer durch den unwegsamen Kosch führen wird.

Die Helden haben somit noch ein wenig Zeit, sich zu erholen (erlaubt sind während der anstrengenden Reise zwei Regenerationswürfe auf LP und ASP), bevor sie die Höhle des Löwen betreten ...



Die geheime Bergfeste

Meisterinformationen:

Da die Helden nun kurz davor stehen, Yala Sintelfinks gut abgesichertes Versteck, eine alte Bergfeste in einem bisher verborgen gebliebenem Koscher Gebirgstal, ausfindig zu machen, möchten wir die Gelegenheit ergreifen, ein paar Worte über diesen Ort zu verlieren.

Tal und Berg befanden sich zur Zeit der Magierkriege im Besitz des Schwarzmagiers Algorton. Der Magier betrieb an dieser Stelle eine Mine, in der er mittels eines dämonischen Verbündeten, vor allem aber mit der Hilfe zahlreicher Sklaven den äußerst seltenen Koschbasalt zu Tage förderte. Das begehrte, schwach antimagische Gestein erzielte während des Krieges Höchstpreise, die die miteinander in Fehde liegenden Magiergilden zähneknirschend zu zahlen bereit waren. Diese Einnahmen bildeten das finanzielle Rückgrat für Algortons Schreckensherrschaft im Kosch.

Als Algorton verschwand, wurde der Berg von einem heftigen Beben heimgesucht, das den Eingang der Mine verschüttete und damit auch die im Berginnern arbeitenden Sklaven und Aufseher einschloß. Im Berg spielten sich nun schreckliche Szenen ab, da die Sklaven revoltierten, aber aufgrund einer magischen Vorrichtung (siehe unten) nicht aus dem Berg heraus gelangen konnten. Die Aufseher indes mußten sich vor den aufgebrachtten Sklaven auf einer höher gelegenen Ebene der Mine verschanzen und waren damit ebenfalls gefangen. Am Ende verhungerten sie allesamt.

Wie die Helden noch herausfinden werden, existiert ein Geheimgang, den Algorton gern benutzte, um die Arbeit in der Mine zu beaufsichtigen. Dieser führt von der Mine hinauf zu Algortons ehemaligem Domizil, das heute von Yala Sintelfink bewohnt wird. Die Hexe kennt weder diesen Gang, noch besitzt sie Kenntnis darüber, daß sich im Berg unter ihrem Turm ein altes Bergwerk befindet. Die Chancen der Helden stehen somit nicht schlecht, Yala zu überraschen und ihre bössartigen Pläne zu vereiteln.

9. Das Orklager

Allgemeine Informationen:

Seit Tagen führt euch Jahnas Eule nun durch die unwegsame, winterliche Gebirgslandschaft des Kosch. Es ist kalt, und mancher von euch wünscht sich inzwischen, er hätte einen normalen Beruf ergriffen. Vor allem, da es scheint, als würde die Plakerei kein Ende nehmen. Plötzlich läßt sich Rohal auf einer Anhöhe zwischen zwei mächtigen Felsen nieder und ruft leise aus: "Seht! Seht!" Als ihr zwischen den Felsen hindurchspäht, erblickt ihr ein kleines Tal, in dessen Mitte sich ein großer Berg mit schroffen Steilhängen erhebt. Oben, unerreichbar in etwa 250 Schritt Höhe, erkennt ihr ein von eurer Warte aus kleines,

eckiges Gebäude mit seitlich angefügtem Turm: Das muß Yalas Versteck sein!

Als ihr eure Blicke wieder zurück ins Tal unter bzw. vor euch wandern laßt, erblickt ihr zu eurem Entsetzen keine 150 Schritte entfernt eine Ansammlung von roh zusammengenähten Zelten, zwischen denen ein gutes Dutzend Orks herumlungert. Und als wäre all das noch nicht genug des Übels, öffnet sich in diesem Moment der Eingang eines besonders großen Zelttes, und ein großer, narbenbedeckter Oger betritt den Platz. Rauh lachend schlägt er mit seiner Pranke gegen einen Käfig, der mit einer Kette an einem Pfahl neben seinem Zelt hängt. Ein furchtsames Kreischen ertönt aus ihm, und der Oger tritt anschließend unter die ängstlich forthuschenden Orks, um diesen ein Stück Wild zu entreißen, das die Schwarzpelze über einem Lagerfeuer gebraten haben. Laut schmatzend und unter dem Geschimpfe der um ihren Braten betrogenen Orks tritt er wieder an den hin und her pendelndem Käfig heran. Lachend verpaßt er ihm wieder einen kräftigen Schubs, das ängstliche Kreischen ist erneut zu hören, und der Oger verschwindet anschließend in seinem Zelt.

Spezielle Informationen:

Durch einfaches Nachzählen (Talentprobe *Rechnen*) können die Helden die Zahl ihrer Gegner ermitteln: 16 Orks und ein Oger. Ein Kampf gegen solch eine Übermacht wäre tödlich. Aufschlußreicher ist eine genauere Beobachtung des Käfigs. Einem Helden, dem hierbei eine Probe auf *Sinnenschärfe* gelingt, entdeckt in dessen Innern (und zu seiner großen Verwunderung) eine zusammengekauerte Gestalt, die nach allem, was der Held bisher gehört haben mag, ein Kobold sein dürfte! Nur: Seit wann läßt sich ein Kobold einsperren?

Meisterinformationen:

Die Orks und der Oger sind die Vorboten jener Streitmacht, die Yala – in finsterster Schurkenmanier – um sich zu scharen gedenkt, um dem Kosch schon bald ihren Stempel aufzudrücken ...

Wenn einer Ihrer Helden den oben erwähnten Traum hatte, wird er hoffentlich einen Zusammenhang zwischen diesem und dem Kobold im Käfig sehen. Selbst wenn dem nicht so sein sollte, wird die Gruppe früher oder später auf den Kobold zurückkommen, da nirgends ein Aufstieg zu Algortons ehemaligem Bauwerk oben auf dem Berg zu entdecken ist. Im Gegenteil: Die Wände des Berges sind so schroff, daß nur ein geübter Bergsteiger in der Lage sein dürfte, hier einen Aufstieg zu wagen (nötig wären mehrere *Klettern*-Proben +10, bei deren Mißlingen ein tödlicher Sturz die Folge sein dürfte). Bei näherer Betrachtung des Verstecks erkennen die Helden zwar, daß aus einer der Seitenwände des Bauwerks ein



hölzerner, etwa zehn Schritt langer Steg samt Korb ins Freiraum ragt, der mittels einer Seilwinde nach unten gelassen werden kann – doch dieser ist für die Helden unerreichbar. Es muß also eine andere Möglichkeit geben, der Hexe Sintelfink einen ungebetenen Besuch abzustatten.

Luftekundung

Sie merken schon, sollte sich in Ihrer Gruppe eine Hexe (oder ein fliegendes Vertrautentier) befinden, wird diese eine Menge zu tun bekommen. Denn sicherlich wird es sich ein solcher Held nicht nehmen lassen, Berg und Bauwerk aus der Luft auszuforschen.

Bei einer vorsichtigen Bergumrundung erkennt die Hexe, daß dieser – von einer Stelle in etwa 20 Schritt Höhe auf der Rückseite abgesehen, an der ein Steinrutsch ein mit großen Felsen übersätes Geröllfeld hinterlassen hat – überall gleich schroff ist und, vom Bergsockel aus betrachtet, nach oben hin schmal zuläuft.

Nähert sie sich dem Bauwerk, wird sie erkennen können, daß dieses recht alt ist und tatsächlich aus den Tagen der Magierkriege stammen könnte. Auf dem Dach des Hauptgebäudes ist ein schweres Katapult zu erblicken, das offensichtlich gegen Gegner aus der Luft bestimmt war/ist. Ein Anblick, bei dem man sich wirklich fragt, welche 'Geschütze' die Magier vor 400 Jahren gegeneinander aufgeföhren haben. Besonderes Augenmerk verdient ein bizarres, etwa drei Schritt langes, röhrenartiges Gestell oben auf dem Turmdach, das von seinen Proportionen her an ein großes Teleskop erinnert.

Spätestens jetzt tritt die 'Flugabwehr' in Kraft. Denn am Turm sind vier steinerne Wasserspeiер befestigt, die sich plötzlich von der Mauer abstoßen und auf Abfangkurs gehen. Nun sollte die Hexe eilig die Flucht ergreifen – und damit ist auch die Möglichkeit verhindert, daß sie die oben genannte Seilwinde in Aktion bringt.

Tatsächlich handelt es sich bei den Wasserspeiern um Illusionen, die ursprünglich von Algorton geschaffen und von Yala in jüngster Zeit wieder aktiviert wurden. Einzig eine KL-Probe +10 kann die Hexe vor dieser Sinnestäuschung bewahren, dann aber steht zu befürchten, daß Yala persönlich auf unsere dreiste Jungheldin aufmerksam wird.

Mißlingt die KL-Probe hingegen, sind die vier Geschöpfe für unsere Hexe höchst real und gefährlich. Erst wenn die Hexe bewußtlos wird und später erwacht, wird sie bemerken, daß sie sich ihre Verletzungen nur eingebildet hat – leider dürfte sie sich bis dahin aus der Luft zu Tode gestürzt haben oder eine Notlandung inmitten des Orklagers vollführt haben. Bei kleineren Verletzungen (die für die anderen Helden natürlich nicht sichtbar sind) sollten Sie nachsichtig sein – nach einer guten Stunde sind diese scheinbar spurlos verschwunden; dennoch sollten sie überprüfen, ob die Orks ein derartiges Luftgefecht bemerken und beginnen, die Umgebung abzusuchen.

Ein (illusionärer) Wasserspeiер

MU – LE 30 AT 10 PA 7 RS 3 MR – TP 1W+2

Ein Kommandounternehmen

Spezielle Informationen:

Früher oder später wird den Helden bewußt werden, daß ihnen in letzter Konsequenz nur der im Holzkäfig gefangen gehaltene Kobold weiterhelfen kann. Vielleicht kennt dieser ja einen Weg in die Feste?

Meisterinformationen:

Überlassen Sie den Helden selbständig die Planung der Befreiungsaktion. Unterstützen Sie sie, indem Sie kurz vor Einbruch der Dunkelheit von irgendwoher vier weitere Orks auftauchen lassen, die hinter sich her zwei bei einem Überfall erbeutete Packesel ziehen, die mit insgesamt vier Fässern Wein beladen sind. Im Lager bricht nun ein munteres Besäufnis aus, dessen Treiben die Helden ausnutzen können, um an den Kobold heranzutreten. Geizen Sie nicht mit einfachen Talentproben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken* und *Gefahreninstinkt*, und gehen Sie bereitwillig auf etwaige Ablenkungsaktionen von Seiten der Helden ein.

Kommt es dennoch zum Kampf, sollten Sie die Helden zunächst mit recht betrunkenen Gegnern konfrontieren (reduzierte Werte, siehe unten), die sich in diesem Zustand natürlich recht leicht täuschen lassen. Machen sich es die Helden hingegen zu einfach, dann kann es natürlich passieren, daß sie mehr als nur blaue Flecken davontragen.

Die Orks

MU 8/11* LE 15 AT 9/5* PA 5/2* RS 2 MR 0
TP 1W+3 (Säbel)/1W+2 (Keule bzw. Speer)

Der Oger

MU 18 LE 50 AT 10/7* PA 6/4* RS 2 MR –2
TP 2W+2 (Faust)/3W+4 (Keule)

Anmerkung: Die mit einem Sternchen bezeichneten Werte gelten für Gegner im betrunkenen Zustand.

Der Kobold

Allgemeine Informationen:

Der Kobold in dem Käfig ist etwa zwei Handspann groß. Hose, Weste und Zipfelmütze des kleinen Wesens zeichnen sich durch eine schreiend giftgrüne Farbe aus, und in dem tränenüberströmten, runzligen Gesichtchen thront unübersehbar eine dicke Knollennase.

Meisterinformationen:

Irgendwann sollte es den Helden gelingen, an den zitternd im Käfig hockenden Kobold heranzukommen. Enttäuscht müssen sie jetzt feststellen, daß eine Befreiung des Kobolds unmöglich ist, denn Yala hat mit List und Tücke seinen wahren Namen (»Humpelpumpel«) herausgefunden, der ihr nun vollständige Macht über ihn verleiht.



Aus reiner Boshaftigkeit hat sie den Kobold vor zwei Tagen dem Oger übergeben, nicht ohne Humpelpumpel vorher zu verbieten, zu zaubern oder einen Fluchtversuch aus dem Käfig oder dem Lager zu wagen. Einzig der Tod der Hexe kann ihn nun vor dem bösen Schicksal bewahren, eines nicht allzu fernen Tages vom Oger als Delikatesse aufgefressen oder von den Orks zu Tode gequält zu werden.

Humpelpumpel (der ein lispelndes Garethi beherrscht) kann den Helden aber hoffnungsvoll berichten, daß hinter dem Berg ein verschütteter Mineneingang existiert, der noch nicht einmal der Hexe bekannt sei. Zwischen zwei großen Felsbrocken

jener Steinhalde, die der Kobold den Helden gern beschreibt, kann man hindurchkriechen und so ins Innere der Mine gelangen. Über diese sei er hinauf zur Hexe gelangt und konnte dort zwei Monde lang den schönsten Schabernack treiben, bis ... und hier schweigt sich Humpelpumpel traurig aus. Selbst wir, die wir natürlich wissen, mit welcher List es der Hexe gelang, den Kobold dazu zu bringen, seinen Namen auszuplappern, möchten dieses Geheimnis besser für uns behalten.

Wenden wir uns daher also lieber den folgenden Geschehnissen zu:

Algortons Mine

Meisterinformationen:

Auf der Rückseite des Berges, den die Helden natürlich erst einmal umrunden müssen, existiert in etwa 20 Schritt Höhe eine Stelle, an der es vor über 400 Jahren einen Bergrutsch gegeben hat. Tatsächlich liegt unter den zum Teil äußerst großen Gesteinsbrocken, die hier gefunden werden können, der alte Eingang zu Algortons Koschbasaltmine begraben. Verfügen die Helden über die Informationen des Kobolds, dann können sie schnell den engen Zugang ins Innere ausfindig machen. Andernfalls könnten Sie den Helden einen Hinweis durch ein- und ausfliegende Fledermäuse geben.

Das alte Bergwerk selbst besteht aus drei Ebenen. Die Helden betreten dieses durch die sogenannte 'Zugangsebene' (s. Raum A1), die als solche auch auf den beiliegenden Plänen dieses Abenteurers ausgezeichnet ist, an denen Sie sich bitte im folgenden orientieren mögen. Durch den Förderkorbschacht in der Zugangsebene (Raum A10) können die Helden nach oben in die 'Versorgungsebene' oder nach unten in die durch Sickerwasser völlig überflutete 'Arbeitsebene' gelangen. Für diese Ebenen finden Sie ebenfalls entsprechendes Kartenmaterial.

Ein wichtiger Hinweis

Wenn sich unter Ihren Helden niemand befindet, der den Zauber FLIM FLAM FUNKEL beherrscht, ist es notwendig, darauf zu achten, daß Sie der Gruppe unbedingt den magischen, bei Raum A8 beschriebenen Ring zukommen lassen. In ihm sind einige Ladungen dieses Zaubers eingewoben. Der Lichtzauber wird höchstwahrscheinlich benötigt, um den Mechanismus einer Geheimtür zu Algortons hochgelegenen Domizil ausfindig zu machen.

A. Die Zugangsebene

(A1) Die Eingangshalle:

Der ehemalige, etwa 20 Schritt breite, 25 Schritt lange und 15 Schritt hohe Eingangsbereich zum Bergwerk liegt in vollständige Dunkelheit gehüllt vor den Helden. Von hier aus zweigen

zwei weitere Gänge ins Innere des Berges und drei Eingänge zu weiteren Räumen bzw. Höhlen ab.

Spezielle Informationen:

Im Licht der Fackeln ist zunächst ein rostiger Schienenstrang zu erkennen, der geradewegs in einem der dunklen Tunnel verschwindet. In der Halle ist das Fiepen und Flattern zahlreicher Fledermäuse zu vernehmen, die in regelrechten Trauben an der Decke der Höhle hängen und, vom Licht aufgeschreckt, hin und wieder durch die Dunkelheit segeln. Sorge erregen vor allem drei Skelette, von denen zwei neben einer alten Feuerstelle neben den Gleisen liegen. Ein weiteres lehnt an einer Wand ganz hinten in der Halle.

Meisterinformationen:

Wird die Feuerstelle näher untersucht, können die Helden (z.B. Heiler, Anatomen) zu ihrem Entsetzen sorgsam zersägte menschliche Knochen entdecken, die menschliche Verbißspuren aufweisen. Bei allen Zwölfen, es scheint, als ob hier vor langer Zeit ein Mensch verzehrt worden sei!

Alle Skelette tragen einen silbernen Armreif mit mysteriösen Glyphen, die ein Magier unter den Helden als *Arkanil*, eine während der Magierkriege verwendete Zauberschrift, deuten (aber nicht übersetzen) kann. Mit diesen Armreifen (Materialwert von jeweils etwa 5 Silbertalern) hat es eine besondere Bewandnis: Sie lassen sich zwar leicht von den Skelettarmen abstreifen, aber – einmal aufgesetzt – nicht wieder abnehmen (mechanische Einwirkung kratzt das Silber nicht einmal an). Hilfe findet solch ein Held nur in einer Magiergilde, was ihn aber mindestens zwei Dukaten kosten wird.

Einem Helden, der ein solches Armband trägt, ist es unmöglich, die Mine über den normalen Zugang zu verlassen. Dies war der Grund, warum es den Sklaven (drei von ihnen hat die Gruppe gerade entdeckt) damals nicht gelang, sich 'freizuschaukeln'. Nähert sich besagter Held dem ehemaligen, nunmehr verschütteten Eingangsbereich, überfällt ihn sofort eine beklemmende Atemnot, die bei Mißachtung dieser ersten Warnung in jeder weiteren KR IW6 Punkte Schaden verursacht – solange, bis der Held verstirbt.



Verhalten sich die Helden zu laut (Meisterentscheidung), kann es passieren, daß sie von 1W20 Fledermäusen (mindestens aber zwölf) angegriffen werden:

Fledermäuse

MU 5 LE 2 AT 5 PA 0 RS 0 TP 1SP MR -2

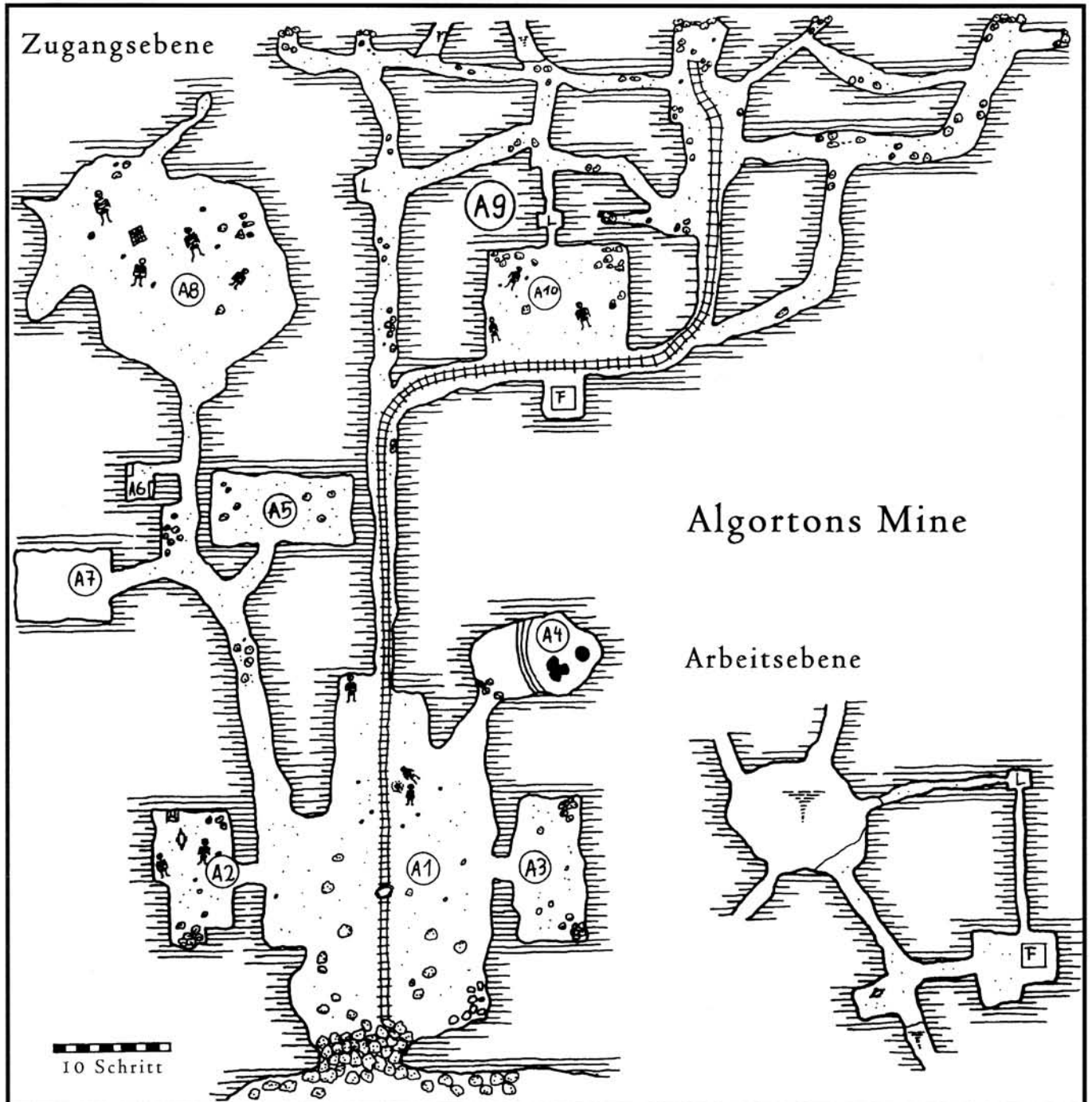
Ab einer Anzahl von 10 Tieren gilt für die Kämpfer ein AT-Malus von 2 Punkten; pro Runde fliehen W6 Tiere.

(A2) Schmiede

Der Raum ist etwa 7 Schritt breit, 10 Schritt lang und fünf Schritt hoch.

Spezielle Informationen:

Neben Amboß, Kohlebecken und verrottetem Blasebalg lassen sich hier Hämmer, Brecheisen, Schmiedewerkzeuge, verrostete Nägel, altersschwache Spitzhacken und Schaufeln in unter-



Algortons Mine

Arbeitsebene



schiedlichem Erhaltungszustand finden. Auch hier können zwei Skelette mit Armreifen gefunden werden, von denen eins an der Wand kauert und eine schwere Metallfeile in der Rechten hält. Es scheint, als ob er oder sie zu Lebzeiten vergeblich versucht hätte, den Armreif durchzufeuern.

(A3) Stall

Eine Kammer von etwa 12 mal 6 Schritt bei 6 Schritt Höhe.

Spezielle Informationen:

Neben wenigen, krümeligen Strohresten lassen sich hier die sauber zerlegten Knochen von zwei Grubenponys ausfindig machen. Ansonsten ist der Raum, der ursprünglich als Stall gedient haben mag, leer.

(A4) Säulenraum

Der Zugang zu dieser natürlichen Höhle wurde von Raum A1 aus mit Brettern, Steinen und schweren Stützbalken versperrt, eine Barrikade, die heute zur Hälfte eingestürzt ist. Sobald die Helden davor stehen, beschleicht sie ein unheimliches Gefühl.

Meisterinformationen:

Jeder Held, der die Barrikade überwinden will, muß eine MU-Probe bestehen, ansonsten graust es ihn, die dahinter liegende Kammer zu betreten.

Spezielle Informationen:

Helden, die die Probe bestehen, entdecken eine natürliche Höhle, in der sich am hinteren Ende eine Plattform befindet, die über zwei breite Stufen erreicht werden kann. Hier steht eine schwarze, mit düsteren Glyphen beschriftete Basaltsäule, in die sieben große Steine aus Onyx eingefügt wurden. Direkt davor durchzieht ein gewaltiger, offensichtlich in endlose Tiefen führender Riß die Plattform. Das bedrohliche Gefühl verstärkt sich an dieser Stelle.

Meisterinformationen:

Algorton hat die Säule vor über 400 Jahren mit Bannsprüchen belegt, durch die ein *Dharai*, ein zweigehörnter Diener des Erzdämons *Lolgramoth*, an diesen Ort gebunden wurde (siehe *Mysteria Arkana*, S. 153). Algorton rief den schrecklichen Dämon immer dann herbei, wenn er ihn für Transport oder Baudienste benötigte – oder wenn es tote Sklaven zu entsorgen bzw. Angreifer abzuwehren galt.

Der *Dharai*, ein schreckliches Wesen mit ungeheuerlichen Kräften, ist noch immer an diesen Ort gebunden und 'ruht' irgendwo in der Tiefe des Spalts. Da er natürlich die Anwesenheit der Menschen spürt, erwacht er aus seinem 'Schlaf' und wird – sofern einer der Helden den Raum betreten hat – in W6+2 Stunden erscheinen. Betreten die Helden den Raum nicht, dauert sein Erscheinen W20 Stunden. Dann aber wird er die Stollen in all seiner Zerstörungswut durchstreifen und die Jagd auf die Helden eröffnen. Er wird so lange bleiben, bis er durch einen mächtigen Magier vertrieben wird.

Der Dharai

Dem äußerst mächtigen Dämon kommt in diesem Abenteuer die Aufgabe zu, zu verhindern, daß unsere Junghelden die Anlage nach dem Abenteuer einfach systematisch ausplündern oder in Besitz nehmen. Sollte einer der Helden (z.B. ein Magier) derartige Absichten verfolgen, darf er sich an diesem Unterfangen gern noch einmal in mehreren Jahren versuchen. Und zwar dann, wenn er erfahren genug ist, daß ihm ein würdiger Alterssitz zusteht.

Der Dharai

MU – LE 180 AT 3 PA 0 RS 2
 KK 500 TP 8W20 (Zerreißen) MR 25 GW 25

Anmerkung: Der Dämon ähnelt einem schwarzgrauen Gallertklumpen von etwa drei mal zwei mal zwei Schritt Größe. Auf seinem blasenübersäten Rücken erheben sich zwei nach vorne gebogene Hörner. Augen, Extremitäten oder Freißwerkzeuge sind nicht zu erkennen. Der *Dharai*, der natürlich nur mit magischen oder geweihten Waffen bekämpft werden kann, kann beliebig Tentakel und Scheinarme ausbilden, mit denen er auch steile Wände erklettern kann.

(A5) Vorratskammer

Ein Raum von zwölf Schritt Breite, sechs Schritt Länge und vier Schritt Höhe. Die Kammer ist von einem merkwürdigen, grünlichen Licht erfüllt.

Spezielle Informationen:

Der alte Vorratsraum ist übersät mit zusammengefallenen Holzregalen, zerschlagenen Tonkrügen und schimmelüberzogenen Holzfässern. Hier und an den Wänden sind mehrere Lagen eines fingerdicken Pilzgeflechts zu finden, das von innen heraus leuchtet und den Raum mit grünlichem Licht erhellt.

Meisterinformationen:

Eine erfolgreiche *Pflanzenkunde*-Probe zeigt, daß es sich hierbei um einen *Phosphorpilz* handelt, der – wenn er herausgeschnitten wird – noch 1W6 Spielrunden lang weiterleuchtet (nähere Informationen finden Sie im *Herbarium Aventuricum*, S. 113).

(A6) Wachstube

Eine etwa vier mal sechs Schritt durchmessende und fünf Schritt hohe Kammer.

Spezielle Informationen:

Die Helden erwartet hier ein ebenso wundersamer wie schrecklicher Anblick. Der feuchte Raum, in dem sich u.a. ein alter Holzspind und ein (leerer) Waffenständer befinden, ist an der Decke und am Boden mit zahlreichen kleineren Stalakmiten und Stalaktiten übersät. Regelrecht bizarr ist der Anblick am hinteren Ende des Raums. Hier sind ein Tisch und ein Stuhl zu erkennen, auf dem vornübergebeugt die Leiche eines mumifizierten, etwa 40 Jahre alten Mannes in Lendenschurz zu ent-



decken ist. In seiner Hand ruht eine Schreibfeder, und auf dem Tisch sind ein abgebrannter Kerzenstummel sowie ein großes, aufgeschlagenes Buch zu erkennen. Leiche, Stuhl, Tisch und die darauf befindlichen Utensilien sind zuckergußartig von einer hauchdünnen, offenbar konservierend wirkenden Kalkschicht überzogen, die der Szenerie ein gespenstisches Aussehen verleiht.

Meisterinformationen:

Den Helden sollte klar sein, daß das vorliegende Phänomen nur auf das Eingreifen einer überirdischen Macht zurückgeführt werden kann. Tatsächlich war Alver Perrin, so der Name des toten Schmiedemeisters, der einzige unter den eingeschlossenen Sklaven, der während der Sklaverei und selbst kurz vor dem Verhungern niemals an den Göttern zweifelte. Ingerimm lohnte ihm dies, indem er den Toten und seine Botschaft bis zum heutigen Tag versiegelt hat. Sollten die Helden aus bestimmten Gründen Nachforschungen über die Familie des Toten anstellen (siehe unten), können sie herausfinden, daß all seinen Nachfahren bis zum heutigen Tag großes Geschick in der Schmiede- und Bergwerkskunst nachgesagt wird oder diesen oft großes Glück bei der Goldsuche beschieden war.



Wenden sich die Helden vorsichtig dem Buch zu, händigen Sie ihnen **Quellentext 2** aus (siehe **Anhang**).

Im Spind befindet sich, neben verrottetem Verbandszeug und eingetrockneten Salbentöpfen, ein alter Schlüsselbund, an dem sich die Schlüssel für alle Türen und Schlösser in diesem Bergwerk befinden.

(A7) Zellentrakt

Ein dunkler Zellentrakt mit acht ca. zwei mal zwei Schritt durchmessenden Zellen.

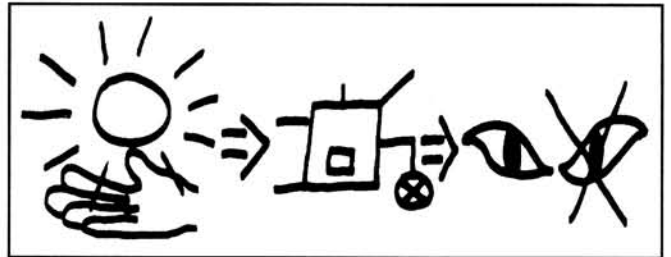
Spezielle Informationen:

Die Zellen, in denen sich krümelige Strohreste und hin und wieder ein zerbrochener Krug finden lassen, sind allesamt leer.

Meisterinformationen:

Richten Sie es ein, daß die Helden in einer der Zellen auf eine in die Wand eingeritzte Zeichnung stoßen (siehe untenstehende Abbildung). Diese stammt von einem einst gefangenen genommenen Magier, den Algorton in seinem hochgelegenen Domizil überwältigen konnte und anschließend dem Dharai überlassen hat.

Der unbekannte Magier hat mit dieser Zeichnung einen Hinweis hinterlassen, wie und wo sich in der Versorgungsebene der versteckte Geheimgang zu Algorton (heute: Yala) finden läßt.



(A8) Schlafquartier der Sklaven

Eine gewaltige Höhle natürlichen Ursprungs, die etwa 20 Schritt hoch ist.

Spezielle Informationen:

Diese Höhle wurde einst als Schlafquartier für die insgesamt etwa 30 Sklaven genutzt. Überall liegen verschimmelte Stroh-säcke herum, dazwischen oder auf ihnen insgesamt vier weitere Skelette, die alle jene silbernen Armbänder tragen, die die Helden bereits aus dem Eingangsbereich kennen. An der Höhlendecke, etwa fünf Schritte über den Helden, hängt ein metallener Käfig, in dem das Skelett eines weiteren Unbekannten liegt. Im hinteren Teil der Höhle befindet sich ein großer, zusammengetragener Steinhafen. Eine *wirklich* unangenehme Überraschung befindet sich jedoch keine zwei Schritt vom Eingangsbereich entfernt: ein im Schein der Fackel halbrtransparentes, gallertartiges Wesen, das plötzlich Scheinfüße ausbildet und auf die Helden zukriecht!



Meisterinformationen:

Das Skelett im Käfig stammt von einem gefangengenommenen Aufseher, den die Sklaven dort in ihrer Wut verhungern ließen. Unter dem Steinhäufen im hinteren Teil der Höhle liegen über ein Dutzend Mitgefangene begraben, die das große Beben nicht überlebt hatten. Bei zweien der vier im Raum liegenden Skelette sind die Schädel offensichtlich mit Waffengewalt eingeschlagen worden. Tatsächlich drehten diese beiden Sklaven vor Hunger durch und wurden von den Mitgeschlossenen gewaltsam zur Ruhe gebracht.

Bei dem merkwürdigen Wesen im Raum handelt es sich um eine hungrige Riesenamöbe, die – einmal auf die Helden aufmerksam geworden – solange die Verfolgung aufnimmt, bis sie erschlagen wurde. Im Körperinnern des schleimig-transparenten Wesens befinden sich:

- ein rostiger Nagel,
- ein relativ gut erhaltener Wurfdolch sowie
- ein (magischer) goldener Ring, der – wenn man ihn aufsteckt und an ihm dreht – eine dem FLIM FLAM FUNKEL vergleichbare Lichtkugel über der Hand erscheinen läßt (Wirkungsdauer: 1 Spielrunde; reiner Materialwert: 2 Dukaten). Der Ring kann noch sieben Male zu diesem Zweck verwendet werden – dann ist seine Magie aufgebraucht.

Die Riesenamöbe

MU 20 LE 35 AT 12* PA 0 RS 0

TP 1W+3 (Scheinarme) / SP durch Schleim* MR 18

Anmerkung: Riesenamöben lassen sich nur mit scharfen Hieb- oder Schwertern wirksam bekämpfen; alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an.

*) Fällt beim AT-Wurf eine 1, dann hat die Amöbe ihren Gegner vollständig umschlungen (quasi verschluckt). Bis er sich mit einer KK-Probe befreit hat, die um die Anzahl der Kampfrunden erschwert wird, die er schon in dieser Umschlingung verbracht hat, nimmt er durch den Verdauungsprozeß pro Kampfrunde 1W +(Anzahl der KR) Punkte Schaden. Eine Riesenamöbe, die ein Opfer derart erwischt hat, greift keine weiteren Gegner an, diese hingegen müssen einen AT-Malus von 3 Punkten in Kauf nehmen, um ihren umschlungenen Mitstreiter nicht zu verletzen.

Koschbasalt

Im gesamten Stollenbereich A9 (einschließlich A10) sowie in der überfluteten Arbeitsebene weiter unten im Berg (siehe dort) finden sich in den Gangwänden unregelmäßig verteilte, aber hinreichende Mengen an Koschbasalt, die die Zauberei nachhaltig beeinflussen. Alle Magieproben in diesen Bereichen der alten Mine sind daher pauschal um 2 Punkte erschwert!

(A9) Arbeitsstollen

Die Ausmaße und Verzweigungen dieses Bereichs können dem Plan entnommen werden.

Spezielle Informationen:

Überall sind Stütz- und Querbalken zu erkennen, der Boden

ist mit großen Steinen und Wasserlachen übersät. Die mit »L« gekennzeichneten Regionen sind Luftschächte, die sich quer durch die Stollen ziehen. Hin und wieder läßt sich in den Stollenwänden basaltenes Gestein mit wundervollen, regenbogenfarbenen Einschlüssen finden: Koschbasalt. Einige Gangwände sind mit grünlich leuchtenden Pilzflechten überzogen.

Meisterinformationen:

Bei den leuchtenden Geflechten handelt es sich um Phosphorpilze (siehe Raum A5). Dringen die Helden in diesem Bereich tiefer vor, können sie unvermittelt Freß- und Kratzlaute vernehmen. Diese stammen von zwei Grottenschraten, schlak-sigen Wesen mit schwarzen, lichtempfindlichen Augen und einer steinähnlicher Haut, die sich durch das Gestein nagen und beim ersten Anschein von Licht die Flucht ergreifen. Die äußerst widerstandsfähigen Schrate greifen die Helden nur dann an, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Der wertvolle Koschbasalt läßt sich nur mit großen Mühen aus den Wänden herausbrechen. Mit dem entsprechenden Werkzeug und zwei Stunden Arbeitszeit läßt sich aber ein hinreichend großes (200 Unzen schweres) Stück herausbrechen, das sich für gut und gerne 5 Dukaten verkaufen läßt.

Die Grottenschrate

MU 4 LE 40 AT 7/1* PA 3 RS 8

TP 1W+4 (Faust) / W20+5 (Zähne) MR 7

*) Fällt bei der Attacke eine 1, so gilt dies als Angriff mit den überaus scharfen Zähnen, die W20+5 Schadenspunkte verursachen!

(A10) Zugangsraum zum Förderkorb

Ein neun mal zwölf Schritt durchmessender und etwa sechs Schritt hoher Raum.

Spezielle Informationen:

Direkt neben dem Schienenstrang, auf dem sich eine alte Lore befindet, befindet sich der nach oben und unten führende Schacht des Förderkorbes dieses Bergwerks. Der Förderkorb selbst ist nicht zu entdecken. Im Raum liegen drei weitere Skelette mit silbernen Armreifen um den knöchernen Handgelenken. Alle Skelette sind mit schartigen Streitkolben und altersschwachen Schilden bewaffnet.

Meisterinformationen:

Alle Zauber sind in diesem Raum um zwei Punkte erschwert. Die Skelette stammen von drei Sklaven, die bewaffnet auf einen Ausfall der sich oben in der Versorgungsebene verschanzten Aufseher gewartet haben. Ihre Streitkolben (TP: 1W+4) sind zwar noch zu gebrauchen, allerdings weisen die Waffen – altersbedingt – einen erhöhten Bruchfaktor auf (BF: 5).

Im Förderschacht sind bei genauerem Hinsehen solide Eisensprossen zu erkennen, die nach unten in die 40 Schritt tiefer gelegene Arbeitsebene bzw. hinauf in die 20 Schritt höhere Versorgungsebene führen. Helden, die sich anselen, dürften beim Klettern kaum Probleme bekommen (siehe unten), al-



lerdings sollten Sie jedem Kletterer eine um drei Punkte erleichterte Probe auf *Gefahreninstinkt* zugestehen. Bei Gelingen einer der Proben entdeckt der betreffende Held zu seinem Entsetzen an der Schachtwand einige klebrig-transparente, z.T. fingerdicke Fäden (!), die straff gespannt in die Tiefe führen. Eine Probe +3 auf *Tierkunde* enthüllt, daß diese Fäden von einer Höhlenspinne abgesondert und befestigt wurden (siehe unten).

Gefahren im Förderschacht

Der Schacht, in dem sich die Helden bewegen, ist in zweierlei Hinsicht nicht ganz ungefährlich. Zunächst eine Anmerkung zur Kletterei. Ein Held, der die gut befestigten Sprossen hinaufsteigen möchte, muß eine um zwei Punkte erleichterte Probe auf *Klettern* bestehen, andernfalls stürzt er in die Tiefe (siehe unten). Ist unser unglücklicher Held hingegen angeseilt und mit den über ihm kletternden Kameraden verbunden, können diese ihn (und sich selbst) mittels kombinierter und/oder erschwerter KK-Proben nach Ihrer meisterlichen Maßgabe vorm Absturz bewahren.

Sichern sich die Helden hingegen in guter Bergsteigermanier alle paar Schritt durch Kletterhaken oder andere geeignete Gerätschaften ab, dann dürfte solch ein Malheur kaum mehr als ein paar blaue Flecken verursachen (1W6 TP).

Stürzt dennoch einer der Helden in die Tiefe, dann hat dies nicht etwa seinen Tod zur Folge, sondern er gerät lediglich vom Regen in die Traufe. Denn im nach unten zur Arbeitsebene führenden Schachtbereich, etwa 13 Schritt unterhalb der Zugangsebene **A10** (also außerhalb des Lichtkreises einer durchschnittlichen Fackel) hat eine hungrige und schon bald angreifende **Höhlenspinne** ein den ganzen unteren Schacht ausfüllendes Netz gespannt, in das unser Held nun unsanft hineinfällt (und das bei einer 1–3 auf W20 reißt: In diesem Fall 2W20 SP beim Aufschlag in der Arbeitsebene). Es dauert insgesamt W6+4 KR, bis die Spinne von ihrem unten in der Arbeitsebene liegenden Versteck nach oben zu ihrer Beute geklettert ist.

Mit der Spinnengefahr müssen sich die Helden natürlich zwangsläufig auseinandersetzen, wenn diese von sich aus nach unten zur Arbeitsebene klettern.

Die Höhlenspinne

MU 10 LE 30 AT 8 PA 2 RS 1
TP 1W+3 (Biß) (+Gift) MR 6

Anmerkung: Bei Schaden (also wenn der Treffer die Rüstung des Helden durchdringt) durch Biß gelangt Gift in die Wunde: Stufe 5; AT, PA, GE, FF, KK je –1; pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um jeweils einen Punkt; das Spinnengift kann durch das *Feenwasser* (s.o.), das in Raum **T1** zu findende *Antidot* oder den Zauber **KLARUM PURUM KRÄUTERSUD** (*Codex Cantiones*, S. 121; mind. 5 ASP) neutralisiert werden.

Ein durch den Sturz im klebrigen Netz der Spinne gefangener Held kann unbedrängt oder bei Verzicht auf irgendeine Kampfaktion versuchen, sich

mit einer GE-Probe+2 aus dem Netz zu befreien. Andernfalls muß er einen Malus von 2 Punkten sowohl auf AT als auch auf PA in Kauf nehmen. Jede KR, in der der Held entweder kämpft oder einen mißlungenen Befreiungsversuch unternimmt, erhöht den Zuschlag für die folgende Befreiungsprobe und mindert die Kampfwerte um einen Punkt, da sich der Held zusehends im Netz verheddert.

Die Spinne wird, einmal auf die Gruppe aufmerksam geworden, ihren potentiellen Opfern selbstverständlich nachklettern und diesen sogar bis in die Versorgungsebene folgen. Im Schacht gilt folgender Kampfmodus: Es können immer nur zwei Helden (die beiden untersten) zugleich gegen die Spinne kämpfen. An der Schachtwand darüber befindliche Helden können nur mit Wurfaffen oder Magie in den Kampf eingreifen.

B. Die Arbeitsebene

Meisterinformationen:

Die ehemals verzweigte Arbeitsebene ist heutzutage fast komplett mit Sickerwasser vollgelaufen. Die einzigen noch gangbaren Gebiete der überfluteten Ebene entnehmen Sie bitte dem Plan auf Seite 47.

Spezielle Informationen:

Helden, die in diese Ebene hinuntergestiegen und mit der Höhlenspinne (s.o.) fertig geworden sind, finden zunächst die Trümmer des längst abgestürzten Förderkorbes. An dieser Stelle befindet sich auch das über und über eingesponnene 'Nest' der Höhlenspinne. Im Zugangsbereich zum Schacht hängen mehrere eingesponnene Kokons von der Höhlendecke, in denen sich die Überreste verschiedener Wesen befinden (darunter eine Gruftassel, ein Grottenschrat und mehrere Ratten).

Links vom Förderschacht befindet sich eine Gangnische, in der ein alter Amboß und ein verrosteter, auf dem Boden liegender Käfig mit den Überresten eines kleinen Vogels gefunden werden können. Befindet sich ein Bergmann unter den Helden, kann dieser seinen Kameraden berichten, daß Vögel üblicherweise zur Früherkennung von Grubengas eingesetzt werden. Nicht weit davon entfernt befindet sich ein tieferliegender großer Arbeitsraum, der heutzutage fast vollständig mit Wasser angefüllt ist. Alle Stollen dieser Ebene sind vollständig überflutet.

Meisterinformationen:

Alle Zauber in der Arbeitsebene sind um 2 Punkte erschwert. Sind die Helden mit der Höhlenspinne fertig geworden und befinden sie sich darüber hinaus im Besitz der Kajubo-Knospe (die ja Wasseratmung erlaubt) aus dem Turm der Magistra Domaris, dann sollten Sie den Helden erlauben, den in den Aufzeichnungen (siehe Raum **A6**) erwähnten Goldklumpen aufzuspüren, der irgendwo im überfluteten Stollensystem versteckt ist. Allerdings werden sie nicht sehr viel Freude an diesem feuchten Ausflug haben, da das Wasser reichlich abgestanden und brackig ist.



C. Die Versorgungsebene

(C1) Kehrrad

Klettern die Helden den Förderschacht hinauf, gelangen sie in diesen etwa 20 mal 20 Schritt durchmessenden Raum. Aus dem Raum führen vier weitere Gänge hinaus, von denen einer (der zu C6) durch ein Gitter versperrt ist.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum befindet sich das große, ursprünglich mit zwei Grubenponys angetriebene hölzerne Kehrrad, mit dem der Förderkorb hinauf- und hinuntergelassen werden konnte. Daneben liegen nicht nur die (sorgsam zerlegten) Überreste der beiden Ponys, sondern überdies drei Skelette, von denen eines mit einer verrotteten Lederrüstung, die anderen beiden hingegen mit verrosteten Kettenhemden bekleidet sind. Hier und an den Wänden sind diverse Waffen zu finden: ein Speer, zwei große Äxte und eine Armbrust.

Meisterinformationen:

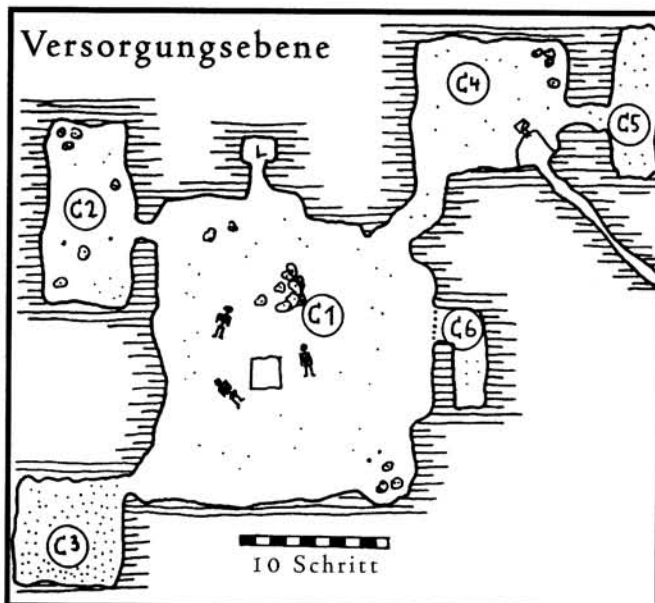
Die Helden haben soeben die Überreste dreier Aufseher gefunden, von denen sich zwei als ehemalige Zwerge entpuppen. Die Waffen sind leider nicht mehr zu gebrauchen, doch einer der Zwerge trägt ein sogenanntes 'Baliho-Rad' bei sich, eine legendäre, vor der Zeit der Magierkriege geprägte Goldmünze, die heute gut und gerne 10 Dukaten wert sein mag.

(C2) Stall

Ein Raum, der fast identisch mit A3 in der Zugesebene ist.

(C3) Lagerraum

Ein etwa sieben mal sieben Schritt durchmessender und vier Schritt hoher Raum.



Spezielle Informationen:

Die hier liegenden Überreste, darunter zusammengebrochene Regale, verrostete Werkzeuge, Fässer mit Pechresten, alte Fackeln, Tonkrüge, Körbe usw. deuten darauf hin, daß dieser Raum einst als Lagerraum gedient hat.

(C4) Heizenkunst

Eine ca. 9 mal 10 Schritt messende Kammer von 4 Schritt Höhe

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Raumes befinden sich die Überreste eines merkwürdigen Gestells, an dem oben ein Rad befestigt ist, das über einem runden, etwa handspanndurchmessenden Rohr aufgebaut wurde. Letzteres befindet sich innerhalb eines steinernen Beckens, dessen Abfluß zu einer natürlichen Spalte des Berges führt. Aus dem Rohr hängt eine verrostete Kette, an der zahlreiche verrottete Lederbälle mit Strohfüllung befestigt sind. Neben dem Becken, auf dem steinernen Boden, kann ein eine Elle großes Loch ausgemacht werden, das unter alten Winden und Zahnräder begraben liegt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei dem zerstörten Apparat um die sogenannte 'Heizenkunst', eine mit Sklavenkraft betriebene Pumpe, mittels der aus der tiefsten Stelle des Bergwerks das Sickerwasser geschöpft wurde. Der Mechanismus funktionierte, indem durch Rohr und danebenbefindliche Röhre im Boden, die beide bis in die Arbeitsebene führen, eine Endloskette mit paßgenau angefertigten Lederbällen nach oben (bzw. nach unten) gezogen und so das Wasser im Rohr hochgedrückt wurde. Selbiges sammelte sich im Becken und wurde anschließend durch die Felsspalte nach draußen abgeleitet.

(C5) Lagerraum

Ein drei mal zehn Schritt langer und drei Schritt hoher Lageraum.

Spezielle Informationen:

Hier sind vor allem alte Werkzeuge und heute unbrauchbare Materialien für Reparaturarbeiten in der Heizenkunst gelagert. Rechts der Tür ist ein weiteres Zwergenskelett zu finden.

(C6) Toter Gang

Dieser Gang ist durch ein solides Eisengitter versperrt, an dem sich ein metallenes Schloß befindet.

Meisterinformationen:

Befinden sich die Helden im Besitz der Schlüssel aus Raum A6, können sie ohne Probleme das Schloß des Gitters öffnen. Ohne Schlüssel ist eine Probe +3 auf *Schlösser knacken* oder ein FORAMEN FORAMINOR für 5 ASP vonnöten.

Allgemeine Informationen:

Die Helden betreten einen etwa zwei Schritt breiten Gang, der



abknickt und nach weiteren fünf Schritten an einer völlig ebenen Wand endet.

Meisterinformationen:

An der glatten Wand existiert ein minimaler, paßgenau eingefügter Druckknopf, der nur mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +12 entdeckt werden kann.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein magisches Licht zu entzünden (FLIM FLAM FUNKEL oder das Licht des magischen Ringes aus Raum A8). In diesem Fall sind auf der Wand plötzlich zwei flammende Augen zu erkennen, in die

ein HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN eingewoben wurde. Jeder Held, der diese Augen erblickt und der keine MU-Probe besteht, verfällt in Panik und trachtet eine Spielrunde lang laut schreiend danach, von diesem Ort fortzukommen.

Drückt man auf die Pupille des rechten Auges, ist der kleine Druckknopf gefunden und die Wand springt türgleich (und mit einem deutlichen hörbaren Klickgeräusch) auf. Hinter dieser Geheimtür befindet sich ein runder Gang mit einer steinernen Wendeltreppe, die geradewegs in die Höhe (direkt zu Raum K1) führt und an einer hölzernen Luke endet.

Algortons Bergfeste

Meisterinformationen:

Die Helden haben die Mine nun hinter sich gelassen. Sie gelangen über den steil nach oben führenden Geheimgang in die Kellerebene jener Feste, die Algorton einst erbauen ließ und die sich nun in Yalas Hand befindet.

Die nachfolgende Beschreibung folgt dem Weg der Helden von unten nach oben. Die Übersichtspläne der Feste finden Sie auf Seite 54.

Kellerebene

(K1) Wächterkammer

Ein halbrunder, etwa 6 mal 9 Schritt durchmessender Raum mit einer steilen nach oben führenden Treppe am hinteren Ende.

Spezielle Informationen:

An einer Bodenluke endet der Geheimgang aus Raum C6. Neben dem Treppenaufgang befinden sich zum Entsetzen der Helden zwei aufrecht im Raum stehende Skelette, die beide mit schartigen Säbeln bewaffnet sind. Sobald ein Held die Bodenluke durchquert, greifen die Skelette an.

Meisterinformationen:

Die Treppe am hinteren Ende des Raumes endet wieder an einer glatten Wand, die durch den gleichen Mechanismus wie unten (siehe C6) geöffnet werden kann (nur, daß hier *kein* HORRIPHOBUS eingewoben wurde). Die Skeletten wurden von Algorton als Schutz vor solchen 'Gästen' aufgestellt, die wider Erwarten in den Geheimgang eindringen konnten. Jeder Held muß nun eine *Totenangst*-Probe -2 ablegen, bei deren Gelingen er für 2W6 KR vor lauter Furcht nicht fähig ist, in den nachfolgenden Kampf einzugreifen.

Die Skelette

MU 30 LE 25 AT 8 PA 2 RS 1

TP 1W+3 (Säbel) MR 5

Anmerkung: Nur Hieb Waffen und Äxte richten gegen Skelette den vollen Schaden an, Schwerter nur den halben Schaden (!). Stich Waffen, Speere, Dolche oder Schuß Waffen sind völlig nutzlos.

(K2) Folterkammer

Ein Raum von 15 mal 15 Schritt Durchmesser und 8 Schritt Höhe. Eine hölzerne Treppe führt zu einer oben liegenden Tür.

Spezielle Informationen:

Der Geheimgang endet an der in Wahrheit zurückklappbaren Rückwand einer 'Eisernen Jungfrau'. Es handelt sich hierbei um ein schrankartiges Folterinstrument, dessen Tür auf der Innenseite mit langen Dornen bestückt ist. Ein hineinverfrachteter Delinquenten wird beim Schließen derselben von den Dornen durchbohrt.

Im Raum befinden sich noch andere Folterinstrumente: eine altersschwache Streckbank, Alanfanische Stiefel, Daumenschrauben und diverse schreckliche Geräte mehr.

Meisterinformationen:

Der Raum wurde früher von Algorton zu Verhörzwecken verwendet. Einzig ein neben der Treppe stehendes Faß mit drei frischen Fackeln kündigt davon, daß die Kammer jüngst von jemand anderem betreten wurde.

(K3) Gang

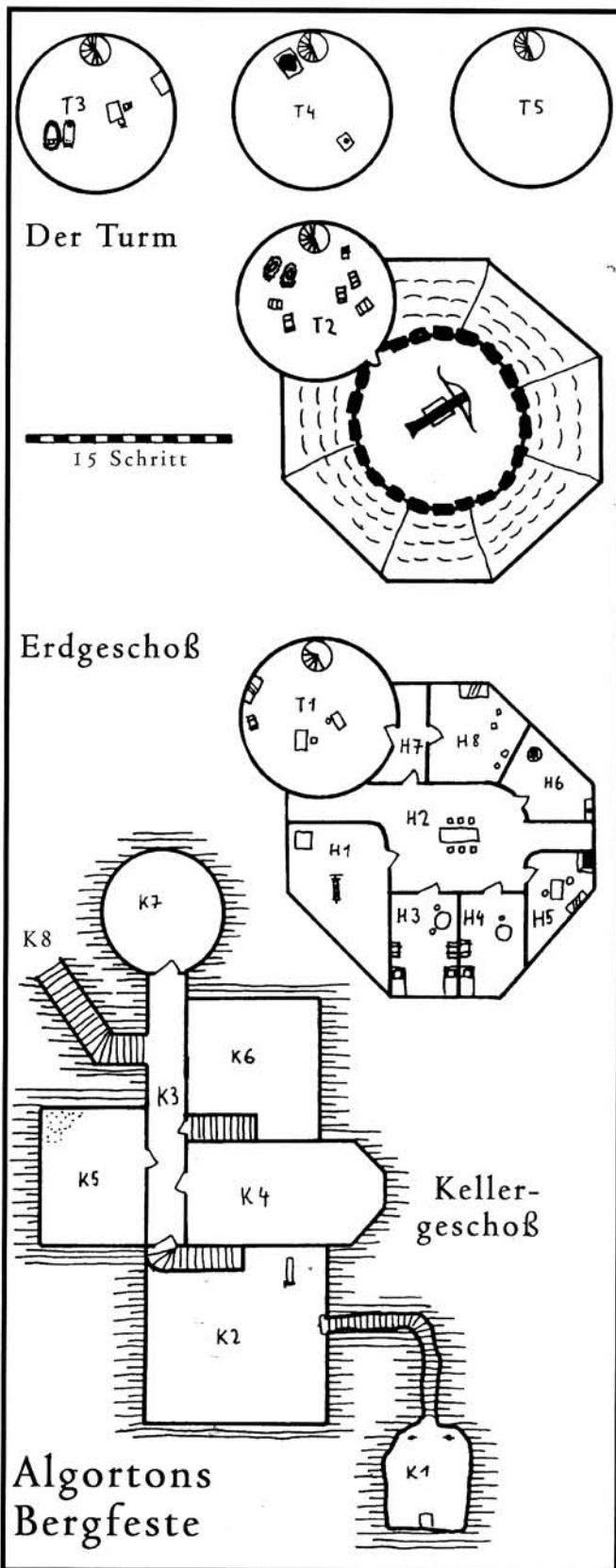
Ein dunkler Gang von drei Schritt Breite und 24 Schritt Länge, von dem vier weitere Türen und eine nach oben führende Stein-treppe abzweigen.

(K4) Geheime Bibliothek

Eine kahle, ca. neun mal 18 Schritt große und vier Schritt hohe Halle.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die wie ausgeräumt wirkende Halle betreten haben, vernehmen sie plötzlich unheimliche Laute, die so klingen, als würden unter ihnen, innerhalb des Bodens, schwere Steinplatten beiseite geschoben. Anschließend ist tückisches Wispern und bedrohliches Hecheln und Knurren zu hören. Die Helden haben nun beständig das Gefühl, als würde jeden Augenblick irgendein namenloser Schrecken durch den Stein unter ihnen hindurchbrechen ...



Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich in Wahrheit um eine geheime Bibliothek Algortons, die durch mehrere Illusionen gesichert ist.

Eine dieser Illusionen läßt die Bücherregale wie nackte Wände erscheinen.

Eine andere sorgte für das Erscheinen einer schrecklichen Wächterkreatur – nur, daß die lange Zeit dazu geführt hat, daß sowohl die optische als auch die Geruchskomponente des auf einem AURIS, NASUS, OCULUS basierenden Zaubers ihre Wirkung verloren haben.

Ein Held, der beim Abtasten der Wände die Augen schließt und eine *Klugheits*-Probe +3 besteht, kann die Regale und die auf ihnen liegenden Folianten, Bücher und Pergamentrollen ertasten und (blind) hervorziehen.

Die meisten der Schriften sind zwar vom Zahn der Zeit soweit zerstört worden (1–4 auf W6), daß sie für etwaige Gelehrte unter den Spielern unbrauchbar sind, aber als Meister haben Sie nun die Möglichkeit, Ihre Helden (vor allem einen Magier unter ihnen) mit alten, ausgesuchten Schriftstücken auszustatten (die nicht unbedingt in Garethi geschrieben sein müssen).

Aus diesen Schriften lassen sich eventuell die Thesen für den einen oder anderen Zauberspruch ableiten oder so manche Rezeptur für wundersame Tränke, Salben und Pillen entnehmen. Dosieren Sie die Auswahl der Schriftstücke (von denen jede ein stattliches Gewicht besitzt) vorsichtig. Sie können zwar die eine oder andere Lernhilfe für unsere Helden darstellen, sollen aber nicht dazu beitragen, diese mit verschollenem Wissen auszustatten.

Wir möchten Sie daher noch einmal auf das Kapitel **Die magische Bibliothek** im Band *Mysteria Arkana* (S. 248) der Box **Götter, Magier und Geweihte** aufmerksam machen, die Ihnen sicherlich manche Anregung geben wird. Titelvorschläge: *Nautik und Navigation der Thorwaler, Vom Wesen der Wahnbilder, Almanach der magischen Belebung, Wasser – Quell des Lebens, Lexikon: Bosparano – Garethi, Vom Wirken der Heilkräuter, Creatura Ikonographika, Die Magie des Stabes.*

Übrigens: Es versteht sich von selbst, daß der inzwischen erwachte Dharai (siehe Raum A4) in seiner Zerstörungswut schon in wenigen Stunden alle Buch- und Schriftbestände dieses Raumes vernichten wird.

(K5) Lagerraum

Ein neun mal zwölf Schritt großer und vier Schritt hoher Raum.

Spezielle Informationen:

In der hinteren Ecke des Raumes wurden die Trümmer der ehemaligen Einrichtung (alte Regale, Fässer usw.) aufeinandergeschichtet. Yala verwendet ihn nun offenkundig als Vorratskammer, in der sich Weinflaschen, Wasser- und Bierfässer sowie Säcke und Tonkrüge mit diversen Nahrungsmitteln befinden.



(K6) Verlies

Ein über eine Holzterrasse in die Tiefe führender Raum von insgesamt 10 Schritt Höhe und zwölf mal zwölf Schritt Durchmesser.

Spezielle Informationen:

Hinter der verschlossenen Tür zu diesem Raum erklingt gedämpftes, schmerzzerfülltes Stöhnen.

Meisterinformationen:

Um die Verliertür zu öffnen, bedarf es einer *Schlösser knacken*-Probe+2, eines FORAMEN FORAMINOR für 5 ASP oder einer *Körperkraft*-Probe +4.

Spezielle Informationen:

Ein kleines Talglicht beleuchtet eine Verliesecke, in der auf einem Strohstapel der entführte und mit blauen Flecken übersäte Magister Balthasar Balthusius liegt.

Meisterinformationen:

Yala Sintelfink hat den Magister erst vor wenigen Stunden einer letzten schmerzhaften Befragung unterzogen. Und es muß gesagt werden: Der geschundene Gelehrte hat bei der Tortur alles an Wissen offengelegt, was er bisher noch zurückgehalten hatte.

Balthusius kann den Helden berichten, daß die Hexe noch diese Nacht plant, mittels einer bizarren Linsenkonstruktion (bei der Algortons Kristallkugel das Herzstück darstellt) das Mondlicht zu bündeln und so auf magischem Wege ein Tatzelwurm auszubrüten. Die Hexe erhofft sich die Geburt und Kontrolle über ein schreckliches, chimärenhaftes Wesen. Ihr Traum sei die Herrschaft über eine ganze Legion solcher Geschöpfe, mit der sie erst den Kosch und später auch andere Landesteile unter ihre Kontrolle bringen will.

Balthusius, der so schwer angeschlagen ist, daß er den Helden im Kampf nicht beistehen kann, bittet diese (nachdem sie ihn notdürftig versorgt haben), sich zu beeilen, um den Plan der Hexe zu vereiteln.

(K7) Artefaktkammer

Durch eine Tür mit Gitterfenster kann ein kreisrunder Raum betrachtet werden, der einen Durchmesser von etwa neun Schritt besitzt.

Spezielle Informationen:

In Regalen und Nischen in und an den Wänden können mehrere Kästchen, Schatullen und interessante Objekte ausgemacht werden.

Meisterinformationen:

Die Tür dieses Raums kann durch eine *Schlösser knacken*-Probe+5 durch einen FORAMEN FORAMINOR (8 ASP) oder eine *KK*-Probe+6 geöffnet werden.

Dieser Raum wurde von Algorton einst dazu genutzt, von ihm

geschaffene, aber *mißlungene* Artefakte zu verstauen. Yala selbst hat – nach einigen mißlichen Erfahrungen in dieser Kammer – beschlossen, den Raum einstweilen als ‘Bannzone’ zu betrachten und sich später mit den hier aufgestellten Artefakten zu beschäftigen. Die glücklichen (vielleicht bald unglücklichen) Helden können hier folgende Objekte ‘sicherstellen’:

- Eine alte **Kerze** aus Ogerfett, deren Flamme beim Entzünden auf den Held zuspringt und ihm 1 SP zufügt.
- Ein großer, mit arkanen Symbolen versehener **Steinquader** (der keine Wirkung hat, aber 10 Stein schwer ist ...).
- Eine Schatulle mit einem funkelnden (aber leider fehlerhaften) **Charismaring**, der den CH-Wert seines Trägers um 7 Punkte senkt.
- Ein Tiegelchen mit mißlungenem **Waffenbalsam**, das eine Waffe innerhalb von einer SR hoffnungslos zerstört.
- Ein Kästchen mit einem silbernen **Verwandlungsring**, der den Träger noch zweimal in einen Raben verwandeln kann. Leider befindet sich der Ring anschließend an einer der Krallen, so daß ihn der Träger selbst nicht mehr abbekommt, um sich zurückzuverwandeln ...
- Ein Kästchen mit einer **Silbernen Rose** (samt Anstecknadel), die den Träger mit einer ekelerregenden Geruchswolke umhüllt (CH –3), die überdies zahlreiche Fliegen anzieht.
- Ein silberner **Stirnreif**, der seinen Träger zwar für eine SR unsichtbar macht, ihn aber überdies 5 SR völlig taub und ungeschickt (GE und FF jeweils –2) werden läßt.
- Eine Lederscheide, in der sich ein geschwungener **magischer Wurfdolch** (TP: 1W+1 / Reichweite: 13 Schritt) befindet, der ein mittelgroßes Ziel immer trifft. Leider erleidet der Werfer ebensoviel TP Schaden wie der Getroffene.

(K8) Treppe

Spezielle Informationen:

Eine steinerne Treppe, die schräg nach oben etwa zehn Schritt in die Höhe führt und an einer hölzernen Luke endet (siehe Raum H1).

Hauptgebäude

(H1) Werkstatt

Die Luke zur Kellertreppe endet in einem großen Raum mit vier Schritt Deckenhöhe, dessen Abmessungen dem Plan zu entnehmen sind. Eine große Luke an der Außenwand und zwei Schießscharten.

Spezielle Informationen:

Der Raum weist eine große Seitenluke auf, durch die der zehn Schritt lange Steg mit dem Förderkorb erreicht werden kann. Die Kammer ist angefüllt mit einer großen Winde und zahlreichen, sorgsam aufgerollten Taurollen, die jeweils aus einem einzigen Seil bestehen.

Darüber hinaus dient der Raum mit seinen Werkbänken, Sägen, Hämmern und anderen Werkzeugen ganz offensichtlich



als Werkstatt, in der (deutlich an den herumliegenden Spänen sichtbar) Holzarbeiten durchgeführt worden sind.

(H2) Versammlungshalle

Abmessungen siehe Plan. Von der Halle zweigen sechs weitere Türen ab. Die an den Außenwänden der Feste endenden Gänge münden in Schießscharten.

Spezielle Informationen:

In der Halle befindet sich ein großer Tisch, um den sechs Holzstühle gruppiert sind. Die Wände sind mit alten und verstaubten Wandteppichen behangen, auf denen sich aufschlußreiche, fast schon frevlerisch verherrlichte Motive der aventurischen Mythologie und Geschichte befinden: der stolze und grausame Drache Pyrdacor, der Fall des Sterns von Selem, der göttliche Frevel der Mada, der (erste) Ogerzug und eine Abbildung des ketzerischen Kaisers Fran Horas.

Am Tisch sitzt derzeit der rothaarige Thorwaler mit den Drachentätowierungen, den die Helden bereits aus Gratenfels kennen. Er poliert sein Schwert.

Meisterinformationen:

Die Wandteppiche stammen noch aus Algortons Zeit. Sobald Jurgo, der im Dienste Yalas stehende Thorwaler, auf die Helden aufmerksam wird, kommt es zum Kampf. Glücklicherweise sind die Mauern des Gebäudes so dick, daß niemand auf die Kämpfer aufmerksam wird. Jurgo kämpft bis zum letzten Blutstropfen:

Der Thorwaler Jurgo

MU 12 KL 10 IN 11 CH 10 GE 11 FF 10 KK 13
 ST 4 MR -1 LE 39
 AT/PA 13/11 TP 1W+4 (Schwert) RS 1 (normale Kleidung)

(H3) Schlafkammer

Ein sechs mal neun Schritt großer Raum mit einer Schießscharte.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist mit zwei Betten, zwei Truhen, einem wackeligen Tisch und zwei Hockern ausgestattet.

Es herrscht große Unordnung. Überall sind herumliegende Kleidungsstücke zu erkennen, an der Wand lehnt eine klobig aussehende zwergische Armbrust, ein Holzköcher mit 12 Bolzen steht auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Dieser Raum wird von dem Zwergen Buras und dem Thorwaler Jurgo bewohnt.

Neben einigen persönlichen Habseligkeiten (kleineren Schiffsmoellen, einer Grubenlampe zwergischer Herkunft) kann unter der Matratze eines der Betten ein Beutel mit Edelsteinen im Wert von 12 Dukaten gefunden werden.

Die Armbrust kann nur mit einer KK von 14 oder mehr gespannt werden (TP: 1W+5).

(H4) Schlafkammer

Spezielle Informationen:

Eine fast mit Raum H3 identische Schlafkammer mit Bett, Truhe, kleinem Tisch und Hocker.

Meisterinformationen:

Hier wurde die Streunerin Hesta untergebracht. Das Zimmer wirkt aufgeräumt und sauber. Die neben dem Bett stehende Truhe ist mit einer Bolzenfalle gesichert (1W+2 TP). In ihr befindet sich, neben zahlreichen Kleidungsstücken, eine Schmuckbroche (Wert: 5 Dukaten), ein Stapel Liebesbriefe (unterzeichnet von einem gewissen Boro) sowie ein älteres Flugblatt aus Gareth, in dem auf die Hinrichtung des Rüberhauptmanns Boro Greiber aufmerksam gemacht wird.

(H5) Küche

Die Abmessungen des Raums können Sie dem Plan entnehmen. Zwei Schießscharten.

Spezielle Informationen:

Eine völlig durchschnittliche Küche mit Tischen, Töpfen, Kochgeschirr und einer Feuerstelle, aber erlesenem Gewürzständer. Hier kocht Jurgo normalerweise für Yala und die anderen.

(H6) Waschraum und Abort

Spezielle Informationen:

Die Abmessungen des Raums können Sie dem Plan entnehmen. Eine Schießscharte.

Spezielle Informationen:

Ein kahler Raum mit Waschzuber und mehreren Leinen, an denen Wäschestücke befestigt sind. In einer Ausbuchtung der Außenwand befindet sich eine Latrine mit Plumpsloch nach draußen.

(H7) Gang

Ein dunkler Gang mit zwei weiteren Türen, der ganz leicht mit Tatzelwurmgeruch erfüllt ist.

(H8) Käfigraum

Die Abmessungen des Raums können Sie dem Plan entnehmen. Eine Schießscharte.

Spezielle Informationen:

Der verschlossene Raum (*Schlösser Knacken*-Probe+1) ist angefüllt mit dem Kreisichen mehrerer Tiere. Überall stehen Käfige mit verschiedensten Kleintieren: Ratten, Eichhörnchen, ein junger Fuchs, Mäuse, eine Koschkröte und eine Vogelspinne.

Meisterinformationen:

Zwischen diesen 'Versuchstieren' befinden sich die lebenden Exponate eines Testdurchlaufs: zwei handgroße Kreaturen,



die Yala mit Hilfe der auf dem Turmdach befindlichen Apparatur aus zwei Koschammereiern ausgebrütet hat. Es handelt sich hierbei um entsetzliche, nur noch entfernt an Koschammern erinnernde Kreaturen mit langen Hälsen und scharfen Reißschnäbeln. Ein Held, der ihrem Käfig zu nahe kommt, läuft Gefahr, einen schmerzhaften Schnabelhieb abzubekommen, da diese Wesen ihre Köpfe teleskopartig zwischen den Käfiggittern hindurch ausfahren können.

Eine Koschammern-Kreatur

MU 13 LE 2 AT 11 PA 0 RS 0
TP 1W6 (Schnabel) MR 1

Der Turm

Meisterinformationen:

Die Turmzimmer werden von unten nach oben beschrieben.

(T1) Labor

Ein kreisrunder, 12 Schritt durchmessender Raum, von dem aus eine Wendeltreppe nach oben führt; drei Schießscharten, die Außentür ist nur angelehnt.

Spezielle Informationen:

Der Raum birgt ein klassisches Alchimistenlabor mit Mörsern, Retorten, Brennern, Tiegelchen, Flaschen und Tonkrügen. Neben zahlreichen, gut verpackten Ingredienzen (etwa Eidechsenhaut, Trollhaar, Adlerschnäbel, Meteoreisen usw.) können die Helden einen verschlossenen kleinen Wandschrank entdecken.

Meisterinformationen:

Der Schrank (dessen Schloß mit einer um 3 Punkte erschwerten Probe auf *Schlösser Knacken* geöffnet werden muß) enthält einige interessant wirkende Flaschen bzw. Tiegel. Eine schnelle (also einfache) Probe auf *Alchimie* (eine genauere Analyse ist derzeit nicht möglich) enthüllt nur, ob es sich bei der Flüssigkeit jeweils um ein Gift handelt (Flasche 4), oder ob es ohne körperlichen Schaden zu nehmen getrunken werden kann (Flaschen 1 bis 3 und 5). Bleiben bei der Probe mehr als 3 Talentpunkte übrig, erhält der Held genauere Informationen über die entsprechende Flüssigkeit. Der Inhalt von Flasche 5 kann auch über eine entsprechende Probe auf *Pflanzenkunde* identifiziert werden.

- **Flasche 1 (klare Flüssigkeit):** ein magischer Heiltrank, der 15 LP zurückgibt.
- **Flasche 2 (braune Flüssigkeit):** Körperkraft-Elixier, das 7 SR lang 7 zusätzliche KK-Punkte gewährt – beachten Sie etwaige TP-Aufschläge auf die Waffen der Helden (siehe **Die Helden des Schwarzen Auges**, Regelbuch II, S. 35).
- **Flasche 3 (rosafarbene Flüssigkeit):** Liebestrank. Ein Held, der diesen Trank zu sich nimmt, verliebt sich – unabhängig vom Geschlecht – für drei Tage unsterblich in die erste Person, die er nach der Trankeinnahme erblickt.
- **Flasche 4 (rote Flüssigkeit):** Halbgift. Der Betroffene ver-

liert für die Dauer von 3 SR 3 Punkte auf MU, GE, KK, AT, PA und TP.

- **Flasche 5 (gelbe Flüssigkeit):** Antidot. Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 5. Stufe. (Ideal, um etwaige Wirkungen des Höhlenspinnenbisses wieder aufzuheben!)

(T2) Zwischenlager

Raummaße siehe T1; drei Schießscharten, eine vergitterte Tür, die auf das Dach des Hauptgebäudes führt, und eine weitere Wendeltreppe nach oben.

Spezielle Informationen:

Im Raum liegen zwei große, auf Stroh gebettete Tatzelwurm-ier und mehrere uralte Kisten, in denen sich gewaltige Bolzen befinden. Durch die Außentür kann im Licht des Madamals ein großes Katapult erblickt werden, das auf den Nachthimmel ausgerichtet ist.

Meisterinformationen:

Die Eier geben immerhin noch einen so starken Geruch von sich, daß es einem Elfen bei Mißlingen einer KK-Probe den Magen umdreht (für eine SR sinkt seine KK um 2 Punkte). Durch die verschlossene Außentür (*Schlösser Knacken*-Probe +5 oder ein FORAMEN für 7 ASP) kann das Katapult erreicht werden, das einst mit den Bolzen munitioniert werden konnte. Aufgrund seines Alters ist es inzwischen unbrauchbar.

(T3) Schlaf- und Studierzimmer Yala Sintelfinks

Raummaße siehe T1, vier Schießscharten und eine Wendeltreppe nach oben.

Spezielle Informationen:

Hier stehen ein Lesepult, ein mit Papier übersäter Tisch, ein Stuhl, ein Schrank und ein ungemachtes Bett in Form eines halben Eies. Daneben finden sich Bücherregale mit diversen Schriften, Steinastapel mit gepreßten Blumen, die Kopie einer vom bekannten thorwalschen Weltumsegler Phileasson Foggwulf angefertigten Aventurienkarte, eine kleine Kristallkugel sowie ein wunderschöner, unter einem Bergkristallglas auf eine Nadel gespießter Schmetterling.

Meisterinformationen:

Durchsuchen die Helden den Raum genauer, finden sie alle nötigen Beweise (Briefe), um Justus Schwarzenbeck, den Gratenfelder Archivar, der Mittäterschaft am Diebstahl der Kristallkugel überführen zu können. Darüber hinaus finden sich hier zahlreiche, in einer antiquierten (von Algorton stammenden) Handschrift verfaßte Bücher und Pergamente, die sich mit Anweisungen zum Bau eines *Chimärologischen Sphärenbrüters* beschäftigen. Bei dem Schmetterlingsexemplar unter Glas handelt es sich um einen aufgespießten Ikanariaschmetterling, dessen wunderschöner Anblick einen Helden noch immer in seinen Bann



ziehen kann. (Wenn dem Helden eine KL-Probe gelingt, erkennt er rechtzeitig die Gefahr; bei Mißlingen einer weiteren KL-Probe -2 versinkt er staunend im Anblick des Schmetterlings – solange, bis die Kameraden ihn wachrüteln.)

(T5) Turmplattform

Die Ausmaße der Plattform entsprechen denen von T1. Am Rand sind zwei Schritt hohe Zinnen angebracht.

Spezielle Informationen:

Es ist Nacht. Durch einen Riß in der Wolkendecke ist das Madamal zu erkennen, das Berg und Feste silbrigfahl beleuchtet. In der Mitte der Plattform befindet sich eine bizarre, röhrenartige Konstruktion mit verschiedenen Linsen und einer großen Kugel aus Bergkristall, die auf das Madamal ausgerichtet ist und dessen silbernes Licht sichtbar bündelt. Direkt darunter befindet sich ein großes, im fokussierten Mondlicht vibrierendes Tatzelwurmi, das deutlich sichtbare Risse aufweist. Direkt neben dem Apparat stehen ein Zwerg mit Augenklappe, der mißtrauisch seine Axt erhoben hält, und die hochmütige Hexe Sintelfink, die das dargebotene Schauspiel triumphierend und mit weit aufgerissenen Augen verfolgt.

(T4) Zauberzimmer

Raummaße siehe T1, zwei Schießscharten und eine zu einer Dachluke führende Wendeltreppe.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist schwarz gestrichen und nahezu kahl. An der Stirnseite des Raumes befindet sich die auf einem Sockel ruhende Statue einer rabenschwarzen, widerwärtigen Kröte mit einer Krone aus sieben Zacken auf dem Haupt. Direkt gegenüber ist ein weiterer Sockel (älteren Datums) zu erkennen, auf dem ein gewaltiger Rosenquarz ruht, der von Glyphen in Arkanil umgeben ist.

Meisterinformationen:

Bei der Krötenstatue handelt es sich (wie Magier, Druiden, Geoden, Hexen und Hesindegeweihte mit einer KL-Probe +6 erkennen können), um ein dem Dämonen *Tuur-Amash*, der Schwarzen Kröte, einem Siebengehörnten Diener Widharcals geweihtes Bildnis, das Yala die Zauberei erleichtert. Ein Held, der die Statue berühren oder zerstören will, muß zunächst eine *Mut*-Probe +1 bestehen – dann aber ist dies problemlos möglich.

Der Rosenquarz stammt noch von Algorton. Mit Hilfe dieses Steins lassen sich die Wasserspeierillusionen draußen am Turm aktivieren und deaktivieren. Hierzu muß ein magiekundiger Held eine *Klugheits*-Probe +10 ablegen, mittels der er die Kontrolle über Illusionen gewinnt. Einmal aktiviert, kann er den Kristall theoretisch einmal im Monat mit 1W6 +10 ASP speisen und die Illusionsmagie damit aufrecht erhalten. Der Stein läßt sich ebenfalls durch einfache Gewalteinwendung zerstören – nicht aber transportieren.



Das Finale

(Meisterinformationen)

Nun ist das furiose Finale dieses Abenteuers gekommen. Wir wollen hoffen, daß es den Helden gelingt, dem Schurkenstück auf dem Turm ein Ende zu bereiten.

Ihre Aufgabe ist es, den Kampf der Helden ein wenig im Auge zu behalten und spannend zu gestalten. Wir wissen zwar nicht, was Ihre Helden genau planen, hier finden Sie auf jeden Fall ein paar Handhabungsmöglichkeiten, wie Ihre meisterlichen Personen auf den Überfall reagieren werden.

Buras, der Zwerg, wird sich den Helden als erstes entgegenwerfen. Er ist ein harter Brocken, der sicherlich zwei unserer



Helden beschäftigen wird. Yala Sintelfink, die (zum Glück für die Helden) kaum noch Astralpunkte besitzt, wird sich an den hinteren Rand des Turms zurückziehen und mit ihrer verbliebenen astralen Kraft einen Krähenschwarm aus acht Tieren beschwören, den sie auf jenen Helden hetzt, der ihr zu nahe kommt. Die nötige Zeit dazu wird ihr Trina, ihre Vertrautenkatze, verschaffen, die derzeit auf den Zinnen des Turms, im Rücken der Helden, sitzt. Yala selbst wird sich anschließend mit ihrem Besen zur Wehr setzen.

Nun, und dann wäre da noch das grauenvolle, an ein Mittel ding aus Drache und Papagei erinnernde Geschöpf, das Sie jederzeit aus dem Tatzelwurmei hervorbrechen lassen können. Dieses Wesen ist Ihr dramaturgisches 'As im Ärmel', das Sie je nach Bedarf (behalten Sie die Lebenspunkte Ihrer Helden im Auge) schlüpfen und in den Kampf eingreifen lassen können. Haben die Helden allzu leichtes Spiel mit den Gegnern (etwa wenn Sie dieses Abenteuer mit höherstufigen Helden oder größeren Gruppen spielen), dann wird sich das hungrige Geschöpf ebenfalls auf die Helden stürzen. Sieht es für die Helden allerdings böse aus, dann scheuen Sie nicht, das blind um sich beißende Geschöpf *nicht* oder erst *nach* dem Kampf schlüpfen zu lassen. Es ist sogar denkbar, daß Sie es auf Ihre Meisterpersonen hetzen, wenn die Helden vor allzu großen Problemen stehen. Hier nun die Werte aller Gegner:

Der Zwerg Buras

MU 12	KL 10	IN 12	CH 10	GE 13	FF 10	KK 14
ST 4	MR 3	LE 46				
AT/PA 12/12		TP 1W+4 (Axt)			RS 4 (Kettenhemd)	

Die Katze Trina

MU 8	LE 9	AT 12	PA 6	TP 4SP	RS 1	MR 4
------	------	-------	------	--------	------	------

Die Krähen

MU –	LE 5	AT 8	PA 0	TP 1SP	RS 0
------	------	------	------	--------	------

Yala Sintelfink

MU 12	KL 13	CH 14	IN 14	GE 10	FF 12	KK 10
ST 6	MR 6	LE 35	AE 13	AT 11	PA 13	
TP 1W+2 (Besen)	RS 1					

Zauberfertigkeiten: Krähenruf, Hexenspeichel, Hexenholz, Große Gier, Harmlose Gestalt, Radau auf ZF-Werten zwischen 7 und 10

Beherrschte Hexenflüche: Hexenschuß, Ängste mehren, Pech an den Hals wünschen, Rastlos Ruhelos

Die ausgebrütete Kreatur

MU 15	LE 30	AT 9	PA 6
TP 1W+3 (Gebiß)	RS 2 (ledrige Haut)		

Nachspiel

Nach dem Kräfte raubenden Kampf sollten Sie Ihren Helden eine kurze Verschnaufpause und etwa eine Stunde Zeit gönnen, in der sie sich noch einmal in der Feste umschauen dürfen. Sobald Ihre Helden aber in Richtung Keller aufbrechen (etwa um dort noch einmal Artefaktkammer und/oder die geheime Bibliothek aufzusuchen), dann lassen Sie mit Getöse den Dharai auftauchen, der sich mittlerweile zur Folterkammer hochgearbeitet hat. Stellen Sie den (relativ langsamen) Dämon von vornherein so mächtig dar, daß Ihre jungen Helden gar nicht erst auf den Gedanken kommen, sich mit ihm anlegen zu wollen. Er dient einzig und allein dem Zweck, Ihre Helden aus der Feste zu verjagen und all die Dinge zu zerstören, die nichts in Spielerhänden zu suchen haben. Die Flucht sollte den Helden leicht mittels des Förderkorbs gelingen, der etwa zwanzig Schritt neben dem Lager mit den schlafenden Orks aufsetzt ...

Zurück in Gratenfels erhalten die Helden ihre Belohnung von insgesamt 30 Dukaten (wie gesagt, die Stadtkasse ist leer), aber Balthusius läßt sich natürlich nicht lumpen und legt selbst noch einmal 15 Dukaten drauf (was inklusive der in diesem Abenteuer zu findenden Wertgegenstände keinen schlechten Schnitt ergeben dürfte). Ihre Helden, die von Lena Balthusius überdies mit einem großen Essen belohnt werden, haben nun zahlreiche Freunde gewonnen, die auch als Lehrmeister keine schlechte Figur machen.

Magister Balthusius ist ein ausgezeichnete Lehrer, der einem Magier unter den Helden noch so manchen Trick beibringen kann. Eine Hexe findet ein entsprechendes Pendant in der al-

ten Jahna, und ein etwaiger Schelm in ihrer Gruppe dürfte demnächst von Humpelpumpel, dem glücklichen Kobold, Besuch erhalten. Hauptmann Arto wird die Helden überdies natürlich gern mit zu den 'Gardistenstammtischen' nehmen, unter denen sich so mancher Haudegen befindet, der sich gern mit den frischgebackenen Ehrenbürgern im Waffengang messen wird. Bei all der Freude sollten natürlich auch Sie nicht knausrig sein und jeden Helden mit **150 Abenteuerpunkten** beglücken, zusätzlich zu den insgesamt **200 Abenteuerpunkten**, die Sie je nach Heldeneinsatz und bestandenen Erlebnissen auf die einzelnen Helden verteilen können.

Ach ja: Und dann wäre da noch Magistra Domaris zu erwähnen, die die Helden vielleicht auch noch einmal aufsuchen wird – und zwar dann, wenn diese sich in ihrem Turm allzu dreist als Diebe betätigt haben. Aber das ist ein Abenteuer eigener Art, das zu einem anderen Zeitpunkt erzählt werden soll.

"Halt! Und was ist mit Algorton?!" werden Sie sich jetzt sicherlich fragen. Nun, das Rätsel seines Verschwindens vor 400 Jahren konnten auch wir nicht zufriedenstellend lösen. Aber vielleicht führen die Nachforschungen des Magister Balthusius und der Magistra Domaris bald zu einem entscheidenden Hinweis. Denn hieß es nicht in der *Historischen Koschchronik*, daß Algorton einst über mehrere (!) Domizile im Kosch verfügte? Im Ernst, auch wir wissen nicht genau, welches Schicksal Algorton damals widerfahren ist. Wir sind uns aber sicher, daß wir die Aufklärung dieser Angelegenheit getrost in Ihre meisterlichen Hände legen können ...



Dramatis Personae

Einer guten alten DSA-Tradition gemäß finden Sie an dieser Stelle eine Auflistung und Beschreibung der wichtigsten Meisterfiguren dieses Abenteuers. Diese Informationen (und die aufgeführten Zitate) sollen Ihnen bei der rollenspielerischen Darstellung der Figuren helfen.

Magister Balthasar Balthusius

Der Magier mit dem schlohweißem Bart, der sich der Öffentlichkeit stets in seinem tiefblauen Festtagsgewand präsentiert, ist ein brillanter Magietheoretiker und gilt als eine der wenigen Kapazitäten auf dem Gebiet der Kristallomantie. Der Magister, der an den Akademien des Reiches immer wieder zu Gastvorlesungen geladen wird, brannte sich vor etwa zehn Jahren bei dem Versuch aus, mit Hilfe eines DESTRUCTIBO ein unseliges Artefakt zu zerstören, das er den Dienern des Namenlosen abringen konnte. Mit viel Glück gelingt ihm heute noch ab und an ein ODEM oder ein FLIM FLAM, doch das war es auch schon mit der Zauberei. Seine Verbitterung über diese Tatsache versucht er zu überwinden, indem er sich voll auf seine theoretischen Studien konzentriert.

Mit der Magierin Domaris, die sich ebenfalls mit der Kristallomantie beschäftigt, steht Balthusius in regem fachlichen Kontakt. Seitdem die beiden bei ihren Studien herausgefunden haben, daß der Schwarzmagier Algorton Kenntnisse auf diesem Spezialgebiet gehabt haben muß, versuchen die beiden soviel Informationen über sein Wirken zusammenzutragen, wie es ihnen nur möglich ist. Ein Umstand, der Balthusius letztlich die Entführung durch die Hexe Yala Sintelfink einbringt.

Magister Balthusius

MU 14 KL 16 IN 14 CH 15 GE 13 FF 14 KK 11
AG 2 HA 3 RA:2; TA 1 GG 2 NG 4 JZ 4
ST 14 MR 12 LE 43 AE 13 AT/PA 13/16 (Zauberstab)

Geb.: 11. Phex 954 BF

Größe: 83F.

Haarfarbe: schlohweiß

Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Sprachen (u.a. Isdira, Rogolan, Zhayad), Alte Sprachen, Alchimie, Magiekunde, Lehren, Selbstbeherrschung

Anmerkungen: Balthusius hat tatsächlich nicht nur den Großteil seiner astralen Kraft eingeübt, die Kenntnisse seiner Zauberformeln sind ihm darüber hinaus nur noch in der Theorie bekannt. In der praktischen Anwendung plagen ihn immer wieder spontan auftretende Gedächtnislücken, die ihm das Zaubern, bis auf die beiden oben erwähnten, in jahrelanger Arbeit wieder eingeübten Formeln, unmöglich machen. Bei seinem Auffinden ist der alte Magier schwer angeschlagen; er besitzt nur noch 12 LP.

Balthusius' Magierstab ist mit allen sieben Stabzaubern belegt. Bei seiner Entführung bleibt der Stab natürlich im Haus zurück.

Zitate:

»Ein Land, in dem Gelehrte kein Heim finden, ist im Niedergang begriffen.«

»Bei Hesinde, mein junger Freund, die Forschung ist immer auf dem Wege, nie am Ziel.«

»Je mehr wir wissen, desto ehrfürchtiger blicken wir zu den Zwölfen auf.«

Lena Balthusius

Die hübsche, stupsnasige Tochter des Magiers gilt in Gratenfelder Kreisen als 'gute Partie'. Doch Lenas schüchternes Herz gehört seit zwei Jahren allein ihrem Verlobten Hauptmann Arto, und sie erwartet (zurecht) jeden Monat einen Heiratsantrag seinerseits. Bis dahin führt sie treusorgend den Haushalt ihres Vaters. Der Entführung steht sie völlig hilflos gegenüber, und sie wird die Helden daher verzweifelt darum bitten, den alten Mann wieder unbeschadet nach Gratenfels zurückzubringen.

Lena Balthusius

LE 25 ST 0 (Bürgerin)

Geb.: 19. Peraine 999 BF

Größe: 84 F.

Haarfarbe: kastanienbraun

Augenfarbe: braun

Ambitioniert in: Malen/Zeichnen, Musizieren (Harfe)

Zitate:

»Schlechte Manieren verderben alles, sogar Vernunft und Gerechtigkeit.«

Hauptmann Arto von der Marsch

Der blonde Hauptmann der Gräflisch Gratenfelder Ehrengardisten ist in jeder Hinsicht das Beispiel eines korrekten, pflichtbewußten mittelreichischen Offiziers. Seiner Verlobten, Lena Balthusius, ist er in ritterlicher Liebe zugetan und würde sich für sie ohne zu zögern die rechte Hand abschlagen lassen. Für die jungen Helden empfindet er – angesichts des rondrianischen Mutes, den sie in Gratenfels mehrfach beweisen – ehrliche Hochachtung. Gern würde er die Helden bei ihrem Auftrag begleiten, doch leider ist sein Platz dieser Tage in Gratenfels.

Hauptmann Arto

MU 14 KL 12 IN 11 CH 12 GE 12 FF 10 KK 15

AG 3 HA 2 RA 3 TA 4 GG 2 NG 3 JZ 4

ST 6 MR 4 LE 42 AT/PA 14/13 (Schwert)

TP 1W+5 RS 4 (Kettenhemd)

Geb.: 27. Tsa 992 BF

Größe: 96F.

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Ambitioniert in: Geographie, Kriegskunst, Rechtskunde



Zitate:

»Sammeln! Alle Gräflichen zu mir – auch die Ehrenamtlichen.«
 »Meine Dame, darf ich Euch aus Eurem Umhang helfen?«
 »Was wäre die Erfüllung von Pflicht, wenn sie keine Opfer kostete?«

Domaris von A'Tall

Die resolute Magistra mit den grünen Augen und den lockigen, schlohweißen Haaren macht auf den ersten Blick den Eindruck, schon im fortgeschrittenen Alter zu sein. Doch lauscht man ihrer jugendlich klingenden Stimme, ist man sich dieser Sache plötzlich nicht mehr so sicher. Tatsächlich handelt es sich hierbei um einen Widerspruch, den die Magierin nicht gewillt ist aufzuklären.

Domaris gilt – ebenso wie Magister Balthusius – als Expertin auf dem Gebiet der Kristallomantie. Um in ihren Forschungen nicht gestört zu werden, gibt sie sich Fremden gegenüber unnahbar.

Daß die Einheimischen hinter vorgehaltener Hand über sie reden, stört sie daher wenig. In Wahrheit steckt hinter der rauhen Schale ein weicher Kern. Nicht von ungefähr bot sie der klumpfüßigen Malina, die bei den Einheimischen als 'Dämonenkind' gebrandmarkt ist, ein sicheres Zuhause.

Um ihren Freund und Kollegen Balthusius macht sie sich natürlich große Sorgen – vor den 'Grünschnäbeln' (den Helden) würde sie sich aber nie zu einem größeren Gefühlsausbruch hinreißen lassen.

Da sie aufgrund des Dämonenangriffs völlig erschöpft ist, kann sie selbst nichts zu des Magisters Rettung unternehmen. Sie wird den Helden aber mit all den ihr verfügbaren Informationen zur Seite stehen.

Wir verzichten hier darauf, für die Magistra Werte anzugeben, da sie in diesem Abenteuer eigentlich nicht als handelnde Person auftritt. Gehen Sie davon aus, daß es sich bei ihr um eine deutlich hochstufige Magierin handelt, die vielerlei vollbringen könnte, wäre sie nicht nach dem mißlungenen Zauber mit ihren Kräften am Ende.

Zitate:

»Unfaßbar. Da arbeitet man Dutzende von Praiosläufen an seinem schlechten Ruf, und dann kommen mir nichts, dir nichts ein paar junge Abenteurer daher und spazieren einfach in meinen Turm. Trotzdem, danke.«
 »Ihr wollt mich heilen, mein Kind? Laßt das mal, das wird in einigen Tagen schon wieder. Ihr solltet eure Kräfte besser für jemand anderen aufsparen ...«
 »Hand aufs Herz, junger Magister, Ihr habt nicht zufällig meinen Codex Emeraldus in Eurem Tornister aufbewahrt ...?«
 »Mindere Geister! Überall diese kleinen, nervtötenden Dinger! Das kostet mich ja Wochen, all diese Biester wieder auszutreiben.«

Yala Sintelfink

Yala ist die böse Gegenspielerin unserer Helden. Die schwarzhaarige, äußerst gut aussehende Yala gehört den 'schwarzen' Töchtern Satuaris an, genauer dem *Zirkel der Schwarzen Kröte*, der vor mehreren Jahren von einigen tapferen Recken entdeckt und entscheidend geschwächt werden konnte (nachzulesen in dem älteren DSA-Abenteuer *Im Zeichen der Kröte*). Yala schwor sich, eines Tages die Führung über diesen Zirkel zu übernehmen und ihn wieder zu Blüte und Ansehen zu verhelfen. Ihr Traum ist die Errichtung eines Hexenreichs, dem sie als Königin vorstehen möchte. Angesichts der Skrupellosigkeit, die sie schon jetzt an den Tag legt, eine schreckliche Vorstellung. Hoffen wir also, daß es Ihren Helden gelingt, die Pläne Yalas zu durchkreuzen.

Yala Sintelfink

MU 12	KL 13	CH 14	IN 14	GE 10	FF 12	KK 10
AG 3	HA 1	RA 3	TA 2	GG 5	NG 3	JZ 4
ST 6	MR 6	LE 35	AE 49	AT 11	PA 13	
TP 1W+2 (Besen)	RS 1					

Herausragende Talente: Alchimie, Kräuterkunde, Magiekunde, Lesen & Schreiben, Fliegen

Zauberfertigkeiten: verschiedene Hexenzauber, darunter Krähenruf, Hexenspeichel, Hexenholz, Große Gier, Harmlose Gestalt, Radau auf ZF-Werten zwischen 7 und 10

Beherrschte Hexenflüche: Hexenschuß, Ängste mehren, Pech an den Hals wünschen, Rastlos

Ruhelos





Zitate:

»Du dreckiger, kleiner Straßenkötter wagst es, dich mit *mir*, der großen Yala Sintelfink, anzulegen? Mal sehen, wie dir das hier schmeckt ...«

»Ich liebe Magier! Ihren ach so gelehrten Hirnen entspringen manchmal die verrücktesten Ideen. Man muß sie anschließend nur noch zu Boron schicken ...«

»Ach Schwester, komm mir nicht mit diesen sentimental Anschuldigungen. Wenn Satuarria nicht gewollt hätte, daß wir diesen Pfad einschlagen, dann erkläre mir bitte, warum *du* gefesselt vor mir liegst und *ich* wieder einmal triumphiere ...?«

Buras, Jurgo und Hesta

Bei dem verschlossenen Zwerg, dem mißtrauischen Thorwaler und der durchtriebenen Streunerin handelt es sich um ehemalige Straßenräuber, die die Reichsstraßen um Gareth lange Zeit unter dem Kommando des Räuberhauptmanns Boro Greiber unsicher gemacht haben. Vor zwei Jahren wurden alle vier gefaßt und zum Tode durch das Beil verurteilt. Yala befreite die vier aus dem Kerker, da ihr klar war, daß sie zur Erlangung ihrer Ziele eine Truppe mit nützlichen Talenten um sich scharen

mußte. Da Yala neben sich keine anderen Autoritäten akzeptiert, richtete sie es bei ihrer Befreiungsaktion so ein, daß der selbsternannte Räuberhauptmann Boro bei der Flucht auf der Strecke blieb. Da die drei schurkischen Kumpane nichts von dieser Intrige wissen, sind sie Yala Sintelfink, die sie unumwunden als neue Anführerin akzeptiert haben, überaus dankbar.

Buras

MU 12	KL 10	IN 12	CH 10	GE 13	FF 10	KK 14
ST 4	MR 3	LE 46				
AT/PA 12/12		TP 1W+4 (Axt)			RS 4 (Kettenhernd)	

Jurgo

MU 12	KL 10	IN 11	CH 10	GE 11	FF 10	KK 13
ST 4	MR -1	LE 39				
AT/PA 13/11		TP 1W+4 (Schwert)			RS 3 (Lederrüstung)	

Hesta

MU 14	KL 11	IN 11	CH 9	GE 13	FF 10	KK 11
ST 4	MR 0	LE 38	AT/PA 13/11 (Schwert) / 13/10 (Dolch)			
TP 1W+2 (Kurzschwert) / 1W+1 (Dolch)					RS 3 (Lederrüstung)	



Anhang 1: Glossar

(Es handelt sich hier nur um eine kleine Auswahl wichtiger Begriffe, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen. Nähere Informationen können Sie den einzelnen Hintergrundbeschreibungen entnehmen, die es mittlerweile in großer Zahl gibt. Besonders geballtes Wissen finden Sie in **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges**.

Algorton: Ein ebenso finsterer wie machtvoller Magier aus Punin (benannt wahrscheinlich nach *Al'Gorton*, einem der legendären Magiermogule aus der frühgeschichtlichen Epoche Aventuriens) der sich zur Zeit der Magierkriege im Kosch niederließ und innerhalb des Gebirges ein Schreckensreich errichtete, das er erbittert gegen Eindringlinge jeder Art verteidigte. Er erwirtschaftete unermeßliche Reichtümer durch den mit Sklaven betriebenen Abbau und Verkauf von Koschbasalt (aber auch Gold), das er ohne Skrupel an die verfeindeten Magiergilden und die mit ihnen verbündeten Landesherrscher verkaufte. Darüber hinaus kontrollierte er weite Teile des Greifenpasses. Seine wahren Ziele sind unbekannt, man weiß aus alten Quellen nur, daß sich die Koscher Zwerge und einige Koscher Adlige in den Jahren seiner Herrschaft erbitterte Gefechte mit gedungenen Söldnern und/oder von Algorton erschaffenen bzw. beschworenen Kreaturen lieferten. Er galt als Meister der Dämonologie und Kristallomantie, und man vermutet, daß er über längst verschollenes, echsisches Wissen auf diesen Gebieten verfügt hat. Algorton verschwand kurz nach den Magierkriegen von einem Tag auf den anderen auf ebenso spurlose wie mysteriöse Art und Weise.

Aventurien: Der Kontinent, auf dem die Abenteuer des Schwarzen Auges spielen. Obwohl nur etwa 3.000 Meilen in Nord-Süd-Richtung lang, finden sich hier alle Klimazonen von ewigem Eis bis zu Regenwald und Sandwüste. Zu den benachbarten Kontinenten *Güldenland* (im Westen, jenseits des Meeres der Sieben Winde) und *Riesland* (im Osten, hinter dem Ehernen Schwert) besteht so gut wie kein Kontakt.

Boron: Meist recht düsterer Gott des Todes, des Vergessens und des Schlafes; sein Symboltier ist der Rabe.

Chimäre: Mittels schwarzer Magie erzeugtes Mischwesen aus zwei oder mehr verschiedenen Tierarten, bisweilen auch Menschen; meist nicht fortpflanzungsfähig.

Dämon: Wesenheit aus einer anderen Sphäre, die beschworen und beherrscht werden kann, um hier bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Dämonen, von denen es die unterschiedlichsten Arten gibt, sind Dere-Bewohnern grundsätzlich nie wohlgesonnen, außer sie erhalten entsprechende Vergütung nach ihrem Geschmack. Höhere Dämonen sind an ihren Hörnern zu erkennen, wobei deren Anzahl von ihrer Macht abhängt.

Als mächtigste der Dämonen gelten die Erzdämonen, die als quasi (gegen-)göttliche Wesen anzusehen sind.

Dere: Die Welt, auf der der Kontinent Aventurien liegt.

Elfen: Ein altes aventurisches Volk, das aber seine Blütezeit schon hinter sich hat. Im Vergleich zu Menschen sind sie groß und sehr schlank und von Natur aus magiebegabt; sie leben vorwiegend im Einklang mit der Natur. Die wichtigsten Völker der E. sind Auelfen, Waldelfen und Firnelfen.

Efferd: Gott des Wassers, des Windes und der Seefahrt. Wird naheliegenderweise besonders an der Küste oder an großen Binnengewässern verehrt; sein Symboltier ist der Delphin.

Feenwelt: Eine andere Welt, die nur locker und nicht jederzeit mit Dere – der Welt, auf der der Kontinent Aventurien liegt – verbunden ist. Gleichzeitig liegt die Feenwelt, die auch als *Anderswelt*, *Nebelwelt*, *Grenzlande* oder das *Land Jenseits* bezeichnet wird, neben und in ihr. Die Feenwelt ist ein geheimnisvolles Reich, in dem die Zeit anders verläuft. Auf viele Betrachter macht sie mit ihren märchenhaften Schlössern, mondbeschiedenen Wiesen und romantischen Wäldern den Eindruck einer schöneren, wärmeren Örtlichkeit, obwohl es auch hier Orte gibt, die von dunklem Schrecken erfüllt sind. Die Feenwelt ist angeblich die Heimat vieler sagenumwobener Feengeschöpfe wie Dryaden, Lichtelfen, Pegasi und Einhörner.

Firun: Erbarmungsloser Gott des Winters und des Frostes, aber auch der Jagd; einzig seine Tochter Ifirn vermag manchmal sein Herz zu erwärmen und seine Gnadenlosigkeit abzumildern. Wird vor allem in Nordaventurien verehrt. Sein Symboltier ist der Eisbär.

Fluch: Besondere, den Hexen vorbehaltene Form der Magie. Meist sehr langfristige Auswirkungen, die nur schwer rückgängig gemacht werden können.

Gratenfels: Stadt an der Reichsstraße III am Westhang des Koschgebirges, Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft des Mittelreichs. Bekannt wegen seiner übertriebenen Festungsanlagen und seiner Schwefelquelle. Nähere Beschreibungen finden Sie in diesem Buch.

Greifenpaß: Zwischen Angbar und Gratenfels gelegener Paß durch das Koschgebirge, über den die Reichsstraße III führt. Benannt nach einem Berggipfel in Form eines hockenden Greifen.

Hesinde: Göttin der Wissenschaft, der Magie und der Künste; ihr Symboltier ist die Schlange.

Himmelsrichtungen: In Aventurien kommt es vor, daß die vier Himmelsrichtungen mit den Namen von Göttern bezeichnet werden. So heißt der Norden mitunter Firun und der Süden Praios. Seltener wird der Westen als Efferd und der Osten als Rahja bezeichnet.

Ingerimm: Gott des Handwerks, des Feuers, Erzes und vor allem



der Schmiedekunst. Als einziger Gott des Zwölfgötterpantheons hat er kein Symboltier, sondern wird mit Hammer und Amboß in Verbindung gebracht. Als Angrosch ist er gleichzeitig höchster und einziger Gott der Zwerge.

Kobold: Kleines Wesen (zumeist kindliche Proportionen, aber runzliges Gesicht), vermutlich aus reiner Astralenergie bestehend und daher unsterblich. Sehr zauberkräftig, benutzt dies aber nur, um anderen Wesen Streiche zu spielen. Von Kobolden gestohlene Kinder werden zu Schelmen.

Kosch/Koschgebirge: Hochgebirge in Mittellaventurien. Bekannt aufgrund des nur dort zu findenden Koschbasalts. Nach ihm ist auch das Fürstentum Kosch benannt.

Koschbasalt: Ein tiefgraues, bisweilen bläulich schimmerndes Gestein mit regenbogenfarbenen schimmernden Einschlüssen, das nur im Koschgebirge zu finden ist und eine schwach antimagische Aura aufweist. Da eine Extraktion der Einschlüsse, die die Quelle der antimagischen Wirkung sein soll, noch nicht gelungen ist, muß immer ein Block des kompletten Gesteins verwendet werden. Koschbasalt wird von denen, die es sich leisten können, gern bei der Errichtung von Mausoleen, bei der Anfertigung von Grabplatten, aber auch beim Bau von Gefängnissen verwendet, die für Zauberkundige bestimmt sind. Hier gilt: Jeder Zauber, der innerhalb eines geschlossenen Raumes, in dem mindestens 2 Quader Koschbasalt verbaut wurden, gewirkt wird, ist um 7 Punkte erschwert (siehe **Mysteria Arkana**, S. 225).

Kristallomantie: Auch Kristallomagie genannt. Mysteriöse Ausübung von Zauberei durch den Einsatz von Edelsteinen, die Spielerhelden nur äußerst beschränkt zur Verfügung steht; einstmals Hauptgebiet der Magie der alten Echsenvölker. Diese Spielart der Magie ist heute nur noch wenigen echsischen Magiern und noch weniger Menschen bekannt. Die K. basiert darauf, daß Edelsteine einen nicht unerheblichen Einfluß auf Zaubersprüche und Rituale besitzen. Ihre Kräfte lassen sich vor allem im Umgang mit Wesenheiten fremder Dimensionen, bei der Hellsicht- und Heilzauberei sowie als Fokus arkaner Kräfte nutzen (siehe **Mysteria Arkana**, S. 42 f.).

Kupperus (Heiliger): Ein Lokalheiliger des Koschgebirges. Der Sage nach handelt es sich bei ihm um den Magier Kupperus von Wormsalt, der um 393 v.H. auf einer Burg inmitten der Koschberge einen mächtigen Klopffeist bannte, indem er ihn in sich einfahren ließ, sich darauf mit Hesindes und Borons Hilfe in tiefen Schlaf versetzte und so das Land von dieser Plage befreite. Es heißt, daß der Magier seit dieser Zeit irgendwo in einer versteckten Höhle liege und der Geist so lange gefangen bleibe, wie der Schlaf des Kupperus andauert. Häufig wird eine Kupperus-Figur über der Tür angebracht, denn als Schutzheiliger der Nachtruhe wacht er über den Schlaf der Hausbewohner.

Madamal: der aventurische Mond; benannt nach einer in zahlreichen Mythologien vorkommenden, meist halb-göttlichen Figur namens Mada, deren tragisches Geschick zur Entstehung des Madamals führte.

Magierkriege: Geläufige Bezeichnung für den Zeitraum zwischen den Jahren 403 v.H. und 398 v.H., als vielerorts Zauberkundige gegeneinander kämpften oder ihre beschworenen Diener und/oder beschworene Wesenheiten gegeneinander antreten ließen. Anlaß war der Rücktritt Rohals von der Kaiserwürde, ohne die Frage eines Nachfolgers zu klären. Als bald stritten sich die verschiedenen Magiergilden und -bünde um die Nachfolge, zunächst subtil, schließlich mit offener Gewalt. Fast zwei Drittel aller Akademien wurden beschädigt oder zerstört, unersetzliches Wissen ging verloren, und sicherlich die Hälfte aller Gildenmagier ließ ihr Leben. Die Lehrfreiheit wurde daher nach den Kriegen stark eingeschränkt.

Maße, Gewichte und Münzen:

Längenmaße: 1 Meile = 1 km, 1 Schritt = 1 m, 1 Spann = 20 cm, 1 Finger = 2 cm

Gewichte: 1 Unze = 25 g, 1 Stein = 1 kg, 1 Quader = 1 t
Die verbreitetste **Währung** ist die des Mittelreichs: 1 Dukat (Goldstück) = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1.000 Kreuzer (Es gibt leider keine angemessene Möglichkeit, diese Währung in DM umzurechnen, da das gesamte Wertesystem einer Fantasy-Welt nicht mit irdischen Maßstäben gemessen werden kann. Als grober Hinweis kann dienen, daß ein Maß Bier etwa 8 Kreuzer kostet, ein Laib Brot etwa zwölf Kreuzer, eine Übernachtung in einem Schlafsaal 3 Heller, ein Schwert 10 Dukaten und ein reitfertig ausgebildetes Pferd zwischen 50 und mehreren hundert Dukaten.)

Minderer Geist: Eine Manifestation elementarer Kräfte, die entstehen kann, wenn sich zwei möglichst reine Elementenmischen oder Astralenergie unkontrolliert frei wird (z.B. bei einem mißlungenen Zauberspruch). Mindere Geister sind weder vernunftbegabt, noch mit einem Lebenszweck ausgestattet. Einige typische Mindere Geister sind bekannt geworden als *Windspiele*, *Feuerwusel* oder *Köhlerweiblein*.

Monate: Das aventurische Jahr hat 365 Tage und beginnt zur Sommersonnenwende. Die zwölf Monate zu je 30 Tagen sind den Göttern des Zwölf-Pantheons zugeordnet und lauten in Reihenfolge Praios (entspricht dem Juli), Rondra (August), Efferd (September), Travia (Oktober), Boron (November), Hesinde (Dezember), Firun (Januar), Tsa (Februar), Phex (März), Peraine (April), Ingerimm (Mai), Rahja (Juni). Die fünf überzähligen Tage zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios sind dem Namenlosen zugeordnet und gelten allgemein als verflucht.

Oger: Großes, menschenähnliches Wesen, das trotz seiner Primitivität zu den kulturschaffenden Wesen gezählt wird. Benutzen primitive Werkzeuge und Waffen und ernähren sich mitunter auch von Menschenfleisch.

Orks: Wildes und primitives Volk, grobschlächtig und aggressiv. Im Vergleich zu Menschen klein und gedrungen, dichter, schwarzer Pelz, stark ausgeprägte untere Eckzähne (Hauer). Leben hauptsächlich im Orkland, verdingen sich aber oft als Schergen bei Bösewichten oder ziehen in kleinen Banden raubend und mordend durch dünner besiedelte Gegenden.



Peraïne: Göttin des Ackerbaus, der Pflanzen und der Heilkunde; ihr Symboltier ist der Storch.

Phex: Listiger Gott der Händler und der Diebe; sein Symboltier ist der Fuchs.

Praios: Höchster Gott des Zwölfgötterpantheons, Gott der Sonne, des Gesetzes und der Herrschaft; sein Symboltier ist der Greif.

Praiosscheibe: Sonne

Rahja: Göttin des Rausches, und der körperlichen Liebe; ihr Symboltier ist die Stute.

Reichsstraße: Gut ausgebaute, gepflasterte Straßen mit Randsteinen und Abflußgräben, soliden Brücken und in regelmäßigem Abstand errichteten Herbergen. Auf den Reichsstraßen gilt der kaiserliche Landfrieden; sie werden von kaiserlichen Truppen und Inspektoren bewacht und instand gehalten. Nur ein Provinzherr hat außer dem Kaiser das Recht, Zoll auf ihnen zu erheben. Die im Abenteuer erwähnte Reichsstraße III führt von Gareth aus über den Greifenpaß bis nach Gratensfels, Honingen und Elenvina.

Riesenhirschkäfer: Auch Großer Schröter genannt. Große, bis zu einem Meter lange Abart des normalen Hirschkäfers.

Rondra: Göttin des Krieges und des Sturmes; ihr Symboltier ist die Löwin.

Satuaría: Göttin der Hexen, wird auch nur von diesen angebetet. Gehört nicht zum Zwölfgötterpantheon, steht aber nicht in Widerspruch dazu.

Sumu: Urgöttin, die von Urgott Los erschlagen wurde. Aus ihrem Leichnam ging alles Leben hervor. Sumus Leib bezeichnet Dere als Quell allen Lebens und Seins.

Tatzelwurm: Ein den Drachen verwandtes Reptil, das im Gegensatz zu diesen jedoch über keinen Feueratem verfügt, sondern nur schwefligen Gestank verbreitet; hortbildend, aber nicht standorttreu.

Thorwal: Land an der Nordostküste Aventuriens, vor allem bekannt wegen seiner auf Drachenbooten fahrenden Piraten. Thorwaler sind zumeist hünenhaft, blond oder rothaarig, ungemein trinkfest und rauflustig.

Tsa: Göttin der Erneuerung und der (Wieder-)Geburt; ihr Symboltier ist die Eidechse.

Travia: Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft und der Ehe. Wird vor allem vom einfachen Volk verehrt; ihr Symboltier ist die Wildgans.

Vertrauter, Vertrautentier: Ein Tier, das eine enge Bindung mit einer Hexe eingegangen ist und sogar eigenständig Magie wirken kann. Oft sagt die Art des Vertrauten (zumeist Katze, Rabe, Schlange, Eule oder Kröte) einiges über die Hexe selbst aus.

Wochentage: Die aventurische Woche besitzt sieben Tage und beginnt mit dem Windstag, dem ersten Tag der Elemente. Ihm folgt der Erdstag. Nun schließen sich die wichtigsten Tage der Woche an, nämlich der Markttag (dessen Name für sich spricht), Praiostag (der Feier- und Ruhetag, der deswegen in der Mitte der Woche liegt) und Rohalstag in Gedenken an den berühmtesten Zauberer Aventuriens. Die Woche wird abgeschlossen durch die letzten beiden Tage der Elemente, den Feuertag und den Wassertag. Allerdings gibt es lokale Variationen dieser Namensgebung.

Zauberer: Die Magieanwender in Aventurien lassen sich grob in zwei Kategorien unterteilen: die 'Wissenschaftler' (Magier), die die Beherrschung der Magie an sogenannten Akademien erlernen, und die 'intuitiven Zauberer', zu denen unter anderen die Druiden, Hexen und Schamanen zählen. Von Natur aus magiebegabte Völker wie die Elfen sind ebenfalls der zweiten Gruppe zuzurechnen.

Zwerge: Altes Volk, lebt zumeist in Höhlenanlagen. Im Vergleich zu Menschen sind Zwerge klein, aber stämmig. Gelten als dickköpfig, aber sehr geschickt in handwerklichen Dingen, vor allem in der Schmiedekunst.

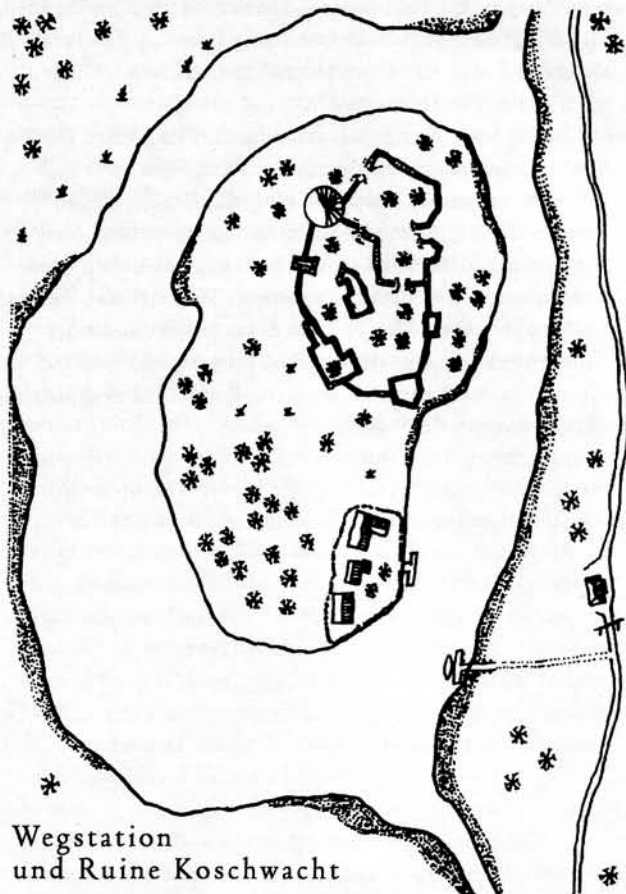
Zwölf/Zwölfgötter: wichtigstes aventurisches Pantheon. Die Götter (*Praios, Efferd, Boron, Firun, Phex, Ingerimm*) und Göttinnen (*Rondra, Travia, Hesinde, Tsa, Peraïne, Rahja*) haben jeweils ihre besonderen Einflusssbereiche und auch regional unterschiedlich starke Verehrung. Zwischen ihren Lehren herrscht mitunter ein gewisser Widerspruch, dennoch sind ihre Uneinigkeiten eher im Sinne geschwisterlicher Konkurrenz zu sehen. Ihre großen Gegenspieler sind auf der einen Seite der *Namenlose*, auch das Rattenkind genannt, und auf der anderen Seite die Erzdämonen.

Anhang 2: Quellen, Dokumente, Handouts

Quelle 1: (Aus *Sagen und Mythen des Koschgebirges*, gesammelt von Albhorn von Henningsfort; 905 BF; von Interesse für die Helden ist hier **Die Mär vom Zaubenstein**.) Der Abschnitt berichtet von dem Mythos, daß sich an verschiedenen Stellen des Koschgebirges seit legendären Zeiten insgesamt drei sogenannte *Zaubersteine* befänden, über die ein *Menschenkind mit guten Absichten* jeweils einmal in seinem Leben in das Reich der Feen gelangen könne. *Drüben* angelangt, fände man den sagenumwobenen *Feenquell*, dessen Wasser einen Menschen von allen Wunden, Krankheiten, Giften und Flüchen heilen könne. Der Text berichtet weiter, daß ein solcher Zaubenstein die Gestalt eines mannshohen Obeliskens besitzt (profanere Gemüter sprechen von einem 'Hinkelstein' ...), der bedeutsame Bilder und Motive aufweise und überdies feenhaften Ursprungs sei. Um aber das Tor in die Feenwelt öffnen zu können, sind einige Bedingungen zu erfüllen, die an dieser Stelle wortwörtlich wiedergegeben werden sollen:

*»Es bedarf des herzlichsten Lächelns eines rechtschaffenen Menschenkindes,
Des Blütenkranzes einer frischverliebten Braut,
Sieben Tropfen Morgentaus
Und eines in das silberne Licht des Madamals getauchten Bergkristalls.«*

WEGSTATION. RUINE KOSCHWACHT UND DOMARIS' TURM



Quelle 2: 'Aufseherbuch', letzter handschriftlicher Eintrag vom Sklaven Alver Perrin samt beiliegender Skizze zum Auffinden eines versteckten Goldklumpens in der Arbeitsebene:

... Heute ist der 17. Tag nach dem gewaltigen Beben. Seitdem sind wir, die wenigen, die dies überlebt haben, eingeschlossen. Da unsere Lage völlig verzweifelt ist und ich, Alver Perrin, der einzige von Algortons Sklaven zu sein scheine, der des Schreibens mächtig ist, sitze ich nun hier, bei dem Licht einer unserer letzten Kerzen, und schreibe in das Buch unserer Aufseher.

Vor über zwei Wochen hat ein gewaltiges Beben die Mine heimgesucht. Dorgan, der oben in der Heinzenkunst schuftete mußte, meint, daß es sich um einen der gefürchteten Bergrutsche gehandelt hat. Aber ebenso gut kann es sein, daß die Gildenmagier Algorton gefunden und den Berg mit gewaltigen Zaubern belegt haben. Dafür spricht, daß sich der Schwarzmagier seit dieser Zeit nicht mehr bei uns hat blicken lassen. Schließlich weiß ich, daß er einen geheimen Zugang zu uns besitzt. Wir alle wissen das, aber es ist uns nicht gelungen, diesen Geheimgang zu finden. Jetzt, vier Tage nachdem uns die letzten Lebensmittel ausgegangen sind, wird die Lage langsam kritisch. Jeden Tag erwarten wir, daß die Aufseher, denen es ähnlich gehen dürfte wie uns und die sich oben in der Versorgungsebene verschanzt haben, einen Ausfall wagen. Aber bei uns gibt es ebenfalls nichts mehr zu beißen. Wüßten sie, wie Algorton immer zu uns gelangt ist, wären sie sicher längst nicht mehr da.

Ach ihr Zwölfe, in welcher Zeit leben wir nur?

Drüben in der großen Halle diskutieren sie gerade, was wir noch unternehmen könnten. Und der junge Lorwen hat uns heute einen ganz und gar schrecklichen Vorschlag unterbreitet, wie wir unser Nahrungsproblem lösen könnten. Ein Vorschlag, der seinem wahnsinnigen Hirn entsprungen sein muß und den ich hier nicht zu nennen wage!

Gerade sehe ich, daß die Kerze fast niedergebrannt ist. Hoffnung auf Rettung habe ich nicht mehr. Man hat uns vergessen. Daher möchte ich die letzten Zeilen meiner Frau Ella in Dunkelhain widmen, die sicherlich seit zwei Jahren denkt, ich sei tot. Für sie und meine Kinder sei der große Klumpen Gold unten in der Arbeitsebene bestimmt. Unten findet sich eine Skizze wo. Wer auch immer diese Zeilen findet, ich bitte ihn im Namen der Zwölfe, ihr das Gold auszuhändigen und ihr zu sagen, daß ich sie immer geliebt und nie vergessen habe. Sie möge unsere beiden Kinder von mir umarmen und Alrik in die Lehre bei Meister Borax schicken. Dies ist mein letzter Wunsch.

Herr Ingerimm und Herr Boron, steht uns in unseren letzten Stunden bei und gewährt uns die Gnade eines schnellen Todes.

Aventurische Namen (als Improvisationshilfe für den Meister)

Menschen

Weiblich: Mora, Tsania, Ysbeth, Najescha, Aldare, Andra, Sanje, Ilke, Harika, Ela, Bedia

Männlich: Alrik, Efferdin, Torben, Faras, Aldo, Dschadir, Olger, Rondrian, Aram, Mapo

Mögliche Titel: Meister (Handwerker): Euer Gnaden, Eminenz (Geweihter): Weibel, Sergeant (Soldaten)

Zwerge

Weiblich: Agescha, Barine, Luga

Männlich: Grasam, Degro, Himbi, Rugosch, Alberik, Hardo, Kagrim, Paglim, Ingrasch, Duglim, Thorgrim, Kalrugen

Üblicherweise fügen die Zwerge ein traditionsbewußtes »Sohn des ...« oder »Tochter der ...« an den Namen an, der durchaus von ei-

nem »Enkel des ...« und noch entfernteren Abstammungsbeziehungen begleitet werden kann.

Elfen

Weiblich: Lorindel, Mayama, Lafiriel, Arele, Yalinde

Männlich: Salandrin, Elsurion, Thusandar, Mamron, Lasarion
Die meisten aventurischen Elfen tragen einzigartige, romantisch-blumige Beinamen, die etwas über ihr Wesen (Charakterzüge, Geburtsergebnisse usw.) verraten.

Beispiele hierfür sind: Silberhaar, Grüntann, Sternenschweif, Birkblatt, Wolkenblick, Elsternschlau

Orks

Uigar, Brazo, Goras, Gushrok, Tairon, Orgrosh

DIE EINGERITZTE BOTSCHAFT



GREIFENPASS UND UMGEBUNG



Aventurischer Bote



Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafenschaften und Ba-

ronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der

redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit

der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:
*Wenn man sein will informiert,
was auf Dere so passiert,
dann schau' man sich den Boten an
wie Herr Atrik vom Blautann.*

DM 4.--
Ausgabe
Juli/Aug. 1996
Praios, 27 Hal

64

Dreister Überfall auf Tobrien!

Answinisten und Maraskaner im Bund mit Schwarzmagiern?



Ein Bericht von Yangold di Lazaar, z.Z. Eslamsbrück.

Ungeheuerliches geht im östlichsten Herzogtum unseres Reiches vor sich! Seit Ende Ingerimm steht ein feindlicher Heerbann, angelandet an der mendenischen Küste, mordend und brennend innerhalb der Grenzen. Herzog Kunibald von Ehrenstein ist bei der Verteidigung Mendenas gefallen. Flüchtlingsströme durchziehen das Land, verfolgt von gnadenlosen Söldlingen, die sich zudem noch schwarzmagischer Hilfe versichert haben, wie Augenzeugen übereinstimmend erklärten. Die Mordbrenner rekrutieren sich zu großen Teilen aus aufrehrerischen Maraskanern, vormaligen Answinisten und andererlei Pack.

Da die Lage momentan noch verworren scheint, wollen wir versuchen, hier eine möglichst abgesicherte Chronologie der Ereignisse zu geben wie auch die Lage in den einzelnen Baronien zu beleuchten.

Am 14. Ingerimm trifft Herzog Kunibald in Mendena ein, um die Untersuchung des Answinistenaufstandes auf Rulat selbst in die Hand zu nehmen. Er wird ...

Tisal durchquert haben. Überlebende (an Land wie auch auf Tisal) berichten übereinstimmend von zwei riesigen Galeeren, die 'wie Bäume auf der See wurzelten, das Wasser jedoch kaum berührten', von etwa einem halben Dutzend großer Zedrakken und einem guten Dutzend kleinerer Thalukken, welche der Flotte vorangesegelt wären. Die Schiffe ...

Der **Aventurische Bote** ist das Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer über den neuesten Stand der Entwicklungen in Aventurien informiert sein wollen, dann sollten Sie den Boten schnellstens abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und kostet im Jahr 23,- DM (incl. Mwst. und Zustellgebühr; Ausland DM 30,-). Wenden Sie sich an:
Fantasy Productions, DSA-Redaktion, Postfach 1416, 40674 Erkrath

zwischen dem Festland und den Inseln Rulat und

mit
sein Ziel, die Amazonen-Feste
Löwenstein zu stürmen, denn

Fortsetzung auf Seite 2



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

ÜBER DEN GREIFENPASS

Im kleinen Städtchen Gratenfels wird ein alternder Magier entführt und eine Kristallkugel, die angeblich noch aus den Magierkriegen stammen soll, aus der Garnison gestohlen. Da der Herr der Stadt im Moment keine seiner Gardisten entbehren kann, sucht er ein paar wackere Streiter und Streiterinnen, die für ihn dieses Verbrechen aufklären.

Wer eignet sich mehr für diese Aufgabe als eine Gruppe junger Helden, die sich kurz zuvor durch ihren Mut und ihre Einsatzbereitschaft ausgezeichnet haben?

Die Spur der Entführer führt direkt in das winterliche Koschgebirge, wo weitere Abenteuer der Helden harren – von den unheimlichen Vorfällen im Turm einer Magierin bis zu einer Begegnung mit einem Einhorn –, bis der Schlupfwinkel der Übeltäter gefunden ist.

Doch dann beginnt das Abenteuer erst so richtig ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 80

SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister/Spieler):

Einsteiger

ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion,
Kampffertigkeiten,
Talenteinsatz, Zauberei

STUFEN: 1 – 3

ORT UND ZEIT:

Koschberge, Gegenwart

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das **Abenteuer-Basis-Spiel**; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen **Mantel, Schwert und Zauberstab** und **Götter, Magier und Geweihte** ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow Erben. Alle Rechte vorbehalten.

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



ISBN 3-89064-331-0

10331