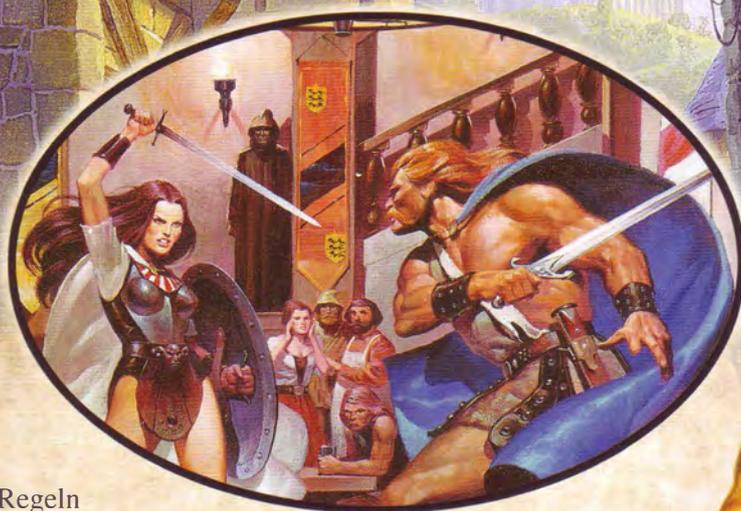


DAS GEHEIMNIS DES BLAUEN TURMS

STELLE DICH
DER HERAUS-
FORDERUNG
UND ERKUNDE
MYSTISCHE
UND SAGEN-
UMWOBENE
LÄNDEREIEN
UND ORTE!



Die Regeln kennst du jetzt, und im Solo-Abenteuer hast du sie auch schon ein erstes Mal anwenden können. Damit ist es an der Zeit, mit dem eigentlichen Rollenspiel zu beginnen. Dieses Heft ist einzig und allein für den Meister gedacht – wenn du dieses Abenteuer als Spieler erleben willst, solltest du auf keinen Fall weiterlesen und dir auch die Bilder nicht ansehen. Sonst nimmst du dir selbst den Spaß und die Spannung. Oder möchtest du gerne das Ergebnis eines Fußballspiels wissen, bevor du es dir anschaust?

**NUN IST
ES ENDLICH
SOWEIT ...**

gentlichen Rollenspiel zu
beginnen. Dieses Heft ist einzig und
allein für den Meister ge-
dacht – wenn du dieses
Abenteuer als Spieler erleben
willst, solltest du auf keinen

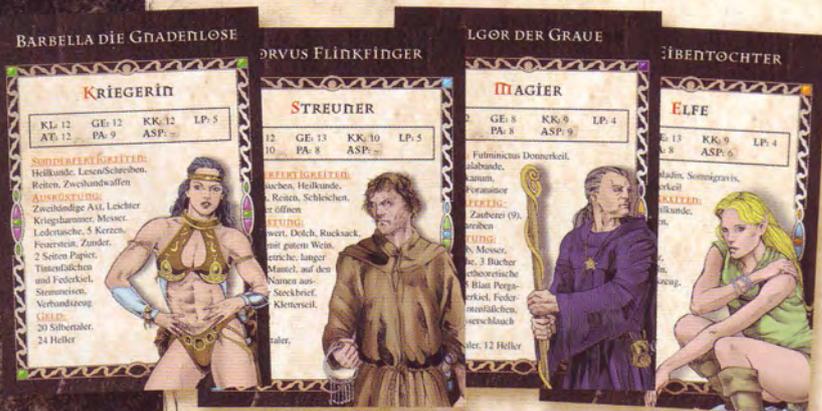
Folgendes brauchst du für das Spiel: ein paar Stifte, Würfel, etwas Notizpapier, das Regelheft, das Abenteuer und natürlich ein paar Freunde und Freundinnen, die in die Rolle der Helden schlüpfen.



GRUPPENABENTEUER

Die folgenden Texte sind immer in zwei Kategorien unterteilt: Die **blauen Textabschnitte** kannst du den Spielern direkt vorlesen. Was nicht farbig unterlegt ist, ist eine wichtige Hintergrundinformation. Viele davon können die Spieler erst herausfinden, wenn sie sich genauer umsehen. Manche werden die Spieler aber auch gar nicht herausfinden – die sind nur dafür da, damit du besser auf die unterschiedlichen Aktionen der Spieler reagieren kannst. Eigentlich ist es das beste, wenn du das Abenteuer schon einmal vollständig durchgelesen hast, bevor du anfängst, es zu spielen. Damit vermeidest du, daß deine Spieler immer wieder darauf warten müssen, daß du den nächsten Abschnitt fertig gelesen hast.

DIE CHARAKTERKARTEN



Zunächst sucht sich jeder Spieler einen der Helden aus, die als Charakterkarten in diesem Karton liegen. Nimm diese Karten ruhig als Anreiz, ein wenig die Phantasie deiner Spieler in Gang zu bringen.

Denn auf den Karten sind neben einem Porträt ja nur der Name und einige wenige Angaben zu finden. Eine Persönlichkeit besteht aber aus viel mehr.

Deswegen sollte jeder Spieler sich noch eine Geschichte zu seinem Helden oder seiner Heldin ausdenken: Was hat der Held für Wesenszüge? Ist er aufbrausend oder ruhig und bedacht? Geizig oder spendabel? Gesellig oder verschlossen?

Ist er in der Stadt aufgewachsen, oder irgendwo im Hinterland auf einem Bauernhof? Und warum sitzt er nicht brav zu Hause, sondern sucht nach Abenteuern?

VORGESCHICHTE

Vor langer Zeit, da lebte in der kleinen Stadt Honingen ein Magier mit Namen Vasilos. Er hatte immer das Gefühl, von vielen Konkurrenten umgeben zu sein, die ihn um die Ergebnisse seiner Forschungen beneideten. So vertraute er niemandem mehr und wurde immer mehr zum Einzelgänger. Außer seinem taubstummen Diener Thorwulf wollte er niemanden mehr in seiner Nähe haben. Aus Angst, eines Tages überfallen und beraubt zu werden, sammelte er all sein Wissen in Schriftrollen und versteckte diese an einem geheimen Ort. Unter dem Turm, in dem er wohnte, hatte er einige unterirdische Gänge entdeckt, die wohl schon lange vor seiner Zeit gegraben worden waren. Einer dieser Gänge endete in einer verborgenen Kammer, und dorthin brachte er nun seine Schätze.

Damit aber im Falle seines Todes dieses Wissen doch nicht ganz verloren wäre, zeichnete er eine verschlüsselte Karte. Mit deren Hilfe sollte es möglich sein, die Schriftrollen zu finden. Diese Karte schmuggelte er in den Tempel der Hesinde, der Göttin der Weisheit und der Wissenschaft, und versteckte sie in der dortigen Bibliothek.

Aufgrund seiner Geheimnistuerei entstanden bald wilde Gerüchte um Vasilos. Man sprach von „Dämonenwerk“ und „finsterster Zauberei“. Und eines Tages, als bei einer benachbarten Familie ein Kind

tot zur Welt gekommen war, da sammelte sich ein wilder Mob zorniger Bürger. Sie schoben das Unglück der armen Mutter dem (unschuldigen) Vasilos in die Schuhe. Weder Vasilos noch der stumme Thorwulf waren in der Lage, sich dem wütenden Haufen entgegenzustellen, und so wurden die beiden noch in der gleichen Nacht erschlagen.

Damit war das Wissen um das Geheimversteck erst einmal verloren, und lange Zeit blieb die Karte in der Bibliothek vergessen. Mittlerweile wird Vasilos' Turm von der Stadtgarde genutzt, und niemand erinnert sich mehr daran, daß einst ein Zauberer darin wohnte.

Der unterirdische Raum, den Vasilos als Versteck ausgesucht hat, wurde vor einiger Zeit zufällig gefunden, als auf dem Grundstück darüber ein neues Haus gebaut wurde. Die Besitzerin dieses Hauses, die Alchimistin Ambrosa Wehrheimerin, war über diese Entdeckung sehr erfreut. Sie konnte diesen geheimen Raum unbemerkt zu einem Labor umbauen, in dem sie finstere Versuche anstellen konnte, ohne daß irgend jemand davon ahnte. Auch die Aufzeichnungen von Vasilos fand sie, schenkte ihnen aber keine Beachtung.



WAS?!
25 KREUZER FÜR
EIN LAIB BROT?

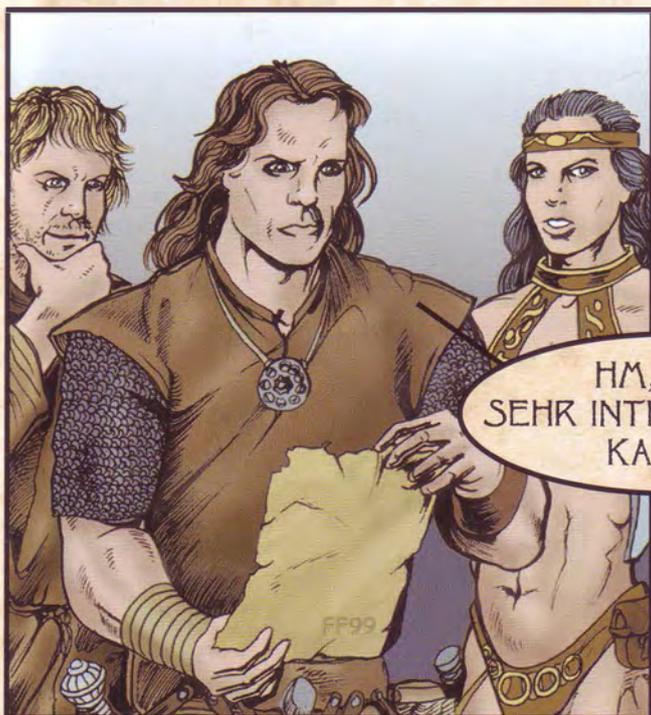
HÖRT HER,
IHR LEUT!

Vor kurzem jedoch geschah es, daß ein junger Gelehrter in der Hesinde-Bibliothek die Karte fand. Ihm wurde recht schnell klar, daß es sich dabei um etwas besonderes handeln mußte. Er versteckte das Blatt in seinen Kleidern und schmuggelte sie so aus dem Tempel. Doch nur ein Narr bestiehlt einen Tempel: Noch bevor er den Plan einer näheren Untersuchung unterziehen konnte, wurde er ein Opfer einer Taschendiebin, die ihm das wertvoll aussehende Pergament entwendete. Und über diesen Umweg kommt es schließlich zu den Helden.

HONINGEN Da dieses Abenteuer in der kleinen Stadt Honingen spielt, solltest du zunächst eine grobe Vorstellung dieses Örtchens haben. Schau dir dazu den kleinen Stadtplan an, den du auf der Rückseite des Soloabenteuers findest. Auf ihm sind die wichtigsten Gebäude der Stadt eingetragen.

Mit etwa 2.500 Einwohner ist Honingen schon eine der größeren Siedlungen in Aventurien. Stell es dir wie eine typische Stadt im mittelalterlichen Europa vor: komplett umgeben von einer Stadtmauer mit vielen eng gedrängten Häusern, die sich, wie die Abbildung oben zeigt, über die gepflasterten Straßen beugen. Auf den Märkten bieten Händler ihre Waren lauthals feil. Mägde und Knechte eilen mit ihren Besorgungen durch die Gassen. Edles Volk fährt in Kutschen vorüber. Wenn du schon einmal Filme aus dieser Zeit gesehen hast, dann kannst du sicherlich deinen Spielern ein farbenfrohes Bild von Honingen beschreiben. Und je schöner du beschreibst, desto schneller werden sich deine Spieler in ihre Helden einfühlen können.

EINSTIEG Voraussetzung für dieses Abenteuer ist, daß einer der Helden in Besitz des Pergaments ist (siehe Handout: Pergament), das du in diesem Set findest: die Schatzkarte. Es stellt sich natürlich die Frage, wo die Helden es her haben, denn einfach nur zu sagen, daß sie es „halt haben“, ist zwar möglich, aber viel schöner ist es, wenn sie es erst bekommen müssen. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten. Am besten ist es, wenn einer der Helden schon das Soloabenteuer durchgespielt hat und dabei in den Besitz der Karte gelangt ist. Oder du spielst mit den Helden eine Szene auf dem Honinger Markt. Dort beobachten sie, wie ein Dieb versucht, einen Händler zu bestehlen. Wenn sie den Händler warnen, schenkt er ihnen aus Dank das Pergament, mit dem er selbst nichts anfangen kann. Vielleicht fällt dir aber auch noch eine ganz andere Geschichte ein.



WOHER KENNEN SICH DIE HELDEN?

Natürlich muß es auch einen Grund geben, warum die Helden ihr erstes Abenteuer gemeinsam erleben werden: Sie müssen sich kennenlernen.

Am schönsten ist es, wenn ihr das Spiel mit diesem Kennenlernen beginnt. Zum Beispiel könnten die Helden abends gemeinsam in einer Wirtsstube am gleichen Tisch sitzen.

So eine Szene gibt jedem deiner Spieler die Möglichkeit, sich schon einmal in seine Rolle hineinzuversetzen. Und du kannst dich an deine Aufgaben als Meister gewöhnen: Du mußt den Wirt spielen, der die Bestellungen aufnimmt, und die Schankmaid, die die Getränke bringt. Aber du mußt auch beschreiben, was sonst noch so in dem Raum passiert: ob ein Barde ein Lied vorträgt, ein Betrunkener herumpöbelt oder ein paar kräftige Männer einen Armdrück-Wettbewerb veranstalten. (Hat einer der Helden sogar Lust, dabei mitzumachen? Derjenige, der zuerst drei KK-Proben hintereinander schafft, gewinnt!)

DIE KARTE

Hier siehst du eine verkleinerte Abbildung der Schatzkarte. Das größere Original solltest du den Spielern geben, damit sie die geheimnisvollen Zeichen entschlüsseln können.

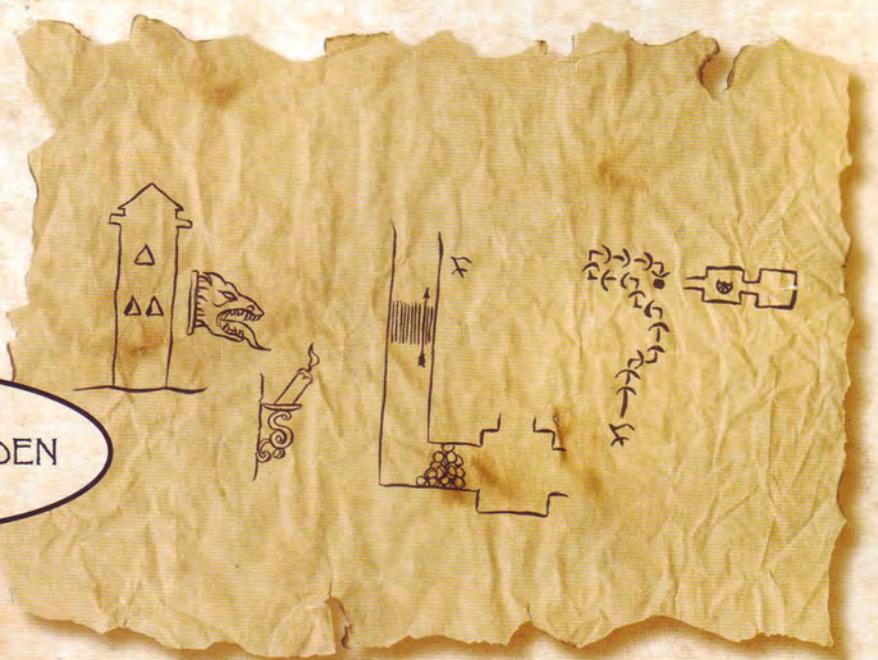
ICH KENNE DIESEN TURM, DEN IHR SUCHT!

Das Pergament fühlt sich alt an, es ist schon brüchig und droht an mehreren Stellen einzureißen. Die merkwürdigen Kritzeleien darauf sind mit Tusche gezeichnet. Auffällig sind zunächst drei Dinge: ein Zeichen etwa in der Mitte, das ein Buchstabe einer unbekannteren Schrift sein könnte; die Zeichnung eines Turms und schließlich das Symbol eines halben Wagenrades. Dieses Symbol kennt ihr alle: Es steht für Tod.

Die Bedeutung der meisten anderen Zeichen wird den Helden erst nach und nach klar werden. Das Zeichen in der Mitte entstammt einer uralten Geheimschrift, die keinem der Helden bekannt ist. Dir als Meister können wir verraten, daß es „Weg“ bedeutet – aber die Helden werden das wohl nie erfahren.

Besonders auffällig an der Skizze des Turms ist die charakteristische Dreiecks-Form seiner Fenster. Wenn einer der Helden direkt aus Honingen kommt, dann darf er eine KL-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, erinnert er sich an einen solchen Turm: Er wird der „Blaue Turm“ genannt, ist Teil der Stadtmauer und wird von der Stadtgarde benutzt.

Ist kein Einheimischer unter den Helden, dann müssen sie sich ein wenig in der Stadt umsehen. Laß dir auf der Stadtkarte zeigen, wo die Helden entlanggehen, und beschreibe ihnen, was sie unterwegs alles sehen. Sobald sie in die Nähe des Blauen Turms kommen, können sie die dreieckigen Fenster erkennen. Einfacher geht es natürlich, wenn sie einen Einheimischen fragen, ob es hier einen solchen Turm gibt. Das Bauwerk ist vielen Honingern bekannt. Es kann aber sein, daß der Gefragte selbst neugierig wird. Er will dann genau wissen, warum die Helden diesen Turm suchen. Und wenn sie ihre Beute nicht mit noch mehr Leuten teilen wollen, dann sollten sie sich eine gute Ausrede einfallen lassen.



Wenn die Helden jetzt weitere Nachforschungen anstellen, können sie herausfinden, daß der Turm von der Stadtgarde benutzt wird (wenn sie es noch nicht wissen). Im Erdgeschoß ist eine Wachstube, oben ist eine Aussichtsplattform. In der Regel halten sich dort ständig mindestens vier Gardisten auf und stehen für Notfälle bereit.

Auf dem Schreibtisch stehen ein Tintenfüßchen, zwei Schreibfedern, einige unbeschriftete Blatt Papier und ein Federmesser zum Ausradieren und zum Anspitzen der Federkiele. In einer verschlossenen Schublade befindet sich außerdem das Wachbuch (dessen Inhalt für dieses Abenteuer völlig unbedeutend ist) sowie ein Beutel mit 3 Dukaten und 15 Silbertalern.

DER BLAUE TURM

MÖGLICHE VOR- GEHENS- WEISEN

Nun soll-

Der Turm ist dreistöckig, und die Stockwerke sind jeweils durch eine steile Treppe miteinander verbunden. Unten ist eine Wachstube, im ersten Obergeschoß ein Aufenthaltsraum der Gardisten und oben ein Aussichtsposten. Da es unnötig ist, daß die Helden die oberen Etagen betreten, werden sie hier nicht beschrieben.



ten sich die Helden etwas einfallen lassen. Eine sehr schlechte Idee wäre es, einfach in den Turm zu gehen und dort vor den Augen der Gardisten nach einem Geheimgang zu suchen, denn die werden sich das kaum gefallen lassen. Weibel Borrik wird den Helden unmißverständlich klar machen, daß sie hier nichts zu suchen haben, und vermutlich versuchen, die Karte zu beschlagnahmen, wenn er von ihr erfährt. Er ist ein hochrangiger Vertreter der öffentlichen Ordnung, der jederzeit das Recht hat, sie in den Kerker werfen zu lassen. Sollten sich die Helden ernsthaft mit dem Weibel anlegen, machen sie sich damit zu Verbrechern – und das könnte dann ein vor schnelles Ende ihrer Abenteuerkarriere sein. Falls es zu einem

Kampf kommt, dauert es 10 Kampfunden, bis vier Gardisten mit gezogenen Schwertern die Treppe heruntergerannt kommen.

Borrik: AT 10; PA 8; LP 5
Gardist: AT 9; PA 7; LP 4

Gleichzeitig ertönt im obersten Stockwerk ein Signalhorn, und dann dauert es genau fünf Minuten, bis weitere zehn Gardisten hereinstürmen.

Eine viel bessere Möglichkeit wäre es beispielsweise, wenn die Helden in der Nähe einen falschen Alarm auslösen.

Wenn dem Weibel etwa ein Mord gemeldet wird, wird er sofort mit vier Gardisten aufbrechen. Zurück bleibt dann nur ein Gardist. Sollte der dann beispielsweise mit einem

DIE WACHSTUBE

Ihr betretet den Stadtturm durch eine schwere, offene Tür. Der Raum dahinter nimmt die gesamte Grundfläche des Turms ein. Links windet sich eine steile Treppe nach oben, rechts hängt ein schwerer, aber schon etwas verblichener Wandteppich mit dem Stadtwappen. Euch gegenüber steht ein großer Schreibtisch, an dem ein sehr wichtig aussehender Mann sitzt. Er trägt die Uniform der Stadtgarde und blickt euch fragend an. Da es keine Fenster gibt, wird der Raum durch eine Öllampe beleuchtet, die von der Decke herabhängt, und von einigen Kerzen, die auf schmiedeeisernen Haltern an den Wänden befestigt sind.

Erst auf den zweiten Blick fällt euch auf, daß einige Mauersteine zu skurrilen Köpfen geformt sind, vor allem direkt unter der Decke und unterhalb der Treppe. Merkwürdigen Fratzen aus Stein grinsen auf euch hinab; viele davon sollen wohl Tierköpfe darstellen, aber manche könnt ihr keiner bekannten Tierart zuordnen.

WAS WOLLT IHR DENN HIER!?



GRUPPENABENTEUER

Das Schwarze Auge

Zauber oder einer guten Lüge leise ausgeschaltet werden, ohne daß der andere es hört, haben die Helden genug Zeit, um die Wachstube zu untersuchen, bevor der Weibel zurückkommt. Dies ist nur eine Möglichkeit. Wenn deine Spieler eine andere Idee haben, die gut klingt, dann gehe darauf ein – und mach es ihnen dabei nicht zu schwer.

DER GEHEIME MECHANISMUS

Wenn die Helden es schließlich schaffen, diesen Raum in Ruhe zu untersuchen, finden sie in dem dunklen Winkel zwischen Spind und Treppe einen Drachenkopf in den Stein gemeißelt, der dem auf der Karte erstaunlich ähnlich sieht.

Dieser Drachenkopf sieht wirklich fast genauso aus wie auf dem Bild. Doch als du genauer hinsiehst, bemerkst du einen deutlichen Unterschied: die Zunge. Auf dem Bild hängt sie viel weiter aus dem Maul, als sie es bei dem Steinkopf tut. Ob das etwas zu bedeuten hat? Ist das am Ende doch der falsche Drachenkopf?



In der Tat ist die Zunge das Geheimnis des Kopfes. Allerdings ist sie so in das Drachenmaul angepaßt, daß man sie nicht ergreifen kann. Ein Held muß seine Hand schon bis zum Handgelenk in das steinerne Maul hineinstecken, um dann an der „Zungenwurzel“ eine Stelle zu ertasten, die sich wie ein Griff anfühlt. Wenn er kräftig daran zieht, dann bewegt sich die Zunge nach vorne bis zu einer Position, die der auf der Zeichnung entspricht. Gleichzeitig ist dabei ein merkwürdiges Klicken aus den Tiefen der Steinwand zu hören, als würde dort irgendwo ein verborgener Mechanismus einrasten. Weiter passiert aber vorerst nichts.

Gestalte diese Szene möglichst spannend. Der Held soll ruhig befürchten, daß das Drachenmaul plötzlich zuklappt und seine Hand einklemmt, wenn er etwas falsch macht.

Wenn ein Held die Kerzenständer untersucht, dann kannst du ihm folgendes vorlesen:

Alle Kerzenständer in diesem Raum sind aus schwarzem Schmiedeeisen. Allerdings haben sie alle unterschiedliche Formen. Nur einer sieht aus wie der auf der Karte: Er hängt ein Stück oberhalb des Drachenkopfes. Die Kerze darauf steht aber – im Gegensatz zu dem Bild – gerade.

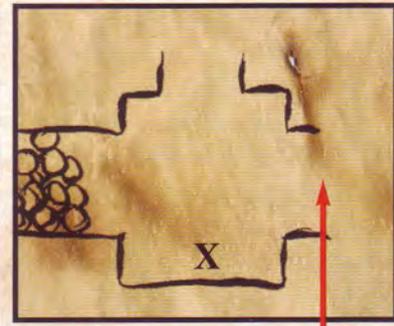


Die Kerze ist eine ganz normale Kerze, und es hat keinerlei Folgen, wenn man sie bewegt, auspustet oder wegnimmt. Vielmehr soll durch ihre schiefe Stellung dargestellt werden, daß man den ganzen Kerzenständer nach unten ziehen soll. Vorerst läßt er sich jedoch überhaupt nicht bewegen, sondern wirkt fest in der Wand eingelassen. Nähere Untersuchungen bringen hier keinerlei Erkenntnisse.

Ist jedoch die Zunge des Drachenkopfes bewegt worden, dann läßt sich der Kerzenständer problemlos nach unten ziehen. Geschieht dies, dann ist ein erneutes Klicken zu hören. Im nächsten Augenblick bewegt sich die unterste Treppenstufe unter lautem Knirschen zur Seite und schiebt dabei alles, was eventuell im Weg ist, einfach weg. Unter ihr wird ein dunkler, nach unten führender Schacht sichtbar, aus dem muffige, nach Moder riechende Luft aufsteigt.

DER SCHACHT

schmäler, gemauerter Schacht (siehe rechts oben X) führt nach unten. An seiner Seite befinden sich rostige Metallgriffe, an denen man wie an einer Leiter herabklettern kann. Unten ist es stockdunkel, so daß nicht abzusehen ist, wie tief der Schacht wohl sein mag.



RECHTER GANG

Der Boden dieses Ganges ist von brackigem Wasser vollständig bedeckt, an den Wänden laufen kleine Rinnsale herab. Im trüben Licht deiner Fackel/Lampe siehst du, daß der Gang irgendwo dort vorne nach links abknickt.

Wenn man nach unten lauscht, hört man nur das entfernte Tropfen von Wasser. Man kann zwar mit einer Fackel oder einer Kerze in den Schacht hinein leuchten, kann aber selbst dann nur die ersten zwei Meter erkennen, weiter reicht das Licht nicht – aber der Schacht führt offensichtlich noch weiter in die Tiefe. Jetzt gilt es also, sich wagemutig in die Finsternis hineinzubegeben. Da kaum ein Held mit dem Kopf voran nach unten klettern wird, muß der vorderste Held sich wohl oder übel in die unbekannte Finsternis hineinwagen. Steht erst einmal einer unten, dann kann er den Nachfolgenden natürlich leuchten.

Der Schacht ist kaum einen Meter breit, so daß kaum Bewegungsfreiheit bleibt und du wirklich nicht sehen kannst, wohin du deine Füße setzt. Zum Glück scheinen die Stufen stabil zu sein. Sieben Meter weiter unten endet der Schacht in einem kleinen, aus Ziegeln gemauerten Raum. Er hat etwa zwei mal zwei Meter Grundfläche. Der Boden ist von einer öligen Pfütze bedeckt, die Wände sind feucht und glitschig. Drei schmale Gänge führen aus dem Raum: Einer beginnt an der Wand, die der Leiter gegenüberliegt, die anderen beiden rechts und links davon. Auf den ersten Blick unterscheiden sie sich nicht voneinander. Die Pfütze setzt sich nur in den rechten Gang fort, die Wände sind jedoch bei allen drei Gängen feucht.

Die Pfütze ist nur einige Zentimeter tief und besteht aus fauligem Wasser. Sollte jemand nach Spuren suchen (und eine Fährtensuchen-Probe schaffen), dann ist er der Meinung, daß hier seit langer Zeit niemand mehr gewesen ist.

Übrigens läßt sich die Treppenstufe in der Wachstube von unten durch einen einfachen Griff wieder in ihre ursprüngliche Position zurückbewegen, so daß man von oben nichts mehr von dem Schacht sieht.

Durch das trübe Wasser hindurch kann man nicht erkennen, daß sich nach sechs Metern im Boden eine tiefe Grube auftut. Wenn der vorderste Held nicht ausdrücklich sagt, daß er sehr vorsichtig geht oder sogar den Boden mit einem Stock abtastet, kann ihn nur eine GE-Probe davor bewahren, plötzlich ins Leere zu treten und vollständig in der ekligen Brühe zu versinken. Die Grube ist zwei Schritt lang und genauso tief. Auf der anderen Seite setzt sich der Weg fort, biegt nach 10 Metern nach links ab und endet an einer abwärts führenden Treppe – abwärts heißt in diesem Fall unter die Wasseroberfläche.

Falls ein Held wirklich noch weiter will und dafür in das brackige Wasser hineintaucht, stößt er nach etwa 5 Schritt an ein rostiges Eisengitter, das jedes weitere Durchkommen verhindert.

Falls ein Held wirklich noch weiter will und dafür in das brackige Wasser hineintaucht, stößt er nach etwa 5 Schritt an ein rostiges Eisengitter, das jedes weitere Durchkommen verhindert.

HIER GEHT ES NICHT WEITER, FREUNDE!



GERADEAUS

Dieser ebenfalls recht feuchte und glitschige Weg führt etwa 20 Meter weit, bevor er abrupt endet. Eine Leiter führt dort in einen nach oben führenden Schacht, zu einer Falltür etwa vier Meter über dir.

Leider ist die Leiter so alt und morsch, daß jede Sprosse bricht, so bald sie mit mehr als 25 kg belastet wird. Wollen die Helden nach oben, müssen sie sich also etwas anderes einfallen lassen. Da die Wände auch hier recht feucht sind, ist schon eine Klettern-Probe +4 nötig (bzw. eine GE-Probe +11), um die Falltür zu erreichen. Dann wird es allerdings erst so richtig knifflig, denn die Tür führt in den Vorratskeller einer Gaststätte. Der Wirt hat diese Falltür schon längst vergessen, vor allem weil eine Kartoffelkiste direkt darauf steht. Um die Tür aufzudrücken, ist eine KK-Probe +10 nötig, wobei eine solche Kraftanstrengung natürlich nicht möglich ist, wenn der betreffende Held sich gleichzeitig an den glitschigen Wänden des Schachtes festklammern muß. Sollten die Helden es dennoch irgendwie schaffen, dann müssen sie dem erbosten Wirt und seinen beiden kräftigen Knechten eine sehr plausible Erklärung geben, was sie denn unerlaubt in seinem Keller tun ...

LINKER GANG

Dieser Gang endet nach vier Metern vor einem Geröllhaufen. Offensichtlich hat hier die Decke nachgegeben, und das herabgestürzte Gestein versperrt nun den Durchgang. Es sieht nicht so aus, als käme man hier weiter.

Der Einsturz sieht auf den ersten Blick sehr überzeugend aus, ist aber dennoch nur eine Täuschung, die Vasilos sehr sorgfältig angelegt hat. Sobald die Helden die oberen Steine ein wenig zur Seite räumen, können sie erkennen, daß dieser Einbruch nur ein sehr kurzes Gangstück blockiert und wider Erwarten auch kein Geröll von oben nachrutscht. Auf diese Weise kann innerhalb von wenigen Minuten eine Öffnung geschaffen werden, durch die die Helden nacheinander in den dahinter verborgenen Gang kriechen können. Auch diese Aktion sollte möglichst spannend sein, denn die Helden können sich ja nicht wirklich darauf verlassen, daß nicht doch noch etwas herabstürzt.

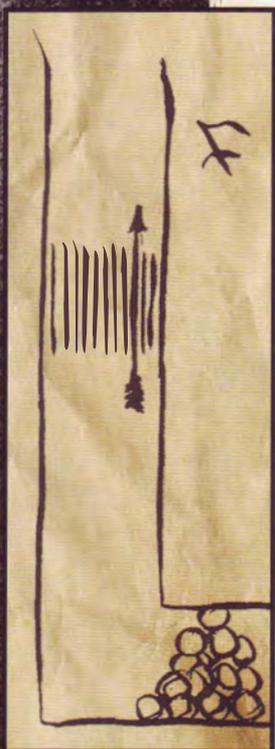


HINTER DEM EINSTURZ

Hinter der Einsturzstelle setzt sich der Gang fort. Der Boden ist hier trocken, und die Luft wirkt noch abgestandener als bisher. An manchen Stellen liegen herabgefallene Steine auf dem Boden. An einigen Stellen wird die Decke durch notdürftig eingezogene Balken abgestützt, aber diese Balken machen einen nur wenig vertrauenswürdigen Eindruck. Der ganze Stollen wirkt so, als könne ihn jede falsche Bewegung zum Einsturz bringen.

Jeder der Helden muß nun eine GE-Probe -10 ablegen – falls jemand wirklich viel Pech hat und diese Probe nicht besteht, streift er im Vorübergehen einen der Stützbalken, so daß dieser umfällt und sich ein Regen aus Steinen und Erde über den Töpel ergießt. Andere Helden, die sich in diesem Augenblick in seiner unmittelbaren Nähe befinden, können sich mit einer gelungenen GE-Probe noch rechtzeitig in Sicherheit bringen, andernfalls werden auch sie begraben. Derart verschüttete Helden können sich aus eigener Kraft befreien, verlieren aber durch die schweren Steine einen Lebenspunkt. Falls jemand erfolgreich nach Spuren sucht: Hier ist seit Jahren niemand vorbeigekommen.

DIE GRUBE Etwa sieben Meter nach der oben beschriebenen Einsturzstelle knickt der Gang nach



rechts ab. Wenig später ist der Boden auf einer Länge von fünf Metern mit dicken Holzplanken bedeckt.

Die Holzplanken sind zu schwer, um angehoben zu werden. Sie bedecken den Boden auf ganzer Breite, und wer nachzählt, wird sehen, daß es insgesamt elf Stück sind – genau wie es auf dem Plan angedeutet ist.

Wer die Fugen zwischen den Planken untersucht, kann entdecken, daß sie eine Grube abdecken. Diese Grube ist etwa zwei Meter tief, und alle bis auf die dritte Planke von rechts sind so angesägt, daß sie brechen, sobald sie mit etwa 20 kg belastet werden. Wer allerdings auf der besagten dritten Planke entlangbalanciert, kommt nach einer gelungenen GE-Probe –5 wohlbehalten auf der anderen Seite an.

Wenn ein Held auf eine der anderen Planken tritt und sie damit zum Durchbrechen bringt, stürzt er in die Tiefe und reißt dabei vermutlich alle anderen angesägten Planken mit, so daß er inmitten eines Schauers aus Balken hinunterfällt. Unten erwartet ihn nicht nur eine recht harte Landung, sondern gleichzeitig auch noch einige angespitzte Pfähle. Der stürzende Held muß drei GE-Proben ablegen. Jede mißlungene Probe bedeutet, daß er so unglücklich auf einen der Pfähle gestürzt ist, daß ihn das jeweils einen Lebenspunkt kostet. Und anschließend muß der verletzte Held noch aus der Grube geborgen werden.

DIE SACKGASSE

Jenseits der Planken setzt sich der Gang fort. Nach einigen Windungen endet er schließlich nach etwa 30 Metern an einer Tür. Diese Tür ist aus dicken Eichenbrettern zusammengezimmert und sieht trotz ihres hohen Alters recht stabil aus.

Wenn jemand diese Tür mit Gewalt einrennen oder einschlagen will, erfordert das eine KK-Probe +3. Die Erschütterung hat aber unabhängig von dem Erfolg der Probe zur Folge, daß sich aus der Höhlendecke einige große Steine lösen und sich über den Helden ergießen. Die genaueren Auswirkungen entsprechen dem weiter oben beschriebenen Einsturz. Mit einem Dietrich ist hier nichts zu machen, da kein Schlüsselloch zu sehen ist. (Die Tür ist von der anderen Seite verriegelt und der Riegel mit einem Vorhängeschloß gesichert.) Der Zauberspruch Foramen Foraminor kann jedoch helfen. Gelingt es auf die eine oder andere Weise, die Tür zu

öffnen, finden die Helden dahinter einen alten, halb eingestürzten Kellerraum. Zwischen den Trümmern finden sich noch die Reste von Fässern und Truhen. Dies war vor langer Zeit ein Vorratskeller, bis ein Feuer das Haus darüber vernichtete und der Keller weitgehend einstürzte. Beim Wiederaufbau des Hauses erinnerte sich niemand an den Keller. Der ehemalige Inhalt der Fässer und Truhen ist schon vor Jahrzehnten verdorben und zu Staub zerfallen. Natürlich ist der Ausgang aus diesem Raum verschüttet, und ein Freigraben wäre eine Sache von Tagen, da immer wieder Geröll und Schutt nachrutscht.

DAS ZEICHEN

Wer jedoch ein paar Meter nach den oben beschriebenen Planken die Wände untersucht, wird in einem Stein ein eingeritztes Zeichen finden, das demjenigen auf dem Plan entspricht. Wird dieser Stein aus der Wand herausgezogen, so wird dahinter ein



VERDAMMT!

Hebel sichtbar. Wenn ein Held an diesem Hebel zieht, schwingt eine kleine Geheimtür in der Wand auf und gibt einen schmalen Durchgang frei. Im gleichen Moment springt jedoch eine Schar angriffslustiger Ratten aus dem entstandenen Loch hervor und fällt die Helden an. Es sind genau zwei Ratten mehr als Helden, so daß die beiden vordersten Helden es mit

je zwei Gegnern zu tun haben, während jeder andere von jeweils einem angegriffen wird.

Ratte: AT 5, PA 12, LE 1

Natürlich ist der Gang viel zu eng, um zueihändige Waffen verwenden zu können. Außerdem kann ein verirrter Schlag jederzeit einen Einsturz zur Folge haben. Immer, wenn ein Spieler bei einer seiner Proben eine 20 würfelt, hat er die Wand getroffen. In so einem Fall kannst du entweder frei entscheiden, ob es zu einem Einsturz kommt (je nachdem, wie schwer du es den Helden machen willst), oder du überläßt es dem Zufall.

Dann würfle ein weiteres Mal mit dem zwanzigseitigen Würfel. Ein Ergebnis von 13 oder mehr heißt, daß die Decke einstürzt. Die Regeln dazu findest du weiter oben. Die Ratten können in solch einem Fall mit einer gelungenen Paradeprobe +3 den herabfallenden Trümmern entgegen, während ein Held, der verschüttet ist, 3 Kampfrunden lang weder attackieren noch parieren kann.

einzelne kuppelförmige Gewölbe, die an der höchsten Stelle gerade mal zwei Meter hoch sind und auch eine Seitenlänge von zwei Metern haben. Die bogenförmigen Durchgänge zwischen den einzelnen Gewölben sind nur wenig höher als ein Meter.

Diese ganze Anlage ist das uralte Fundament eines Festungsbaus, der schon lange nicht mehr steht. An einigen Stellen sickert Wasser durch die Decke und tropft in Pfützen, die sich auf dem Boden gesammelt haben. An anderen Stellen versperren dicke Spinnweben das Durchkommen, in denen fette Spinnen auf Beute lauern – den Helden können sie jedoch nicht gefährlich werden. An den Außenwänden sind einige Risse zu finden, durch die ein leichter Luftzug zu spüren ist. Sie sind aber deutlich zu klein für Menschen, reichen höchstens für Ratten oder Insekten.



DER DURCHGANG

Die Öffnung, die durch das Betätigen des Hebels entstehen ist, ist gerade mal einen halben Meter hoch und genauso breit, so daß man hier wohl nur kriechend voran kommt. Sperrige Gegenstände wie Zauberstäbe oder Zweihandschwerter sind dabei sehr hinderlich.

Nachdem du etwa fünf Meter weit durch den Schacht gekrochen bist, erreichst du einen merkwürdigen Raum: Die genaue Größe des Raumes ist nicht abzuschätzen, da er einerseits sehr niedrig und andererseits von zahlreichen Säulen durchzogen ist. Diese Säulen unterteilen ihn in lauter

DER ZAUBER

Diese ganze Anlage ist mit einem Zauber belegt. Wegen ihm kann niemand die Metallklappe (schwarzer Punkt auf der Karte) entdecken, die im Boden in einem der Gewölbe eingelassen ist. Selbst, wenn man an der richtigen Stelle sucht, übersieht man diese Klappe einfach. Diese Zauberwirkung läßt sich nur auf eine Art umgehen: Wer von dem Eingang aus genau dem auf dem Plan vorgezeichneten Weg folgt, wobei jeder Bogen einem Durchgang von Gewölbe zu Gewölbe entspricht, entdeckt die Klappe plötzlich. Und selbst wenn er dann andere Leute, die den Weg nicht auf die vorgeschriebene Weise gefolgt sind, auf seine Entdeckung aufmerksam macht, werden sie eher an seiner geistigen Gesundheit zweifeln, als die Klappe wahrzunehmen.

Erst, wenn die Klappe geöffnet wird, ist der Zauber gebrochen.

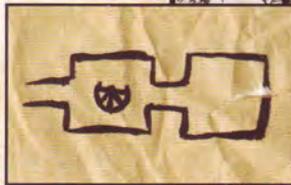
Wenn ein Zauberer auf die Idee kommt, irgendwo in dem Gewölbe einen Odem Arcanum zu sprechen, wird er feststellen, daß diese ganze Anlage von einem roten Schimmern erfüllt ist.

DIE KLAPPE Eine schwere, schmiedeeiserne Klappe ist in den Boden eingelassen und weckt deine Neugier. Obwohl sie völlig schmucklos ist, bist du dir sicher, daß sich darunter ein Geheimnis verbirgt.

Da die Klappe sehr schwer ist, läßt sich nur sehr mühsam öffnen (KK-Probe). Darunter ist wieder ein dunkler Schacht zu sehen. Eine Leiter führt abwärts in die Finsternis. Drei Meter tiefer kommt der vorderste Held zu einem niedrigen Gang, der etwa knöcheltief mit brackigem Wasser gefüllt ist. Dieser Gang ist direkt aus dem natürlichen Felsen herausgearbeitet. Es riecht nach Moder und Fäulnis.

DAS GRABMAL

Nach weiteren zehn Metern öffnet sich der Gang in einen Raum, der ebenfalls direkt aus dem Felsen geschlagen wurde. An seinen Seiten befinden sich große Nischen, in denen zahlreiche Knochen bis unter die Decke aufgestapelt liegen. Auf der anderen Seite der Kammer setzt sich der Weg normal fort.



Die Knochen können recht schnell als menschlich identifiziert werden, zumal dazwischen auch einige Totenschädel hervorgriinsen. So lange sich immer nur ein einzelner Held in dieser Kammer aufhält, geschieht nichts weiter. Betritt jedoch ein zweiter den Raum, so beginnen sich die Knochen in der rechten Nische zu bewegen. Schildere das den Spielern zunächst so, als sei der Stapel durch die Erschütterung wohl aus dem Gleichgewicht geraten und nun ins Rutschen gekommen. Doch dann erhebt sich plötzlich aus dem Chaos ein vollständig erhaltenes menschliches Skelett, das ein rostiges Schwert in den knöchigen Fingern hält. Noch

während das Skelett zu seinem ersten Angriff ausholt, gerät auch der Knochenstapel in der linken Nische in Bewegung, und vier Kampfrunden nach dem ersten greift ein zweites Skelett in den Kampf ein.
Skelett: AT: 10, PA: 5, LP: 10



Die hohe Zahl an Lebenspunkten repräsentiert die Tatsache, daß Skelette nur sehr schwer zu vernichten sind, da sie erst Ruhe geben, wenn sie vollständig auseinandergeschlagen sind. Allerdings sinkt mit jedem LP, den das Skelett verliert, auch seine Attacke um 1.

Aufgrund der Enge in diesem Raum können niemals mehr als zwei Personen gegen ein Skelett kämpfen, und Pfeile fliegen einfach durch die Knochen hindurch, ohne Schaden anzurichten.



DER DURCHGANG

Der weiterführende Gang endet nach drei Metern an einer schmucklosen, hölzernen Tür.

Die Tür läßt sich mit etwas Mühe öffnen, denn sie ist eingerostet, aber immerhin unverschlossen.

Direkt hinter der Tür ist der Durchgang durch eine Bretterwand versperrt, als hätte jemand die Türöffnung von der anderen Seite zugenagelt. Durch die schmalen Spalten fällt sehr gedämpftes Licht.

In Wirklichkeit handelt es sich bei dieser Bretterwand um die Rückseite eines schweren Schrankes, was die Helden von dieser Seite aus jedoch nicht sehen können.

Jetzt kommt es darauf an, wie die Helden vorgehen. Sie können den Schrank zur Seite schieben, umwerfen oder einfach seine Rückseite einschlagen. Davon hängt aber auch ab, ob die Leute auf der anderen Seite gewarnt sind und wieviel Zeit sie haben, sich auf die Eindringlinge vorzubereiten.

DAS LABOR

Der Raum ist mit einer Grundfläche von 4 mal 5 Metern und einer Höhe von 4 Metern außerordentlich groß. In der Mitte seht ihr einen großen Tisch, auf dem eine merkwürdige Apparatur aus Glasbehältern, Röhren, Brennern und anderem steht. An den Wänden stehen mehrere Regale

Der Raum ist mit einer Grundfläche von 4 mal 5 Metern und einer Höhe von 4 Metern außerordentlich groß. In der Mitte seht ihr einen großen Tisch, auf dem eine merkwürdige Apparatur aus Glasbehältern, Röhren, Brennern und anderem steht. An den Wänden stehen mehrere Regale



MIT DIESEM ELIXIER, THALEC, WERDEN WIR ALSBALD DIE GANZE STADT BEHERRSCHEN!

und Schränke. In der Wand zu eurer Rechten seht ihr eine Tür. Zwei an der Decke hängende Öllampen beleuchten die ganze Szenerie.

Die Apparatur auf dem Tisch läßt sich recht schnell als alchemistisches Laboratorium identifizieren. In den Schränken und Regalen finden sich die wunderlichsten Dinge. Bei der Beschreibung kannst du deine Phantasie beliebig spielen lassen. Da gibt es ausgestopfte Tiere, Schrumpfköpfe, in trübe Flüssigkeiten eingelegte Körperteile, eine Schachtel voller lebendiger Spinnen, Kistchen mit Aufschriften wie „Getrocknete Amselzungen“, „Gelbe Drachenschuppen“ oder „Gemörserte Rattenschwanzspitzen“ und Fläschchen mit „Krötenspeichel“, „Blut eines Gehenkten“, „Destilliertes Mondlicht“ oder „Schweiß eines Neugeborenen“. Natürlich liegen in einem Regal auch einige Pergamentrollen, doch die Aufzeichnungen sind alleamt in Bosparano verfaßt, der Sprache der Gelehrten, die keiner der anwesenden Held versteht.

Sollten die Helden so laut gewesen sein, daß Alarm ausgelöst wurde, dann kommt es hier zum Kampf. Wenn die Gegner nicht sogar schon hier warten, reißen sie nach etwa einer halben Minute die Zimmertür auf, kommen hereingerannt und greifen sofort an.

2 Söldner: AT 8, PA 8, LE 4

Thalec der Graue: AT 4, PA 8, LE 3, ASP 6, Zauber: Flim Flam Funkel, Fulminictus Donnerkeil, Somnigravis

DER FLUR

Die Tür aus dem Labor hinaus ist unverschlossen. Dahinter liegt ein Flur. Er wird von einer Öllampe in diffuses Licht getaucht. Wer an der Tür von dem Labor in den Flur lauscht, wird nichts hören. Von dem Gang aus sind jedoch leise Stimmen von rechts zu hören – wenn es noch keinen Alarm gegeben hat.

RUHERAUM

Die Tür zu diesem Raum ist nur angelehnt, so daß ihr, wenn ihr leise genug seid, die Leute belauschen könnt, die sich dahinter unterhalten.

Wenn es schon zu einem Alarm gekommen ist, unterhält sich dort natürlich niemand mehr, statt dessen steht die Tür weit offen. Um zu lauschen, muß dem betreffenden Helden eine Schleichen-Probe gelingen. Mißlingt sie, dann verstummt das Gespräch abrupt, und wenig später erscheint ein

Mann in einer dunklen Robe und mit einer Lampe in der Hand in der Tür.

Gelingt die Schleichen-Probe, kannst du dem Lauschenden folgenden Text vorlesen:

Du kannst zwei Stimmen unterscheiden: Offensichtlich unterhalten sich dort eine Frau und ein Mann. Aus dem Thema ihres Gesprächs wirst du nicht sonderlich schlau, denn es ist mit irgendwelchen Fachbegriffen durchsetzt, die du nicht verstehst.

Ist der Lauschende eine Magier, dann findet er immerhin heraus, daß die Frau anscheinend ein magisches Elixier entwickelt hat, mit dem man einen Menschen zu Dingen zwingen kann, die er normalerweise niemals tun würde. Der Mann ist von dieser Neuigkeit begeistert und denkt darüber nach, was man mit solch einem Mittel wohl alles erreichen könnte.

Bei der Frau handelt es sich um Ambrosa Wehrheimerin, die Alchimistin, die in dem Haus über diesem geheimen Labor wohnt. Der Mann ist Thalec der Graue, ein geldgieriger Magier, der bisher zu raffiniert war, als daß man ihm seine finsternen Taten hätte nachweisen können (**siehe Beschreibungen nächste Seite**). Sollten die Helden in das Zimmer eindringen, dann wird Ambrosa nach ihrer Wache rufen, während Thalec mit einem Fulminictus auf den vordersten Helden losgeht. Die beiden Söldner kommen nach vier Kampfrunden aus ihrem Raum gestürzt und greifen in den Kampf ein (**Kampfwerte siehe links**). Hat es vorher schon einen Alarm gegeben, dann ist dieser Raum natürlich leer. In diesem Fall ist Ambrosa über die Treppe in ihr Wohnhaus geflohen, wo sie jetzt einige Sachen zusammenrafft, um dann zu flüchten. Sie weiß, daß sie mit schlimmer Bestrafung zu rechnen hat, wenn ihr geheimes Labor bekannt werden sollte. Dann haben die Helden für die Zukunft aber eine mächtige Feindin, der sie sicherlich irgendwann einmal wieder begegnen werden.

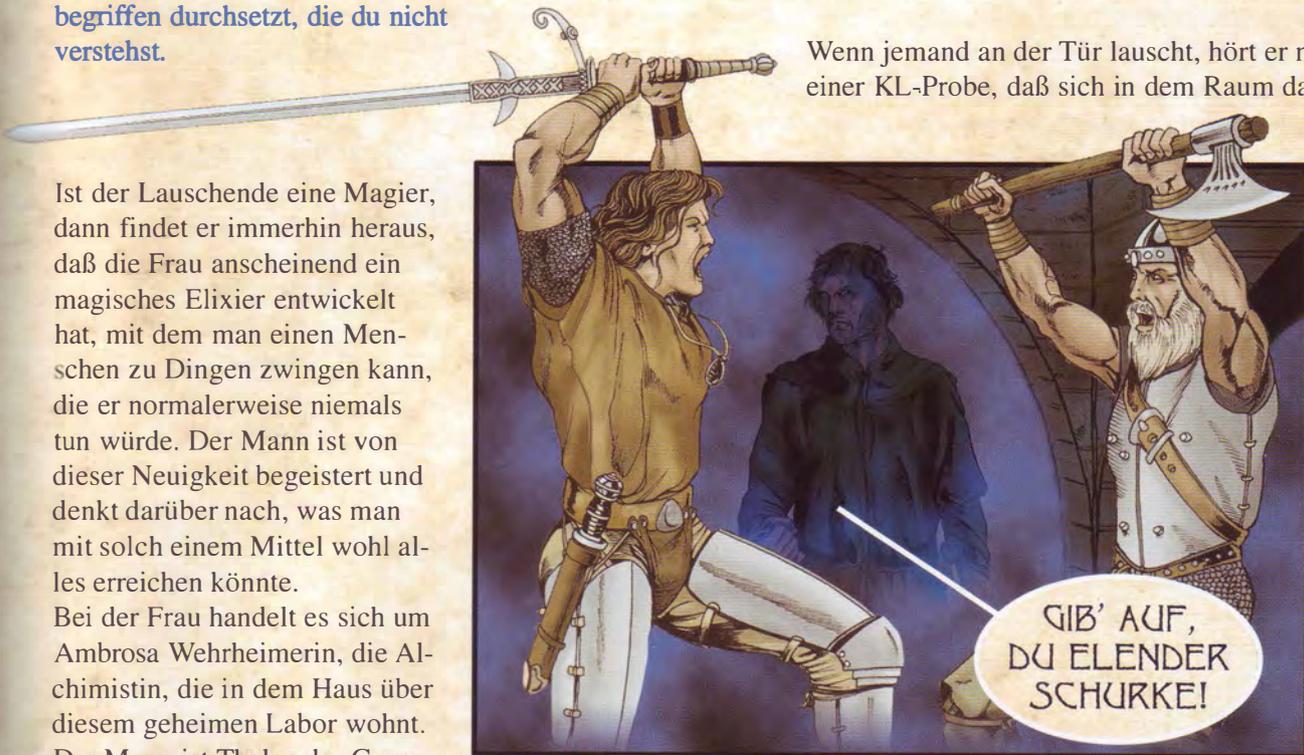
Der Raum wird durch einige Kerzen in angenehmes Licht getaucht. Auf dem Boden liegt ein dicker Teppich, die Wände sind mit weiteren Teppichen behängt, auf dem Szenen aus der Natur dargestellt werden. Zwei Diwane mit vielen seidenen Kissen stehen bereit, und auf dem niedrigen Tisch steht eine Platte mit frischem Obst. Ein schwerer Duft aus einer Räucherschale liegt in der Luft.

An der Einrichtung ist deutlich zu sehen, daß der Benutzer reich sein muß.

DER WACHRAUM

Auf der anderen Seite endet der Gang ebenfalls an einer Tür. Durch die Ritzen ist Licht zu sehen.

Wenn jemand an der Tür lauscht, hört er nach einer KL-Probe, daß sich in dem Raum da-



hinter jemand aufhalten muß. Öffnet ein Held die Tür, dann sind die beiden Wächter völlig überrascht und brauchen mindestens zwei Kampfrunden, bevor sie begreifen, was los ist, und sie ihre Waffen ziehen. Sollte es zu einem Kampf kommen, dauert es weitere fünf Kampfrunden, bis Thalec und Ambrosa aus dem Ruheraum kommen und eingreifen (**Kampfwerte siehe links**).

Sollte es schon vorher Alarm gegeben haben, dann ist auch dieser Raum leer.

Dieser Raum ist sehr einfach eingerichtet, er scheint auch eher ein Durchgangszimmer zu sein. Gegenüber von der Tür, in der du stehst, führt eine Treppe nach oben. Ansonsten gibt es hier nur noch einen Tisch, auf dem eine Karaffe mit einfachem Wein und zwei Kelche stehen, und zwei einfache Stühle.

DER AUSGANG

Vom Wachraum aus führt eine Treppe nach oben und endet ein gutes Stück weiter oben vor einer Tür. Diese Tür hat weder Klinke noch Schlüsseloch, aber neben ihr ist in der Wand ein Hebel zu sehen.

Wenn jemand an dem Hebel zieht, gleitet die Tür auf und öffnet den Durchgang in

einen üppig eingerichteten Salon. In der Mitte steht ein großer Tisch mit acht hochlehnigen Stühlen darum, an den Wänden finden sich wertvolle Teppiche und Bilder. Durch ein großes Fenster aus bunten Scheiben fällt tagsüber warmes Licht herein. Wenn die Helden die Tür, durch die sie gerade gekommen sind, näher betrachten, sehen sie, daß es offensichtlich eine Geheimtür ist, die den hinteren Teil eines großen, offenen Kamins ausmacht. Im geschlossenen Zustand ist sie nicht als Tür zu erkennen.

Dies ist der Salon im Haus der Alchimistin Ambrosa – eines der reichsten Häuser am Ort, und das Fenster führt auch direkt auf den Marktplatz hinaus. Von hier aus können die Helden recht einfach durch einen Flur nach draußen auf den Marktplatz gelangen.

daß sie aufgefliegen ist, dann flüchtet sie nach oben, rafft eine Tasche mit wertvollen Utensilien zusammen und verläßt Honingen noch in der gleichen Stunde. Das heißt allerdings auch, daß die Helden ab sofort eine reiche und daher mächtige Gegnerin haben, die sich irgendwann an ihnen rächen will. Sollte sie keinen Ausweg sehen, wird sie versuchen, die Helden zu bestechen und ihnen große Reichtümer versprechen – nur um sie bei nächster Gelegenheit von gedungenen Banditen überfallen und möglichst umbringen zu lassen. (Wenn du Lust hast, kannst du dir dazu ein Folgeabenteuer ausdenken.)

Ambrosa: AT 5, PA 6, LE 3

MAL SEHEN,
WELCHES ABENTEUER UNS
JETZT ERWARTET!

JA, ICH BIN
AUCH SCHÖN SEHR
GESPANNT!



Ambrosa Wehrheimerin

Die 41 Jahre alte Frau hat in der Stadt einen Ruf als hervorragende Alchimistin und Apothekarin. Sie verkehrt in höchsten Kreisen und zählt zu den reichsten Bewohnern von Honingen. Allerdings stammt ein Teil ihres Reichtums aus dunklen Geschäften, die sie nebenbei heimlich betreibt: Sie stellt auch Tränke und Gifte her, die hierzulande streng verboten sind.

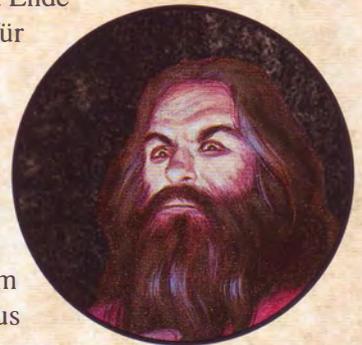
Wenn sie es irgendwie vermeiden kann, wird sie sich auf keinen Fall auf einen Kampf einlassen. Sollte sie befürchten,



Thalec der Graue

Der Magier ist selbst mit Ende dreißig noch recht jung für einen erfolgreichen Zauberer. Schon seit einiger Zeit interessiert ihn nur noch ein Ziel: Reichtum. Deswegen arbeitet er auch mit Ambrosa zusammen, denn gemeinsam haben die beiden durchaus die Möglichkeit, einen ganzen Haufen Geld einzunehmen. Sollte er seine Pläne irgendwie gefährdet sehen, zum Beispiel durch unaufgefordert erscheinende Helden, dann greift er schnell zu drastischen Mitteln, um diese ungeliebten Gäste zu beseitigen.

Thalec der Graue: AT 4, PA 8, LE 3, ASP 6, Zauber: Flim Flam Funkel, Fulminictus Donnerkeil, Somnigravis



DAS ENDE DES ABENTEUERS

Es gibt viele unterschiedliche Möglichkeiten, wie dieses Abenteuer enden kann, je nachdem, wie die Helden sich verhalten.

Vermutlich haben sie die vier Gegner in dem Alchimistenlabor oder den angrenzenden Räumen besiegt. Danach stehen ihnen verschiedene Verhaltensweisen offen: Entweder sie versuchen, alles in dem Labor, was nicht niet- und nagelfest ist, einzupacken und zu verkaufen. Da es sich bei allem, was hier zu finden ist, um sehr spezielle Dinge handelt, mit denen nur wenige Leute überhaupt etwas anfangen können, kann es eine sehr mühsame Suche sein, einen geeigneten Käufer zu finden, der darüber hinaus auch keine lästigen Fragen stellt. Auf diese Weise können sie bis zu 200 Dukaten bekommen, was schon ein kleines Vermögen ist.

Besser wäre es, wenn die Helden sich bei der Stadtgarde melden und die Alchimistin wegen ihrer ungesetzlichen Aktivitäten anzeigen. Dann werden sie zwar sehr genau erklären müssen, wie sie der Übeltäterin auf die Schliche gekommen sind, aber in Anbetracht ihrer Leistung wird doch das eine oder andere Auge zugedrückt. Sie bekommen dann eine persönliche Belobigung der Gräfin Franka Salva Galahan und eine Belohnung von 10 Dukaten pro Person.

Falls die Helden es unterwegs mit der Angst zu tun bekommen und die Flucht ergreifen wollen, dann bekommen sie natürlich keine Beute. Der Rückweg führt wieder durch die Wachstube im Blauen Turm, und es wird sicherlich nicht ganz einfach, dem Weibel zu erklären, wo sie denn herkommen und was sie unter seiner Treppe gesucht haben.

Wenn die Helden sich von vornherein besonders gesetzestreu verhalten und die Karte an die Obrigkeit weitergeben, dann bekommen die Helden das Angebot, daß sie sich um die

Bergung des Schatzes kümmern sollen – und dafür mit zehn Prozent am Gewinn beteiligt werden ...

Dies sind jedoch nur ein paar Möglichkeiten, vielleicht verläuft dein Abenteuer ganz anders. In diesem Fall ist es deine Aufgabe als Meister, dir einfach auszudenken, was passieren könnte.

Und natürlich gibt es für dieses Abenteuer auch Erfahrungspunkte. Unsere Vorschläge:

Pro vier Stunden, die ihr gespielt habt: 1 EP für jeden Helden

Für das geschickte und unbemerkte Eindringen in den Schacht unter dem Blauen Turm: 1 EP für jeden Helden

Für das richtige Entziffern des Plans mit seinen Fallen: 1 EP für jeden Helden

Für das Eindringen in das Labor und das Besiegen der Feinde: 1 EP für jeden Helden

Für besonders gute Ideen: 1 EP als Bonus

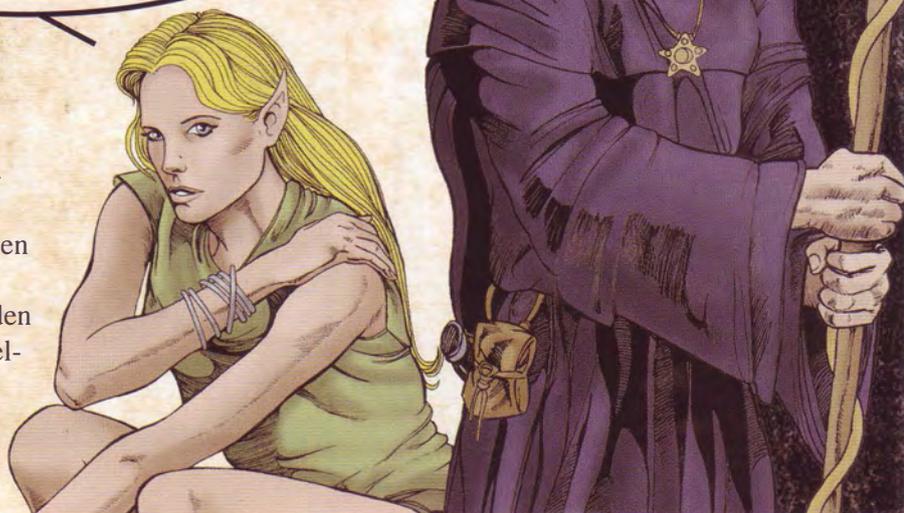
Für überzeugende Darstellung des eigenen Helden: 1 EP als Bonus

EIN PAAR TIPS FÜR DEN MEISTER

Wenn du das Abenteuer bis hierhin gelesen hast, kannst du erkennen, daß dies nur ein Abenteuer-Grundgerüst ist. Zwar haben wir versucht, viele unterschiedliche Möglichkeiten zu bedenken und Antworten zu geben, aber dennoch sind viele Fragen offen geblieben. Wenn wir wirklich jede denkbare Aktion voraussehen müßten, und dir für alles Anleitungen geben würden, wäre diese Abenteuerbeschreibung sicherlich zehnmal so lange und sehr langweilig. Außerdem würdest du vor lauter Vorschriften gar keine eigenen Ideen mehr einbringen können. Deswegen gilt, daß alles, was nicht beschrieben ist, einzig und allein deiner Phantasie überlassen bleibt. Und wenn etwas so beschrieben ist, daß es dir nicht gefällt – dann ändere es um. Dieser Text ist kein Gesetzbuch, sondern unser Vorschlag für ein spannendes Abenteuer. Sobald du aber losspielst, ist es dein Abenteuer, und deswegen hast du jederzeit das Recht, alles nach deinem Geschmack umzubauen.

Schmücke die Szenen aus. Zum Beispiel kann Weibel Borrik ein behäbiger, fatter Mann sein, auf dessen Wappenrock noch die Reste des letzten Mittagessens kleben und der eigentlich nur seine Ruhe haben will.

VIELLEICHT SEHEN WIR EUCH JA IN EINEM ANDEREN ABENTEUER WIEDER!



Oder aber er ist ein magerer, großgewachsener Mann im Stile eines preußischen Offiziers, der höchsten Wert auf Ordnung und Gehorsam legt. Oder er ist ein gemütlicher, rotwangiger Zeitgenosse, den eigentlich nichts aus der Ruhe bringen kann – außer sein Bier ist nicht kühl genug ... Deine Aufgabe ist es nun, dir eine dieser Möglichkeiten auszusuchen und sie deinen Spielern zu beschreiben. Ob du dir diese Dinge überlegst, bevor du mit dem Abenteuer beginnst, oder ob du es dir erst ausdenkst, wenn es so weit ist, das ist ganz deinem persönlichen Stil überlassen.

GLOSSAR Zum Abschluß noch ein paar Begriffe, die du vielleicht für das Abenteuer brauchst:

Aventurien: das Land, in dem die Abenteuer des Schwarzen Auges spielen.

Dukaten: die höchste Geldeinheit in Aventurien. Ein Dukaten ist 10 Silbertaler wert, ein Silbertaler 10 Heller und ein Heller 10 Kreuzer. Ein Laib Brot kostet etwa 15 Kreuzer, ein Hemd 8 Silbertaler und ein Schwert etwa 8 Dukaten.

Gardist: Mitglied der Stadtgarde, also der Stadtwache.

Gareth: sehr große Stadt in Aventurien, Hauptstadt des Kaiserreiches.

Hesinde: Göttin der Wissenschaft und Magie. In Aventurien werden zwölf Götter verehrt, und Hesinde ist eine davon.

Honingen: Provinzstadt mit weit zurückreichender Geschichte.

Magier: Absolvent einer Magierakademie, kann zaubern und ist gelehrt.

Phex: der Gott der Diebe und der Händler.

Vasilos: ein längst verstorbener Magier.

Weibel: Anführer der Garde.

UND WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt bist du am Ende deines ersten richtigen Rollenspiel-Abenteuers angelangt. Wir hoffen, daß es dir Spaß gemacht hat. Aber das war nur ein Anfang. Der Kontinent Aventurien ist groß, und es gibt noch unendlich viele Abenteuer zu erleben. Schließlich haben die Helden auch schon ihre ersten Erfahrungspunkte bekommen. Bestimmt wollen sie noch weitere haben, damit sie eines Tages ihre Werte und Fertigkeiten verbessern können.

Das einfachste ist es, wenn du dir als Meister weitere Abenteuer ausdenkst.

Wenn du aber Lust hast, dich noch ein bißchen genauer mit Aventurien zu beschäftigen, dann sei dir das **DSA-Abenteuer-Basis-Spiel** empfohlen. Darin findest du viel ausführlichere Regeln für das Rollenspiel, mit denen du noch mehr Möglichkeiten hast, die Helden interessanter zu gestalten und die Abenteuer noch spannender zu machen. Mit diesen Regeln kannst du dann auch die Abenteuer spielen, die wir für **Das Schwarze Auge** vorbereitet haben. Und wenn du noch mehr über Aventurien wissen willst, gibt es die Box **Die Welt des Schwarzen Auges**, in der der ganze Kontinent detailliert beschrieben ist. Und in der Box **Götter, Magier und Geweihte** findest du sehr viel Material zu Zauberei, zu den Göttern und zu den Geweihten, die die Lehre der Götter in Aventurien verbreiten. Aber außer dem **Abenteuer-Basis-Spiel** brauchst du keine der Boxen dringend, um unsere Abenteuer zu spielen.

Es warten große Abenteuer auf dich und deine Freunde, und wir können dir versprechen, daß keines so wird wie die anderen. Willkommen im Reich der Phantasie, willkommen in Aventurien, dem Land des Schwarzen Auges!

