

ERFAHRUNGSTUFEN

6-9

ABENTEUER 10

Die Seelen der Magier

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Schmidt
Spiele

Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Die Seelen der Magier

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Die Seelen der Magier

von Uwe Körner und Ulrich Kiesow

Ein Gruppenabenteuer der Erfahrungsstufen 6–9
für den Meister und 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30047-8

Inhalt

Vorspiel	6	29 Galrun und Jago	23
Das Abenteuer	8	30 Bolzek und Lamos	23
Die Suche	8	31 Tala und Clavide	23
Das Eulennest	9	32 Azaril	23
Beim Tatzelwurm	9	33 Thorn und Irschan	23
Die Trauerweide	10	34 Hekaba und Charissia	23
Das Grab	10	35 Gang	24
Der Steg	10	36 Treppe zum unterirdischen Bereich	24
Der »gläserne« Turm	11	37 Vorratsraum	24
Der Drachenflug	14	38 Vorratsraum	24
Die Abtei der Borbaradianer	15	39 Vorratsraum	24
1 Das Haupttor	16	40 Dunkler Raum	24
2 Das Torhaus	16	41 Felskammer	24
3–6 Eckturm	17	42 Das Höhlenlabyrinth	25
4 Turmzimmer, 1. Stock	17	43 Der Tempel des Glasdämonen	25
5 Turmzimmer, 2. Stock	17	Das Ende des Abenteuers	27
6 Turmzimmer, Dach	17	Anhang	28
7 Wagenschuppen	17	Die Magie der Borbaradianer	28
8 Innenhof	18	Sieben Formeln Borbarads	29
9 Latrine	18	I Brenne, toter Stoff!	29
10 Geräteschuppen	18	II Starres fließe, Hartes schmelze!	29
11 Vorratslager	18	III Weiches erstarre, Fließendes verharre!	29
12 Schlachtviehstall	18	IV Schwarzer Schrecken plage dich!	29
13 Schlachthaus	19	V Höllenpein zerreiße dich!	29
14 Küche	19	VI Goldgier übermanne dich!	30
15 Nebenpforte	20	VII Erinnerung verlasse dich!	30
16 Kleiner Wachturm	20	Die Borbaradianer in der Abtei	30
17 Kleiner Wachturm	20	Azaril, Elfe der 3. Stufe	30
18 Inneres Tor	20	Bolzek, Abenteurer der 2. Stufe	31
19 Torbogen	20	Vestor, Magier der 10. Stufe	31
19a Kleiner Hof	20	Tala, Moha-Abenteurerin der 5. Stufe	31
19b Zisterne	21	Galrun, Thorwaler-Abenteurer der 6. Stufe	31
20 Innerer Torturm (Süd), Erdgeschoß	21	Jago, Gaukler der 1. Stufe	32
21 Innerer Torturm (Süd)	21	Clavide, Gauklerin der 1. Stufe	32
22 Innerer Torturm (Nord), Erdgeschoß	21	Thorn, Magier der 8. Stufe	32
23 Innerer Torturm (Nord), Obergeschoß	21	Hekaba, Kriegerin der 7. Stufe	32
24 Halle	21	Irschan, Magier der 4. Stufe	32
25 Speiseraum und Galerie	21	Charissia, Abenteurerin der 2. Stufe	32
26 Bibliothek	22	Lamos, Zwerg der 6. Stufe	32
27 Kleiner Kultraum	22	Liste der Borbaradianer	32
28–35 Wohnräume der Borbaradianer	22	Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	16/17
28 Vestor	22		

Vorspiel

Meisterinformationen:

Lassen Sie jedem Ihrer Helden eine Botschaft zukommen. Der Text ist kurz, er lautet:

Trefft mich in zwei Tagen im Bären, morgens um 10; bringt diese Blume als Erkennungszeichen mit!

Rohezal

Die Botschaft ist auf ein kleines Stück eingerolltes Pergament geschrieben und mit einem roten Wollfaden an einer weißen Wildrose befestigt.

Wie Sie die Rosen zustellen, ist Ihre Sache. Ein Held könnte sie in seiner Unterkunft auf dem Bett vorfinden. Ein anderer entdeckt sie am Halfter seines Pferdes, ein dritter bekommt sie von einem Gassenjungen zugesteckt, der sie von einem unheimlichen, buckligen Mann erhalten haben will.

Da den Helden bis zu dem angegebenen Termin für das Treffen noch zwei Tage Zeit bleiben, haben sie Zeit, ein paar Erkundigungen anzustellen. Das Lokal, mit vollem Namen heißt es »Zum lustigen Tanzbären«, ist schnell entdeckt, ortsansässigen Helden war es womöglich von vornherein bekannt. Der »Bär« ist ein bürgerliches Haus mit gutem, solidem Ruf.

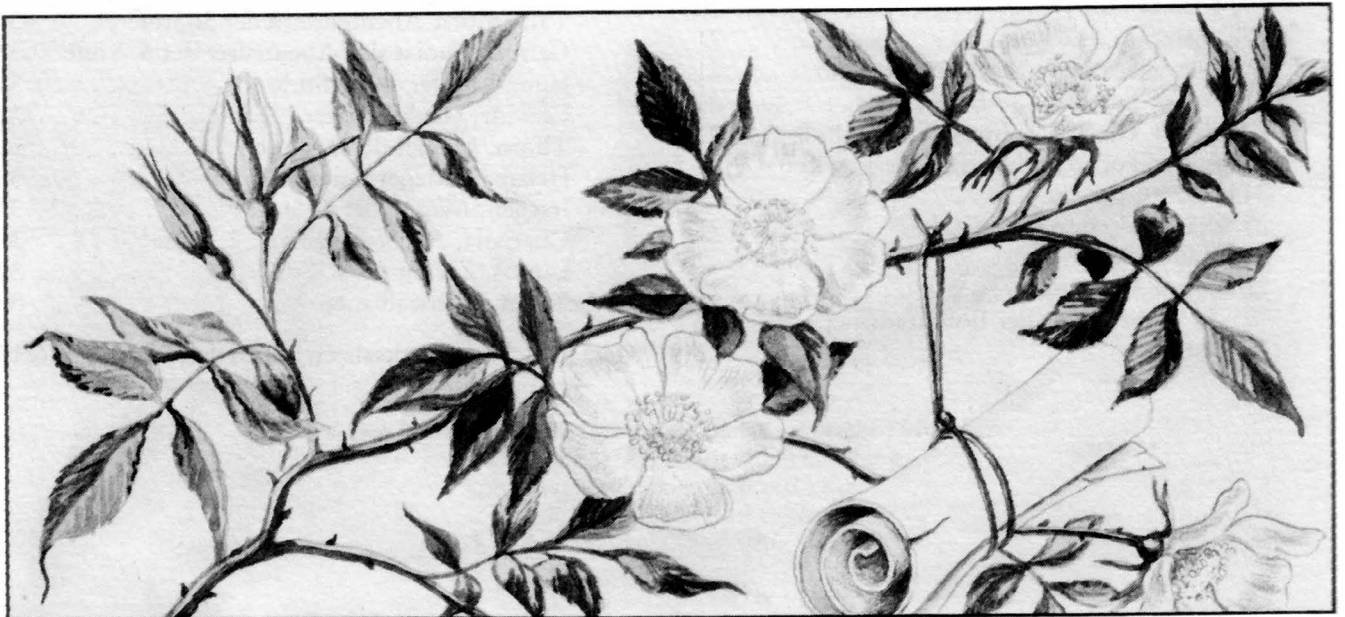
Schwieriger sollten sich die Nachforschungen nach dem Unterzeichner der Botschaft, Rohezal, gestalten. Der Name ist den meisten Bürgern völlig unbekannt. Erst nach eingehender Suche finden die Helden einen Informanten, z. B. einen Apotheker oder

alten Heilkundigen, dem der Name bekannt vorkommt. Die Helden erfahren, bei dem Unbekannten könnte es sich um einen Magier handeln, der aber, falls er überhaupt noch lebt, schon mehr als 100 Jahre alt sein muß. Wenn es sich tatsächlich um diesen Rohezal handelt, dann ist er ein Mensch von edler Gesinnung, ein Bewahrer der Lehren Rohals des Weisen.

Die Helden könnten nun einen Besuch in der örtlichen Magiergilde folgen lassen oder einen stadtbekannteren Magiekundigen aufsuchen. Falls sich kein magiebegabter Held in der Gruppe befindet, bringt diese Unternehmung keine neuen Erkenntnisse, die Helden werden nicht einmal vorgelassen. Ein Magier unter den Helden hat mehr Erfolg. Er kann erfahren, daß Rohezal (Der Name bedeutet »Schatten Rohals«) tatsächlich eine vertrauenswürdige Person ist und irgendwo in der Nähe des Amboßgebirges einen Turm bewohnt. Weiter ist über Rohezal bekannt, daß er es sich zur Lebensaufgabe gemacht hat, alle Arten von Schwarzer Magie und Schwarzer Hexerei zu bekämpfen und zu vernichten. Wenn die Botschaft tatsächlich von Rohezal stammt, dürfen die Helden sich geehrt fühlen, denn es gelingt nur wenig Aventurieren, den scheuen Gelehrten überhaupt zu Gesicht zu bekommen.

Die nächste Station der Helden ist gewiß der »Lustige Tanzbär«.

Dort ist Rohezal unbekannt. Nun bleibt den Helden nichts mehr zu tun, als auf den Termin zu warten.



Allgemeine Informationen:

Die Schankstube im Bären ist geräumig und hell, die Wirtsleute, ein Zwergenpaar, sind freundlich und jederzeit zu einem Plausch über die »guten alten Zeiten« bereit. Am Vormittag sind die Helden die einzigen Gäste und erregen natürlich die Neugierde der Wirtsleute durch die weißen Rosen, die sie bei sich tragen. Etwa eine Viertelstunde nach der verabredeten Zeit öffnet sich die Tür zur Straße, und ein buckliger Krüppel mit einem großen, schweren Kopf und dünnen, nach innen geknickten Beinen tritt ein. Falls die Helden nicht von sich aus das Wort an ihn richten, gibt er sich nach einer Weile als Rohezals Bote zu erkennen.

Meisterinformationen:

Improvisieren Sie ein Gespräch mit dem Boten. Falls die Helden ihn für den legendären Rohezal halten, kann er sich vor Lachen kaum halten und braucht eine gewisse Zeit, bis er wieder ordentlich sprechen kann.

Der Bote – er heißt Tinker – hat folgende Mitteilungen zu machen:

Sein Meister ist leider verhindert, entschuldigt sich bei den Helden und bittet sie, ihn in seinem Turm aufzusuchen.

Der Turm steht in der Nähe der Amboßberge; die Helden mögen sich bitte unverzüglich zu diesem Gebirge begeben.

Was Rohezal von den Helden will, können sie nur von ihm selbst erfahren. Sie möchten die Reise zum Amboß aber nur dann antreten, wenn ihnen die Zukunft der Völker Aventuriens wichtiger als ihr persönlicher Nutzen ist.

Für die Reise vom Aufenthaltsort der Helden zum Fuß des Amboß sind bereits alle Vorkehrungen getroffen. (Je nach Distanz, die die Helden zurückzulegen haben, findet die Fahrt per Schiff und/oder Kutsche statt. Sie endet am Oberlauf eines kleinen Nebenflusses des »Großen Fluß«, im Sechseckfeld U2/G2 der Aventurienkarte. Die Reise dorthin sollte normalerweise ohne größere Zwischenfälle verlaufen.) Den genauen Standort von Rohezals Turm darf der Bote nicht verraten – es lauern Feinde überall.

Immerhin gibt Tinker den Helden eine Karte (Plan A aus der Heftmitte) und ein kleines Blatt, auf dem einige seltsame Verse stehen. Kopieren Sie die folgenden Vierzeiler oder lesen Sie sie den Spielern zum Mitschreiben vor:

- A** Weise sei ich, so sagt man.
Huhuhuu in der Nacht,
ruf ich gar lieblich im Tann,
wenn das Mondlicht erwacht.
- B** Ein Duft in eure Nasen dringt,
daß euch die Augen träfen.
Doch wenn ihr tot zu Boden sinkt,
braucht ihr nicht mehr zu schniefen.
- C** Meine Schwestern stehen lustig da,
auf grünen Uferhängen;
ich trage Trauer das ganze Jahr
und laß die Arme hängen.
- D** Kein Fenster läßt die Sonne ein,
türlos und freudlos das Zimmer.
Kälte kriecht dir in Arm und Bein,
Freund, hier schläfst du für immer.
- E** Ich stehe wartend Jahr für Jahr
im Wasser auf nassen Beinen.
Ein ödes Dasein, ja fürwahr,
nutzlos will es mir scheinen.
- F** Es ist ein Ding, ragt hoch hinaus
wohl über alle Wipfel.
Es ist aus Stein und doch kein Haus,
steht düster auf dem Gipfel.

Die Auflösungen:

- A: Eulenhorst, D: Grab,
B: Tatzelwurmhöhle, E: Steg,
C: Trauerweide, F: Turm

Auf dem Plan der Spieler ist nur der Fundort des Eulenhorstes markiert (A), die übrigen müssen sie selber finden (siehe Kap. »Die Suche«).

Nachdem Tinker den Helden den Plan ausgehändigt hat, teilt er ihnen noch mit, daß sie sich am kommenden Morgen auf die Reise begeben möchten. Wenn sie nicht bei der Kutsche erscheinen, nimmt Rohezal das als Zeichen, daß sie nicht an einer Zusammenarbeit interessiert sind, und wird eine andere Gruppe verpflichtet. Mit diesen Worten wendet er sich zum Gehen. Falls die Helden ihn weiter mit Fragen bedrängen, reagiert der Bucklige freundlich, aber ausweichend.

Er hat alles gesagt.

Das Abenteuer

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt mit einer Prüfung, durch die ihr Auftraggeber sich von den Fähigkeiten der Helden überzeugen will: Wenn es den Helden nicht gelingt, Rohezals Turm zu entdecken, dürften sie der Aufgabe, die der Magier ihnen auferlegen will, nicht gewachsen sein. Eine genauere Beschreibung dieses Tests finden Sie im folgenden Kapitel »Die Suche«.

Bei Rohezal angelangt, werden die Helden mit ihrer eigentlichen Mission betraut: Sie sollen in eine jahrhundertealte Abtei eindringen, in der sich ein schwarzmagischer Zirkel von Verehrern des berüchtigten, in den Magierkriegen vernichteten Zaubers Borbarad niedergelassen hat. Die Schwarzmagier in der Abtei haben sich Zugang zu einer mächtigen Magie verschafft, indem sie ihre Seelen einem von Borbarad geschaffenen Glasgötzen zum Pfand gaben.

Von den Helden wird erwartet, daß sie sich selbst als Borbarad-Verehrer ausgeben und sich so Zugang zu der Abtei verschaffen. Dort sollen sie den Glasgötzen zerschlagen und dem Treiben der Borbaradianer ein Ende machen. Vorher aber werden die Helden erfahren, welche Macht in der borbaradianischen Magie steckt und daß sie selbst in den Besitz der übermächtigen Formeln gelangen können. Es ist ohne weiteres denkbar, daß Ihre Helden dieses

Abenteuer nicht als Retter Aventuriens, sondern als Mitglieder des geheimen Zirkels beenden. Die Versuchung ist groß, wie Sie selbst zugeben werden, wenn Sie die borbaradianischen Formeln im Anhang dieses Abenteuers studiert haben.

Leider können wir Ihnen keinen genaueren Abriß über den zu erwartenden Verlauf dieses Abenteuers geben, denn die Geschichte kann sich in viele Richtungen entwickeln. Eine entscheidende Rolle spielt z. B. die Elfe Azaril. Rohezal hält sie für seine Verbündete, die insgeheim in der Abtei tätig ist und mit den Helden zusammenarbeiten soll. In Wahrheit aber ist Azaril inzwischen zu den Borbaradianern übergewechselt, und die Helden begeben sich in höchste Gefahr, wenn sie sich der Elfe voreilig anvertrauen.

Da das Abenteuer noch andere Unwägbarkeiten enthält, können wir Ihnen nur einen Rat geben: Machen Sie sich mit dem Gebäude vertraut und mit den Besonderheiten seiner Bewohner sowie ihrer speziellen Magie. Letztere finden Sie im Anhang, den wir vor Spielbeginn dringend zur Lektüre empfehlen. Sie werden es selbst bemerken: Sobald Sie den gesamten Text dieses Heftes gelesen haben, werden sich alle – am Anfang unklaren – Teile zueinanderfügen, und Ihr Abenteuer wird vor Ihrem inneren Auge entstehen. Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielrunde viel Spannung und vor allem Spaß dabei ...

Die Suche

Meisterinformationen:

Wenn die Helden ihre Anreise beendet haben, wird ihnen der Weg zu Punkt A auf ihrer Karte genau beschrieben – entweder vom Kutscher oder einem zufällig anwesenden Köhler oder einer anderen geeigneten Person. Auch die Auflösung des ersten Gedichtes bekommen die Helden, ohne daß sie ihren Gesprächspartner darum gebeten haben, mitgeteilt. (»Da ist ein kleiner Tannenwald, in dem schon seit vielen Jahren ein Uhu-Pärchen nistet – das muß es sein.«) Zum Rest der Karte oder zu den übrigen Versen erhalten die Helden keine Informationen – auch nicht über den Sinn der an den auf der Meisterkarte markierten Stellen versteckten Edelsteine.

Im folgenden Text ist nur die Landschaft in unmittelbarer Nähe der Fundstellen beschrieben, den Weg zwischen diesen Stellen zu gestalten ist Aufgabe des

Meisters. Ihm bleibt es auch überlassen, wie leicht er den Helden das Auffinden der Geländepunkte machen will. Es sollte aber vermieden werden, die Geduld der Spieler auf eine allzu harte Probe zu stellen. Schließlich befinden wir uns ja immer noch in der Ouvertüre des Abenteuers.

Auch die Begegnungen mit Tieren, Monstern und anderen Kreaturen können vom Meister frei gestaltet werden, aber auch hier sollte man sich vor Übertreibungen hüten, damit den Helden nicht vor der Zeit Luft (und Lebenspunkte) ausgehen. Natürlich darf man es den Helden andererseits nicht zu leicht machen, denn ihre Bewährungsprobe besteht nicht allein darin, die versteckten Steine zu finden, sie sollen durchaus auch ihre Überlebensfähigkeit in einer menschenfeindlichen Umwelt unter Beweis stellen, denn das Gebiet, in dem die Suche stattfindet, ist das

Jagdrevier eines großen und gefährlichen Grauwolfsrudels.

Lassen Sie die Wölfe in Erscheinung treten, sobald die Helden in das Gebiet eindringen. Von diesem Zeitpunkt an lassen die Wölfe die Eindringlinge nicht mehr aus den Augen. Wann das Rudel jeweils zuschlägt, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Da die Grauwölfe vorsichtige Tiere sind, greifen sie vor allem solche Helden an, die sich von der Gruppe entfernen, aber nach einer gewissen Frist sind auch Überfälle auf die gesamte Heldengruppe denkbar. Die Anzahl angreifender Wölfe sollten Sie von der Stärke der Heldengruppe abhängig machen.

Die Werte für einen Grauwolf:

MU:9, AT:11, PA:6, TP:1W+2, RS:3, LE:15, MK:10

Ermutigen Sie die Spieler zu Aktionen, die dazu geeignet sind, die Wölfe zeitweilig zu überlisten oder auf unblutige Weise in Schach zu halten. Wenn die Helden von sich aus erklären, daß sie nachts ein riesiges Feuer unterhalten, sollten sie in dieser Nacht von Wolfsüberfällen verschont bleiben; wenn sie den Wölfen einen Teil von ihrem Proviant oder ein erlegtes Wild überlassen, sollten sie ein paar Stunden von dem Rudel in Ruhe gelassen werden. Gegen Ende der Suche werden die Wölfe aber zunehmend aggressiver, so daß Spieltempo und Spannung gesteigert werden.

Von den Belästigungen durch die Wölfe abgelenkt, fällt es der Gruppe schwerer, sich zu orientieren. Würfeln Sie verdeckte Orientierungs-/Klugheitsproben für die Gruppe. Bei gescheiterten Proben teilen Sie den Helden mit, daß sie während der letzten drei Stunden im Kreis gegangen sind und eben eine Stelle erreichen, die ihnen bekannt vorkommt.

Das Eulennest

*Weise sei ich, so sagt man,
Huhuhuu in der Nacht,
ruf ich gar lieblich im Tann
wenn das Mondlicht erwacht.*

Allgemeine Informationen:

Die Landschaft ringsumher ist von niedrigem Buschwerk überwuchert – offenbar eine vor Jahren aufgegebene Rodung. Aus dem Buschwerk erhebt sich eine mit hohen Blautannen bestandene Hügelgruppe.

Meisterinformationen:

Der erste von den Helden zu findende Edelstein, ein schwarzer Saphir in einer silbernen Fassung, ist im Astgeflecht eines Uhu-Hortes verborgen. Wenn die Helden den Einbruch der Dunkelheit abwarten, brauchen sie nur den Rufen der Eule nachzugehen,

um den Hort zu entdecken. Bei Tag finden sie Eule und Nest nur durch Zufall (1 auf W20) oder durch KL-/Tierkunde-Proben, die vom Meister mit drastischen Zuschlägen zu belegen sind. Um an den Stein zu gelangen, können die Helden die Tanne besteigen (Kletterprobe+5) oder den Baum fällen, womit sie einen Waldschatz auf den Plan rufen. Von der Eule werden sie auf jeden Fall angegriffen.

Die Werte der Eule:

MU:20, AT:17/6*, PA:6, TP:2W, LE:18, RS:2, MK:18

* AT:17 nur bei Sturzflug-Attacken

Die Werte des Waldschrats:

MU:20, AT:14, PA:12, TP:1W+7, LE:40, RS:6, MK:25

Wichtiger Hinweis: Wird bei der Suche nach dem Stein ein Flim-Flam-Funkel-Spruch eingesetzt, so leuchtet der Stein (bis zu einer Entfernung von 50 m) hell auf, dafür bleibt der bei diesem Spruch normalerweise in der Nähe des Magiers entstehende Lichtschein aus. Dieser Effekt tritt bei allen sechs versteckten Edelsteinen auf.

Auf der Unterseite der Silberfassung des Steins sind die Worte »Sucht Weiter« eingraviert. Die Anfangsbuchstaben sind durch ihre Größe deutlich hervorgehoben, sie geben zugleich die Himmelsrichtung an, in der die Helden weitersuchen müssen: SW (Südwest).

Beim Tatzelwurm

*Ein Duft in eure Nasen dringt,
daß euch die Augen triefen.
Doch wenn ihr tot zu Boden sinkt,
braucht ihr nicht mehr zu schniefen.*

Allgemeine Informationen:

Aus einem lichten Birkenwäldchen ragen ein paar Felsklippen auf. Es herrscht eine auffällige Ruhe ringsumher, nirgendwo hört man Tierlaute.

Meisterinformationen:

Im Fuß einer Klippe klafft ein vier Meter breiter Spalt, eine breit ausgetretene Spur führt in die Höhle hinein. Elfen haben den Bewohner der Felsenhöhle vermutlich bereits an seinem Geruch identifiziert: Ein steinalter Tatzelwurm!

Die Werte des Tatzelwurms:

MU:20, AT:10, PA:12/5*, TP:2W+6, RS:4, LE:60, MK:50

*In seiner Höhle kämpft der Tatzelwurm mit erhöhtem PA-Wert.

In der Höhle hat der Tatzelwurm 2 PA pro KR und kann nur von zwei Helden gleichzeitig angegriffen werden. Unterstützen Sie als Meister jede »gewaltarme« Taktik der Helden. Es kommt darauf an, das Monster aus seinem sicheren Versteck zu locken und so lange in Atem zu halten, bis ein pfiffiger (und mit einer robusten Nase gesegneter) Held den Stein in der Höhle entdeckt hat.

Die Tatzelwurmhöhle ist etwa 15 m lang und 3 m breit. Der Hort liegt am hinteren Ende des Gewölbes und besteht aus wertlosem, aber infernalisch stinkendem Plunder (Kieselsteine, Vogelfedern, Tierknöchlein etc.), in dem 2 Dukaten, 3 Silbertaler und der gesuchte Stein, ein Topas in Goldfassung, verborgen liegen. Die Fassung trägt auf der Rückseite das Wort: »Wohin?« (W = Westen)

Die Trauerweide

*Meine Schwestern stehen lustig da
auf grünen Uferhängen;
ich trage Trauer das ganze Jahr
und laß die Arme hängen.*

Allgemeine Informationen:

Vor euch erstreckt sich bis zu einem Flußlauf in etwa 5 km Entfernung ein mit hohem Reihergras bewachsenes Sumpfgelände. An einigen Stellen wachsen Bäume in kleinen Gruppen, hauptsächlich Salweiden.

Meisterinformationen:

Eine einzelstehende, prächtige Trauerweide können die Helden erst entdecken, wenn sie den Sumpf durchquert und das Flußufer erreicht haben. Entscheiden Sie als Meister selbst, welchen Sumpfbewohnern Ihre Helden begegnen sollen. Je nach Verfassung der Gruppe können harmlose, aber gefährlich aussehende Schwefelmolche, Borbarad-Moskitos oder Giftschlangen auftauchen. Der Stein, ein blaßblauer Quarz, ist unter einer Wurzel der Weide verborgen.

Die Schrift in der Goldfassung lautet: **Sucht Stetig Weiter!** (SSW = Südsüdwest).

Das Grab

*Kein Fenster läßt die Sonne ein,
türlos und freudlos das Zimmer.
Kälte kriecht dir in Arm und Bein,
Freund, hier schläfst du für immer!*

Allgemeine Informationen:

Mitten in einer Waldlichtung von auffallend kreisrunder Form (Durchmesser: 20 m) liegt eine 2 mal 1 m große Steinplatte auf dem mit Moos bewachsenen Boden. In die Steinplatte ist das Relief eines zerbroche-

nen Wagenrades eingemeißelt. Das Rad schimmert rosig, so als ob es glühte. Der gesamte Bereich um das Grab ist von einer magischen Ausstrahlung erfüllt, die so stark ist, daß sie auch von nicht magiebegabten Wesen wahrgenommen werden kann.

Meisterinformationen:

Unter der Steinplatte, die sich erst dann bewegen läßt, wenn den Helden insgesamt zehn Kraftproben gelungen sind, führt eine Steintreppe etwa 4 m tief in den Boden hinab. Sie endet in einer Grabkammer von 3 mal 4 m Größe, in der zwei Steinsärge stehen. In der Kammer ist die magische Ausstrahlung so stark, daß den Helden das Atmen schwerfällt.

Auf niedrigen Podesten stehen zwei Steinsärge. Die Platten, mit denen sie verschlossen sind, gleiten bei der geringsten Berührung zur Seite und fallen auf den Boden. In einem Sarg liegt ein merkwürdig verkrümmtes Skelett in einer Haltung, die darauf schließen läßt, daß der Verstorbene lebendig begraben wurde und sich aus dem Sarg zu befreien versuchte. Das andere Skelett liegt flach auf dem Rücken, sein Unterkiefer ist heruntergeklappt, in seinem offenen Mund liegt der gesuchte Stein, ein Bernsteintropfen, in Silber gefaßt. Auf der Fassung steht: »Optimal! Nach Oben!«

(ONO = Ostnordost)

Eine gewisse – harmlose – Magie steckt in dem Bernstein und in dem glühenden Relief, die gewaltige magische Aura, die das gesamte Grab umgibt, ist dadurch aber nicht gerechtfertigt, sie ist Selbstzweck und soll die Helden verunsichern.

Der Steg

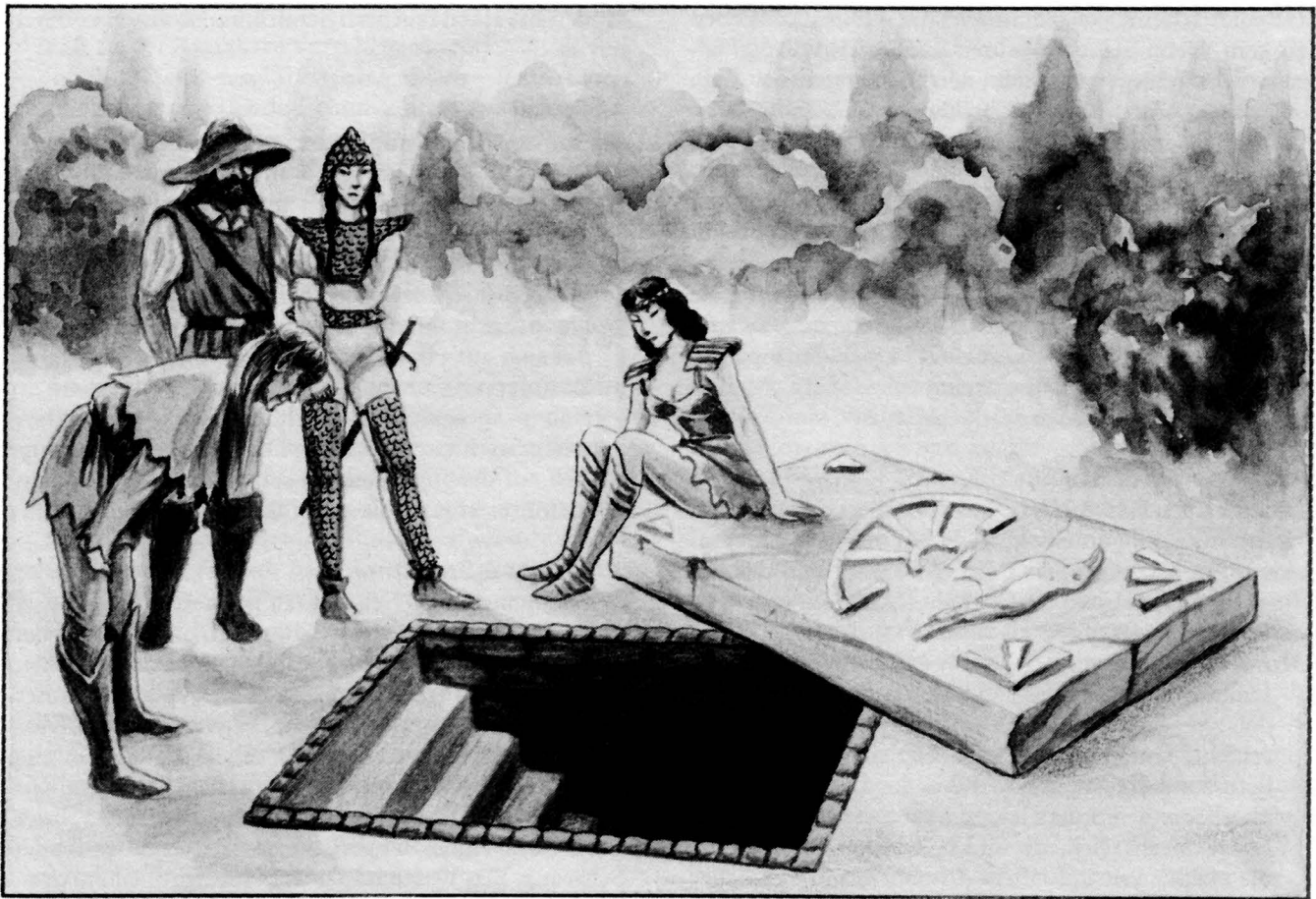
*Ich stehe wartend, Jahr für Jahr
am Ufer auf nassen Beinen.
Ein ödes Dasein, ja fürwahr,
nutzlos will es mir scheinen.*

Allgemeine Informationen:

Ein Steg reicht etwa 6 m in den Fluß hinein. Offenbar wird er seit vielen Jahren nicht benutzt, denn er sieht recht verrottet aus.

Meisterinformationen:

Unter dem Steg schäumt das Wasser blutrot, dort zerfetzt ein Schwarm etwa armlanger Fische eine Hirschkuh. Es dauert etwa eine halbe Stunde, bis von dem Tier nur noch die größten Knochen übriggeblieben sind. In dieser Zeit können die Helden gefahrlos durchs Wasser zum Ende des Stegs waten, da die Raubfische abgelenkt sind. Versuchen sie es zu einem späteren Zeitpunkt, werden sie von dem Schwarm angegriffen, der aus 3W20 Tieren besteht. Die Fische werden im Volksmund »Flußfetzter« genannt.



Werte für einen Flußfetzter:

MU:20, AT:7, PA:0, TP:1W, RS:0, LE:5, MK:4

Der Steg bricht sofort zusammen, wenn er von mehr als einem Helden betreten wird, ansonsten überprüft der Meister die Haltbarkeit einmal alle 30 Sekunden mit dem W6: Der Steg stürzt ein bei 1–4, wenn der Held sich aufrecht fortbewegt, bei 1–3, wenn er auf dem Bauch robbt.

Der Stein, ein kleiner Bergkristall mit Goldfassung, ist mit Pech an den linken äußersten Pfosten des Stegs geheftet. Die Fassung trägt die Inschrift:

»OffenSichtlich, ODer?« (OSO = Ost-südost)

Der »gläserne« Turm

*Es ist ein Ding, ragt hoch hinaus,
wohl über alle Wipfel.*

*Es ist aus Stein und doch kein Haus,
steht düster auf dem Gipfel.*

Allgemeine Informationen:

Vor euch ragen die nördlichen Ausläufer des Amboß-Gebirges auf. Ein schmaler Pfad führt in ein felsiges Tal hinein, steigt dann auf, verläuft dann weiter auf dem östlichen Hang und verschwindet schließlich hinter einer Biegung der Schlucht.

Meisterinformationen:

Während die Helden dem Pfad folgen, werden sie von ständig fallenden Steinchen belästigt, die schon einmal einen Schadenspunkt verursachen können, wenn sie auf einen unbehelmten Kopf treffen.

Wenn die Helden zuviel Lärm machen, lösen sie einen Steinschlag aus. Der Lärmpegel wird wie folgt ermittelt:

1 Punkt für jeden Helden (jedes Tier),

1 Punkt für jede Metallrüstung,

1 Punkt für jeden in normaler Lautstärke gesprochenen Satz,

5 Punkte für jeden Ruf, jedes Gelächter.

Sobald die Helden mehr als 20 Punkte »zusammengeplappert« haben, geht die Steinlawine nieder, verursacht 1W Schadenspunkte pro Held und reißt jeden Helden, dem keine GE-Probe gelingt, mit in die Tiefe: Noch einmal 1W SP und, wenn der Meister in ungnädiger Stimmung ist, ein strapazenreicher Wiederaufstieg zu den Freunden, die auf dem Pfad geblieben sind.

Allgemeine Informationen:

Der Pfad windet sich um einen Felsvorsprung und führt dann zu einer einzelnstehenden, mächtigen Klippe hinauf, auf deren Spitze sich ein 20 m hoher, steinerner Turm erhebt. (Durchmesser: ca. 8 m). Das

Gebäude scheint von einem seltsamen Dunst umgeben zu sein, denn seine Konturen sind merkwürdig unscharf. Es gelingt euch nicht, den Turm genau ins Auge zu fassen. Auch als ihr näher herankommt, verschwimmt er ständig vor euren Augen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Turm erreichen und zu berühren versuchen, scheinen ihre Hände durch das Gestein hindurchzugreifen, gleichzeitig verspüren sie eine starke Hitze. Der Turm ist durch einen zweifachen Illusionszauber geschützt: Über der eigentlichen Außenwand liegt eine illusionäre Mauer-schicht, die scheinbar stark erhitzt ist.

Allgemeine Informationen:

In den kahlen Fels vor dem Turmportal ist ein sechszackiger Stern eingemeißelt. Jede Sternspitze endet in einem bierbechergroßen Loch. In dem Loch, das der Turmtür am nächsten ist, liegt ein Rubin.

Meisterinformationen:

Um den Turm betreten zu können, müssen die Helden zunächst den Illusionszauber brechen. Dies geschieht, indem sie den Stein, der sich in dem Loch befindet, herausnehmen und in das Loch der gegenüberliegenden Spitze legen.

Es ist unerheblich, ob und in welcher Reihenfolge die Helden ihre gefundenen Steine in andere Löcher plazieren. In dem Augenblick, in dem die Helden den Schlüsselstein im richtigen Loch versenken, verschwinden der Stern und alle Edelsteine, die zu diesem Zeitpunkt in den diversen Löchern liegen.

Steine, die sich jetzt noch im Besitz der Helden befinden, bleiben ihr Eigentum. Der Meister legt die Werte fest.

Allgemeine Informationen:

Als der Stein in das Loch fällt, ist ein lautes Zischen zu hören. Der Stern beginnt zu rauchen, dann glättet sich der Boden, und Stern und Löcher sind verschwunden. Aus der Luft fällt ein Schlüssel klimpernd auf den Boden. Der Turm sieht jetzt massiv wie ein gewöhnliches Bauwerk aus.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel paßt zu der Turmpforte.

Teilen Sie den Spielern, sobald die Helden die Türe öffnen, mit, daß sie wieder eine starke magische Strahlung verspüren. Dieses Gefühl wird die Helden während ihres gesamten Aufenthaltes im Turm nicht verlassen. Es macht es ihnen unmöglich, magische Qualitäten einzelner Wesen und Gegenstände im Turm zu erspüren.

Allgemeine Informationen:

Der Turm hat einen Innendurchmesser von 6 m. Er ist bis hinauf zum Dach völlig hohl und leer. Der saubere

Boden hat einen feuchten Schimmer, so als sei er frisch gewischt.

Meisterinformationen:

Auf der der Turmpforte gegenüberliegenden Seite ist eine Geheimtür in der Wand verborgen, die durch Beklopfen der Wände zu finden ist. Hinter dieser Tür liegt ein enger Schacht, der in der Mauer nach oben führt und durch in die Wand eingelassene Bügel bestiegen werden kann.

Der Schacht führt hinauf zum oberen Turmzimmer, das sich auf etwa 10 m Höhe befindet. Daß dieses Zimmer von unten nicht erahnt werden kann, ist einem geschickten architektonisch-perspektivischen Trick zu verdanken: Die Turmwand verjüngt sich auf der Innenseite so stark, daß ein Betrachter meint, er könnte bis zum Dach hinaufsehen.

Allgemeine Informationen:

Der Zugang vom Schacht zum oberen Zimmer ist durch einen schweren Vorhang verhängt. Durch den Vorhang dringen Kichern, Stöhnen und Schmerzlaute. Ein Blick ins Turmzimmer zeigt die typische Studierstube eines Magiers (Folianten, Pergamentrollen, Mörser, Totenschädel etc.). Ferner sehen die Helden eine schwarzhäutige Kreatur mit menschenähnlichem Körper und Gesicht, aber weit vorspringendem Raubtiergebiß und einem langen, in einer Quaste endenden Schwanz. Das Wesen ist damit beschäftigt, einem graubärtigen Mann, der auf einen Stuhl gefesselt ist, mit einem Messer kleine Schnitte in den Oberkörper zu ritzen. Der Alte blutet bereits aus zahlreichen Wunden. Eben stammelt er: »Gut, gut, ich gebe auf, ich werde reden ...«

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dem Alten zu Hilfe eilen, wendet die Gestalt sich um und fordert sie auf, noch den kleinen Augenblick zu warten, bis der Alte sein Geheimnis – das Versteck eines riesigen Schatzes – ausgeplaudert hat. Danach könnten sie ihn gern befreien, den Schatz werde man sich dann teilen.

Lassen sich die Helden nicht auf diesen Vorschlag ein, werden sie von dem Dämon, er heißt »Rasfahan«, angegriffen. Der Dämon ist eine rasende Kampfmaschine, mit Klauen und Reißzähnen kann er drei Attacken pro KR durchführen.

Die Werte Rasfahans:

MU:21, AT:14, PA:0, TP:W20, RS:0, LE:300, MK:50

Magische Waffen und magische Kampfsprüche (Donnerkeil) richten gegen Rasfahan doppelten Schaden an und setzen ihn für eine Kampfrunde außer Gefecht. Gewöhnliche Waffen richten normalen Schaden an.

Falls die Helden hinter dem Vorhang abwarten, bis

der Gefolterte sein Geheimnis verraten hat, oder falls sie gar Rasfahans Vorschlag akzeptieren und ihn in seiner Schinderei fortfahren lassen – dann haben sie die entscheidende Prüfung ihres Auftraggebers nicht bestanden. Der gefesselte Magier streift seine Bande ab, wischt sich die rote Farbe von der Brust und greift mit allerlei Donnerkeilen und Feuerlanzen auf Rasfahans Seite in den Kampf ein. Als Meister können Sie diesen Kampf bis zu seinem bitteren Ende gewähren lassen oder abbrechen, wenn alle Helden bis auf LE:5 gesunken sind. Das Abenteuer ist auf jeden Fall für sie beendet.

Auch für den Fall, daß sich die Helden zwar anständig verhalten, es ihnen aber nicht gelingt, den Dämon Rasfahan zu besiegen, können Sie erwägen, das Abenteuer an dieser Stelle abzubrechen. Nach den Gesetzen der Logik kann Rohezal mit seinem Auftrag nur eine Heldengruppe betrauen, die sich tatsächlich bewährt hat. Es macht wenig Sinn, wenn er ihnen zunächst im Kampf gegen den Dämon beistehen muß, um ihnen anschließend zu sagen, daß sie genau die Richtigen für eine gefährliche Mission seien.

Die gescheiterten Helden könnten den Turm verlassen, ihre Wunden heilen, sich eifrig im Umgang mit Magie und Waffen üben und nach ein paar Wochen zu Rohezal zurückkehren, noch einmal den Dämon herausfordern, ihn diesmal bezwingen und nun ihren Auftrag entgegennehmen.

Zurück zum Geschehen im Turmzimmer:

Wenn Rasfahans Lebensenergie auf 0 sinkt, vergeht seine schwarze Gestalt vor den Augen der Helden, und im Zimmer bleibt ein stechender Geruch zurück.

Noch bevor sich einer der Helden um den Alten kümmern kann, schüttelt dieser seine Fesseln ab und erhebt sich von seinem Sitz. Er geht von Held zu Held, legt ihm die Hand auf, heilt seine Wunden und stattet jeden Helden mit 2 zusätzlichen Lebenspunkten aus. Dann weist er ihnen Plätze auf einer halbkreisförmigen Bank an der Turmwand zu und sagt:

Allgemeine Informationen:

»Seid mir willkommen! Mein Name ist Rohezal. Ich habe euch zu mir gebeten, um euch um einen Gefallen zu bitten. Warum gerade euch? Ja, glaubt ihr denn, daß alle eure Taten verborgen geblieben sind? (Hier sollte der Meister einige ihm bekannte Großtaten aus dem Leben seiner Helden einstreuen.) Mir schien, ihr könntet den Mut und die Umsicht besitzen, die zum Gelingen meines Vorhabens unerlässlich sind. Entschuldigt, daß ich euch auf eurem Weg ein paar Prüfungen auferlegen mußte – von der letzten wird mir der Geruch noch tagelang in den Kleidern hängen –«, er rümpft die Nase, »aber was ich tat, geschah nur zu eurem Besten. Hättet ihr nicht den Weg zu mir gefunden und den letzten Gegner bezwungen, so wäret ihr ungeeignet für die Aufgabe, mit der ich euch betrauen will.«

Er wartet ab, bis die Helden ihn nach der Art dieser Aufgabe fragen, und fährt dann fort:

»Ich nehme an, ihr habt schon von dem Magier *Borbarad* gehört. Der Mann – verflucht soll er sein! – ist lange tot, aber manche Ausgeburten seiner Schreckensmagie plagen uns noch heute. In seinen dunklen Werken steckt eine Macht, die schwache Menschen bis in unsere Tage in ihren Bann zieht. Solche Menschen haben sich – nicht fern von hier – in einer Abtei versammelt, die vor Jahrhunderten von Jüngern des schwärzesten aller Schwarzmagier errichtet wurde. Dort muß es einen Artefakt, eine Kreatur, einen Dämon oder etwas völlig Unbekanntes geben, in dem Borbarads Magie noch immer wirksam ist. Ich bitte euch nun, in diese Abtei einzudringen und die Bewohner glauben zu machen, ihr wolltet selbst ihrem Zirkel beitreten. Dann findet heraus, worin sich dort Borbarads Magie manifestiert, und vernichtet dieses unheilvolle Gebilde. Wenn ihr feststellen müßt, daß diese Tat über eure Kräfte ginge, dann kehrt zu mir zurück, berichtet von euren Erkenntnissen, und ich werde einen neuen Plan gegen den schwarzen Zirkel ersinnen müssen.«

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden dem Magier eine Reihe Fragen stellen wollen, hier sind einige Antworten, die er ihnen geben kann:

1. Er ist ein Anhänger des großen Weißmagiers Rohal, was auch in dem von ihm gewählten Namen »Rohezal« zum Ausdruck kommt.
2. Er kann sich nicht selbst zur Abtei begeben, weil er fürchten muß, dort sofort erkannt zu werden.
3. Die Abtei ist durch Illusionsmagie so gut geschützt, daß man sie nicht sehen kann, wenn man auch dicht vor ihr steht. Rohezal wird die Heldengruppe in die Nähe der Abtei transportieren lassen. (Er wird dazu einen Drachen rufen, der ihm einen Gefallen schuldet.) Von dem Punkt, an dem sie abgesetzt werden, sollen sie genau nach Norden gehen, bis sie gegen das Tor der Abtei stoßen.
4. Wenn die Bewohner der Abtei die Helden fragen, wie sie das geheime Bauwerk gefunden haben, sollen sie behaupten, Borbarad selbst sei einem von ihnen im Schlaf erschienen und habe ihm den Weg gewiesen. Nach allem, was Rohezal über den Zirkel weiß, wird der Schwarzmagier mit einem solchen Fanatismus verehrt, daß man den Helden die Lüge nicht nur glauben, sondern das Traumerlebnis sogar als besondere Empfehlung werten wird.
5. Rohezal besitzt eine Vertraute in der Abtei, die junge Elfe Azaril – sie ist an ihren kurzen Haaren und einem Leberfleck auf dem Jochbein leicht zu erkennen. Azaril können sich die Helden unbesorgt zu erkennen geben und auf ihre Unterstützung bei der Zerschlagung des Zirkels rechnen.

- Die Mitglieder des Zirkels verfügen zum Teil über eine Magie, die aventurischen Weißmagiern unzugänglich ist. Um diese Magie zu erlangen, müssen sie ihre Seele zum Pfand geben. Über die Auswirkungen dieser schandbaren Verpfändung auf die Borbaradianer und ihr ferneres Leben ist Rohezal nichts bekannt.

Wichtig: Alle diese Informationen sind für Helden und Spielverlauf äußerst bedeutungsvoll. Achten Sie also darauf, daß die Helden Rohezals sämtliche Mitteilungen mit auf den Weg bekommen. Falls die Helden nach einer der Informationen nicht fragen, gibt Rohezal sie unaufgefordert weiter.

Ob Sie über die oben aufgelisteten Informationen hinaus den Helden weitere Mitteilungen über die Abtei der Borbaradianer zukommen lassen wollen, müssen Sie als Meister selbst entscheiden.

Die Helden können den Rest des Tages und die folgende Nacht im Studierzimmer des Magiers zubringen, sie müssen aber auf dem Boden schlafen, da Rohezal nicht über Übernachtungsmöglichkeiten verfügt. Wenn die Helden am nächsten Morgen erwachen, ist der Magier bereits auf den Beinen. Er hat ein Frühstück vorbereitet und einen belebenden Tee aufgebrüht. Alle magiebegabten Helden gewinnen permanent einen ASP hinzu, wenn sie von dem Tee trinken.

Der Drachenflug

Allgemeine Informationen:

Nach dem Frühstück verabschiedet euch Rohezal mit den Worten: »Nun geht! Ich wünsche euch Glück auf eurem Weg. Fürchtet euch nicht vor der Kreatur, die draußen auf euch wartet, sie wird euch sicher zur Abtei bringen.«

Wenn die Helden durch die Turmpforte treten, stehen sie unmittelbar vor einem kolossalen geflügelten Drachen mit glatter, goldgelber Haut. Der mehr als 15 Schritt lange Rumpf ist flach auf dem Boden ausgestreckt, auch der fast manns lange Schädel ruht auf dem Fels, aber der Drache schläft nicht; er starrt euch aus telergroßen, karminroten Augen an.

Meisterinformationen:

Der Drache könnte nun von den Helden bestiegen werden. Platz ist genug vorhanden: für zwei Personen rittlings auf dem Hals, die übrigen könnten sich flach auf den Rumpf zwischen den gewaltigen Flügeln ausstrecken. Verlangen Sie aber zunächst von jedem Helden eine Mutprobe+2. Ein Held, dem die Probe mißlingt, ist nicht in der Lage, den Drachen zu berühren. Nachdem die Heldengruppe eine Zeitlang vergeblich versucht hat, die zaghaften Gefährten zu überreden, ist es der Drache selbst, der den

Ausschlag gibt. Die mutlosen Helden vernehmen plötzlich eine fremdartige Stimme, die direkt in ihrem Kopf erklingt: »Habt keine Furcht, seid meine Gäste!«

Nach diesem Erlebnis ist die Angst der Helden verflogen, und sie können ihre Plätze auf dem Drachen einnehmen. Wird nach dem neuen DSA-System gespielt, ist nun natürlich noch eine Höhenangstprobe fällig. Bei gescheiterten Proben gibt es nur eine Abhilfe: Den von Höhenangst geplagten Helden werden die Augen verbunden. Jetzt endlich kann der Flug beginnen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch niedergelassen habt, könnt ihr spüren, wie sich die gewaltigen Muskelstränge des Tieres spannen. Mit einem mächtigen Ruck erhebt sich der Riesenleib auf die Beine.

Meisterinformationen:

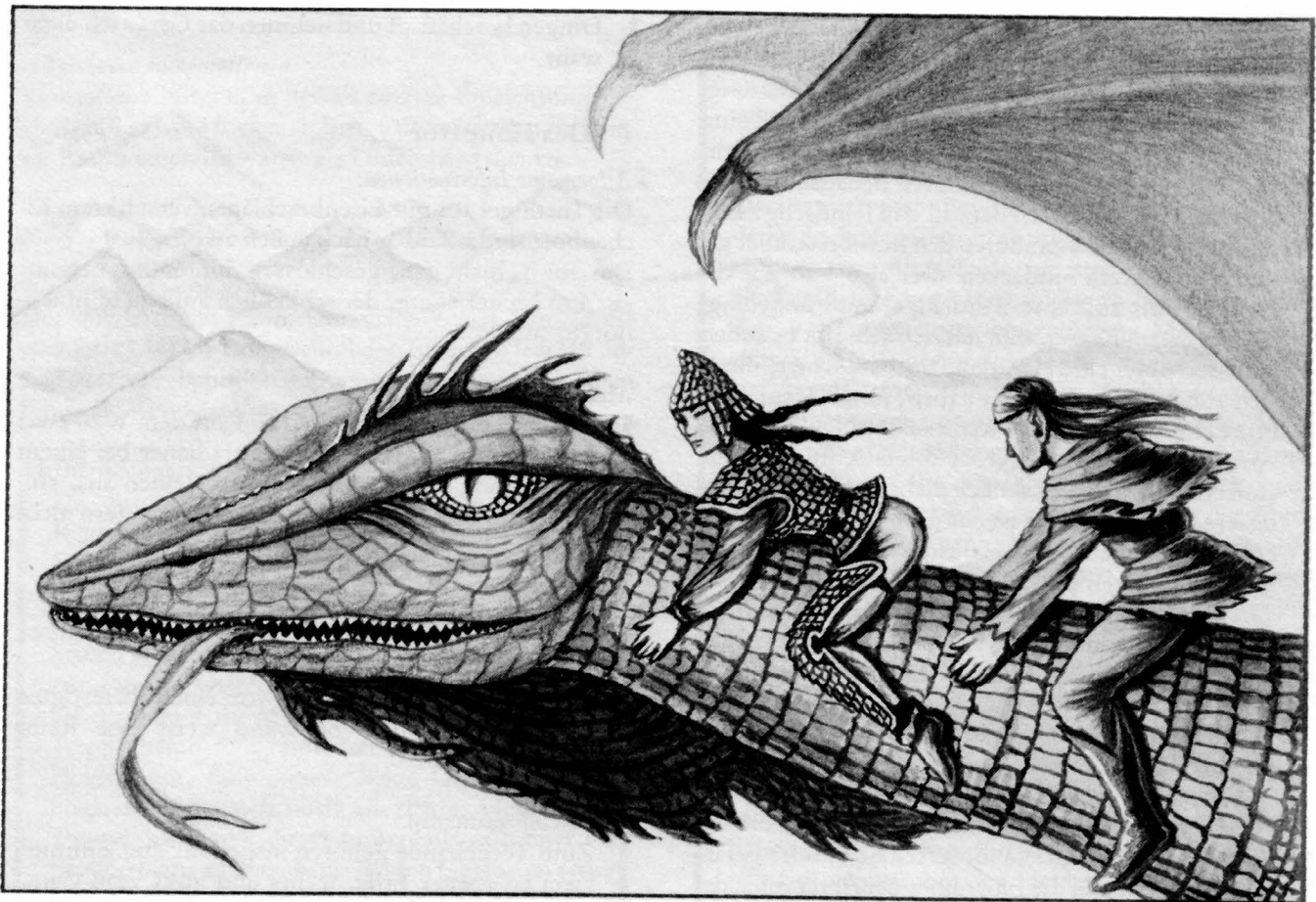
Alle Helden legen eine Geschicklichkeitsprobe ab. Mißlingt die Probe, stürzt der Held zu Boden und zieht sich W-2 Schadenspunkte zu. Der Gestürzte empfängt eine spöttische Gedankenbotschaft des Drachens, der anschließend unwillig schnaufend noch einmal zu Boden sinkt. Nachdem abgeworfene Helden wieder aufgestiegen sind, erhebt sich der Drache von neuem. Diesmal keine GE-Probe, da die Passagiere sich gewiß mit aller Macht anklammern haben.

Allgemeine Informationen:

Der Drache stapft in scheinbar langsamem Schaukeltrab nach vorn, dann beginnen die riesigen Flügel zu schlagen. Ein scharfer Wind bläst euch ins Gesicht und zerrt an euren Kleidern. Wenn ihr zur Seite blickt, seht ihr, daß Gesträuch und Felsen in rasendem Tempo vorüberhuschen, ein Blick nach unten verrät euch zu eurem Entsetzen, daß sich der Boden schon ein paar Mannslängen von euch entfernt hat. Ein häßlicher Druck fährt in eure Ohren, als der Drache mit kräftigen Flügelschlägen Höhe gewinnt. Wenn ihr euch umschaut, könnt ihr weit hinter euch spielzeughaft winzig Rohezals Turm erkennen, riesige Bäume werden zu grünen Tupfern in einer Landschaft, die nicht wie ein Gebirge, sondern wie ein schlampig gepflügter Acker aussieht.

Meisterinformationen:

Wenn Sie und Ihre Helden in der geeigneten Stimmung sind, dann gestalten Sie den Flug zu einem kleinen Erlebnis. Berichten Sie von Wattewölkchen, die fast auf Augenhöhe an den Helden vorüberziehen, schildern Sie das ferne Land, in dem kleine Seen wie Münzen blinken, lassen Sie die Helden in der dünnen Luft verzweifelt nach Atem ringen und Todesangst spüren, als der Drache in tückische Böen gerät, die ihn für kurze Zeit zum Trudeln bringen ...



Allgemeine Informationen:

Nach einer Zeitspanne, die ebensogut ein paar Momente wie ein halbes Leben gedauert haben kann, hören die riesigen Drachenflügel auf zu schlagen, und ihr gleitet der Erde entgegen. Euer Ziel ist ein kahles Hochplateau, zu dem eine gewundene Straße hinaufführt. Wer die Straße mühselig in den Fels geschlagen haben mag, ist kaum zu errahnen, denn die Felsplatte, zu der sie führt, ist unbebaut und weist auch keine Spuren einer früheren Besiedlung auf. Der Drache landet schließlich am Südrand der etwa 300 Schritt durchmessenden, brettebenen Fläche.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht ausdrücklich erklären, daß sie sich gut festhalten, wird wieder eine GE-Probe fällig, mit den oben beschriebenen Folgen.

Der Drache wartet, bis alle Reiter abgestiegen sind, und erhebt sich sofort wieder in die Lüfte. Wenn die Helden sich jetzt an die Anweisung Rohezals halten und stetig nach Norden gehen, taucht nach 150 Schritten plötzlich die Umfassungsmauer eines düsteren Gebäudes auf.

Die Helden stellen fest, daß sie geradewegs auf das Haupttor zumarschieren.

Die Abtei der Borbaradianer

Meisterinformationen:

Ob das Gebäude tatsächlich aus Borbarads Tagen stammt oder möglicherweise noch älter ist, läßt sich heute nicht mehr klären. Es steht zu vermuten, daß es ursprünglich von Geweihten eines der Zwölfgötter (Ingerimm?) errichtet wurde. Einige typische Besonderheiten der Architektur und der bis in unsere Tage überlieferte Name (die Abtei) lassen darauf schließen, daß das Bauwerk nicht Magiern, sondern Mönchen als Heimstatt dienen sollte.

Die Abtei wurde teilweise aus dem gewachsenen Fels geschlagen und teilweise mit Basaltsteinen aufgemauert. Einige Innen- und Außenmauern sind von enormer Stärke, vermutlich sollte hier eine unnehmbare Feste entstehen. Spätere Erweiterungen und Umbauten sind jedoch nicht von der ursprünglichen Solidität, die Wirtschaftsgebäude im Westteil bestehen zum Teil aus Holz.

Alle Fenster des Bauwerks haben nur Schießschartenbreite und sind deswegen im Grundrißplan nicht

abgebildet. Wo das natürliche Licht nicht ausreicht, um einen Raum zu erhellen, sorgen Kerzen und Wandfackeln für eine angemessene Beleuchtung. Zimmer, in denen sich gerade niemand aufhält, sind in der Regel unbeleuchtet. Die Mitglieder des Borbarad-Zirkels fühlen sich in ihrer Behausung absolut sicher. Sie vertrauen darauf, daß feindselige Eindringlinge niemals das durch den Illusionszauber geschützte Versteck entdecken. Wer also – so wie die Helden – bis zur Abtei vordringt, muß unbedingt ein Borbarad-Jünger sein. Tatsächlich gibt es außerhalb der Abtei eine Handvoll Borbaradianer, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, junge Magier für ihre Lehre zu gewinnen. Wenn solche Neulinge, den Anweisungen der Anwerber folgend, in der Abtei eintreffen, benehmen sie sich nicht viel anders, als es unsere Helden tun. So ist das geringe Mißtrauen zu erklären, das den Helden zunächst entgegenschlägt. Verdacht erregen die Helden erst, wenn sie sich allzu auffällig nach der Elfe Azaril erkundigen, denn da den Borbaradianern inzwischen bekannt geworden ist, daß Azaril bis zu ihrem Gesinnungswandel als Agentin Rohezals tätig gewesen ist, sind alle vorgeblichen Freunde der Elfe natürlich automatisch ebenfalls als Agenten verdächtig. In Verdacht geraten die Helden selbstverständlich auch dann, wenn sie sich sonstwie auffällig verhalten, zum Beispiel Borbaradianer oder Bedienstete niederschlagen oder gefangen setzen. Sobald die Bewohner der Abtei einen der ihren vermissen, werden sie den Fremden nicht mehr so gutgläubig gegenüber treten. Stimmen Sie also das Verhalten aller Meisterpersonen in der Abtei auf diese Gegebenheiten ab.

Allgemeine Informationen:

Die euch zugewandte Außenmauer des Bauwerks erstreckt sich etwa 70 m in Ost-West-Richtung. Die Mauer wurde im unteren Teil direkt aus dem gewachsenen Fels geschlagen, im oberen aus Basaltstein gebaut, was ihr eine hohe Festigkeit und zugleich ein düster-bedrohliches Aussehen verleiht.

Ihr befindet euch fast am westlichen Ende der Umfassungsmauer. (Falls übrigens ein Held noch einmal zurücktritt, um das Gebäude aus größerer Entfernung zu betrachten, so verschwindet die Abtei nicht wieder vor seinen Augen. Wenn der Illusionszauber einmal überwunden ist, verliert er seine Wirksamkeit.)

Das zweiflügelige Tor, vor dem ihr steht, ist 4 m breit und 4 m hoch, die Höhe der glatt gefugten Mauer beträgt 6 m. Der linke Torflügel ist mit einem gewaltigen Klopfer bestückt, einem Drachenkopf, der einen schweren Ring im Maul trägt.

Mehr als 20 m weiter östlich von eurem Standort gibt es ein zweites, kleineres Tor (15).

Meisterinformationen:

Falls die Helden den Türklopfer betätigen, erfolgt keine Reaktion. Die Borbaradianer sind mit anderen

Dingen beschäftigt und nehmen das Geräusch nicht wahr.

1 Das Haupttor

Allgemeine Informationen:

Die Türflügel aus mit Eisenbeschlägen verstärktem Eichenholz sind offenbar nach außen zu öffnen.

Das Tor ist nicht ganz geschlossen, hinter ihm beginnt ein 4 m breiter Gang, der schließlich auf einem Innenhof (8) endet.

Meisterinformationen:

Auf dem Innenhof sind bei 1–4 auf dem W20 zwei in Gedanken versunkene Borbaradianer bei einem Spaziergang zu sehen. Wenn die Helden sich still verhalten, werden sie von den Spaziergängern nicht bemerkt.

2 Das Torhaus

Allgemeine Informationen:

Der Gang zum Innenhof wird von einem befestigten Haus überbrückt. Die Südwand weist eine Reihe Schießscharten auf.

Meisterinformationen:

Zum Torgebäude gehören insgesamt drei Zimmer, zwei zu ebener Erde, rechts und links vom Gang, und ein länglicher Raum, der in 4 m Höhe den Gang überbrückt.

2a

Allgemeine Informationen:

Der 4 mal 6 m große Raum besitzt eine Maueröffnung zum Gang auf der Ostseite und eine Tür in der Westwand. In der Nordwestecke befindet sich eine Wendeltreppe, die zum Obergeschoß hinaufführt. In einem Waffenständer an der Südwand stehen ein paar verrostete Hellebarden.

2b

Allgemeine Informationen:

Mitten in dem 10 mal 6 m großen Raum im Obergeschoß stehen zwei Fallgitter, die durch Schlitze im Boden herabgelassen werden können, um den Gang vom Tor zum Hof zu versperren.

Außerdem weist der Boden mehrere trichterförmige Löcher auf, durch die heißes Öl oder Pech gegossen werden könnte. Eine große Feuerstelle mit offenem Rauchabzug im Dach ist vorhanden, auch stehen mehrere Kessel bereit.

Alle diese Dinge sind zwar von einer dicken Staubschicht bedeckt, wirken aber völlig unbenutzt. Offenbar hat sich die Abtei in der Vergangenheit niemals gegen Eindringlinge verteidigen müssen.

Allgemeine Informationen:

Eine offene Nische, in der als einzige Einrichtungsgegenstände zwei Hocker stehen. Offensichtlich soll dieser Raum einer Torwache als Unterstand dienen.

3–6 Eckturm*Allgemeine Informationen:*

Der quadratische Raum (Ausmaße 4 mal 4 m, Höhe ebenfalls 4 m) im Erdgeschoß des Turms ist leer. In der Südwestecke befindet sich eine steinerne, nach oben führende Wendeltreppe.

Meisterinformationen:

Da durch das beschädigte Dach immer wieder Regen in den Turm dringt, ist die Treppe an einigen Stellen mit Moos bewachsen und äußerst glitschig. Falls die Helden nicht ausdrücklich darauf hinweisen, daß sie beim Besteigen der Treppe genau auf die Stufen achten, besteht die Gefahr eines Massensturzes. Der am weitesten vorn gehende Held legt eine GE-Probe+2 ab. Mißlingt die Probe, stürzt er die Treppe herab und reißt den hinter ihm gehenden Helden mit, falls diesem keine GE-Probe+4 gelingt. Befindet sich noch ein dritter Held auf der Treppe, kann sich dieser bestenfalls mit einer GE-Probe+6 vor seinen abstürzenden Gefährten retten, usw. Wenn dem obersten Helden die GE-Probe gelingt, verlangen Sie von dem nächstunteren eine GE-Probe+2. Möglicherweise beginnt der Massensturz dann erst mit diesem Helden. Jeder Held, dem eine GE-Probe mißlingt, nimmt 1W–1 Schadenspunkte hin.

4 Turmzimmer, 1. Stock*Allgemeine Informationen:*

Quadratischer Raum mit den gleichen Außenmaßen wie im Erdgeschoß. Die Wände sind rußgeschwärzt, Reste von halb verkohlten Möbeln liegen umher.

Meisterinformationen:

Ein Borbaradianer hat hier die Wirkung seines neu erworbenen Zaubers »Brenne, toter Stoff!« ausprobiert. (Beschreibung des Zaubers siehe Anhang.) Mit Magiegespür kann man wahrnehmen, daß das Feuer hier keinen natürlichen Ursprung hatte.

5 Turmzimmer, 2. Stock*Allgemeine Informationen:*

Abmessungen des Raumes wie vor. Das Zimmer ist unmöbliert. In einer Ecke sitzt ein schlanker, junger Mann auf dem Boden. Er hat die Beine unter den Leib gezogen und die Arme vor der Brust verschränkt. Seine Augen sind geschlossen; er scheint zu schlafen.

Meisterinformationen:

Der Mann ist der Borbaradianer Bolzek. Er befindet sich selbst erst seit wenigen Wochen in der Abtei und wurde in Albenhus für den Zirkel geworben. Wenn er von den Helden angesprochen wird, erwacht er aus seiner meditativen Versenkung. Zunächst reagiert er verärgert über die Störung, wenn er die Helden jedoch als Neuankömmlinge erkennt, begegnet er ihnen freundlicher. Bolzek ist von den Lehren der Borbaradianer begeistert und gern bereit, den Helden von seiner neu gewonnenen Macht vorzuschwärmen. Schon auf geringes Drängen erklärt er sich bereit, einen seiner neuen Zauber zu demonstrieren, vorzugsweise die Formel »Starres fließe, Hartes schmelze!« (Spruch-Erklärung siehe Anhang) an einer Waffe, die er sich von einem Helden leiht. Bolzek hält sich erst seit so kurzer Zeit in der Abtei auf, daß er die Enttarnung und »Bekehrung« Azarils nicht miterlebt hat. Wenn er nach der Magierin gefragt wird, beschreibt er sie als eine der »hübschesten Jüngerinnen Borbarads« und als ein »sehr fähiges Zirkelmitglied«, das die neuen Formeln schon viel sicherer beherrsche als er selbst.

Wichtig: Dem Hinweis, Azaril beherrsche die neuen Formeln, können die Helden entnehmen, daß sich ihre vermeintliche Verbündete inzwischen zu einer echten Anhängerin der Borbaradianer gewandelt haben muß. Darum dürfen Sie als Meister auf keinen Fall versäumen, den Helden diese Information zukommen zu lassen. Für den Spielverlauf ist Bolzeks Information von so entscheidender Bedeutung, daß wir im folgenden mehrere Orte benennen, an denen die Helden auf den meditierenden Bolzek stoßen können. Dies ist eine Vorsichtsmaßnahme für den Fall, daß die Heldengruppe darauf verzichtet, das Turmzimmer 5 zu untersuchen.

6 Turmzimmer, Dach*Allgemeine Informationen:*

Abmessungen des Raumes wiederum 4 mal 4 m, die Höhe beträgt aber nur 3 m. Alle vier Wände weisen Schießscharten auf. Das Dach ist auf der Südwestseite über der Treppe eingestürzt; hier wachsen blaßgrüne, von einem zähen Schleim bedeckte Schimmelpilze.

Meisterinformationen:

Für den Anstieg über die Wendeltreppe von Raum 5 zu Raum 6 gelten die gleichen Regeln wie bei Raum 3 beschrieben, nur daß nun für den obersten Helden eine GE-Probe+3 notwendig ist, für den unter ihm folgenden eine Probe+6 usw.

7 Wagenschuppen*Allgemeine Informationen:*

6 mal 10 m großes, zweistöckiges Holzgebäude mit zwei großen Toren auf der Ostseite und einer Treppe

zum Obergeschoß auf der Nordseite. Die Tore stehen offen. Im Innern des Schuppens sind drei einachsige Wagen zu sehen: zwei leichte Reisekutschen und ein Lastkarren. Alle drei befinden sich in ordentlichem Zustand und werden offenbar gelegentlich benutzt, um Nahrungsmittel oder Reisende zur Abtei zu befördern. An den Wänden hängen Halfter, Kummets und ähnliche Dinge. In der Mitte des Schuppens ist zwischen den Wagen eine Lücke frei, so als ob dort eine Kutsche fehlte.

Meisterinformationen:

In der Tat ist zu dem Zeitpunkt, da die Helden in der Abtei eintreffen, Vestor, das Oberhaupt des Zirkels, nach Albenhus gereist, um dort bei einem reichen Förderer der Borbaradianer Geld für den Unterhalt der Abtei zu beschaffen.

Den Zeitpunkt für Vestors Rückkehr sollten Sie als Meister von der jeweiligen Spielsituation abhängig machen. Wenn die Helden sich allzu sicher fühlen, könnte der plötzlich auftretende Vestor ihre Pläne durch mißtrauisches Verhalten durchkreuzen. Ebenso gut könnte er den Helden unfreiwillig aus einer Verlegenheit helfen: Die Helden haben sich gerade äußerst ungeschickt angestellt und sich bei den Borbaradianern verdächtig gemacht, da schallen Rufe vom Hof – »Vestor ist zurückgekehrt!« –, und die Aufmerksamkeit der Abteibewohner wendet sich kurzfristig anderen Dingen zu. Die Helden haben eine kleine Atempause gewonnen.

Über dem Wagenschuppen sind in kleinen Kammern einige Bedienstete der Borbaradianer untergebracht. Die Mägde und Knechte sind es nicht gewohnt, daß Mitglieder des magischen Bundes oder gar Fremde ihre Quartiere besuchen. Sie reagieren äußerst mißtrauisch auf ungebetene Gäste, sind aber mit Hilfe von ein paar Münzen umzustimmen.

Natürlich können die Helden nicht hoffen, hier Verbündete für ihre Pläne zu finden. Die Diener werden von den Borbaradianern nicht schlecht behandelt, außerdem fürchten sie ihre Herrschaft. Immerhin können geschickte Helden einiges über die Räumlichkeiten der Abtei und über das Wesen ihrer Bewohner erfahren. In die besondere Magie der Borbaradianer ist keiner der Bediensteten eingeweiht.

8 Innenhof

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Hofes sind dem Plan zu entnehmen. Auf dem Hof steht ein Ziehbrunnen.

Meisterinformationen:

Auf dem Hof können die Helden zu jeder Tageszeit Gruppen von zwei oder drei Borbaradianern begegnen, die hier im Gespräch auf und ab gehen.

Der Brunnen reicht 60 m tief in den Boden hinab. Er wird nur dann zur Wasserversorgung benutzt, wenn

die Zisterne (19b) trocken ist. Im Brunnen mündet auf 5 m Tiefe ein Fluchttunnel, der unter der Abtei hindurchführt und in einem Ausstieg im Nordhang des Tales jenseits der Abtei endet.

9 Latrine

10 Geräteschuppen

Allgemeine Informationen:

In dem hölzernen Anbau mit dreieckigem Grundriß werden Baumaterial und Werkzeuge aufbewahrt. Die meisten Geräte stammen offenbar aus den Gründungstagen der Abtei, denn sie sind zu völliger Unbrauchbarkeit verrostet.

Meisterinformationen:

Falls es dem Spielverlauf dienlich ist, hat sich der Jung-Borbaradianer Bolzek in dem Schuppen eine Meditationsecke freigeräumt, und die Helden können bei der Durchsuchung des Schuppens auf ihn stoßen. (Siehe auch Turmzimmer 5.)

11 Vorratslager

Allgemeine Informationen:

Ein fensterloses, 6 mal 8 m großes Gebäude aus Eichenholz. Die Tür in der Westwand ist abgeschlossen, die in der Nordwand normalerweise unverschlossen. Der Raum enthält Bierfässer, Weinkrüge, Mehltonnen, Stockfisch, Marmeladengläser, Pökel- und Räucherfleisch, Sauerkohl, saure Bohnen und andere Nahrungsmittel; dazu z. T. hochwertige Gewürze und große Büschel von getrockneten Kräutern. Eine Tatsache wird schon nach einem kleinen Blick auf den Lageraum deutlich: Die Borbaradianer haben sich nicht der Askese verschrieben.

Meisterinformationen:

Das Schloß in der Tür zum Hof ist nicht schwer zu knacken (GE-Probe-3). Wenn die Helden vom Hof aus leise in das Verpflegungslager eindringen, können sie einen Dieb auf frischer Tat ertappen, den jungen Hassel, einen Diener der Borbaradianer, der selbst dem Zirkel nicht angehört. Hassel ist zwar nicht in die Riten des magischen Zirkels eingeweiht, aber die Helden können von ihm nützliche Informationen über das Abteigebäude und seine Bewohner bekommen. Hassel weiß z. B., daß eine junge Borbaradianerin, eine Elfe mit kurzen Haaren, eine Weile im Turmverlies (22) eingesperrt war, aber er kann nicht sagen, wodurch die Frau in Ungnade fiel.

12 Schlachtviehstall

Allgemeine Informationen:

Der Stall ist ebenfalls ein zweistöckiges Holzgebäude. Zum Obergeschoß, in dem sich die Unterkünfte eini-

ger Dienstboten befinden, führt vom Hof eine Treppe hinauf. Das Erdgeschoß ist durch Verschlüge in mehrere Buchten unterteilt, in denen der lebende Proviant der Abteibewohner eingepfercht ist. Zwei Kühe und drei Schweine stehen hier; in der Südostecke gibt es einen geräumigen Hühnerstall mit einer großen Anzahl Hennen. Der Westteil des Stalles enthält zwei Pferdebuchten, in denen zwei dürre Zugpferde untergestellt sind.

Meisterinformationen:

Als Versteck oder heimlicher Aufenthaltsort sind die Stallungen ungeeignet, weil jedermann, der sie betritt, von Gackern, Grunzen und Muhen empfangen wird. Für die Zimmer der Dienstboten gelten die gleichen Anweisungen wie zum Wagenschuppen (7).

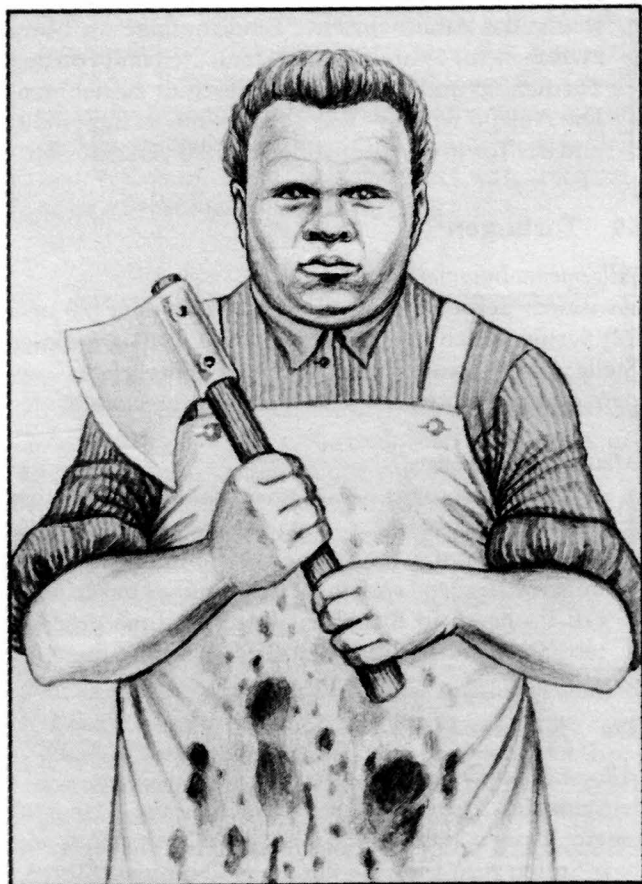
13 Schlachthaus

Allgemeine Informationen:

Boden und Wände der 6 mal 4 m großen Kammer sind mit weißen Fliesen gekachelt.

Unter einem runden Gitterrost in der Mitte des leicht abfallenden Bodens steht ein Eimer, der zum Auffangen des Blutes dient.

Auf einem leiterähnlichen Gestell an der Westwand hängt ein aufgeschnittenes und ausgeweidetes Schwein, das Gedärm liegt davor auf dem Boden. Überhaupt ist der Raum in einem widerwärtig ver-



drechten Zustand, die Wände sind blutbespritzt, und auch der Boden ist mit klebrigen, rostroten Lachen bedeckt.

Ein Kessel zum Wurstkochen in der Südostecke enthält eine übelriechende, undefinierbare Brühe.

Meisterinformationen:

Hergel, der Schlachter der Abtei, wurde vor mehreren Tagen von einer unbekanntem Krankheit niedergestreckt. Darum hat es sein halb schwachsinniger Sohn Atze übernommen, eine fällige Schlachtung durchzuführen. Atze betrachtet das Schlachthaus als sein Reich, in dem er nur den Magier Vestor und seinen Vater duldet. Fremde Eindringlinge grinst er stumpfsinnig an; wenige Sekunden später greift er sie ohne Vorwarnung mit dem Hackbeil an. Er kämpft so lange, bis die Störenfriede den Raum verlassen haben oder er selbst bewußtlos wird.

Die Werte von Atze:

MU:20, AT:11, PA:5, TP:W+8, RS:1, LE:45, MK:19

Atze ist nicht in der Lage, sinnvolle Antworten auf irgendwelche Fragen der Helden zu geben.

14 Küche

Allgemeine Informationen:

Der Raum verfügt über eine Vielzahl von Einrichtungsgegenständen und Gerätschaften, die zum Zubereiten größerer Speisemengen notwendig sind. In der Feuerstelle am Nordwestende des Raumes, über der an einem Schwenkhaken ein großer Suppenkessel hängt, brennt ständig ein kräftiges Feuer. Von morgens früh bis zum Nachtessen sind in der Küche die Köchin und zwei Gehilfen tätig.

Meisterinformationen:

Das Küchenpersonal, das selbstverständlich auch nicht zu dem magischen Zirkel gehört, kann bei geschickter Vorgehensweise der Helden durchaus interessante Mitteilungen machen. Ein Gespräch über »die Sauerei im Schlachthaus« läßt sich zum Beispiel leicht beginnen. Die Köchin wird sich bitter über die Borbaradianer beklagen, die »eingebildeten Herrschaften«, die den »blöden Atze« gewähren lassen und sich nicht darum kümmern, wie die Küche unter diesen Umständen für Speisen sorgen soll. Da die Kochgehilfen auch die Speisen auftragen, kennen sie alle in der Abtei wohnenden Borbaradianer und können sie genau beschreiben und möglicherweise auch Auskünfte über auffällige Verhaltensweisen oder Charakterzüge geben. Sie wissen, daß die Magierin Azaril mehrere Tage lang im kleinen Verlies in Turm 22 eingesperrt war, aber nicht, warum man sie dort eingeschlossen hatte. (Weitere Erläuterungen siehe *Meisterinformationen 22.*)

Falls die Helden mit blanker Waffe die Küche stürmen, können sie natürlich kaum auf die Hilfsbereitschaft des Personals hoffen.

15 Die Nebenpforte

Allgemeine Informationen:

Das einflügelige Tor ist ungefähr 1,5 m breit und 3 m hoch. Es ist bei Tag und Nacht abgeschlossen.

Meisterinformationen:

Um das Schloß zu knacken, bedarf es einer GE-Probe+3. Gewaltsames Einrennen läßt sich nur mit Hilfe einer KK-Probe+8 bewerkstelligen. Da man durch die Nebenpforte direkt zum Wohn- und Aufenthaltsbereich der Borbaradianer gelangt, besteht eine 40-%-Chance (1–8 auf W20), daß ein gewaltsames Eindringen in der Abtei gehört wird und die Schwarzmagier auf den Plan ruft.

Geräuschloses Betreten wäre da nützlicher, weil die Borbaradianer annehmen müßten, die Neuankömmlinge besäßen einen Schlüssel, wären also Eingeweihte.

16 Kleiner Wachturm

Allgemeine Informationen:

Die Wachtürme 16 und 17 wurden bei der Erbauung der Abtei offenbar nicht fertiggestellt. Ihnen fehlt das Dach, und statt einer Treppe lehnt eine Leiter am südlichen Turm.

Meisterinformationen:

Über die Leiter kann man ein 4 m hoch gelegenes Turmzimmer erreichen. Dieser Raum hat kein Dach, nur ein paar Dachbalken, durch die der Himmel zu sehen ist. Auf dem Steinboden wachsen ein paar Kräuter und ein kleiner Holunderbusch.

Falls es dem Spielverlauf dienlich ist, kommt auch dieses Turmzimmer als Meditationsraum für den Jungmagier Bolzek in Frage. (Siehe auch Turmzimmer 5.)

17 Kleiner Wachturm

Allgemeine Informationen:

Siehe 16

Meisterinformationen:

Zu diesem Turmzimmer führt keine Leiter hinauf, es ist aber dennoch leicht zu erreichen, da man ja die Leiter am südlichen Wachturm umstellen kann. Außerdem sind die Türme 16 und 17 durch einen Holzsteg, der den Gang überbrückt, verbunden. Auf dem Boden des offenen Zimmers und in den Resten des Dachgebälks hat sich eine große Kolonie Gespensterkrähen eingenistet.

Die Krähen, die an ihren hellgrauen Köpfen zu er-

kennen sind, erreichen fast die Größe eines irdischen Kolkkrabens; sie streichen auf ihrer Suche nach Aas vorwiegend in den Morgen- und Abenddämmerungsstunden umher. Auf eine Störung an ihren Schlafplätzen reagieren die Tiere ausgesprochen hysterisch: Sie flattern auf, um dann sofort mit ihren scharfen Schnäbeln auf die Störenfriede niederzustoßen, die sie so lange verfolgen, bis diese einen schützenden Unterschlupf gefunden haben.

Der Schwarm besteht aus 2W20+5 Tieren.

Die Werte für eine Gespensterkrähe:

MU:15, AT:8, PA:2, TP:W+1, RS:2, LE:8, MK:4

Falls die Helden sich unbemerkt in die Abtei schleichen wollten, können sie nun die Hoffnung auf ein Gelingen aufgeben. Die Krähen veranstalten ein Spektakel, das leicht im fernen Al'Anfa zu hören sein könnte.

18 Inneres Tor

Allgemeine Informationen:

2 m breites und 3 m hohes, mit rostigem Eisenblech verkleidetes Tor.

Auf Augenhöhe ist eine Schießscharte in das Türblatt eingesetzt.

Meisterinformationen:

Das Tor ist Bestandteil eines alten Verteidigungssystems, das darauf abzielte, Eindringlinge im Gang zwischen Tor 15 und Tor 18 festzuhalten und von den Türmen 16 und 17 aus unter Beschuß zu nehmen. Die Anlage wurde – wie gesagt – nie fertiggestellt, und das Tor 18 wird nur äußerst selten verschlossen.

19 Torbogen

Allgemeine Informationen:

Zwischen den beiden kantigen Innentürmen (20 und 22) verjüngt sich der Gang von 4 auf 2 m. An dieser Stelle wird er von einem Torbogen überbrückt, aus dem oben ein hochgezogenes Fallgitter herauschaut.

Meisterinformationen:

Das Gitter donnert herab, wenn ein Hebel, der sich am Turm 20 befindet, umgelegt wird. Sollte sich beim Auslösen des Gitters ein Held unter dem Torbogen befinden, so kann er sich mit einer raschen GE-Probe+5 in Sicherheit bringen. Eine gescheiterte Probe bringt ihm W20 Trefferpunkte ein.

19a Kleiner Hof

Allgemeine Informationen:

Jenseits des Torbogens erweitert sich der Gang zu einem kleinen Innenhof, an dessen Nordostende ein paar Stufen zum Eingang der Halle (24) hinaufführen.

Meisterinformationen:

In der Südwestecke des Hofes ist eine steinerne Tülle in die Wand eingesetzt, der Ausguß ist durch einen Schieber verschlossen. Wenn man den Schieber hebt, sprudelt das in der Zisterne 19b gesammelte Regenwasser in den Hof.

19b Zisterne

Informationen: siehe oben.

20 Innerer Torturm (Süd), Erdgeschoß

Allgemeine Informationen:

Der größte Teil des Raums wird von der steilen Treppe zum Obergeschoß eingenommen und von einer Winde mit eisernem Handrad, die zum Aufziehen des Fallgitters dient.

21 Innerer Torturm (Süd)

Allgemeine Informationen:

Quadratischer, knapp 4 mal 4 m großer Raum. Durch schräg nach unten weisende Schießscharten kann der Zugang zur Abtei an einigen Stellen bestrichen werden.

Meisterinformationen:

Wenn es Ihnen als Meister angebracht erscheint, können die Helden hier ein Dienerpärchen beim Tete-à-tete überraschen. Die Diener, Susa und Alev mit Namen, verfügen über beliebige vom Meister auszuwählende Informationen über das Bauwerk und seine Bewohner, nicht aber über genaue Kenntnisse der besonderen Magie der Borbaradianer.

Sie wissen, daß Azaril ein paar Tage lang in dem kleinen Verlies im Turm 22 eingesperrt war. (Näheres siehe *Meisterinformationen 22.*)

22 Innerer Torturm (Nord), Erdgeschoß

Allgemeine Informationen:

Das Erdgeschoß des nördlichen inneren Turms ist nur durch eine Luke im Boden des oberen Turmzimmers zu erreichen. In das obere Turmzimmer wiederum gelangt man nur über eine Treppe von der Nordseite, also nicht vom Bereich des Torbogens 19 aus. Das 2 mal 3 m große Zimmer dient offenbar als Verlies. Es hat keine Fenster, sein Boden ist mit fauligem Stroh bedeckt, an einer Wand sind ein Paar rostige Fußleisten befestigt.

Meisterinformationen:

In den Tagen nach der Entdeckung ihrer geheimen Tätigkeit wurde Azaril ein paar Tage lang in dem kleinen Verlies eingekerkert, bevor sie von den Borbaradianern dazu gebracht wurde, in ihren Zirkel einzutreten. Azaril hat unter dem Stroh auf einem kleinen Holztäfelchen eine Botschaft hinterlassen, die sie mit ihrem eigenen Blut auf das Holz kritzelte.

Der Text ist kaum zu lesen, nur folgende Stellen sind zu identifizieren: »... entdeckt. ... mit Schrecken ... ermorden, oder ich ... mehr sein, was ... früher ... war. Leb ... Rohez ... treuer ...«

Der vollständige Text lautete:

»Man hat mich entdeckt. Ich denke an morgen mit Schrecken. Man wird mich ermorden, oder ich werde nicht mehr sein, was ich früher einmal war. Leb wohl, Rohezal, treuer Freund!«

23 Innerer Torturm (Nord), Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

2 mal 3 m großer Raum, der nur über eine Treppe auf der Nordseite zu erreichen ist. Der Boden weist eine 80 mal 80 cm große, geschlossene Luke auf.

Meisterinformationen:

Durch die Luke kann man in den unteren Raum 22 gelangen. Um den unteren Raum zu erreichen, benötigt man einen Strick oder eine Leiter.

24 Halle

Allgemeine Informationen:

Die große, 12 mal 10 m messende und 5 m hohe Halle wurde teilweise gemauert und teilweise direkt aus dem Fels geschlagen. Insbesondere scheinen die sechs Säulen, die die gewölbte Decke tragen, aus gewachsenem Fels zu bestehen. Der Boden wurde kunstvoll geglättet und poliert und reflektiert Säulen und Wände wie ein schwarzer Spiegel. In der Westhälfte des Raumes steht ein lebensgroßes Standbild auf einem 2 m hohen Sockel. Die Figur ist mit den typischen Insignien eines Magiers ausgestattet und stellt vermutlich den legendären Borbarad dar.

Meisterinformationen:

In der Halle sind zu allen Tagesstunden drei oder vier Borbaradianer anzutreffen, entweder im Gespräch oder in die Betrachtung des Standbildes versunken. Die Statue ist natürlich ein Abbild Borbarads. Ein Held, der sich – um ein Gespräch anzuknüpfen – bei einem der anwesenden Magier danach erkundigt, wen die Statue darstellen soll, erweist sich nicht nur als miserabler Borbaradianer, sondern setzt sich auch dem Verdacht aus, daß sein Klugheitswert nicht den realen Gegebenheiten entspricht. Teilen Sie dem Helden mit, daß er dringend 30 Prozent seiner Besitztümer Hesinde opfern sollte; weigert er sich, senken Sie seinen KL-Wert um einen Punkt!

25 Speiseraum und Galerie

Allgemeine Informationen:

14 mal 6 m großer Speisesaal. Zwischen zwei Säulenreihen ist eine lange Reihe von Tischen und hochlehnigen Stühlen aufgestellt. Falls die Helden hier eine Mahlzeit

einnehmen, können sie feststellen, daß die Borbaradianer weltlichen Genüssen durchaus zugetan sind. Zu jeder Mahlzeit, die immer aus mindestens vier Gängen besteht, werden mit Honig gesüßte Weine oder würziges Bier gereicht. Zehn auf Holz gemalte Ölbilder zeigen Porträts früherer Abteivorsteher oder berühmter Meister der Schwarzen Magie.

Meisterinformationen:

Auf dem kleinsten Bild – es hängt in der Mitte der Nordwand – ist der Magier Borbarad dargestellt. Der Maler hat das Porträt mit einer eigenen Magie belegt. Für jeden echten Jünger des Schwarzmagiers erstrahlt das Bild in verehrungswürdiger Eleganz, ein nicht eingeweihter Betrachter erblickt darin das Porträt einer Schreckenskreatur: Das Gesicht ist mit Warzen und Ungeziefer übersät, aus dem schorfbedeckten Schädel ragen sechs Hörner heraus. Jeder Held, der das Bild zum ersten Mal erblickt, legt eine Kraftprobe+4 ab. Mißlingt die Probe, so zuckt er erschreckt zusammen. Der Meister entscheidet, was im Anschluß geschieht. Der Held könnte sich durch seine Reaktion verraten und das Mißtrauen anwesender Borbaradianer erweckt haben. Denkbar wäre aber auch, daß ein Borbaradianer das Zusammenzucken als Ehrfurchtsbekundung mißdeutet und die Helden in ein merkwürdiges Gespräch über die Schönheit des Bildes verwickelt.

26 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Alle Wände sind von Regalen verdeckt, in denen etliche hundert Bücher und Bündel von Pergamentrollen stehen. Sitzgelegenheiten gibt es keine, aber mehrere Schreib- und Lesepulte sind vorhanden.

Meisterinformationen:

Die meisten Bücher sind sehr alt, alle wurden ausnahmslos von Hand geschrieben. (Die Borbaradianer lehnen den Druck mit beweglichen Lettern aus unerfindlichen Gründen ab.) Es gibt Bücher zu allen Themen, den Schwerpunkt bilden religiöse und naturkundliche Schriften. Mehrere Bücher führen die Göttin Hesinde im Titel, es handelt sich aber ausnahmslos um lästerliche Schriften, die das Unvermögen und gar die Ungöttlichkeit Hesindes zu beweisen trachten. In umständlichen Formulierungen wird die Göttin als »niederträchtiges Hindernis auf dem Weg zur wahren Magie«, als »von Eifersucht gepeinigtes Flatterwesen« u. a. gegeißelt. Während der Vormittags- und Nachmittagsstunden kann man in der Bibliothek die jungen Borbaradianer Jago und Clavide antreffen, die damit beschäftigt sind, Schriften zu kopieren. Insbesondere die Magierin Clavide ist eine fanatische Anhängerin des Borbarad-Kultes. Mit ihr können die Helden schnell in einen hitzigen Streit geraten. Wenn Clavide nach

Azaril gefragt wird, beschimpft sie sie als »Abschaum, der einen langsamen Tod verdient hätte und es nicht wert ist, die magischen Weihen zu empfangen«. Dann wird ihr jedoch bewußt, daß sie soeben eine Entscheidung des Abtvorstehers kritisiert hat, und ist nicht mehr bereit, über die Vorgänge um Azaril zu sprechen.

27 Kleiner Kultraum

Allgemeine Informationen:

Die Wände und die Decke dieses Raumes sind mit mattschwarzer Farbe bemalt, in die Farbschicht sind kleine, geschliffene Kristalle eingesetzt, die im Licht eines an der Decke hängenden, vielarmigen Leuchters blitzen, so daß der Effekt eines nächtlichen Sternenhimmels entsteht. Im Boden ist ein gleichseitiges Dreieck (Kantenlänge etwa 1 m) ausgespart. Die Vertiefung ist mit feuchtem, schwarzem Humus gefüllt.

Meisterinformationen:

Der Raum dient der »inneren Kräftigung« der Borbaradianer, getreu der Maxime, daß die Macht der Schwarzen Magie die Kräfte der Nacht und Erde im Zauberkundigen vereint. Zu allen Tages- und Nachtstunden kann man hier einen Borbaradianer antreffen, der im Humus kniet und zur Decke hinaufblickt. In diesem Zustand kann er seine Umgebung nicht wahrnehmen und wacht erst auf, wenn er an den Schultern gerüttelt wird.

In der Südwestecke des Kultraums befindet sich eine kleine, gut getarnte Falltür, die seit Jahren nicht geöffnet wurde. Unter dieser Tür verbirgt sich ein 10 m tiefer Schacht, durch den man sich an einem Seil in den Raum 40 des unterirdischen Bereichs herablassen kann.

28–35 Wohnräume der Borbaradianer

Meisterinformationen:

Ein Verzeichnis der wichtigsten Borbaradianer finden Sie im Anhang dieses Abenteuers. Dort sind auch einige Hinweise zur Führung dieser Meisterpersonen zusammengestellt. Im folgenden geben wir nur eine knappe Beschreibung ihrer Unterkünfte. Während der Nachtstunden halten sich die Borbaradianer mit 80 % Wahrscheinlichkeit in ihren Zimmern auf, bei Tag mit 40 %.

Azaril sollte sich eigentlich ständig in ihrem Zimmer befinden, sie hat vom Abteivorsteher den Befehl erhalten, den Raum einstweilen nicht zu verlassen.

28 Vestor

Allgemeine Informationen:

Die Zimmertür ist verschlossen (durch einen Schutzzauber, siehe *Meisterinformationen*). Die Einrichtung

des 4 mal 3 m großen Zimmers gleicht der in den anderen Wohnzellen: Bett, Tisch, Stuhl, Schrank und eine Truhe für persönliche Habseligkeiten.

Meisterinformationen:

Die Tür öffnet sich, sobald 16 ASP in einen Öffnungszauber investiert werden, diese ASP können als Summe mehrerer Öffnungsversuche zusammenkommen.

Zu Beginn des Abenteuers ist Vestor nicht in der Abtei anwesend; wenn er nach seiner Ankunft in seiner Zelle übernachtet, verzichtet er auf den Sicherungszauber. Die Tür ist dann unverschlossen, ein Niederdrücken der Klinke löst jedoch ein Klingelzeichen aus, das Vestor sofort alarmiert. Da es allen Abteibewohnern streng verboten ist, unaufgefordert Vestors Zimmer zu betreten, weiß der Abteivorsteher sofort, daß fremde Eindringlinge vor seiner Tür stehen. Wenn den Helden nicht blitzartig die Flucht gelingt, werden sie Augenblicke später Vestors Schwarze Magie am eigenen Leib erfahren.

Vestor bewahrt in seiner Truhe 121 Dukaten und ein ledergebundenes Buch auf. Der Lederband ist sein Vorsteherbuch, in das er alle wichtigen Vorkommnisse in der Abtei einträgt. Die Eintragungen müssen jedoch erst durch Astralenergie sichtbar gemacht werden. Um die Schrift in Erscheinung treten zu lassen, werden pro Seite 2 ASP benötigt. Das Buch hat 60 Seiten. Der entscheidende Eintrag über die Enttarnung Azarils steht auf Seite 32.

Wenn die Helden das Buch entdecken, fragen Sie sie, welche Seite sie sichtbar machen wollen. Solange die Helden nicht die Seite 32 nennen, improvisieren Sie Eintragungen über die Haushaltsführung und die magischen Fortschritte irgendwelcher Borbaradianer.

Wenn die Helden die richtige Seite wählen, berichten Sie ihnen die Geschichte Azarils, so wie sie im Anhang erzählt wird.

29 Galrun und Jago

Allgemeine Informationen:

Einrichtung wie in 28, nur daß alle Möbel doppelt vorhanden sind.

Meisterinformationen:

Galrun bewahrt in seiner Truhe 11 Dukaten, Jago 22 Silbertaler auf.

30 Bolzek und Lamos

Allgemeine Informationen:

Einrichtung wie in 29.

Meisterinformationen:

Bolzek: 12 Silbertaler, Lamos: 4 Dukaten, einen Diamantring (20 Dukaten wert).

31 Tala und Clavide

Allgemeine Informationen:

Einrichtung wie in 29.

Meisterinformationen:

Ein Trockenblumenstrauß in einer Vase auf dem Tisch und ein leichter Parfümgeruch lassen darauf schließen, daß diese Zelle von weiblichen Borbaradianern bewohnt wird.

Beide Frauen bewahren in ihren Truhen ein paar Schmuckstücke auf, die zusammen etwa 50 Dukaten wert sind.

32 Azaril

Allgemeine Informationen:

Einrichtung wie in 28.

Meisterinformationen:

Ob Azaril sich tatsächlich in ihrem Zimmer aufhalten soll, müssen Sie als Meister nach dem jeweiligen Stand des Spielverlaufs entscheiden. Alle wichtigen Hinweise zu Azarils Rolle in diesem Abenteuer finden Sie im Anhang.

Azaril besitzt nur das Hemd, das sie am Leibe trägt. Ihre gesamte Habe wurde ihr nach ihrer Enttarnung von den Borbaradianern genommen. Unter Umständen kann auch die Leere von Azarils Zimmer den Helden einen Hinweis geben.

33 Thorn und Irschan

Allgemeine Informationen:

Einrichtung wie 28.

Meisterinformationen:

5 Dukaten, außerdem ein Ring, der, wenn er auf den Finger gesteckt wird, ein einziges Mal für eine Stunde unsichtbar macht.

Thorn hat sich die Magie des Ringes bis heute aufgespart.

34 Hekaba und Charissia

Allgemeine Informationen:

Einrichtung wie 29.

Meisterinformationen:

Charissias Truhe birgt Schmuck im Werte von 120 Dukaten, ihr Schrank eine überraschend große Anzahl teurer Kleider. Sie ist die Tochter eines wohlhabenden Barons aus der Nähe Ferdoks und sehnt sich – bei aller Borbarad-Verehrung – ein wenig nach ihrem Luxusleben zurück. Ein Held, der sich auf das Betören, Lügen und höfisches Gebaren versteht, kann eventuell in der rothaarigen Charissia eine Verbündete gewinnen.

35 Gang

36 Treppe zum unterirdischen Bereich

Allgemeine Informationen:

Die in das Felsgestein geschlagene Treppe überwindet einen Höhenunterschied von 6 m und mündet unten in einen 2 m breiten, 2 m hohen und 14 m langen, unbeleuchteten Gang, der am Südenende und direkt am Fuß der Treppe in der Westwand je eine Tür besitzt.

37 Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

In dem 8 mal 8 m großen Raum stehen ein paar dickbauchige Steingutgefäße und mehrere Weidenkörbe.

Meisterinformationen:

Der Raum wurde als Vorratslager für den Fall einer Belagerung gebaut. Er ist in der Geschichte der Abtei jedoch kaum einmal als ein solcher genutzt worden. Alle in ihm abgestellten Behälter sind leer.

38 Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

Der 6 mal 12 m große Raum ist völlig leer. Er besitzt zwei Türen in seiner Nordwand.

Meisterinformationen:

In der Mitte der Ostwand befindet sich eine Geheimtür, die durch Illusionsmagie getarnt ist: Der uneingeweihte Betrachter sieht nur eine völlig glatte Wand. Die Türöffnung kann jedoch ertastet werden. Wenn die Illusion einmal entdeckt ist, verschwindet ihre Wirkung, und das Loch in der Wand ist deutlich auszumachen.

39 Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

In dem 14 mal 6 m großen Raum stehen ein paar Steingutgefäße, in der Nordwestecke liegen die verrotteten Überreste alter Möbel.

Meisterinformationen:

Unter dem Gerümpelhaufen ist eine dicke, steinerne Abdeckplatte verborgen. Wird diese Platte mit Hilfe einiger Kraftproben zur Seite geschoben, kommt ein scheinbar endlos tiefer (30 m) Schacht zum Vorschein. In die runde Schachtwand sind eiserne, stark verrostete Bügel eingesetzt, der letzte solche Bügel befindet sich auf einer Tiefe von 10 m.

Hier sollte einst ein Notbrunnenschacht gegraben werden, das Unternehmen wurde aber wegen einer fast undurchdringlichen Gesteinsschicht eingestellt. Die Steigbügel brechen ab, sobald sie mit mehr als 100 Unzen Gewicht belastet werden.

40 Dunkler Raum

Allgemeine Informationen:

Der 12 m lange Gang hinter der Geheimtür im Vorratsraum 38 endet vor einer mit Pech gestrichenen Tür.

Meisterinformationen:

Der Boden in Raum 40 ist mit einem von Borbarad selbst entwickelten Wirkstoff bestrichen, der ständig in die Atemluft entweicht, aber völlig geruchlos und normalerweise auch unschädlich ist.

Wird jedoch eine offene Flamme (Fackel, Öllampe) in die vom »Borbarad-Hauch« geschwängerte Luft getragen, so verdickt sich das Gemisch zu einer zähen Masse, die schnell in alle Körperöffnungen dringt und sie zu verstopfen droht. Die Borbaradianer löschen darum ihre Lichter, bevor sie die Türen öffnen, und ertasten im Dunkeln ihren Weg durch den Raum, falls sie nicht mit einem *Flim-Flam-Funkel* für magisches Licht sorgen können.

Raum 40 besitzt eine durch einen schweren Riegelbalken gesicherte Tür in der Ostwand, eine geschlossene Luke in der Decke (Schacht zu Raum 27) und eine Geheimtür in der Nordwand. Letztere ist hinter einem 1 mal 1 m großen Relief verborgen, das 1 m hoch über dem Boden in die Wand eingelassen ist. Dieses Relief – es zeigt die Seitenansicht eines geflügelten Drachens – läßt sich ins Zimmer schwenken und gibt so eine Öffnung frei, aus der man eine kurze Holzterrasse herausklappen kann.

41 Felskammer

Allgemeine Informationen:

Die ca. 6 mal 8 m große und 3 m hohe Kammer wurde offenbar nicht vollständig aus dem Fels geschlagen. Auf der Nordseite sind die Wände glatt behauen, aber auf der Südseite wurde die Arbeit nicht beendet. Dort liegt auch ein Geröllhaufen auf dem Boden. In der Ostwand klafft ein gut mannsbreiter Spalt, hinter dem eine geräumige, natürliche Höhle zu liegen scheint.

Meisterinformationen:

Die Arbeit an dieser Kammer wurde nicht beendet, weil nach dem Einsturz der Ostwand die Bewohner des Höhlenlabyrinths 42 in den Raum eindringen konnten. Da die Erbauer der Abtei sich diesen Kreaturen nicht gewachsen glaubten, gaben sie den Raum 41 auf und sicherten die Tür in der Ostwand von Raum 40 mit einem dicken Riegelbalken.

Falls ein Borbaradianer (z. B. Azaril) die Helden in den Tod schicken will, so wird er versuchen, sie durch die Tür in Raum 40 zu schleusen und die Türen hinter ihnen zu verriegeln. Wenn er sich danach an dem Riegel festklammert, so ist diese Tür auch durch einen *Foramen*-Zauber nicht mehr zu öffnen. Den Helden bleibt dann nur der Weg nach vorn – in das Reich der »Kleinen«.

42 Das Höhlenlabyrinth

Allgemeine Informationen:

Die Gänge im Fels sind von unterschiedlicher Ausdehnung und Höhe, aber niemals so eng, daß ein Mensch nicht bäuchlings vorwärtskriechen könnte. Je tiefer man in die Gänge eindringt, desto stärker wird ein unbekanntes Grauen spürbar, das förmlich aus dem Felsgestein zu kriechen scheint.

Meisterinformationen:

Vor Hunderten, möglicherweise gar Tausenden von Jahren muß in diesen Höhlen ein Geschlecht von kleinen menschenähnlichen Wesen gelebt haben. Es heißt, sie hätten als Sklaven eines Zwergenvolkes in den Gängen eine Pilzpflanze kultiviert. Irgendwann, nach einem Aufstand oder großen Streit, seien die Kleinen von den Zwergen im Höhlenlabyrinth eingemauert worden, und einer nach dem anderen sei erbärmlich verhungert. Seitdem gehen sie als Untote in den Gängen um, gräßliche Kreaturen von der Größe sechsjähriger Kinder, aber mit schrumpeliger, brauner Lederhaut, aus der an Knien und Schultern die blanken Knochen herausstarren. Die Kleinen verfolgen alles Lebende mit ihrem Haß, und beim Anblick eines Angehörigen des Zwergenvolkes geraten sie in stumpfsinnige Raserei. Sie versuchen, ihre Opfer zu beißen oder mit den langen Fingerkrallen zu verletzen, können sich aber nur langsam und schwerfällig bewegen. Dennoch haben die Helden auf die Dauer keine Chance gegen sie, weil mehr als 100 Untote in den Höhlen umherstreifen und weil sie kein Sterblicher töten kann: Auch wenn ein Kleiner förmlich in Stücke gehauen wird, so fügen sich die Teile wieder zusammen, und nach einer Stunde erhebt er sich vom Boden.

Die Werte eines Kleinen:

MU:21, AT:7, PA:4, TP:W+3, RS:0, »LE«:15, GST2, MK:10

Wie Sie das Spiel in der Höhle leiten wollen, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Am interessantesten erscheint uns folgende Variante: Kurz nachdem die Helden das Labyrinth betreten haben, kommt es zu einem großen Kampf mit vielen Untoten (Zahlenverhältnis 6:1). In diesem Gefecht sollten die Helden schnell lernen, daß sie solche Kämpfe nicht gewinnen können. Sie ergreifen die Flucht, die ihnen auch gelingt. Von diesem Augenblick an machen die Kleinen Jagd auf sie. Zwar können die Helden immer wieder entkommen, weil sie den Untoten an Schnelligkeit überlegen sind, aber hinter der nächsten Biegung werden sie schon von einer weiteren Schar untoter Kreaturen erwartet ...

Entscheiden Sie selbst, wann Sie dieses grausame Spiel beenden und die Helden einen Weg ins Freie finden lassen wollen.

43 Der Tempel des Glasdämonen

Allgemeine Informationen:

Hinter der Geheimtür in Raum 40 beginnt eine Treppe, die stetig abwärts führt. Sie endet in einem kleinen Vorraum, in dem zwei Steinstatuen (zwei Krieger) stehen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um 2 m hohe, ganz gewöhnliche Statuen.

Allgemeine Informationen:

Der eigentliche Tempelraum ist 24 mal 18 m groß und 7 m hoch. Der äußere Bereich besteht aus einer Säulereihe, hinter diesen Säulen erhebt sich eine 1,8 m hohe Mauer, die drei Öffnungen aufweist (im Süden, Norden und Osten).

Im inneren Bereich liegt auf der Westseite ein strahlender Stein in einer Schale auf einem Postament. Das Licht dieses Steins erhellt den gesamten Innenraum. Vor dem Postament stehen drei muskelbepackte, halb-nackte Krieger auf ihre Schwerter gestützt. Sie bewegen sich nicht.

Auf der Ostseite des Innenraums ist ein gläsernes Standbild zu sehen. Die Figur sitzt auf einem flachen, zwei Handbreit hohen Sockel und stellt einen Dämon dar, einen feisten, nackten Mann mit tierhaften Gesichtszügen, dem neun Hörner aus dem Schädel ragen, das Innere der Glasfigur flimmert, so als sei sie mit heißer Luft gefüllt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden diesen Raum betreten, haben sie wahrscheinlich das Ziel ihrer Mission erreicht. Was nun geschehen wird, läßt sich kaum vorhersagen und hängt weitgehend davon ab, in wessen Begleitung sich die Helden befinden. Um die Krieger brauchen sie sich nicht zu sorgen, die drei sind täuschend lebensechte Wachsfiguren. Wenn die Helden sich dem Borbarad-Kult anschließen wollen, können sie jetzt ihr Seelenpfand darbringen. (Nähere Erläuterungen siehe Anhang.)

Falls sich die Helden mit erhobener Waffe dem Glasgötzen nähern, um ihn zu erschlagen, müssen sie noch einen letzten Schutzschirm überwinden: Sie verspüren die Versuchung Borbarads.

Unterbrechen Sie das Spiel, gehen Sie mit jedem Spieler einzeln hinaus und beschreiben Sie ihm, was die Magie Borbarads für ihn zu bieten hat (siehe Anhang). Nachteile – insbesondere die Folgen des Seelenpfandes – brauchen Sie nur zu benennen, wenn Sie der Spieler ausdrücklich danach fragt. Weisen Sie den Spieler aber darauf hin, daß er, wenn er zum Borbaradianer geworden ist, nichts mehr unternehmen kann, was dem Kult schaden könnte. Falls der Spieler standhaft bleibt und der Versuchung nicht unterliegt, sollten Sie ihm mitteilen, daß er damit rechnen muß, daß nicht alle seine Mit-Helden eine



so vorbildliche Wahl treffen. Wenn der Held also weiterhin die Statue zerschlagen will, sollte er es überraschend tun und seine Gefährten sicherheits- halber in dem Glauben wiegen, er habe der Versu- chung nachgegeben.

In dem Augenblick, wo der Glasgötze zerspringt und die Seelen befreit werden, verlieren alle Bor- baradianer in der Abtei für ca. 30 Minuten das Be- wußtsein.

Wenn sie wieder erwachen, werden sie sich sehr un- terschiedlich verhalten – einige werden glücklich über ihre Befreiung sein, aber die meisten werden die Helden haßerfüllt angreifen.

Doch wenn Sie als Spielleiter dieses recht kompli- zierte Abenteuer bis hierher gemeistert haben, wird Ihnen auch noch ein ansprechendes Finale gelingen. Einige Ratschläge zur Vergabe der Abenteuerpunkte finden Sie im Kapitel »Das Ende des Abenteuers«.

Das Ende des Abenteurers

Dieses ungewöhnliche (und recht anspruchsvolle) Abenteuer kann auf mehrere Arten zu einem Ende gebracht werden, je nach Spielauffassung und -geschick Ihrer Heldenrunde, darum kann auch die Belohnung in Abenteuerpunkten sehr unterschiedlich ausfallen.

1. Ein Held, der selbst zum Borbaradianer wird, sollte 150 AP zugesprochen bekommen. Diese Punkte bleiben ihm auch dann erhalten, wenn er einmal seinen Borbarad-Zauber (und seine als Borbaradianer gewonnenen AP) verliert. Wir gehen davon aus, daß er diese 150 AP in der Zeit bis zur Verpfändung seiner Seele verdient hat.
2. Ein Held, der an der Zerschlagung des Glasgötzen und des magischen Zirkels teilgenommen hat, bekommt 300 AP. Ebenso viele Punkte bekommen Helden, die das Geheimnis der Borbaradianer ausgekundschaftet, anschließend aber beschlossen haben, daß die Vernichtung des Glasgötzen ihre Möglichkeiten übersteigt. Wenn es diesen Helden gelingt, die Abtei unbemerkt zu verlassen, um später ihrem Auftraggeber zu berichten, so ist ihre Aufgabe ebenfalls erfüllt.
3. 100 zusätzliche AP erhält jeder Held, der bei seiner Flucht aus der Abtei in das Höhlenlabyrinth der »Kleinen« gerät und die Begegnung mit den Untoten lebend übersteht.

Natürlich können die Helden alle Wertgegenstände, die sie in der Abtei finden, für sich behalten; eine zusätzli-

che materielle Belohnung gewährt Rohezal, ihr Auftraggeber, ihnen nicht.

Falls es der Gruppe aber gelingt, ihren Auftrag in allen Punkten zu erfüllen, so wird auf ihrer Rückreise Rohezal plötzlich – aus dem Nichts – vor ihnen erscheinen und einem der Helden ein kleines goldenes Horn zum Geschenk machen. Wer das Horn erhält, hängt vom Heldentyp ab, hier die grobe Reihenfolge, in der die Helden von Rohezal ausgewählt werden. Wenn sich der genannte Typ nicht in der Gruppe befindet, gibt Rohezal das Horn dem nächsten in der Liste. Sind zwei gleiche Typen vorhanden, gibt der CH-Wert den Ausschlag, ist auch dieser gleich, dann die Gesamtzahl der gesammelten AP.

1. Weiblicher Magier, 2. männlicher Magier, 3. Elfe, 4. Elf, 5. Hexe, 7. Kriegerin, 8. Krieger, 9. Abenteurerin, 10. Abenteurer.

Mit dem Horn kann der Held einmal im Leben den Drachen herbeirufen, der die Gruppe zur Abtei transportierte. Je nach Entfernung zum Amboßgebirge dauert es 30 Minuten bis 24 Stunden, bis der Drache erscheint. Der Drache entscheidet selbst, ob er dem Helden zu Willen sein will.

Für moralisch zweifelhafte Unternehmungen wird er sich kaum einspannen lassen.

Die Werte des Drachen »Goldener Faldegorn«:

MU:30, KL:25, CH:35, GE:15, KK:80, AT:18, PA:17, LE:350, AE:25, RS:7, TP:3W20+15, GS:40/12, AU:430, MK:250

Anhang

Der »Anhang« dieses Abenteuers trägt eine mißverständliche Überschrift, denn er enthält nicht ein paar unwesentliche Anhängsel, sondern eine Ansammlung für den Spielverlauf höchst wichtiger Informationen. Daher sollten Sie das Abenteuer nicht beginnen, so-

lange Sie sich mit dem Anhang nicht gut vertraut gemacht haben. In den folgenden Abteilungen *Die Magie der Borbaradianer* und *Die Borbaradianer in der Abtei* finden Sie alle die lebenswichtigen Details, die dieses Abenteuer erst zu einem echten Abenteuer machen.

Die Magie der Borbaradianer

Wenn ein Wesen wie Borbarad, der mächtigste Schwarzmagier aller Zeiten, stirbt, so wechselt es nicht wie ein gewöhnlicher Mensch still in Borons Reich hinüber. Es dauert lange, bis alle Spuren seines bösen Daseins aus unserer Welt verschwunden sind, und ein Teil von ihm wird womöglich noch lange in Aventurien zurückbleiben, um Schrecken zu verbreiten. Solange aber nicht alle Spuren Borbarads getilgt sind, darf er hoffen, irgendwann Borons Ketten abzustreifen und unter die Sterblichen zurückzukehren.

Der Glasdämon in den Verliesen unter der Abtei ist eine von Borbarads Schöpfungen, durch die er noch immer in unserer Gegenwart verankert ist. Der gläserne Dämon vermittelt einen Zugang zu Teilen von Borbarads machtvoller und längst vergessen geglaubter Magie. Aber eigentlich dient das magische Standbild einem anderen Zweck: Es ist eine Seelenfalle!

Wenn erst genügend Seelen in dem Glasgötzen gebannt sind, will Borbarad sie gegen seine eigene zum Tausch anbieten. Da er niemandem mit Gewalt die Seele rauben kann, ist er darauf angewiesen, daß ihm die Seelen freiwillig geopfert werden, so wie es die Borbaradianer bereits getan haben und wie es auch die Helden tun könnten, wenn sie sich überlisten oder von der Versuchung verleiten lassen.

Die Seele eines Borbaradianers geht in das Standbild ein, wenn ihm der opferbereite Mensch die Hand auf die Stirn legt und dazu die Worte »Für Borbarad« spricht. Von diesem Augenblick an besitzt das Opfer die sieben Zauberformeln, die im folgenden beschrieben werden, aber er hat seine Seele verpfändet. In dem Moment, wo Borbarad beschließt, die gefangenen Seelen zu sich zu rufen und mit ihnen vor Boron zu treten, um den Handel zu beginnen, sterben die Borbaradianer

auf der Stelle – unabhängig davon, ob Borbarads Plan aufgeht und der Totengott sich tatsächlich auf den Handel einläßt.

Die Seelen können aus dem Standbild befreit werden, indem man es zerschlägt. Sie kehren dann zu ihren ursprünglichen Besitzern zurück, die allerdings im gleichen Augenblick ihre speziellen borbaradianischen Zauber für immer verlieren.

In diesem Abenteuer ist es möglich, daß die Spielerhelden ihre Seelen verpfänden – entweder ganz bewußt, weil sie sich die spezielle Borbarad-Magie zu eigen machen wollen, oder durch eine List der Borbaradianer verleitet. In einem solchen Fall sollten Sie als Meister wie folgt verfahren: Vor dem nächsten Abenteuer, das die Helden beginnen wollen, würfeln Sie mit dem W6 und addieren eine 1. (Bei dem Wurf vor dem nächstfolgenden Abenteuer addieren Sie eine 2 usw.) Ist das Gesamtergebnis 6 oder höher, würfeln Sie ein zweites Mal mit dem W6. Bei 1–4 wurde der Glasdämon soeben von einer anderen Heldengruppe zerstört, die Helden erhalten ihre Seelen zurück, verlieren aber ihre Borbarad-Magie und alle Abenteuerpunkte bzw. Stufen, die sie in ihrer Zeit als Borbaradianer errangen. Bei 5 und 6 hat Borbarad die Seelen zu sich gerufen. Das heißt, die Helden fahren in Borons Reich.

Normalerweise fordern wir Spielleiter zur Nachsicht auf, aber das gilt nicht in bezug auf die verpfändeten Seelen und die Borbarad-Magie. Halten Sie sich bitte an die obigen Anweisungen und lassen Sie sich nicht von den Spielern beschwatzen, ihnen für alle Zukunft die Borbarad-Sprüche zu gewähren. Sagen Sie selbst, worin läge der düstere Reiz eines Seelenpfandes, wenn nach der Verpfändung keine ernste Drohung über dem Helden hinge?

Sieben Formeln Borbarads

I Brenne, toter Stoff!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Magier jede Art tote Materie in Brand setzen.

Zaubertechnik: Der Zauberer legt die Hand auf das Material, das er in Brand setzen will, und spricht die Formel, anschließend beginnt das Material in Größe der Handfläche zu brennen. Die Dauer des Brandes wird durch einen Wurf mit W20 bestimmt. Würfelzahl = Sekunden. Nicht entzündliche Stoffe (Stein etc.) erlöschen nach dieser Frist, entzündliche brennen weiter. Wird der Zauber gegen Rüstungen, Kleider etc. eingesetzt, gibt der W20-Wurf zugleich die Anzahl der Schadenspunkte an.

Gegen Untote gilt doppelter Schaden.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: 0

Dauer: W20 Sekunden

II Starres fließe, Hartes schmelze!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Zauberer harte Materie zu einem (kalten!) Schmelzen bringen und verformen.

Zaubertechnik: Der Zauberer legt die Hand auf das Material, das er zum Schmelzen bringen will, und spricht die Formel, anschließend werden bis zu 1000 cm³ des

Materials formbar wie weiches Wachs. Die Dauer der Weichheit wird mit dem W20 bestimmt. Würfelzahl = Minuten. Nach Ende dieser Frist nimmt die Materie wieder ihre ursprüngliche Härte an und erstarrt in der Form, die der Magier ihr gegeben hat.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: 0

Dauer: W20 Minuten

III Weiches erstarre, Fließendes verharre!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Zauberer »weiche« Stoffe (z. B. Luft oder Wasser) erstarren lassen.

Zaubertechnik: Der Magier berührt mit ausgestrecktem Arm den Stoff, der erstarren soll. Nachdem er den Arm zurückgezogen hat, sind bis zu 6 m³ Luft, Wasser o. ä. zu einer festen Masse erstarrt. In diesem Zustand verharren sie W20 Minuten.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: Armlänge

Dauer: W20 Minuten

Die Zauber I bis III sind nicht gegen lebende Materie anwendbar, die Zauber IV bis VII richten sich ausschließlich gegen vernunftbegabte Lebewesen, also nicht gegen Tiere oder Untote.

IV Schwarzer Schrecken plage dich!

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch diese Formel kann der Magier seinem Opfer eine panische Furcht vor der Farbe Schwarz anhexen.

Zaubertechnik: Der Magier berührt sein Opfer mit der Hand und spricht die Formel. Von diesem Augenblick an löst der Anblick schwarzer Flächen von mehr als 100 cm² Größe bei dem Opfer panisches Entsetzen aus, von allen seinen Werten sind 3 Punkte abzuziehen, sobald es z. B. einen Raben erblickt, während der Nacht sind alle Werte um 5 Punkte zu senken.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Stufe des Magiers in Tagen

V Höllenpein zerreiße dich!

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch diese Formel fügt der Magier seinem Opfer einen lähmenden Schmerz zu.

Zaubertechnik: Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel, das sich einen Wimpernschlag später in unerträglichen Schmerzen windet. Da das Opfer W20 imaginäre Schadenspunkte erleidet, kann es, wenn seine LE gerade niedrig ist, in Bewußtlosigkeit versinken.



Während des schmerzhaften Krampfes ist das Opfer zu keiner sinnvollen Bewegung fähig.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Stufe des Magiers mal 10 in Sekunden

VI Goldgier übermanne dich!

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch diese Formel erweckt der Magier in seinem Opfer eine solche Goldgier, daß alles normale Denken und selbst die lebenserhaltenden Instinkte des Opfers ausgeschaltet werden.

Zaubertechnik: Der Magier berührt sein Opfer und spricht die Formel. Danach wird das Opfer nur noch von der Gier nach Gold getrieben (die Gier erstreckt sich nicht auf andere Wertgegenstände) und ist nicht mehr zu normalem Handeln fähig. Wenn jemand einen Dukaten in einen Abgrund würfe, würde das Opfer, ohne eine Sekunde zu zögern, nachspringen.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Stufe des Magiers in Stunden

VII Erinnerung verlasse dich!

Beschreibung und Wirkungsweise: Hier raubt der Magier seinem Opfer für eine begrenzte Zeit das Gedächtnis.

Zaubertechnik: Der Magier berührt das Opfer und spricht die Formel. Das Opfer verliert jede Erinnerung an sein bisheriges Leben.

Kosten: W20 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Stufe des Magiers in Stunden, dann kehrt die Erinnerung zurück

Besonderheiten der Borbarad-Magie:

Die Zauber sind von jedermann anwendbar, der seine Seele dem Glasdämonen verpfändet hat, also auch von nicht magiebegabten Helden. Da solche Helden nicht über Astralenergie verfügen, werden die Zauber aus ihrer Lebensenergie gespeist. Gleiches gilt auch für Magier, die nicht mehr die für eine Formel benötigte Astralenergie besitzen. Die fehlende Energie wird dann von den Lebenspunkten abgezogen. Hierzu kann es leicht kommen, da der Energie-Aufwand nicht vom Magier kontrolliert werden kann, sondern vom Zufall (dem W20) abhängig ist. Ein Borbaradianer, dessen Energiebedarf die verfügbare Lebensenergie übersteigt, stirbt auf der Stelle.

Weißer Magier (also die meisten von Spielern geführten Magier und Elfen) sind automatisch gegen die Borbarad-Magie geschützt. Ein instinktiver Gegenzauber (den die Weißmagier und Elfen nicht verhindern können) wehrt die magischen Angriffe (die Formeln IV bis VII) der Borbaradianer ab. Dieser reflexartige Gegenzauber kostet die Hälfte der vom Borbaradianer aufgewendeten Energie.

Wenn allerdings die Astralenergie eines Spielerhelden aufgebraucht ist, ist er den Angriffen der Borbaradianer schutzlos ausgeliefert.

Die Borbaradianer in der Abtei

Im folgenden finden Sie eine Auflistung der wichtigsten Mitglieder des magischen Zirkels. Zu jeder Meistersperson ist der Typus angegeben (z. B. Bolzek, Abenteurer). Auch wenn man alle Borbaradianer als Schwarzmagier bezeichnen kann, so ist ihr Typ trotzdem wichtig, denn nur Borbaradianer, die schon in ihrem früheren Leben über Astralenergie verfügten, können ihre borbaradianischen Formeln aus ihrer AE speisen und sie besitzen weiterhin ihre klassischen Zaubersformeln, nicht magiekundige Typen beherrschen nur die Borbarad-Zauber und müssen die Magie aus ihrer Lebensenergie speisen.

Azaril, Elfe der 3. Stufe

Azaril ist eine hochgewachsene Elfe von 19 Jahren. Sie trägt ihr dunkles Haar ganz kurz geschnitten und bevorzugt weite, helle Gewänder.

Die junge Elfe gilt bei Beginn des Abenteuers als Vertraute Rohezals, des Auftraggebers der Helden. Tatsächlich war es ihr gelungen, bei ihrer Weihe die Seelenverpfändung nur vorzutäuschen und eine Weile unerkannt das Treiben des Magierbundes zu beobachten.

Sie wurde jedoch inzwischen von Vestor, dem Abteivorsteher, entlarvt und in ein Verlies geworfen, wo sie den Tod erwartete. Der Borbaradianerin Tala, die eine starke Zuneigung für Azaril empfindet, gelang es jedoch, Vestor umzustimmen, unter der Bedingung, daß Azaril ihre Seele tatsächlich Borbarad zum Pfand gibt. Tala führte Azaril vor den Glasdämon, raubte ihr mit der Formel »Erinnerung verlasse dich!« das Gedächtnis und befahl ihr, das Pfandritual zu vollziehen. Seitdem ist Azaril eine überzeugte Anhängerin der Borbarad-Magie und selbstverständlich nicht mehr bereit, die Helden bei der Sprengung des Bundes zu unterstützen. Immerhin ist ihr Gemüt noch nicht so verhärtet, daß sie die Helden sofort verraten und somit in den Tod schicken würde. Azaril greift vielmehr zu einer List, die für sie die beste Lösung aller Probleme darstellt: Die unschuldigen Helden brauchen nicht zu sterben, und die Borbaradianer gewinnen ein paar neue Mitglieder hinzu. Zunächst demonstriert die Elfe, die behauptet, weiterhin Rohezals Verbündete zu sein, den Helden ein oder zwei Borbarad-Zauber, weil sie hofft, durch diese eindrucksvolle Vorführung könnte sie die Helden für die Schwarze Magie gewinnen. Wenn die Helden dieser



Azaril



Vestor

Versuchung erliegen, führt Azaril sie zum Glasdämon und läßt sie Seelenpfand bringen.

Falls die Helden trotz der Zauber-Vorführung weiter die Vernichtung der Magie anstreben, willigt Azaril ebenfalls ein, sie zum Glasdämon zu führen; sie behauptet dann, der Dämon könne nur vernichtet werden, wenn alle Helden gleichzeitig eine Hand auf den Glasgötzen legen und die Worte »Für Borbarad!« sprechen. Es sei unmöglich, die gläserne Statue zu zerschlagen oder sonstwie zu vernichten. Wenn die Helden sich zum Schein auf diese List einlassen, haben sie gute Chancen, sehr schnell zum Ziel ihrer Mission zu gelangen. Sie brauchen dann nur Azaril zum Standbild zu folgen und es mit ihren Waffen in Stücke zu hauen. Sollten sich die Helden aber anmerken lassen, daß sie Azaril nicht mehr trauen, flüchtet die Elfe auf dem Weg zur Statue und holt die Borbaradianer herbei, oder sie versucht, die Helden in das Höhlenlabyrinth (siehe S. 25) zu locken und die Tür hinter ihnen zu verschließen.

Für den Verlauf dieses Abenteuers ist Azaril eine sehr wichtige Figur, es hängt vieles davon ab, wie gut sie vom Meister gespielt wird. Für die Helden ist Azarils Vorführung der Borbarad-Magie eine Schlüsselszene, denn durch die Demonstration verrät sie sich: Wenn sie nicht inzwischen selbst zu einer Borbaradianerin geworden wäre, würde sie auch nicht diese außergewöhnliche Magie beherrschen. Hier ist nun das Reak-

tionsvermögen der Helden gefordert: Sie sollten erstens die Selbstentlarvung Azarils erkennen und zweitens geschickt darauf reagieren, nämlich nicht etwa die Borbaradianerin nach Kriegerart niederschlagen, sondern zum Schein mit ihr kooperieren.

Bolzek, Abenteurer der 2. Stufe

Bolzek war ein Instrumentenbauer, bevor er zu den Borbaradianern stieß. Er ist zierlich und feingliedrig, hat langes blondes Haar und sehr helle Augen.

Bolzek ist erst vor kurzem zu den Borbaradianern gestoßen. Sein neues Leben ist ihm so ungewohnt, daß er viele alltägliche Dinge, die um ihn herum geschehen, gar nicht mitbekommt. Bolzek begegnet den Helden ohne Mißtrauen und ist bereit, fast sein ganzes Wissen über den magischen Bund mit ihnen zu teilen. Er hat die Entlarvung und Bestrafung Azarils nicht bemerkt.

Vestor, Magier der 10. Stufe

Vestor ist ein gedrungener, breitschultriger Mann um die 50. Er trägt den Schädel kahlrasiert. Seine runden braunen Augen können treuherzig dreinblicken und gleich darauf einen kalten, forschenden Ausdruck annehmen.

Während sich die meisten anderen Bewohner der Abtei keine Sorgen um eine Entdeckung ihres Geheimbundes machen, weiß Vestor, daß einige große Meister der Weißen Magie inzwischen dem Borbaradianismus den Kampf angesagt haben, darum mißtraut er allen fremden Besuchern der Abtei. Falls die Helden ihn zu täuschen versuchen, dürfen sie sich bei ihren Angaben nicht die kleinste Unstimmigkeit zuschulden kommen lassen. Wenn Vestor die Helden durchschaut, wird er sie keineswegs sofort attackieren, sondern sie zunächst in Sicherheit wiegen, um sie schließlich in einen Hinterhalt zu locken.

Tala, Moha-Abenteurerin der 5. Stufe

In Talas Adern fließt Mohablut. Die etwa 40jährige Frau ist klein, mager und wendig. Die schräggestellten grünen Augen verleihen ihrem hageren Gesicht einen eigentümlichen Reiz.

Tala ist zumeist in düsteren Stimmungen versunken, nur wenn die Rede auf ihren Schützling Azaril kommt, hellen sich ihre Züge auf. Sie wird den Helden aber nichts von den Vorgängen um die Elfe erzählen.

Galrun, Thorwaler-Abenteurer der 6. Stufe

Galrun ist groß, grobknochig und auffällig blaß. Sein Alter ist schwer zu bestimmen, aber es wird zwischen 30 und 40 liegen. Galrun hat eine Vorliebe für farbenfrohe Gewänder, die seinen fahlen Teint besonders hervorheben. Er ist recht eitel und für Schmeicheleien empfänglich.

Jago, Gaukler der 1. Stufe

Jago ist mit seinen 18 Jahren der jüngste Borbaradianer. Die großen dunklen Augen und der dunkle Flaum über dem schön geschwungenen Mund verleihen seinem bräunlichen Gesicht einen melancholischen Ausdruck.

Clavide, Gauklerin der 1. Stufe

Clavide, Jagos Zwillingschwester, ist eine halbe Stunde älter als ihr Bruder. Sie ist ein sehr reizvolles Mädchen, das sich seiner Schönheit durchaus bewußt ist und sie durch Schmuck und Schminke unterstreicht.

Thorn, Magier der 8. Stufe

Thorn ist ein hochgewachsener Greis mit nah beieinander liegenden blauen Augen, die ihr Gegenüber unbarmherzig fixieren. Sein silbergrauer Bart ist nach Art der Alchimisten gewachst und onduliert.

Hekaba, Kriegerin der 7. Stufe

Hekaba ist eine üppige Matrone hoch in den Fünfzigern. Sie ist zäh und energisch und verfügt über eine überraschend hohe Körperkraft. Ihr strenges Gesicht verhüllt sie zumeist mit einer Kapuze. Sie trägt fast ständig ein Schwert an ihrer Seite, eine Erinnerung an ihre Kriegerzeit.

Irschan, Magier der 4. Stufe

Der etwa 35jährige Irschan ist eine elegante Erscheinung. Das schwarze Haar ist im Nacken zu einem fe-

sten Zopf geflochten, das sorgfältig rasierte Gesicht ist hell gepudert und die gepflegten Hände sind mit zahlreichen Ringen geschmückt. Irschan gilt als Vestors rechte Hand und leitet die Abtei in Abwesenheit des Vorstehers.

Charissia, Abenteurerin der 2. Stufe

Charissia bevorzugt teure, enge Gewänder, die ihren wohlgeformten Körper betonen. Um die Taille trägt sie häufig eine Goldkette, an der ein zierlicher Dolch befestigt ist. Ihr Haar fällt wie ein roter Wasserfall auf Schultern und Rücken.

Lamos, Zwerg der 6. Stufe

Der bislang einzige Zwerg unter den Borbaradianern, Lamos, Sohn des Lestet, trägt tagaus, tagein ein schweres Kettenhemd. Sein flachsblondes Kopfhaar ist kurz gestutzt, aber der üppige Bart hängt bis zur Gürtelschnalle hinab.

Die AT- und PA-Werte der Abtei-Bewohner sind so ausgelegt, daß sie zu einer gleichartigen Bewaffnung der Helden – also vorzugsweise Kampfstäbe und Dolche – passen. Sollten die Helden in der Mehrzahl über Schwerter und andere Kriegswaffen verfügen, erhöhen Sie bitte die AT- und PA-Werte der Borbaradianer, wo es Ihnen passend erscheint. (Diese Regelung bezieht sich bereits auf das neue Regelheft »Die Helden des Schwarzen Auges«, in dem die AT- und PA-Werte nicht mehr so streng an die erreichte Stufe gebunden sind, sie können daher hier ohne Änderung der Stufen der Borbaradianer modifiziert werden.)

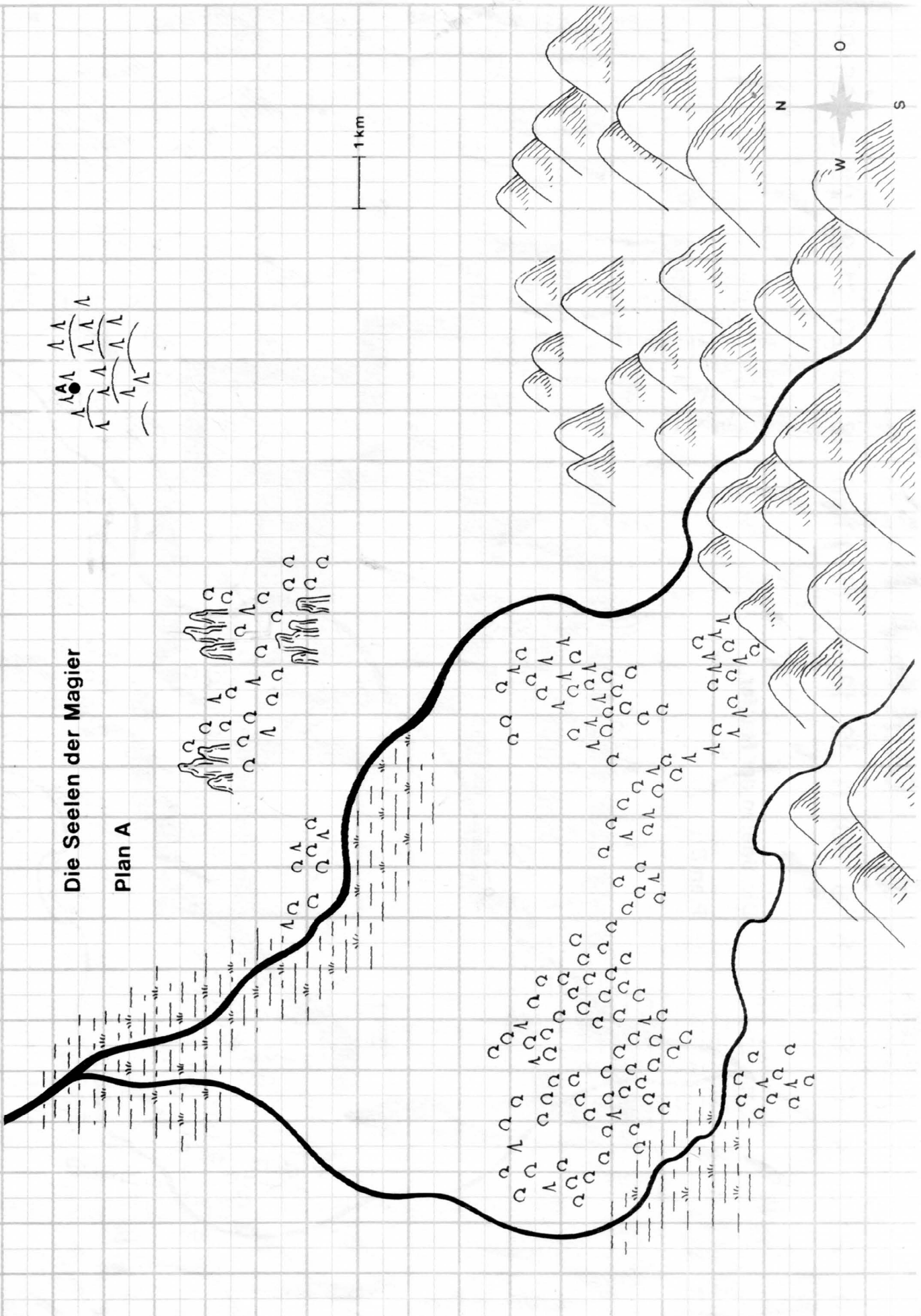
Liste der Borbaradianer

Name	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA	LE	AE	RS	TP	GST	AU	MK
Azaryl	10	12	12	12	10	11	10	30	32	1	W+1 (Dolch)	GST1	40	28
Bolzek	12	10	9	11	13	12	8	34	--	1	W+2 (Knüppel)	GST1	47	17
Vestor	13	15	14	12	14	15	12	40	56	1	W+2 (Stab)	GST1	54	36
Tala	12	12	14	14	10	12	10	45	--	1	W+2 (Dolch)	GST1	55	20
Galrun	14	10	11	12	14	13	10	41	--	1	W+3 (Säbel)	GST1	55	21
Jago	12	10	12	12	11	10	7	30	--	1	W+1 (Dolch)	GST1	41	17
Clavide	11	11	13	12	11	9	7	30	--	1	W+1 (Dolch)	GST1	41	17
Thorn	13	15	13	12	12	13	11	34	48	1	W+2 (Stab)	GST2	46	33
Hekaba	13	11	9	13	16	15	10	49	--	1	W+6 (Schwert)	GST1	65	29
Irschan	12	14	14	10	11	12	9	26	41	1	W+2 (s. Dolch)	GST1	37	29
Charissia	9	11	13	10	10	10	8	32	--	1	W (Messer)	GST1	42	16
Lamos	12	11	11	14	15	13	10	55	--	4	W+5 (Wurfbeil)	GST2	70	24

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

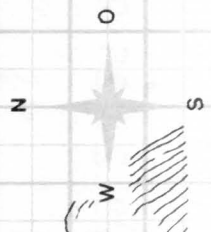
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Die Seelen der Magier

Plan A

1 km



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

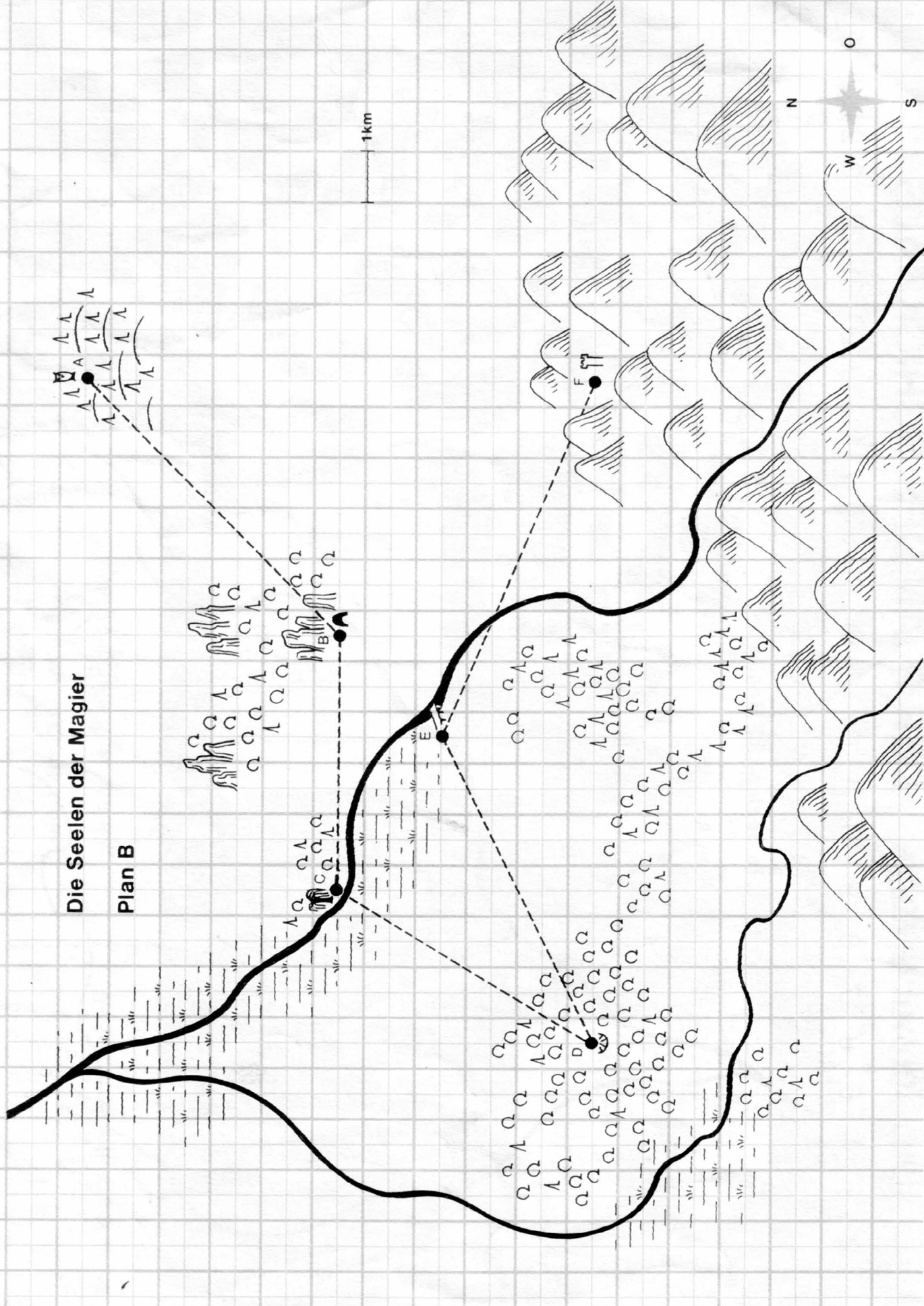
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München 1984



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

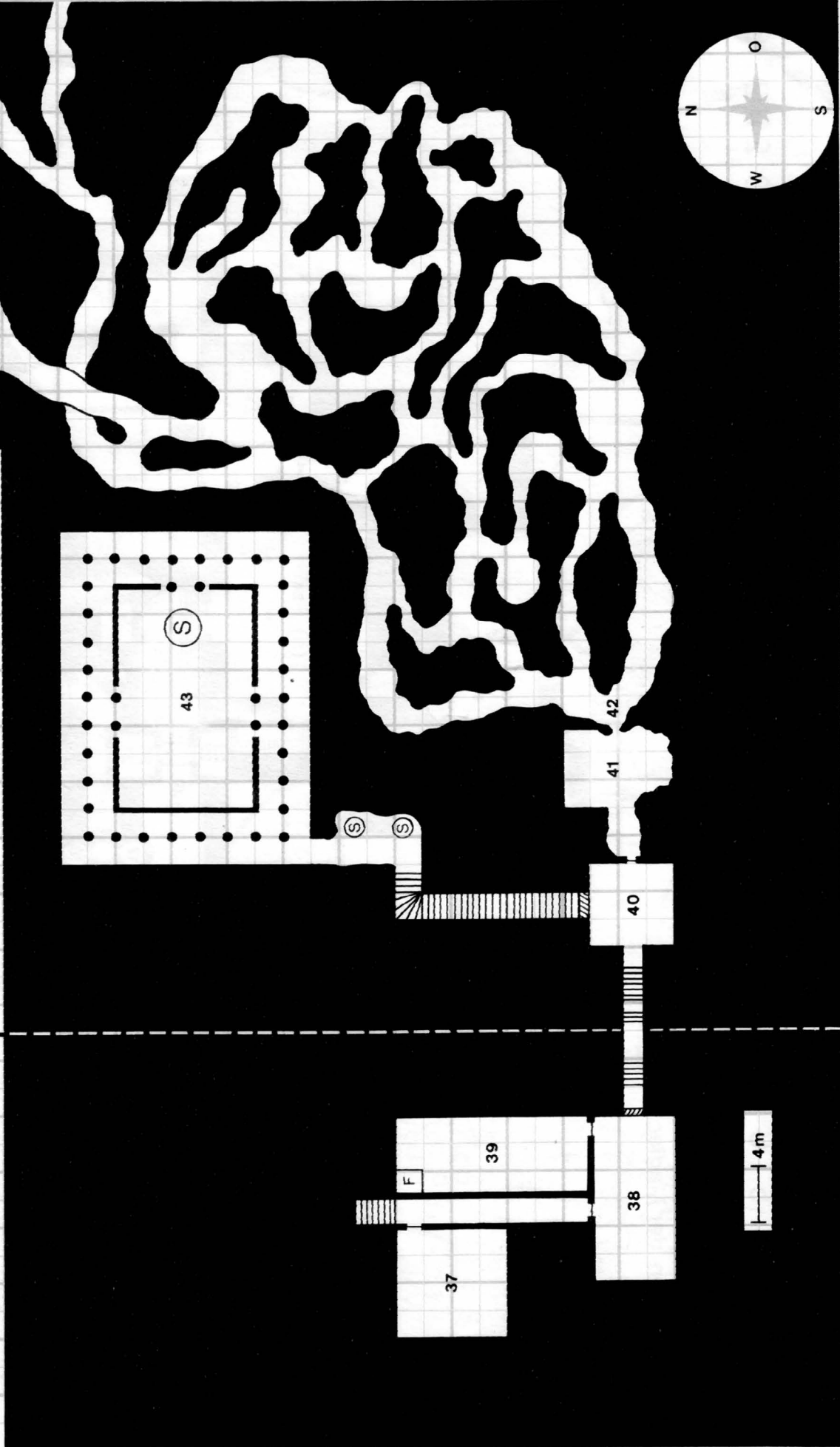
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Die Seelen der Magier

Geheimer Keller der Ebene II

Bekannter Keller der Ebene II



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeisende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



Zum Inhalt des Buches »Die Seelen der Magier«

Zu den finstersten Gestalten der aventurischen Geschichte zählt zweifellos der Schwarzmagier Borbarad. Noch lange nach seinem Tod ist seine Macht noch nicht völlig gebrochen. Von einem Geheimbund der Borbaradianer handelt dieser Band. Wird es den Helden gelingen, den Bund zu sprengen, oder werden sie selbst der Versuchung der Schwarzen Magie erliegen?

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

Droemer
Knauer®

ISBN 3-426-30047-8

Schmidt
Spiele

01857

T.Nr. 122157



4 002998 018575