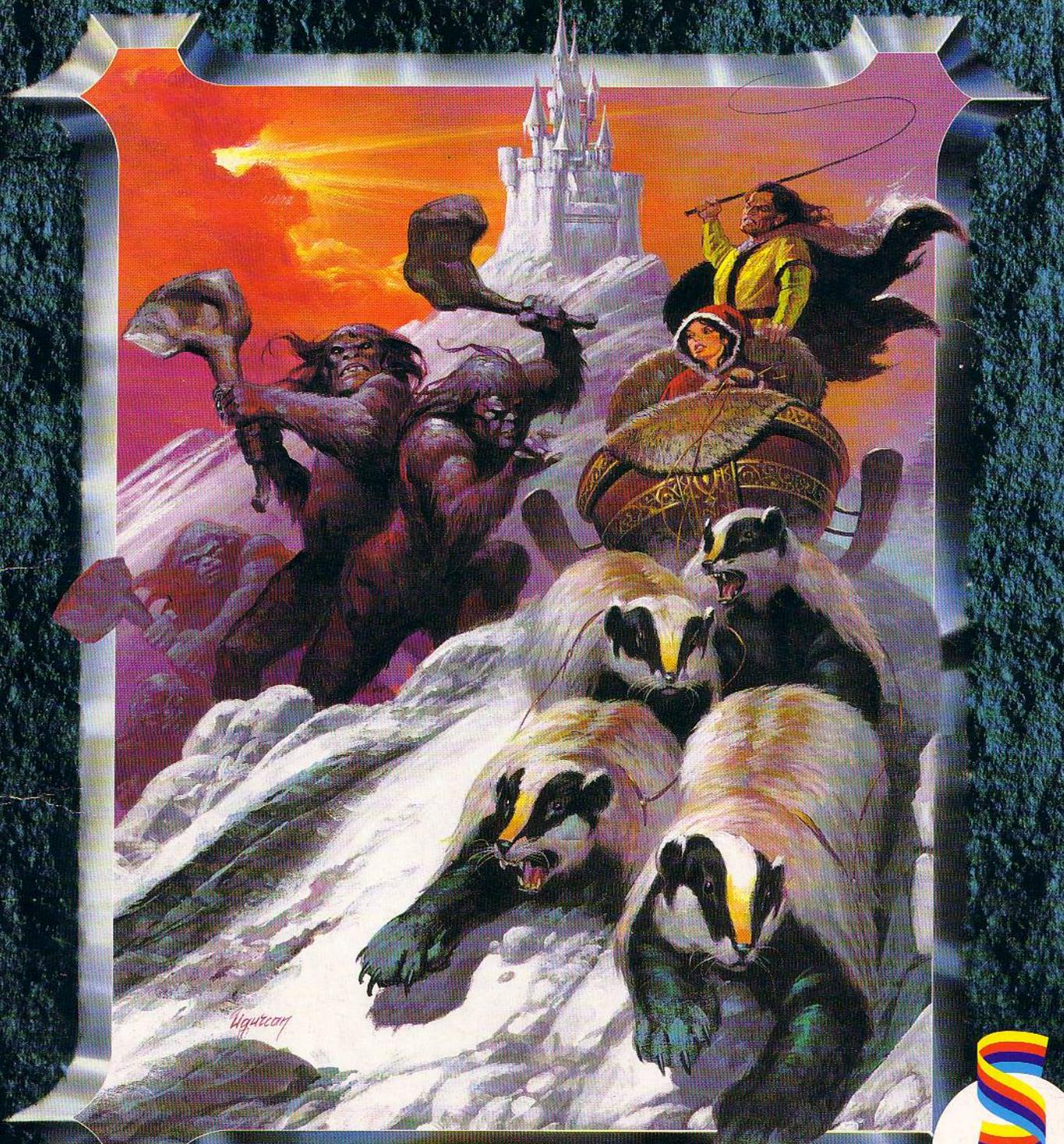


Das Schwarze Auge

ERFAHRUNGSSTUFEN
3-8
ABENTEUER
51

UNTER DEM NORDLICHT

DSA - Klassiker



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



UNTER DEM NORDLICHT

Von Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-8
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 12 Jahren

SCANNED BY KEIDEN



Inhalt

| | | | |
|------------------------------------|----|--|----|
| Vorwort | 3 | Der Korridor (F 8) | 29 |
| Hintergrund | 4 | Die Dienerkammern (F 9, F 10) | 29 |
| Hinweis | 6 | Die Zelle des Homursus (F 11) | 30 |
| Das Abenteuer | 7 | Der Palast der Reifkönigin | 31 |
| Der Spielbeginn | 8 | Lysira | 32 |
| Die Anwerbung | 8 | Der Eispalast (G) | 33 |
| Die Reise nach Farlorn | 9 | Die Eingangshalle (G 1) | 34 |
| Die Schlittenfahrt | 10 | Die Kammer des Schreibers (G 2) | 35 |
| Der Hinterhalt | 12 | Der Thronsaal (G 3) | 35 |
| Der Blaue See | 13 | Die Kammer (G 4) | 37 |
| Frigorn | 13 | Die Kammer des Frostriesen (G 5) | 37 |
| Der Magier Zurbaran | 14 | Der Schatz der Reifkönigin (G 6) | 38 |
| Zurbaran im Spiel | 15 | Der Yeti-Schlafrum (G 7) | 38 |
| Zurbarans Blockhaus | 16 | Der Raum (G 8) | 38 |
| Die Zimmer des Blockhauses | 18 | Die Wippfalle (G 9) | 39 |
| Zurbarans Versteck (F) | 20 | Die Kammer des Zeremonienmeisters (G 10) | 39 |
| Der Schacht (F 1) | 21 | Die Kammer des Gletscherwurms (G 11) | 41 |
| Die Falle | 21 | Lysiras Gemach (G 12) | 43 |
| Der Gang (F 2) | 22 | Lysira und die Helden | 43 |
| Der Hauptkorridor (F 3) | 23 | Das Ende des Abenteuers | 44 |
| Zurbarans Studierstube (F 4) | 24 | Monster und Ausrüstungen | 45 |
| Die Formel Nr. XIV | 25 | Die Pläne des Schicksals | |
| Zurbarans Wohnraum (F 5) | 25 | | |
| Zurbarans Schlafgemach (F 6) | 27 | | |
| Zurbarans Laboratorium (F 7) | 27 | | |

Vorwort zu einem »DSA-Klassiker«

Das Abenteuer »Unter dem Nordlicht« erschien als Erstausgabe im Jahre 1984 und war eines der erfolgreichsten Gruppenabenteuer der »frühen Jahre«. Darum hat die Redaktion beschlossen, das »Nordlicht« im Rahmen der Reihe »DSAKlassiker« von neuem aufzulegen.

Mit der Sonderreihe der »DSA-Klassiker«, die zusätzlich zum aktuellen DSA-Abenteuer-Programm veröffentlicht wird, entspricht die Redaktion einem Spielerwunsch, der, je länger die Geschichte des Schwarzen Auges währte, desto vehementer an den Verlag herangetragen würde: »Legt doch die alten Abenteuer wieder auf!« Für dieses Anliegen scheint es im wesentlichen zwei Gründe zu geben: Eine Menge jüngerer Spieler, die erst in den letzten Jahren zur Anhängerschaft des Schwarzen Auges gestoßen sind, möchten gerne wissen, »wie das damals gewesen ist, als alles angefangen hat«, ein anderer Teil der Spieler leidet unter den hohen Sammlerpreisen, die vergriffene DSA-Titel inzwischen auf den Spiel-Börsen erzielen, und möchte gern »die alten Sachen zu erschwinglichen Preisen kaufen« können.

Beides sind verständliche Wünsche, denen die Redaktion auch gern nachgekommen ist. Zuvor musste jedoch ein wichtiges Hindernis überwunden werden: Die Produktionskapazität von Redaktion und Verlag ist nicht unbegrenzt, und zunächst schien es so, als könne die »Klassiker«-Reihe nur dann verwirklicht werden, wenn gleichzeitig beim Erscheinen der aktuellen DSA-Produkte eine Kürzung vorgenommen worden wäre, denn auch eine Neuauflage alter Abenteuer verursacht Kosten und Arbeit: Zwar ist die »Klassiker«-Reihe so konzipiert, dass die alten *Inhalte* weitgehend erhalten bleiben und bewusst unverändert übernommen werden konnten, aber eine äußerliche Auffrischung war dringend erforderlich, denn die uralten Coverbilder stellten nicht unbedingt Ruhmesblätter dar.

Eine Kürzung bei den aktuellen Veröffentlichungen hätte aber - wie wir sehr wohl wissen - kaum die Zustimmung der Spielerschaft gefunden. Also musste eine Zeitlang heftig kalkuliert, geplant und gedrängelt werden, bis die Verlagsleitung schließlich zustimmte, die »Klassiker« zusätzlich ins Programm zu nehmen, eine Maßnahme, die hoffentlich alle Beteiligten zufrieden stellen wird.

Wie bereits oben gesagt, wurden die Inhalte der im Rahmen der »Klassiker«-Reihe erscheinenden Abenteuer wenig oder gar nicht verändert, weil es ja gerade der Sinn dieser Veröffentlichungen ist, das Flair der ursprünglichen Texte zu erhalten. In früheren Zeiten war beispielsweise der Spielhintergrund noch nicht so konsequent durchgestaltet wie heute, die Helden konnten den merkwürdigsten Monstern begegnen, in den Verliesen der alten Zeit hauste der Goblinstamm neben der Tatzelwurmhöhle, und es wurde wenig danach gefragt, wie die ungleichen Nachbarn miteinander auskämen. Die Abenteuerer bewegten sich die meiste Zeit fernab aller Zivilisation durch Stollen und Tunnel und hielten einen Titel wie »Durchlaucht« für den Namen eine Gemüsepflanze aus dem Bornland.

Seien Sie also nicht allzu verwirrt, wenn eine Textstelle einmal nicht mehr so ganz zu dem Aventurien, das wir heute kennen, passen will. Außerdem ist in aventurischen Landen eine Menge Zeit vergangen: Das Abenteuer um die Suche nach dem Nordlicht-Diamanten spielt in den Jahren 617 Hal, also vor ca. 15 aventurischen Jahren. Kaiser Hal war auf der Höhe seiner Macht, König Brin noch ein junger Bengel und eben im Begriff, sich mit der albernischen Prinzessin Emer zu verloben, lang ist es her ...

Bei den Kampfregeln war von »Waffenvergleichswert« oder »Ausweichen« noch keine Rede, gekämpft wurde nach ordentlichen Attacke- und Parade-Regeln, und so sollten auch Sie an die Sache herangehen: Um dieses Gruppenabenteuer unverändert spielen zu können, sollten Sie Ihre Helden nach den einfachsten Basis-Regeln führen. Wenn Sie nach den kompletten aktuellen Regeln spielen wollen, werden Sie die Meisterpersonen dieses Abenteuers an das neue Regelwerk anpassen müssen, indem Sie ihre AT- und PA-Werte um 1 bis 2 Punkte senken und diese dann der jeweils verwendeten Waffe zuordnen, eine Umstellung, die Ihnen keine allzu großen Probleme bereiten sollte.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß bei einem nostalgischen, aber immer noch äußerst spannenden Abenteuer!

Ach ja, das waren noch Zeiten...

Hintergrund

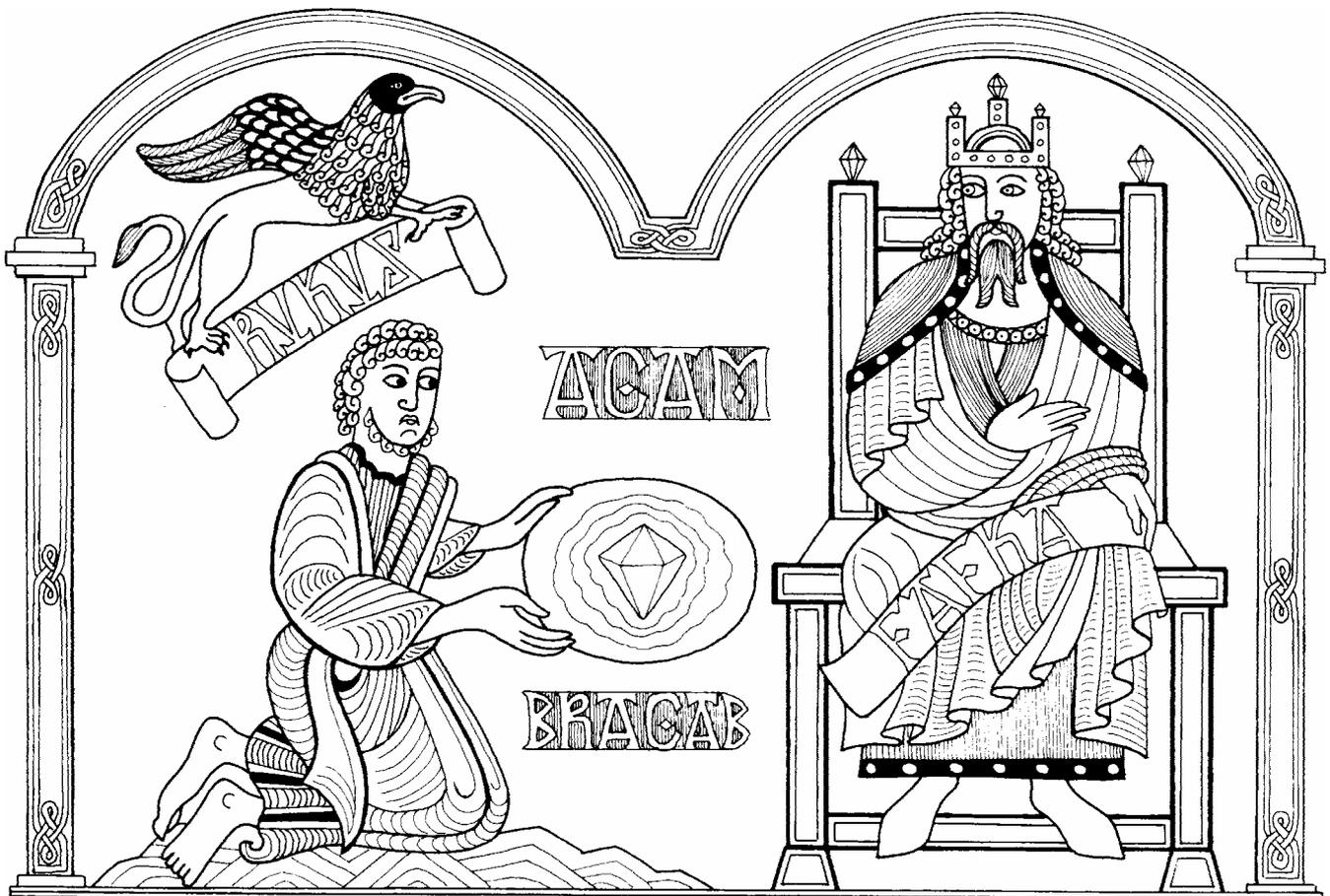
Die Sage von Agam Bragab

Vor vielen, vielen Jahren, als es noch keine Menschen und keine Elfen gab und nur Götter und Zwerge in Aventurien lebten, stolperte Rukus, der Zwerg, bitterlich schluchzend durch einen dunklen Stollen, dem Tageslicht entgegen. Rukus hatte einem Freund einen kleinen Goldklumpen gestohlen; man hatte ihn dabei erwischt und vor den Thronrat gezerrt. Rukus' Verbrechen war eins der schwersten im

ganzen Zwergenreich, und so konnte der Rat nur ein Urteil fällen: Verbannung!

Darum trottete Rukus mit hängendem Kopf durch den Gang, der ihn zur Erdoberfläche führen sollte. In seinem ganzen Leben würde er Murkhall, den Berg, in dem das Zwergenvolk lebte, nie wieder betreten dürfen. Ein Zwerg lebt sehr lange, und Rukus war noch jung, nicht einmal sechzig Winter alt.

Dicke Tropfen rollten über Rukus Wangen und



Aus einer alten aventurischen Chronik

tränkten seinen kupferfarbenen Bart. Seine Augen brannten, und sein Blick war trüb. Der Gang vor ihm wurde heller; die Außenwelt konnte nicht mehr fern sein. Rukus stieß einen tiefen, verzweifelten Seufzer aus, und gerade in diesem Augenblick stolperte er über einen Stein. Rukus stürzte, schlug sich das Knie auf, fluchte einen Zwergenfluch, rappelte sich wieder auf und versetzte dem Stein einen Tritt. Der Brocken kollerte ein, zwei Ellen weit über den Boden. Rukus fluchte noch einmal, weil er sich die Zehen gestoßen hatte.

Er warf einen empörten Blick auf das Hindernis - und riß die Augen auf. Heftig zwinkerte er die Tränen fort. Der Steinbrocken, das ärgerliche Hindernis, war das nicht ein Edelstein, ein Diamant, so groß wie ein Zwergenkopf? Nein, es konnte keinen Zweifel geben - sogar ein jugendlicher Zwerg wie Rukus sieht so etwas mit einem Blick.

Blitzschnell hob Rukus den Stein auf, presste ihn mit beiden Händen gegen die Brust und rannte Los. Er lief und lief, bis er wieder vorm Tor von Murkhall stand. Den Wächtern brauchte er nichts zu erklären; sie warfen nur einen Blick auf den Diamant und öffneten das Tor. Rukus aber eilte geradewegs zum König. warf sich vor ihm auf die Knie und streckte ihm den Steig entgegen.

Natürlich wurde Rukus in Gnaden wieder aufgenommen. Der König selbst schliff den Diamant, und in einem Sommer und zwei Wintern sehnt er einen Zwergenbrillianten von fast unerträglicher Schönheit. Nach dem Schleifen war die gleißende Kugel immer noch so groß wie ein dicker Apfel. Der König gab dem Stein dann auch den Namen Agam Bragab, was so viel heißt wie Leuchtapfel. (Die Zwerge sind ein nüchternes Volk. für blumige, poetische Namen haben sie nicht viel übrig.)

Der Stein Agam Bragab war lange Zeit die Zierde des Thronsaals in Murkhall. Doch eines Tages verliebte sich Zwergenkönig Fafka in Ifirn, die Tochter des Wintergotts. Um die kühle Schöne zu gewinnen, versprach ihr der König sein ganzes Reich, alle Zwerge sollten Ifirns Sklaven sein, doch die Göttertochter lachte nur.

»Hier, nimm Agam Bragab!« flehte König Fafka. »Dieses Geschenk wird mit seinem Feuer dein Herz erwärmen.«

»Ich nehme es nur an, damit du nicht glaubst, etwas versäumt zu haben«, erwiderte Ifirn, ergriff den Stein und verschwand für immer aus Murkhall.

Der Zwergenkönig grämte sich von da an unablässig und wurde schließlich von seinem Volk, das sich einen fröhlichen König wünschte, vom Thron gestoßen.

Ifirn aber besprach den Stein, erfüllte ihn mit ihrer göttlichen Kraft und verwendete ihn, um das Herz ihres Reiches zu markieren.

Und so kommt es, dass Seefahrer und Wanderer Ifirn zu Dank verpflichtet sind, denn wie sollten sie sich sonst in der Nacht orientieren. wenn es nicht den Nordstern gäbe. Und dieses Himmelslicht ist nichts anderes als eine Spiegelung Agam Bragabs am Dach des Himmels.

Sie fragen sich, warum ich Ihnen diese Geschichte erzähle - eine Sage, die jedes Kind in Aventurien kennt? Ganz einfach: In Havena lebt ein Alchimist namens Tyros Prahe, und der ist überzeugt davon, dass es Agam Bragab, den legendären Polardiamanten, tatsächlich gibt. Seit geraumer Zeit ist Tyros auf der Suche nach einer Schar unerschrockener Helden, die ihm diesen unvergleichlichen Steig beschaffen sollen. Und da habe ich mir gedacht - Sie ahnen es bereits? -, die Helden Ihrer Spielerrunde könnten den gefährlichen Auftrag übernehmen.

Hinweis

Vermutlich kennen Sie das System der abgestuften Informationen schon aus anderen Abenteuern des Schwarzen Auges. Für neue Meister sei es hier noch einmal rasch erläutert: Alle Angaben in diesem Heft sind entweder *allgemeine*, *-spezielle* oder *Meisterinformationen* (siehe *Buch der Abenteuer*, S. 42). Informationen, die als *allgemein* oder *speziell* gekennzeichnet sind, können den Spielern vom Meister ohne weiteres zugänglich gemacht werden. {Er kann sie, wenn er will, direkt aus dem Heft vorlesen.) *Meisterinformationen* sollten der Spielerrunde niemals vorgelesen werden, sie sind allein dem Meister vorbehalten. Er entscheidet, was er an die Spieler weitergeben will. *Meisterinformationen* enthüllen sich den Helden häufig erst durch das Spielge-

schehen. Wie stark ein Monster ist, erfahren die Helden beim Kampf; viele Fallen finden sie nur, indem sie sie auslösen und so weiter.

Auch die Informationen in diesem Heft sind in verschiedene Kategorien eingeteilt. Die Hintergrundgeschichte von Rukus, dem Zwerg, ist eine allgemeine Information, Sie sollten sie den Spielern vorlesen. Das folgende Kapitel ist eine streng geheime *Meisterinformation*. Falls Sie lieber Leser nicht vorhaben, »Unter dem Nordlicht« als Spielmeister zu leiten, sollten Sie spätestens jetzt aufhören, in diesem Buch zu lesen. Wenn Sie nämlich selbst als Held am Spiel teilnehmen wollen, so rauben Sie sich alle Spannung, wenn Sie das »Drehbuch« Ihres nächsten Abenteuers im Voraus lesen.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Ein gutes Fantasie-Rollenspiel ist wie ein kleiner Roman. Die Spieler sollen unter der Anleitung des Meisters ein echtes Abenteuer erleben, eine Geschichte stets spannend und voll überraschender Wendungen.

Damit Sie - der Meister - das eigentliche Abenteuer nicht erst aus den Beschreibungen der Schauplätze herausfiltern müssen, will ich Ihnen den Verlauf des Abenteuers einmal rasch skizzieren. Dieser knappe Abriss, der alle Pointen des Abenteuers enthält, darf den Spielern unter keinen Umständen in die Hände fallen!

Das Wichtigste zuerst: Den Polardiamanten, diesen unglaublich wertvollen Stein, gibt es nicht. Er ist nur ein Köder, um die Helden auf eine spannende Reise zu locken. Was sollten die Helden mit dem Stein auch anfangen? Sie wären unermesslich reich - warum sollten sie jemals wieder die Mühseligkeiten eines Abenteuers auf sich nehmen?

Doch nun zur eigentlichen Geschichte:

Sie kann in einer beliebigen Schenke einer aventurischen Stadt beginnen. Ich habe mich nur deswegen für Havena entschieden, weil die Helden meiner Spielerrunde in dieser Hafenstadt wohnen und unsere Abenteuer meistens von dort ihren Ausgang nehmen.

In der Schenke macht der Alchemist Tyros Prahe den Helden ein lukratives Angebot: Sie sollen den Polardiamanten für ihn holen. Tyros benötigt den Stein als Katalysator bei einem Experiment, danach geht der Diamant in den Besitz der Helden über. Außerdem versorgt Tyros die Gruppe mit allem, was sie für die Reise braucht.

Die Helden begeben sich nun nach Farlorn, einer kleinen Stadt im hohen Norden. Dort stehen Dachsschlitten für sie bereit. Der Händler, der ihnen die Schlitten übergibt, warnt die Helden eindringlich davor, die Ansiedlung Frigorn, die im Norden von Farlorn liegt, zu betreten.

Auf dem Weg von Farlorn nach Norden werden die Helden von Yetis überfallen und vollständig ausgeplündert. Wenn sie nicht erfrieren wollen, müssen sie in eben jenem berüchtigten Frigorn Zuflucht nehmen.

In Frigorn finden die Helden nirgends Einlass. Nur der Magier Zurbaran ist bereit, sie aufzunehmen und sie vor dem Kältetod zu retten. Doch dafür müssen sich die Helden verpflichten, dem Magier einen Dienst zu erweisen: Am nächsten Morgen sollen sie in den Eispalast eindringen, die Reitkönigin gefangen nehmen und sie zum Haus des Magiers bringen. Die Reitkönigin ist selbst eine mächtige Zauberin und liegt mit dem Magier Zurbaran seit vielen Jahren in Fehde.

Von der Reitkönigin erfahren die Helden, dass es den Polardiamanten nicht gibt. Außerdem macht sie ihnen klar, dass sie selbst Gefangene Zurbarans sind, und dass der Magier sie niemals freigeben wird. Denn die Helden haben dem Magier ihre Seelen als Pfand gegeben. (Er hatte sie gezwungen, ihre Namen mit dem eigenen Blut auf ein Pergament zu schreiben und das Blatt an einem sicheren Ort versteckt.) Die Helden können sich nur befreien, wenn sie Zurbaran besiegen und die Namen auf dem Pergament durchstreichen.

Mit Hilfe der Reitkönigin dringen sie in Zurbarans unterirdisches Versteck ein. Bei dem entscheidenden Kampf kommt der Magier zu Tode. Die Reitkönigin überlebt mit knapper Not. Die Helden sind frei, sobald sie das Pergament gefunden und ihre Namen ausgestrichen haben.

Damit endet das Abenteuer. Die Helden haben zwar keinen sagenhaften Schatz erworben, aber sie sind mit dem Leben davongekommen und haben interessante Erfahrungen gesammelt.

Nun kennen Sie in etwa die Handlung des Abenteuers. In den Meisterinformationen zu den einzelnen Gebäuden, Kammern und Hauptfiguren finden Sie alle Informationen, die Sie sonst noch zur Spielleitung kennen müssen.

Der Spielbeginn

Vergewissern Sie sich zunächst, ob alle Spieler über einen Helden verfügen. Falls nicht, müssen die fehlenden Helden noch erschaffen werden. Dieser Vorgang wird im Buch der Regeln (Basis-Spiel) erläutert. Wenn es gewünscht wird, sollten Sie noch einmal die wichtigsten Regeln des Schwarzen Auges erläutern. Anschließend beginnt das Spiel mit der Anwer-

bung der Helden durch Tyros Prahe. Zuallererst aber können Sie den Spielern die Sage vom Zwerg Rukus vorlesen. (»Ich möchte euch eine Geschichte erzählen, die jedes Kind in Aventurien kennt. Als echte Aventurier müsset ihr sie schon einmal gehört haben, aber es kann ja nichts schaden, wenn ich eurem Gedächtnis ein wenig nachhelfe. Also...«)

Die Anwerbung

Allgemeine Informationen:

Ort der Handlung: Eine Schenke irgendwo in Aventurien. Die Helden sind bereits um einen Tisch versammelt. Ein alter Mann setzt sich unaufgefordert zu ihnen.

Spezielle Informationen:

Der Alte stellt sich als »Tyros Prahe, Wissenschaftler« vor. Er trägt ein langes, wallendes Gewand, das mit magischen Symbolen bestickt ist. Sein Schädel ist kahl, aber von einem Kranz weißer, langer Haare gesäumt. Nach Art der Alchimisten hat Prahe seinen Bart mit Bienenwachs versteift, und diese trapezförmige Barttracht verleiht ihm ein höchst merkwürdiges Aussehen.

Meisterinformation:

Das Anwerbungsgespräch sollte in einem freien Dialog mit den Spielern geführt werden, wobei der Meister die Rolle Tyros Prahes übernimmt. Da es unmöglich ist, den Verlauf eines solchen Gesprächs vorher festzulegen, zähle ich hier nur die wichtigsten Punkte auf, die Tyros Prahe ansprechen sollte:

Wollen die Helden schnell reich werden? Haben sie Mut? Fürchten sie sich etwa vor Kälte? Können sie sehr bald zu einer großen Reise aufbrechen? Waren sie schon einmal im hohen Norden...? Nachdem Tyros Prahe die Helden durch solcherlei Andeutungen neugierig gemacht hat, lässt er endlich die Katze aus dem Sack: Er weiß nicht nur, dass es den Polardiamanten, diesen mythischen Edelstein, wirklich gibt, sondern auch, wo er

sich befindet: In einer Grotte in den Eiszinnen, einem Gebirge im äußersten Norden Aventuriens.

Ob der Stein in der Grotte wirklich der Diamant aus der Zwergensage ist, kann Prahe nicht mit Gewissheit sagen. Er besitzt jedoch einen Bericht von einem zuverlässigen Alchimistenkollegen, der besagt, dass in jener Felsengrotte der größte geschliffene Edelstein des ganzen Kontinents aufbewahrt wird.

Tyros schlägt den Helden ein Geschäft vor: Wenn sie ihm den Stein bringen, dürfen sie ihn behalten. Prahe benötigt den Diamanten nur als Katalysator bei einem alchimistischen Experiment. Sobald der Versuch abgeschlossen ist, geht der Polardiamant in den Besitz der Helden über. Sie können ihn verkaufen und sich den Gewinn teilen - ganz wie sie wollen. Außerdem versorgt Prahe die Helden mit allen Dingen, die sie für die Reise brauchen: Proviant, Kleidung, Transport, Rüstungen, Waffen...

Führen Sie die Verhandlungen mit den Helden wie ein Mensch, der von einer Idee besessen ist! Lassen Sie sich ruhig jede Menge Zugeständnisse abringen. (Die Helden können zum Beispiel die teuersten Waffen und Rüstungen aus den Tabellen im Regelbuch wählen.) Prahe übernimmt die Kosten der gesamten Ausrüstung und ist ohne weiteres bereit, sein Ehrenwort für jeden Punkt der Abmachungen zu geben. Er wird aber die Helden auf keinen Fall begleiten. Wichtige Geschäfte halten ihn in der Stadt tost.

Nachdem die Helden in Prahes Vorschläge eingewilligt haben, gibt er ihnen eine Landkarte. (Karte A. Sie können die Karte kopieren oder aus diesem Buch heraustrennen. Auf keinen Fall dürfen Sie den Spielern Karte B geben, denn diese enthält wichtige Meisterinformationen!)

Prahe kann die Karte kaum erläutern. Er kennt sich im Norden Aventuriens nicht aus und ist

noch niemals dort gewesen. Aber er hat gehört, dass in Frigorn ein magiekundiger Alchimist leben soll, der einen üblen Ruf genießt. Man munkelt von Vivisektionen und ähnlichen Dingen. Die Helden und Prahe kommen überein, dass die Gruppe am übernächsten Tag aufbrechen wird. Damit schließt die erste Spielepisode.

Die Reise nach Farlorn

Prahe hat für Transport in Reisekutschen bis nach Farlorn gesorgt. In Farlorn hat er bei einem Händler Schlitten für die Helden bereitstellen lassen, denn bei Farlorn beginnt der Bereich des ewigen Schnees. Es steht Ihnen als Meister frei, die Reise nach Farlorn zu einem eigenen

Abenteuer zu gestalten. mit Kutschenüberfällen, Übernachtungen in unheimlichen Herbergen und ähnlichen Dingen. Das von mir vorbereitete Abenteuer setzt jedoch erst in Farlorn wieder ein.

Farlorn

Allgemeine Informationen:

Farlorn ist ein sehr kleines Dorf. Seine Bewohner leben von der Pelztierjagd. Das Steinhaus, des Händlers ist das größte Gebäude im Ort; die Jäger wohnen mit ihren Familien in Blockhütten.

Spezielle Informationen:

Die Jägerfamilien gehören alle dem Volksstamm der Nivesen an. Die Nivesen sind eine mandeläugige, extrem hellhäutige Rasse mit kupferroten Haaren. Der Händler dagegen ist ein typischer Norbarde mit buschigen schwarzen Brauen und langem Schnurrbart. Sein rasierter Schädel schimmert bläulich; die Gesichtshaut ist faltig und rot. In Farlorn ist Frühling, doch unmittelbar hinter dem nördlichen Ortsausgang werden die Temperaturen deutlich niedriger. Dort beginnt eine dicke Schneedecke, die das ganze Land im Norden bedeckt.

Meisterinformationen:

Die Jäger begegnen den Helden äußerst misstrauisch und verschlossen. Auf Fragen antworten sie nicht. Außerdem ist eine Verständigung nur möglich, wenn der Händler als Dolmetscher fungiert.

Bestechungsgaben der Helden nehmen die Nivesen bereitwillig an; auf gute Waffen sind sie sehr erpicht. Allerdings verändert sich ihr Verhalten durch eine solche Gabe überhaupt

nicht. Sie geben weiterhin keine Auskunft. Falls die Helden Gewalt anwenden wollen, stößt der Bedrohte einen schrillen Pfiff aus, worauf sofort alle fünfundzwanzig erwachsene Nivesen der Ansiedlung die Helden umringen. Selbstverständlich halten alle I Dolche und lange Jagdspieße in den Händen . . .

Der Händler, Ugdalf Urrisk, hat häufig Umgang mit Fremden und ist ein freundlicher Gesprächspartner. Allerdings ist sein Wissen äußerst begrenzt. Was er über den Norden weiß, hat er aus seinen Gesprächen mit den Nivesen erfahren. Von dem Polardiamanten hat er auch schon gehört. Es stillt sich jedoch heraus. Dass er nur die Zwergensage kennt. Ugdalf warnt die Helden jedoch eindringlich vor der »eisigen« Stadt Frigorn. Über dem Ort laste ein dunkler Fluch. Es herrsche dort immerwährender Winter, und die Bewohner - Norbarden wie er selbst - hätten ihre Häuser ganz aus Eis gebaut. Außerdem soll es in Frigorn einen Meister der Schwarzen Magie geben und eine Frostur, die Menschen in Eisblöcke verwandle. Ugdalf rät den Helden. Frigorn zu umgehen. Vermutlich könnten sie mit den Schlitten über den Blauen See setzen, denn der soll das ganze Jahr hindurch zugefroren sein.

Ugdalf verfügt über ein großes Gästezimmer, in dem die Helden die Nacht verbringen. Am

nächsten Tag führt er sie zu den Schlitten, die von Schneedachsen gezogen werden. (Schneedachse haben ein weißes Fell ohne Streifen und werden sehr groß. Aus der Ferne könnte man sie mit Eisbären verwechseln. Sie werden gerne als Zugtiere eingesetzt, da sie

recht schnell laufen können und von fast unerschöpflicher Ausdauer sind.) Mit der Abfahrt der Helden beginnt die nächste Episode des Abenteuers, die im anschließenden Kapitel beschrieben wird.

Die Schlittenfahrt

Allgemeine Informationen:

Der Weg nach Frigorn ist auf der Karte eingezeichnet.

Spezielle Informationen:

Kurz nachdem die Helden Farlorn verlassen haben, heftet sich ein großer Wolf an ihre Fährte. Während der Fahrt schließt sich dem Verfolger ständig weitere Tiere an, so dass die Meute auf mindestens 20 Wölfe angewachsen ist, wenn die Heldengruppe das Seeufer erreicht. Die Wölfe halten immer den ungefähr gleichen Abstand zu den Schlitten (Entfernung: 20 – 60 Meter.) Im Verlauf der Fahrt verdunkelt sich der Himmel. Er verfärbt sich graugelb. Aus der Ferne ist ein dumpfes Grollen zu hören.

Meisterinformationen:

Solange die Helden keine Anstalten zur Umkehr treffen, greifen die Wölfe nicht an. Die Helden können auf die Wölfe schießen. (Kleines Ziel, Entfernung: weit bis sehr weit.) Achten Sie darauf, wie viele Pfeile die Helden verschießen. Für jeden getroffenen Wolf schließen sich zwei neue dem Rudel an. Sobald die Helden ihre Schlitten längere Zeit anhalten (oder gar wenden), kommen die Wölfe bedrohlich näher. Die Wölfe haben nur die Funktion, den Helden den Rückweg abzuschneiden. Versuchen Sie als Meister, einen Kampf zwischen Wolfsrudel und Helden zu vermeiden. Falls die Helden sich jedoch partout auf ein Gefecht einlassen wollen,

stellen Sie immer einen Wolf gegen einen Helden. Die übrigen Wölfe zerfleischen die angeschirrten Schneedachse.

Werte für einen Wolf:

| | |
|------------------|------------|
| MUT: 9 | ATTACKE: 9 |
| LE: 15 | PARADE: 2 |
| RS: 1 | TP: 1W +1 |
| MONSTERKLASSE: 6 | |

Nach kurzem Kampf flüchten die Wölfe. Die Helden müssen ihren Weg zu Fuß fortsetzen. Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass es wenig Sinn hat, zum Händler zurückzukehren, denn Ugdalf Urisk verfügt über keine weiteren Schlitten. Die Helden müssten dann am nächsten Tag die ganze Strecke noch einmal zu Fuß zurücklegen.

Wenn die Helden das Seeufer erreichen, können sie entscheiden, ob sie auf der Piste nach Frigorn bleiben oder über den See fahren wollen. (Der See ist tatsächlich von einer dicken Eisschicht bedeckt.) Ganz gleich, für welche Möglichkeit sich die Helden entscheiden, sie geraten in jedem Fall in einen Hinterhalt der Yetis. (Auf der Karte für den Meister – Karte B – ist das Gebiet der Yetis eingezeichnet.)

Falls die Helden auf der Piste bleiben, folgt nun die Episode Der Hinterhalt.

Falls die Helden über den See fahren, schlagen Sie jetzt die Episode Der Blaue See (Seite 15) auf!



Der Hinterhalt

Allgemeine Informationen:

Keine. (Die Yetis sind im Schnee so gut getarnt, dass die Helden sie erst sehen, wenn es zu spät ist.)

Spezielle Informationen:

Siehe oben.

Meisterinformationen:

Verfolgen Sie genau den Weg der Spieler auf Ihrer Karte B. Sobald die Helden in das Gebiet der Yetis eingedrungen sind, sagen Sie: »Urplötzlich seid ihr von drei Meter großen, pelzig zottigen Wesen umringt.« (Falls die Helden im Schlitten sitzen:) »Beim Anblick der fremden Kreaturen bleiben die Schneedachse wie angewurzelt stehen. Sie sind nicht zum Weiterlaufen zu bewegen.« Ein Yeti (oder Schneemensch) ist im Schnee tatsächlich absolut nicht zu sehen. Der schmutzig weiße Pelz bietet eine perfekte Tarnung. Ein Yeti in Lauerstellung deckt übrigens sein Gesicht mit den verschränkten Armen ab, damit niemand seine dunklen Augen bemerkt.

Einige Yetis sind mit Keulen bewaffnet, die meisten halten gewaltige Eiszapfen in den riesigen - ebenfalls dicht behaarten - Fäusten.

>>Wir wollen eure Waffen, Schlitten, Dachse, eure Pelze und Rüstungen«, sagt einer der Yetis in perfektem Aventurisch. »Dann lassen wir euch ziehen. «

Der Yeti hat diese Sätze offenbar auswendig gelernt, denn er wiederholt sie Wort für Wort immer wieder, ganz gleich, was die Helden auch sagen mögen. Nachdem er ihn drei- oder viermal gesagt hat, greifen die Yetis an.

Die Anzahl der Yetis richtet sich nach der Zahl der Helden. Auf einen Helden kommen 3 Yetis.

Werte für einen Yeti:

MUT: 12 ATTACKE: 20
LEBENSENERGIE: 30 PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 2W+4
Monsterklasse: 15

Die Helden würden diesen Kampf gewiss nicht überleben, aber die Yetis haben es nicht darauf abgesehen, sie zu töten. Alle Trefferpunkte der Yetis werden wie gewöhnlich von der Lebensenergie der Helden abgezogen, doch wenn die LE eines Helden auf 0 sinkt, ist er nicht tot, sondern nur bewusstlos. Die Helden können sich während des Kampfes jederzeit ergeben. Sonst endet das Gefecht, wenn alle Helden bewusstlos sind. Die Spieler sollten übrigens erst nach dem Kampf erfahren, dass die Helden nicht tot sind. Wenn also die LE eines Helden auf 0 sinkt, sagen Sie als Meister weder »Du bist ohnmächtig« noch »Du bist tot«, sondern lieber etwas Unverbindliches: »Für dich ist der Kampf zu Ende« oder »Du fällst stumm in den Schnee . . . « Sobald sich die Helden ergeben oder von den Yetis niedergeschlagen wurden, rauben ihnen die Schneemenschen Waffen, Rüstungen, alle warmen Kleidungsstücke und ähnliche Dinge. Wenn die Helden nicht erfrieren wollen, haben sie keine andere Wahl, als so schnell wie möglich nach Frigorn zu laufen, das man schon in der Ferne liegen sieht. Die niedergeschlagenen Helden erholen sich schnell. Setzen Sie für alle Helden wieder die normale LE ein! Lassen Sie aber die gesamte Ausrüstung streichen - sie ist verloren.

Wahrscheinlich werden einige Spieler sehr empört auf den Yeti-Überfall reagieren, weil die Helden völlig chancenlos sind. Daran ist leider nichts zu ändern. Lassen Sie sich dennoch auf keine Kompromisse ein, weil sonst der Fortgang des Spiels gefährdet wäre. Am besten verteidigen Sie sich offensiv gegen alle Vorwürfe: Wurden die Spieler auf dem See überfallen, sagen Sie: »Ihr hättet, ja auf der Piste bleiben können, warum musstet ihr unbedingt auf dem See herumrodern?« Sind die Helden aber auf der Piste geblieben, sagen Sie: »Man hat euch doch gewarnt: Haltet euch von Frigorn fern. Nun habt ihr die Bescherung!« Auf die Spieler warten noch eine Menge spannende Erlebnisse, Sie werden Ihnen den Überfall durch die Schneemenschen bald verziehen haben . . .

Der Blaue See

Allgemeine Informationen:

Der See ist zugefroren, das Eis von einer dicken Schneeschicht bedeckt.

Spezielle Informationen:

Der See ist ringsum von hohen Bergketten eingeschlossen. Der einzige Ort weit und breit ist Frigorn am Westufer. Im gleichen Augenblick, in dem die Helden ihre Schlitten auf die Eisfläche lenken, setzt leichter Schneefall ein. Dann kommt ein heftiger

Wind auf, der sich bald zu einem wilden Schneesturm steigert. Plötzlich ist ein lautes Krachen und Donnerrollen zu hören. Das Eis unter den Schlittenkufen bebt. Im Nordosten schimmert es blutrot durch die dichten Wolken. Kurz darauf lässt der Wind nach und der Schneefall hört auf. Die Helden sehen, dass aus einem Berg im Nordosten eine dicke, schwarze Rauchsäule aufsteigt. Das Eis auf dem See ist an vielen Stellen geborsten. Die entstandenen Spalten sind bis zu zehn Meter breit.

Meisterinformationen:

Die Helden haben einen Ausbruch des Vulkans »Teufelstisch« miterlebt. Der Teufelstisch war viele Jahre untätig - auf der Landkarte für die Spieler ist er nicht gekennzeichnet. (Der

Kartograph wusste nicht, dass die beiden Tafelberge auf der Nordostseite des Sees Vulkane sind.)

Der Vulkanausbruch war mit leichten Erdstößen verbunden, außerdem hat sich ein Lavastrom in den See ergossen. Beides hat dazu geführt, dass die Eisdecke auf dem See an vielen Stellen geborsten ist. Die Spalten sind sehr breit und reichen bis zum eisigen Wasser hinunter. Auf der Landkarte für den Meister sind die Spalten eingezeichnet.

Wie Sie sehen, können die Helden nur bei Frigorn das Seeufer erreichen.

Lassen Sie sich von den Spielern zeigen, in welche Richtung die Gruppe zieht. Verfolgen Sie diesen Weg auf Ihrer Karte »B«. Sobald die Helden auf eine Spalte im Eis stoßen, erklären Sie: »Ihr steht vor einer unpassierbaren Spalte im Eis. Die Spalte verläuft von ... (Westen) nach . . . (Osten). Soweit Ihr sehen könnt, ist ein Ende dieser Spalte nicht zu erkennen, usw.

«

Die Eisdecke kann nur bei Frigorn verlassen werden. Bevor die Helden jedoch den Ort erreichen, geraten Sie in einen Hinterhalt der Yetis.

Lesen Sie Abschnitt Der Hinterhalt (Seite 14).

Frigorn

Allgemeine Informationen:

Frigorn ist eine kleine Ansiedlung am Westufer des Blauen Sees. Sie liegt im Bereich ewigen Frostes und gilt als nördlichste Stadt Aventuriens.

Spezielle Informationen:

Das auffälligste Bauwerk ist der Eispalast im Norden der Siedlung, der ganz aus unregelmäßigen Kegeln besteht, die wie aufrecht stehende, riesige Eiszapfen aussehen. Auch die niedrigen Hütten der Norbarden bestehen aus Eis. Ihre Bewohner haben Schollen aus der Eisdecke des Sees geschnitten und zu unregelmäßigen Formen übereinander geschichtet. Am Südausgang des Dorfes steht das einzige herkömmliche Gebäude: ein Blockhaus mit mehreren, ebenfalls hölzernen Nebengebäuden.

Meisterinformationen:

Die Helden treffen kurz vor Anbruch der Abenddämmerung in Frigorn ein. Sie kommen entweder vom Seeufer im Osten oder über die Straße von Süden. Auf den Straßen ist kein Mensch zu sehen. Alle Eishütten und der Palast sind fest verschlossen. Als Türen dienen große Eisblöcke. Diese Türen lassen sich weder durch Gewalt noch durch Zauberformeln öffnen. Niemand in den Hütten oder im Palast reagiert auf das Klopfen oder Rufen der Helden. Früher oder später werden sie sich dem Blockhaus zuwenden. Sein Bewohner, der Magier Zurbaran, ist bereit, mit den Helden zu sprechen (siehe Episode Der Magier Zurbaran, Seite 20). Wenn die Helden in Zurbarans Haus übernachtet haben und am nächsten Tag wieder auf die Straße treten, können sie durchaus dem

einen oder anderen Norbarden begegnen. Die Norbarden verhalten sich Fremden gegenüber allerdings mürrisch und abweisend - niemals würden sie einen Unbekannten in ihre Hütten bitten.

Doch einer der Einwohner ist bereit, die Helden zum Dorfältesten zu geleiten. Dieser wohnt in einer Hütte in der Mitte der Ansiedlung. Er hat folgende Informationen für die Helden bereit:

1. Dass in Frigorn ewiger Winter herrscht, haben die Norbarden Lysira, der Reifkönigin, zu danken. Es ist ihre Art, die Norbarden vor dem Neid und den Nachstellungen der Nachbarvölker zu schützen.
2. Lysira ist nicht nur eine Königin, sondern eine Göttin. Sie kann große Wunder tun.

3. Der Mann, der im Blockhaus wohnt, ist ein guter Mensch. Er hat dem Dorfältesten einmal einen Braten geschenkt, der wie ein Hase schmeckte und zugleich auch wie eine Gans.

4. Gar nicht weit von Frigorn ist irgendwo ein großer Edelstein versteckt. Der Stein ist so groß wie ein Kürbis und so schwer wie zwei Ochsen.

5. Vor vielen Jahren gab es auch in Frigorn einen Frühling und einen Sommer. Das haben die Väter seiner Väter erzählt. Ganz in der Nähe befindet sich ein Wald aus steinhart gefrorenen Baumstämmen.

Wenn Sie möchten, können Sie weitere wahre und falsche Geschichten erfinden und sie dem Dorfältesten in den Mund legen.

Der Magier Zurbaran

Allgemeine Informationen:

Ein Mann von unbestimmbarem Alter. Er trägt einen derben, schwarzen Umhang, der mit weißem Pelz gefüttert ist.

Spezielle Informationen:

Zurbaran ist von kleinem Wuchs (etwa 1,65 Meter). Der schwere Kopf auf den schmalen Schultern fällt besonders durch die hohe, von tiefen Falten zerfurchte Stirn auf. Das lange Haar des Magiers ist von so regelmäßig blauschwarzer Farbe, dass man glauben könnte, es sei gefärbt. Zurbarans kleine, dunkle Augen sind ständig in Bewegung, was ihm einen misstrauischen, gehetzten Ausdruck verleiht. In der Hand trägt er einen gedrehten Stock mit Eulenkopf. Diesen Stock lässt er niemals los. Er hat die Angewohnheit, beim Sprechen mit den Fingern über den Eulenkopf zu reiben und hat so das Holz zu mattem Glanz poliert. Zurbaran würde sich niemals selbst als Magier zu erkennen geben. Im Gespräch bezeichnet er sich gern als Wissenschaftler und Philosoph.

Meisterinformationen:

Zurbaran ist vor vielen Jahren nach Frigorn gekommen, angelockt von der sagenhaften Schönheit der Reitkönigin. Lange Zeit hat er vergeblich um Lysira geworben. Die Reitkönigin wies alle seine Geschenke zurück, seine Liebesschwüre hörte sie nicht an.

Schließlich verlegte sich Zurbaran auf die Magie, um seiner Königin näher zu kommen, was übrigens ganz und gar nicht für seinen Charakter spricht. Denn es ist in ganz Aventurien verpönt, sich in Liebesdingen der schwarzen Kunst zu bedienen. Er fertigte Tinkturen und magische Gemälde an, die Lysira in seinen Bann bringen sollten. Doch da Lysira sich ebenfalls auf die Kunst der Magie versteht, blieben Zurbarans Versuche wirkungslos. Wie es im Leben häufig geschieht, die Liebe des Magiers verwandelte sich nach und nach in Hass.

Jetzt dachte Zurbaran nur noch darüber nach, wie er Lysira in seine Gewalt bringen könnte. Er würde ihren Hochmut schon noch brechen. In den geheimen unterirdischen Kammern unter seinem Blockhaus arbeitet Zurbaran wie ein Besessener in seinem Laboratorium. Er will eine Rasse von Wesen züchten, die tierische und menschliche Merkmale miteinander verbinden. Animalische Kraft und tierische Immunität gegen viele Arten der Magie sollen sich in diesen Kreaturen mit menschlicher Schläue verbinden. Irgendwann soll eine Streitmacht dieser Ungeheuer in Lysiras Palast einfallen und die Reitkönigin überwältigen. Doch bisher haben Zurbarans Experimente nicht den erhofften Erfolg gebracht. Darum zwingt er immer wieder Durchreisende, die er in seine Gewalt bringt, in den Eispalast

einzudringen und das Unmögliche zu versuchen.

Im großen Saal des Eispalastes sind die Abenteurer ausgestellt, die von Zurbaran bisher schon in den Tod geschickt wurden. Lysira hat sie in Eisblöcke einfrieren lassen. Sie sollen allen Eindringlingen zur Warnung dienen.

Zurbaran im Spiel:

Der Magier ist der einzige Bewohner Frigorns, der die Helden in sein Haus einlässt und so vor dem Erfrieren bewahrt. Nachdem die Helden vergeblich bei den Eishütten der Norbarden oder am Palast ihr Glück versucht haben, werden sie schließlich zu Zurbarans Blockhaus gelangen. Auf ihr Klopfen öffnet der Magier eine kleine Klappe hinter dem vergitterten Fenster der Haustür. Er lächelt den Helden zu und versichert, er sei gern bereit, sie aufzunehmen. Allerdings müssten sie ihm versprechen, am nächsten Tag eine kleine Aufgabe für ihn zu erledigen.

Die mündlichen Beteuerungen der Helden genügen Zurbaran nicht. Die Helden müssen mit dem eigenen Blut ihre Namen auf ein Pergament schreiben. Zu diesem Zweck schiebt Zurbaran das Pergament unter der Tür durch; außerdem steckt er ein scharfes Messerehen und eine Feder durch das Fenstergitter.

Als Spielleiter sollten Sie den Spielern ein Blatt Papier und einen roten Filzstift geben und sie auffordern, die Heldennamen aufzuschreiben. Das Blatt können Sie entweder an sich nehmen oder die Spieler aus dem Zimmer schicken und es irgendwo verstecken. Falsche Heldennamen dürfen Sie nicht akzeptieren. (Zurbaran durchschaut auf magische Weise jede Lüge.)

Wenn alle Spieler unaufgefordert den richtigen Namen ihres Helden auf das Blatt schreiben, kann Zurbaran das Pergament mit der Bemerkung »Schön, dass ihr die Wahrheit geschrieben habt« an sich nehmen. (So erhalten die Spieler einen ersten Hinweis auf Zurbarans übersinnliche Fähigkeiten.)

Nachdem Zurbaran das Pergament zurückerhalten hat, verschwindet er für eine Weile von der Tür. (Er versteckt es nämlich in einer unterirdischen Kammer.) Weisen Sie die Spieler auf die überraschend langwierige

Abwesenheit hin. Eventuell können Sie eine reale Spielpause einlegen.

Anschließend lässt Zurbaran die Helden ein und führt sie ins Wohnzimmer, wo ein Diener eben dabei ist, den Kamin anzuheizen.

Zurbaran ist ein Magier der 7. Stufe. Ihm stehen alle Zaubersprüche zur Verfügung.

Wirkungsweise und Zaubertechnik entnehmen Sie dem Regelbuch.

Wichtiger Hinweis: Die Kraft eines Spruches wird häufig gegen die *Monsterklasse* des Opfers aufgerechnet. Da es für Spieler-Helden keine *Monsterklasse* gibt, setzen Sie den *Klugheitswert plus (Stufe x 2)* des Helden an die Stelle der *Monsterklasse*. Dieser Wert bezeichnet die *Magie-Anfälligkeit* der Helden: Dann ermitteln Sie die Wirkung des Spruches, so wie es; im Regelbuch beschrieben wird.

Da die Helden Zurbaran einen Dienst erweisen sollen, wird er es zunächst nicht darauf anlegen, sie zu töten. Sollten die Helden Zurbaran angreifen oder bedrohen, spricht er ein VISIBILI VANITAR - Zauber, mach mich unsichtbar. Anschließend wird er versuchen, die Helden vorübergehend zu Stein erstarren zu lassen. Nur in äußerster Not wird der Magier die Helden schon am ersten Abend darauf hinweisen, dass sie ihm ihre Seelen verpfändeten, als sie ihre Namen auf das Pergament setzten. Er gibt ihnen aber zu verstehen, dass sie unweigerlich sterben müssen, wenn ihm auch nur ein Haar gekrümmt wird.

Um das zu unterstreichen, kann er einen Helden einen schrecklichen Schmerz in der Brust spüren lassen. Das ist ein harmloser Illusionszauber, der aber seine Wirkung nicht verfehlen dürfte. Auf keinen Fall dürfen Sie es als Meister zulassen, dass Zurbaran von den Helden schon jetzt bezwungen wird. Damit wäre der Fortgang des gesamten Abenteuers gefährdet.

Nachdem die Helden eine Nacht in Zurbarans Haus verbracht haben, teilt er ihnen mit, worin ihre Aufgabe besteht:

Sie sollen in den Eispalast eindringen und sich in das Gemach der Reifkönigin schleichen. Dort finden sie ein kleines Standbild aus Eis. Das sollen sie einschmelzen und in eine goldene Flasche füllen. Diese Flasche gibt Zurbaran den Helden mit der Anweisung, sie

zu ihm zurückzubringen. Die Reifkönigin wird den Helden dann bereitwillig folgen. Das ist alles. Der Magier gibt den Helden Waffen und Rüstungen und einen Grundrissplan des Palastes (Karte C). Der Plan zeigt die Kammern des Eispalastes, aber nicht die Verbindungen zwischen den Räumen. Denn bisher ist es Zurbaran nicht gelungen, mehr über den Eispalast in Erfahrung zu bringen.

Liste der Waffen und Rüstungen, die Zurbaran zur Verfügung stellt:

3 bis 4 Lederrüstungen (Werte: siehe Buch der Regeln)

- 1 Kettenhemd
- 2 Schilde
- 1 Schwert
- 4 Säbel
- 2 Dolche
- 1 Bogen
- 20 Pfeile
- 1 Wurfbeil

Außerdem gibt Zurbaran den Helden ein Stöchen und ein Talglicht nebst Feuerstein, Zunder und Stahl zum Schmelzen der Eisfigur.

Am Morgen teilt der Magier den Helden auch mit, dass er über ihre Seelen verfügt und sie völlig in seine Hand gegeben sind. Den Helden bleibt also keine andere Wahl, als Zurbarans Auftrag auszuführen.

Jeden Tag zur Mittagsstunde ziehen die Norbarden in den Eispalast, um der Reifkönigin zu huldigen. Zurbaran gibt den Helden den Rat, sich unter die Norbarden zu mischen; so könnten sie unauffällig in den Palast gelangen.

Damit endet die erste Begegnung der Helden mit Zurbaran. Sie werden ihn wieder treffen, wenn sie vom Eispalast zurückkehren. Dann erst werden sie auch in Zurbarans unterirdische

Kammern eindringen. Hierzu finden Sie alle wissenswerten Details in der Episode *Zurbarans Versteck* (Seite 25).

Zurbarans Werte:

| | |
|-------------------|---------------------------------|
| MUT: 12 | GESCHICKLICHKEIT: 13 |
| KLUGHEIT: 16 | KÖRPERKRAFT: 10 |
| CHARISMA: 15 | ATTACKE: 15 |
| LEBENSENERGIE: 30 | PARADE: 8 |
| ASTRALENERGIE: 48 | TREFFERPUNKTE: 1 W + 1 (Dolch*) |

Monsterklasse: 25

* Zurbarans Dolch ist mit einem tückischen Lähmungsgift bestrichen. Wer von Zurbarans Dolch getroffen wird, muss in jeder nachfolgenden Kampfrunde 1 Punkt von seinem Attacker und seinem Paraderwert abziehen. Wenn einer der beiden Werte auf 0 sinkt, gilt der Held als völlig bewegungsunfähig. Ein Heilzauber oder ein magischer Heiltrank bringt den Lähmungsprozess zum Stillstand. Danach erholt sich der Held allmählich wieder; er gewinnt in jeder Spielrunde (5 Spielminuten) einen Attacker- und einen Paraderwert-Punkt zurück. Voraussetzung: Der Held verhält sich ruhig. Er darf nicht rennen oder an Kämpfen teilnehmen.

Im Blockhaus halten sich zwei Diener auf. Die Werte:

Zurbarans Diener:

| | |
|-------------------|---------------------|
| 1. Diener | |
| MUT: 10 | ATTACKE: 14 |
| LEBENSENERGIE: 25 | PARADE: 10 |
| RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 | TREFFERPUNKTE: 1W+4 |
| | Monsterklasse: 13 |

| | |
|-------------------|---------------------|
| 2. Diener | |
| MUT: 12 | ATTACKE: 13 |
| LEBENSENERGIE: 25 | PARADE: 11 |
| RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 | TREFFERPUNKTE: 1W+3 |
| | Monsterklasse: 12 |

Zurbarans Blockhaus

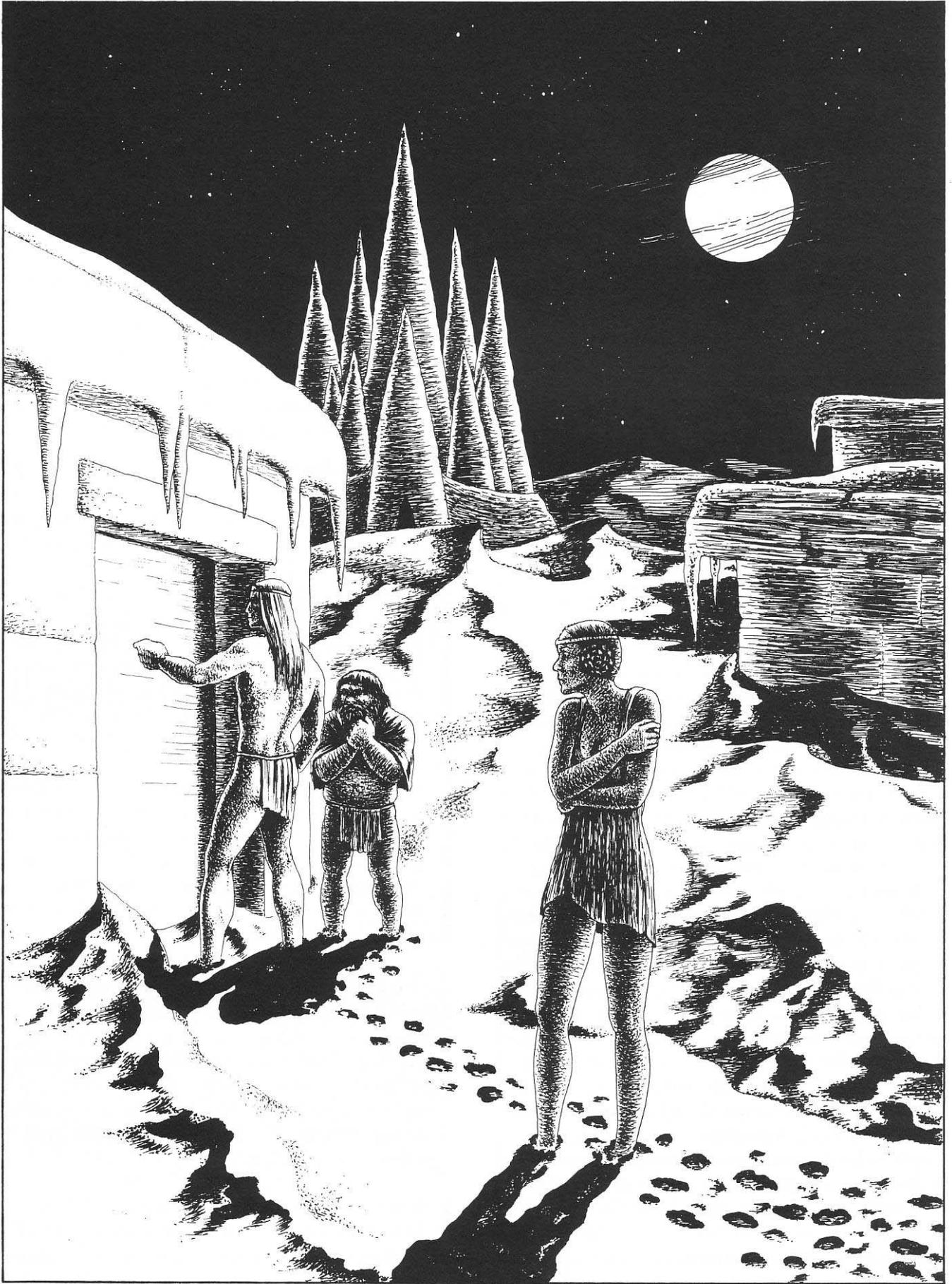
Allgemeine Informationen:

Ein geräumiges Blockhaus mit mehreren Nebengebäuden. Das Haupthaus hat mehrere schmale, schießschartenähnliche Fenster.

Spezielle Informationen:

Der Komplex besteht aus: Haupthaus (A), offenem Schuppen (B), Latrine (C),

Brennholzschuppen (D) und Räucherammer (E). Die Schuppen wurden aus Brettern gezimmert, Räucherammer und Haupthaus haben Wände aus übereinander geschichteten Balken. Die Kamine des Hauses und der Räucherammer sind aus Stein gemauert. Aus den Kaminen an der



Stirnseite des Blockhauses und der Räucher-
kammer steigen Rauchfahnen; der Kamin an der
Längswand des Hauses ist kalt.

Meisterinformationen:

Das Blockhaus und die Nebengebäude (siehe
Karte) werden kaum benutzt. Sie dienen nur

dazu, das unterirdische Versteck des Magiers zu
tarnen. Die rauchenden Kamine sind ein
Hinweis auf das unterirdische Versteck.
Vergessen Sie nicht, die Rauchfahnen zu
erwähnen!

Die Zimmer des Blockhauses

A 1 Eingangsvorbau (Windfang)

Allgemeine Informationen:

Eine 2 mal 2 Meter große Kammer mit zwei
Türen (eine in der Nordwand, eine in der
Westwand) und einer Eckbank.

Spezielle Informationen:

Unter der Eckbank sind mehrere Paar Schnee-
schuhe abgestellt.

Meisterinformationen:

Die Tür in der Nordwand (die Eingangstür zum
Blockhaus) hält Zurbaran durch einen Zauber
verschlossen. Da sich unter den Helden kein
mächtiger Magier befinden dürfte, können die
Helden die Tür ohne fremde Hilfe nicht öffnen.
Wenn sie in Begleitung von Lysira zum Block-
haus zurückkehren, wird die Reifkönigin die Tür
für sie öffnen.

A 2 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Ein 5 mal 5 Meter großer Raum mit niedriger
Decke, mit einer Tür in der Ostwand, zwei Türen
in der Westwand und zwei Fenstern in der
Südwand. An der Südwand befindet sich ein
großer, offener Kamin.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist mit einem großen Tisch, einem
Regal und mehreren Stühlen und Hockern
spärlich möbliert. In den Zimmerecken und auf
manchen Einrichtungsgegenständen liegt eine
Staubschicht.

Meisterinformationen:

In diesem Zimmer verbringen die Helden ge-
meinsam mit dem Magier und seinen beiden
Dienern den Abend. Zurbaran ist ein
freundlicher Gesprächspartner, antwortet aber
meistens auswaschend auf die Fragen der
Helden. Die Diener sitzen stumm in einer Ecke.
Sie antworten nur, wenn sie von Zurbaran dazu
aufgefordert werden. »Ich weiß nicht«, ist ihre
häufigste Antwort.

Unter der steinernen Sockelplatte des Kamins
verbirgt sich ein Schacht, durch den man in Zur-
barans unterirdisches Versteck gelangt. Die
Steinplatte muss nach Westen verschoben
werden. (Geheimtür für Zwergeninstinkt 10.)
Solange Zurbaran anwesend ist, haben die
Helden keine Gelegenheit, das Zimmer nach
Geheimtüren zu durchsuchen, und während der
Nacht werden die Helden in Raum A 4
eingeschlossen. Sie können den Zugang zum
Schacht also erst finden, wenn sie mit Lysira
zum Blockhaus zurückkehren. In den
Schornstein über dem Kamin ist ein Eisengitter
eingesetzt, um zu verhindern, dass jemand durch
den Schlot ins Blockhaus eindringt. Der Kamin
wird normalerweise nicht beheizt. Die Diener
zünden jedoch ein Feuer an, damit die Helden
keinen Verdacht schöpfen.

A 3 Zurbarans Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Ein 3 mal 3 Meter großes Zimmer mit einem
schmalen Fenster in der Südwand und einer Tür in
der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist mit einem Bett, einem Hocker,

einem Arbeitstisch und einem Regal ausgestattet. Über allem liegt eine dicke Staubschicht. Obwohl es an der Westwand des Hauses einen Schornstein gibt, hat das Schlafzimmer keine Feuerstelle.

Meisterinformationen:

Der Kamin an der Stirnwand des Blockhauses dient als Rauchabzug für eine Feuerstelle in der unterirdischen Anlage, darum gibt es keinen offenen Kamin im Schlafzimmer. Zurbaran benutzt dieses Zimmer nie. Im Verlaufe des Abends mit den Helden sollte er einmal kurz in das Zimmer gehen, so dass die Helden einen flüchtigen Blick durch die Zimmertüre werfen können. Dabei machen sie die in den *Speziellen Informationen* genannten Beobachtungen.

A 4 Dienerschlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Ein 3 mal 2 Meter großer, fensterloser Raum mit einer Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Auf dem Boden sind zwei Lager aus Strohsäcken ausgebreitet. Über den Säcken liegen ein paar grobe Decken. Stroh und Decken sind kalt und feucht.

Meisterinformationen:

Das ist der Raum, in dem die Helden die Nacht verbringen. Zurbaran lässt den Helden die Wahl, entweder in der dunklen Kammer zu schlafen oder das Blockhaus wieder zu verlassen. Sobald alle Helden in der Kammer sind, verschließt Zurbaran hinter ihnen die Türe. Er belegt sie zusätzlich mit einem Zauber, so dass sie von den Helden nicht mehr geöffnet werden kann. Die Nacht in der Kammer verläuft ereignislos. Irgendwann können die Helden das Rumpeln und Schleifen eines schweren Gegenstandes vernehmen (Zurbaran und seine Diener schieben den Kaminsockel zur Seite, um in die unterirdische Anlage hinab zu steigen). Kurz bevor Zurbaran die Helden am nächsten Morgen weckt, ist wieder das gleiche Rumpeln zu hören. Dieses Geräusch ist ein wichtiger Hinweis für die Spieler, vergessen Sie nicht, es zu erwähnen.

B Offener Schuppen

Allgemeine Information:

Geräumiger Bretterschuppen (4x6 m) mit offener Nordseite und schrägem Dach.

Spezielle Informationen:

Im Schuppen sind mehrere Schlitten und ein paar Dachsgeschirre abgestellt. Das Leder der Geschirre ist völlig trocken und zerreißt bei der geringsten Belastung. Unter den Schlitten fällt ein Prunkschlitten mit reich verzierter und vergoldeter Rückenlehne auf. (Zurbaran hat ihn vor langer Zeit angeschafft, um Lysira zu imponieren. Sie ist jedoch niemals auf dem Schlitten gefahren.) Im Schuppen ist es genauso kalt wie im Freien. Er eignet sich nicht für eine Übernachtung. Die Helden würden erfrieren.

Meisterinformationen:

keine

C Latrine

Allgemeine Information:

Das Toilettenhäuschen (1 x 1 m) ist morsch und windschief. Die Türe fehlt.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Unter dem Klo befindet sich die Zelle, in der der Homursus (Menschenbär), eine von Zurbarans Kreaturen, eingesperrt ist. Der ehemalige Latrinenschacht dient zur Belüftung der Zelle. Darum können die Helden in der Toilette einen strengen Raubtiergestank wahrnehmen, obwohl die Latrine doch offensichtlich nicht benutzt wird. Der Latrinenschacht hat einen Durchmesser von 30 Zentimetern, ist also zu eng, als dass ein Held hindurchklettern könnte.

D Brennholzstapel

Allgemeine Informationen:

Unter einem quadratischen Dach (3x3 m), das von vier Pfeilern gestützt wird, ist ein gewaltiger Brennholzvorrat aufgestapelt.

Spezielle Informationen:

keine

unterirdischen Kammern - eher lassen sie sich erschlagen! Nachdem die Diener überwältigt wurden, können die Helden nach dem Zugang zum Versteck (Einzelheiten siehe A 2, Seite 23) suchen. Im Kamin, unter dessen Sockelplatte sich der Schacht verbirgt, brennt jetzt kein Feuer.

F 1 Der Schacht

Allgemeine Informationen:

5 Meter tiefer Schacht, der sich nach unten verbreitert. Im oberen Ende misst er 1 mal 1 Meter, an der Basis 3 mal 3 Meter. Zwei lange Leitern - eine lehnt an der Westwand, eine an der Ostwand - führen in die Tiefe. Unten hat der Schacht zwei Ausgänge, einen nach Norden, einen nach Westen.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Schachtes sind mit groben Holzbrettern ausgeschalt. Diese Art der Wandverkleidung findet sich - von Ausnahmen abgesehen - überall in Zurbarans unterirdischer Anlage.

Meisterinformationen:

Die beiden Leitern, die an den Schachtwänden stehen, haben ihre Tücken. Die an der Ostwand ist gar nicht wirklich vorhanden, sie ist eine Augentäuschung, ein Illusionszauber Zurbarans. Die westliche Leiter hat präparierte Sprossen. Lysira warnt die Helden davor, die östliche Leiter zu benutzen. Sie spürt, dass mit ihr etwas nicht stimmt, aber den speziellen Zauber durchschaut sie nicht. Wenn nun die Helden die andere Leiter hinabsteigen, stürzt der erste Held ab, denn jede zweite Sprosse der Leiter ist angesägt. Nur eine Geschicklichkeitsprobe + 10 kann den Helden vor dem Sturz bewahren. (Zurbaran und seine Helfer treten natürlich nur auf die heilen Sprossen.) Wenn die Geschicklichkeitsprobe des Helden misslingt, stürzt er zu Boden und verschwindet durch eine Falltür, die sich hinter ihm schließt. (Würfeln Sie mit einem W 6, ziehen Sie das Resultat von der Lebensenergie des abgestürzten Helden ab, verraten Sie aber noch nicht, was genau mit ihm geschehen ist.)

Wenn nun ein zweiter Held dem ersten nachsteigen will und dazu die andere Leiter benutzt,

stürzt er ebenfalls ab und landet in der Falle, denn diese Leiter ist ja nur ein Trugbild. (Lysiras Warnung vor dieser Leiter war also durchaus berechtigt.) Die oben verbliebenen Helden können nur die Leiter an der Westseite benutzen, sie dürfen nur nicht auf die angesägten Sprossen treten.

Die Falle

Direkt am Fuß der Leiter an der Westwand ist eine Falltür in den Boden eingesetzt. Die Klappe wird durch zwei starke Federn nach oben gedrückt. Um sie herunterzudrücken, muss man sie mit etwa 30 kg belasten. Die abgestürzten Helden in der Grube können die Falltür nicht erreichen, denn diese Grube ist 4 Meter tief. Ihr Boden ist allerdings gut gepolstert, da Zurbaran eventuelle Eindringlinge gern lebend fangen möchte.

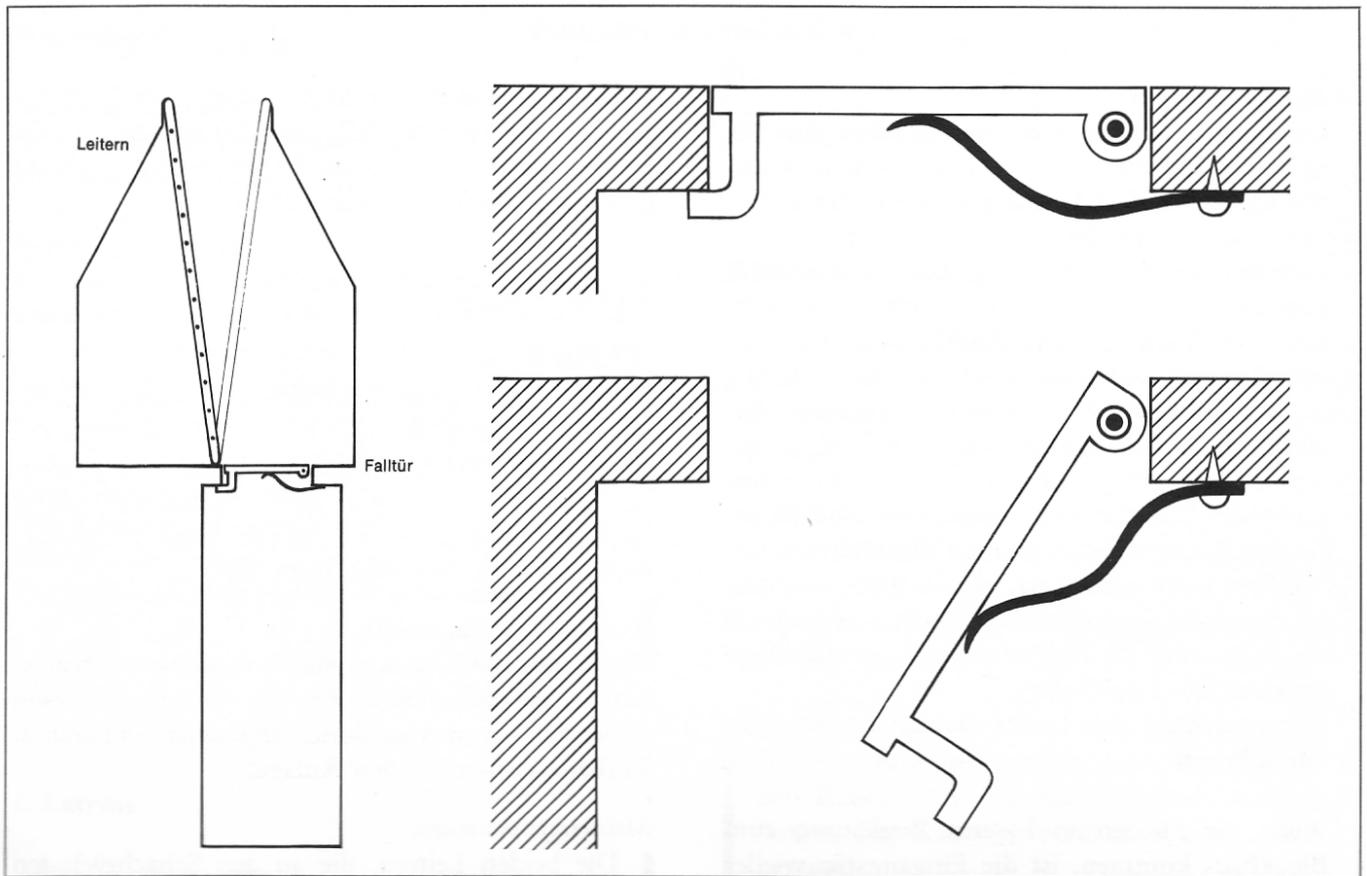
Die Spieler müssen nun einen Weg finden, den oder die in der Grube gefangenen Helden zu befreien. Die Lösung: Die Helden drücken die Klappe nach unten und schieben dann die Leiter, die an der Schachtwand lehnt, in die Grube, und zwar quer zur Klapprichtung, so dass die hochfedernde Klappe durch die Leiter blockiert ist. Dadurch bleibt die Klappe offen, und die abgestürzten Helden können bequem mit Hilfe der Leiter nach oben steigen.

Wenn Sie die gesamte Befreiungsaktion ein wenig spannender gestalten wollen, wandeln Sie die Falle wie folgt ab:

Der Boden der Fallgrube ist von weichem, aber zähem Schlick bedeckt. Das dämpft zwar der Sturz der Helden, doch ihre Füße sinken tief in die klebrige Masse ein. Da die Wände der Grube sehschlüpfrig sind und keinen Halt bieten, können sich die Helden nur mit Hilfe der herabgelassenen Leiter aus dem Schlick befreien. Sofort nach dem Sturz sprudelt von oben Wasser in die Grube. Die Helden müssen ertrinken, wenn die Spieler nicht schnell genug eine Lösung des Problems finden. Geben Sie der Spielerrunde 7 *reale* Minuten Zeit. Die Uhr läuft von dem Augenblick an, wo der erste Held von der Leiter gestürzt und in der Fallgrube verschwunden ist.

Nachdem die abgestürzten Helden aus der Grube befreit worden sind, kann die Gruppe den Raum F 1 untersuchen. Er enthält jedoch nichts Bemerkenswertes. Beide Türen, die in der West-

und die in der Nordwand, lassen sich ohne Schwierigkeiten öffnen.



Der Gang F 2

Allgemeine Informationen:

Kurzer Gang (3 m) in Nord-Süd-Richtung mit Türen an beiden Enden.

Spezielle Informationen:

Der Gang wird von zwei langstieligen Fackeln, deren hochzügelnde Flammen eine grünliche Farbe haben, hell erleuchtet. Der Gang ist leer.

Meisterinformationen:

Direkt hinter der Südtür des Ganges scheint sich eine Falltür zu befinden - erkennbar an einer schmalen Ritze, die eine 1 mal 1 Meter große Bodenplatte einfasst. (Die Platte entspricht dem Quadrat) 12 auf dem Plan des Schicksals.) Der Boden kann an dieser Stelle jedoch ohne weiteres betreten werden, denn die Ritze soll nur von der äußerst geschickt getarnten, echten Falle ablenken: Wenn ein Held über j 12 hinweg auf das Quadrat 112 steigt, sinkt diese Platte mit einem vernehmlichen Knacken zirka 10

Zentimeter tief in den Boden ein. Der Held hat einen Mechanismus ausgelöst, der mit den beiden Wandfackeln verbunden ist. Die beiden großen Fackeln sind mit ihren Enden beweglich in der Wand befestigt. Wenn jemand auf den Auslöser der Falle tritt, sausen die Fackeln wie brennende Keulen auf das unglückliche Opfer nieder. Dann schwingen sie genauso schnell wieder hoch, um von neuem nach unten zu schlagen. So gebärden sich die Fackeln drei Spielrunden (15 Spielminuten) lang. Danach hebt sich die Bodenplatte auf ihre ursprüngliche Höhe, und die Fackeln bleiben stehen. Falls nun wieder jemand auf den Auslöser tritt, geht das Spiel von vorn los.

Der Held, der die Falle ausgelöst hat, muss zwei Schläge hinnehmen. Würfeln Sie mit 2 W 6, um die Trefferpunkte zu ermitteln. Der Rüstungsschutz des Helden wird von den TP abgezogen. Falls der Held keine *eiserne* Rüstung trägt, wird diese von den Fackeln beschädigt. Der Held verliert einen Rüstungsschutz-Punkt. (Vermindern Sie für den Rest dieses Abenteuers den RS des

Helden um 1!) Das gleiche gilt für *alle* Helden ohne eiserne Rüstung, die von den Fackeln getroffen werden.

Der getroffene Held befindet sich nun jenseits der schwingenden Fackeln, ist also von der Gruppe seiner Gefährten getrennt. Entweder muss die Gruppe zu ihm kommen, oder er muss zurück zur Gruppe springen.

Die Fackeln - die übrigens nicht verlöschen - teilen ihre Schläge in völlig unregelmäßigen Abständen aus. Manchmal gibt es längere Pausen zwischen den einzelnen Fackelhieben, dann wieder fallen mehrere Schläge blitzschnell hintereinander. Ein Held, der zwischen den Fackeln hindurch springen will, kann nie sicher sein, ob nicht gerade in diesem Augenblick eine Fackel zuschlägt. Würfeln Sie mit 1 W 6 für jede Fackel, notieren Sie sich die beiden Zahlen (z. B. 3 u. 5). Bitten Sie nun den Helden, der einen Sprung wagen will, Ihnen eine Zahl von 1 bis 6 zu nennen. Wählt der Held eine der Zahlen, die Sie gewürfelt haben, wird er von einer Fackel getroffen. (Trefferpunkte mit 1 W 6 ermitteln, Schaden an der Rüstung festlegen!) Falls Sie zweimal die gleiche Zahl gewürfelt haben und der Held das Pech hat, gerade diese Zahl zu wählen, wird er von beiden Fackeln getroffen.

Hinweis: Um die Helden zu einem Sprung durch die schwingenden Fackeln zu ermutigen, können Sie Lysira durch die Fackeln schicken. Natürlich gelingt es ihr, genau zwischen zwei Hieben die gefährliche Stelle zu passieren. Die Bodenplatte vor der Nordtür (Quadrat H 12) weist eine ähnlich verdächtige - aber harmlose - Ritze auf. Sollten die Helden von Norden her in den Gang eindringen, funktioniert die Falle auf die gleiche Weise.

F 3 Der Hauptkorridor

Allgemeine Informationen:

Breiter, langer Gang. (Genaue Lage und Abmessungen: siehe Plan des Schicksals.)

Spezielle Informationen:

Der Gang besteht aus einem Ost-West- und einem Nord-Süd-Teil. In den breiten Ost-West-Flügel führen 4 Türen (2 in der Nordwand, 2 in der Südwand). Dieser Gangteil verzweigt sich am

Ostende und knickt dann nach Süden ab. Eine Treppe führt hinab in einen Teil, dessen Boden 3 Meter tiefer liegt als der des Hauptkorridors. Die Stufen haben unterschiedlich geformte Trittflächen. Der Gang wird durch mehrere - hellgrün flackernde - Fackeln erhellt, die in eisernen Haltern an den Seitenwänden befestigt sind.

Hinweis: Da die Helden kaum alle Teile des Ganges gleichzeitig überblicken können, schildern Sie ihnen immer nur den Bereich, den Sie von ihrem jeweiligen Standpunkt aus sehen können.

Am Südenende des tiefer gelegenen Ganges ist eine Gittertür. Näheres siehe Raum F 11 (Seite 35).

Meisterinformationen:

Die beiden Türen in der Südwand des Ganges lassen sich ohne Schwierigkeiten öffnen. Die Türen in der Nordwand haben weder Schlösser noch Klinken. Auf jeder dieser beiden Türen befindet sich in der Mitte eine kleine, flache Vertiefung im Holz. Diese eingeschnitzten Vertiefungen haben die Form eines fünfzackigen Sterns, wobei der Stern in der westlich gelegenen Tür kleiner ist als der in der östlichen. Beide Türen öffnen sich sofort, wenn man die dazu passenden Eisenscheiben mit den geprägten Sternen in die Vertiefungen drückt. (Diese Scheiben befinden sich im Labor.) Die Stufen der nach unten führenden Treppe im Nord-Süd-Teil haben unterschiedliche Trittflächen. In die erste, dritte, fünfte usw. sind quer verlaufende Rillen eingeschnitzt, in die zweite, vierte usw. längs verlaufende Rillen. Das hat zwar nichts zu bedeuten, aber den Helden wird es einiges Kopfzerbrechen bereiten.

Im Gang F 3 halten sich ständig einige Ratten auf, die aus Zurbarans Zuchtversuchen stammen. Diese Springratten sind etwa hasengroß, haben fingerlange, nackte Schwänze und überdimensional entwickelte Hinterbeine. Die Ratten sind blind und sehr schreckhaft. Sie geraten in Panik, sobald die Helden in ihre Nähe kommen. Vor Angst verlieren sie die Orientierung und springen blindlings herum, natürlich auch gegen die Helden. Falls ein Held einen solchen Sprung als Angriff mißdeutet und seinerseits mit der Waffe nach der Ratte schlägt, stößt diese einen verzweifelten Pfiff aus. Der

Held hinnehmen muß. Normalerweise würde er am Genuß der Flüssigkeiten sterben, doch Lysira rettet ihn in letzter Sekunde mit einem Heilspruch. Die verlorenen Lebenspunkte kann sie jedoch nicht ersetzen, weil sie sonst zu geschwächt in den entscheidenden Kampf mit Zurbaran ginge.

Eine Untersuchung der Schriftrollen dürfte vor allem für Magier unter den Helden interessant sein: Die meisten Pergamente enthalten zwar nur unverständliche Aufzeichnungen über Zurbarans Laborversuche, doch eine der Schriftrollen birgt eine machtvolle Zauberformel. Sobald das rote, mit einem Pentagramm verzierte Siegel der Rolle erbrochen wird, beginnt das Pergament zu dampfen. Der Held muß sich die Formel schnell einprägen, weil die Schriftrolle unter seinen Händen zerfällt. Sobald der magiebegabte Held die Formel gelesen hat, gehört sie zu seinem Repertoire von magischen Sprüchen. Die Formel ist ein Magierspruch. Wenn ein nicht magiebegabter Held oder ein Elf die Formel liest, zerfällt das Pergament gleichfalls, doch der Held kann die Formel nicht verwenden; er kann sie auch nicht an einen Gefährten weitergeben.

Die Formel (Die neue Formel Nr. XIV)

XIV PLUMBUMBARUM UND NARRETEI –

Arm und Schwert sind schwer wie Blei!

Beschreibung und Wirkungsweise: Der PLUMBUMBARUM-Zauber wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft des oder der Widersacher des Magiers aus. Der Attacke-Wert der gegnerischen Partei wird um 6 vermindert. Diese 6 Punkte können entweder vom Attacke-Wert eines Gegners abgezogen oder auf mehrere Gegner aufgeteilt werden.

Zaubertechnik: Der Magier deutet mit allen fünf Fingern der rechten Hand auf den Gegner, über den er die Formel sprechen will und sagt gleichzeitig den Spruch auf.

Kosten: 3 Astralpunkte pro Kampfrunde.

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 2 Kampfrunden plus STUFE des Magiers (maximale Dauer)

F 5 Zurbarans Wohnraum

Allgemeine Informationen:

3 mal 5 Meter großer Raum mit einer Tür in der Südwand und einem Kamin in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Wände sind mit Sandsteinen ausgemauert. Im Kamin brennt ein kräftiges Feuer. Neben dem Kamin bewahrt der Magier Nahrungsmittel und Kochgeräte auf. Auf einem Schrank stehen Gläser mit Kräutern, Gewürzen, Tee und ähnlichen Dingen, daneben ein großer Honigkrug. Ein eiserner Topf hängt an einem Schwenkhaken über dem Feuer. Ein würziger Duft erfüllt den Raum. Als die Tür geöffnet wird, sitzt der Magier auf einem Hocker vor einer Staffelei. Im Licht der vielen Kerzen, die auf hohen Leuchtern stehen, arbeitet Zurbaran an einem Bild, einem Stilleben. Überall an den Wänden sind Zurbarans Gemälde zu sehen, denn wenn der Magier einmal nicht seinen finsternen Beschäftigungen folgt, widmet er sich voller Leidenschaft der Ölmalerei.

Meisterinformationen:

Sobald die Tür zu Zurbarans Gemach aufgeht (die Helden müssen die Metallscheibe mit dem größeren Stern in die entsprechende Vertiefung in der Mitte der Tür pressen), spricht Zurbaran die Formel **PARALÜ-PARALEIN!** Alle Helden erstarren sofort, nur Lysira ist mächtig genug, dem Zauber zu widerstehen. Sie schleudert Zurbaran einen **FULMINICTUS-DONNERKEIL** entgegen, aber der böse Magier wehrt die Attacke mit einem Gegenzauber ab.

Jetzt entbrennt ein erbitterter Kampf zwischen den beiden Magiern. Blitzstrahlen zucken durch das Zimmer, das sich schnell mit dichten Rauchschwaden füllt. Purpurne und giftgrüne Schutzschilde bauen sich vor den Magiern auf, um Sekunden später wieder zu zerfallen. Schildern Sie den erstarrten Helden die Auseinandersetzung so anschaulich wie möglich, schmücken Sie sie nach Belieben mit eigenen Einfällen aus. Der Kampf endet damit, dass Lysira leblos zu Boden sinkt. Mit einem bösen Lächeln wendet sich Zurbaran den hilflosen Helden zu. Er fordert das goldene Fläschchen mit dem Wasser der geschmolzenen Eisfigur.

In diesem Augenblick fällt die Starre von den Helden ab. Die Wirkungsdauer der Zauberformel ist abgelaufen. Zurbaran besitzt nicht mehr genügend Astralenergie, um den Zauber zu erneuern. Seine Energie reicht gerade noch dazu aus, ein **PLUMBUMBARUM UND NARRETEI** (Spruchbeschreibung: siehe S. 29)

über die Heldengruppe zu sprechen.
Hinweis: Vermindern Sie die Attacke-Werte der Helden so, wie es Ihnen am geeignetsten erscheint. Sie können entweder alle 6 Punkte vom Wert des gefährlichsten Kämpfers abziehen, oder die Punkte anders aufteilen.



Falls ein Magier unter den Helden eine Formel gegen Zurbaran spricht, nimmt dieser noch einmal alle Kraft zusammen und wehrt die Formel mit einem Gegenzauber ab. Anschließend entbrennt ein gewöhnlicher Kampf nach den Regeln des Schwarzen Auges. (Zurbarans Kampfwerte finden Sie auf Seite 22.)

In Zurbarans Beschreibung wird auf den vergifteten Dolch des Magiers verwiesen. Sie sind als Meister nicht verpflichtet, Zurbaran mit dieser gefährlichen Waffe kämpfen zu lassen. Falls die Helden Ihrer Spielrunde bereits stark geschwächt sind, sollten Sie Zurbaran einfach mit einem gewöhnlichen Dolch (Trefferpunkte: 1 W + 1) ausstatten.

Wenn Zurbaran von den Helden getötet wird, wacht Lysira aus ihrer Bewusstlosigkeit auf. Sie ist jedoch so geschwächt, dass sie sich

einstweilen nicht erheben, geschweige denn den Helden helfen kann.

Außerdem geschieht in dem Augenblick, wo der Magier stirbt, etwas höchst Merkwürdiges: Die Früchte auf dem Gemälde, an dem Zurbaran gerade arbeitete, werden plötzlich rund und prall und fallen auf den Boden. Es handelt sich um Äpfel und Zitronen. Ein Held, der von den Äpfeln isst, fühlt sich belebt und erfrischt. Er darf 2 Punkte zu seiner Lebensenergie addieren. Diese Veränderung gilt permanent - auch wenn das Abenteuer beendet ist, bleibt die LE des Helden um 2 Punkte erhöht.

Die Zitronen *senken* die LE desjenigen, der von ihnen isst, *permanent* um 2 Punkte. Falls die Helden von beiden Früchten essen, heben sich die Wirkungen gegenseitig auf. Die LE bleibt unverändert.

An Zurbarans Gürtel hängt ein großer Schlüssel, den die Helden leicht entdecken können. Mit der Vernichtung Zurbarans ist das Abenteuer noch nicht zu Ende. Die Helden müssen immer noch das Pergament mit ihren Namen finden und es verbrennen oder die Namen durchstreichen. (Das Pergament ist im Käfig des Homursus - Raum F 11 - versteckt.) Sollten die Helden darauf verzichten, das Pergament zu suchen, lassen Sie sie ruhig ziehen. Sobald sie sich mehr als 1000 Meter vom Blockhaus entfernt haben, laufen die Helden gegen eine unsichtbare Wand. Spätestens dann, wird ihnen das Pergament wieder einfallen. Diese Wand verschwindet erst, wenn das Pergament unwirksam gemacht wurde.

F 6 Zurbarans Schlafgemach

Allgemeine Informationen:

4 mal 3 Meter grosser Raum mit einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer - seine Wände sind mit sehr dunklem Holz verschalt - enthält ein breites Bett, zwei Stühle, einen Tisch und einen großen Kleiderschrank. Es ist nicht beleuchtet.

Meisterinformationen:

Unter dem Kopfkissen hat der Magier eine Geldkatze versteckt, die 45 Dukaten enthält und dazu einen Zettel mit den Zahlen 3 4 3. Im Kleiderschrank können die Helden einige Magierroben finden und ein Kleid aus goldbestickter, weißer Seide, das Zurbaran Lysira zum Geschenk machen wollte. Das Kleid ist 10 Dukaten wert, außerdem hat Zurbaran es mit einem Zauber belegt: Obwohl es hauchdünn ist und federleicht, wärmt es seine Trägerin wie ein dicker Pelz. Dazu schützt es die Heldin wie ein Kettenhemd (RS 4). Das Kleid hat nur einen winzigen Nachteil: Sobald seine Trägerin Raum F 5 (Zurbarans Wohnstube) verlässt, kehrt das Kleid augenblicklich in den Schrank in Raum F 6 zurück, und die Heldin steht »ohne« da.

Hinter der Wandverkleidung auf der Nordseite des Zimmers befindet sich Zurbarans Wandsafe. Das Versteck ist nicht schwer zu finden (Zwergeninstinkt: 5). Nicht-Zwerge finden die heraus-

nehmbare Platte in der Vertäfelung, indem sie die Nordwand abtasten.

Der Geldschrank ist mit einem Nummernschloss versehen, die Zahlenkombination ist 3 4 3 (siehe Zettel in Zurbarans Geldkatze). Wenn die Helden den Safe öffnen, erleben sie eine arge Enttäuschung: Der Geldschrank ist leer; Zurbaran hat sein gesamtes Vermögen in sein Labor und die Experimente gesteckt.

F 7 Zurbarans Laboratorium

Allgemeine Informationen:

Ein 5 mal 5 Meter großer Raum mit einer Feuerstelle unter einem Rauchabzug in der Mitte. Das Labor hat 2 Türen, eine in der Nord- und eine in der Südwand.

Spezielle Informationen:

An allen Laborwänden stehen breite Arbeitstische, auf denen die unterschiedlichsten Geräte zu sehen sind: Mörser, Schlangenkühler, Reagenzgläser, Lupen, dazu Unmengen von Flaschen und Töpfen, die Flüssigkeiten und Pulver enthalten. Der Raum wird vom Licht der Feuerstelle und mehrerer, an den Wänden befestigter Fackeln erhellt. Im flackernden Licht erblicken die Helden die Ergebnisse von Zurbarans geheimnisvollen Zucht- und Kreuzungsversuchen. Es gibt Wasserratten mit Falkenschwingen, Hamster mit zwei oder drei Köpfen, Papageien, die am Körper statt Federn einen samtigen Pelz tragen, über einen Laboratoriumstisch kriechen armlange Raupen mit kleinen Krokodilsköpfen. Auf anderen Tischen liegen Tierkadaver mit aufgeschnittenen Leibern und diverse abgetrennte Gliedmassen, die von Reptilien, Säugetieren und Vögeln stammen. Den Helden schallt ein Gewirr von unterschiedlichen Tierstimmen entgegen. Die meisten Züchtungen sind blind oder so unbeholfen, dass sie sich kaum bewegen können. Wenn die Helden die Tür zum Labor öffnen, trudeln die bedauernswerten

Kreaturen in ihrer Panik wild durcheinander und stoßen wohl auch die eine oder andere Flasche um, so dass nach kurzer Zeit der Raum vom Gestank verschiedener chemischer Substanzen erfüllt ist.



Meisterinformationen:

An der Wand neben der Nordtür hängen an einem Haken zwei Metallscheiben, die wie Schlüssel durch einen Ring miteinander verbunden sind. Beide Scheiben sind mit einem erhabenen, fünfzackigen Stern verziert. Sie werden benötigt, um die Türen zu Zurbarans Studierzimmer (F 4) und Wohnraum (F 5) zu öffnen. Die kleinere der beiden Scheiben passt zu einer Vertiefung in der Tür des Studierzimmers, die größere zur Wohnraumbür. Die Helden entdecken die Scheiben nur, wenn sie sich gründlich im Labor umschaun. Das heißt, sie müssen es - trotz des abschreckenden Eindrucks, den es bietet, betreten und durchsuchen. Allerdings brauchen Sie den Helden nicht zur Durchsuchung zu raten. Spätestens wenn sie vor den Türen zu Zurbarans Räumen stehen und sie nicht öffnen können, werden die Helden einsehen, dass sie sich eine Durchsuchung aller Kammern des unterirdischen Verstecks nicht ersparen können. Nachdem die Helden etwa eine halbe Spielrunde (2-3 Spielminuten) im Labor zugebracht haben,

werden sie von seltsamen Geschöpfen angegriffen. Dabei handelt es sich um eine der wenigen gelungenen Magiezüchtungen Zurbarans: Widderhyänen. Fell und Körperbau ähneln einer Hyäne, doch am Kopf tragen die absonderlichen Wesen mächtige, schneckenförmig eingerollte Hörner, und sie sind so aggressiv wie Widder in der Hochbrunft.

Im Kampf verfolgen die Widderhyänen eine einfache Strategie: Sie versuchen zunächst, die Helden mit ihren Hörnern umzustossen, um anschliessend mit ihren scharfen Reisszähnen über die am Boden Liegenden herzufallen.

Zum Kampfverlauf: Würfeln Sie zunächst die Attacke für die Hörner des Widders. Auf eine gelungene Attacke muss der Held mit einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe (*nicht Parade!*) reagieren. Gelingt die Geschicklichkeitsprobe, ist nun der Held mit seiner Attacke an der Reihe. Misslingt die Probe, wurde der Held umgestoßen. Er muss die Trefferpunkte durch den Hörnerstoß einstecken und kann nun wählen, ob er sofort wieder aufspringen oder versuchen will, im Liegen nach der Widderhyäne zu schlagen. Ein Held,

der aufspringt, muss auf seine Attacke verzichten, ein Held, der im Liegen kämpft, muss 4 Punkte von seinem Attacke- und Parade-Wert abziehen. Merken Sie sich also nach jeder Kampfrunde, welche Helden liegen und welche stehen. Liegende Helden werden von den Widderhyänen mit den *Reißzähnen* attackiert! Stehende werden wiederum mit dem Gehörn angegriffen.

Werte einer Widderhyäne:

| | |
|-------------------|--|
| MUT: 20 | ATTACKE: 13 (Hörner) 10 (Gebiss) |
| LEBENSENERGIE: 15 | PARADE: 9 |
| RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 | TREFFERPUNKTE: 1 W (Hörner) 1 W+4 (Gebiss) |

Monsterklasse: 12

Es gibt eine Widderhyäne mehr als Helden, so dass sich zu Beginn des Kampfes einer der Helden mit zwei Widderhyänen auseinandersetzen muss. Sobald die LE einer Widderhyäne auf 2 sinkt, erwacht das Untier aus seinem Kampfesrausch und flüchtet unter einen der grossen Labortische; es kommt nicht mehr hervor, solange sich die Helden im Laboratorium aufhalten.

F 8 Der Korridor

Allgemeine Informationen:

6 Meter langer, 1 Meter breiter Gang mit 2 Türen in der Südwand, einer in der Nordwand und einer in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden von der Osttür aus in den Gang blicken, sehen sie einen pechschwarzen Löwen mit zottiger Mähne. Die Bestie hat eine Schulterhöhe von 1,5 Metern und reisst den Rachen so weit auf, dass die Helden die 10 Zentimeter langen Reisszähne nicht übersehen können. Wenn die Helden von einer der anderen Türen aus in den Gang blicken, ist der schwarze Löwe nicht zu sehen.

Der Gang wird von mehreren Fackeln erhellt.

Meisterinformationen:

Der Löwe ist ein geschickter Illusionszauber.

Die Helden können ohne weiteres durch das Trugbild hindurchgehen. Falls sie beispielsweise aus der Labortüre kommen und dann den Gang durch die Osttür verlassen, erblicken sie den Löwen nur, wenn sie von der Osttür noch einmal zurückschauen.

F 9 Dienerkammer

Allgemeine Informationen:

Das Zimmer ist 3 mal 3 Meter gross und hat eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Im Zimmer stehen ein Etagenbett und ein einzelnes Bettgestell. Zimmer und Betten sind leer.

Meisterinformationen:

Falls die Helden die ärmlichen Spinde an der Ostwand untersuchen, finden sie zwei schartige Säbel (Bruchfaktor: 4) und zehn Heller in einem Ledersäckchen. Auf dem Schrankboden steht ein Tiegel mit Wundsalbe, die insgesamt 6 Lebenspunkte zurückbringen kann.

F 10 Dienerkammer

Allgemeine Informationen:

Die Kammer ist 3 mal 3 Meter gross und hat eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung entspricht der in Raum F 9, doch, in allen 3 Betten liegen schlafende Männer.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um 3 Abenteurer, die vor langer Zeit von Zurbaran versklavt wurden. Sie haben keinen eigenen Willen mehr und führen nur noch Zurbarans Befehle aus. Ein ständiger Befehl Zurbarans lautet: Ergreift alle Eindringlinge - tötet sie, wenn ihr sie nicht lebendig zu fassen bekommt. An diesen Befehl sind die Diener gebunden, bis sie befreit werden. (Dazu müssen ihre Namen auf einem bestimmten Pergament ausgestrichen werden; dieses Pergament wird im gleichen Versteck aufbewahrt wie das mit den Heldenamen.) Die



Diener kämpfen mit allem Geschick, das sie in ihrer Abenteurerzeit erworben haben.

Werte eines Dieners:

| | |
|-------------------|-----------------------|
| MUT: -* | ATTACKE: 13 |
| LEBENSENERGIE: 25 | PARADE: 10 |
| RÜSTUNGSSCHUTZ: 1 | TREFFERPUNKTE: 1W+3** |
| Monsterklasse: 11 | |

* Der Begriff »Mut« ist nicht anwendbar, da die Diener keinen eigenen Willen haben. Sie greifen blindlings an und haben auf jeden Fall die Initiative.

** Die Diener kämpfen mit rostigen, schartigen Säbeln. Auch wenn Sie in Ihrer Spielrunde normalerweise nicht mit der Bruchfaktor-Regel spielen, sollten Sie die Regel auf die Waffen der Diener anwenden. (Bruchfaktor-Regel: siehe Buch der Regeln, S. 35; der Bruchfaktor der schartigen Säbel ist 4.) Ein Diener, dessen Säbel zerbricht, setzt den Kampf mit der abgebrochenen Klinge fort (Trefferpunkte: 1 W). Die Diener wachen nur dann aus ihrem Schlaf

auf, wenn die Helden das Zimmer durchsuchen. Falls die Helden nur von der Tür aus ins Zimmer spähen, erwachen die Diener nicht. Solange die Diener nicht »befreit« wurden, halten sie sich an Zurbarans Befehl. Sie greifen die Helden also auch dann an, wenn Zurbaran bereits vernichtet wurde. Erst das Ausstreichen ihrer Namen auf dem Pergament erlöst sie. Dann begegnen sie den Helden dankbar und freundlich. Das Zimmer enthält keine wertvollen Gegenstände.

F 11 Die Zelle des Homursus

Allgemeine Informationen:

3 mal 4 Meter große Zelle, die an der Nordseite mit einer Gittertür versehen ist.

Spezielle Informationen:

Die Wände der Zelle bestehen aus mächtigen

Sandsteinblöcken; einige Steinblöcke weisen tiefe Krallenspuren auf. In der ebenfalls aus Sandstein bestehenden Decke ist ein kleiner Lüftungsschacht. Auf dem Zellenboden sitzt eine Kreatur, halb Mensch, halb Bär, hinter ein paar bunten Klötzchen und Knöchelchen und starrt versonnen ins Leere.

Meisterinformationen:

Das Wesen in der Zelle ist der Homursus, der Menschenbär; eine Züchtung, mit der Zurbaran seinem Ziel schon sehr nahe gekommen ist. Der Homursus weist jedoch bei weitem nicht die Intelligenz auf, die Zurbaran ihm anzüchten wollte. So zerbricht er sich vielmehr tagelang den Kopf über kinderleichte Denksportaufgaben, ohne eine Lösung zu finden. Sein Verhalten ist völlig unberechenbar. Er hasst es jedoch, wenn ihn jemand - so wie die Helden - bei seinen Grübeleien stört.

Sobald sich die Helden der Gittertür bis auf einen Meter nähern, springt der Homursus auf, stößt ein dumpfes Knurren aus und versucht, die Gitterstäbe auseinander zu biegen, was ihm auch teilweise gelingt - eine beachtliche Demonstration seiner ungeheuren Kraft!

Sollten die Helden zur Zelle kommen, bevor sie Zurbaran getötet haben, werden sie nicht viel ausrichten können. Die Gittertür ist abgeschlossen und lässt sich *nur* mit dem Schlüssel öffnen, den Zurbaran an seinem Gürtel trägt. Falls die Helden den Schlüssel bei sich haben, werden sie von dem Homursus angegriffen, sobald sie die Gittertüre aufgeschlossen haben. Der Homursus greift nicht an, wenn sie ihm den Honigkrug aus Zurbarans Wohnstube geben.

Wenn es zum Kampf kommt, können sich die Helden der Auseinandersetzung durch Flucht entziehen. Es sollte ihnen sogar gelingen, den Homursus wieder in seiner Zelle einzuschließen. Danach können die Helden in aller Ruhe eine neue Strategie entwickeln.

Werte des Homursus:

| | |
|--------------------|-----------------------------|
| MUT: 50 | ATTACKE: 15 |
| LEBENSENERGIE: 150 | (2 Attacken pro Kampfrunde) |
| | PARADE: 8 |
| RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 | TREFFERPUNKTE: |
| | 2 W+2 (Pranken) |
| | 1 W+5 (Gebiss) |
| | Monsterklasse: 60 |

Der Homursus kann gleichzeitig mit den Pranken und den Zähnen attackieren. Mit beiden ist er äußerst treffsicher. Seine Werte sind deshalb so hoch, weil Zurbaran die natürlichen Anlagen des Ungeheuers durch magische Kräfte verstärkt hat.

Hinter einem losen Stein in der Westwand der Zelle sind zwei Pergamente versteckt. Der Stein ist nicht leicht zu finden. (Zwergeninstinkt: 13.) Ein Nicht-Zwerg entdeckt das Versteck, wenn ihm eine Klugheitsprobe + 4 gelingt. (Jeder Held hat 2 Versuche.) Falls die Helden den Stein partout nicht entdecken, hat sich Lysira inzwischen so weit erholt, dass sie den Helden das Versteck zeigt.

Ein Pergament enthält die Namen der Helden, das andere die Namen der 5 Diener Zurbarans: Jako, Maran, Hektor, Bartel und Ubukan.

(Falls Sie als Meister das »Pergament« in dem Spielzimmer versteckt haben, um die Spieler danach suchen zu lassen, sollten Sie an gleicher Stelle einen Zettel mit den Dienernamen verbergen.) Sobald die Helden ihre Namen auf dem Pergament ausgestrichen oder das Blatt verbrannt haben, sind sie frei. Falls die Helden das Pergament mit sich nehmen wollen, weisen Sie sie darauf hin, dass sie sich auch in Zukunft niemals weiter als 1000 Meter von dem Dokument entfernen können.

Lesen Sie nun *Das Ende des Abenteuers* (Seite 49).

G Der Palast der Reifkönigin

Meisterinformationen:

Der Palast ist der Herrschaftssitz der Reifkönigin Lysira, die im folgenden Kapitel

vorgestellt wird. Die *allgemeinen* und *speziellen* Informationen über die Reifkönigin erhalten die Helden teilweise von Zurbaran, zum Teil

möglicherweise auch vom Dorfältesten der Norbarden. Einige *spezielle* Informationen werden den Helden erst zuteil, wenn sie Lysira gegenüberstehen.

Lysira

Allgemeine Informationen:

Lysira ist eine auffallend groß gewachsene, schlanke Frau. Sie trägt ein weißes, fast durchsichtiges Gewand mit weißem Pelzbesatz an Dekolleté, Ärmeln und Saum.

Spezielle Informationen:

Alles an Lysira ist weiß wie Schnee, ihre Kleider, ihre Haut, ihr langes, glattes Haar. Ihre Wimpern und Augenbrauen wären nicht zu sehen, wenn sie sie nicht mit einem dunkelblauen Farbstoff getönt hätte. Lysiras Augen sind hellblau wie das Eis eines Bergsees. Ihre Ohrmuscheln laufen oben spitz zu. Sie sind jedoch nicht so lang, wie es bei Elfen üblich ist. Lysiras hohe Wangenknochen deuten ebenfalls darauf hin, dass Elfenblut in ihren Adern fließt. Von der Reifkönigin geht eine eisige Kälte aus, die jeder spürt, der sich ihr auf zwei Meter nähert. Wenn sie atmet, zeigt sich nicht der übliche Dampf.

Meisterinformationen:

Lysira ist die Tochter einer Magierin und eines Winterelfs. Als Lysira zwanzig Jahre alt geworden war, beschlossen ihre Eltern, dass ihre Schönheit und Jugend auf ewig Bestand haben sollten. Lysiras Vater formte aus Eis ein kleines Götzenbild, die Mutter belegte es mit einem starken Zauber und weihte es dem Wintergott. Der Zauber wirkte. Lysira alterte nicht mehr, aber sie wurde zu einer Frostkreatur. Sie ist so kalt, dass in ihrer Umgebung ewiger Winter herrscht. Seit sie sich in Frigorn niederließ, hat es dort keinen Frühling und keinen Sommer mehr gegeben. Wen Lysira in ihre Arme schließt, der erstarrt augenblicklich zu Eis. So kalt wie ihr Körper ist auch ihr Gemüt. Sie kennt keine Liebe und kein Mitleid. Die einzige Gefühlsregung, die ihr blieb, ist die Eitelkeit. Deshalb duldet sie, dass die Norbarden sie anbeten und wie eine Göttin verehren, und sie ist sogar gelegentlich bereit, sich diese Verehrung durch eine magische

Heilung oder eine ähnliche Tat zu sichern.

Wenn das eisige Götzenbild in Lysiras Gemach (G 12) geschmolzen wird, verwandelt sie sich in eine Sterbliche zurück. Nicht etwa in einen gewöhnlichen Menschen - sie bleibt eine Halbhelfe und Magierin, aber ihre Körpertemperatur und ihr Gemüt werden wieder normal. Die Entzauberung Lysiras ist nicht rückgängig zu machen, da es in Aventurien niemanden mehr gibt, der sich auf diese spezielle Form der Magie versteht. Lysira muss dem Schmelzwasser des Götzenbildes überallhin folgen, da sie dem Eisgötzen während all der Jahre so eng verbunden war. Wenn ein Tropfen des Schmelzwassers verschüttet wird, muss Lysira innerhalb eines Tages sterben. Dies alles ist Lysira bekannt, und darum wird sie den Helden - wenn die Eisfigur erst einmal geschmolzen ist - willig folgen. Sie wird sie sogar eindringlich bitten, sorgsam mit dem Wasser umzugehen, und somit ihr Geheimnis verraten. Sobald die Eisfigur geschmolzen ist, setzt überall in Frigorn Tauwetter ein. In den Kammern des Eispalastes beginnt es zu tröpfeln. Nach Lysiras Verwandlung nimmt ihre Haut eine frische, rosige Farbe an. Ihr Atem wird sichtbar. Die Reifkönigin ist jetzt ausgesprochen kälteempfindlich. Sie zieht das einzige wärmende Kleidungsstück an, das sie besitzt: ihren Krönungsmantel aus Hermelfellen.

Lysira bietet den Helden an, bei dem Kampf gegen Zurbaran zu helfen. Sie erzählt, dass es den Polardiamanten nicht gibt und wahrscheinlich nie gegeben hat. Von der Höhle in den Eiszinnen hat sie gehört, doch in der Grotte gäbe es nur ein paar wertlose Quarzkristalle.

Außerdem macht sie den Helden klar, dass Zurbaran sie niemals freigeben wird. Er wird sie als Sklaven bei sich behalten, so wie die beiden Diener in Zurbarans Blockhaus. Lysira nimmt an, dass Zurbaran irgendwo einen geheimen Unterschlupf hat. Sie hat gehört, dass der Magier umfangreiche Experimente durchführt, und sie kann sich nicht vorstellen, dass dies in dem winzigen Blockhaus geschieht. In diesem Gespräch erfahren die Helden zum ersten Mal, dass es ein Versteck geben könnte. Natürlich können sie schon eigene Überlegungen angestellt haben und selbst darauf gekommen sein.

Lysira, in ihrer neuen Gestalt, muss befürchten, dass ihr die Palastwache nicht mehr gehorchen wird und führt deshalb die Helden auf einem Schleichweg aus dem Palast. (Durch die Geheimtür im Raum G 11 in den Thronsaal (G 3) und von dort durch einen unterirdischen Gang ins Freie. Der Auszug aus dem Palast sollte Lysira und den Helden ohne Schwierigkeiten gelingen.

Lysiras Werte:

(Es handelt sich um ihre Werte als sterbliches Wesen. Als Frostkreatur ist sie für gewöhnliche Waffen und niedere Magie unverwundbar.)

MUT: 12

GESCHICKLICHKEIT: 11

KLUGHEIT: 14 KÖRPERKRAFT: 11
CHARISMA: 17
LEBENSENERGIE: 35 ANGRIFB: 11
ASTRALENERGIE: 38 PARADE: 10
TREFFERPUNKTE: 1 W+1
Monsterklasse: 20

Lysira ist eine Magierin der 6. Stufe.

Der entscheidende Kampf zwischen Zurbaran und seinen Kreaturen auf der einen und Lysira und den Helden auf der anderen Seite spielt sich in *Zurbarans Versteck* ab. Lesen Sie diese Episode, wenn Sie hierzu nähere Einzelheiten erfahren wollen (Seite 25).

Der Eispalast G

Allgemeine Informationen

Der Palast besteht aus zwölf unregelmässig geformten Spitzkegeln, die zum Teil durch kurze Gänge miteinander verbunden sind. Alle Wände der Palastanlage bestehen aus Eis. Die Eisschicht ist zwischen 3 Meter und 50 Zentimeter dick. Der gesamte Palast ist zusätzlich von einer Mauer aus Eis umgeben.

Spezielle Informationen:

Die Anordnung der Kegel ist auf der Karte zu sehen, die Zurbaran den Helden gibt. Verbindungen zwischen den einzelnen Kegeln sind nur so weit eingezeichnet, wie sie Zurbaran bekannt sind. (Der Grundriss für den Meister zeigt natürlich alle Verbindungsgänge!) An manchen Stellen ist das Eis so klar, dass man Bewegungen hinter der Eiswand wahrnehmen kann, an anderen Stellen ist das Eis sehr dick und völlig undurchsichtig. Durch Beobachtung von außen können die Helden keine Klarheit über den Aufbau des Palastes gewinnen.

Durch die Eiswände fällt so viel Licht ins Innere des Palastes, dass die einzelnen Kammern nicht beleuchtet werden müssen. An manchen Stellen brennen dennoch Fackeln, die aber eher als Zimmerschmuck dienen sollen. In den Kammern, in denen Lysiras Bedienstete wohnen, gibt es Feuerstellen; solche Kegel haben eine kleine Öffnung in ihrer Spitze. Auch ein kräftiges Feuer

bringt das Eis nicht zum Schmelzen.

Meisterinformationen:

Die Helden können nur in den Palast gelangen, wenn sie sich unter die Norbarden mischen, die um zwölf Uhr mittags in den Palast eilen, um der Reifkönigin zu huldigen. Das Eis der Wände aufzupickeln oder zu schmelzen dauert zu lange und erregt zuviel Aufmerksamkeit. Die Audienz dauert eine Stunde. Während dieser Zeit sollte es den Helden gelingen, in Lysiras Gemach vorzudringen. Es kann natürlich sein, dass es die Helden nicht auf Anhieb schaffen, ihr Vorhaben auszuführen. Sie könnten eine falsche Taktik anwenden oder irgendwelche Fehler machen, durch die sie die Palastwache alarmieren. Wenn so etwas zum ersten Mal geschieht, begnügt sich die Palastwache damit, die Helden aus den heiligen Hallen zu vertreiben. (Es kommt zum Kampf, aber die Helden können sich durch eilige Flucht retten.) Dann müssen die Helden zu Zurbaran zurückkehren, ihr Scheitern eingestehen und noch einmal in seinem Blockhaus übernachten. Am nächsten Tag können die Helden dann wieder ihr Glück versuchen ...

Ob Sie den Helden eventuell noch eine dritte Chance geben wollen, müssen Sie als Meister selbst entscheiden. Es ist allerdings zu überlegen, ob Helden, die sich dermaßen

ungeschickt anstellen, nicht besser ihr Dasein
als Sklaven des Zauberers Zurbaran

beschließen...



Die Eiskammern

G 1 Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat - wie alle übrigen Kammern des Palastes - einen runden Grundriss. Es gibt vier Wandöffnungen, je eine im Süden, Norden, Nordwesten und Nordosten.

Spezielle Informationen:

Über der Nordtür hängt ein blaues Wappen mit einem großen Schneeflockensymbol, darunter sind zwei gekreuzte Schwerter aus Eis befestigt. Ansonsten enthält der Raum keine Gegenstände oder Möbel. Am Ende des nordwestlichen Durchgangs ist eine Tür aus Eis zu sehen.

Meisterinformationen:

In der Kammer halten sich immer sechs Yeti-Wächter auf. (Ausnahme: Die einstündige, tägli-

che Audienz.) Wenn die Norbarden in den Palast einziehen, flankieren die Wächter den Zug bis in Raum G 2, wo sie auf das Ende der Zeremonie warten. Wenn die Helden zu einer anderen Zeit als zur Mittagsstunde in die Eingangshalle eindringen, werden sie von den Yetis aufgehalten. Die Yetis sind nicht bereit, sich auf Verhandlungen einzulassen, sondern greifen die Helden an, falls diese den Palast nicht sofort wieder verlassen. Sie begnügen sich jedoch damit, die Helden zu vertreiben und versuchen auch nicht, sie gefangen zu nehmen.

Die Yetis:

Die zweieinhalb bis drei Meter großen, etwas unbeholfenen Wesen sind am ganzen Körper - auch im Gesicht - dicht behaart. Ihr Pelz ist schmutzig weiß. Nur die Handflächen eines Yetis sind nackt, dort ist eine rosige Haut zu

sehen. Die Yetis tragen keine Kleidung, ihr Fell bietet ihnen genügend Schutz gegen die Kälte. Eine breite blaue, mit aufgestickten Schneeflocken verzierte Schärpe weist die Yetis als Palastwachen aus. Nur durch diesen Schmuck unterscheiden sie sich von ihren Vettern, denen die Helden draußen vor der Stadt begegnet sind. Die Mitglieder der Palastwache sind mit gewaltigen Hellebarden bewaffnet. Trotz ihrer etwas tapsigen Bewegungen können sie erstaunlich geschickt mit den schweren Waffen umgehen.

Die Werte eines Yetis:

MUT: 12 ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 35 PARADE: 7
ÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 3 W+1
 Monsterklasse: 20

Das Sehvermögen der Yetis ist schwach entwickelt und für sie sehen alle Menschen gleich aus. Darum erkennen sie die Helden nicht wieder, wenn sie ihnen ein zweites Mal gegenüberstehen.

Weisen Sie die Helden auf die Wandöffnungen im Nordosten und Nordwesten hin, denn diese sind in Zurbarans Plan nicht eingezeichnet.

G 2 Kammer des Schreibers

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat im Norden und Süden je eine Wandöffnung.

Spezielle Informationen:

Auf der Ostseite der Kammer steht hinter einem Pult ein kleiner Mann, der in einen dicken Pelz gehüllt ist. Hinter ihm sind zwei Fackeln in eisernen Haltern an der Wand befestigt. Er mustert schweigend die Vorübergehenden und scheint auf einer Liste ihre Namen abzuhaken. Hin und wieder bleibt ein Norbarde bei ihm stehen und wechselt ein paar Worte mit ihm. Manchmal steckt jemand dem Schreiber einen blinkenden Gegenstand zu.

Meisterinformationen:

Als die Helden am Schreiber vorübergehen, reißt dieser überrascht die Augen auf und wirft dann einen Blick zu den Yeti-Wachen hinüber. Falls die Helden ihn nicht beachten

und weitergehen, beginnt er durch die Zähne zu pfeifen. Der erste Pfiff ist noch recht leise, der zweite ein wenig lauter, der dritte noch lauter. Dabei wechselt sein Blick ständig zwischen den Yeti-Wachen und den Helden hin und her. Spätestens jetzt dürften die Helden Notiz von ihm nehmen. Da sie den Schreiber nicht bestechen können (ihre Habe wurde ja von den Yetis geraubt), bleibt den Helden nur die Wahl, den Mann einzuschüchtern oder durch Bitten zu erweichen. Vielleicht kann auch eine Heldin ihren Charme einsetzen. Auf jeden Fall sollten Sie es den Helden ermöglichen, an dem Schreiber vorbeizukommen, wobei die erste Methode (Einschüchtern) die beste ist. Wenn die Helden bedrohlich genug auftreten (»Wir werden der Reifkönigin von deiner Bestechlichkeit berichten!«), kann es sogar geschehen, dass der Schreiber den Helden seinerseits Geld anbietet. Das Intermezzo mit dem Schreiber sollte nicht zu lange dauern. Es würde den Wachen auffallen, wenn die Helden noch mit dem Schreiber verhandeln, obwohl alle Norbarden schon in den Thronsaal eingezogen sind.

Falls die Helden so unvernünftig sind, den Schreiber unter den Augen der Wachen anzugreifen, kommt es natürlich zu einem Kampf mit den sechs Yetis. Die Kampfwerte eines Yetis finden Sie in Abschnitt G 1.

G 3 Thronsaal

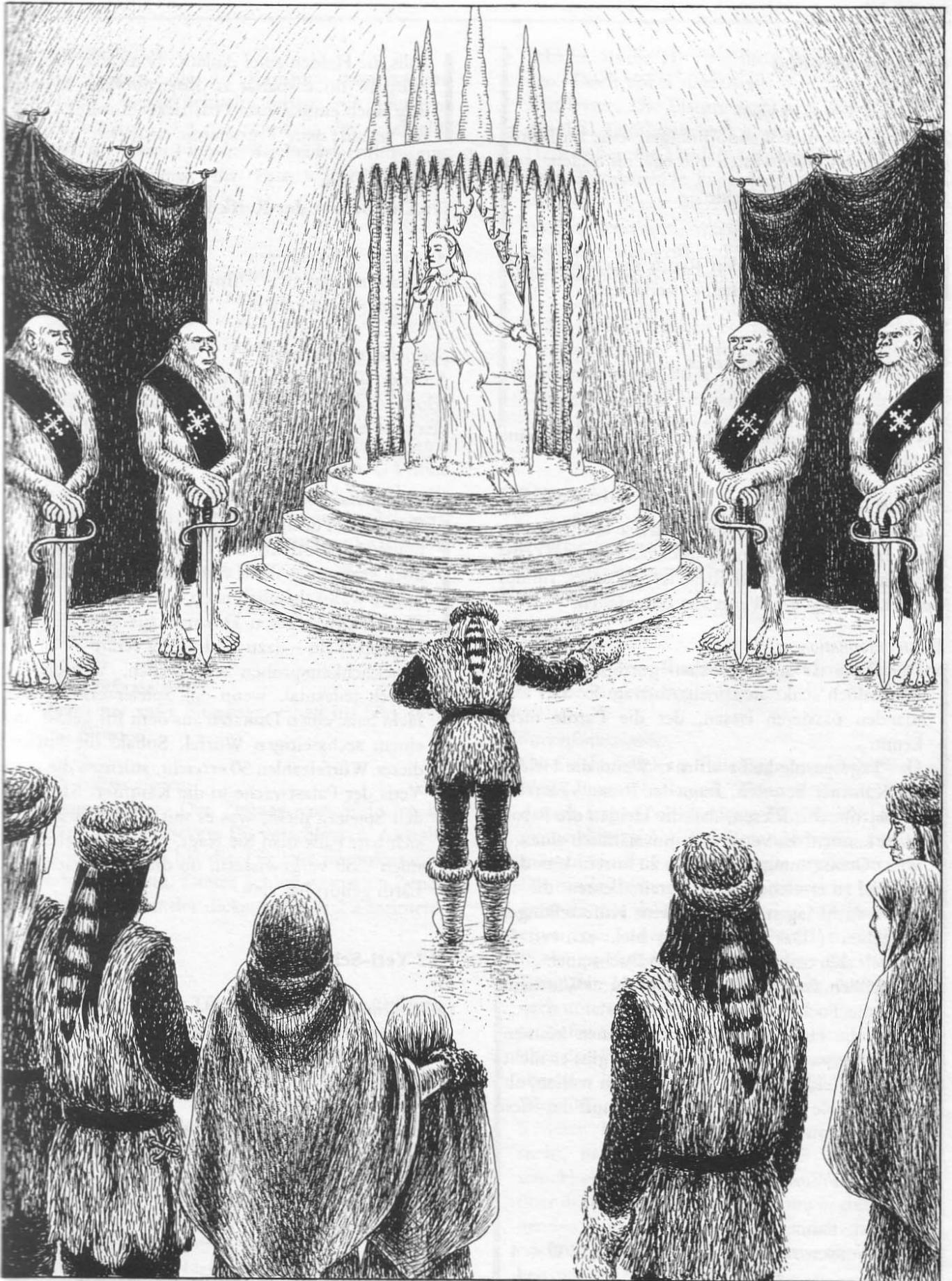
Allgemeine Informationen:

Ein großer, runder Raum mit zwei Zugängen: einer im Süden, einer im Südosten. Auf einem Podest vor der Nordwand, zu dem fünf Stufen hinaufführen, steht ein Thronessel aus Eis.

Spezielle Informationen:

Die Wachen, die die Norbarden in den Thronsaal geleiten, bleiben in Raum G 2 zurück. Wenn die Norbarden und die Helden den Saal betreten, sitzt Lysira bereits auf ihrem Thron. Lysira hebt die Hand, um die Eintretenden zu grüssen, lächelt aber nicht.

Links und rechts von ihrem Thron sind breite Vorhänge angebracht. Der schwere blaue Stoff ist mit silbernen Schneeflocken-Symbolen bestickt.



Zu beiden Seiten des Throns stehen zwei Yetis. Diese Schneemenschen sind sehr groß (über drei Meter). Sie tragen goldene Schärpen. In den Händen hält jeder ein langes Schwert.

Hoch an der Wand über dem Thron sind große Eisblöcke angebracht. In den Blöcken sind eingefrorene Abenteurer zu sehen. Es handelt sich um unerwünschte Eindringlinge, die von der Wache überwältigt wurden und die hier nun andere Abenteurer warnen sollen. Die armen Opfer bieten auch wirklich einen erschreckenden Anblick - ihre Gesichter sind teilweise schmerzverzerrt, einige sind durch klaffende Wunden gezeichnet.

Meisterinformationen:

Alle männlichen Norbarden, die den Saal betreten, verbeugen sich, alle weiblichen machen einen Knicks. Wenn die Helden kein Aufsehen erregen wollen, sollten sie auf die gleiche Weise grüssen. Anschließend formieren sich die Norbarden zu einem Halbkreis vor dem Thron, und es beginnt ein Gespräch zwischen Lysira und ihren Untertanen. Die Königin erkundigt sich ohne viel Anteilnahme nach der Jagd, dem Fischfang und ähnlichen Dingen. Während der Audienz schließt Lysira oft minutenlang gelangweilt die Augen. Da die Aufmerksamkeit aller Anwesenden - auch der Yetiwachen - auf die Königin gerichtet ist, sind die Helden in solchen Momenten unbeobachtet. Sie können sich dann durch die Wandöffnung im Südosten aus dem Thronsaal schleichen. Der Weg zurück in Raum G 2 ist den Helden versperrt. Während der Audienz darf kein Norbarde den Thronsaal verlassen.

Hinter den beiden Vorhängen rechts und links neben dem Thron sind zwei weitere Türen verborgen. Hinter dem Vorhang auf der Nordostseite befindet sich eine normale Wandöffnung. Es ist den Helden jedoch nicht möglich, ungesehen bis zum Vorhang vorzudringen. Hinter dem Vorhang auf der Nordwestseite ist eine Geheimtür versteckt, die nur von der Königin selbst geöffnet werden kann.

G 4 Leere Kammer

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat drei Wandöffnungen: eine im Nordosten, eine im Nordwesten und eine im Süden.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Die Helden können den Raum durch eine Öffnung ihrer Wahl unbehelligt verlassen.

G 5 Kammer des Frostriesen

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat eine Öffnung im Südwesten und eine im Nordwesten.

Spezielle Informationen:

In der Kammer hält sich ein Frostriese auf. Er ist so groß, dass er den Raum niemals durch einen der Gänge verlassen könnte. Der Riese hat ein rotes, rundes Gesicht. Er trägt ein Wams aus Bärenfellen.

Meisterinformationen:

Der Riese ist ausgesprochen gutmütig. Er hält sich jedoch strikt an seinen Auftrag: Er darf niemanden passieren lassen, der die Parole nicht kennt.

Die Tagesparole heißt »Ifirn«. Wenn die Helden die Kammer betreten, fragt der Riese: »Parole?« Es betrübt den Riesen, dass die Helden die Parole nicht kennen. Es verschafft ihm nämlich eine gewisse Genugtuung, die Parole zu hören. Um dieses Ziel zu erreichen, ist er bereit, Leuten, die die Parole nicht sagen können, kleine Hilfestellungen zu geben. (»Das ist doch gar nicht schwer: Es handelt sich um ein Wort mit 5 Buchstaben ... «) Schließlich fragt er die Helden gar: »Wie heißt denn die Tochter des Wintergottes?« Wenn die Helden den Namen nennen können, lässt er sie passieren. Weitere Hilfen gibt er nicht. Falls die Helden an ihm vorübergehen wollen, ohne die Parole nennen zu können, kämpft der Riese bis zu seinem Tode.

Werte des Frostriesen:

MUT: 20 ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 60 PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 TREFFERPUNKTE: 3 W+4
 Monsterklasse: 35

Falls die Helden zwei Anläufe brauchen, um ihre Aufgabe im Eispalast zu lösen und am zweiten Tag noch einmal zum Frostriesen kommen, sollten Sie eine neue Tagesparole ausgeben.

G 6 Der Schatz der Reifkönigin

Allgemeine Informationen:

Die Kammer hat zwei Öffnungen, eine im Südosten und eine im Südwesten.

Spezielle Informationen:

Auf der Westseite der Kammer ist Lysiras Thronschatz ausgestellt. Viele Tausend Dukaten sind in einen großen Eisblock eingefroren. Ansonsten ist der Raum leer.

Meisterinformationen:

Durch die Tür im Südwesten gelangen die Helden hinter den Vorhang im Thronsaal, was ihnen jedoch vermutlich nicht viel nützt, da dort die Zeremonie wahrscheinlich noch andauert. Die Helden können Dukaten aus dem Eisblock herauspickeln - dazu sind weder Kraft- noch Geschicklichkeitsproben erforderlich. Würfeln Sie jedoch jedes Mal, wenn ein Spieler erklärt, sein Held habe einen Dukaten aus dem Eis gelöst, mit einem sechsseitigen Würfel. Sobald die Summe dieser Würfelzahlen 50 erreicht, stürmen die sechs Yetis der Palastwache in die Kammer. Sagen Sie den Spielern nicht, was es mit Ihrer Würfelei auf sich hat. Falls man Sie fragt, sagen Sie: »Ich will mich bloß vergewissern, ob die Palastwache den Lärm gehört hat ... «

G 7 Yeti-Schlafräum

Allgemeine Informationen:

Die Kammer hat zwei Wandöffnungen, eine im Norden, eine im Südwesten.

Spezielle Informationen:

Im Raum sind mehrere Fellpritschen aufgestellt: Auf zwei Betten liegen schlafende Yetis, die röhrend schnarchen - so wie es nur echte Yetis vermögen. Ihre Waffen, breite Säbel, liegen griffbereit neben den Pritschen.

Meisterinformationen:

Allen Helden, die die Kammer durchqueren, müssen Geschicklichkeitsproben -2 gelingen, sonst wachen die Yetis auf. Falls das geschieht, dürfen die Helden keinen der beiden entkommen lassen, weil sonst die Palastwache alarmiert würde.

Werte für einen Yeti:

MUT: 12 ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 30 PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 2 W+2
 Monsterklasse: 17

Hinweis: Von Raum G 7 aus werden die Helden vermutlich nach G 1 gehen. Der Raum G 1 ist jetzt natürlich leer, denn die Palastwache hält sich ja im Raum G 2 auf. Die Helden können G 1 ohne Schwierigkeiten durchqueren und durch die Wandöffnung im Nordwesten wieder verlassen. Der Eintritt nach G 8 wird ihnen jedoch durch eine Tür aus dickem Eis versperrt. (Siehe G 8.)

G 8 Leerer Raum

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat zwei Eingänge, einen im Südosten, einen im Norden.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist leer. Der Zugang von Südosten ist durch eine Tür aus dickem Eis verschlossen. Anstelle eines Schlüssellochs hat die Tür eine linsenförmige, senkrechte Öffnung. Dieser Schlitz ist etwa 4 Zentimeter hoch und an der dicksten Stelle 2 Zentimeter breit.

Meisterinformationen:

Die Öffnung in der Tür sieht aus wie die Öffnung einer Schwertscheide. Wenn die Helden eines der Eisschwerter aus Raum G 1 in das Schloss stecken, springt die Tür sofort auf. Falls sie ein normales Schwert in den Spalt

schieben, friert die Waffe sofort fest. Die Helden können das Schwert erhitzen und so wieder freibekommen. Auf diese Weise würden sie gleichzeitig die Türe öffnen. Außerdem kann ein Held das Schwert mit einer gelungenen Kraftprobe + 5 aus dem Schloss reißen. Wenn diese Kraftprobe scheitert, bricht die Klinge ab. Den Helden bleibt dann keine andere Möglichkeit, als die Türe mit ihren Waffen einzuschlagen. Doch dabei dürfen sie sich nicht allzu viel Zeit lassen: Die Eistüre zerbricht, wenn die Helden 100 Trefferpunkte* gegen sie erzielt haben. Dazu haben die Helden 4 Kampfrunden Zeit. (In einer Kampfrunde kann jeder Held einmal zuschlagen.) Wenn die Helden mehr als 4 Kampfrunden benötigen, werden sie von der Yeti-Palastwache angegriffen. Die Werte der 6 Yetis finden Sie in der Beschreibung von Raum G 1.

* Als Meister können Sie sowohl die Anzahl der erforderlichen Trefferpunkte wie auch der Kampfrunden nach Belieben abwandeln. Die angegebenen Werte beziehen sich auf drei normal bewaffnete Abenteurer oder Krieger.

G 9 Wippfalle

Allgemeine Informationen:

Die Kammer hat eine Öffnung im Süden und eine im Nordwesten.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist leer. Rundum verläuft längs der Wand eine 10 Zentimeter breite Fuge.

Meisterinformationen:

Ob Sie die Spieler auf die Fuge hinweisen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn die Spieler jedoch danach fragen, ob der leere Raum nicht doch irgendwelche sichtbaren Besonderheiten aufweist, müssen Sie die Fuge fairer Weise erwähnen. Die runde Bodenplatte der Kammer ist beweglich gelagert. Sie dreht sich um eine Mittelachse, die etwa von Südwesten nach Nordosten verläuft. (Siehe punktierte Linie auf dem Meisterplan.) Wenn ein Held auf die Platte tritt, klappt diese nach unten, und der Held stürzt in einen vier Meter tiefen Schacht. Die Helden können versuchen,

über den Boden der Kammer hinweg zu springen, aber das ist nicht einfach. Die Entfernung von Wandöffnung zu Wandöffnung beträgt etwa 5 Meter. Der erste Held, der einen Sprung versucht, muss eine Kraftprobe +3 und eine Geschicklichkeitsprobe +2 ablegen. Wenn ein Held über die Falle gesprungen ist, kann er die nachfolgenden Springer auffangen, so dass diesen nur noch eine Kraftprobe -2 und eine Geschicklichkeitsprobe - 5 gelingen muss.

Für die Helden ist es sicher gesünder, wenn es Ihnen gelingt, die Falle durch eine List auszuschalten. Es können zum Beispiel zwei Helden einen Fuß auf die Bodenplatte stellen, während ein dritter Held auf die gegenüberliegende Seite der Platte springt, die dann nicht nach unten klappen kann. Möglicherweise finden die Helden auch ein Mittel, die Bodenplatte festzukeilen. Stürzt ein Held in den Schacht, muss er Schadenspunkte hinnehmen (1 W+4). Er kann nicht an den spiegelglatten Schachtwänden hinaufklettern. Um ihn zu retten, müssen seine Gefährten ein Seil, einen Speer oder eine Stange zu ihm herabreichen und ihn hochziehen. Sie können hierzu den Stab des Zeremonienmeisters aus Raum G 10 verwenden.

G 10 Kammer des Zeremonienmeisters

Allgemeine Informationen:

Der große Raum verfügt über eine Feuerstelle in der Zimmermitte. Im Nordosten ist eine Tür, im Südosten eine Öffnung in der Wand.

Spezielle Informationen:

Die Kammer ist als Wohnraum hergerichtet. Alle Möbel - Tisch, Sessel, Bett, Schrank usw. - sind ausgesprochen luxuriös. Die Eiswände sind zum größten Teil mit schweren, roten Vorhängen verkleidet. Am Tisch sitzt ein schöner junger Mann mit langen, blonden Haaren über einen Zettel gebeugt. Er trägt einen blauen, pelzverbrämten Umhang über einem langen, weißen Gewand. Neben ihm steht, an den Tisch gelehnt, ein zwei Meter langer Stab mit einer silbernen Kugel am oberen Ende.



Meisterinformationen:

Sobald der Mann die Helden erblickt, springt er auf, greift nach einem Dolch und weicht zur Nordwand zurück. Die Waffe zittert in seinen Händen.

Wenn die Helden ihn angreifen, flüchtet er durch die Tür im Nordosten. Er zieht sie hinter sich zu. Ein, zwei Sekunden später hören die Helden seinen gellenden Todesschrei...

Falls die Helden beruhigend auf den blonden Jüngling einreden, legt sich seine Furcht. Er versichert ihnen dann, dass er ein Gefangener der Reifkönigin ist und gerne bereit ist, den Eindringlingen zu helfen.

Dies ist seine Geschichte:

Auf einem ihrer seltenen Ausflüge hat Lysira den Jüngling - sein Name ist Violus - beim Spiel mit seinen Freunden beobachtet und Gefallen an ihm gefunden, da er den dunklen Norbarden so wenig ähnlich sieht. Sie ließ ihn von ihren Yetis ergreifen und in den Eispalast schaffen. Sie ernannte ihn zu ihrem Zeremonienmeister und richtete ihm ein Zimmer ein, einen goldenen Käfig. Violus darf den Raum nur in Begleitung der Yetis

verlassen, und an der einzigen echten Zeremonie im Palast - der täglichen Audienz - darf er nicht teilnehmen, damit er keinen Fluchtversuch unternimmt. Sein trauriges Los dauert nun schon zwei Jahre. Hin und wieder besucht Lysira ihn in seiner Kammer. Dann unterhält sie sich mit ihm, doch es ist Violus streng verboten, um seine Freiheit zu bitten. Sobald er das Gespräch darauf bringt oder gar Tränen vergießt, berührt Lysira ihn mit ihren eisigen Fingern. Dann erstarrt Violus vor Kälte und muss jedes Mal entsetzliche Schmerzen erdulden, wenn die Starre endlich wieder weicht. Violus hasst Lysira von ganzem Herzen; er hat schon oft daran gedacht, sie umzubringen. Aber er ist nicht besonders mutig und traut sich nicht am zwölfbeinigen Gletscherwurm vorbei. Auf Rückfragen der Helden erklärt Violus, wie man zu Lysiras Gemach kommt, und dass man es nur betreten kann, wenn man zuvor den Gletscherwurm in Raum G 11 überwindet. Dieses Ungeheuer kann man nur durch unglaubliche Schnelligkeit überlisten oder indem man es mit einem Bann belegt. (So verfährt Lysira mit dem Untier.) Violus hat einmal den Zettel gesehen, auf dem

Lysira die 12 Bannzeichen für die zwölf Beine notiert hat. (Wird auch nur ein Bein des Ungeheurs nicht gebannt, wirkt der ganze Zauber nicht, und der Gletscherwurm kann sich frei bewegen.) Die ersten Zeichen hat Violus sich merken können und auf einem Blatt notiert. Wenn es gelänge, die fehlenden Zeichen zu ergänzen, könnte man den Gletscherwurm bannen, und der Weg zu Lysiras Gemach wäre frei.

Die Zeichen:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 M O N M 1 S M 2

Beispiel: 1 2 3 4 5 6

Dies sind alle 12 Zeichen. Es handelt sich um die Zahlen von 1-12, die jeweils um ihr Spiegelbild ergänzt wurden.

Sie können den Spielern die ersten sechs Zahlen auf einem Blatt präsentieren und sie bitten, die restlichen Zeichen zu ergänzen. Als Hilfestellung können Sie so tun, als ob Violus plötzlich noch das eine oder andere Zeichen einfiel. (»Das nächste sah, glaube ich, so aus ... «) Die Beschreibung des zwölfbeinigen Gletscherwurms finden Sie im Abschnitt *G 11 Die Kammer des Gletscherwurms*.

Violus ist auf keinen Fall bereit, die Helden zu begleiten oder im Kampf zu unterstützen - dazu reicht sein Mut nicht aus.

G 11 Die Kammer des Gletscherwurms

Allgemeine Informationen:

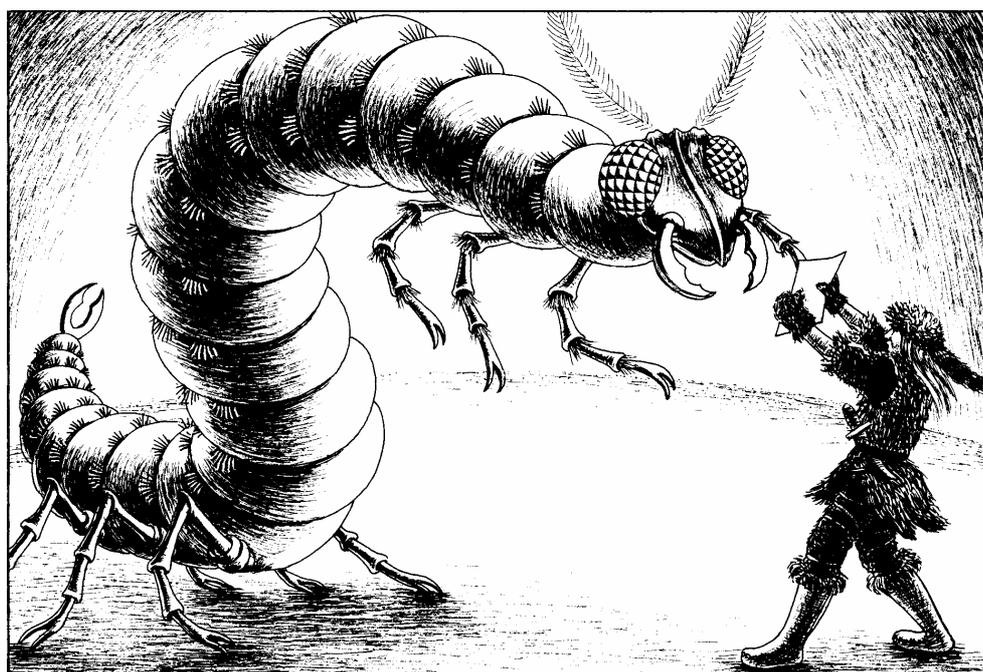
Der Raum hat zwei Öffnungen, eine im Südwesten und eine im Nordosten.

Spezielle Informationen:

In der Kammer ist ein Gletscherwurm untergebracht. Das arktische Ungeheuer füllt fast den gesamten Raum aus. Die Kammer enthält keine Möbel. Auf dem Boden liegen drei Seelöwenköpfe und ein Paar Schwanzflossen - Überreste einer Mahlzeit des Ungeheurs.

Meisterinformationen:

Der Gletscherwurm muss zur Familie der Lindwürmer gezählt werden, obwohl er mit den anderen Exemplaren dieser Monstergattung wenig gemein hat. Er ist schwerfällig und nicht sehr intelligent. Überhaupt erinnert sein walzenförmiger Leib, der mit langen weißen Borsten besetzt ist und auf zwölf Beinen ruht, viel eher an eine Raupe als an einen Drachen. Es wird behauptet, der Gletscherwurm sei nur eine Larve. Irgendwann würden sich diese Kreaturen verpuppen und in riesige, wunderschöne, aber beispiellos grausame Flugungeheuer verwandeln. Die Fauna der aventurischen Polarregionen ist jedoch noch kaum erforscht, und bisher hat niemand einen zuverlässigen Beweis für die Existenz solcher Flugungeheuer erbringen können.



Der Gletscherwurm in Lysiras Palast ist ein kleines Exemplar. Er misst vom Kopf bis zum Rumpfe nur fünf Meter. Da er nur unregelmäßig gefüttert wird, ist sein Leib nicht so prall wie der von frei lebenden Gletscherwürmern. Wenn die Helden das Rätsel der magischen Zeichen gelöst haben und dem Monster den Zettel mit den zwölf Bannzeichen entgegenhalten können, erstarrt es auf der Stelle, nur die gewaltigen Beißwerkzeuge am Kopf sind noch beweglich. Helden, die an dem Untier vorbeigehen wollen, müssen eine Geschicklichkeitsprobe -4 ablegen. Misslingt die Probe, werden sie von den Zangen erfasst. (Siehe: Werte des Gletscherwurms.) Falls die Helden die Bannzeichen nicht herausgefunden haben, muss jedem Helden, der den Raum passieren will, eine Geschicklichkeitsprobe + 5 gelingen. Wer in die Zangen des Ungeheuers gerät, muss nicht nur Schadenspunkte einstecken, er hat auch den Raum nicht durchquert - muss also eine zweite Geschicklichkeitsprobe ablegen, wenn er sein Glück noch einmal versuchen will.

Werte des Gletscherwurms:

MUT: 100 ATTACKE: 4
 LEBENSENERGIE: 200 PARADE: 0
 RÜSTUNGSSCHUTZ: 5 TREFFERPUNKTE: 4W
 Monsterklasse: 70

Erläuterungen: Die Werte beziehen sich auf

einen Gletscherwurm, der im Freien kämpft. (Kein normaler Mensch würde sich dort mit einem Gletscherwurm anlegen, sondern diesem plumpen Ungeheuer einfach aus dem Weg gehen.) Gegen die Zangen des Monsters gibt es keine Parade. Das Ungeheuer erwischt nur selten ein Opfer, doch wenn es zuschnappt, lässt es sich von einem Schwert oder Schild nicht aufhalten. In der Enge der Kammer in Lysiras Palast ist der Gletscherwurm gefährlicher als im Freien. Darum sollten sich die Helden nicht auf einen Kampf einlassen, sondern versuchen, an dem Ungeheuer vorbeizuschlüpfen, indem sie Geschicklichkeitsproben ablegen. Wenn einem Helden diese Geschicklichkeitsprobe misslingt, ermittelt der Meister die Schadenspunkte für den unglücklichen Helden, indem er viermal den sechseitigen Würfel rollt. Falls die Helden partout gegen den Gletscherwurm kämpfen wollen, erhöhen Sie den Attacke-Wert des Monsters auf 8 (in der engen Kammer hat es bessere Angriffsmöglichkeiten) und tragen den Kampf nach den normalen *Schwarze Auge*-Regeln aus. Raum G 11 hat eine geheime Tür im Südosten, durch die man in den Thronsaal gelangen kann. Diese Tür kann nur Lysira öffnen. Möglicherweise wird sie sie benutzen, wenn sie gemeinsam mit den Helden den Palast verlässt. Sie kehrt auch durch diese Tür von der Audienz zurück.



G 12 Lysiras Gemach

Allgemeine Informationen:

Die Kammer hat eine silberne Tür auf der Südwest-Seite.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist äußerst sparsam möbliert. Es gibt kein Bett, nur einen großen Wandspiegel, einen Sessel aus Eis, einen großen Kleiderschrank und eine kleine Kommode aus silberbeschlagenem Ebenholz. Auf einer Säule mitten im Raum steht eine zwanzig Zentimeter hohe Figur aus Eis. Die Statuette ist sehr einfach geformt, sie stellt eine unbedeckte Frau dar. An der Wand des Gemachs hängen mehrere Fackeln in silbernen Haltern.

Meisterinformationen:

Alles Wissenswerte über die Person Lysira finden Sie auf Seite 36. Der Kleiderschrank enthält mehrere kostbare Gewänder aus feinem Gewebe und einen Hermelinpelz. In den Schubladen der Kommode bewahrt Lysira eine reiche Auswahl an Schminkutensilien - zum

größten Teil Pulverfarben - auf. Zwischen den Tiegeln können die Helden einen Kraftgürtel, einen Zauberschlüssel und einen Heiltrank finden. Wenn Lysira von der Audienz zurückkehrt, lässt sie sich auf den Sessel fallen und versinkt augenblicklich in einen Tiefschlaf, der sich in völliger Regungslosigkeit äußert. Die Helden können sowohl während der Audienz als auch während Lysiras Schlafphase die Eisfigur einschmelzen. Ein Angriff auf die Schlafende hat keinen Sinn, da Lysira nicht verwundet werden kann, solange sie noch eine Frostkreatur ist. Falls die Helden versuchen, die Schlafende zu fesseln, weisen Sie sie darauf hin, dass alle Stricke, die mit ihrer Haut in Berührung kommen, in kurzer Zeit so hart frieren, dass sie wie Glas zerbrochen werden können. Wenn die Helden gemeinsam mit Lysira Raum G 12 verlassen und wieder den Gletscherwurm in G 11 passieren müssen, ist keine erneute Geschicklichkeitsprobe erforderlich. (Lysira spricht einen Bann über das Ungeheuer, und der Gletscherwurm erstarrt).

Lysira und die Helden

Meisterinformationen:

Vermutlich haben Sie als Meister bisher noch keine Figur geführt, die - wie Lysira - eine *Verbündete* der Helden ist. (Mit der Führung von Gegnern der Helden kennen Sie sich ja inzwischen aus.) Darum möchte ich ein paar Bemerkungen zu dieser ungewohnten - und für Sie neuen - Spielsituation anschließen: Auch wenn Lysira auf der Seite der Helden kämpft, wird sie sich ihnen keineswegs unterordnen. Sie hat nur ein Ziel: die Vernichtung Zurbarans. Um es zu erreichen, setzt sie die Mittel ein, die ihr geeignet erscheinen. Wenn sie sich für die Helden aufopfert, muss sie befürchten, dass der verhasste Widersacher seiner Strafe entgeht. Also wird Lysira sich bei Kämpfen weitgehend zurückhalten, und sie wird nie als erste in einen Raum eindringen. Auch mit ihren Zauberkraften geht sie sparsam um,

denn sie muss so viel Astralenergie wie möglich für den entscheidenden Kampf mit Zurbaran aufsparen. Bedenken Sie auch, dass Lysira als Magierin der 6. Stufe den Helden überlegen ist. Sie ist außerdem eine wunderschöne Frau mit hohem Charisma-Wert. Wenn es zwischen den Helden und Lysira zu einer Meinungsverschiedenheit kommt und eine Entscheidung getroffen werden muss, können Sie wie folgt vorgehen: Sie ermitteln die durchschnittliche Klugheit der Helden. (Alle Klugheits-Werte addieren und durch die Anzahl der Helden teilen.) Sie rollen 3 W 6 und addieren zu den Würfelaugen den durchschnittlichen Klugheits-Wert. Dann rollen Sie wieder 3 W 6 und addieren Lysiras Charisma-Wert. Wenn das Gesamtergebnis der Helden höher ist, entscheiden die Helden den Streit für sich. Wenn Lysira die höhere Zahl erreicht, sind

die Helden ihrem Charme erlegen. Sie befolgen Lysiras Anordnungen ohne weiteren Widerspruch. Als Meister sollten Sie aber nur im Notfall - etwa wenn eine rasche Entscheidung nötig ist - zum Würfel greifen.

Ansonsten sollte die Partei recht bekommen, die die besseren Argumente ins Feld führen kann. Das Spiel wird fortgesetzt in *Zurbarans Versteck* - Seite 25.

Das Ende des Abenteuers

Mit der endgültigen Befreiung der Helden schließt das Abenteuer. Vergeben Sie an jeden Helden, der die Ereignisse in Frigorn überlebte, mindestens 100 Abenteuerpunkte. Wenn Sie möchten, können Sie besonders gut gelungenes Rollenspiel durch zusätzliche AP für einzelne Helden belohnen. Die Spieler mögen darüber klagen, dass die Helden keine nennenswerten Schätze erbeuten konnten. Verweisen Sie darauf, dass die Helden wider Erwarten mit dem Leben davongekommen sind. Auch das ist eine Form der Belohnung.

Möglicherweise hat ein Mitglied Ihrer Spielerrunde Gefallen an Lysira gefunden. Es ist nichts dagegen einzuwenden, dass der Spieler ein Dokument der Stärke für Lysira ausfüllt und sie zu seiner Heldin erklärt. (Falls mehr als ein Spieler an Lysira interessiert sind, lassen Sie die Würfel entscheiden!) Auf einer Bedingung muss ich jedoch bestehen: Der Spieler muss Lysira einen neuen Namen geben, denn erstens ist

»Lysira« der Name einer Frostkreatur, und die junge Halbhelfe und Magierin ist jetzt ein sterbliches Wesen; und zweitens gilt es zu verhindern, dass plötzlich jeder dritte **Schwarze Auge**-Spieler über eine Heldin namens Lysira verfügt. Möglicherweise nimmt das Mitglied Ihrer Spielerrunde ja einmal an einem **Schwarze Auge**-Spiel in einem anderen Kreis teil, und dann gibt es dort womöglich einen Spieler, der dieselbe Heldin führt.

Ich hoffe, unser Abenteuer in Aventuriens eisigem Norden hat Sie nicht kaltgelassen und Ihnen und Ihrer Spielerrunde zu ein, zwei spannenden Abenden verholfen.

Übrigens: **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Es lebt von der Mitarbeit der Meister und Spieler in ganz Aventurien. Also schicken Sie uns einen reitenden Boten mit Ihren Kommentaren, Wünschen und Verbesserungsvorschlägen!

Monster und Ausrüstungen

Werte für einen Wolf:

Mut: 9; Lebensenergie: 15; Rüstungsschutz: 1;
Angriff: 9; Parade: 2; Trefferpunkte: 1 W + 1;
Monsterklasse: 6

Werte für die Yetis:

- Mut: 12; Lebensenergie: 30; Rüstungsschutz: 3; Angriff: 10; Parade: 6; Trefferpunkte: 2 W + 4; Monsterklasse: 15
- Mut: 12; Lebensenergie: 35; Rüstungsschutz: 3; Angriff: 12; Parade: 7; Trefferpunkte: 3 W + 1; Monsterklasse: 20
- Mut: 12; Lebensenergie: 30; Rüstungsschutz: 3; Angriff: 11; Parade: 9; Trefferpunkte: 2 W + 2; Monsterklasse: 17

Werte Zurbarans:

Mut: 12; Klugheit: 16; Charisma: 15;
Lebensenergie: 30; Astralenergie: 48;
Geschicklichkeit: 13; Körperkraft: 10; Angriff: 15;
Parade: 8; Trefferpunkte: 1 W + 1;
Monsterklasse: 25

Werte Zurbarans Diener:

- Diener
Mut: 10; Lebensenergie: 25; Rüstungsschutz: 3;
Angriff: 14; Parade: 10; Trefferpunkte: 1 W + 4;
Monsterklasse: 13
- Diener
Mut: 12; Lebensenergie: 25; Rüstungsschutz: 4;
Angriff: 13; Parade: 11; Trefferpunkte: 1 W + 3;
Monsterklasse: 12
- Mut: -; Lebensenergie: 20; Rüstungsschutz:

2; Angriff: 13; Parade: 10; Trefferpunkte: 1 W + 3;
Monsterklasse: 12

- Mut: -; Lebensenergie: 25; Rüstungsschutz: 1;
Angriff: 13; Parade: 10; Trefferpunkte: 1 W + 3;
Monsterklasse: 11

Werte einer Springratte:

Mut: 3; Lebensenergie: 6; Rüstungsschutz: 0;
Angriff: 4; Parade: 0; Trefferpunkte: 3;
Monsterklasse: 2

Werte einer Widderhyäne:

Mut: 20; Lebensenergie: 15; Rüstungsschutz: 3;
Angriff: 13 (Hörner), 10 (Gebiss); Parade: 9;
Trefferpunkte: 1 W (Hörner), 1 W + 4 (Gebiss);
Monsterklasse: 12

Werte des Homursus:

Mut: 50; Lebensenergie: 150; Rüstungsschutz: 3;
Angriff: 15; Parade: 8; Trefferpunkte: 2 W + 2 (Pranken),
1 W + 5 (Gebiss); Monsterklasse: 60

Werte Lysiras:

Mut: 12; Klugheit: 14; Charisma: 17;
Lebensenergie: 35; Astralenergie: 38;
Geschicklichkeit: 11; Körperkraft: 11; Angriff: 11;
Parade: 10; Trefferpunkte: 1 W + 1;
Monsterklasse: 20

Werte des Frostriesen:

Mut: 20; Lebensenergie: 60; Rüstungsschutz: 4;
Angriff: 12; Parade: 9; Trefferpunkte: 3 W + 4;
Monsterklasse: 35

Werte des Gletscherwurms:

Mut: 100; Lebensenergie: 200; Rüstungsschutz:
5; Angriff: 4; Parade: 0; Trefferpunkte: 4 W;
Monsterklasse: 70

XIV PLUMBUMBARUM UND NARRETEI - Arm und Schwert sind schwer wie Blei!

Beschreibung und Wirkungsweise: Der PLUMBUMBARUM-Zauber wirkt sich lähmend auf die Angriffskraft des oder der Widersacher des Magiers aus.

Der Angriff-Wert der gegnerischen Partei wird um 6 vermindert. Diese 6 Punkte können entweder vom Angriff-Wert *eines* Gegners abgezogen oder auf mehrere Gegner aufgeteilt werden. *Zaubertechnik:* Der Magier deutet mit allen fünf Fingern der rechten Hand auf den Gegner, über den er die Formel sprechen will und sagt gleichzeitig den Spruch auf.

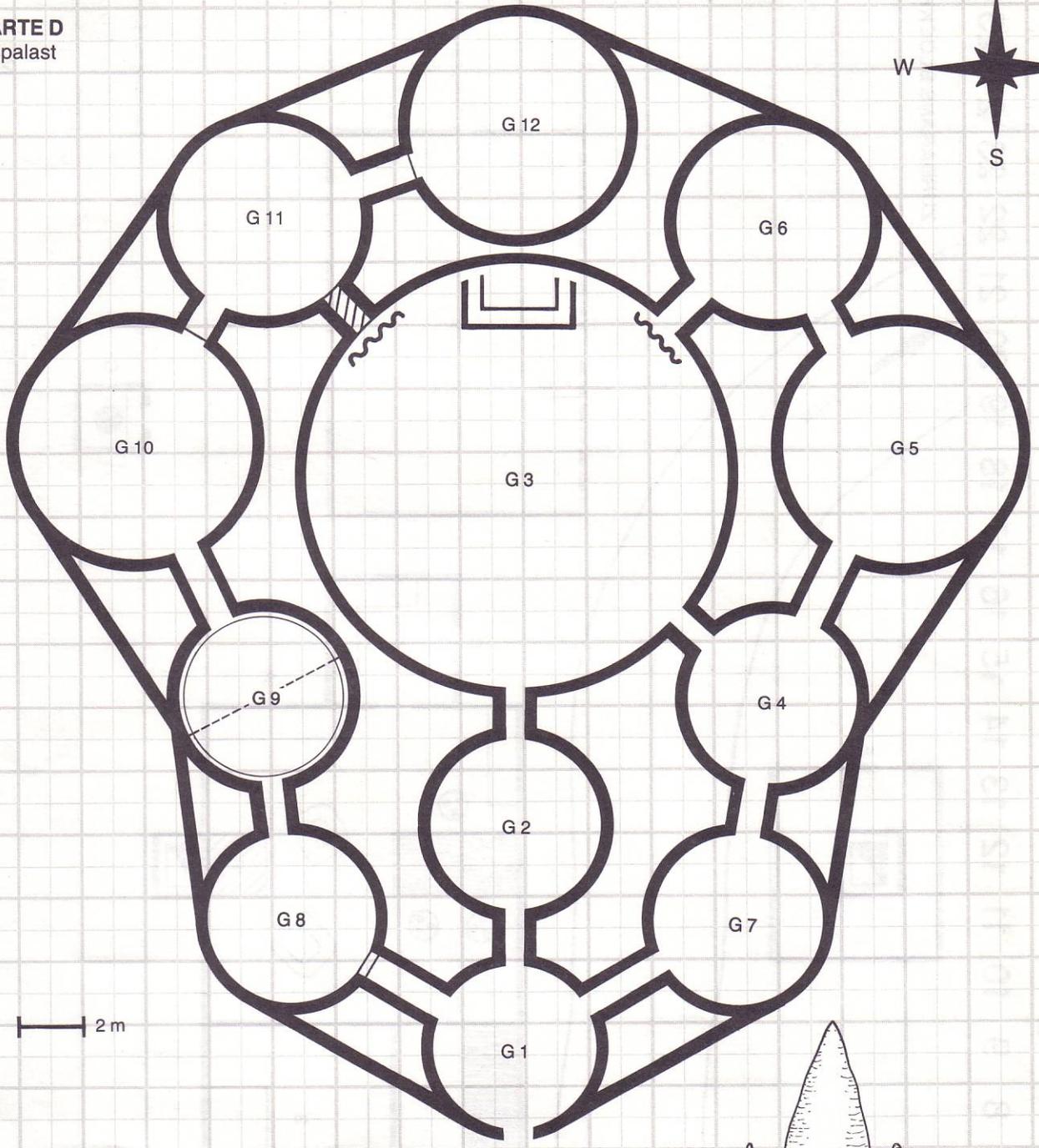
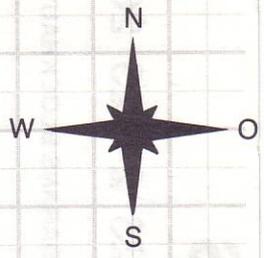
Kosten: 3 Astralpunkte pro

Kampfrunde. *Reichweite:* 5 Meter

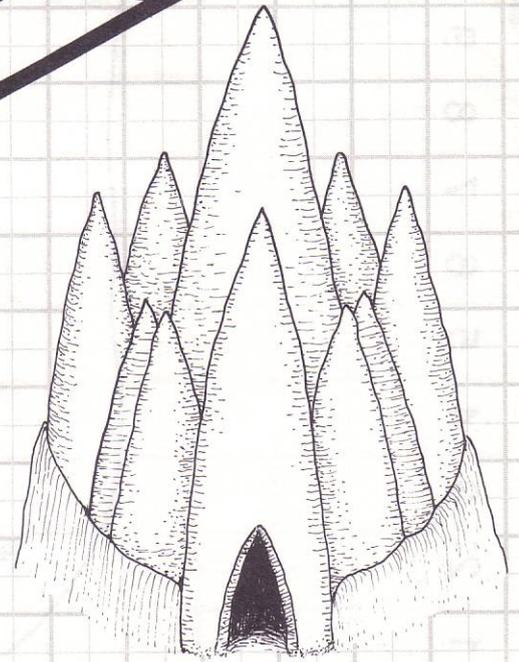
Dauer: 2 Kampfrunden plus *STUFE* des Magiers (maximale Dauer)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

KARTE D
Eispalast



2 m



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

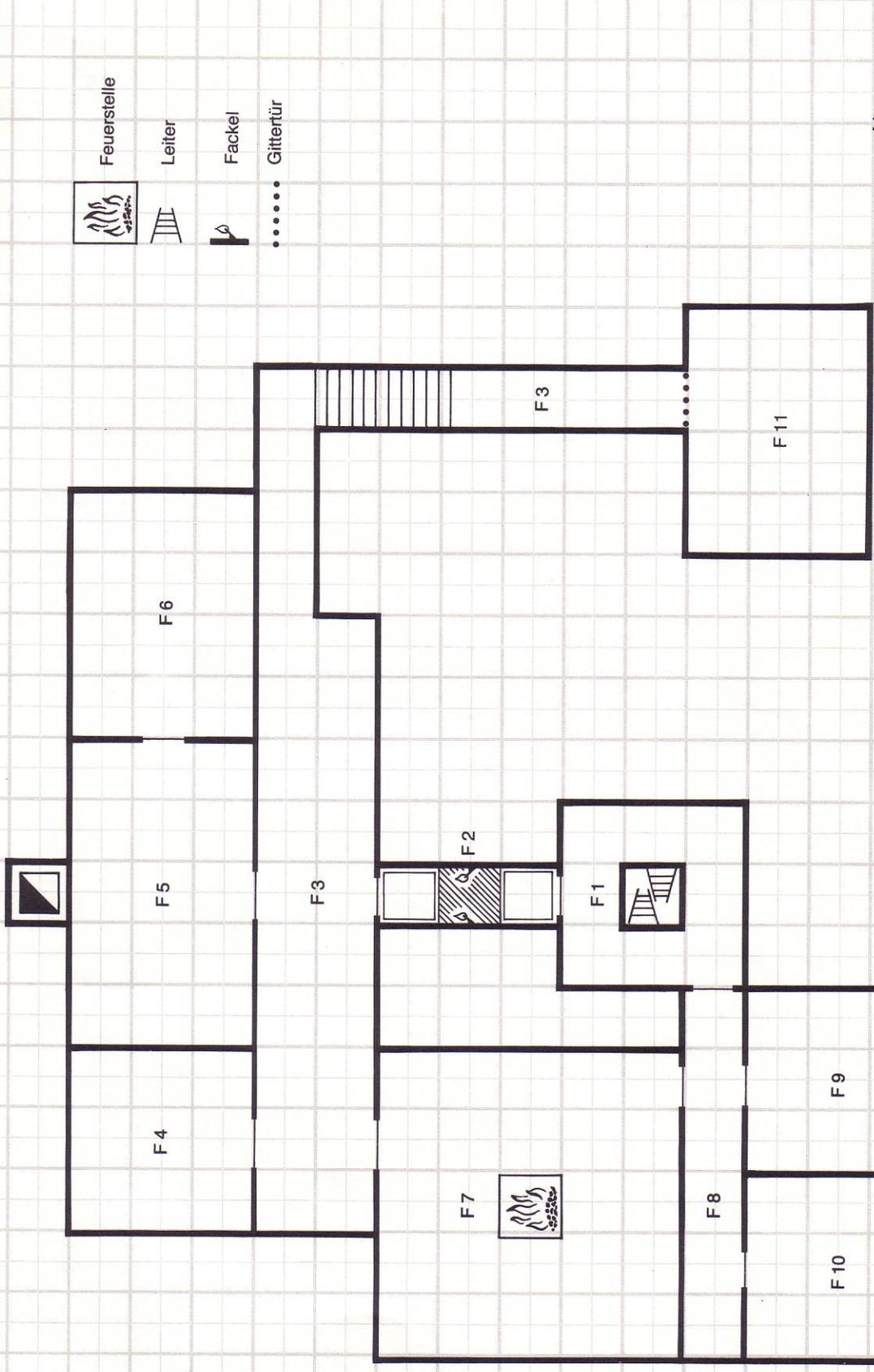
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

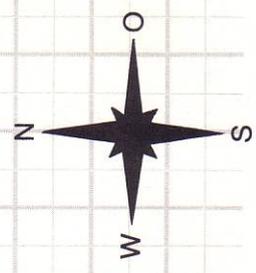
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

ZURBARANS VERSTECK



 Feuerstelle
 Leiter
 Fackel
 Gittertür



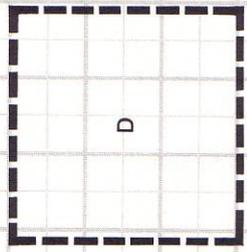
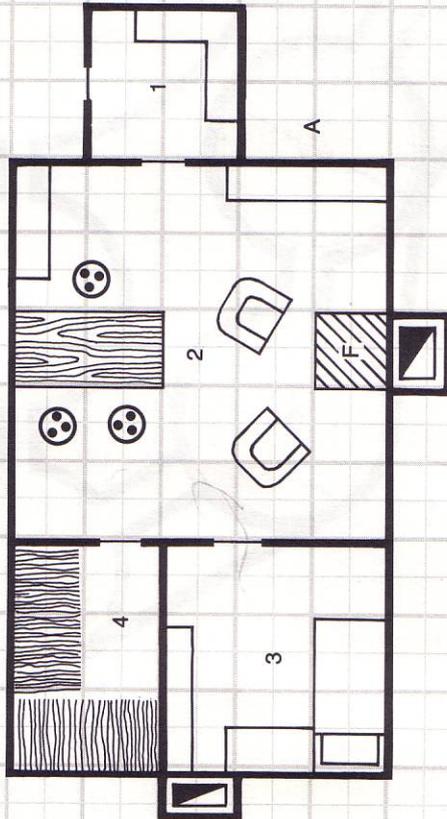
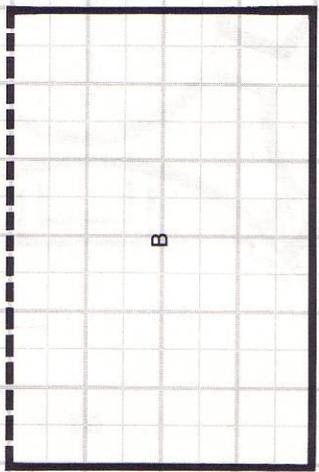
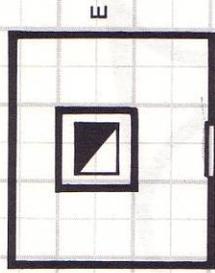
1 m

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

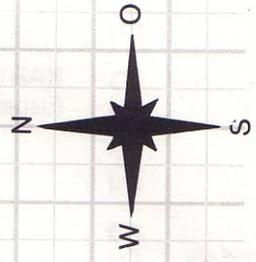
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

ZURBARANS BLOCKHAUS



zum Dorf

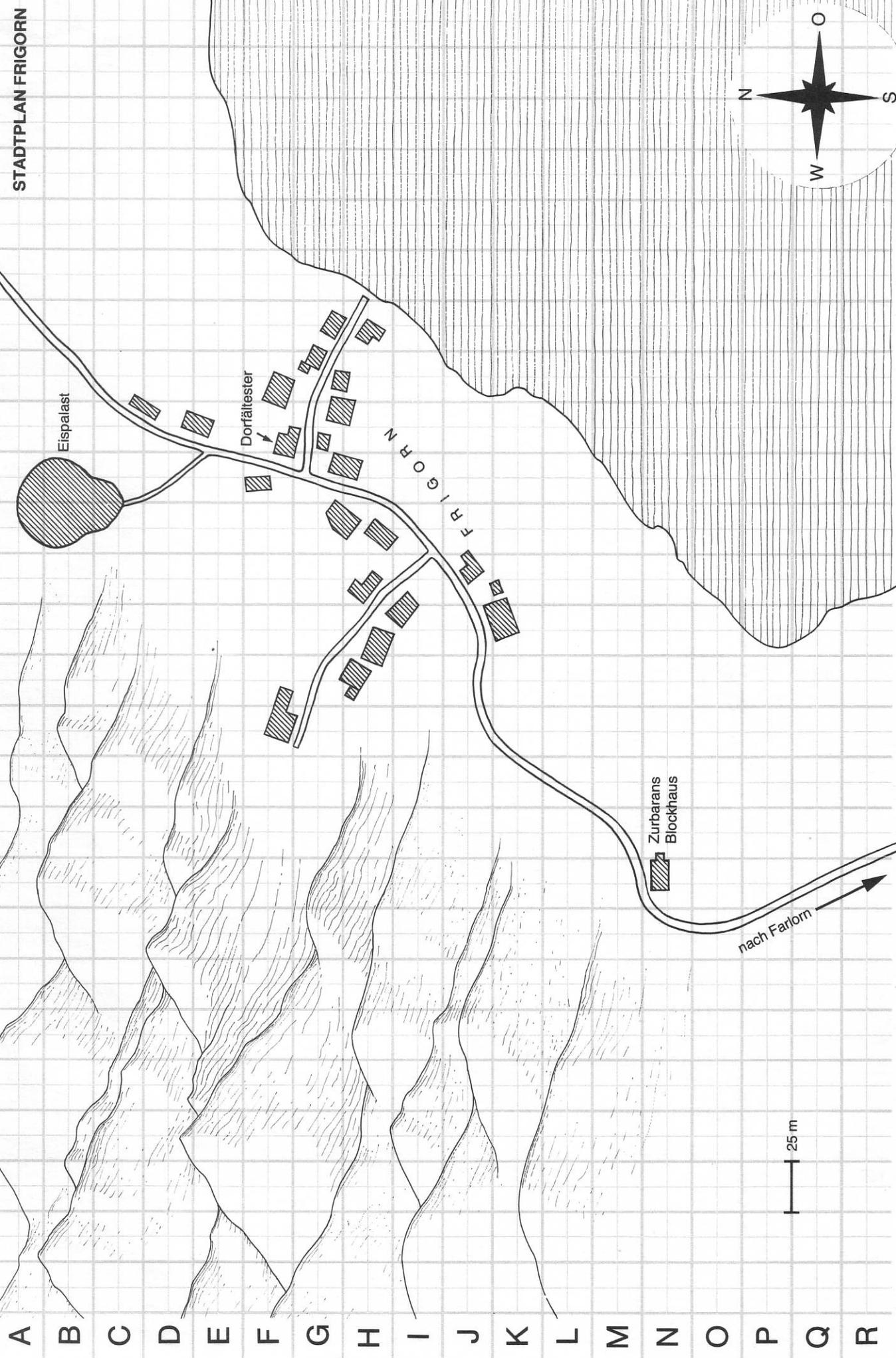
nach Farnon



-  Tür
-  Tür-Attrappe
-  offene Gebäudeseite

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

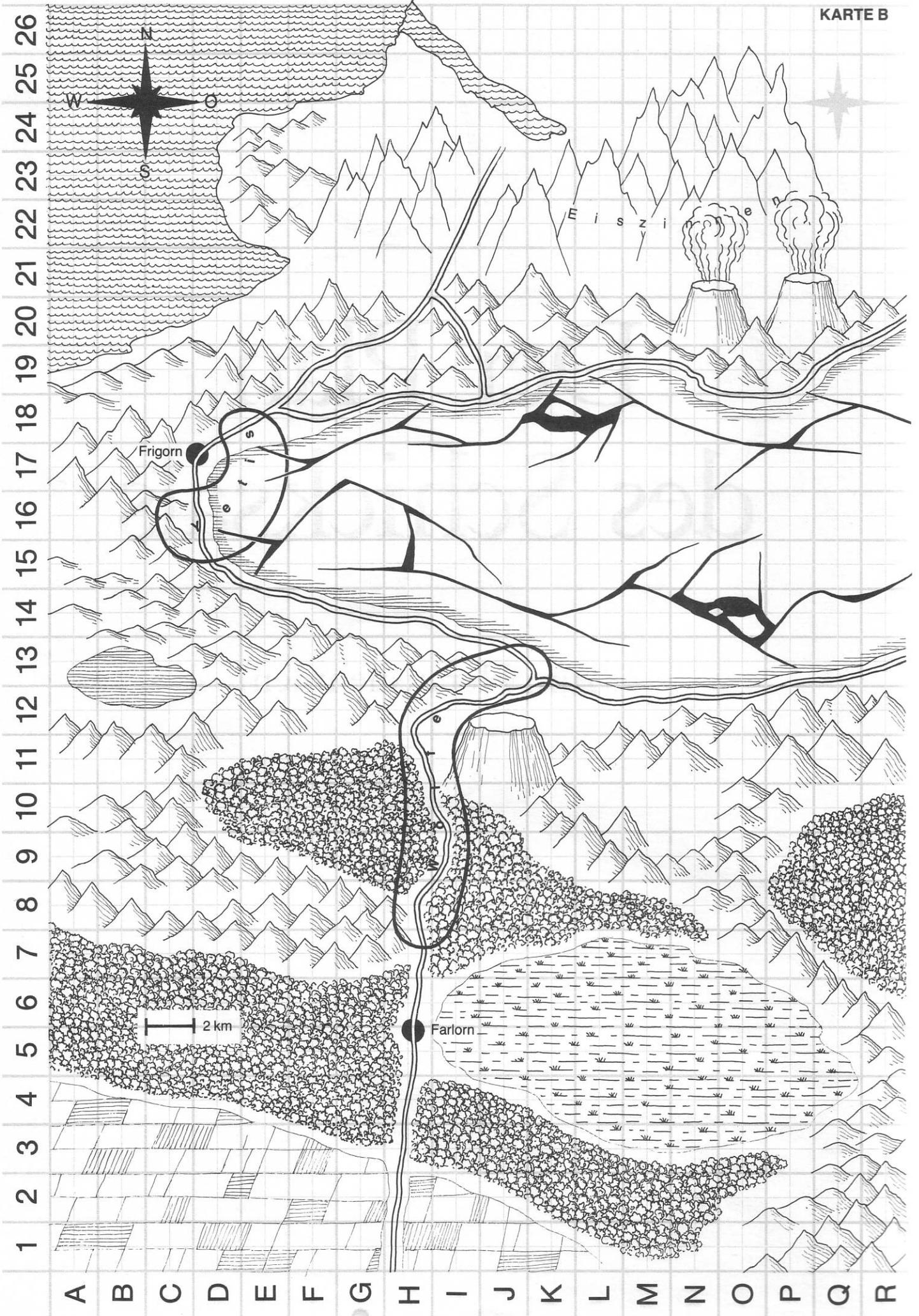
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



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

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

KARTE B



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

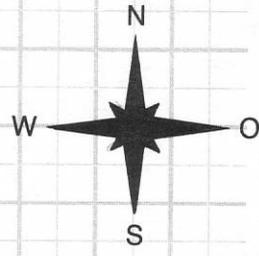
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlaganstalt Th. Knauer Nachf., München 1984

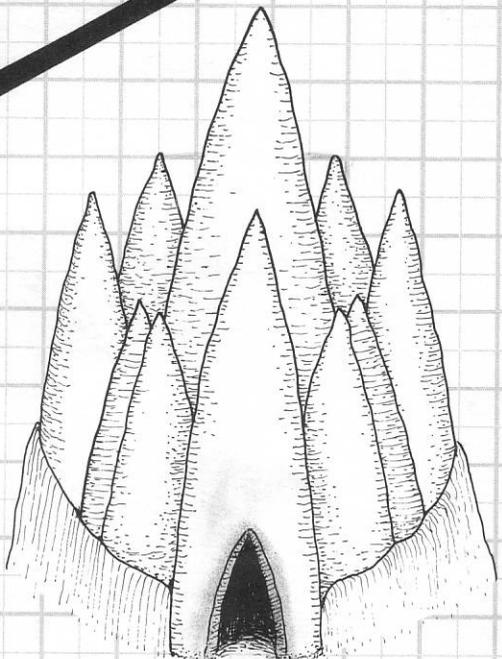
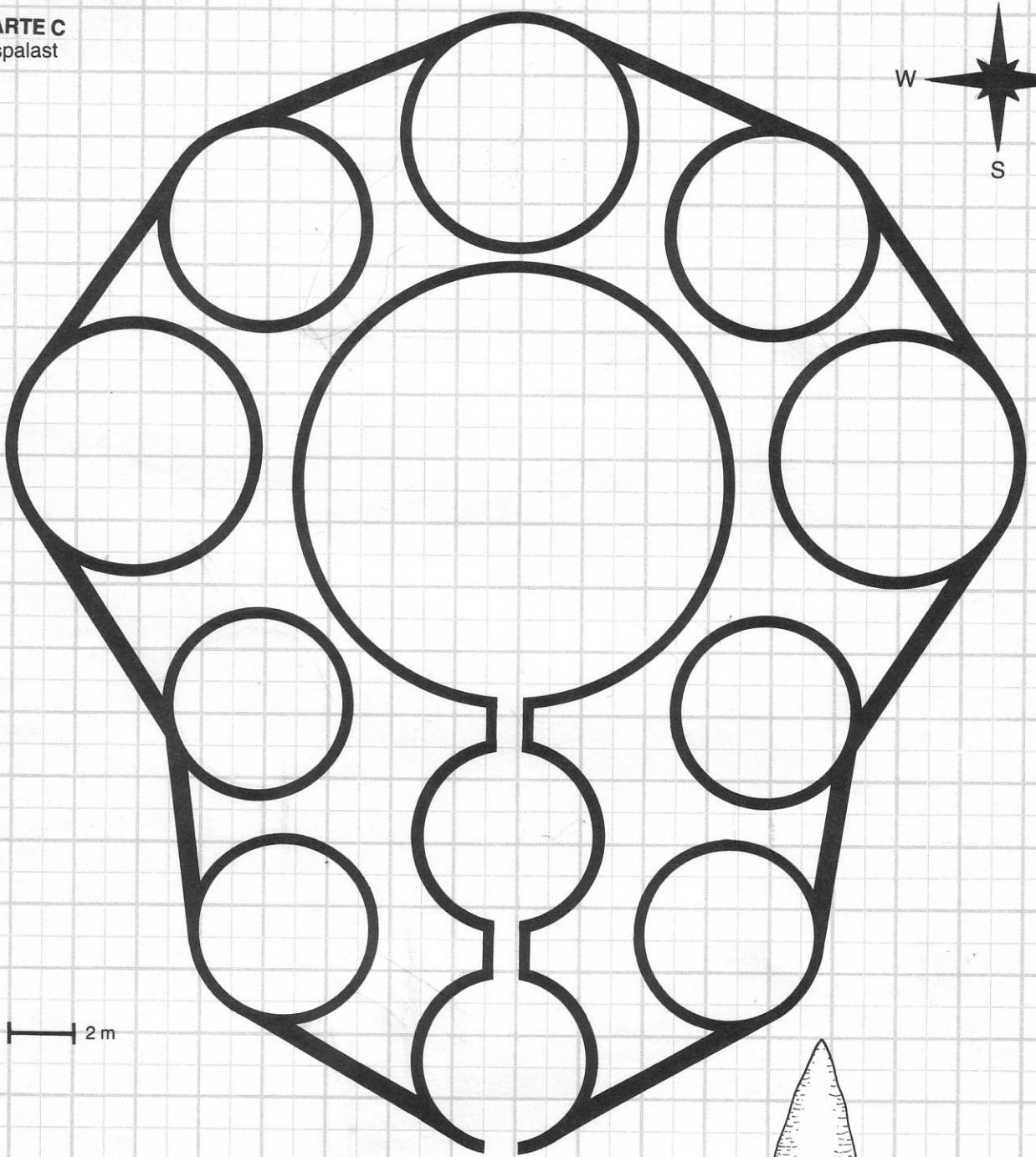
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

KARTE C
Eispalast



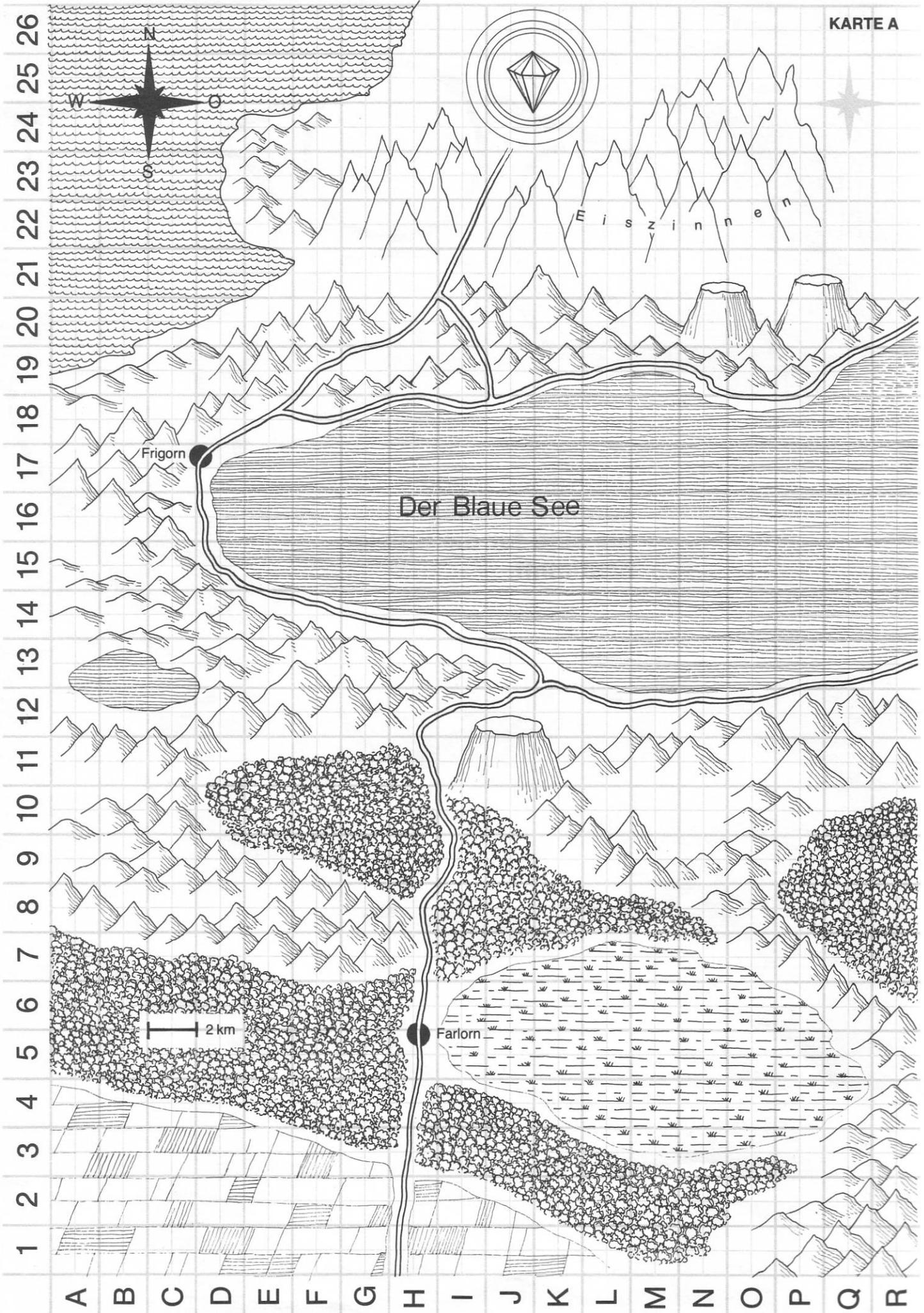
2 m



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

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

KARTE A



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984