

ERFAHRUNGSSTUFEN

1-3

ABENTEUER-
DOPPELBAND

58

Das Schwarze Auge

DER ZUG DURCH DAS NEBELMOOR

DSA-Klassiker



Ein Gruppenabenteuer und ein Soloabenteuer



Gruppen-Abenteuer

Solo-Abenteuer

Der Wagenzug
durch das Nebelmoor
und
Die Sümpfe des Lebens



Der Wagenzug durch das Nebelmoor

von Karsten Wurr

Ein Gruppen-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1–5
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 12 Jahren

Die Sümpfe des Lebens

von Frank Pfeifer

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1–5
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Ina Kramer

©1985/1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Einführung.....	7
Die Besten.....	8

Der Wagenzug durch das Nebelmoor

9

(Gruppen-Abenteuer von Karsten Wurr)

Vorwort.....	9
Die Anwerbung.....	10
Das Abenteuer.....	12

Die Sümpfe des Lebens

29

(Solo-Abenteuer von Frank Pfeifer)

Vorwort.....	29
Die Geschichte des alten Seilers.....	30
Schluß.....	59
Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten.....	30/31

Einführung in einen »DSA-Klassiker«

Der Doppel-Band »**Der Zug durch das Nebelmoor / Die Sümpfe des Lebens**« erschien als Erstausgabe im Jahre 1985 und enthielt die beiden Siegerbeiträge aus einem 1985 veranstalteten Abenteuer-Wettbewerb. Da die beiden Abenteuer zu den erfolgreichsten der »frühen Jahre« zählten, hat die Redaktion beschlossen, den Doppelband im Rahmen der Reihe »DSA-Klassiker« 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 wurde: »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 Spielebörsen 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 zufriedenstellen 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: Die Abenteuer in den aventurischen Sümpfen spielen im Jahre 7 Hai, also vor ca. 17 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 Kampfregeleln 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 z. B. das Soloabenteuer spielen zu können, sollten Sie sich der einfachsten Basis-Regeln bedienen, denn dann bekommen Sie eine gute Vorstellung davon, wie es damals in einem DSA-Spiel zugeht. Falls Sie es bei dem Gruppenabenteuer aber vorziehen, die gewohnten (aktuellen) DSA-Regeln anzuwenden, so sollte Ihnen auch das - mit minimalem Aufwand - gelingen: In diesem Fall sollten Sie das Abenteuer kurz durcharbeiten, die Gegner der Helden mit den erweiterten Werten ausstatten und an den geeigneten Stellen notieren, wo Sie eine Talentprobe an die Stelle einer Eigenschaftsprobe treten lassen wollen. Wie gesagt - das ist schnell getan ...

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß bei zwei nostalgischen, aber immer noch äußerst spannenden Abenteuern!
Ach ja, das waren noch Zeiten ...

Die Besten...

Als wir den Abenteuer-Wettbewerb für **Das Schwarze Auge** ausschrieben, hofften wir natürlich auf eine rege Beteiligung der Meister im ganzen Lande, aber mit dieser überwältigenden Reaktion hatten wir nicht gerechnet: Täglich trafen Boten aus allen Provinzen bei uns ein, der Stapel der Manuskripte wuchs unaufhaltsam, und schließlich sah sich die Wettbewerbsjury einem Abenteuer-Berg mit einem Gesamtgewicht von 40 kg (1000 Unzen) gegenüber. Mehr als 150 Einsendungen waren zu bewerten – fast alle sorgfältig konstruiert und liebevoll ausgestaltet, so daß die Jury kaum ein Manuskript von vornherein zur Seite legen konnte. Die Bewertung wurde zur Schwerarbeit. Trotzdem haben wir die Ausschreibung des Wettbewerbs nicht bereut, denn die meisten eingesandten Abenteuer boten eine interessante und anregende Lektüre. Außerdem konnten wir uns davon überzeugen, daß unsere Spielidee auf fruchtbaren Boden gefallen ist und bei vielen Spielern im Lande kreative Impulse gesetzt hat. Ein gutes Rollenspiel muß von den Spielern mitgestaltet werden können, sonst ist es kein gutes System. Das war schon immer eine unserer aventurischen Grundüberzeugungen, und in diesem Sinne wollen wir zusammen mit Ihnen, den Spielern, die Arbeit am **Schwarzen Auge** fortsetzen.

Zu den Abenteuern:

Da sich die beiden Siegerbeiträge der Rubrik Solo-Abenteuer und der Rubrik Gruppen-Abenteuer im qualitativen Standard kaum voneinander unterscheiden, hat die Jury beschlossen, je einen 1. Preis für Solo- und für Gruppen-Abenteuer zu vergeben und diesen Preis jeweils zweizuteilen.

In diesem Buch finden Sie nun je eins der preisgekrönten Solo- und Gruppen-Abenteuer. Die anderen beiden Sieger-Abenteuer werden demnächst veröffentlicht. Wir haben den *Wagenzug durch das Nebelmoor* und die *Sümpfe des Lebens* in einem Buch zusammengestellt, weil sie ein gemeinsames Thema haben: die düstere Bedrohlichkeit einer Sumpflandschaft.

So bietet sich Ihnen als Leser und Spielleiter die Möglichkeit, für Ihre DSA-Runde Ideen aus beiden Abenteuern miteinander zu verknüpfen, wenn Sie ein umfangreicheres Spiel gestalten wollen.

Auf jeden Fall wünsche ich Ihnen die gleiche Freude, die ich bei der Lektüre dieser Abenteuer hatte. Und nun übergebe ich das Wort an die besten Legenden-erzähler Aventuriens.

Ulrich Kiesow

Der Wagenzug durch das Nebelmoor

von Karsten Wurr

Vorwort

Das Abenteuer »Der Wagenzug durch das Nebelmoor« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Der *Wagenzug* wurde so konzipiert, daß er mit den Regeln des *Abenteuer-Basis-Spiels* gespielt werden kann.

Das Abenteuer eignet sich besonders gut für Helden der 1.–5. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 3–5 Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer. Natürlich können auch mehr oder weniger, schwächere oder stärkere Helden dieses Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der im Abenteuer

auf tretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5% verändert, wenn Sie seinen Attacke-Wert um 1 Punkt herauf- oder herabsetzen.

Im übrigen gilt für den »Wagenzug durch das Nebelmoor« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des Schwarzen Auges: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln im Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Die Anwerbung

(Wird den Spielern vor Spielbeginn erzählt oder vorgelesen)

Der dürre, hakennasige Sekretär geht hinaus und schließt die Tür hinter sich. Ihr seid allein mit Trallop Gorge, dem schwergewichtigen Kaufmann, der mit seinen über 100 Gespannen fast den gesamten Warenverkehr in der Gegend um den Neunaugensee beherrscht. Gorge erhebt sich schnaufend aus seinem Sessel und führt euch zu einer Karte an der Wand. (Zeigen Sie den Spielern Karte A!)

»Das ist also das Moor, von dem ich euch erzählt habe. Hier liegt Trallop, hier das Dorf Olat und dort Donnerbach. Bis vor einigen Jahren sind meine Wagen an dieser Stelle« (Er zeigt auf einen Punkt nördlich von Olat.) »ins Moor eingefahren und haben es *hier* wieder verlassen. Hin und wieder ging auf den unsicheren und verwinkelten Moorwegen ein Wagen verloren, aber das waren Verluste, die wir verschmerzen konnten. Doch in den letzten drei Jahren sind drei komplette Karawanen im Moor geblieben. Wir haben praktisch keine Verbindung zu Donnerbach mehr. Wir ihr wißt, hat es keinen Sinn, per Schiff über den See zu setzen. Die Neunaugen warten nur darauf, daß es jemand versucht.

Kurz und gut: Ich habe mich entschlossen, einen letzten Wagenzug durch das Nebelmoor zu schicken, und ihr sollt meine Wagen begleiten. Eine Karte vom Moor gibt es nicht mehr, sie ging mit dem letzten Treck verloren, alle Fuhrleute, die das Nebelmoor kannten, sind tot, die meisten im Moor verschollen. Darum muß eine neue Karte vom Nebelmoor her. Die könnt ihr ja nebenbei für mich erstellen. Alles klar?«

Trallop Gorge wartet ab, bis die Helden ihre Lieblingsfrage gestellt haben (»Was springt für uns dabei heraus?«), dann fährt er fort: »Eine Menge! Ihr werdet überrascht sein: Wir zahlen euch 5 Prozent vom Wert aller Waren, die ihr in Donnerbach abliefern.

Der Gesamtwert der Waren auf den 8 Wagen beträgt immerhin 12.000 Silbertaler. Rechnet euch euren Anteil selbst aus! Außerdem bekommt jeder von euch einen Vorschuß von 5 Dukaten. Ist das nichts?«

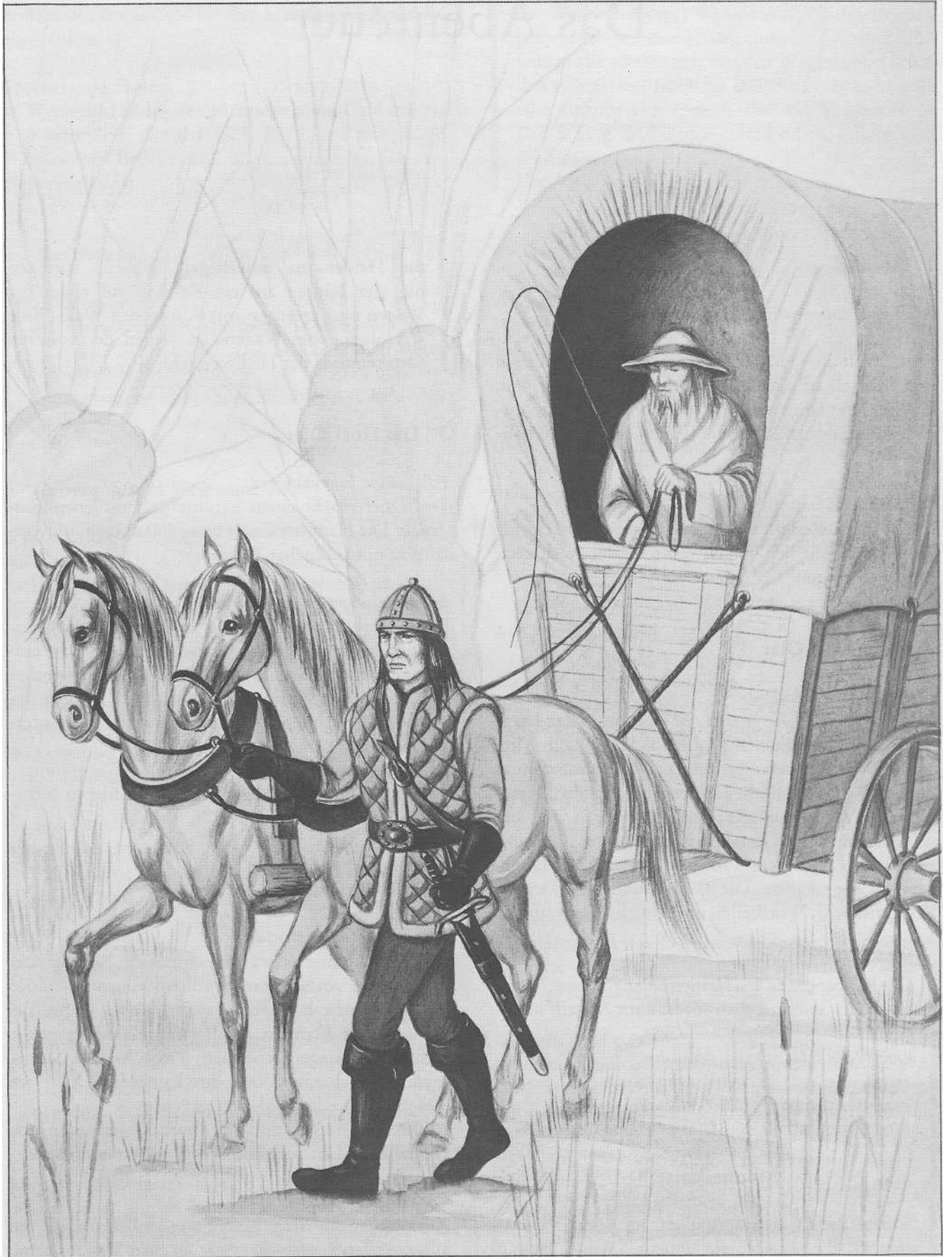
Anschließend berichtet Gorge noch, daß der Zug am nächsten Morgen pünktlich um 6.30 Uhr aufbricht. Er besteht, wie gesagt, aus 8 Wagen, die von zuverlässigen Kutschern gelenkt und von je zwei Pferden gezogen werden.

Meisterinformationen:

Jeder **Wagen** ist 3,5 Meter lang, 1,5 breit und mit Plane 2,5 Meter hoch. Der Wagen wiegt 1/2 Tonne (20.000 Unzen), die Ladung ca. 4 Tonnen (160.000 Unzen).

Jeder Wagen führt ein Ersatzrad mit sich, so daß insgesamt 8 Räder ersetzt werden können.

Die Kutscher sind zwar im allgemeinen zuverlässig, verlieren jedoch in heiklen Situationen schon einmal die Nerven, so daß alle schwierigeren Manöver (Wende auf den Moorwegen, Durchqueren von Furten und ähnliches) die Mithilfe der Helden erfordern. Das bedeutet im Spiel, die Helden müssen die jeweiligen Eigenschaftsproben ablegen, nicht die Kutscher. An Kämpfen beteiligen sich die Fahrer normalerweise nicht. Das haben sie nicht gelernt und dafür werden sie nicht bezahlt. Das Reisetempo der Wagen beträgt 5 Stundenkilometer. Im Moor ist es bisweilen noch niedriger. Bei einer Wende auf den engen Moorwegen, müssen alle Helden wahlweise eine Klugheits- oder eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Wenn eine dieser Proben mißlingt, zerbricht ein Rad. Damit ist alles Wichtige gesagt; das Spiel kann beginnen.



Das Abenteuer

1 Abfahrt

Allgemeine Informationen

Nachdem ihr die Nacht im Wirtshaus zugebracht habt, trifft ihr euch frühmorgens mit den Wagen und Kutschern am nördlichen Ortsausgang von Trallop. Gespanne und Kutscher machen einen ausgeruhten Eindruck, und die Wagen sehen recht solide aus.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten nun ihre eigene Marschordnung und die der Wagen während der Fahrt nach Olat festlegen.

2 Fahrt nach Olat

Allgemeine Informationen:

Der Weg nach Olat ist ca. 65 km lang, das letzte Stück führt durch einen großen, lichten Wald. Mitten im Wald versperren einige gefällte Baumstämme die Straße. Während die Helden noch darüber beratschlagen, was zu tun sei, springen plötzlich vier verwegen aussehende Gestalten in zerlumpfter Kleidung aus einem Gebüsch und fordern lautstark die Übergabe zweier Wagen. Die Räuber sind mit Degen, Krummsäbeln, Wurfbeilen und Dolchen bewaffnet.

Meisterinformationen:

Die Räuber lassen den Helden keine Zeit zum Nachdenken, sondern gehen sofort zum Angriff über.

Ihre Werte sind:

MUT:	11	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	

je nach Waffe

Monsterklasse: 11

Sobald die LE zweier Räuber auf unter 5 sinkt, ergreift die Bande die Flucht. Wenn jedoch

die Helden zu unterliegen drohen, springen die vier Räuber auf ein Zeichen auf einen der Wagen und preschen mit ihm in den Wald. Eine Verfolgung des Wagens ist wegen der besseren Ortskenntnis der Diebe zwecklos.

3 Das Dorf Olat

Allgemeine Informationen:

Das Dorf macht einen heruntergekommenen Eindruck. Die Hauptstraße ist etwa 400 m lang und verläuft in nordsüdlicher Richtung.

Meisterinformationen:

Die verblichene Pracht der Häuser zeugt von einstigem Wohlstand ihrer Bewohner. Aber die einzige Einnahmequelle der Olater — die Torfstecherei — ist fast versiegt, da kaum noch Wagen das Moor durchqueren und die Torfziegel ins Hinterland transportieren.

Die einzige Schänke im Ort, »Zum Sumpfbiber« genannt, hat den Helden keine wichtigen Informationen zu bieten.

4 Die Torfstecher

Allgemeine Informationen:

Etwa 6 km hinter dem Dorf beginnt das Nebelmoor. Aber schon vorher wird deutlich, woher das Moor seinen Namen hat, denn dichte Nebel engen die Sicht bis auf 20 m ein. (Im Moor selbst beträgt die Sichtweite gelegentlich unter 5 m.) An der Moorgrenze verschmälert sich der Fahrweg von 6 auf 3 Meter.

Rechts und links von ihm erstreckt sich eine von Gräben und Tümpeln unterbrochene Graslandschaft.

Spezielle Informationen:

Kurz hinter der Weg-Verengung stoßen die Helden auf ein paar Torfstecher, die an ihre Wagen treten

und sie um etwas Geld für ihre hungernden Angehörigen bitten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Männern etwas Geld geben, erfahren sie, daß der Weg, der hinter einer nahe gelegenen Brücke nach Westen abzweigt, fast unpassierbar ist.

5 Die Brücke

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie den Spielern eine stark verwitterte, rissige Steinbrücke. Die Helden sollen ruhig ein wenig herumprobieren, bis sie herausfinden, daß die Brücke viel solider ist, als es den Anschein hat.

6 Gabelung und Weg zum Tor

Allgemeine Informationen:

6000 m nördlich der Brücke gabelt sich der Weg nach Westen und Osten. (Westweg siehe 7, der östliche Weg sieht bedeutend fester aus als sein westliches Gegenstück.)

Spezielle Informationen:

Der Weg nach Osten endet nach einigen Kilometern vor einem 4 mal 6 Meter großen Tor in einer lotrechten Felswand. Das zweiflügelige Tor besteht aus massivem Gußeisen. Es hat einen eisernen Knauf, aber kein Schloß.

Meisterinformationen:

Das Tor ist nicht verschlossen. Hinter ihm beginnt Weg 8.

7 Sumpfweg

Allgemeine Informationen:

Der Weg ist auf seiner gesamten Länge sehr sumpfig

Spezielle Informationen:

Neben dem Weg liegen zwei umgestürzte, vermohnte Karren mit zerbrochenen Rädern.

Meisterinformationen:

Für jeden Wagen besteht die Gefahr stecken zu bleiben. Die Chance ist 3 zu 6. (Der Meister würfelt für jeden Wagen mit dem W6. Bei 1—3 bleibt

der Wagen stecken.) Wenn das geschieht, müssen je zwei Helden eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe -3 ablegen, um den Wagen ohne Schaden zu befreien. Mißlingt eine der Proben, besteht eine Chance von 2 zu 6, daß ein Wagenrad zu Bruch ging. Mißlingen zwei Proben, erhöht sich die Chance auf 3 zu 6.

Der Weg 7 endet an der Fähre 16.

8 Der Weg durch den Berg

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Eisentor beginnt ein 4 m breiter, befahrbarer Tunnel, der aus dem Felsgestein geschlagen ist.

Spezielle Informationen:

Der Tunnel ist unbeleuchtet. Verlauf und Abmessungen entnehmen Sie bitte dem Plan des Schicksals.

Meisterinformationen:

Weg 8 endet vor einem eisernen Tor, hinter dem Weg 11 beginnt. Dieses Eisentor läßt sich nur mit dem Schlüssel aus dem Wachraum 9.2 öffnen.

9 Orkbehausung

Spezielle Informationen:

Von Weg 8 aus ist der Ork-Unterschluß durch eine eisenbeschlagene Eichentür in der östlichen Tunnelwand zu erreichen.

Meisterinformationen:

Die Tür ist nicht verschlossen. Sie führt zu Raum 9.1

9.1 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Den Grundriß des L-förmigen Raumes entnehmen Sie bitte dem Plan. Der Raum besitzt eine zweite Tür, die der Eingangstür genau gegenüberliegt.

Spezielle Informationen:

An einem Tisch in der Nähe der Eingangstür sitzt ein Ork in einem zerlumpten Waffenrock. Beim Eintreten der Helden springt er auf, reißt einen Säbel aus der Scheide und versucht, die rückwärtige Tür zu erreichen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden die Eingangstür *leise* öffneten, haben sie eine Chance, den Ork zu überraschen

und auszuhalten. Anderenfalls reißt der Ork die hintere Tür auf und heraus stürzen zwei weitere Orks.

Werte für einen Ork:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3

Monsterklasse: 8

Wenn die Helden Raum 9.1 näher untersuchen, finden sie eine weitere Tür in der West- und in der Südwand. Vor dieser Tür liegt ein Teppich auf dem Boden, unter dem sich eine Fallgrube verbirgt. Die Grube ist 2 m tief. Ein Sturz in sie hinein kostet 1 W Schadenspunkte.

9.2 Wachraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 mal 5 Meter groß. Er besitzt eine einzige Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

An einem Tisch in der Zimmermitte sitzen zwei Orks beim Würfelspiel (Es sei denn, sie sind soeben in Raum 9.1 gestürmt.) Da die Tür beim Eintreten der Helden laut knarrt, springen die beiden auf und greifen die Helden an.

Meisterinformationen:

Werte der Orks, siehe 9.1. Während des Kampfes versuchen die Orks, einen Schlüssel, der an einem Wandhaken hängt, mit ihren Körpern abzuschirmen. Die Orks ergreifen die Flucht, wenn ihre LE auf unter 3 sinkt. Danach können die Helden den Raum ungestört untersuchen. Außer dem Schlüssel an der Wand, der zum Tor am Ende des Wegs 8 paßt, finden sie ein Glasfläschen mit einem Heiltrank (Dosis: 15 LP).

9.3 Weinlager

Allgemeine Informationen:

3 mal 3 Meter großer, unbeleuchteter Raum mit einer unverschlossenen Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

An den Wänden stehen mehrere Flaschenregale, in denen verstaubte Flaschen liegen.

Meisterinformationen:

In den Flaschen ist Weiß-, Rot- und Rosewein. Je zwei Flaschen dieser Sorten sind noch trinkbar, bzw. nicht verdorben. Wer vom Rotwein trinkt, fühlt sich angenehm erfrischt und gewinnt 5 Le-

benspunkte hinzu (Nur für die Dauer von 20 Spielrunden!) Der Weißwein verursacht bei einer Chance von 4 zu 6 einen leichten Rausch, das bedeutet, die Werte des Trinkers werden für die nächsten 6 Spielrunden um je 1 Punkt vermindert. Auch ein übermäßiger Genuß des Rotweins zeitigt diese Folgen. Der Rosewein bewirkt scheinbar keine Veränderungen. Zusammen mit dem Weißwein genossen führt er jedoch zu starkem Unwohlsein: 2 Punkte Abzug auf alle Werte während der nächsten 10 Spielrunden.

9.4 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 6 mal 4 Meter groß und hat eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Wände des Zimmers sind in auffällig gutem Zustand. Die Möblierung besteht aus drei dicken Strohlagern in der Nordostecke, einem großen, dreitürigen Schrank und einem Tisch, an dem zwei Orks sitzen und halblaut schnarchen. Bei einem der Schläfer scheint es sich um einen Orkwebel zu handeln.

Meisterinformationen:

Wenn allen Helden eine Geschicklichkeitsprobe-3 gelingt, wachen die Orks bei ihrem Eintreten nicht auf. Für den Fall, daß die Helden sich zu ungeschickt anstellen, gelten die folgenden Werte.

Die Werte der Orks:

(Der zweite Wert gilt für den Orkwebel)

MUT:	8/11	ATTACKE:	9/12
LEBENSENERGIE:	15/21	PARADE:	8/8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3/4	TREFFERPUNKTE:	

1W+4/1W+5

Monsterklasse: 9/13

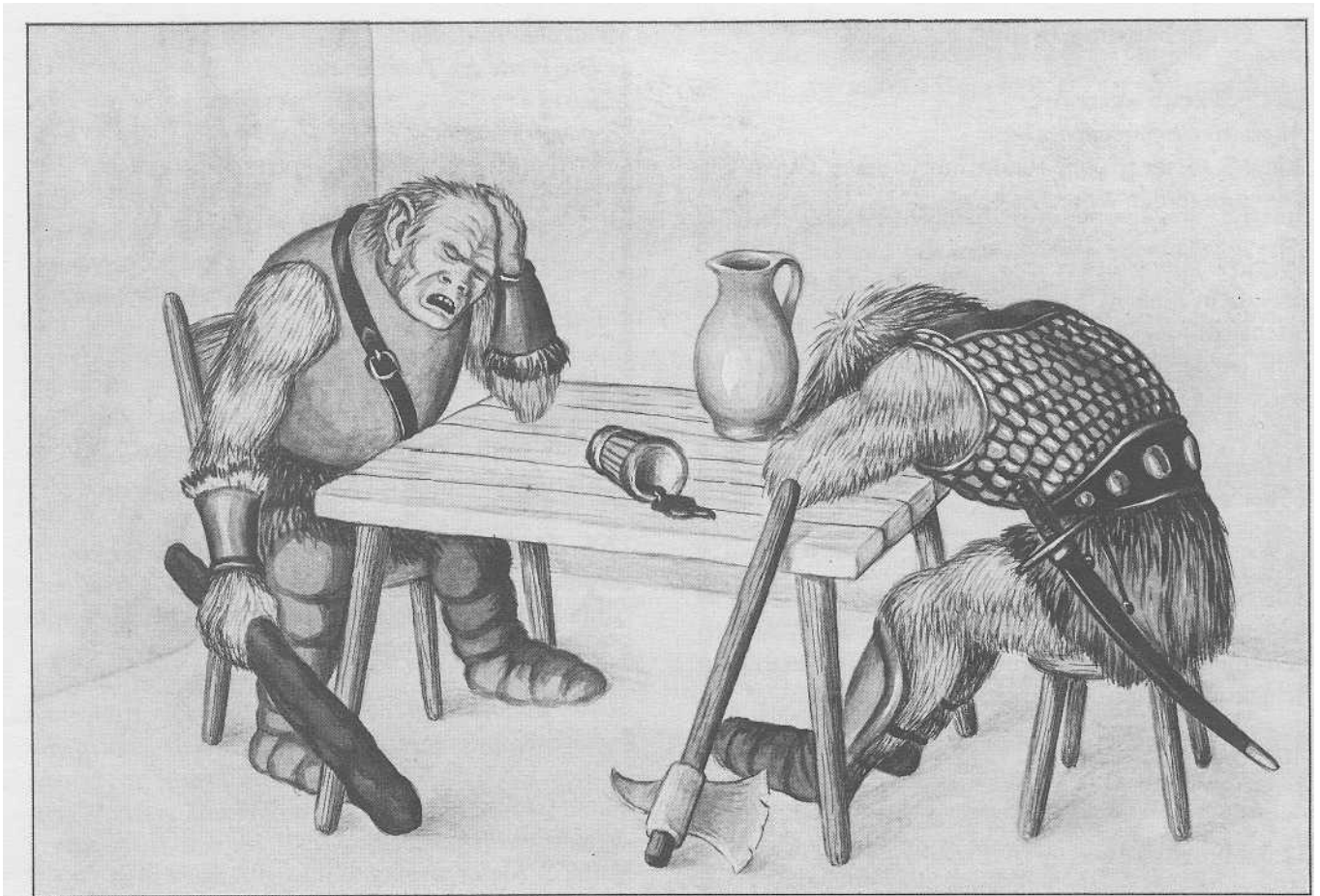
Bei der Durchsuchung der Strohlager findet sich im mittleren ein Lederbeutel mit 20 Silbertalern.

Der Schrank, in dem nur ein paar schäbige Kleidungsstücke hängen, läßt sich zur Seite schieben und gibt eine Geheimtür frei, die zu Raum 9.5 führt (*Zwergeninstinkt: 9*).

9.5 Schatzversteck

Allgemeine Informationen:

1 mal 2 Meter große Kammer mit einer unverschlossenen Tür in der Westwand. Vor der Südwand steht eine eisenbeschlagene Truhe.



Meisterinformationen:

Die Truhe läßt sich nur mit einem Schlüssel öffnen, den der Orkwebel in seinen Wams eingenäht hat.

Falls die Helden die Truhe mit roher Gewalt aufbrechen wollen, gewähren Sie jedem von ihnen 1 Versuch (Kraftprobe +5).

Die Truhe enthält 4 Edelsteine, 37 Silbertaler und 3W mal 8 Heller.

10 Treppe

Allgemeine Informationen:

Die Treppe zweigt von der westlichen Tunnelwand ab.

Dann führt mehr als 100 Meter nach oben und endet auf einem kleinen Plateau über dem Moor.

Spezielle Informationen:

Vom Plateau aus hat man einen guten Blick auf den dichten Nebel über dem Moor, wichtige Erkenntnisse sind jedoch nicht zu gewinnen. Dicht bei der obersten Treppenstufe liegt eine goldene, mit einem dicken Rubin besetzte Brosche.

Meisterinformationen:

Die Brosche ist magisch. Wenn sie durch Umdrehen des Rubins aktiviert wird, zeigt sie dreimal hintereinander eine Gefahr an. Einmal aktiviert läßt sie sich nicht mehr »abschalten«. Nachdem sie dreimal aufgeleuchtet hat, ist ihre Magie verbraucht.

Als Schmuckstück besitzt sie dann immer noch einen Materialwert von 60 Dukaten.

11 Weg durch den Berg (nördlicher Teil)

Allgemeine Informationen:

Abmessungen und Verlauf des Tunnels sind dem Plan zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Der Tunnel ist unbeleuchtet. Etwa auf halber Strecke zwischen dem Tor im Süden und einer Biegung im Norden befindet sich in der Ostwand des Ganges eine Eichentür – ähnlich wie die im Tunnel 8.

Meisterinformationen:

1 keine

12 Orkbehausung II

12.1 Wächterkammer

Allgemeine Informationen:

2 mal 3 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Ost- und in der Westwand.

Spezielle Informationen:

An einem kleinen Tisch sitzt ein Ork-Wächter, der offensichtlich einen schweren Rausch ausschläft. Falls die Helden ihn nicht mit Gewalt wachrütteln, wird der Ork sie nicht bemerken.

Meisterinformationen:

1 keine

12.2 Mittelgang

Allgemeine und spezielle Informationen:

1 Meter breiter Gang mit einer Tür auf der Westseite und mehreren Abzweigungen, die dem Plan des Schicksals entnommen werden können.

Meisterinformationen:

1 keine

12.3 Nordgang

Allgemeine und spezielle Informationen:

Verlauf und Abmessungen sind dem Plan des Schicksals zu entnehmen.

Meisterinformationen:

Der Boden der östlichen Verbindung zwischen Gang 12.2 und 12.3 ist von einem unterirdischen Wasserlauf unterspült worden. Die Orks wissen das und meiden diesen Gangabschnitt. Wenn zwei Helden den Gangboden mit ihrem Gewicht beladen, bricht er ein, und die Helden stürzen in den unterirdischen Bach, wobei sie sich nicht nur nasse Füße sondern auch 1W Schadenspunkte einhandeln.

12.4 Tatzelwurm-Höhle

Allgemeine Informationen:

Die 6 mal 8 Meter große Höhle wird von Tageslicht erhellt, das durch eine schmale Felsspalte in der Ostwand fällt.

Spezielle Informationen:

Die Höhle wird von einem ausgewachsenen Tatzelwurm bewohnt, der offenbar in seiner Kindheit hier eingemauert wurde. In der Nordostecke der Höhle liegt ein Haufen Kieselsteine, anscheinend der Hort des bedauernswerten Untiers.

Meisterinformationen:

Die Werte des Tatzelwurms:

MUT:	20	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	42	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	
		1W+2 (Klauen)	
		1W+4 (Gebiß)	
		1W+2 (Schwanz)	

Der Tatzelwurm hat 2AT pro Kampfrunde
Monsterklasse: 42

Helden, die den Tatzelwurmhort (trotz seiner infernalischen Ausdünstungen) gründlich durchsuchen, finden zwischen den Kieselsteinen 12 Goldklümpchen im Wert von 12 Dukaten.

12.5 Südlicher Gang

Allgemeine und spezielle Informationen:

Abmessungen und Verlauf sind dem Plan des Schicksals zu entnehmen.

Meisterinformationen:

1 keine

12.6 Gefängniszelle

Allgemeine Informationen:

3 mal 2 Meter großer Raum mit einer Tür in der Westwand.

Diese Tür ist von außen mit einem Riegel verschlossen.

Spezielle Informationen:

Die Zelle enthält keinerlei Einrichtungsgegenstände. Auf dem nackten Boden liegt ein ausgemergelter Mann in verschmutzter, zerlumpter Kleidung.

Meisterinformationen:

Der Gefangene ist ein Magier der 2. Stufe. Seine gesamte Astralenergie hat er bei einem Kampf mit einem übermächtigen Gegner verbraucht. Nun soll er in den nächsten Tagen dem Tatzelwurm als Futter dienen. Wenn die Helden den Mann befreien, schenkt er ihnen eine mondsichelförmige Spange aus Silber mit der man das Schloß der Sumpfseefähre öffnen kann. Er will das Nebelmoor schnell verlassen und ist nicht bereit, die Helden zu begleiten.

13 Nordende des Tunnels

Allgemeine Informationen:

Im Norden knickt der Tunnel wieder nach Westen ab. Nach wenigen hundert Metern endet er dann vor

einem Tor, das — wie die anderen — aus Gußeisen besteht.

Spezielle Informationen:

Das Tor ist verschlossen. In die Felswand über dem Tor sind die Worte *AURUM ARGENTOR* — *SUBLIMAT FURIGOR* eingemeißelt.

Meisterinformationen:

Das Tor ist auf magische Weise verschlossen und öffnet sich nur, wenn jemand den Spruch aufsagt, der auf der Felswand zu lesen ist.

14 Riesenschlange

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt nun wieder durch grasbewachsenes Sumpfland.

Spezielle Informationen:

Kurz hinter dem Abzweig von Weg 15 (Siehe Plan des Schicksals) stößt plötzlich eine Riesenschlange aus einem Sumpfloch nach den Pferden des vordersten Wagens. Die Pferde werden wild — das ist nur zu verständlich, den das 10 Meter lange, grüngrau schillernde Reptil bietet einen furchterregenden Anblick, der bis ins Mark dringt.

Meisterinformationen:

Damit der vorderste Wagen nicht ins Moor rast und dort versinkt, muß ein Held eine Geschicklichkeits- und eine Kraftprobe +2 ablegen (2 Versuche). Die Schlange, die die Pferde verfehlte, greift nun die Helden an.

Ihre Werte:

MUT:	30	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1 W+3

Monsterklasse: 18

Die Schlange verfügt über ein schwaches Gift: Wer zweimal von ihr gebissen wird, ist für 4 Runden kampfunfähig.

15 Feuertämon

Allgemeine Informationen:

Der Weg nach Norden endet plötzlich vor einem tiefen Sumpfloch. Halb in den Boden eingesunken liegt eine schwere Kiste am Wegende.

Spezielle Informationen:

Die Kiste ist mit einer dicken Eisenkette umwickelt, die von einem Vorhängeschloß zusammengehalten wird.

Meisterinformationen:

Die Kette läßt sich lösen — entweder durch eine Zauberformel oder durch eine gelungene Kraftprobe +5 (Jeder Held hat 3 Versuche).

Sobald die Kiste von der Kette befreit ist, springt der Deckel auf, und eine furchterregende Erscheinung fährt unter die Helden. Die Kreatur ähnelt einem Menschenaffen, aber sie trägt keinen Pelz, sondern ihr Körper ist von winzig kleinen, züngelnden Flammen bedeckt: Ein Feuertämon!

Seine Werte:

MUT:	25	ATTACKE:	15
RÜSTUNGSSCHUTZ:	-	PARADE:	-
		TREFFERPUNKTE:	2W

Monsterklasse: 25

Der Feuertämon ist durch gewöhnliche Waffen nicht zu verletzen, wenn er aber nur mit einem Tropfen Wasser besprenkelt wird, löst er sich auf der Stelle in Dampf auf.

Außer dem Dämon enthält die Kiste zwei die viele hundert Stunden brennen, und sich allein durch Gedankenkraft entzünden und auslöschen lassen.

16 Fähre

Allgemeine Informationen:

Der Weg endet vor einem ausgedehnten Sumpfsee, dessen Größe wegen der schlechten Sicht nicht zu ermitteln ist. Am Ostufer liegt eine Fähre, ein stabiles Floß, das mit Hilfe von über den See gespannten Seilen bewegt werden kann.

Spezielle Informationen:

Das Floß ist mit einer silbrig blinkenden Kette und einem ebensolchen Schloß an einem riesigen Findling befestigt, der am Seeufer aus dem Moorboden ragt.

Meisterinformationen:

Das winzig kleine, kreisrunde Schlüsselloch des Schlosses deutet darauf hin, daß zum Aufschließen ein spezieller Gegenstand benötigt wird: Die Nadel der Mondsichelspange, die der eingekerkerte Magier in 12.6 besitzt.

Falls die Helden dem Schloß mit Gewalt beikommen wollen (Kraftproben), verlieren sie so viel Lebensenergie, wie sie bei der Probe Augen gewürfelt haben — also 1—20 LP.

Die Fahrt über den Sumpfsee, bei den Helden das Floß durch kräftiges Ziehen am Seil vorwärtsbewegen, verläuft ohne Zwischenfälle. Der Meister sollte dennoch ca. sechsmal den W20 rollen lassen und dabei murmeln: »Ich will nur mal sehen, ob ihr heil am anderen Ufer ankommt.«

17 Rabe

Allgemeine Informationen:

»Heda, ihr! Wohin zieht es euch, ihr todesmutigen Fuhrknechte?« tönt es aus dem Nebel, als sich die Helden einer Wegegabelung nähern.

Spezielle Informationen:

Auf einem wurmstichigen Pfahl am Wegesrand sitzt ein Rabe mit prachtvoll schillerndem, tiefschwarzem Gefieder. Er hat die Helden angerufen und fährt nun fort: »Für einen Dukaten sage ich euch, wie euer weiterer Weg aussieht.«



Meisterinformationen:

Reagieren die Helden aggressiv, dann fliegt der Rabe davon. Geben sie ihm aber einen Dukaten, den er sich in den Schnabel legen läßt, erfreut er sie mit einem holprigen Gedicht:

»Im Süden viel Wasser steht
und nichts Lebendes dort geht.
Im Westen ihr durch ein Sumpfloch karrt,
dazu jemand dienstbereit eurer harrt.
Aber ihr könnt euch wenden, wie ihr wollt –
überall ihr Rätsel lösen sollt.«

Mit den letzten Worten fliegt der Rabe auf und verschwindet im Nebel.

18 Moorleichen

Allgemeine Informationen:

Urpötzlich tauchen vier dunkle, tiefende Gestalten aus dem Nebel auf.

Spezielle Informationen:

Die Kreaturen sehen so aus, als hätte sie jemand aus nassem Torf geformt. Angeschimmelte Kleiderfetzen hängen von ihren Körpern herab. Sie halten rostige Schwerter in den Fäusten.

Meisterinformationen:

Vor den Helden stehen die vom Moor konservierten Leichen einer Straßenräuberbande. Durch den Einfluß des Bösen, der seit einiger Zeit im Sumpf herrscht, sind die Toten wieder zum Leben erwacht.

Die Moorleichen sprechen nicht und sind durch nichts dazu zu bewegen, den Weg freizugeben. Nur scharfe Hieb Waffen wirken mit voller Kraft gegen diese Gegner. Keulen, Knüppel und Streitkolben bringen nur ein Viertel der normalen TP-Zahl. Zauberformeln sind unwirksam.

Werte einer Moorleiche

MUT:	20	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	70	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	
Monsterklasse: 8			

19 Moorwurm

Allgemeine Informationen:

An der Stelle, die mit Nr. 19 bezeichnet ist, wird der Weg auf eine Strecke von 20 Metern plötzlich fester.

Er ist in der Mitte leicht nach oben gewölbt und sieht fast wie eine steinerne Fahrbahn aus.

Spezielle Informationen:

Sobald der erste Wagen auf die »Fahrbahn« gelenkt wird, bäumt der Weg sich plötzlich auf, und die Helden müssen erkennen, daß sie auf den Rücken eines kolossalen Wurms gefahren sind. Der Wurm krümmt sich ein paar Mal und bohrt sich dann tiefer ins Moor, in dem auch der vorderste Wagen mitsamt Pferden versinkt.

Meisterinformationen:

Seien Sie gnädig: Lassen Sie den Helden ohne Geschicklichkeitsprobe rechtzeitig vom Bock springen!

20 Furt

Allgemeine Informationen:

Eine Brücke, die an dieser Stelle einmal beide Flußufer verband, ist vor langer Zeit eingestürzt. Neben den Ruinen der Brücke ist jedoch eine Furt im 15 Meter breiten Fluß erkennbar.

Spezielle Informationen:

Der Fluß ist an dieser Stelle so seicht, daß eine Durchquerung mit dem Wagen möglich scheint. Ganz problemlos läßt sich das Übersetzen natürlich nicht bewerkstelligen.

Meisterinformationen:

Die Wagen müssen einzeln hinübergeführt werden, wobei je ein Held auf dem Bock Platz nimmt und einer das Gespann am Zaumzeug leitet. Beide Helden müssen pro Fahrt je eine Geschicklichkeit§- und eine Klugheitsprobe ablegen: Für die erste Fahrt gewöhnliche Proben, für jede weitere wird je ein Punkt von der Probe abgezogen. Mißlingt eine der Proben, werden die Folgen mit dem W6 ermittelt: 1: Die Hälfte der Ladung ist ins Wasser gefallen und unbrauchbar. 2—4: Der Wagen ist umgestürzt — die gesamte Ladung ist verloren. 5,6: Ein Rad zerbricht bei der Fahrt über einen Stein im Flußbett.

21 Das Haus des Schwarzen Fährmanns

Allgemeine Informationen:

Neben der Fähre über den 12 Meter breiten Fluß steht das noch gut erhaltene Haus des Schwarzen

Fährmanns. Das Haus hat eine Grundfläche von 6 mal 7 Metern, sein Mauerwerk besteht aus mächtigen Steinquadern.

Die Außenmauern sind 4 Meter hoch, das Haus ist mit einem Flachdach gedeckt.

Spezielle Informationen:

Ein Zugang zum Dach ist nicht erkennbar. Die Haustür in der Ostwand besteht aus Buchenholz. Die Glasscheiben in den Fenstern auf der Nord- und der Südseite sind zersprungen.

Durch die nördliche Fensteröffnung kann man in den Schlafrum (21.2) sehen, durch die südliche in den Wohnraum (21.1)

Meisterinformationen:

In dem Haus lebte bis vor ein paar Jahren ein goldgieriger Halbfelf, den man wegen seiner blauschwarzen Haare den »Schwarzen Fährmann« nannte.

Das Flachdach des Hauses wird von einer 1,5 Meter hohen Brüstung eingefast, so daß die Deckenhöhe in den Zimmern nur 2,5 Meter beträgt. Falls die Helden aufs Dach klettern, siehe 21.8.

21.1 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

3 mal 4 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Nord-, Ost- und Westwand und einem Fenster in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält einen Tisch und 3 Stühle, die um eine offene Feuerstelle in der Nordwestecke aufgestellt sind.

Staub und Spinnweben bedecken die Möbel und die geschlossenen Türen.

Meisterinformationen:

1 keine

21.2 Schlafrum

Allgemeine Informationen:

3 mal 3 Meter großer Raum mit einer Tür in der Süd- und einem Fenster in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält zwei Betten mit verschimmeltem Bettzeug, und einen Kleiderschrank, der vor der Westwand steht.

Meisterinformationen:

1 keine

21.3 Gang

Allgemeine Informationen:

Kleiner Durchgang mit einer Grundfläche von 1 mal 1 Meter und je einer Tür in der West- und in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Wie alle anderen Räume auf der Westseite weist dieser Raum kein Fenster auf. Um sich in den unbeleuchteten Zimmern orientieren zu können, sollten die Helden Fackeln entzünden.

21.4 Wasserfalle

Allgemeine Informationen:

2 mal 2 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Ost- und in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist völlig unmöbliert.

Meisterinformationen:

Sobald 1 oder 2 Helden den Raum 21.4 durch die Tür in der Ostwand betreten haben, fällt ein schweres Panzerschott herab und verschließt diese Türöffnung. Gleichzeitig öffnet sich in der südwestlichen Zimmerecke eine versteckte Klappe und Wasser strömt in den Raum. Der einzige Ausgang scheint die Tür in der Nordwand zu sein. Anstelle eines Schlüsseloches weist sie eine 5 cm hohe, ovale Öffnung auf.

Das Zimmer füllt sich innerhalb von 4 Minuten bis unter die Decke mit Wasser. Eingeschlossene Helden können sich retten, indem sie einen Dolch- oder Schwertknauf in das ovale Loch in der Nordtür stoßen.

Sollte die Heldengruppe durch das herabfallende Schott getrennt worden sein, müssen nun auch die Spieler getrennt werden; das heißt, die beiden Spielergruppen verlassen wechselseitig den Raum.

21.5 Gang mit Bolzenfalle

Allgemeine Informationen:

3 mal 1 Meter großer Gang mit je einer Tür in der Nord- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Eventuell aus Raum 21.4 eingedrungenes Wasser läuft durch eine vergitterte Öffnung im Boden wieder ab.

Meisterinformationen:

Wenn sich jemand vor die Tür im Norden stellt, berührt er dabei eine Kontaktschwelle, und aus der Decke wird plötzlich ein Eisenbolzen auf ihn abgefeuert.

Der Held kann sich durch einen flinken Sprung Geschicklichkeitsprobe +3) in Sicherheit bringen. Mißlingt die Probe, muß er 1W+4 Schadenspunkte hinnehmen. Die Falle wird auch ausgelöst, wenn man den Boden abklopft.

21.6 Säurefalle

Allgemeine Informationen:

2 mal 3 Meter großer Raum mit einer Tür in der Südwand.

(Außerdem besitzt der Raum – ebenfalls in der Südwand – einen offenen Durchgang, doch dieser ist von der Eingangstüre aus nicht zu sehen.)

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist leer – bis auf einen kleinen Glaskasten, der eine klare Flüssigkeit enthält und vor der Ostwand steht.

Meisterinformationen:

Der Boden dieses Raumes ist nicht so fest, wie es den Anschein hat: Unter der Mitte des Zimmers befindet sich eine Kippachse, so daß die westliche Bodenhälfte, unter der sich eine 1 Meter tiefe Grube befindet, sich beim Betreten abrupt senkt, während die östliche Hälfte mit dem gläsernen Behälter nach oben gehoben wird, worauf der Behälter in die Grube rutscht. Ein Held, der in die Grube gestürzt ist, erleidet durch die Säurespritzer schwere Verbrennungen: 2W+2.

21.7 Schatzraum

Allgemeine Informationen:

2 mal 2 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Nord- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Bei genauem Hinsehen entdecken die Helden links neben der Nordtür eine weitere, 1,5 Meter hohe, verschlossene Tür. Neben der Tür ist an der Wand ein Zettel mit folgender Aufschrift befestigt:

»Es ist am Morgen vierfüßig, am Mittag zweifüßig, am Abend dreifüßig. Unter allen Geschöpfen wechselt es allein die Zahl seiner Füße; aber eben wenn es die meisten Füße hat, sind Kraft und Schnelligkeit seiner Glieder am geringsten.«

Meisterinformationen:

Die Lösung lautet: »Der Mensch«. Wird dieses Wort laut ausgesprochen, öffnen sich die versteckte Tür in der Nordwand und die bis dahin ebenfalls verschlossene eiserne Tür in der Südwand, hinter der eine nach oben führende, eiserne Leiter sichtbar wird. Hinter der Geheimtür steht in einer Nische eine unverschlossene Truhe. Sie enthält 20 Dukaten, 57 Silbertaler und 3 Heiltränke (Dosis: je 15 LP pro Fläschchen).

21.8 Dach

Allgemeine Informationen:

Das Dach ist von einer 1,5 Meter hohen Brüstung eingefaßt. In der Südwestecke erhebt sich ein steinerner Wassertank, der von oben durch eine eiserne Klappe gefüllt werden kann.

Spezielle Informationen:

In das Dach sind zwei eiserne Falltüren eingesetzt.

Meisterinformationen:

Die eine Falltür ist auf magische Weise verschlossen — sie öffnet sich nur dann, wenn das Lösungswort aus 21.7 gesprochen wird. Die andere Falltür läßt sich aufhebeln. Unter ihr sind drei Hebel verborgen. Werden diese Hebel umgelegt, so sind die Fallen in den Räumen 4, 5 und 6 entschärft. Falls sich gleichzeitig Helden im Haus und auf dem Dach aufhalten, ist es wichtig, daß der Meister genau die zeitliche Abfolge der Helden-Aktionen festhält, um zu ermitteln, ob die Fallen tatsächlich bereits entschärft sind, wenn die Helden einen bestimmten Raum betreten.

Die Helden können übrigens auch völlig auf eine Besichtigung des Fährhauses verzichten und sofort mit der intakten Fähre über den Fluß setzen. Sie können jedoch nicht auf den See hinausfahren, da sie eine seichte Stelle unmittelbar am Ausfluß nicht überwinden können.

22 Sumpfiger Weg

Meisterinformationen:

Regeln für das Überqueren dieses Sumpflochs, [siehe Kap. 7.

23 Sumpfkobold Origo

Allgemeine Informationen:

Am Wegesrand sitzt ein kleines Männlein, das eifrig

damit beschäftigt ist, aus feuchtem Moorboden eine kleine Burg zu formen. Die Gestalt ist nicht größer als 1 Meter und von tiefbrauner Hautfarbe. Sie trägt ein Gewand aus Moos.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden näher herantreten, unterbricht das kleine Männlein sein Spiel und sieht die Gruppe fragend an.

Verhalten sich die Helden freundlich, stellt es sich als Origo, Sumpfkobold, vor und ist gern bereit, sich auf ein Gespräch einzulassen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden den Kobold attackieren, so löst sich Origo in Luft auf, nicht ohne vorher die Schwerter der beiden vordersten Helden in Weidenruten verwandelt zu haben. (Die Verwandlung hält 30 Spielrunden lang an.)

Friedlichen Helden bietet Origo seine Hilfe an — vorausgesetzt, die Helden lösen mindestens eines der folgenden Rätsel:

1. *Es ist ein Lebewesen klein,
das kann mitunter gräulich sein.
Tritt es keck aus seinem Haus,
Schreit die wackre Magd voll Graus.
(Maus)*
2. *Überall gibt es davon genug,
doch es wär Lug und Trug,
darum zu denken,
wir könnten es uns schenken.
(Luft)*

Nennen die Helden eine richtige Lösung, dann erzählt Origo ihnen, daß man die Bäume am braunen See nur mit steinernen Werkzeugen fällen kann.

Lösen die Helden auch das zweite Rätsel, schenkt ihnen der Kobold einen der Magischen Gegenstände aus dem *Buch der Regeln*. Da er ein sprunghafter Geselle ist, wird ihm die Anwesenheit der Helden rausch langweilig, und er löst sich kurz nach dem Rätselspiel in Luft auf.

24 Kaufladen

Allgemeine Informationen:

Auf der linken Seite des Weges steht ein einstöckiges Gebäude mit einem Schindeldach. In der Eingangsfront, zu der man über eine Veranda gelangt, fällt ein großes Schaufenster auf, in das die Worte *Händler Langoras* eingätzt sind.



Spezielle Informationen:

Rings um das Haus ist der Boden so sumpfig, daß man nicht um das Haus herumgehen kann. Durch das erleuchtete Fenster sieht man in einen mit Waren vollgestopften Verkaufsraum. Ein Vorhang scheint ein Hinterzimmer zu verbergen. Beleuchtet wird der Laden durch mehrere aufgehängte Öllampen.

Meisterinformationen:

Dieses Haus wurde vom Moorgeist Langoras an seinen Platz gezaubert, und der Moorgeist, der im Hinterzimmer wohnt, kann es jederzeit an eine andere Stelle versetzen.

Langoras ist ein freundlicher Geist. Er versucht, seinen Kunden jeden Wunsch zu erfüllen. Das bedeutet, die Helden können sich beliebige Gegenstände wünschen und tatsächlich in Langoras' Laden käuflich erwerben, z. B. einen Heiltrank oder eine besonders gute Rüstung. Natürlich werden so extravagante Wünsche wie ein Unverwundbarkeitselixier nicht erfüllt. Leider fallen in diese Kategorie auch Karrenräder, da Langoras das Rad für eine unglückselige Erfindung hält.

Es versteht sich von selbst, daß Langoras aggressiven oder diebischen Helden dadurch begegnet,

daß er sich mitsamt seinem Laden fortzaubert. An der Stelle bleibt nur ein Sumpfloch zurück, in dem die Helden bis zum Bauch versinken.

25 Unterstand

Allgemeine und spezielle Informationen:

An dieser Stelle steht ein kleiner Holzfällerunterstand. Bis auf ein paar Steinbeile ist der offene Schuppen leer.

Meisterinformationen:

Die Helden benötigen die Steinbeile, wenn sie die Bäume am braunen See fällen wollen.

26 Wald und brauner See

Allgemeine Informationen:

Der Wagenzug stößt auf einen See mit auffällig dunkelbraunem Wasser. Am Südufer des Sees stehen Salweiden und Birken dicht an dicht. Wegen der schlechten Sicht können die Helden nicht ausmachen, wie weit sich der See erstreckt.

Spezielle Informationen:

Bei einer Erkundung des Ufers stoßen die Helden bald in beiden Richtungen auf undurchdringliches Dornengestrüpp. Eine Überquerung des Sees scheint nur mit Hilfe von selbstgebaute Flößen möglich zu sein.

Meisterinformationen:

Der Wald ist verzaubert; seine Bäume lassen sich nur mit steinernen Beilen fällen.

Bei dieser Holzfällerarbeit werden die Helden jedoch plötzlich von einem überaus empörten Waldschrat angegriffen.

Seine Werte

MUT:	20	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	1W+5
Monsterklasse: 20			

Der Schrat greift immer wieder blitzschnell an, um sich sofort nach dem ersten Schlagwechsel zurückzuziehen. Wenn einem Helden (der nicht gerade selbst mit dem Waldschrat kämpft) eine Geschicklichkeits- und eine Kraftprobe gelingt, können die Helden den Störenfried überwältigen und fesseln.

Nachdem die Helden ein oder mehrere Flöße gezimmert und den See erkundet haben, werden sie feststellen, daß sie nur an Punkt 27 an Land gehen können. An allen anderen Stellen ist das Ufer entweder zu sumpfig oder von undurchdringlichem Gestrüpp bewachsen.

27 Festes Ufer

Allgemeine Informationen:

An dieser Stelle können die Helden das Ufer mit den Wagen befahren.

28 Gewitter

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ziehen unheimlich schnell tiefschwarze Wolken heran, und ein gewaltiges Gewitter bricht los.

Spezielle Informationen:

Als der erste Donner kracht, setzen die Pferde sich abrupt in Bewegung. Der gesamte Wagenzug droht, ins Moor zu rasen.

Meisterinformationen:

Jeder Held muß eine Kraft- und eine

Geschicklichkeitsprobe ablegen. Gelingt drei oder mehr Helden eine der Proben nicht, dann stürmen die Pferde mit dem ersten Wagen in den Sumpf, wo sie bald unter gellendem Wiehern versunken sind. Vom Gewitter wurden auch zwei Tiger aufgeschreckt, die aus einem Gebüsch hervorbrechen und den Wagenzug angreifen.

Ihre Werte

MUT:	17	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+5
Monsterklasse: 17			

Die Tiger werden nach 5 Kampfrunden von einem neuerlichen gewaltigen Donnerkrachen in die Flucht geschlagen. Das Gewitter endet ebenso plötzlich wie es begonnen hat.

29 Troll

Allgemeine Informationen:

Unter einer riesigen Birke schnarcht ein 4 Meter großer Troll so laut, daß der Moorboden bebt.

Spezielle Informationen:

Das braune Haar des Trolls läßt darauf schließen, daß er noch recht jung ist. Er hat seine Axt über sich in den Birkenstamm getrieben und einen kleinen, aber prall gefüllten Lederbeutel über den Axtstiel gehängt.

Meisterinformationen:

Bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe +3 gelingt es einem Helden, den Beutel, der 3W Silbertaler und ein paar Zuckerstangen enthält, zu stibizen, ohne daß der Troll erwacht.

Für den Fall, daß der Held dem Troll auf die Zehen tritt, sind die folgenden Werte zu beachten.

Die Werte des Schläfers:

MUT:	25	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W+4
Monsterklasse: 25			

Der Troll greift die Helden auch dann wutentbrannt an, wenn sie ihn nur freundlich um ihn etwas zu fragen. Die beste Taktik ist gewiß, den Burschen schlafen zu lassen.

30 Räuberunterschlupf

Allgemeine Informationen:

Eine alte Kate von 4 mal 6 Meter Größe steht am Wegesrand neben einem kleinen Hügel. Ihr Strohdach ist dunkelbraun und vom Wind zerzaust. Die Tür hängt schief in den Angeln.

Spezielle Informationen:

In den kleinen Fensteröffnungen in der Süd- und Ostwand fehlen Glas und Rahmen.

Meisterinformationen:

In der Kate verbirgt sich der Zugang zu einem unterirdischen Räuberversteck. (In Raum 30.2)

30.1 Wohnraum

Allgemeine Informationen:

3,5 mal 4 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Nord- und in der Südwand und einer Fensteröffnung in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Von den Möbeln – Tisch, Stühle, Schrank usw. – sind nur wenige morsche Überreste erhalten.

Meisterinformationen:

1 keine

30.2 Schlafraum

Allgemeine Informationen:

2,5 mal 4 Meter großer Raum mit einer Tür in der Nord- und einer Fensteröffnung in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Während der Boden im Wohnraum einfach aus festgestampfter Erde bestand, ist er in diesem Zimmer mit Dielen belegt. Bis auf die verrotteten Reste zweier Strohlager enthält der Raum keinerlei Gegenstände.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Dielenboden gründlich absuchen, entdecken sie in der Südwestecke des Zimmers einige herausnehmbare Bohlen, unter denen sich ein Schacht mit einer Leiter verbirgt.

30.3 Unterirdischer Gang

Allgemeine Informationen:

5 Meter langer und 1 Meter breiter Gang, der im Osten vor einem Schacht und im Westen vor einer geschlossenen Tür endet. Die Deckenhöhe beträgt etwa 1,80 Meter.

Spezielle Informationen:

Die Gangwände sind mit Brettern verschalt. Durch die Ritzen sickert ständig Wasser, und der Gangboden ist etwa 10 cm hoch mit Wasser bedeckt. Zur Tür auf der Westseite führen 4 Stufen hinauf.

Meisterinformationen:

1 keine

30.4 Unterirdischer Wohnraum

Allgemeine Informationen:

5 mal 5 Meter großer, 2,5 Meter hoher Raum mit einer Tür in der Ost- und einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Das Räuberversteck befindet sich im Innern des Hügels, der neben der Kate zu sehen ist. Die Wände sind aus Stein gemauert, die Einrichtung besteht aus 2 Schränken, 4 Betten, einem Tisch und 4 Schemeln. Am Tisch sitzen drei Räuber und beraten einen Überfall, während ein vierter im Bett liegt und schläft.

Meisterinformationen:

Die Werte für einen Räuber:

MUT:	10	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	

1W+2/1W+3

(je 2 Räuber haben den gleichen Wert)

Monsterklasse: 9

Die Räuber ergeben sich, wenn sie endgültig zu unterliegen drohen. Eine Durchsuchung ihres Verstecks erbringt lumpige 5 Silbertaler und 324 Kreuzer.

30.5 Abtritt

Allgemeine, Spezielle und Meisterinformationen:

Ganz gewöhnliches »Plumpsklo«. Die Belüftung erfolgt über einen dünnen hohlen Baum, der oben aus dem Hügel herausragt.

31 Lockspur

Allgemeine Informationen:

Ein paar Meter vom nördlichen Wegesrand entfernt liegt deutlich sichtbar ein Goldstück auf dem Moorboden.

Spezielle Informationen:

Von der Stelle, wo der Dukaten liegt, kann man weitere 5 Meter mooreinwärts einen zweiten Duka-

ten blinken sehen, in einiger Entfernung scheint ein weiteres Goldstück zu liegen. (Wie lange wird das wohl so weiter gehen?)

Meisterinformationen:

Die Goldstücke wurden vor ein paar Jahren von einem reichen Mann im Moor verteilt, dem der ständige Nebel so sehr auf das Gemüt schlug, daß er in den Dunst wanderte und nach und nach seine gesamte Barschaft fortwarf. Am Ende der traurigen Spur liegen die sterblichen Überreste des Mannes.

Je mehr Goldstücke ein Held aufsammelt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß er sich im Moor verirrt. Bei der 3. Münze beträgt die Chance, daß er den Weg zurück findet, 1-19 auf dem W20. Mit jeder weiteren aufgelesenen Münze sinkt die Wahrscheinlichkeit um 1 Punkt. Hat der Held mehr als 22 Münzen aufgelesen, bleibt seine Rettungsschance auf 1 stehen.

Wie oft sie den unglückseligen Helden den Rettungswurf ausführen lassen wollen, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

32 Todeskrähen

Allgemeine Informationen:

Die Helden hören über sich ein wütendes, heiseres Krächzen, und schon fällt ein Schwarm Todeskrähen über sie her.

Meisterinformationen:

Die Werte einer Krähe:

MUT:	8	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	4	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	2

Schadenspunkte

Anzahl der Krähen: 2W+4

Monsterklasse: 3

Sie fliegen davon, wenn ein Drittel des Schwarms getötet wurde.

33 Schlinggras

Allgemeine Informationen:

In einiger Entfernung sieht man die Gestelle von 4 Planwagen mitten auf dem Weg stehen. Vor den Resten dieses Trecks, der offensichtlich vor vielen Jahren hier sein Ende fand, liegen die Skelette von Pferden.

Spezielle Informationen:

Beim Näherkommen sehen die Helden, daß die Stahlteile an den Wagen noch in Ordnung sind, die Holzteile aber völlig verrotten. Plötzlich bemerken die Helden, daß das Gras sich vom Straßenrand schnell auf ihre Wagen zubewegt und sich bereits um mehrere Räder gewickelt hat.

Meisterinformationen:

Es hat keinen Sinn, das Schlinggras abzuschlagen, da abgetrennte Teile sofort wieder auf dem Boden festwachsen und neue Schlingen bilden. Das Gras weicht jedoch vor Feuer und vor jeder Art Magie —,auch vor magischen Gegenständen— sofort zurück. Falls die Helden zu lange über eine geeignete Bekämpfungsmethode beratschlagen, sollten Sie ruhig einen Wagen vom Gras in den Sumpf ziehen lassen.

34 Sumpfloch

Meisterinformationen:

Die Regeln für die Überquerung dieser tückischen I Stelle finden Sie in Kap. 7

35 Irrlichter

Allgemeine Informationen:

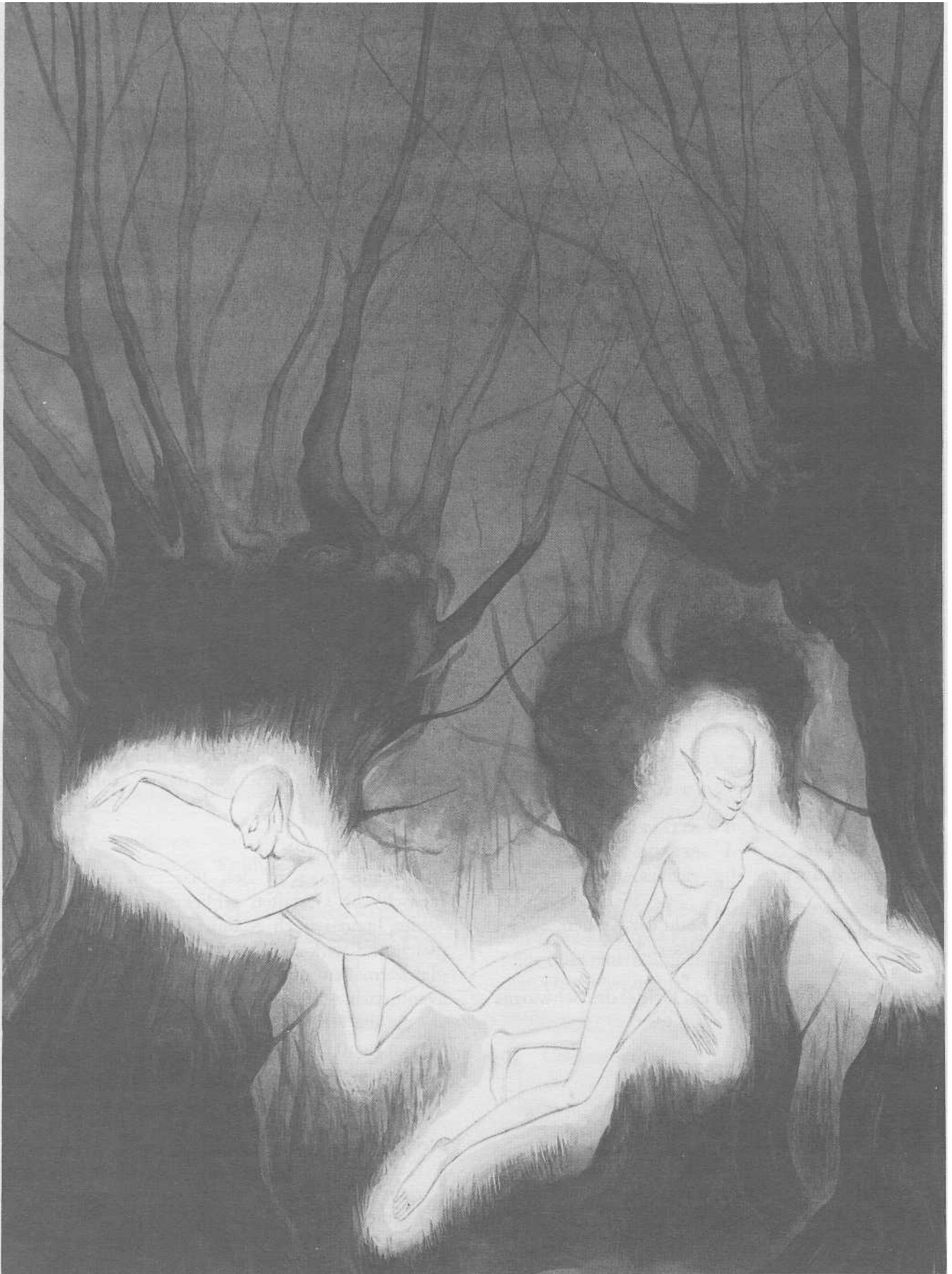
Rechts und links neben dem Weg züngeln plötzlich kleine Flammen auf, die ständig ihre Farbe von Gelb nach Blau verändern und dabei schnell größer werden.

Spezielle Informationen:

Bald kann man in den Flammen durchsichtige menschliche Gestalten erblicken. Die Wesen sind weder Frauen noch Männer und doch beides zugleich und wirken auf Helden beiderlei Geschlechts gleichermaßen anziehend. Bald stimmen die über-aventurisch schönen Wesen eine wortlose Melodie an, die die Helden und Kutscher förmlich von den Wagen zieht. Nur die Pferde stapfen völlig unbeeindruckt weiter. Sie scheinen die Wesen gar nicht bemerkt zu haben.

Meisterinformationen:

Der Bereich, in dem sich die Irrlichter aufhalten, zieht sich etwa 100 Meter am Weg entlang. Im Moment sind die Helden von den Zauberesen noch nicht völlig in den Bann gezogen — ihnen bleibt noch etwas Zeit zum Beratschlagen. Einer



der Kutscher springt jedoch vom Bock und läuft mit einem glückseligen Lächeln auf den Lippen ins Moor hinaus, wo er bald im Nebel verschwindet.

Falls die Helden ohne Vorsichtsmaßnahmen tiefer ins Reich der Irrlichter eindringen, müssen sie je 10 Kraftproben ablegen, je eine Probe für 10 Meter Wegstrecke. Die erste Kraftprobe ist eine Probe -5, die nächste eine -4, die letzte eine +4. Ein Held, dem eine Probe mißlingt, läuft sofort hinaus ins Moor, wo er versinkt. Die Helden können die gefährliche Stelle ohne jede Probe passieren, wenn sie sich (und den Kutschern) die Ohren verschließen und die Augen verbinden und die Pferde allein den Weg suchen lassen.

36 Das Ende des Nebelmoors

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Punkt 36 erreicht haben, endet für sie das Abenteuer.

Die dichten Nebelbänke liegen hinter ihnen, und sie erkennen gar nicht fern die sichere Landstraße nach Donnerbach.

Jeder Held wird vom Meister mit 60 Abenteuerpunkten belohnt. Zusätzlich gibt es 5 AP pro Held für jeden Wagen, der durch das Nebelmoor gebracht wurde. Die Anzahl der Silbertaler richtet sich ebenfalls nach der Zahl der noch vorhandenen Wagen (siehe hierzu »Die Anwerbung« auf der Seite 10).

Die Sümpfe des Lebens

von Frank Pfeifer

Vorwort

>Die Sümpfe des Lebens< ist ein Solo-Abenteuer für Abenteurer, Krieger und Zwerge der 1. bis 5. Stufe. Magiebegabte Helden sind bei diesem Abenteuer leider nicht zugelassen.

Der Irrweg des Helden durch den Sumpf kann nicht auf einer Karte nachgezeichnet werden – das Abenteuer besteht nämlich zum größten Teil aus Handlungs- und nicht aus Weg-Entscheidungen.

Der Spieler sollte sich aber auf einem Zettel die Nummern der Abschnitte notieren, die er bereits passiert hat – das erleichtert die Orientierung.

Damit wäre eigentlich alles gesagt. Nehmen Sie also Würfel, ein »Dokument« und einen Bleistift zur Hand, erschaffen Sie sich einen tapferen Helden, schlüpfen Sie in seine Haut und begeben sich schnurstracks zu Abschnitt 1.

Die Geschichte des alten Seilers

1

Auf Ihren Reisen durch Aventurien gelangen Sie auch einmal in einen kleinen Ort, dessen Namen Sie schon vergessen haben. Vergessen haben Sie aber nicht die Geschichte, die dort eines Abends von einem alten Seiler erzählt wurde.

Im Norden Aventuriens hinter dem Salamanderwald, irgendwo zwischen Tjolmar und Riva, gibt es ein Moor, das die »Sümpfe des Lebens« genannt wird. Von diesem Moor heißt es, dort sei einst unbearbares Land gewesen, in dessen Mitte ein unerschöpflicher Jungbrunnen seit Urzeiten sprudelte und allen Wesen mit seinem fruchtbaren Saft ewiges Leben schenkte. Eines Tages siedelten sich dort Menschen an. Nimmer kannten sie Not und Hunger und nimmer wurden sie krank und alt. Doch wie das so ist mit den Menschen, wollen sie mit den Dingen, die sie umgeben — und seien sie auch noch so günstig — nicht zufrieden sein. Und so plagte sie bald so sehr der Obermut, daß sie sich gottgleich wähten. Aber die Götter sind weise und lassen den Narren sein, solange er nichts Böses tut. Und dann schlug doch das Schicksal zu: In jenem Land lebte ein Mann, der hieß Erdog Hardan. Er war finster und beschäftigte sich mit Schwarzer Magie. Er verzauberte die Leute, so daß bald alle seinem Willen unterworfen waren. Nun trachtete er danach, zuerst seine Heimat, dann ganz Aventurien den bösen Mächten auszuliefern, und die anderen halfen ihm in ihrem Irrglauben dabei. Also beschloß Praios, der dem Treiben lange zugesehen hatte, sie zu verderben. Er sandte zuerst eine Feuersbrunst, die alles Leben verschlang, dann eine Sintflut, die den Boden in öden Sumpf verwandelte, und hüllte schließlich das ganze Land in eine dichte Nebelwolke, damit niemand mehr dahin gelangen konnte. Nur einer entkam der Vernichtung: Erdog Hardan. Er verschwand und ward nicht mehr gesehen. Die übrigen Bewohner aber wurden zu einem Schattendasein verdammt, so daß sie weder ganz tot noch ganz lebendig sind.

Die Sage berichtet weiter, daß der Quell jetzt verwunschen sei. Wer sich aber auf die Suche mache,

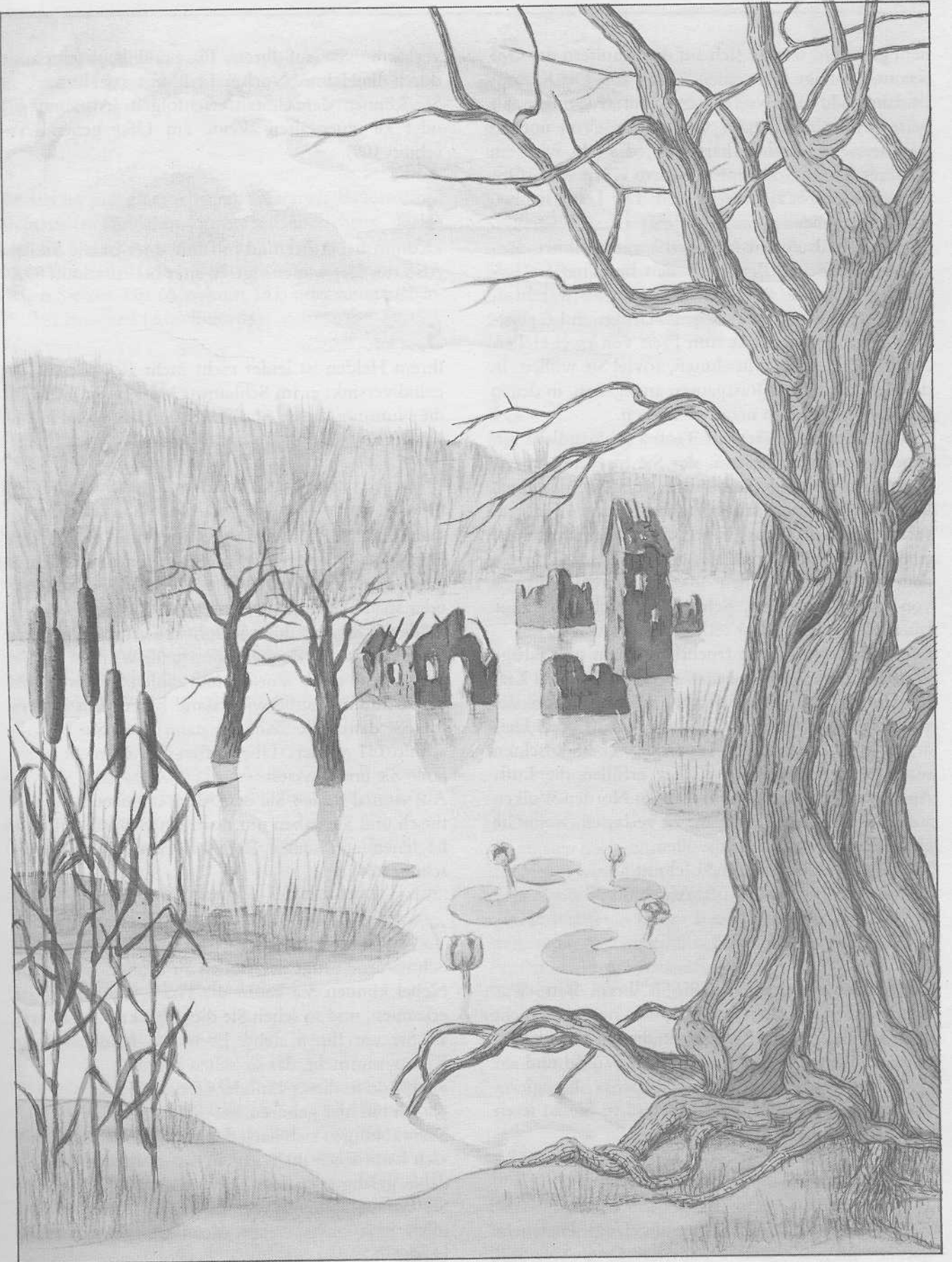
und ihn fände, erlöse das Land und die Untoten von dem Fluch. Er erhalte jugendliche Kraft aus dem Brunnen und ein zweites Leben.

Das erzählte der alte Mann an jenem Abend und Ihnen ist die Geschichte noch immer nicht aus dem Kopf gegangen. Inzwischen sind Sie viel herumgekommen und mancherorts ist Ihnen die Sage bestätigt worden, so daß Sie sich endlich aufmachen, den Lebensquell zu suchen.

Zunächst sind Sie nach Tjolmar aufgebrochen, um dort in Erfahrung zu bringen, wo sich die Sümpfe befinden, und um sich auszurüsten.

Tjolmar liegt an dem Strom Svellt etwas südlich der Großen Sümpfe, die sich vom rechten Ufer des Stromes weg bis in die weiten Marschen und Ebenen der Golfküste von Riva erstrecken. Jedes Jahr im Frühling tritt der Svellt über die Ufer, nachdem er durch die Schmelzwasser aus den Ork-Hochländern das mehrfache seiner üblichen Wasserführung erreicht. Deshalb haben die Tjolmarer ihre Stadt, die genau am Fuße der Plateaus liegt, auf Pfählen gebaut. Charakteristisch für Tjolmar ist auch das Tauwerk, das sich wie ein gewaltiges Spinnennetz von Dach zu Dach spannt. Es dient während des Hochwassers als Verkehrsnetz.

Die Sommersonne scheint warm von den blauen Himmeln des Nordens, als Sie am Morgen Ihre Ausrüstung zusammenpacken. Während Ihres Aufenthaltes in der Stadt haben Sie erfahren, daß sich die »Sümpfe des Lebens« ungefähr zwei bis drei Tagesreisen nordöstlich von Tjolmar befinden. Sie liegen tiefer als die Großen Sümpfe in den Ebenen zwischen dem Golf von Riva und dem Salamanderwald. Eine sehr einsame Gegend da draußen. Nur die Straße nach Riva führt durch die Wildnis. Es werden einige gruselige Geschichten über die seltsamen Wesen erzählt, die dort hausen sollen, Moorbewohner, *Suhlen* genannt. Sie sollen aus Schlamm gezeugt worden sein, aus Moder und Fäule von namenlosem Gewürm, behaucht mit magischem Leben. Sie sehen den Menschen ähnlich, sind aber kleiner, sehr häßlich und haben eine graue Haut. Wird man von ei-



nein gebissen, setzt er sich auf die Schultern des Opfers und zwingt ihm seinen Willen auf. Die Kreatur ist dann nicht mehr von da oben runterzubringen, als wäre er mit dem Opfer verwachsen. Von nun an wird dessen Haut lederhart und jedes Jahr wird ein weiteres dieser Geschöpfe aus dem Körper des Opfers wachsen bis zu seinem Tod. Die Leute nennen das »Suhlenehe«.

Sie können als Ausrüstung wählen, was Ihnen notwendig erscheint. Beim Proviant beachten Sie folgende Regel: eine Ration — sie enthält Schwarzbrot, Käse und Hartwurst — wiegt 20 Unzen und regeneriert einen Lebenspunkt zum Preis von zwei Heller. Davon können Sie mitnehmen, soviel Sie wollen. In der Geschichte sind Rastpausen angegeben, in denen Sie Nahrung zu sich nehmen können.

Auf der Straße wartet ein Troß von Händlern auf den Abmarsch nach Riva, der Sie bis zur Abzweigung in die Sümpfe mitnimmt. Eilig werden noch Güter nachgezählt, Haltegurte festgezurt, Pferdegeschirre und Zaumzeug überprüft. Sie nehmen auf einem Wagen Platz und geben dem Kaufmann, bei dem Sie mitfahren, den ausgehandelten Fahrpreis von zwei Silbertalern. Schließlich erschallen einige laute Rufe und der Zug setzt sich in Bewegung.

Die Straße führt durch fruchtbare Auen und saftige Wiesen. Lichtes Gehölz aus Weiden, Birken und Kiefern unterbricht dann und wann die Eintönigkeit des weiten Marschlandes, auf dessen fetten Boden Heidegras und Erika dichte Teppiche weben. Insekten summen und Vogelgezwitscher erfüllen die Luft. Am dritten Tag der Reise ziehen im Norden Wolken auf. Es ist Zeit, die Karawane zu verlassen, wenn Sie in die Sümpfe aufbrechen wollen.

Sie ziehen in die Sümpfe: Abschnitt 58

Sie fahren weiter nach Riva: Abschnitt 38

2

Schweißgebadet erwachen Sie in Ihrem Bett. Was für ein Alptraum! So schnell können Sie darauf nicht mehr einschlafen und Sie knipsen die Nachttischlampe an. Sie sehen neben sich ein paar Würfel und ein Buch liegen, »Die Sümpfe des Lebens«. Neugierig blättern Sie darin, schließlich beginnen Sie zu lesen ... und zwar Abschnitt 1.

3

Sie sind am Ende des Röhrichts angelangt. Da taucht wieder eine graue Gestalt nahe vor Ihnen auf. Still

verharren Sie auf Ihrem Platz und beobachten sie durch die Halme. Nochmal erklingt das Horn. Sie können der Gestalt nachfolgen (Abschnitt 67) oder zu einer alten Weide am Ufer gehen (Abschnitt 109).

4

»Komm lieber her und hilf mir, hier ist die Stelle!« Also tun Sie, was er sagt. Weiter bei Abschnitt 87.

5

Ihrem Helden ist leider nicht mehr zu helfen. Gurgelnd versinkt er im Schlamm. Merken Sie sich jetzt die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Sie Abschnitt 134 auf.

6

Daraufhin ergreift der Alte wie zum Gruße Ihre Hand, blickt Ihnen fest in die Augen und murmelt kaum hörbar ein paar Worte wie »Bannbalduin« ... oder so ähnlich.

Addieren Sie nun Ihren Klugheitswert zur doppelten Stufe, das ist Ihr Zauberwiderstand. Würfeln Sie mit drei sechsseitigen Würfeln und zählen Sie das Ergebnis zu Ihrem Zauberwiderstand hinzu. Überschreiten Sie damit die Zahl 20, dann lesen Sie bei Abschnitt 141 weiter. Übertreffen Sie 20 nicht, dann lesen Sie unten weiter.

Auf einmal finden Sie den Alten ungeheuer sympathisch und Sie haben nur noch ein Bedürfnis, ihn zu begleiten und seinen Befehlen zu gehorchen (Abschnitt 124).

7

Schmatzend saugt der Boden an Ihren Schuhen. Im Nebel können Sie kaum die Hand vor den Augen erkennen, und so sehen Sie die gebückte Gestalt erst, als Sie vor Ihnen steht. Es ist ein Mädchen beim Kräutersammeln, das sie scheu anblickt.

»Lebst du in dieser Einöde?« fragen Sie sie.

»Ja ich bin hier geboren.«

Sie erkundigen sich nach dem Lebensborn.

»Ich kann Euch nicht sagen, wo er ist oder wie Ihr dahin gelangen könnt. Aber meine Mutter weiß es. Sie wohnt in der Hütte da vorne. Bitte bedrängt mich jetzt nicht weiter, denn morgen ist meine Hochzeit.«

Befolgen Sie den Hinweis des Mädchens und gehen Sie zum Haus (Abschnitt 8) oder nicht? (Abschnitt 159).

8

Sie stehen vor einer kleinen hölzernen Bauernkate. Neben der Tür lehnt ein Stapel Holzscheite. Flackerndes Licht dringt durch die Bretter des Fensterladens. Vor dem Haus befindet sich ein Brunnen. Gehen Sie zur Tür (Abschnitt 151) oder untersuchen Sie den Brunnen (Abschnitt 84)?

9

Der Alte dankt für die Rettung. Er habe gar nicht damit gerechnet, daß sich in dieser Wildnis noch Menschen herumtrieben. Er sei jedenfalls hier, weil irgendwo ein kostbarer Schatz verborgen sei, den er heben wolle. Er macht Ihnen den Vorschlag, mit Ihnen gemeinsam dieses Unternehmen zu beginnen und ist bereit mit Ihnen zu teilen, weil Sie ihn gerettet haben. Ihre jugendliche Energie und seine Kenntnisse gäben eine gute Verbindung. Sagen Sie zu (Abschnitt 124), fragen Sie nach dem Lebensborn (Abschnitt 46) oder verabschieden Sie sich von dem Manne (Abschnitt 6)?

10

Die Alte muß den Teufel im Leibe haben. Ruckzuck hat sie ein Messer gepackt und liefert Ihnen ein hitziges Gefecht.

Die Werte der Alten: MU: 11, LE: 15, AT: 7, PA: 5, TP: W + 1.

Nimmt sie Ihrem Helden alle Lebenspunkte, ohne daß er ihr einen Kratzer zugefügt hat, lesen Sie Abschnitt 134, merken Sie sich aber die Nummer dieses Abschnitts. Sobald Sie Ihre Gegnerin einmal verletzen, schlagen Sie Abschnitt 143 auf.

11

Sie bekommen ein Stück Stoff zu fassen und ziehen es hoch. In dem Stoff hängt eine Leiche. Bevor Sie das Ding wieder zurückschmeißen, fällt Ihnen auf, daß der Unglückliche einen Lederbeutel an sich geklammert hält, den Sie ihm entwinden. Er enthält 16 Dukaten und einen zehnkärigen Smaragd! Nun können Sie sich noch den Haupttraum ansehen (Abschnitt 18) oder ein anderes Haus (Abschnitt 57).

12

Vor Ihnen zeichnen sich im Nebel Schemen seltsamer, in den Boden gerammter Pfähle ab. Schädel stecken auf den Spitzen, gelbe Vogelfedern, rote krustig verklebte Schilde, zerbrochene Schwerter sind daran befestigt. Sieben dieser Totems sind im Kreis um eine dicke Buche aufgepflanzt. Die ganze Szenerie befindet sich auf einer Insel hinter einem unüberwindlichen Sumpfgaben. Ein starker Ast überbrückt den Morast als einziger Zugang. Sie können über den Ast zur Insel klettern (Abschnitt 146) oder dem laut vernehmlichen Horn nachgehen (Abschnitt 157).

13

Das Getöse hilft doch nichts. Welcher anständige, hilfsbereite Mensch treibt sich denn schon um diese Zeit an so einem Ort herum. Auch den schrägen Gestalten hier ist so viel Anteilnahme an Ihrem Schicksal nicht zuzutrauen. Also seien Sie ruhig und warten Sie ab, die Zeit arbeitet für Sie. Weiter bei Abschnitt 66.

14

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhs an eine Weggabelung. Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 161) oder nach links (Abschnitt 130)?

15

Sie suchen nach einem Weg durch den Sumpf. Doch der Nebel wird immer dichter, und so sehen Sie nach einer Weile ein, daß Sie sich verirrt haben. Ein flaes Gefühl wabert in Ihrem Bauch. Können Sie den aufsteigenden Angstgefühlen Einhalt gebieten? Prüfen Sie Ihr Charisma:

Gelingt die Probe, bleiben Sie beherrscht und können Abschnitt 93 aufsuchen.

Mißlingt sie jedoch, verlieren Sie die Kontrolle über Ihren Helden. Merken Sie die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Sie Abschnitt 44 auf.

16

Wie ein gehetztes Wild rennen Sie in den Nebel hinein, um dort Deckung zu suchen. Aber Vorsicht! Hier sind einige tückische Sumpflöcher. Sie schauen hinter sich und können das Gesindel nicht mehr ent-

17-20

decken. Da haben Sie einen Moment nicht aufgepaßt und stolpern geradewegs in den Morast, der sofort beginnt, Sie zu verschlingen. Nur eine gewaltige Anstrengung kann Sie davor bewahren.

Legen Sie eine Kraftprobe ab:

Mißlingt sie, suchen Sie Abschnitt **59** auf.

Gelingt sie jedoch, so lesen Sie weiter.

Keuchend haben Sie sich wieder auf festen Boden gerettet. Doch Ihre Kleider sind völlig durchnäßt und Sie frieren. Um Ihre Körperwärme aufrecht zu erhalten, müssen Sie drei Lebenspunkte opfern.

Schließlich machen Sie sich wieder auf die Suche nach dem Brunnen (Abschnitt **116**).

17

Sie sind noch nicht weit gegangen, da stoßen Sie auf einen seltsamen Pulk. Das alte Weib, das Sie gestern getroffen haben, und das Mädchen an ihrer Seite — das muß wohl ihre Tochter sein — führen eine Gruppe von verummten, buckligen Männern und Frauen an. Dazwischen hüpfen die häßlichen grauen Männlein, die Ihnen schon vorhin begegnet sind. Das Mädchen läßt den Kopf hängen und macht einen traurigen Eindruck. So wackelt die Schar an Ihrem Versteck vorbei. Wo werden die hinwollen, denken Sie sich. Vielleicht ins Suhlenlager? Sie beschließen, ihnen in sicherem Abstand zu folgen. Das Gebüsch wächst hier etwas üppiger, so daß Sie sich bestens tarnen können. Da gelangt der Zug an einen großen Platz, auf dem herrscht ein tolles Treiben. Weiter bei Abschnitt **102**.

18

Das steinerne Portal gewährt Eintritt in das alte Heiligtum, das jetzt keines mehr ist. Es bewahrt nun den Frieden von Tod und Verwesung. Wand- und Deckenfresken sind längst dem Verfall anheimgegeben. Fensterlöcher, ehemals vielleicht mit bunten Glasfenstern geschmückt, zeigen Ihnen die graue Außenwelt, genauso grau wie das emporragende Gemäuer. Umgestürzte Pfeiler, bröckelnde Nischen, moosbedeckte Statuen künden zeitlos von der Kraft der Natur und der Vergänglichkeit des Irdischen.

Plötzlich hören Sie ein Geräusch. Es klingt wie gurgelndes Geschnarche und kommt aus irgendeinem Nebenraum.

Sie können sich dorthin begeben (Abschnitt **118**) oder ein anderes Haus in Angriff nehmen (Abschnitt **57**).

19

Das liebliche Ständchen betört Ihr Ohr, so daß Sie wie von Sinnen in seine Richtung taumeln, bis Sie an einen Baum gelangen, auf dem zwei erstaunliche Fabelwesen sitzen: Sirenen. Es sind Frauen mit Vogel- leibern, die die Macht haben, mit ihrem Lied Menschen willenlos zu machen und ins Verderben zu reißen. In dem Augenblick, in dem Ihnen das klar wird, können Sie noch Ihre Waffe ziehen und versuchen, diese Geschöpfe zum Verstummen zu bringen.

Ihre Werte: LE: 25, RS: 2, PA: 6.

Die Sirenen greifen nicht an, können aber parieren. Ihr Angriff ist der Gesang. Da Sie sich nur mit Angriff verteidigen können, haben Sie pro Kampfrunde zwei Attacken. Die Sirenen fliehen, wenn ihre Lebensenergien unter 10 sinken.

Gelingt Ihnen in jeder Kampfrunde eine Attacke, bis Sie sie in die Flucht geschlagen haben, können Sie sie am Singen hindern. Lesen Sie unten weiter.

Mißlingen Ihnen jedoch in einer Runde zwei

Attacken, fangen sie zu singen an. Setzen Sie das Abenteuer bei Abschnitt **30** fort.

Sie kommen nicht zum Verschnaufen. Nicht gar so weit weg tönt noch immer der röchelnde Hilfeschrei und Sie müssen einfach nachsehen, wem es da so schlecht ergeht: Abschnitt **35**.

2U

In der Richtung, wo die Dunstschleier das Vieh verschluckt haben, ist nichts mehr zu sehen. Auch das Fußtappen ist verstummt. Auf einmal knurrt es neben Ihnen und schon hat Sie ein großer, wilder Hund mit gefletschten Zähnen angesprungen.

Sie müssen mit ihm kämpfen oder können statt dessen versuchen, das Tier zu beruhigen. Verzichten Sie dazu auf jegliche Kampfhandlungen, also auch Parade, legen Sie statt dessen Charisma-Proben ab, von denen Ihnen eine in jeder Kampfrunde zustehen. Für jede mit Beschwichtigungsversuchen zugebrachte Kampfrunde, dürfen Sie sich eins vom Wurf abziehen.

Die Werte des Hundes: MU: 16, LE: 20, RS: 1, AT: 12, PA: 6, TP: 1 W + 1.

Gewinnen Sie den Kampf, dann lesen Sie Abschnitt **114**.

Werden Sie von dem Hund besiegt, merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Sie anschließend Abschnitt **134** auf.

Gelingt es Ihnen, den Hund zu besänftigen, dann lesen Sie nun Abschnitt **31**.



21

»Gnädige Räuber, habt Erbarmen mit einem armen, kranken Menschen, der einen Ehegatten und dreizehn Kinder zu ernähren hat! Habt ihr denn noch nie etwas von Robinhut, dem Gegner der Reichen und Helfer der Armen gehört? Ist euer Herz denn von Stein? Wie könnt ihr nur zu der Not und dem Elend, das es schon in der Welt gibt, auch noch beitragen?! Das finde ich nicht gut, ehrlich!«
Diese Standpauke hat gewirkt. Die hartgesottenen Gestalten bekommen ganz feuchte Augen und machen den Weg frei. Sie können weiterziehen zu Abschnitt 116.

22

»Woher weißt Du, was ich suche?«
Die Alte kichert, »ach, wohl jeder, der in diese Gegend kommt, sucht nach dem Quell des Lebens. Aber alle haben sie Bekanntschaft mit dem Tod gemacht.«
Sie bittet Sie herein, und Sie betreten eine niedrige Behausung. Weiter bei Abschnitt 121.

23

Sie schlägt ihren Umhang zurück und statt des vermeintlichen Buckels sehen Sie ein häßliches, zwerghaftes Wesen auf ihrer Schulter sitzen, das Sie hämisch angrinst. »Das ist mein Mann, der Suhle!«

»Deine Tochter, ist sie auch ...?«

»Nein, nur meine Söhne und die sind nicht hier. Aber nun verschwinde! Morgen ist Hochzeit im Moor, die würdest Du nicht überleben. Ah noch was, vergiß Deine höfischen Manieren nicht, wenn du dem Lindwurm begegnest, dem Herrscher allen Gewürms!«

Damit schubst sie Sie zur Tür raus und schlägt sie hinter Ihnen zu.

Was gedenken Sie zu tun?

Aufzugeben und nach Tjolmar zurückzukehren (Abschnitt 15) oder weiterzusuchen (Abschnitt 93)?

24

Da ist es auch schon geschehen. Ein Suhle hat Sie gebissen. Darauf schilt ihn ein anderer.

25-29

»Du Eidechse! Das wäre ein leckeres Hochzeitsmahl geworden! «

»Ich hatte gerade Lust ... «

»So hätten wir aber alle etwas davon gehabt!«

Das Gezeter dieser Wesen interessiert Ihren Helden jedoch nicht mehr. Seine Willenskräfte schwinden und fortan wird er dem Suhlen als Sklave und Ehegatte dienen, es sei denn, einem anderen mutigen Helden gelingt die Befreiung. Einstweilen sollten Sie sich mit einem neuen Helden noch einmal ins Abenteuer stürzen.

25

Sie finden den Rückweg nicht mehr, wissen weder ein noch aus. Angst steigt in Ihnen hoch. Wo bleibt Ihr Mut?! Legen Sie eine Mutprobe ab:

Können Sie die Angst besiegen? (Abschnitt 166), oder packt sie Sie unbarmherzig, dann merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt 44 auf.

26

Ihr Orientierungssinn sagt Ihnen, daß der See irgendwo vor Ihnen liegen muß.

Sie können dahingehen, wenn Sie wollen (Abschnitt 132), oder zurück in die Sümpfe (Abschnitt 12).

27

»Heute Nacht wird es Mensch geben. « (Sie werden es nicht glauben — die Rede ist von Ihnen.)

»Die Leber muß noch zucken, dann ist sie gut!«

»Mmh, Augen nasche ich immer am liebsten, besonders wenn sie noch warm sind. «

An einem dampfenden Morastloch machen die schnöden Gesellen halt. Sie nehmen Ihre Fesseln ab bis auf die an den Armen. Dann legen sie Ihnen ein Lederband um den Hals und stoßen Sie in den Schlamm. Der saugende Untergrund hat Sie schnell gepackt und zieht Sie unaufhaltsam in die Tiefe. Zu allem Überfluß muß auch noch einer dieser Teufel auf Ihre Schulter springen. Was tut er bloß? Er biegt einen strammen Weidenschößling vom Ufer zu Ihnen herab und verknotet ihn mit dem Lederband. Dann hüpfert er wieder runter. Der Weidenschößling biegt sich mit Ihnen nach unten, bis nur noch Ihr Kopf aus dem Morast ragt. Dann ist der Schößling so stark angespannt, daß er Ihr völliges Einsinken verhindert.

Die Suhlen ziehen ab, wollen wohl weiterfeiern und Sie hängen wie ein dicker Fisch an der Angel, deren Beute der zähe Schlick nicht herausrücken will. Und so verstreicht die Zeit bis die Dämmerung hereinbricht. Das Fest der grausamen Wichte erreicht seinen ersten Höhepunkt. Gräßliches Gemeckere dringt herüber. Da kommen einige herbeigewankt. Sie tragen einen schweren Kessel mit glühenden Kohlen, in denen Folterwerkzeuge stecken. Sie setzen den Kessel neben dem Weidenschößling ab, der noch immer ganze Arbeit verrichtet. Dann verschwinden sie.

Etwas später naht vorsichtig eine schlanke Gestalt. Es ist das Mädchen. Sie blickt Sie mitleidvoll an und meint, »an so einem schlechten Tag sollen nicht gleich zwei grauenvolle Qualen erleiden. Es genügt, wenn sie mich plagen. Niemals sollen Dich diese Ungeheuer bei lebendigem Leibe bekommen!« Und damit beginnt sie allen Ernstes an dem Knoten herumzunesteln, der Lederband und Weide so fest miteinander verknüpft. Jetzt sollten Sie sich etwas einfallen lassen, sonst beendet das zarte Kind Ihre Abenteuerlaufbahn schneller als Ihnen lieb ist.

Sie sagen ihr, Sie seien in sie verliebt (Abschnitt 111). Sie wüßten noch einen ganz todsicheren Weg, sie und das gesamte verwunschene Land zu retten (Abschnitt 39). Sie seien so veranlagt, es als den Gipfel aller Freuden zu empfinden, bei einem Festbankett als lebender Gang zu dienen (Abschnitt 138).

28

Hier schält sich die Silhouette einer Ansiedlung von bizarrem Aussehen aus dem Dunst. Die meisten Häuser sind ganz oder fast vollständig versunken, so daß nur noch das Dachgestühl herausragt. Die übrigen Gebäude sind zerstört, überwucherte Ruinen und Trümmer. Wie lange mögen sie schon so daliegen? Und doch haben Sie das Gefühl, die große Katastrophe sei erst vor kurzem geschehen. Nur im Dorfkern haben sich ein paar Häuser erhalten. Hier steht auch ein Brunnen.

Den Brunnen können Sie selbstverständlich untersuchen (Abschnitt 104). Sie können aber auch eine Erholungspause einlegen (Abschnitt 40), oder die Ruinen untersuchen (Abschnitt 57).

29

»Ergreift den Eindringling!« Schnell haben sie Sie gepackt und entwapfnet. Dann fesseln sie Sie und schleppen Sie davon. Weiter bei Abschnitt 27.

30

Wieder erhebt sich der herrliche Gesang und ... ge-
nußvoller ist wohl nie ein Held im Sumpf versun-
ken, wie augenblicklich der Ihre. Merken Sie sich die
Nummer dieses Abschnitts und schlagen Sie Ab-
schnitt 134 auf.

31

Es ist Ihnen gelungen, den Hund zu zähmen. Wenn
Sie ihm jetzt mindestens eine Ration Ihres Proviant
zu fressen geben, wird er Sie begleiten und sogar an
Ihrer Seite kämpfen, falls Ihnen vor dem Kampf eine
Charismaprobe gelingt. Für jede Ration, mit der Sie
ihn füttern, dürfen Sie sich eins vom Wurf abziehen.
Nahrung hat auf seine Lebensenergie dieselbe Wir-
kung wie auf Ihre. Bei mehreren Gegnern nimmt er
Ihnen einen ab. Weiter bei Abschnitt 114.

32

Quietschend öffnet sich das Scheunentor. Von innen
bietet sich ein farbenprächtiges Bild. Das Stroh ist
schwarz und längst verfault. An den Wänden und im
Morast sprießen Schimmelgewächse in gewaltigen
Büscheln empor, die bei Licht in allen Regenbogen-
farben erglänzen. Zahlreiche in satten Brauntönen
reich gezeichnete Spinnen knüpfen mit ihren pelzi-
gen Beinen riesige Netze zwischen altem Gerümpel.
Es sind verschwenderisch viele von den prachtvoll-
sten Rassen, die hier herumkrabbeln und, übrigens,
auch gerade über Ihre Schulter.
Sie können die Scheune durchsuchen (Abschnitt 69)
oder sich ein anderes Gebäude vornehmen (Ab-
schnitt 57).

33

Sie sind zwar nicht in den Sumpf gefallen, aber ein-
holen können Sie die Alte auch nicht mehr.
Haben Sie genug und wollen Sie nach Tjolmar zu-
rückkehren? (Abschnitt 15) oder wollen Sie weiter-
machen (Abschnitt 152)?

34

»Nein, welch naturnahe Kraft und dieser herrliche
Wuchs! Was für eine Ehre für mich, Eure Beachtung
zu finden. Wirklich, es ist ein eindrucksvolles Erleb-
nis. Ihr imponiert mir gewaltig, ihr ruppigen Vertre-
ter eures Berufes ... «

»Du Popanz, halt' uns nicht auf! Her mit Deinen
Sachen!« Das hat nicht gewirkt. Sie haben jetzt noch
die Möglichkeit zu fliehen (Abschnitt 47), sich zu
ergeben (Abschnitt 169) oder zu kämpfen (Abschnitt
71).

35

Einige Gestalten würgen einen alten Mann. Ihre
Körper sehen grauenhaft aus; teils mumifiziert, teils
skelettiert schlingen sie ihre bleichen Glieder um das
wehrlose Opfer, dessen Laute immer schwächer
werden. Ohne zu überlegen haben Sie Ihre Waffe
gezogen und werfen sich in den ungleichen
Kampf.

Sie haben drei Untote als Gegner. Untote besitzen
natürlich keine Lebensenergie, ihre Leichen haben
nur noch einen Körperwert.

*Die Werte: MU: 0, LE: 10, RS: 0, AT: 5, PA: 4, TP:
W+2.*

Fliehen können Sie nicht, da Sie ein Bann an den
Kampf bindet.

Verlieren Sie die Schlacht, dann merken Sie sich die
Nummer dieses Abschnitts und schlagen Nummer
134 auf.

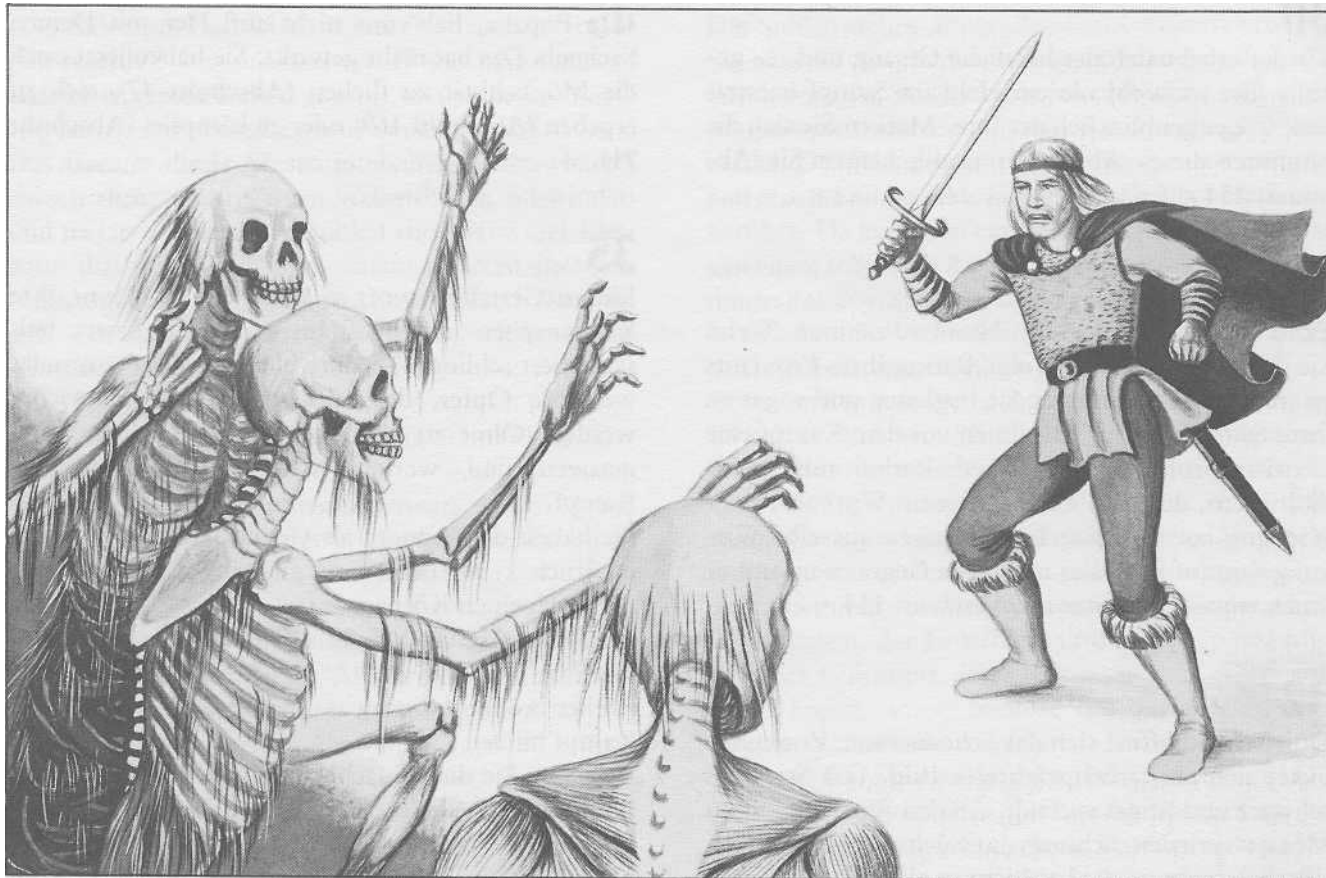
Nachdem Sie sie besiegt haben, lesen Sie weiter im
Abschnitt 9.

36

Sie sind diesem Ding nun etwas näher gekommen
und — beinahe hätten Sie sich ganz hübsch ins Bocks-
horn jagen lassen: Das ist gar kein Monster! In
Wirklichkeit sind es vier Bäume, die so zusammenstehen,
daß man durch den Nebel die Kronen für den Rumpf
und die Stämme für die Beine halten könnte. Nur
diese Augen? Es sind Irrlichter, die sich in die Wipfel
gesetzt haben, um Ihnen ein Trugbild vorzuspielen.
Sie setzen Ihren Weg weiter fort (Abschnitt 166).

37

Vorsichtig schauen Sie in ein Fenster. Innen herrscht
Dunkelheit. Sie öffnen langsam die Tür und betreten
ein geräumiges Zimmer. Alles ist sauber und ge-
pflegt. An den Wänden stehen adrette Kommoden,
in die sorglich Teller und Töpfe einsortiert sind.
Nach der Größe geordnet hängen über dem Herd
blank geputzte Schöpfkellen, Kochlöffel und Pfan-
nenkratzer. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch,
daran sitzt ein hutzeliges Männlein, das Ihnen erst



beim zweiten Hinsehen aufgefallen ist, so klein und unscheinbar ist es. »Wenigstens grüßen können die Leute doch, wenn sie schon nicht höflich genug sind, um anzuklopfen! «

Stotternd holen Sie nach, was Sie versäumt haben.

»Da Du gerade hier bist, könntest Du mir einen Gefallen tun. Siehst Du meine Arme?« Sie erkennen wohl, daß aus seinen Schultern zwei Gliedmaßen gewachsen sind, doch da, wo jeder normalerweise seine Arme hat, hat der Wicht seine Beine. Und wo die Beine hingehören, hat er seine Arme.

»Ich habe mir beim Putzen die Knochen verrenkt. Zieh' doch bitte mal kurz und kräftig an den Armen oder an den Beinen, wo Du willst, dann kommt das wieder in Ordnung. «

Wollen Sie ihm die Bitte erfüllen (Abschnitt 73) oder nicht (Abschnitt 96)?

38

Nach weiteren zwei Tagen Fahrt kommt der Zug in Riva an. Doch was Sie in Riva erleben, ist eine andere Geschichte und soll nicht in diesem Buch erzählt werden.

39

Ein krächzender Ruf ertönt: »Sileta, was treibst Du denn da? Komm sofort her! «

Sie wendet sich mit tristem Augenaufschlag von Ihnen ab und geht.

Nun fängt es auch noch an zu regnen, um nicht zu sagen, es plätzt aus allen Wolken. Im Nu sammelt sich das Wasser auf dem zähen Schlamm. Ihnen bleibt auch nichts erspart, schon kitzelt das steigende Wasser an Ihrem Kinn. Anscheinend kriegen Sie die Kannibalen doch nicht lebendig, oder? Was tun Sie jetzt?

Einen Fluch gen Himmel senden (Abschnitt 52), gefaßt einem grauenvollen Tod ins Auge sehen (Abschnitt 156), um Hilfe schreien (Abschnitt 13), aus einem schrecklichen Alptraum erwachen (Abschnitt 2), das Wasser austrinken (Abschnitt 131), oder abwarten (Abschnitt 66)?

40

Sie lassen sich das Mitgebrachte köstlich munden. Doch ist es an der Zeit, festzustellen, ob Sie sich das Sumpffieber geholt haben.

Werfen Sie nach dem Genuß Ihrer Mahlzeit den zwanzigseitigen Würfel gegen die Ihnen verbliebene Lebensenergie. Überschreitet der Wurf diesen Betrag, sind Sie infiziert und müssen fünf abbuchen, sowie jede, Ihrer fünf Eigenschaften um eins vermindern (beachten Sie die Mali auf Ihre Kampfwerte!).

Sterben Sie an der Krankheit, so merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt **134** auf.

Nun können Sie den Brunnen untersuchen (Abschnitt **104**) oder die Gebäude (Abschnitt **57**).

41

Wo wollen Sie weiter nach dem Lebensborn suchen:

am Schilfufer des Sees (Abschnitt **3**) oder in den Sümpfen (Abschnitt **122**)?

42

Das Zauberbuch verfehlt seine Wirkung nicht. Magische Geschöpfe wie Suhlen spüren deutlicher als Menschen, die geheimnisvollen Kräfte, die davon ausgehen. Alles schweigt. Weiter bei Abschnitt **129**.

43

Der Weg zum Haus ist noch frei. Dort graben Sie fieberhaft nach der Kassette, wobei Sie ungeheure Kräfte entwickeln, und doch können Sie sie nicht finden. Vom Dorfplatz hören Sie den Alten schreien.

Eilen Sie zu ihm (Abschnitt **103**) oder versuchen Sie zu fliehen (Abschnitt **137**)?

44

Panische Angst hat Sie ergriffen, rasend hetzen Sie durch die fremde Wildnis, bis es kommt, wie es kommen mußte: Sie laufen in den Treibsand. Werden Sie sich noch einmal befreien? Vom rettenden Ufer trennen Sie fünf Schritte. Legen Sie für jeden Schritt eine Kraftprobe ab. Wenn drei der fünf Proben gelingen, sind Sie frei. Ziehen Sie sich für die Anstrengung 3 Lebenspunkte ab und schlagen Sie Abschnitt **93** auf.

Mißlingen mehr als zwei Proben, dann lesen Sie Abschnitt **134**. Haben Sie sich die Nummer des letzten Abschnitts gemerkt? Gut, vergessen Sie sie nicht!

45

Plötzlich hält der kleine Bursche eine Keule in den Händen und drischt mit der Vehemenz eines Hagelunwetters auf Sie ein.

Die erste Kampfrunde erhält der flinke Bursche für sich allein, d. h. Sie können weder angreifen noch parieren. Er hat pro Kampfrunde drei Attacken und eine Parade.

Seine Werte: MU: 18, LE: 100, RS: 7, AT: 13, PA: 17, TP: 1 W.

Schaffen Sie es, ihm einen Lebenspunkt abzunehmen, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt **153**. Besiegt er Ihren Helden? Merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Sie Abschnitt **134** auf. Sie können auch fliehen und ein anderes Gebäude des Dorfes inspizieren: Abschnitt **57**.

46

Er gibt nichts auf diese Sage. Alte Märchen, meint er, die von den Leuten erfunden worden seien, um ihre öden Gegenden interessant zu machen.

Nun können Sie sich von ihm verabschieden (Abschnitt **6**) oder mit ihm gehen (Abschnitt **124**).

47

Ihre Flucht gestaltet sich schwierig. Das Lumpenpack jagt hinter Ihnen her.

Versuchen Sie, es im Nebel abzuhängen (Abschnitt **16**) oder laufen Sie zurück zur Straße nach Riva, die sich ungefähr drei Wegstunden entfernt befindet (Abschnitt **101**)?

48

Sie haben Pech, ein vermeintlicher Moosteppich entpuppte sich als verschlungenes Wassergras. Sie fallen in einen Tümpel und sinken ein. Panisch greifen Sie nach einem Büschel Schilfgras und versuchen sich herauszuziehen. Legen Sie eine Kraftprobe ab:

Ist sie gelungen: Abschnitt **142**, wenn nicht: Abschnitt **5**.

49

Der Himmel wird heller. Vogelgezwitscher ist zu vernehmen und Sie müssen sich durch dichtes Röhricht einen Weg bahnen. Da zerreißen endlich die Nebelschleier, und frei schweift Ihr Blick über einen lieblichen See, der das Abendlicht spiegelt. Dämme-

50-57

rung senkt sich herab, während die Frösche im Konzert miteinander wetteifern. Über die Wasserfläche ziehen Wildgänse. Doch sie lassen sich nicht nieder und fliegen fort. Vielleicht erahnen sie etwas von dem unheimlichen Zauber dieses Ortes. Auch für Sie wird es Zeit, sich für die Nacht ein Plätzchen zu suchen. Vielleicht auf dem Baum am Wasser dort. Zur Not lassen sich ein paar Äste zusammenbinden und Sie haben ein passables Lager. Also klettern Sie hinauf und machen es sich so bequem es eben geht. Noch ein letzter Blick in die Runde, nirgends droht Gefahr. Dann schließen Sie die Augen und schlafen. Was für einen Schlaf gönnen Sie Ihrem Helden? Einen leichten (Abschnitt 160) oder einen tiefen (Abschnitt 62)?

50

Ein wütender Mückenschwarm jagt aus dem Gefäß, stürzt sich auf Sie und saugt von Ihrem Lebenssaft. Ziehen Sie einen sechsseitigen Würfelwurf von Ihrer Lebensenergie ab. Sinkt sie dadurch auf Null, so merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt 134 auf. Sie können sich ihrer nicht erwehren. Da läßt der Alte sein Gemurmel erklingen, »Paralü-Paralein ...«. Sofort fallen die vampirischen Biester wie rieselnder Staub auf den Boden. »Du Dummerjan, hör' auf an Sachen herumzufingern, die du nicht kennst!« Weiter bei Abschnitt 4.

51

Der artige Diener macht auf die Schlange keinen Eindruck. Weiter bei Abschnitt 60.

52

Gemach, gemacht! Auch eine solche Situation ist für einen verdienten Helden noch nicht katastrophal genug, jene hohen Mächte zu lästern, die überdies gerade im Begriff sind, an der Lösung Ihres Problems zu arbeiten. Also abwarten. Die Zeit ist auf Ihrer Seite. Weiter bei Abschnitt 66.

53

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung. Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 130) oder nach links (Abschnitt 99)?

54

Keck verlassen Sie die Deckung und spazieren munter vor die ganze lärmende Bande. Da haben sich auch schon zwei Suhlen an Sie herangemacht. Verachtungsvoll schütteln Sie sie ab. »Wo bleibt eurer Respekt vor Erdog Hardan?! Ich bin in dieser Gestalt zu euch gekommen, um das endgültige Bündnis mit der Finsternis bei euch zu feiern.«

»Du willst Erdog Hardan sein, du Grünschnabel!« gröhlt einer aus der Menge.

»Still!« ruft ein anderer, »wir erwarten tatsächlich den großen Meister. Er ist bisher noch nicht eingetroffen.« »Nun ist er da!« lassen Sie Ihre Stimme erschallen.

»Beweise es uns!«

Wenn Sie gedenken, Erdog Hardans Zauberbuch — soweit Sie sich in seinem Besitz befinden — als Beweis vorzuzeigen, lesen Sie weiter bei Abschnitt 42.

Glauben Sie aber, Girrits Knochen sei geeignet, diese Funktion zu erfüllen, dann demonstrieren Sie ihn der Menge: Abschnitt 98.

Haben Sie aber keine Ahnung, was Sie ihnen außer diesen als Beweis präsentieren könnten, so schlagen Sie Abschnitt 29 auf.

55

Subtrahieren Sie je eins von Ihren sämtlichen Eigenschaftswerten (Beachten Sie die Mali auf Ihre Kampfwerte!) sowie fünf Punkte von der Lebensenergie. Schlagen Sie dann Abschnitt 108 auf.

Sollten Sie dadurch Ihren Helden verlieren, merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und lesen Abschnitt 134.

56

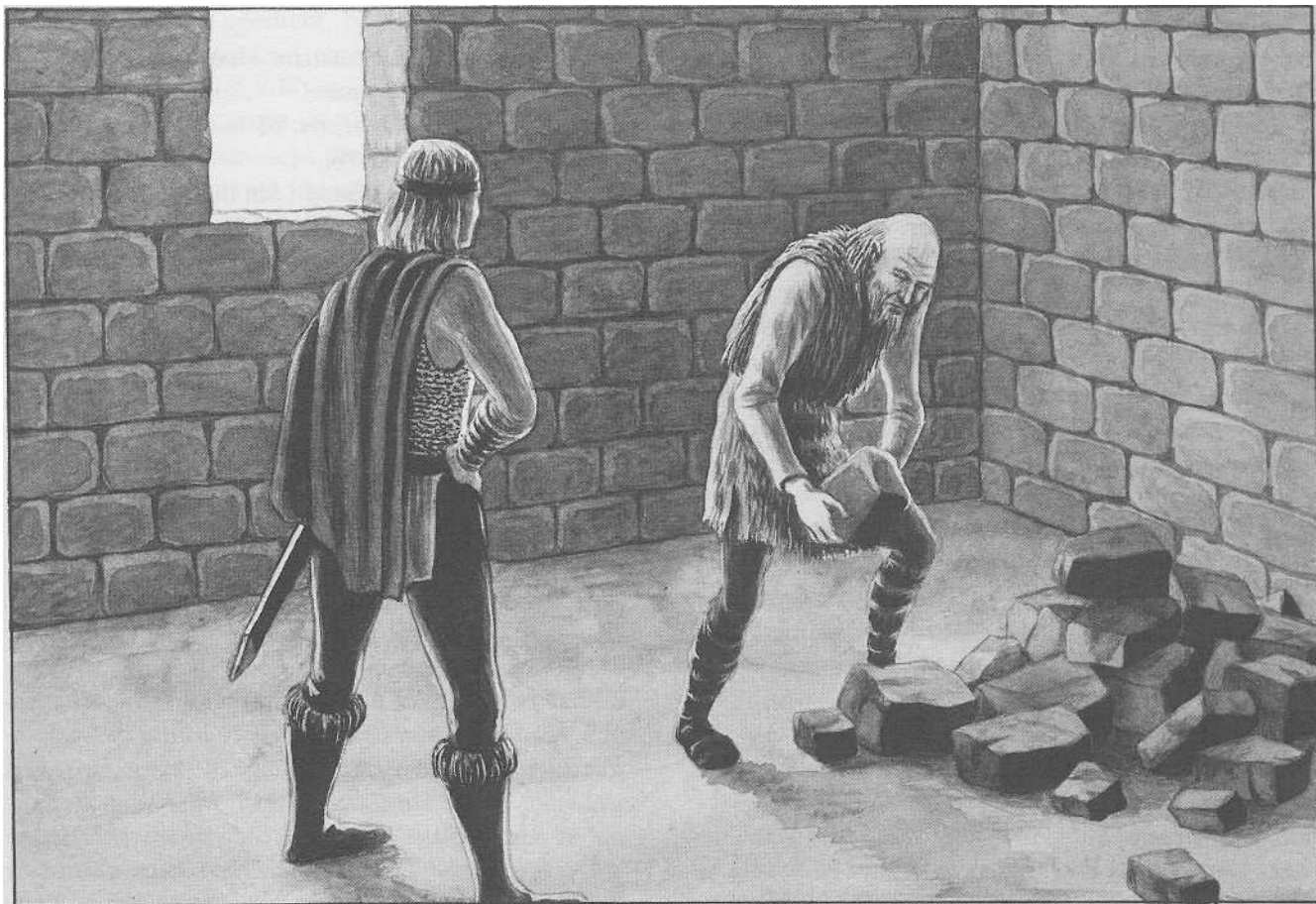
Im Steinhaus räumt der alte Schatzsucher eifrig Trümmer beiseite.

»Komm und hilf einem gebrechlichen Mann bei einer schweren, aber einträglichen Arbeit!«

Tun Sie das (Abschnitt 149), oder weigern Sie sich (Abschnitt 164)?

57

Gleich abgebrochenen Zähnen lugen die Mauerreste durch den Nebel. Sie strahlen eine unheilvolle Stimmung aus, den Lebenden zur Warnung. Ein Fachwerkhaus sieht noch halbwegs intakt aus, die Scheu-



ne nebendran auch. Dahinter steht eine alte Holzhütte, die äußerlich keinen Schaden aufweist. Der Tempel hat zwar auch etwas abbekommen — ein Anbau auf der Westseite ist eingesunken und ragt nun schief empor — doch eine genauere Untersuchung ist er allemal wert. Sonst stehen überall nur noch zernagte Wände, Fenstergesimse und Torbögen, bei denen es nur noch ein Außen gibt. Doch nein, hinter dem Tempel ein Steinhaus ohne Dach wirkt ganz vielversprechend. Welches Haus nun?

Das Fachwerkhaus (Abschnitt 144); die Scheune (Abschnitt 32); die Holzhütte (Abschnitt 37); den Tempel (Abschnitt 94); das Steinhaus (Abschnitt 56); oder möchten Sie den Ort verlassen? (Abschnitt 123).

58

Nach der Trennung vom Händlerzug wandern Sie in sumpfiges Gelände. Der Himmel hat sich jetzt vollends mit Wolken zugezogen, und der Horizont verschwindet im Dunst. Um einzelne Bäume und Sträucher ragt hohes Sumpfgras, in dem sich Grillen

und Frösche zum Konzert eingefunden haben. Der Weg gabelt sich.

Sie können auf dem alten weitergehen, der geradeaus weiterführt (Abschnitt 7) oder auf einen schmalen Trampelpfad abbiegen, der sich in die nebelverhangene Wildnis hineinschlängelt (Abschnitt 106).

59

Zu spät, Sie können sich nicht mehr helfen. Bevor Sie untergehen, erblicken Sie plötzlich eine Gestalt am Ufer. Es ist ein Mädchen. Dann versinken Sie und verlieren die Besinnung. Weiter bei Abschnitt 135.

60

Die Schlange fühlt sich provoziert und greift an.

Ihre Werte: MU: 14, LE: 20, RS: 2, AT: 17, PA: 4, SP: 1.

Da es sich um keine Giftschlange, wohl aber um eine Würgeschlange handelt, versucht sie, Sie zu umschlingen. Eine erfolgreiche Attacke der Schlange bei

61-68

mißlungener Parade Ihrerseits bedeutet, daß sie Sie zu würgen begonnen hat. Sie können sich entweder durch eine gelungene Geschicklichkeits- oder Kraftprobe befreien, wobei Sie fünf zum Wurf addieren müssen. Während jeder Kampfrunde, die Sie sich im Schwitzkasten befinden, buchen Sie einen Lebenspunkt ab.

Haben Sie die Schlange besiegt, lesen Sie Abschnitt **41**.

Nach einem erfolgreichen Befreiungsversuch können Sie fliehen: Abschnitt **3**.

Erwürgt die Schlange Ihren Helden, merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und lesen bei Abschnitt **134** weiter.

61

Ihre Weisheit scheint Sie zu verlassen. Der Weg auf dem Sie hierhergekommen sind, ist verschollen. Ein Ausweg nirgends zu finden. Statt dessen verirren Sie sich in noch unbekanntere Gefilde.

Stellen Sie Ihre Klugheit auf die Probe:

Wenn Sie die Klugheitsprobe bestanden haben: Weiter bei Abschnitt **93**.

Sie sind weniger klug. Merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Sie nun Abschnitt **44** auf.

62

Addieren Sie für die erholsame Nacht zwei sechsseitige Würfelwürfe zu Ihrer Lebensenergie. Weiter bei Abschnitt **100**.

63

Das war wohl eben nicht die beste Idee des Tages. Was Sie sich vielleicht versprochen haben mögen, tritt jedenfalls nicht ein.

Die Haut des Lindwurms schützt Sie aber vor Verbrennungen. Zu gebrauchen ist sie nach dieser Beanspruchung jedoch nicht mehr.

Nun erwarten Sie einige Gegner. Weiter bei Abschnitt **85**.

64

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt **99**) oder nach links (Abschnitt **89**)?

65

Ihr Gegner ist ein Lindwurm. Hoffentlich haben Sie sich da nicht übernommen.

Der Wurm hat folgende Werte: MU: 18, LE: 45, RS: 4, AT: 12, PA: 6, TP: 2 W.

Besiegen Sie ihn, so können Sie ihm die Haut abziehen und mitnehmen (sie wiegt 650 Unzen), wenn Sie wollen: Abschnitt **41**.

Sie können aber auch fliehen: Abschnitt **76**.

Sollte Ihr Held das Zeitliche segnen, merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt **134** auf.

66

Nun trifft ein, was Sie vielleicht schon zu hoffen, jedoch nicht zu erwarten gewagt haben. Der Regen sorgt zwar dafür, daß sich das Sumpfloch schnell mit Wasser füllt, aber gleichzeitig verdünnt er die zähe Masse des Untergrundes, so daß er immer weicher und seine saugenden Kräfte immer schwächer werden. Dadurch kann der Weidenschößling das Kräftegleichgewicht zu seinen Gunsten verändern und zieht Sie zuerst langsam, dann immer schneller aus der Misere. Schließlich haben Sie wieder beide Beine auf tragendem Grund und danken dem göttlichen Regenmacher für die einfallsreiche Art, seinen Schützling aus einem Schlamassel zu befreien.

Sie benützen das abgestellte Folterwerkzeug, um die Fesseln aufzutrennen. Dann sind Sie frei. Nicht weit leuchtet das blaue Feuer und läßt die ekstatischen Leiber der Tanzenden bläulich erglühen. Im Nu sind Sie hingespurtet: Abschnitt **170**.

67

Der Rauchgeruch verstärkt sich. Das graue Wesen bewegt sich anscheinend auf ein Feuer zu. Oftmals ertönt das Horn. Da schlägt der Graue einen anderen Weg ein.

Sie können jetzt von der Verfolgung ablassen und sich ans mutmaßliche Feuer anschleichen (Abschnitt **157**) oder vorsichtig die Verfolgung fortsetzen (Abschnitt **75**).

68

Eine Holztreppe führt Sie knarrend in die Tiefe. Hier unten steht in einem unregelmäßig geformten Raum, der Krypta, das Wasser ungefähr hüfthoch. Auf der schwarzen Brühe tanzt das spärlich durch die

Luke einfallende Tageslicht. Nischen an den Wänden enthalten mumifiziertes Gebein.

Sie können durch das Wasser waten, um nach dem pfeifenden Geschnarche zu sehen, das hinter einer, von der Treppe aus nicht einsehbaren Biegung des Raumes hervorkommt (Abschnitt 163). Sie können aber auch zum Hauptraum hinaufsteigen (Abschnitt 18) oder ein anderes Haus durchsuchen (Abschnitt 57).

69

Ihre Bemühungen fördern nur altes Gerümpel zum Vorschein: verrostete Sensen, Dreschflügel, Rechen und anderes Gerät.

Doch plötzlich beginnt es unter einem Strohhaufen zu zittern und zu beben.

Sie können abwarten, was darunter hervorkommt (Abschnitt 86) oder die Scheune verlassen, um woanders zu suchen (Abschnitt 57).

70

Schon liegen Sie im Kampf mit Ihrem Gegner. Schrecklich ist der Biß seiner Reißzähne, furchtbar der Hieb seiner Klauen, grauenhaft ein Schlag mit dem Schwanz.

Seine Werte: MU: 18, LE: 45, RS: 4, AT: 12, PA: 6, TP: 2 W.

Kämpfen Sie mit dem Zauberschwert, so hat es folgenden Einfluß: Es beschleunigt Ihren Hieb derart, daß Sie lauter meisterliche Schläge austeilen können, also der Gegner nicht parieren kann. Die schnelle Waffenführung erfordert hohes Kampfgeschick. Reduzieren Sie deshalb Ihren Attackewert um drei. Befinden Sie sich allerdings im Besitz von Erdog Hardans schwarzem Zauberbuch, dann hat es die gegenteilige Wirkung. Es steigert die Attacke des Lindwurms um drei zu Ihrem Nachteil und Sie können nicht mehr parieren. Sie benötigen drei Kampfunden, um das Buch zu ergreifen und in den Sumpf zu werfen. Eine Flucht aus diesem Kampf ist nicht möglich, weil der Lindwurm schneller ist als Sie.

Haben Sie ihn besiegt, dann können Sie ihm die Haut abziehen und sie mitnehmen (sie wiegt 650 Unzen), wenn sie wollen. Lesen Sie weiter bei Abschnitt 88.

Wird Ihr Held jedoch erschlagen, so merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt 134 auf.

71

Geschwind haben Sie Ihre Waffe blank gezogen und attackieren die Räuber auf das Schrecklichste.

Das sind ihre Werte: MU: 11, LE: 30, RS: 2, AT: 9, PA: 7, TP: 1 W+3.

Wollen Sie sich während des Kampfes ergeben, dann lesen Sie Abschnitt 169.

Töten die Räuber jedoch Ihren Helden, so schlagen Sie Abschnitt 120 auf.

Versuchen Sie zu fliehen, lesen Sie Abschnitt 47. Schlagen Sie nach der achten Kampfunde auf jeden Fall Abschnitt 165 auf.

72

Sie lächeln höflich und fragen: »Ich suche den Lebensborn, sage mir, wie ich ihn finde!«

»Den Tod wirst Du finden!«

Wollen Sie sich diese Ungeheuerlichkeiten weiter bieten lassen und versuchen, ihr noch eine Antwort zu entlocken (Abschnitt 95) oder zahlen Sie ihr mit ein paar Hieben zurück (Abschnitt 125)?

73

Der Kleine stöhnt erleichtert auf, »Aah, jaa, das tut gut. Das ist aber noch nicht alles, siehst Du meinen Kopf?« Um Himmels Willen! Der Kopf des Armen ist ja völlig verdreht. Er guckt nach hinten.

»Willst Du ihn mir eben umdrehen?«

Sie können die Bitte wieder erfüllen (Abschnitt 150) oder auch nicht (Abschnitt 96).

74

Sie drehen ihm den Zinken auch noch rum, so daß er knackend einrastet. Der kleine Mann ist ganz begeistert von Ihnen. Er sei Girrit, der Kobold, und bevor er Sie belohne, will er Sie noch seiner Familie vorstellen. Er öffnet die Tür zu einem Hinterraum und was sehen Sie da? Eine unermeßliche Zahl von Koboldkindern und Koboldehefrauen, alle an den schlimmsten Verrenkungen erkrankt. Ein Jammervoller Anblick. Sie wundern sich nur, daß Sie die Ausmaße der Hütte so schlecht eingeschätzt haben. Der Raum ist so gigantisch, daß Sie die gegenüberliegende Wand nicht mehr erkennen können, und alles voller wehklagender Kobolde. Doch Sie spucken unverzagt in die Hände, schnappen sich einen Patienten und fangen an zu drehen und zu ziehen ... Nun ist es an der Zeit, Ihren Helden allein zu lassen.

75-81

Beschäftigung, die ihm offensichtlich gefällt, hat er ja genug. Und es erwartet ihn sicher eine große Belohnung, sollte er einst den letzten Knochen entrenkt haben. Aber höchstwahrscheinlich hat dann ein anderer den Jungbrunnen gefunden und das Land erlöst. Und der Kobold wird mit seinen zahlreichen Frauen sicher noch zahlreichen Nachwuchs zeugen, der sich dann wahrscheinlich auch wieder Verrenkungen holen wird. Inzwischen sollten Sie mit einem frischen Helden das Abenteuer noch einmal von vorn beginnen.

75

Leise schleichen Sie ihm nach. Doch urplötzlich werden Sie im dichten Gebüsch von hinten angesprungen und zu Boden gerissen. Schon fallen sechs der häßlichen, grauen Kerle über Sie her.

Sie sind in einen Hinterhalt der Suhlen geraten. Sie können gegen sie kämpfen, müssen aber die erste Runde den Suhlen allein überlassen. Eine Flucht ist unmöglich. Nichtmagische Waffen haben keine Trefferwirkung.

Ihre Werte: MU: 7, LE: 9, RS: 0, AT: 6, PA: 4, TP: 1 W.

Würfeln Sie für die Attacke eines Suhlen eine Eins, so ist es ihm gelungen, Sie zu beißen.

Fällt Ihr Held, merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt 134 auf.

Können Sie alle Suhlen vernichten, lesen Sie Abschnitt 26, werden Sie jedoch gebissen, so suchen Sie Abschnitt 24 auf. Ergeben können Sie sich natürlich auch: Abschnitt 128.

76

Ob Sie sich im dichten Rohr so schnell aus dem Staub machen können, soll Ihre Geschicklichkeit zeigen. Stellen Sie sie auf die Probe:

Sind Sie geschickt (Abschnitt 3) oder nicht? Dann müssen Sie gegen den Lindwurm kämpfen. Sie können aber in jeder Kampfrunde statt eines Angriffs einen neuen Fluchtversuch wagen: Weiter bei Abschnitt 65.

77

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 89) oder nach links (Abschnitt 155)?

78

Nein, was soll denn das? Warum verheizen Sie auf einmal Ihren Helden, wo er doch schon so kurz vor dem Ziel stand? Schlagen Sie noch einmal Abschnitt 119 auf und überlegen Sie sich etwas anderes!

79

Schon erbebt die Buche von den Wurzeln bis zur Krone und aus ihrem Loch ergießt sich ein klingender Geldstrom, bis sich ein Berg von Münzen vor Ihnen türmt – alles Kreuzer. Als der Baum Ihre bestürzte Miene sieht, meint er verlegen, »Dukaten kann ich nicht.«

»Wie soll ich denn den Haufen tragen?!«

In der Tat. Ein Kreuzer wiegt 0,1 Unze. Haben Sie keinen Rucksack bei sich, können Ihre Hosentaschen maximal 150 Kreuzer fassen, ein Tuchbeutel faßt 650, eine Ledertasche 900.

Sobald Sie das Geld eingesackt haben, können Sie sich in Richtung Sumpf aufmachen (Abschnitt 17) oder dem Horn nachgehen (Abschnitt 157).

80

Sie platzen in das Geschehen hinein und für einen Augenblick sind alle Anwesenden völlig verdattert. Dann greifen Sie drei Suhlen auf einmal an.

Die Suhlen haben folgende Werte: MU: 7, LE: 9, RS: 0, AT: 6, PA: 4, TP: 1 W.

Nichtmagische Waffen richten gegen Suhlen nichts aus. Attackiert Sie ein Suhle mit einer Eins, so beißt er Sie, wenn Sie ihn nicht parieren können.

Besiegen Sie alle drei, dann konnten Sie sich bis an den Scheiterhaufen vorkämpfen, wo Sie sich hineinstürzen (Abschnitt 78) oder vorbeistürmen können (Abschnitt 85).

Sie können sich aber auch ergeben: Lesen Sie hierzu Abschnitt 29.

Falls Sie besiegt werden, merken Sie sich die Zahl dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt 134 auf.

Werden Sie jedoch gebissen, lesen Sie nun Abschnitt 24.

81

Sie ziehen Ihre Waffe, rennen auf die Gestalten zu und bahnen sich einen Weg durch ihre Reihen. Doch sie greifen Sie nicht an. Und Sie fliehen aus dem Dorf in den Nebel.

Weiter bei Abschnitt 137.



82

»Alte, ich gehe trotzdem. Sage mir, wo ich ihn finde, der Rest ist mein Problem.«

»Du wirst ihn alleine suchen müssen.«

Da erklingt ein Gemeckere im Raum, daß der Buckel der Alten wackelt.

Überlegen Sie sich jetzt, ob Sie ihr die Antwort rausprügeln (Abschnitt 33) oder noch eine Frage stellen wollen (Abschnitt 23).

83

Sie raunen ihnen zu, nicht weit von hier zöge ein reicher Kaufmannstroß, da gebe es mehr zu holen als bei einem armen Schlucker, wie Sie es sind.

»Du Tor, wie sollen wir zwei alleine einen bewachten Troß anhalten und ausplündern! Nein, da halten wir uns lieber an die kleinen Fische. Glaube mir, es läppert sich.«

Das hat also nicht geklappt. Jetzt bleibt noch die Möglichkeit, daß Sie sich ergeben (Abschnitt 169), daß Sie fliehen (Abschnitt 47) oder daß Sie kämpfen (Abschnitt 71).

84

Sie ziehen einen löchrigen Eimer aus dem Wasser und kosten davon. Da ruft eine Stimme, »das ist nicht das Lebenswasser, das Du suchst.« Eine bucklige Alte steht an der Tür. Weiter bei Abschnitt 22.

85

Jenseits des Scheiterhaufens hat sich eine bizarre Horde um ein seltsames Feuer mit blauen Flammen zusammengefunden. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie sechs Suhlen besiegen, die Sie jetzt angreifen (weiter bei Abschnitt 90).

Besiegen sie Sie, dann merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und lesen Abschnitt 134.

Fliehen können Sie nicht, aber sich ergeben: Abschnitt 29.

Die Werte der Suhlen: MU: 7, LE: 9, RS: 0, AT: 6, PA: 4, TP: W.

Nichtmagische Waffen haben keine Trefferwirkung. Attackiert Sie ein Suhle mit einer Eins und Ihre Parade mißlingt, ist es ihm gelungen, Sie zu beißen: Weiter bei Abschnitt 24.

86

Ein Heer von Käfern, Asseln, Tausendfüßlern, Ameisen, Skorpionen, Spinnen und anderem Kleingetier krabbelt mit schnipsenden Zangen auf Sie zu. Herrlich anzuschauen sind die schimmernden Panzer, die prallen Giftdrüsen, die blanken messerscharfen Werkzeuge und Stachel, mit denen sie ein ohrenbetäubendes Geklapper aussenden. Und *groß* sind die Viecher ... Nanu, was denn, Sie wollen schon gehen? Schade, man hätte Sie zu gerne gegen diese Streitmacht kämpfen sehen. Also dann, suchen Sie ein anderes Gebäude: Abschnitt 57.

87

Der Alte drängt zur Eile. Er blickt zum Fenster hinaus, und plötzlich wird er bleich: Draußen rottet sich eine grausige Schar zusammen. Knochige, untote Gestalten tauchen aus dem Nebel auf und trotten auf das Haus zu.

»Sie sind da, sie sind alle gekommen ... « Kreischend rennt er in Richtung Dorfplatz davon.

Sie hinterher (Abschnitt 92) oder aus dem Dorf hinaus (Abschnitt 140)?

88

»Das Schwert liegt wirklich gut in der Hand«, meinen Sie zu der Buche.

»Eine herrliche Waffe nicht wahr? Sie heißt >Triff<.«

Mit »Triff« können Sie so gut fechten, daß Ihre Gegner nicht parieren können, nachdem Sie sie erfolgreich attackiert haben.

Werte der Waffe: TP: 1 W+4, Gewicht: 60 Unzen, AT: -3, PA: 0, Bruchfaktor 2.

»Diese Flasche enthält übrigens Wasser vom Jungbrunnen. « Der köstliche Trunk enthält 8 Schluck. Jeder Schluck regeneriert einen Lebenspunkt.

»Der Lindwurm hat die Flasche aus Sentimentalität aufgehoben. Er sehnte sich nach den Zeiten zurück, als es den Jungbrunnen noch gab und er Fürst dieses Landstriches war. Aber heute, verzaubert, verwunschen, verflucht die ganze Gegend. Dabei ist es so einfach, den Bann zu brechen. Es müßte sich nur jemand finden, der sich in die »blauen Flammen« stürzt. Aber wer ist heute noch bereit, seine Bequemlichkeit für eine gute Sache zu opfern ... «

»Wo sollen denn diese »blauen Flammen« sein?«

»Im Lager der Suhlen angeblich. Wo das ist, weiß ich allerdings nicht. Als Baum kommt man ja nicht viel

rum. Aber ich kann Dir Geld spucken, soviel Du willst, soll ich? Wieviel möchtest Du denn?«

Na wieviel möchten Sie denn? Abschnitt 79.

Vielleicht möchten Sie gleich das Suhlenlager suchen: Abschnitt 17 oder dem Horn nachgehen (Abschnitt 157).

89

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 14) oder nach links (Abschnitt 53)?

90

In den blauen Flammen erscheint das Bild eines sprudelnden Quells. Der Jungbrunnen. Zum Greifen nah und doch so weit entfernt, denn eben haben Sie neun Suhlen angegriffen.

Besiegen Sie sie alle, können Sie sich in die Flammen werfen: Abschnitt 170.

Besiegen sie Sie, dann merken Sie sich die Nummer dieses Abschnitts und schlagen Abschnitt 134 auf.

Flucht ist unmöglich, aber Sie können sich ergeben: Abschnitt 29.

Die Werte der Suhlen: MU: 7, LE: 9, RS: 0, AT: 6, PA: 4, TP: 1 W.

Nichtmagische Waffen bewirken bei Suhlen keine Treffer. Attackiert Sie einer mit einer Eins, so werden Sie gebissen, falls Sie nicht parieren können: Abschnitt 24.

91

Ihr Auftritt verfehlt seine Wirkung nicht. Kreischende Angstschreie begleiten das Auseinanderstieben der Masse. Für kurze Zeit haben Sie freie Bahn.

Denken Sie daran, sich in den brennenden Scheiterhaufen zu werfen (Abschnitt 63) oder stürmen Sie daran vorbei (Abschnitt 154)?

92

Auf dem Dorfplatz steht der Alte bereits von einigen Untoten umringt. Von allen Seiten kommen sie. Es sind fast unzählbar viele. Aus ihren schwarzen Schlünden dringt ein hohler Sprechgesang.

Wollen Sie versuchen, durch ihre Reihen zu brechen und aus dem Dorf verschwinden (Abschnitt 81) oder bleiben Sie beim alten Mann (Abschnitt 158)?

**93**

Der Nebel verdichtet sich weiter und es ist ganz still geworden. Da! Ein Geräusch wie von tappenden Füßen. Hinter den Dunstschleiern machen Sie ein seltsames Geschöpf aus, das dicht an Ihnen vorbeiläuft und sich schnell entfernt.

Nehmen Sie die Verfolgung auf (Abschnitt 20), gehen Sie weiter (Abschnitt 114) oder treten Sie den Rückzug aus dieser Einöde an (Abschnitt 15)?

94

Von außen macht das Bauwerk einen soliden Eindruck. Große behauene Felssteine sind sorgfältig übereinander geschichtet, ein Zeugnis handwerklichen Geschicks.

Zwei Eingänge stehen Ihnen offen: das Hauptportal (Abschnitt 18) und eine Seitentür (Abschnitt 118).

95

Bevor Sie dazu kommen, sie zu fragen, ob es überhaupt einen Lebensborn in dieser Gegend gibt, hat sie sich schon abgewandt und stapft davon.

Folgen Sie ihr nach (Abschnitt 125) oder suchen Sie sich einen anderen Weg (Abschnitt 152)?

96

»Was?! Unverschämtes Menschlein, dringst dreist in meine Behausung ein und willst mir auch noch eine Bitte abschlagen?! Hau ab oder es setzt was!«

Wollen Sie sich auf ein Scharmützel mit ihm einlassen (Abschnitt 45) oder kommen Sie seiner Aufforderung nach? Dann können Sie sich ein anderes Gebäude zur Durchsichtung wählen: (Weiter bei Abschnitt 57).

97

Kaum sind Sie ein Stück gegangen, da brodeln es plötzlich neben Ihnen im Wasser und ein Schlangenkopf, so groß wie der eines Pferdes taucht blubbernd vor Ihnen auf.

Nehmen Sie sofort Ihre Waffe und gehen zum Angriff über (Abschnitt 65), ziehen Sie die Flucht vor (Abschnitt 76) oder denken Sie einen Moment nach (Abschnitt 168)?

98-105

98

In diesem Moment haben Sie den Knochen ergriffen, berühren damit einen Suhlen und sagen den Spruch. Das Geschöpf zerfällt zu Schlamm und ringelndem Gewürm. Weiter bei Abschnitt **129**.

99

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung. Gehen Sie nach rechts (Abschnitt **145**) oder nach links (Abschnitt **14**)?

100

Der Morgen ist grau und unheimlich. Auf dem See dampfen Nebelschwaden. Kein Lebewesen ist zu sehen, kein Laut zu vernehmen. Doch da ...! Von fern ertönt ein Horn!

Sie strecken Ihre steifen Knochen und reiben die kalten Glieder. Jetzt können Sie ein kleines Frühstück von Ihrem Proviant abhalten.

Falls Sie sich schon gestern Sumpffieber geholt haben, schlagen Sie nun Abschnitt **55** auf.

Wenn nicht, so fühlen Sie Ihre Stirn ob sie kaltschweißig ist. Würfeln Sie mit einem zwanzigseitigen Würfel. Überschreiten Sie mit diesem Wurf Ihre derzeitige Lebensenergie, so sind Sie erkrankt. Schlagen Sie Abschnitt **55** auf.

Falls Sie die Erreger abwehren können, lesen Sie Abschnitt **108**.

101

Nehmen Sie einen Plan des Schicksals, einen sechseckigen Würfel und zwei Halmasteine. Der eine sind Sie, der andere die Räuber. Setzen Sie beide Figuren bei Null auf die Zahlenleiste und geben Sie sich einen Vorsprung von einem Würfelwurf in Richtung **26**. Würfeln und ziehen Sie danach abwechselnd zuerst für sich und dann für die Räuber. Gelangen Sie nach **26**, ohne daß sie Sie einholen, sind Sie ihnen entkommen und können bei der vorigen Abzweigung den anderen Weg in die Sümpfe nehmen: Abschnitt **7**.

Kriegen sie Sie jedoch, so müssen Sie gegen sie kämpfen, bis sie fliehen (das tun sie, wenn ihrer beider Lebensenergien unter zehn gesunken sind). Danach können Sie die Reise fortsetzen: Abschnitt **116**.

Hier nochmal die Werte für die Räuber: MU: 11, LE: 30, RS: 2, A T: 9, PA: 7, TP: 1 W+3.

Sollten Sie im Kampfe sterben, Abschnitt **134**.

102

In der Mitte knistert und kracht ein riesiger Scheiterhaufen und läßt Funken und Asche regnen. Davor laufen, tanzen, quasseln, kreischen die Teilnehmer eines Hexensabbats. Greulich anzuschauen umklammern die schrumpeligen, grauen Zwerge — das müssen die Suhlen sein — ausgezehnte Menschen, die dennoch mitzufeiern scheinen. Einzelne Suhlen wuseln dazwischen umher oder essen rohes Fleisch aus bauchigen Kesseln. Hin und wieder bläst einer durchs Horn, wenn ein Neuankömmling eingetroffen ist.

Wenn Sie keine Ahnung haben, was Sie im Lager sollen, dann verlassen Sie diesen Ort wieder und schlagen Abschnitt **26** auf.

Andernfalls machen Sie sich Gedanken darüber, wie Sie hineinkommen wollen: Weiter bei Abschnitt **119**.

103

Dem Alten stiert der Wahnsinn aus den Augen, und immer enger wird der Kreis der lebenden Leichen. Schon ziehen Sie Ihre Waffe, da befällt Sie jäh eine Starre. Auch der Alte steht wie eine Salzsäule vor der Meute, deren Gewisper nun erstirbt. Still und tot gaffen sie ihn aus den leeren Augenhöhlen an. Dann fällt der Zauberer leblos zusammen. Einer nimmt seinen Leib auf, dann setzen sie sich zum Moor in Bewegung und der Nebel löst ihre Gestalten auf. Die Steifheit fällt von Ihnen ab und wieder ist es ringsumher so düster und lautlos, als wäre nichts geschehen. Sie können die Suche nach dem Zauberbuch noch einmal aufnehmen (Abschnitt **147**) oder diesen Ort verlassen (Abschnitt **137**).

104

Das Wasser im Brunnen schmeckt brackig und schal. So stellen Sie sich das Aroma eines Lebenswassers nicht vor.

Sie können jetzt eine Pause einlegen (Abschnitt **40**) oder die Häuser inspizieren (Abschnitt **57**).

105

Nun kommen Sie mit der Alten ins Gespräch. Sie erfahren, daß sie sich vor einiger Zeit mit ihrem Mann in die Einsamkeit begeben hat, wo sie jetzt mit ihrer Tochter leben.

»Wo ist dein Mann?« fragen Sie.

»Zu gegebener Zeit will ich ihn dir zeigen.«

»Kannst du mir weissagen?«

Sie wirft ein Pulver ins Feuer. Ein starker Geruch entsteht und die Alte kauert sich zusammen. Nach einer Weile fängt sie an zu murmeln: »bevor Du den Brunnen des Lebens findest, wirst Du den Tod finden. « Erregt Sie diese Eröffnung so, daß Sie sich mit der Waffe auf die Alte stürzen (Abschnitt 10), sofort aufbrechen, um die Sümpfe zu verlassen (Abschnitt 15) oder bleiben Sie ruhig sitzen (Abschnitt 82)?

106

Der Weg wird morastig. Plötzlich springen zwei Wegelagerer hinter dem Strauchwerk hervor und versperren Ihnen den Weg. »Halt! Rückst du freiwillig deine Habe heraus, werden wir dein Leben verschonen! «

Ein Kerl und ein Weibsbild in Lederwesten bedrohen Sie mit schartigen Säbeln.

Wollen Sie tun, was sie Ihnen vorschlagen (Abschnitt 169) oder möchten Sie ihnen gerne den Unterschied zwischen mein und dein mit der Waffe erläutern (Abschnitt 71)?

Sie können natürlich versuchen zu fliehen: Abschnitt 47.

Vielleicht lassen sie aber auch mit sich reden: Abschnitt 136.

107

Führen Sie eine Klugheitsprobe durch. Gelingt sie, lesen Sie Abschnitt 127, wenn nicht, Abschnitt 19.

108

Eben steigen Sie vom Baum herunter, da bemerken Sie unten eine zwergenhafte, graue Gestalt, die Sie mit gelben Augen anfunktelt. Ehe Sie sich versehen, hat sie sich davongemacht.

Sie können versuchen, sie zu verfolgen (Abschnitt 167) oder sich am Wasser erfrischen und dann Ihre Suche fortsetzen (Abschnitt 113).

109

Sie gelangen ans Ufer. Hier streckt eine alte Weide ihre knorrigen Äste aus. Ein Trampelpfad führt an ihr vorbei geradeaus in den Sumpf.

Aus dieser Richtung erschallt eben schon wieder das Horn. Wenn Sie den Pfad wählen, schlagen Sie Abschnitt 157 auf.

Es besteht aber auch die Möglichkeit, rechts an der

Weide vorbeizugehen und von dort tiefer ins unbekannte Moor einzudringen (Abschnitt 12).

110

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 64) oder nach links (Abschnitt 77)?

111

Sie sagt, sie liebe Sie auch und fingert weiter an dem Knoten. Doch hat sie anscheinend Probleme, das Ding aufzukriegen, denn ein unanständiges Wort entfährt ihren Lippen. Weiter bei Abschnitt 39.

112

»Aha, hier hat sich also doch noch jemand seines gebührlchen Benehmens erinnert«, das Tier hat mit fauchiger Stimme zu sprechen angefangen. »Sage mir, warum erdreistest du dich, frech zu wildern in meinem Revier?« Bevor Sie antworten können, fährt er fort, »wisse, ich bin der Herrscher in diesem Land, mir gebührt aller Respekt!« Dann fügt er drohend hinzu, »und dieses Suhlenpack werde ich es eines Tages auch noch lehren ... Waren das goldene Zeiten, als hier der Jungbrunnen noch hell plätscherte und ich, König allen Gewürms, Hof hielt. Aber seit der Brunnen verwunschen ist, hat man meine Macht stark beschnitten, guter Freund«, er wendet sich vertrauensvoll an Sie, »du schweigst so stille, aber es ist wahr. Die Suhlen sind aus des Brunnens verkehrter Kraft entstanden, und nun machen sie mir die Herrschaft streitig. « Er blickt Sie listig an, »heute ist der Brunnen ein Feuer, doch kein gewöhnliches. Seine Flammen brennen blau, und es heißt, wenn sich einst ein kühner Mensch findet, der sich in die Flammen wirft, sei der Zauber gebrochen und diese ganze Gegend werde wieder anständig. Der tapfere Retter wird natürlich reichlich belohnt ... «

Wo das Feuer sei, fragen Sie ihn plötzlich.

»Gehe geradewegs durch das Röhricht, bis du zu einer alten Weide kommst, halte dich dann immer geradeaus, und du kommst genau hin. Aber sei vorsichtig, ich habe heute morgen schon eine Menge von diesem grauen Pack hier herumstrolchen sehen. Es muß irgend etwas Besonderes los sein. Viel Glück! « Er zwinkert Ihnen zu, dann ist er wieder untergetaucht. Weiter bei Abschnitt 41.

113-121

113

Im hohen Ried arbeiten Sie sich langsam vorwärts, biegen die starken Halme vorsichtig zur Seite, bis Ihnen ein dicker Ast den Weg versperrt. Sie könnten über ihn hinwegsteigen, da bemerken Sie eine große Schlange, die auf dem Ast entlangkriecht.

Halten Sie es für richtig, sich vor ihr zu verbeugen (Abschnitt 51), klettern Sie über den Ast (Abschnitt 60) oder versuchen Sie, die gefährliche Stelle zu umgehen (Abschnitt 97).

114

Aus der unsichtbaren Umgebung dringen Geräusche, die Sie nur noch mit viel gutem Willen als Naturlaute identifizieren können. Dieses seltsame

Gluckern stammt bestimmt von einem Vogel. Und das Heulen? Wahrscheinlich ein Wolf. Aber was ist das?! Vor Ihnen türmen sich plötzlich die Umrise eines Ungetüms auf, wie Sie Ihnen noch nie zuvor beschrieben wurde, geschweige denn begegnet ist. Vier dünne Beine tragen einen massigen Rumpf mit gewaltigen Schwingen, die sich leise im Wind wiegen. Merkwürdige Fühler mit feiner Verästelung ragen aus dem Kopf, in dessen Mitte drei glühende Augen um einen Schnabel tanzen, mit dem Sie keine nähere Bekanntschaft schließen möchten.

Wollen Sie das Ungeheuer angreifen (Abschnitt 36), bleiben Sie stehen und warten, ob es seinerseits angreift (Abschnitt 117) oder suchen Sie Ihr Heil in der Flucht (Abschnitt 61)?

115

Der Brei schmeckt gut. Sogar so gut, daß er acht Lebenspunkte regeneriert (auch über Ihre Grundkonstitution hinaus). Weiter bei Abschnitt 105.

116

Verloren klingt das Krächzen der Krähen, und über das Moor treiben Nebelschwaden. Nach einiger Wegstrecke nehmen Sie vor sich eine Hütte wahr. Im Fenster brennt Licht.

Lenken Sie Ihre Schritte zu dem Haus hin (Abschnitt 8) oder gehen Sie daran vorbei (Abschnitt 7)?

117

Das Biest bewegt sich nicht. Obwohl es Sie die ganze Zeit grimmig anstarrt, greift es nicht an.

Sie können darauf zugehen, um seine Absichten zu erkunden (Abschnitt 36) oder Ihren Weg fortsetzen (Abschnitt 166).

118

Sie sind nun in der Kammer des Priesters. In dem kleinen Raum steht eine geschnitzte, aber vom Holzwurm zerfressene Bank und ein kaputter Schemel. Darüber hängt eine Holzleiste mit Kleiderhaken. Geschnarke mit Pfeiftönen dringt aus einer Falltüre neben dem Eingang.

Sie dürfen die Falltür öffnen (Abschnitt 68), den Durchgang zum Hauptraum passieren (Abschnitt 18) oder ein anderes Haus durchsuchen (Abschnitt 57).

119

Ein Ruf eilt durch die Menge, die Hochzeitsbraut sei eingetroffen, es könne losgehen.

Haben Sie sich überlegt, wie Sie ins Lager hineingelangen können?

Sie können sich eine Decke oder einen Mantel über den Rucksack werfen, soweit dies alles vorhanden, und sich so als »buckliger« Hochzeitsgast tarnen (Abschnitt 148).

Sie können aber auch harmlos tun und versuchen, als verbündetes lichtscheues Element zu erscheinen (Abschnitt 29).

Oder wie wäre es, Sie geben sich als zurückgekehrter Erdog Hardan aus, der Zauberer und Stifter dieser Gemeinde (Abschnitt 54).

Vielleicht haben Sie auch noch die Lindwurmhaut? Ziehen Sie sich die Haut über, hinein ins Getümmel und probieren, was passiert (Abschnitt 91).

Die einfachste Methode ist natürlich der Sturmangriff (Abschnitt 80).

120

Schade um Ihren sympathischen Helden! Aber alles Wehklagen hilft uns nicht weiter. Erschaffen Sie einen neuen Helden und beginnen Sie noch einmal von vorn.

121

Von der Decke und an den Wänden hängen Kräuterbündel zum Trocknen, die man auch zerrieben und verarbeitet in den Gefäßen auf dem groben Holzregal



wiederfinden kann. Große und kleine Näpfe, Flaschen und Salbenkruken stehen da, und die Flammen der offenen Herdstelle zeichnen flackernde Schatten auf ihre Tonleiber. Ober dem Feuer brodelt in einem Kessel ein brauner Brei. Die Frau bietet Ihnen davon an. Nehmen Sie an (Abschnitt 115) oder lehnen Sie ab (Abschnitt 105)?

122

Wieder huscht eine graue Gestalt vor Ihnen durch den Nebel. Wollen Sie sie verfolgen (Abschnitt 67) oder tiefer in den Sumpf hineingehen (Abschnitt 12).

123

Gerade lenken Sie Ihre Schritte von diesem schauerlichen Ort hinweg, da ruft Sie eine heisere Stimme. Ein alter Mann – möglicherweise kennen Sie ihn – läuft auf Sie zu; er habe im Steinhaus die Stelle gefunden, die den Schatz berge. Nun möchten Sie ihm beim Graben helfen.

Sie sagen ihm, Sie interessieren sich für seinen Schatz nicht (Abschnitt 164) oder Sie willigen ein und gehen mit (Abschnitt 149).

124

Der Alte scheint sich hier gut auszukennen. Zielsicher stapft er voran und untersucht dabei markante Geländepunkte. So gelangen Sie bald an eine weniger neblige Stelle. Da ist der alte Mann plötzlich verschwunden. Weiter bei Abschnitt 28.

125

Da rennt die Alte los und legt ein Tempo vor, das Sie ihr nicht zugetraut hätten. Sie springt so behende über die Schlammgruben, daß Sie Mühe haben, ihr zu folgen. Sehen Sie sich vor und legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe ab: Ist sie gelungen, lesen Sie Abschnitt 33, wenn nicht, Abschnitt 48.

126-134

126

»Ihr Lumpenpack, euch werd ich's zeigen, armen Wanderern die Taschen auszuleeren. Sowas ist mir aber noch nicht untergekommen. Hier in dieser Mutterseeleneinsamkeit und auch noch aus dem Hinterhalt! Ihr seid ja der Abschaum. Pfui über euch, pfui, pfui und nochmals pfui! Bringt mich sofort zu eurem Räuberhauptmann, damit ihm jemand mal sagt, was für würdeloses Gesindel er beschäftigt ... « Diese Standpauke hat gewirkt. Die hartgesottene Gestalten kuschen und machen den Weg frei. Sie können Ihre Reise fortsetzen bei Abschnitt 116.

127

Ihnen fällt soeben ein, daß dieser Gesang mit seiner magisch anziehenden Wirkung Sirenengesang sein muß, der Menschen ins Verderben lockt. Noch können Sie umkehren und dem Hilferuf folgen (Abschnitt 35). Oder lieben Sie den süßen Gesang dermaßen, daß Sie ihm nicht widerstehen wollen? (Abschnitt 19).

128

Kaum haben Sie zum Zeichen der Aufgabe Ihre Waffen gestreckt, saust ein Grauer blitzschnell auf Sie zu. Weiter bei Abschnitt 24.

129

Ihre Taktik hat Erfolg. Von nun an können Sie sich frei im Suhlenlager bewegen. Möchten Sie sich jetzt gerne in den Scheiterhaufen werfen (Abschnitt 78) oder gehen Sie daran vorbei (Abschnitt 162)?

130

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung. Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 139) oder nach links (Abschnitt 145)?

131

Da wollen Sie uns doch sicher einen Bären aufbinden. Wir sind hier aber nicht bei Münchhausen, der mit solch phantastischen Geschichten beliebte, seine Zuhörer zum Staunen zu bringen. Angeblich soll er es ja damals geschafft haben, sich selber und sein

Pferd dazu am Zopfe aus dem Sumpf zu ziehen. Und Sie mögen vielleicht einen Zopf haben, aber Ihre Hände haben Sie nicht frei. Nein, abwarten, denn was jetzt passiert, ist noch viel unglaublicher. Lesen Sie nur Abschnitt 66.

132

Nun sind Sie wieder am See angelangt. Auch hier ist noch immer alles voll Nebel. Sie können sich jetzt entscheiden, ob Sie sich ins Schilf begeben (Abschnitt 97) oder zu der alten Weide dort, um da nach einem Weg zu suchen (Abschnitt 109).

133

Bald fördern Sie einen mit Pergamenthaut verschlossenen Steinguttopf zutage. Öffnen Sie ihn (Abschnitt 50) oder legen Sie ihn beiseite und graben weiter (Abschnitt 4)?

134

Finsternis umfängt Sie. Ein Licht erscheint am Ende eines langen Tunnels. Sie gehen darauf zu und gelangen in einen blühenden Garten. Hier plätschert ein Brunnen. Sie trinken von seinem Wasser und fühlen sich sofort frisch und gesund. Danach legen Sie sich hin und schlafen.

Sie schlagen die Augen auf und befinden sich unter den blauen Himmeln Nordaventuriens in einer Wiese neben der Straße nach Tjolmar. Das wundert Sie. Irgendwann nimmt Sie ein Bauer in seinem Pferdefuhrwerk mit zurück nach Tjolmar, und Sie geloben, diese unheimlichen Sümpfe niemals mehr zu betreten.

Sie sind jetzt Zeuge der mächtigen Zauberkräfte des Lebensbornes geworden. Er hat Ihren Helden, obwohl er nicht mehr zu retten war, vom Tode wieder auferweckt, all seine Wunden und Krankheiten in dem Zwischenreich, in dem er sich befindet, geheilt (Sie können überall die Grundwerte einsetzen). Und nun kehrt er zurück mit nichts als der Ausrüstung, mit der er kam. Sie erhalten dennoch Abenteuerpunkte für ihn, und zwar so viele, wie die Nummer des Abschnitts betragen hat, in dem er das Spiel verließ.

Falls Sie das Abenteuer noch einmal von vorn beginnen wollen — nur zu! Allerdings benötigen Sie dazu einen neuen Helden!

135

Langsam kehrt Ihr Bewußtsein zurück. Über Ihnen spannt sich das Dach einer niedrigen Holzhütte. Eine bucklige, alte Frau beugt sich zu Ihnen und gibt Ihnen ein starkes Gebräu zu trinken. Ihre Lebensgeister regen sich wieder.

Kichernd spricht sie zu Ihnen, »es scheint mir, als hättest du den Lebensborn beinahe gefunden. «

»Du treibst wohl Scherze mit mir, alte Frau, doch Dank sei dir für deine Tat. «

»Nicht ich, meine Tochter hat dich gerettet. «

»Gesegnet seien ihre starken Glieder!« rufen Sie aus. Ein angenehmer Essensgeruch durchströmt die Hütte. Sie blicken sich um. Weiter bei Abschnitt **121**.

136

Welche Verhandlungsführung streben Sie an?

Sie appellieren an ihr Mitgefühl: Abschnitt **21**.

Sie versuchen, ihre Aufmerksamkeit auf den Kaufmannszug hinzulenken: Abschnitt **83**.

Sie drohen ihnen: Abschnitt **126**.

Sie schmeicheln ihnen: Abschnitt **34**.

137

Das schreckliche Dorf liegt hinter Ihnen. Bald stoßen Sie auf einen Pfad, der Sie zwischen schwarzen Schlammflöchern entlangführt. Sie gelangen an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt **145**) oder nach links (Abschnitt **110**)?

138

Weiter bei Abschnitt **39**.

139

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt **155**) oder nach links (Abschnitt **110**)?

140

Vom Dorfrand wanken Ihnen die zerfledderten Gestalten flüsternd entgegen.

Versuchen Sie, durch ihre Reihen zu brechen (Abschnitt **81**) oder laufen Sie zum Alten Richtung Dorfplatz (Abschnitt **92**)?

141

Sie gehen Ihrer Wege und suchen weiter nach dem Lebensborn. So gelangen Sie an eine Stelle, an der der Nebel etwas lichter wird (Abschnitt **28**).

142

Sie haben es geschafft. Allerdings haben Sie sich beim Festhalten am scharfen Gras geschnitten.

Buchen Sie sich dafür bitte drei Lebenspunkte ab.

Haben Sie genug und wollen nach Tjolmar zurückkehren (Abschnitt **15**) oder werden Sie weitermachen (Abschnitt **93**)?

143

Ihre Wunden schließen sich schneller, als Sie sie ihr beibringen können.

Ihre Lebensenergie wird deshalb nicht sinken. Sie müssen aufgeben.

»Du kannst mich nicht besiegen, denn sieh her!« Weiter bei Abschnitt **23**.

144

Das Haus erweist sich innerlich als völlig zerstört. Trümmer und Schutt bedecken den Boden vollständig und erlauben eine eingehendere Suche nur nach mühsamer Räumung. Nehmen Sie sich ein anderes Haus vor (zurück zu Abschnitt **57**).

145

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt **161**) oder nach links (Abschnitt **49**)?

146

»Hallo, Du da, verschwinde lieber sofort wieder, bevor der Lindwurm kommt! «

Wer spricht denn da? Weit und breit niemand zu sehen!

»Hier hat er nämlich seinen Hort aufbewahrt, und er tötet jeden, der hier eindringt. « Die Buche ist es, die zu Ihnen spricht.

»Ich bewahre im übrigen den Schatz auf, willst Du mal gucken?«

Der Baum ist innen hohl. Durch ein breites Loch sehen Sie ein Schwert und eine Flasche.

147-154

»Das ist ein Zauberschwert, aber ... «

(Haben Sie bereits gegen den Lindwurm gekämpft und ihn besiegt, dann lesen Sie jetzt bei Abschnitt 88 weiter).

Ein lautes Sausen unterbricht den sprechenden Baum. Der Lindwurm kreist knapp über Ihnen in den Nebeln. Sein geschuppter Leib schlängelt sich elegant durch die Lüfte.

»Du Räuber willst also meinen Schatz stehlen, na warte!« Schon stürzt er sich mit scharfen Krallen auf Sie. Wollen Sie das Zauberschwert an sich nehmen, so ist noch Gelegenheit. Allerdings kennen Sie die Waffe und ihre Auswirkungen nicht. Weiter bei Abschnitt 70.

147

Nach intensiver Grabung haben Sie die Kassette gefunden. Die ungeheure Macht dieses Werkes läßt Sie für einen Augenblick erschauern. Sie entnehmen das Buch und blättern in den brüchigen Seiten. Doch die Schrift ist unverständlich, seltsame Zeichnungen erregen Ihre Verwunderung. Damit können Sie nichts anfangen. Packen Sie es zu Ihrer Ausrüstung – es ist allerdings groß und schwer (400 Unzen) — oder lassen Sie es liegen. Nun können Sie das Dorf verlassen. Weiter bei Abschnitt 137.

148

Bangend, daß Ihr »Buckel« richtig sitzt, begeben Sie sich in das lautstarke Treiben, und niemand scheint von Ihnen Notiz zu nehmen. Halt, fast niemand! Ein Suhle weicht nicht von Ihrer Seite, umkreist Sie, durchbohrt Sie mit seinen Blicken. Nun murmelt er etwas wie: »Sensibar klar und wahr, Gefühle werdet offenbar! «

Testen Sie die Klugheit des Suhlen (sie beträgt zwölf). Hat er den Test bestanden, dann konnte er in Ihren Gedanken lesen, daß Sie feindlich gesonnen sind: Abschnitt 29. Andernfalls schlagen Sie Abschnitt 129 auf.

149

Wo wollen Sie anfangen mit der Suche?

An der Stelle, an der der Alte zu graben begonnen hat (Abschnitt 87), bei einem Trümmerhaufen in der Mitte des Raumes (Abschnitt 133), oder wollen Sie den Ziegelhaufen neben dem Eingang abtragen (Abschnitt 4)?

150

Wieder stößt das Männlein einen erfreuten Seufzer aus. »Mmh, fabelhaft, nun noch eine kleine allerletzte Bitte. Erfüllst du mir auch diese noch, sollst du reich belohnt werden. Siehst du meine Nase?« Natürlich sehen Sie sie – und auch, daß sie mit den Löchern nach oben schaut. Bei Regen kann der Wicht gar nicht auf die Straße gehen. »Würdest du mir die auch noch umdrehen?«

Würden Sie das (Abschnitt 74) oder nicht (Abschnitt 45)?

151

Wie Sie eben anklopfen wollen, öffnet sich die Tür, und eine bucklige Alte erscheint. »Was du suchst, wirst du hier nicht finden. « Weiter bei Abschnitt 22!

152

Sie geraten in sumpfiges Gelände und der Pfad verliert sich im Dreck.

Gehen Sie trotzdem weiter (Abschnitt 93) oder suchen Sie nach einem anderen Weg (Abschnitt 48)?

153

Der kleine Mann gibt auf. Er sei Girrit, der Kobold, und habe doch nie einen so starken Schlag einstecken müssen. Aus Bewunderung macht er Ihnen ein Geschenk. Er geht an die Tischschublade und holt einen Knochen heraus.

»Das ist ein Suhlysator. Damit kannst du Suhlen in Schlamm und Würmer zurückverwandeln, wenn du ihn wie eine Keule im Kampf benutzt. Sprich dazu jedesmal folgenden Vers: >Biomagikum aus Würmerhauf, finstre Gestalt, löse dich auf!<«

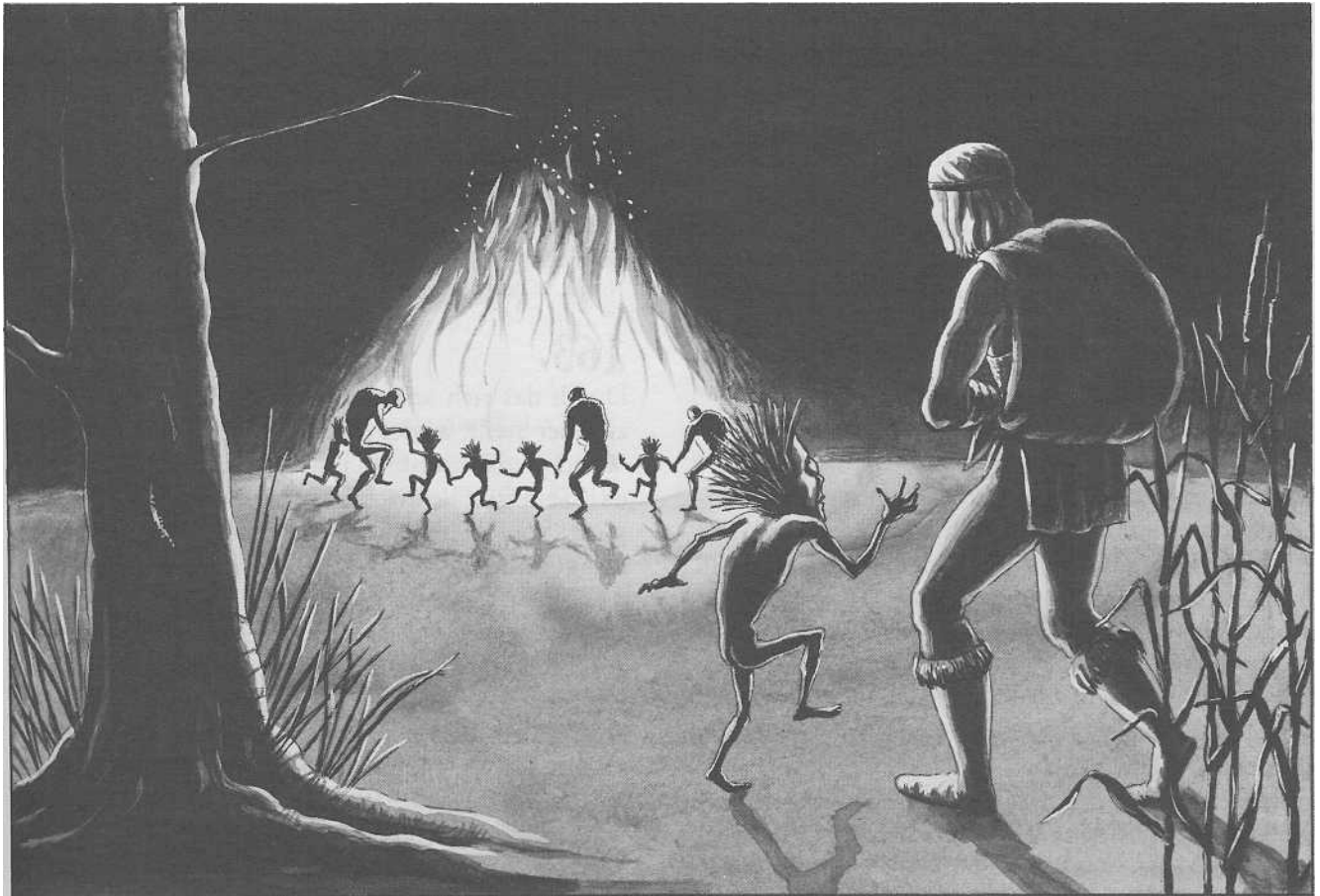
Der Knochen hat die Werte eines Knüppels.

Sie bedanken sich, stecken den Knochen zu Ihrer Ausrüstung und verlassen Girrits Haus. Weiter bei Abschnitt 57.

154

Nachdem Sie am Scheiterhaufen vorbeigelaufen sind, scheinen einige Suhlen gemerkt zu haben, daß mit dem vermeintlichen Lindwurm etwas nicht stimmt. Sie werden angegriffen.

Die Haut gewährt Ihnen einen zusätzlichen Rüstungsschutz von drei Punkten. Außerdem schützt sie Sie vor Suhlenbissen. Gelingt einem Ihrer Gegner



jedoch bei einer Attacke eine sechs, so ist es ihm gelungen, sie Ihnen herunter zu ziehen. Alles weitere erfahren Sie in Abschnitt 85.

155

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhls an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 53) oder nach links (Abschnitt 64)?

156

Es ist zwar sehr ehrenhaft so zu handeln, doch zum Sterben ist noch keine Zeit. Ganz im Gegenteil, freuen Sie sich zunächst einmal der Dinge, die da kommen. Weiter bei Abschnitt 66.

157

Sachte schleichen Sie sich heran. Sie unterscheiden Stimmen und Geprassel von Feuer. Ab und zu ertönt das Horn. Das Gebüsch wächst hier etwas üppiger,

so daß Sie sich bestens tarnen können. Da vorne brennt ein Lagerfeuer, um das eine bunte Schar versammelt ist. Noch ein paar Schritte näher heran, und Sie beobachten ein wirres Treiben auf einem großen Platz.

Weiter bei Abschnitt 102.

158

Langsam rücken die Untoten näher. Der Alte verschließt die Augen und versucht einige Worte zu murmeln, vollführt Gesten. Doch die Angst steht ihm im Gesicht. Sein Zauber will nicht gelingen.

»Schnell, du kannst es noch schaffen? Geh' zurück zum Steinhaus und grab an der Stelle, wo ich vorhin war. Dort muß eine Kasette sein, darin ist ein Buch, ein Zauberbuch, mein Zauberbuch, denn ich bin Erdog Hardan! Bring es mir auf der Stelle, nur so können wir uns retten!«

Wollen Sie seinem Befehl gehorchen (Abschnitt 43), bleiben Sie bei ihm (Abschnitt 103) oder versuchen Sie durch die Reihen der Untoten zu brechen (Abschnitt 81)?

159

Vorsichtig gehen Sie weiter, da ruft Sie eine Stimme an. Hinter Ihnen steht ein buckliges, in Lumpen gehülltes, altes Weib. Sie faucht Sie an: »Verzieh dich, du hast hier nichts verloren! Morgen heiratet meine Tochter und bis dahin mußt du verschwunden sein, sonst dienst du uns bei lebendigem Leibe als Hochzeitsschmaus!«

Wollen Sie sich empört die Alte vorknöpfen (Abschnitt 125), oder das Gespräch in ruhigere Bahnen lenken (Abschnitt 72)?

160

Irgend etwas hat Sie geweckt. Sie öffnen die brennenden Augen und blicken sich angespannt um. Die Nacht ist klar, und der Mond wirft sein Spiegelbild aufs Wasser. Doch da bewegt sich etwas vor dem Mond. Ein schlangenähnliches Tier mit weitspannenden Schwingen jagt hinter einem Vogel durch die Nacht. Schrill hallt ein Todesschrei. Mit einem schnellen Biß hat das drachenartige Wesen die Beute erhascht und läßt sich zum See herunterfallen. Langgestreckt, mit angelegten Flügeln taucht es ein, wirft Wellen ans Ufer, dann ist der Spuk vorbei. Sie warten noch eine Weile, ob etwas geschieht, aber schließlich übermannt Sie der Schlaf.

Addieren Sie für die erholsame Nacht einen sechsseitigen Würfelwurf zu Ihrer Lebensenergie. Weiter bei Abschnitt 100.

161

Und wieder gelangen Sie inmitten des nebligen Pfuhs an eine Weggabelung.

Gehen Sie nach rechts (Abschnitt 77) oder nach links (Abschnitt 139)?

162

Jenseits des Lagerfeuers in einiger Entfernung hat sich eine bizarre Gruppe um ein blaues Feuer versammelt. Unauffällig schlendern Sie darauf zu, und ein unerwarteter Anblick bietet sich Ihnen. Blaue Flammen züngeln über einem Wassergraben. Ihr flackernder Schein taucht die makabre Runde in ein magisches Licht. Wie gebannt stehen Sie da, als plötzlich jemand vor Ihnen plärrt: »da ist ja das Menschlein!« Es ist die Alte, der Sie gestern begegnet sind. Auf ihren Schultern sitzt einer der grausamen Plagegeister.

»Hast du dein Brünlein endlich gefunden, kannst es nur nicht mehr erlösen, wirst jetzt nämlich aufgefressen!«

Bevor die Bedauernswerte weiterfaucht, können Sie noch die Ihnen zustehende Reaktionssekunde nutzen, um die Waffe zu ziehen und die angreifenden Suhlen zu bekämpfen (Abschnitt 90), oder Sie ergeben sich (Abschnitt 29)?

163

Durch das sich seifig anfühlende Wasser staken Sie zu einer Stelle, an der ein durchlöcherter Ziegel in die Wand gemauert ist. Bei Ihrem Näherkommen wird das Geräusch hektischer, so daß Ihnen endlich klar wird, was da schnarchend pfeift. Ein Luftschacht, der vermutlich hinter dem Ziegel nach oben führt, dient dem Wind als unheimliche Flöte.

Um diese Erkenntnis reicher geworden waten Sie zur Treppe zurück und stoßen unterwegs gegen etwas Weiches.

Sie können danach fischen und es heraufholen (Abschnitt 11), es untenlassen und den Hauptraum des Tempels (Abschnitt 18) oder ein anderes Gebäude in Augenschein nehmen (Abschnitt 57).

164

Der Alte blickt Ihnen scharf in die Augen und murmelt irgend etwas von einem »Bannpaladin ...«.

Der Alte hat einen Zauberspruch losgelassen. Sie können ihm nur entgehen, wenn die addierten Augen dreier sechsseitiger Würfel zusammen mit Ihrem Zauberwiderstand (Klugheit + doppelte Stufe) mehr als 26 betragen.

Gelingt Ihnen dies, können Sie unbehelligt den Ort verlassen (Abschnitt 137) oder noch ein Gebäude des Dorfes untersuchen (Abschnitt 57).

Falls Ihnen der Würfelwurf mißlingt, lesen Sie weiter:

Helfen Sie dem Manne. Im Augenblick können Sie sich nichts Schöneres vorstellen, als an seiner Seite zu dienen (Abschnitt 149).

165

Mit derart hartnäckigem Widerstand haben die Räuber nicht im entferntesten gerechnet. Sie fliehen in alle Richtungen und Sie können Ihre Reise jetzt getrost fortsetzen.¹

Weiter bei Abschnitt 116.

166

Kaum sind Sie ein Stück gegangen, vernehmen Sie deutlich Stimmen. Sehr liebliche. Frauengesang, wunderschön vorgetragen. Gerade wollen sie näher-treten, da hören Sie noch eine Stimme, den heiseren Hilferuf eines Mannes. Entscheiden Sie sich, welchen Stimmen Sie nachgehen: dem Gesang (Abschnitt 107) oder dem Hilferuf (Abschnitt 35).

167

Vor Ihnen huscht der Graue behende durch das Ried. Er schlägt einen Weg Richtung Sümpfe ein. Es stinkt plötzlich nach Rauch. Wieder erklingt das Horn, diesmal etwas näher. Wollen Sie das Geschöpf weiterverfolgen (Abschnitt 67). Bleiben Sie am See (Abschnitt 3) oder begeben Sie sich ins unbekannte Sumpfland (Abschnitt 122)?

168

Der Kopf wächst aus dem Wasser und hängt an dem schlanken Hals bedrohlich vor Ihnen. Da haben Sie eine Idee: Wie wäre es mit einer Verbeugung und höflichem Gruß vor dem Untier? Wollen Sie der Eingebung folgen (Abschnitt 112) oder schwören Sie eher auf den Einsatz einer hart geschwungenen Waffe? In diesem Falle hat aber Ihr

Gegner einen Angriff, ohne daß Sie ihn parieren können: Weiter bei Abschnitt 65.

169

Die Räuber haben Ihnen alles abgenommen bis auf Hemd, Hose und Schuhe. Geben Sie nun auf und kehren nach Tjölmar zurück, um sich dort einen Unterhalt für den Heimweg zu erbetteln, dann ist dieses Abenteuer für Sie vorerst beendet. Wollen Sie es in diesem Aufzug dennoch wagen, so suchen Sie sich vielleicht einen Knüppel als Waffe (Werte siehe Waffentabelle) und machen sich auf den Weg in die nebligen, sumpfigen Gefilde, die vor Ihnen liegen. Weiter bei Abschnitt 116.

170

Ohnmächtiges Wutgeheul ist das letzte, was Sie noch hören, dann haben Sie sich in die Bläue geworfen. Ein greller Blitz und Ihr Bewußtsein erlischt. Lesen Sie nun den Schluß.

171

Die Alte schüttelt den Kopf. »Du bist wohl kein Feinschmecker?« murmelt Sie, aber offenbar fühlt sie sich nicht gekränkt. Weiter bei Abschnitt 105.

Schluß

Sanftes Plätschern dringt an Ihr Ohr. Sie öffnen die Augen. Sonnenlicht begrüßt schmerzhaft Ihre Netzhäute. Aber Sie leben. Süße Düfte steigen Ihnen in die Nase, denn Sie liegen in einem blühenden Garten. Wie in aller Welt? ... Ach ja, das »blaue Feuer«, der Sumpf? ... Wo ist der Sumpf geblieben?

Da naht eine zarte Gestalt. »Wundere dich nicht, du bist immer noch am selben Ort, an dem du gestern warst.« Sie sieht aus wie ..., ja, es ist das Mädchen, das gestern verheiratet werden sollte. Nur ist sie viel schöner als gestern und überhaupt nicht mehr traurig. »Der Fluch ist gelöst. Nun gibt es keine Suhlen mehr, keinen Nebel, keine Untoten und kein blaues Feuer. Der Brunnen sprudelt wieder und gibt seine verjüngende Kraft an die Natur. Sieh nur, wie alles wächst und gedeiht!« Tatsächlich, in einem runden Steinbecken, das mit Mosaiken besetzt ist, spritzt munter eine hohe Fontäne. Ringsumher blühen Blumen, sprießen junge Bäume. Insekten schwirren durch die Lüfte, die so lustiges Vogelgezwitscher erfüllt, wie Sie es schon lange nicht mehr gehört haben. »Du hast dieser Gegend die Freiheit wiedergegeben, dafür sei dir Dank. «

Sie legt Ihnen einen einfachen Silberring in die Hand.

»Das ist Dein zweites Leben. Solltest Du Dein jetziges verlieren, so wird dieser Ring Dir ein neues geben. Er wirkt einmal, dann erlischt seine Kraft. «

»Wieso bist Du jetzt hier, und warum hast *du* dich nicht in die Flammen gestürzt?« fragen Sie.

»Meine Mutter hat mir die Sage nie erzählt. Bei meiner Geburt hatte sie ein Gesicht, das ihr sagte, eines Tages nach der Erlösung würde ich zur Beschützerin dieses Brunnens. Doch die Suhlen suchten meine Mutter heim, bissen sie und beschlossen, mich, sobald ich alt genug sein würde, auch mit einem der ihren zu verheiraten. Dadurch glaubten sie verhindern zu können, daß die Voraussage einträfe. Doch sie haben geirrt. «

An dem herrlichen Brunnen erfrischen Sie sich und seine Kräfte heilen all Ihre Wunden und Krankheiten.

Sie können sich jetzt überall wieder Ihre Grundwerte eintragen.

Da Sie jedoch mit einem besonderen Saft in Berührung gekommen sind, dürfen Sie Ihre Lebensenergie um einen sechsseitigen Würfelwurf dauerhaft erhöhen. Ihr Held bekommt übrigens für das Bestehen dieses Abenteuers 170 Abenteurpunkte.

Was er an Schätzen gefunden hat, darf er mitnehmen, außer Erdog Hardans Zauberbuch, dessen böse Kräfte künftig nichts mehr in Aventurien bewirken werden.

Für alle diejenigen Abenteurer, die im Sumpf einer sprechenden Buche begegnet sind, hier noch ein Nachtrag:

Auf Ihrem Weg gen Tjolmar stoßen Sie wieder auf die Buche, die den Lindwurmhort bewachte. Fast hätten Sie sie nicht erkannt, so stark hat sich der Ort verändert, wo sie steht. Die ehemalige Insel im Sumpf ist nun ein sanfter Hügel, auf dem der Wind über das Gras streicht. Die sieben grausigen Pfähle stecken nur noch als glatte Holzpfosten in der Erde und, wer ihre Geschichte nicht kennt, mag sich wundern, was ihre Anordnung zu bedeuten hat.

»Hallo, wirklich großartig, was du geleistet hast. Jetzt ist diese Gegend hier wenigstens wieder normal. Ich kann jetzt übrigens Silbertaler spucken statt Kreuzer, willst du mal sehen?«

Sie hustet, da fällt ein Silbertaler aus ihrem Astloch.

»Ich schaffe an jedem Tag einen. Wenn du ein paar Jahre wartest, mache ich dich reich! «

»Nein Danke, ich habe nicht so viel Zeit wie du. «

»Schade, auf Wiedersehen!«

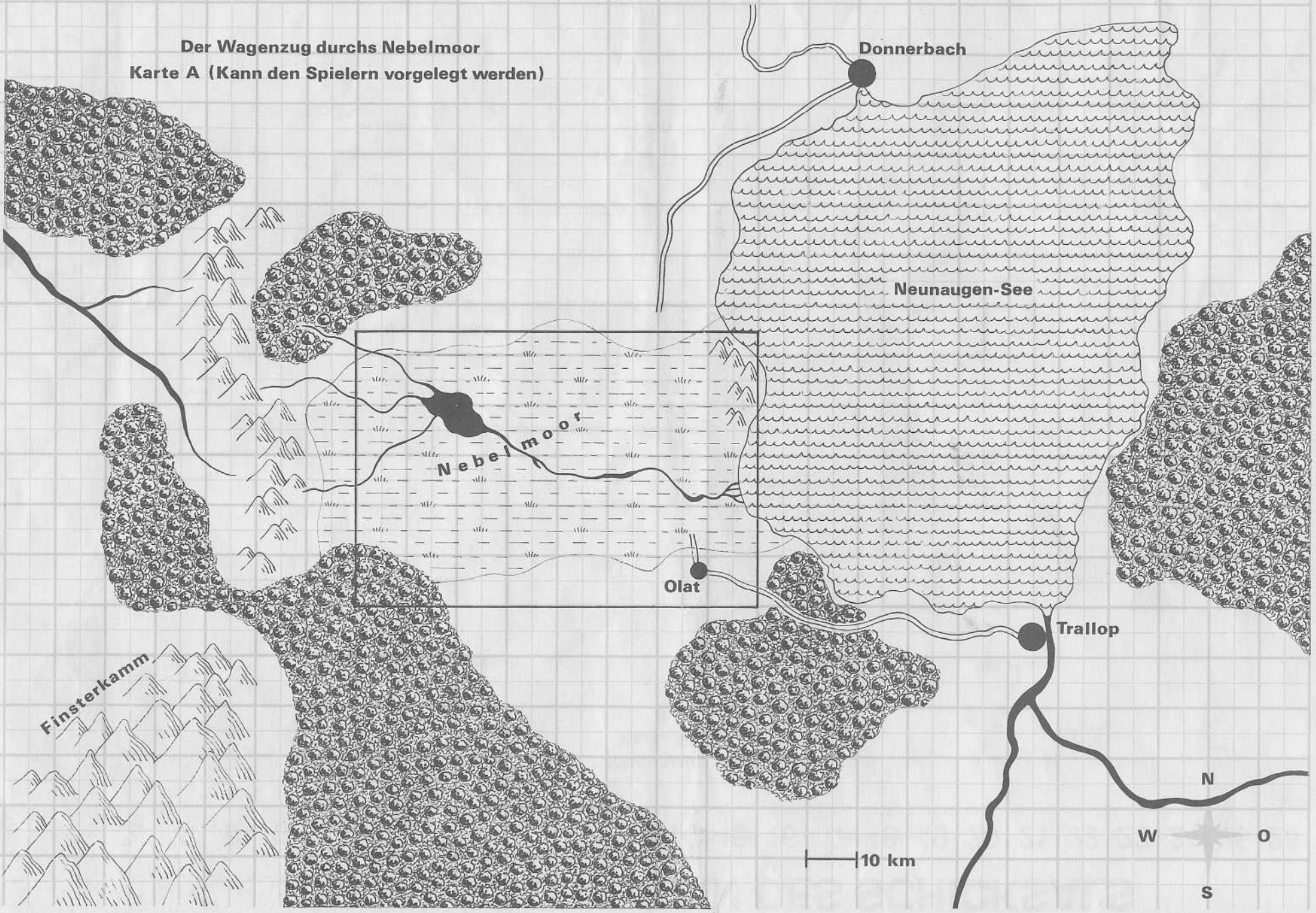
Und so ziehen Sie Ihrer Wege in ein neues Abenteuer.

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

Der Wagenzug durchs Nebelmoor
Karte A (Kann den Spielern vorgelegt werden)



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

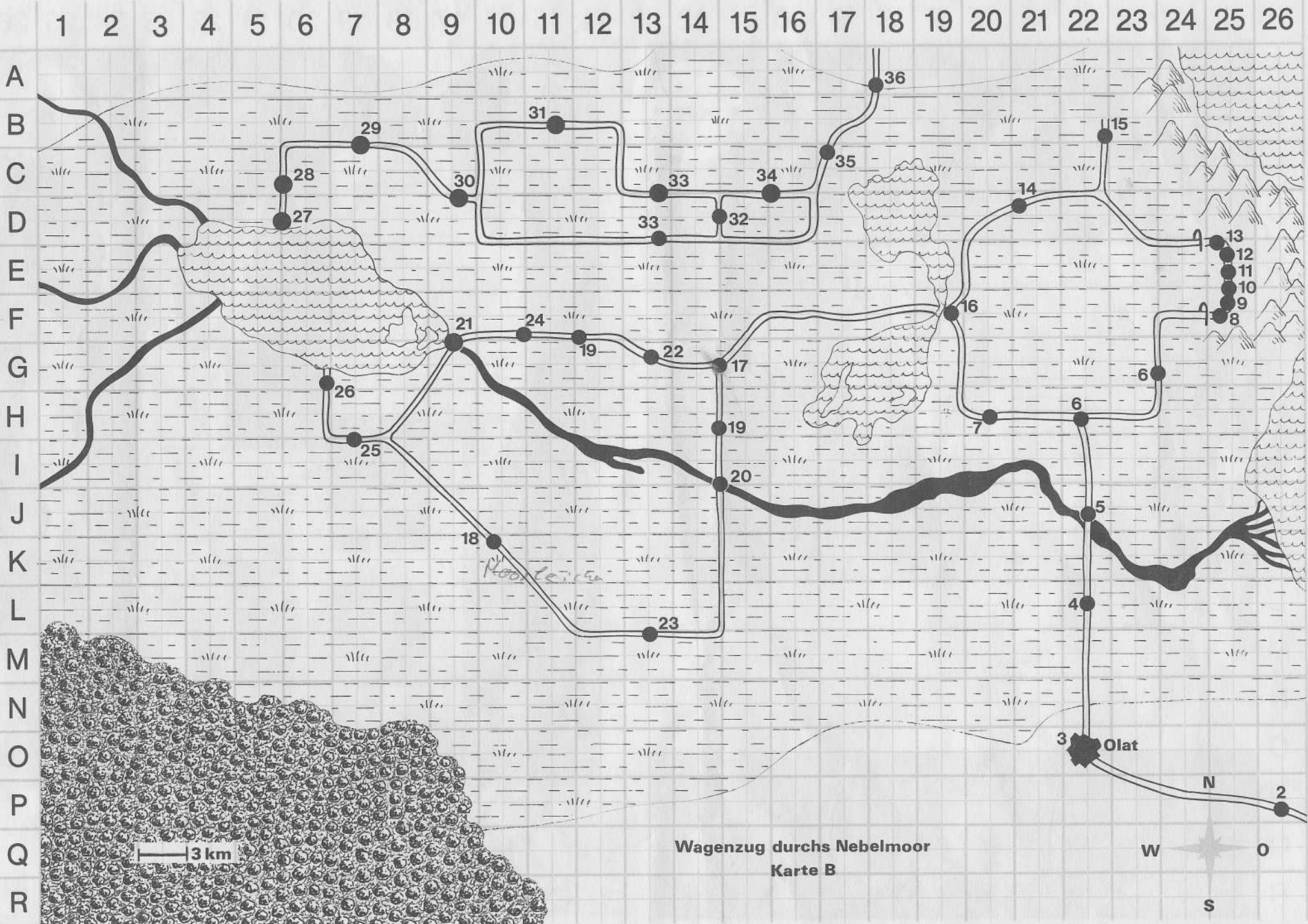
© Dromersche Verlagsanstalt Th. Kraur Necht, München 1984

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Droemersch'sche Verlagsanstalt Th. Kraur Nachf., München 1984



Wagenzug durchs Nebelmoor
Karte B

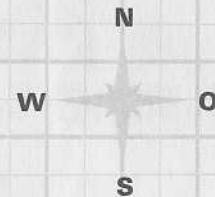
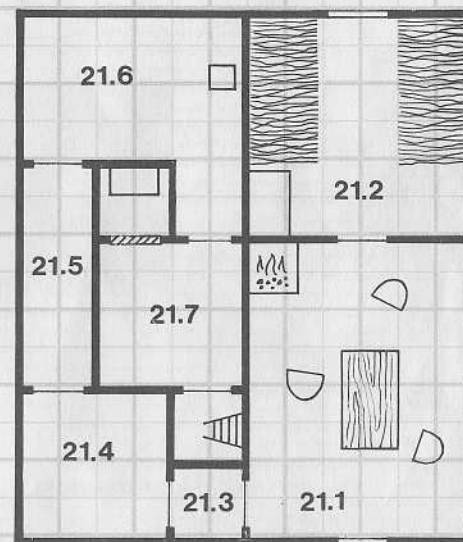
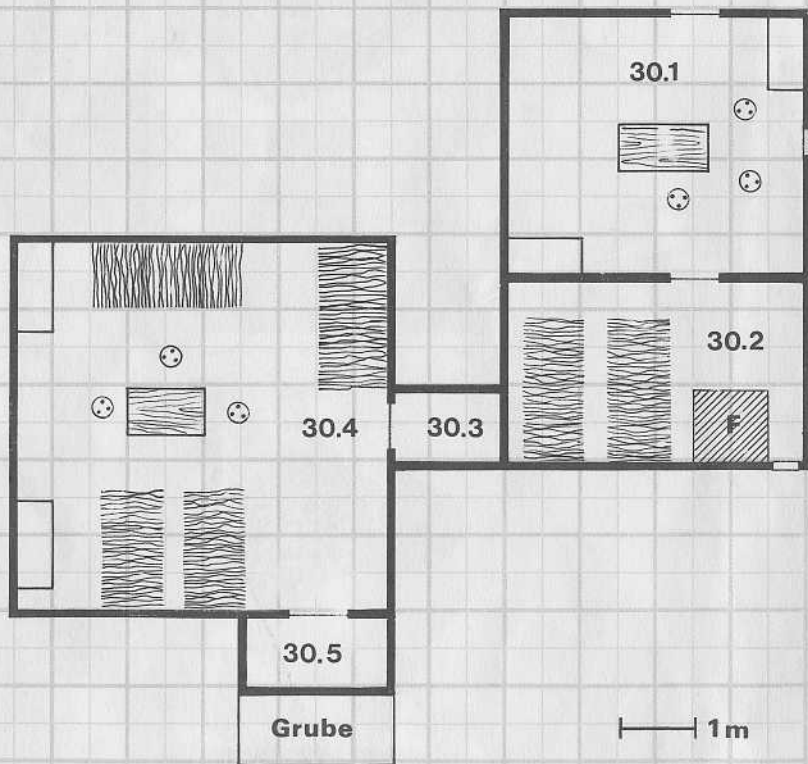
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Wagenzug
Karte E

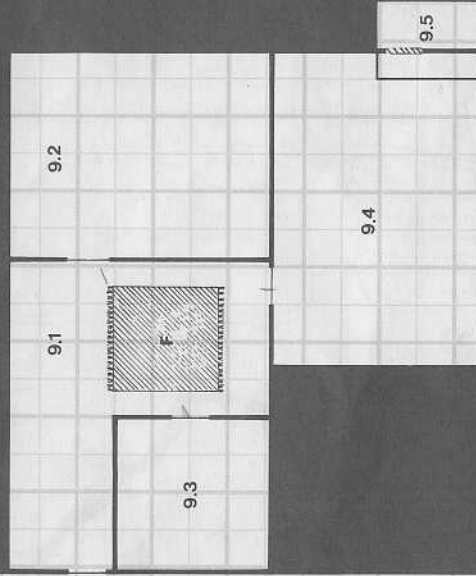
Räuberversteck

Fährhaus



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

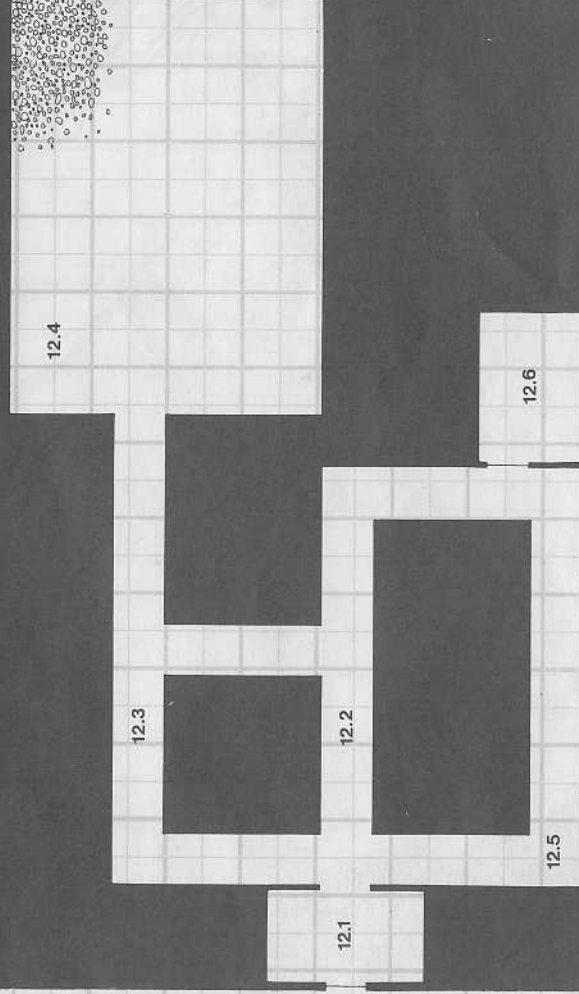
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R



Wagenzug
Karte C
Orkhöhle I

Weg 8

1m



Wagenzug
Karte D
Orkhöhle II

1m

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

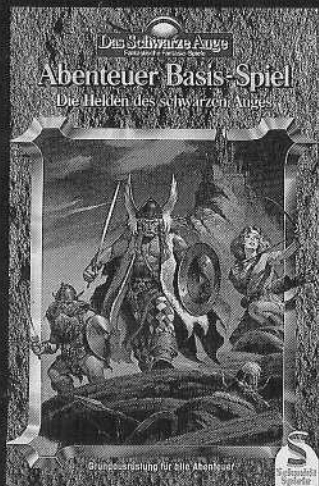
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander,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

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



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



DSA-Klassiker

Das »Der Zug durch das Nebelmoor / Die Sümpfe des Lebens« erscheint in der Reihe »DSA-Klassiker«, einer Serie, in der die erfolgreichsten Abenteuer aus der Anfangszeit des Schwarzen Auges neu veröffentlicht werden.

Zum Inhalt dieses Buches:

Aventuriens Sümpfe sind tödliche Landschaften. Wer seine fünf Sinne beisammen hat, meidet diese Plätze. Wenn man aber doch einmal hineingerät, dann geht es meistens ums nackte Überleben — ganz gleich, ob Sie allein oder in einer Gruppe unterwegs sind.

Die beiden Sieger aus dem Abenteuer-Autorenwettbewerb des Jahres 1985 entführen Sie in die gefährlichsten Gegenden unseres Kontinentes: Folgen Sie ihnen ins Reich der Irrlichter und Moorgeister: allein in die »Sümpfe des Lebens« oder mit Ihren Gefährten im »Zug durch das Nebelmoor«.

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



01875

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018759