

ERFAHRUNGSTUFEN

2-5

ABENTEUER

17

Der Orkenhort

oder die Erforschung des Orklandes, Bd. III



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Der Orkenhort
oder
die Erforschung des Orklandes
Band III

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knauer®



Der Orkenhort

von Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 2-5
für den Meister und 3-6 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1987 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Vökl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30033-8

Inhalt

Einführung	6	Nahemas Schwarzes Auge	29
Vorwort	7	Die Bilder im Schwarzen Auge	29
Hintergrund	8	Der Schatz im Berg	34
Das Abenteuer (Meisterinformationen).....	9	1 Der Flur	35
Der Spielbeginn	10	2 Der Empfangsraum	35
Zufällige Begegnungen	10	3 Die Schleuse	36
Im Gebirge	10	4 Der Altarraum	36
Im Wald	11	5 Der Raum der Gepfählten	36
Im Sumpfgebiet	12	6 Der Raum der Gehenkten	38
In der Steppe	12	7 Das Spiegelzimmer	38
Notwendige Begegnungen	13	8 Der Raum der Säure	38
1. Der Händler Theires Zeel.....	13	8 a Zwei Rutschen.....	39
2. Die Magierin Nahema	14	9 Der Raum der Goldenen Männer.....	40
Die Stadt Ohort (vormals Freiheit).	18	10 Der falsche Schatz	40
Das Spiel in der Stadt	19	11 Der Raum der Steinmilch	40
Die Struktur der Stadt	20	12 Der Raum der steinernen Männer.....	41
Die Blocks	20	13 Der brennende Schacht und die eisernen	
Die Bewohner der Stadt	22	Füchse	41
Frajo Krinak (»Statter«).	22	14 Der Raum der Mondgesichter	42
Kar Krinak (»Voodoo-Maler«).	23	14 a Gang	42
Das Spiel in der Stadt (Fortsetzung).	24	14 b Gang	43
Das Stadtherrenbuch.	25	15 Der Raum der Automaten	43
Die Stadt der Freiheit	26	16 Die Engstelle	44
Das Schwarze Auge in Nahemas Kontor.....	28	16 a Zwei Treppen	44
Das Innere des Hauses	28	17 Endlich! Der Orkenhort	44
Das Zimmer des Schwarzen Auges.....	28	Das Ende des Abenteuers.	47
		Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten 24/25	

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue SpieleGattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des Schwarzen Auges sind im »Abenteuer-Basis-Spiel« enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können — wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können -je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters. Das "Abenteuer-Ausbau-Spiel" enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel - »Die Werkzeuge des Meisters« -, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die »Würfel des Schicksals« und einen »Zusatzblock« mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum Schwarzen Auge wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: Für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht und wieviele Spieler können sich beteiligen? Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des "Abenteuer-Basis-Spiels" gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des »Abenteuer-Ausbau-Spiels« vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg.

Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen — der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem Schwarzen Auge viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Mit dem Abenteuer "Der Orkenhort" findet die Trilogie "Die Erforschung des Orklands" ihren Abschluß. Der Strapazen- und spannungsreiche Marsch der Helden steuert seinem Ende, dem großen Finale entgegen. Um das Abenteuer »Orkenhort« richtig würdigen zu können, sollten die Spieler eigentlich zunächst »Im Spinnenwald« (Bd. I) gewesen sein und den »Purpurturm« (Bd. II) bestiegen haben. Da wir aber wissen, daß nicht jede Spielerrunde Zeit und Gelegenheit hat, an einer mehrere Spielabende langen Reise teilzunehmen, haben wir die Einzelabenteuer so konzipiert, daß jedes für sich auch separat spielbar ist. Falls Sie also direkt mit dem »Orkenhort« beginnen wollen, lesen Sie den Spielern einfach eine kurze Zusammenfassung der Vorgeschichte vor. Sie finden diese Kurzfassung mit den wichtigsten Informationen im Kapitel *Hintergrund auf der* nächsten Seite.

Als Meister steht es Ihnen natürlich frei, die Vorgeschichte für Ihre Spielerrunde abzuwandeln. Sie könnten zum Beispiel der Meinung sein, unsere Abenteuer böten zu wenig Begegnungen mit wilden Orks. (Unser Anliegen ist es nämlich, *unbekannte* Orte und Kreaturen dieses Landstrichs vorzustellen und nicht unbedingt seine *bekannt* unsympathischen Bewohner.) Wenn Sie mit diesem Konzept nicht einverstanden sind, wird es Ihnen gewiß nicht schwerfallen, ein paar Scharmützel mit

den rauflustigen Schwarzpelzen in die Handlung einzubauen ...

»Der Orkenhort« kann nach den Regeln des *Basis-* oder des *Ausbau-Spiels* gespielt werden. Falls Sie die *Basis-Regeln* verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den *Basis-Regeln* her nicht vertraut sind. "Der Orkenhort" eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der 2. bis 5. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen; eine Gruppe von 3 bis 6 Helden unterschiedlicher Typen stellt die optimale Besetzung dar. Natürlich können auch stärkere Helden auf die Reise gehen. In diesem Fall sollte der Spielleiter die Werte der Ungeheuer und Meisterpersonen (das sind vom Meister geführte Personen) den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist jedoch Vorsicht geboten: Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5 % erhöht, wenn Sie seinen Attacke-Wert um 1 Punkt heraufsetzen. Im übrigen gilt für den »Orkenhort« der gleiche Grundsatz wie für alle Abenteuer des Schwarzen Auges: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue!

Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltendes Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Wege ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Hintergrund

Meisterinformationen:

Für alle Helden, die zumindest den 2. Teil der Orkland-Trilogie, »Der Purpurturm«, hinter sich gebracht haben, geht das Spiel im dritten Band in vollem Tempo weiter: Ihnen sitzen die Grolme und ihre Schergen im Nacken — die Helden sollten zunächst nur das eine Ziel verfolgen, den Gebirgskamm *Lindwurm Rücken* so schnell wie möglich hinter sich zu lassen.

Anders liegt der Fall für solche Helden, die erst beim "Orkenhort" in die Abenteuer-Serie einsteigen: Sie benötigen eine Erklärung dafür, wie sie mitten ins finsterste Orkland geraten sind und warum sie den hechelnden Atem einer vielköpfigen Verfolgerschar im Nacken spüren. Nun, das kam so:

In Thorwal lebt eine Korsaren-Fürstin, vom Ehrgeiz durchdrungen, der Nachwelt als ihr Werk eine allumfassende aventurische Bibliothek zu hinterlassen. In dieser Bibliothek sind Reiseberichte und Karten über das Orkland nur sehr mangelhaft vertreten und darum suchte die Fürstin per Anschlag "*ungebundene junge Männer und Frauen, die bereit sind, der Wissenschaft einen Dienst zu erweisen.*" Sie werden bereits vermuten, wer diesem Aufruf folgte: unsere Helden natürlich. Ihr Forscherauftrag besteht darin, einen Weg von Thorwal nach Enqui zu finden, die Strecke zu kartografieren und Reiseberichte anzufertigen. Statt Bargeld gab die Fürstin den Helden zwei Geschenke mit auf den Weg - diese Geschenke jedoch stehen nur solchen Helden zur Verfügung, die tatsächlich quer durch das ganze Orkland marschieren sind. Neueinsteigern sind sie verwehrt, und darum brauchen wir die Gaben hier auch gar nicht näher zu erläutern.

Während ihrer Reise fielen den Helden zwei Hälften einer Schatzkarte in die Hände, zusammengelegt ergeben sie den Grundrißplan der legendärsten Schatzhöhle Aventuriens, des *Orkenhortes*. Diesen Plan besäßen natürlich auch

andere Bewohner des Orklandes gern, zum Beispiel die Grolme, ein Stamm kleinwüchsiger Halunken, auf deren Gebiet (im »Purpurturm«) eine Hälfte der Schatzkarte versteckt lag. Diese Grolme und ihre Ork-Vasallen haben inzwischen die Jagd auf die Helden aufgenommen, der Vorsprung unserer Orkland-Forscher beträgt etwa einen Tag.

Die Helden besitzen zwar den Grundriß des Schatzverstecks, aber sie wissen nicht, wo sich die Höhle befindet. Wenn sie klug sind, haben sie inzwischen bemerkt, daß es in der Nähe des Hortes eine Bergspalte und zwei dicht beieinander stehende Bäume geben muß, denn diese Symbole sind auf dem Plan abgebildet. Wenn die Spieler außerdem eine Denkweise verfolgen, die in Aventurien eigentlich nicht gern gesehen wird, nämlich irdische Erkenntnisse ins Spiel einzubringen, dann werden sie bereits aus dem Titel dieses Abenteuer-Buches geschlossen haben, daß sie dem Hort der Orks nicht so ganz fern sein können ...

Bei Spielbeginn befinden sich unsere Helden auf der Nordseite des Lindwurm Rückens, einer Bergkette im Herzen des Orklandes. Sie haben eben einen Paß überwunden und nun breitet sich vor ihren Augen ein weites Waldland aus. In dunstiger Ferne ragen die Svelltberge auf. Der Wald im Tal wird von einer kaum sichtbaren, schmalen Straße durchschnitten; an dieser Straße liegt eine kleine Stadt - eine Ansiedlung, wie man sie im Orkland niemals vermutet hätte, denn die Häuser bestehen offensichtlich aus Stein und sie sind von einer hohen Stadtmauer umgeben, einer Befestigung, wie man sie sonst nur in von Menschen bewohnten Gebieten finden kann.

Beschreiben Sie den Helden dieses Bild und dann beginnen Sie das Spiel, indem Sie sich in Ihrem Regiestuhl bequem zurechtrücken, die Beine übereinanderschlagen und den Helden ein aufmunterndes »Action, bitte!« zurufen.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Wie gewohnt geben wir Ihnen hier eine Kurzfassung des Buchinhalts und des zu erwartenden Spielverlaufs.

Im letzten Band der Orkland-Trilogie werden die Helden endlich vor den legendären Orkenhort treten können, zuvor aber müssen sie sich den Weg dorthin erschließen. Wer in den Orkenhort eindringen will, benötigt ein Amulett, das den Eingang öffnet. Dieses Amulett aber besitzt ein Bewohner der Stadt Ohort, einer Ansiedlung von Ork-Elfen-Mischlingen, die mitten im Orkland liegt. Um die Identität des Amulettbesitzers zu ermitteln, erhalten die Helden nur einen vagen Hinweis: Sie sollen den schlauesten, ehrgeizigsten und gewissenlosesten Bewohner der Stadt ausfindig machen.

Wenn die Helden in Ohort eintreffen, stellen sie fest, daß die Stadt von einem Voodoo-Zauber bedroht wird. Mit Hilfe eines Schwarzen Auges, das in die Vergangenheit schaut, des Stadtgeschichtsbuchs und eines veralteten Stadtplans können die Helden die Entstehung und Art der Voodoo-Magie und möglicherweise auch den Täter ermitteln. So erweisen sie nicht nur den Ohortern sondern auch sich selbst einen Dienst, denn der Voodoo-Magier ist auch jener

»schlaue, gewissenlose« Bürger, nach dem die Helden suchen sollen.

Sobald sich die Helden in den Besitz des Amuletts gebracht haben, kann der zweite Teil des Abenteuers beginnen: Die Erforschung des Schatzverstecks. Im Verlaufe dieses Unternehmens können die Helden eine interessante Entdeckung machen: Der Orkenhort wird nicht etwa von Orks bewacht — und er ist schon gar nicht herrenlos. Nein, all die von den Orks geraubten Schätze wurden vor langer Zeit dem Diebesgott Phex geweiht. Ein Teil dieses göttlichen Wesens ist ständig im Schatzversteck präsent, um über den Schatz zu wachen. Der Diebesgott ist jedoch kein Spielverderber. Praios oder Rondra würden gewiß jeden Eindringling in eins ihrer Heiligtümer sofort gnadenlos zerschmettern — anders Phex: Er hat das Schatzversteck zu einem Verwirrspiel umkonstruiert, zu einem Spiel, das ungeheuer spannend, aber auch tödlich sein kann. Wer im Orkenhort nichts wagt, der kann auch nichts gewinnen, doch leider kann auch der, der etwas wagt, im Orkenhort alles (auch das Leben) verlieren. So ist es nun einmal Phexens Wille, und die Ratschlüsse der Himmlischen sind für uns Sterbliche unergründlich ...

Der Spielbeginn

Meisterinformationen:

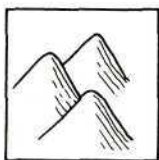
Für die Helden beginnt das Spiel auf dem Feld R14 auf Karte A (oder möglicherweise auch auf einem anderen Quadrat der R-Reihe). Nehmen Sie die Karte A zur Hand und beschreiben Sie den Spielern, was die Helden von ihrem erhöhten Standpunkt am Hang des Gebirges aus sehen können. Vergessen Sie nicht, die knapp 30 Kilometer entfernte Stadt mit der ungewöhnlichen Stadtmauer zu erwähnen, berichten Sie von den Felsklippen, die in der Nähe der Stadt aus dem Wald aufragen, und machen Sie die Helden darauf aufmerksam, daß ein Teil des Waldes auf sumpfigem Gelände wächst - zu erkennen ist dieser Bereich an den weiter auseinander stehenden Bäumen und von Schilfgras bewachsenen Wasserflächen.

Selbstverständlich sind Gebirge, Wald, Sumpfwald und Steppe von vielen verschiedenen Kreaturen bevölkert. Sie sollten aber in diesem Abenteuer das Schwergewicht des Spiels auf die Stadt und die Schatzhöhle legen. In den vorausgegangenen Abenteuerstapen hatten die Helden ausreichend Gelegenheit, Tieren und Ungeheuern in freier Wildbahn zu begegnen; Zufallsbegegnungen mit Orkland-Bewohnern können also knapp gehalten werden. Falls Sie jedoch dieses Abenteuer über mehr als einen Spielabend ausdehnen wollen und Ihre Helden kein größeres Vergnügen kennen, als unter freiem Himmel dem wilden Waldbär auf die frechen Prätzen zu klopfen, dann können Sie leicht ein paar zufällige Zusammentreffen mit Wesen der folgenden Liste arrangieren:

Zufällige Begegnungen

Meisterinformationen:

Solange sich die Helden auf der Straße bewegen, legen sie 2 Quadrate in einer Stunde zurück, im Bergland und in der Steppe beträgt ihr Tempo 1 Quadrat pro Stunde, im Sumpfwald benötigen sie 2 Stunden für 1 Quadrat. Für die zufälligen Begegnungen ist es unerheblich, ob sich die Helden auf der Straße oder abseits von ihr befinden.



Im Gebirge

1 Krummhorn

Anzahl: W6

Krummhörner sind eine sehr scheue (aber durchaus schmack- und nahrhafte) Wildschafart. Die Böcke greifen an, wenn sie sich zu sehr in die Enge getrieben fühlen. Gegen den

Rammstoß eines Bocks bleibt eine Parade mit der Waffe ohne Wirkung, für ein erfolgreiches Ausweichen, muß eine Geschicklichkeitsprobe+2 gelingen.

Werte für 1 Krummhorn bock:

ATTACKE: 13 TREFFERPUNKTE: 2W
GESCHWINDIGKEIT: 10

Der Bock unternimmt nur einen Rammstoß, danach flüchtet er so schnell er kann.

2 Troll

Anzahl: 1

Werte für 1 Troll:

MUT 19 ATTACKE: 11
LEBENSENERGIE: 50 PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1W20
GESCHWINDIGKEIT: 7 AUSDAUER: 30

Monsterklasse: 28

Der Troll ist nicht sehr streitlustig. Fühlt er sich aber bedroht, so wird er vom wilden Zorn gepackt, der erst nach 15 Kampfunden abklingt.

3 Felsschrat

Anzahl: 1W6

Werte für einen Felsschrat:

MUT:	6	ATTACKE:	6
LEBENSENERGIE:	50	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	8	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	100

Monsterklasse: 3

Felsschrate gehören zu einem uralten Volk und sind heutzutage extrem selten geworden. Ihre steingraue, borkige Haut schützt die entfernt menschenähnlichen Kreaturen wie ein Panzer. Die Schrate der Berglandschaft haben mit den Waldschraten nur den Namen und die perfekte Tarnung gemein. Felsschrate leben von Gebirgskräutern, die sie mühselig zusammensuchen. Sie sind unglaublich stur, um nicht zu sagen dickfellig. Wenn man ihnen auf einem Gebirgspfad begegnet, ist es immer ratsam, ihnen den Weg freizugeben, denn sonst fühlen sie sich gereizt und eröffnen den Kampf, wobei sie große Faustkeile als Waffen benutzen. So ein Gefecht mit einer Felsschratmeute kann viele Stunden dauern - das läßt sich aus ihren *Werten* leicht herausdeuten.

Übrigens: Um eine Meute von bis zu 6 Felsschraten eine Spielrunde lang mit Hilfe eines Paralü-Paralein zu Stein erstarren zu lassen, benötigt ein magie-kundiger Held nur 1 Astralpunkt. (Der Schritt vom Felsschrat zum Felsbrocken ist eben nur sehr klein.)



Im Wald

1,2 Ork

Anzahl: 1W+3

Werte für 1 Ork:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	27

Monsterklasse: 8

Die schwarzbraun behaarten, spärlich bekleideten Orks sind mit Säbeln bewaffnet. Sie haben noch nie etwas von den Orkland-Riesen gehört. Falls die Helden einen abgeschlagenen Riesen-daumen präsentieren, erzielen sie damit - abgesehen von heiserem Gelächter — keine Wirkung! Die Orks ergreifen die Flucht, wenn zwei von ihnen »auf 0 gebracht wurden«. Außer ihren Waffen (recht soliden Säbeln, TP: 1W+3) besitzen sie nichts Wertvolles.

3 Wollnashornbulle

Anzahl: 1

Werte:

MUT:	18	ATTACKE*:	8/11
LEBENSENERGIE:	70	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	3W6/ 1W+4
GESCHWINDIGKEIT	9	AUSDAUER:	35

Monsterklasse: 25

* Ein Wollnashornbulle ist eigentlich ein friedlicher Waldbewohner — solange ihn niemand reizt. Gereizt fühlt sich der Bulle vor allem vom Klimpern und Klappern schlecht verzurrter Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Ver nimmt er dieses häßliche, den Waldfrieden störende Geräusch, dann stürmt er mit gesenktem Hörn auf den Helden los, der ihm am nächsten gekommen ist. Beim Nashornbulle gilt für diesen ersten Angriff der Attacke-Wert 8 und die Trefferpunktzahl 3W6. Nach dem ersten Ansturm ist der Angriffsschwung verfliegen, und der Wollnashornbulle teilt mit seinem mächtigen Hörn wohlgezielte Hiebe nach allen Seiten aus (mit AT:11, TP:1W+4).

4 Feuerfliege

Anzahl: 5W20

Die *Feuerfliegen* sind taubengroße Libellen mit schlankem, grün schillerndem Leib und transparenten, orangefarbenen Flügeln. Sie jagen in großen Schwärmen und betrachten alle fliegenden Lebewesen von Meisen- bis Adlergröße als ihre Beute.

Da die Helden zu den Landbewohnern zählen, sind sie nicht gefährdet, aber machen Sie ihnen die Freude, ihnen den imposanten, von dröhnendem Fluglärm begleiteten Anflug eines vielköpfigen Feuerfliegenschwarms so anschaulich wie möglich zu schildern.

5 Orklandbär

Anzahl: 1-2

Werte für einen Bären:

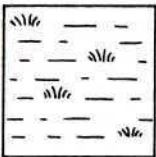
MUT:	12	ATTACKE*:	8
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	2x (W+1)
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 18			

* Der Orklandbär hat 2 Attacken pro Kampfrunde

6 Hopper

Anzahl: W20

Hopper sind wegen ihres schmackhaften Fleisches sehr geschätzt. Man erkennt sie leicht an ihren weißen Stummelschwänzen und den auffallend langen Ohren. Südlich des Lindwurmrückens sind sie unter der Bezeichnung *Orklandkarnickel* bekannt.



Im Sumpfbereich

Das Sumpfbereich ist das Jagdrevier eines kleinen Maru-Stammes. Die Marus meiden die Straße, weil sie nicht mit den recht häufig dort verkehrenden Orks aneinandergeraten wollen. Abseits der Straße fühlen sie sich sicher, weil nur sie den Sumpf richtig kennen und wissen, welche Stellen man zu meiden hat und welche ohne Risiko begehbar sind.

Die Sumpftiere sind - wegen der ständigen Bejagung durch die Marus - sehr scheu, aber die Helden haben eine gute Chance, den Jägern zu begegnen.

1 Maru

Anzahl: 1W+2

Werte für einen Maru:

MUT:	18	ATTACKE*:	10/5
LEBENSENERGIE:	25	PARADE*:	8/4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE*:	1W+4 (Waffe)
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	2W+2	(Gebiß)
AUSDAUER:	30	1W+3	(Krallen)
Monsterklasse: 20			

* Marus sind von übersteigerter Aggressivität. Nachdem sie eine gewisse Zeit gekämpft haben, (1W Kampfrunden) verfallen sie in den sprichwörtlichen "Maru-Kampfkoller", der sie wie rasend um sich schlagen läßt: Während sie normalerweise nur eine Attacke pro Kampfrunde wüfeln dürfen, führen sie im Koller drei Attacken aus: einen Biß, einen Tritt mit den Fußkrallen, einen Schlag mit der Waffe. Dabei halbieren sich aber die AT- und PA-Werte.

2 Grüne Schleimschlange

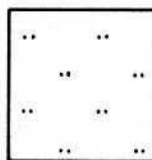
Anzahl: beliebig

Die Schleimschlange ist ein Sumpfgewächs, das den Boden mit seinen fingerdicken Wurzelarmen überzieht und häufig verwesende Kadaver mit seinen Schlingen einspinnt.

Wenn die Helden am Wegesrand gelegentlich Tier- oder Orkgerippe in den Schlingwurzeln dieser Pflanze entdecken, werden sie vermutlich wenig Lust verspüren, den Sumpf zu betreten. Damit unterliegen sie natürlich einem Fehlschluß, denn die Pflanze ist überhaupt nicht in der Lage, lebende Wesen zu umschlingen.

Im Verlaufe der *notwendigen Begegnung 2* ("Nahema") spielen die *Schleimschlangen* eine gewisse Rolle. Versäumen Sie deshalb nicht, die Helden rechtzeitig (bei Betreten des ersten Sumpfwaldfeldes) auf diese abstoßenden Sumpfpflanzen hinzuweisen:

Die Helden entdecken in nächster Nähe das Skelett eines menschenähnlichen Wesens, dessen Rippenkasten in einem Kokon aus grünen Pflanzenarmen steckt; auch die Arm- und Beinknochen sind von schleimigen Schlingen gefangen ...



In der Steppe

Helden, die die Steppe erreichen, haben entweder das Abenteuer (die Erforschung der rätselhaften Stadt mitten im Wald) ausgeschlagen oder es bereits hinter sich gebracht.

Lassen Sie in beiden Fällen die Schar ungefährdet durch die Steppe ziehen — wie soll sie sonst jemals ohne Schaden zu nehmen nach Enqui gelangen?

Notwendige Begegnungen

Meisterinformationen:

Auf dem Weg vom Lindwurmrücken nach Ohort (der Stadt im Tal) sollten Sie als Meister für zwei Begegnungen sorgen, die den Helden einerseits das Spiel erleichtern, ihnen andererseits aber auch einigen Verdruss und eine merkwürdige Überraschung bereiten können.

1. Der Händler Theires Zeel (Quadrat P15, P14 oder O14)

Allgemeine Informationen:

Auf der Straße liegt ein umgestürzter Eselskarren. Die Fracht (Töpfe, Holzbestecke, Näpfe und Schüsseln) ist weithin verstreut. Ein Mann in bunter Norbardenracht ist damit beschäftigt, ein abgesprungenes Rad zurück auf die Achse des zweirädrigen Karrens zu schieben.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden näher an den Händler herangehen, können sie ihn zwölfgötterlästerlich fluchen hören: "Mußttest du so bocken, du von Ingerimms Hammer getroffenes Grautier? Möge Efferd dir in beide Ohren pinkeln! Rondras Zorn in deinen Hintern fahren! Bei den zwei Eichen von Ohort! Ich kriege das phexverfluchte Rad nicht drauf ...!"

Meisterinformationen:

Der entscheidende Satz ist natürlich der Anruf der beiden Eichen. Wir wollen hoffen, die Helden haben den Schatzplan gründlich angeschaut, daß sie bei der Erwähnung der zwei Bäume hellhörig werden. Im Übrigen hat der Norbardenhändler vor allem die Funktion, die Helden auf der Straße zu halten, damit sie dort später Nahe- ma begegnen können.

Spezielle Informationen:

Sobald der Händler die Helden erblickt, begrüßt er sie mit den Worten: »Bei den zwei springenden Eichen! Wo kommt ihr denn her?« Bei einem Gespräch antwortet der Mann - er heißt *Theires Zeel* - freimütig auf alle Fragen der Helden. Theires verfügt über folgende Informationen:

1. Die zwei springenden Eichen von Ohort sind angeblich zwei gewaltige Bäume, die in die Höhe springen und mit den Ästen um sich schlagen, wenn sich ihnen jemand nähert. Theires hat die Bäume nie gesehen.

2. Ohort ist der Name der Stadt, die die Helden vom Gebirge aus gesehen haben. Die Bäume sollen nicht weit von der Stadt, bei einer Felsklippe stehen.
3. Ohort wird von spitzohrigen Orks bewohnt, die sich selbst *Holberker* nennen und sich »für etwas Besseres« halten. Tatsächlich sind die Orks von Ohort cleverer als gewöhnliche Orks - und weniger aggressiv.
4. Die Holberker wohnen in aus Ziegelsteinen erbauten Häusern, aber sie haben diese Häuser nicht selbst erbaut und wissen auch nicht, wie man sie erhält. Die meisten sind, wie auch die ehemals prächtige Stadtmauer, zu Ruinen zerfallen.
5. Die Holberker sprechen kein Orkisch, sondern ein ziemlich gut verständliches Aventurisch.
6. Seit ewigen Zeiten liegen in Ohort zwei Sippen miteinander im Streit: Die Rodeks und die Krinaks. Zur Zeit haben die Krinaks die Oberhand.

Meisterinformation en:

Theires hat davon gehört, daß irgendwo in diesem Tal der berühmte Orkenhort verborgen liegen soll, aber er gibt nicht viel auf dieses Gerücht. Außerdem bekäme er es mit der Angst zu tun, wenn er plötzlich ein reicher Mann wäre - er könnte ja nie mehr ruhig schlafen.

Wenn die Helden wissen wollen, wieso Theires es wagt, mutterseelenallein durch das Orkland zu ziehen, bietet er ihnen eine erstaunliche Vorstellung: Er greift in einen Lederbeutel und streut blitzartig ein weißes Pulver über Karren, Esel und sich selbst. Dann schlägt er mit Stahl und Feuerstein ein paar Funken. Die Fünkchen verwandeln sich in züngelnde Flammen, und Augenblicke später sind der Händler und sein Karren von einer blau-rot wabernden Feuerlohe eingehüllt. Theires wartet eine Minute, dann plustert er die Backen auf und bläst die Flammen wieder aus.

"Ein einfacher Zauber", erklärt er fröhlich, "ganz schwache Magie, aber sie reicht aus, um jedem Ork oder Troll die Lust auf einen Überfall zu nehmen. Ich bereise das Orkland nun schon mehr als 15 Jahre, und - wie ihr seht - erfreue ich mich noch immer bester Gesundheit."

Theires ist nicht bereit, den Helden etwas von seinem magischen Pulver abzugeben - auch nicht gegen gute Bezahlung. Sollten die Helden ihm das Pulver stehlen, werden sie nicht viel

Freude daran haben, es sei denn, sie benutzen es, um einen Kuchen daraus zu backen. Das Pulver ist schlichtes Weizenmehl, Theires verwendet es nur, um seinem Kunststück, einem klassischen, norbardischen Illusionszauber, mehr Wirkung zu verleihen. Der Norbarde, ein magisches Naturtalent, beherrscht nur diesen einen Zauber. Ihn hat er bis zu höchster Vollendung perfektioniert, ansonsten hat er mit der Zauberei nicht viel im Sinn.

Theires schlägt den Helden vor, mit ihm gemeinsam nach Ohort zu ziehen. In unsicheren Gegenden sei es immer ratsam, daß wohlmeinende Reisende sich zusammentun. Theires verspricht, die Helden — auf Wunsch und falls es notwendig werden sollte - in seinen nächsten Illusionszauber mit einzubeziehen.

Auf dem Weg zur Stadt können Sie als Meister dem Händler alle Informationen in den Mund legen, die sie den Spielern gern zukommen lassen möchten.

2. Die Magierin Naheina (Quadrat N14, M14 oder L14)

Allgemeine Informationen:

Die Straße verläßt den Laubwald und führt nun durch einen Sumpfgürtel. Auch hier wachsen Bäume, aber sie stehen weiter auseinander auf hohen Stelzwurzeln. Der Boden zwischen den Baumriesen ist morastig schwarz und an vielen Stellen von langen, fingerdicken Schlingwurzeln durchzogen. Diese Wurzeln sind blaßgrün und von einem klebrigen Schleim bedeckt.

Spezielle Informationen:

Theires weist die Helden auf einen Tierkadaver hin, der von den Schlingwurzeln überwachsen ist. "Die Holberker behaupten, diese Pflanzen seien völlig harmlos - sie nennen sie grüne *Schleimschlangen* - ich gehe diesen Wurzeln lieber aus dem Weg."

Die Straße verläuft inzwischen über einen schmalen Damm, der sich etwa einen halben Meter aus dem Sumpfwald erhebt.

In der Ferne ist ein von drei Pferden gezogener Wagen zu sehen, der den Helden von Norden entgegenkommt. Die Pferde laufen in gemächlichem Trab, aber bald sind sie so nahe herangekommen, daß die Helden weitere Einzelheiten erkennen können:

Die Pferde sind nebeneinander angeschirrt - als Troika. In ihre schwarzen Mähnen sind bunte Bän-

der geflochten. Auf dem Bock der kleinen Reisekutsche sitzt eine in eine bunte Nivesendecke gehüllte Gestalt, die eine lange Peitsche in der rechten und die *Zügel* in der linken Hand hält. Da der Kutscher die Decke auch über den Kopf geworfen hat und sein Gesicht im Schatten liegt, kann man nicht erkennen, ob es ein Mann oder eine Frau ist. Auch seine Stimme könnte gleichwohl eine helle Männer- oder eine tiefe Frauenstimme sein. Der Fremde ruft: "Aus dem Weg! Ihr habt drei Sekunden Zeit!"

Meisterinformationen:

Auf dem Kutschbock sitzt die Zauberin Naheina, die seit vielen hundert Jahren zu den mächtigsten Magiern Aventuriens zählt.

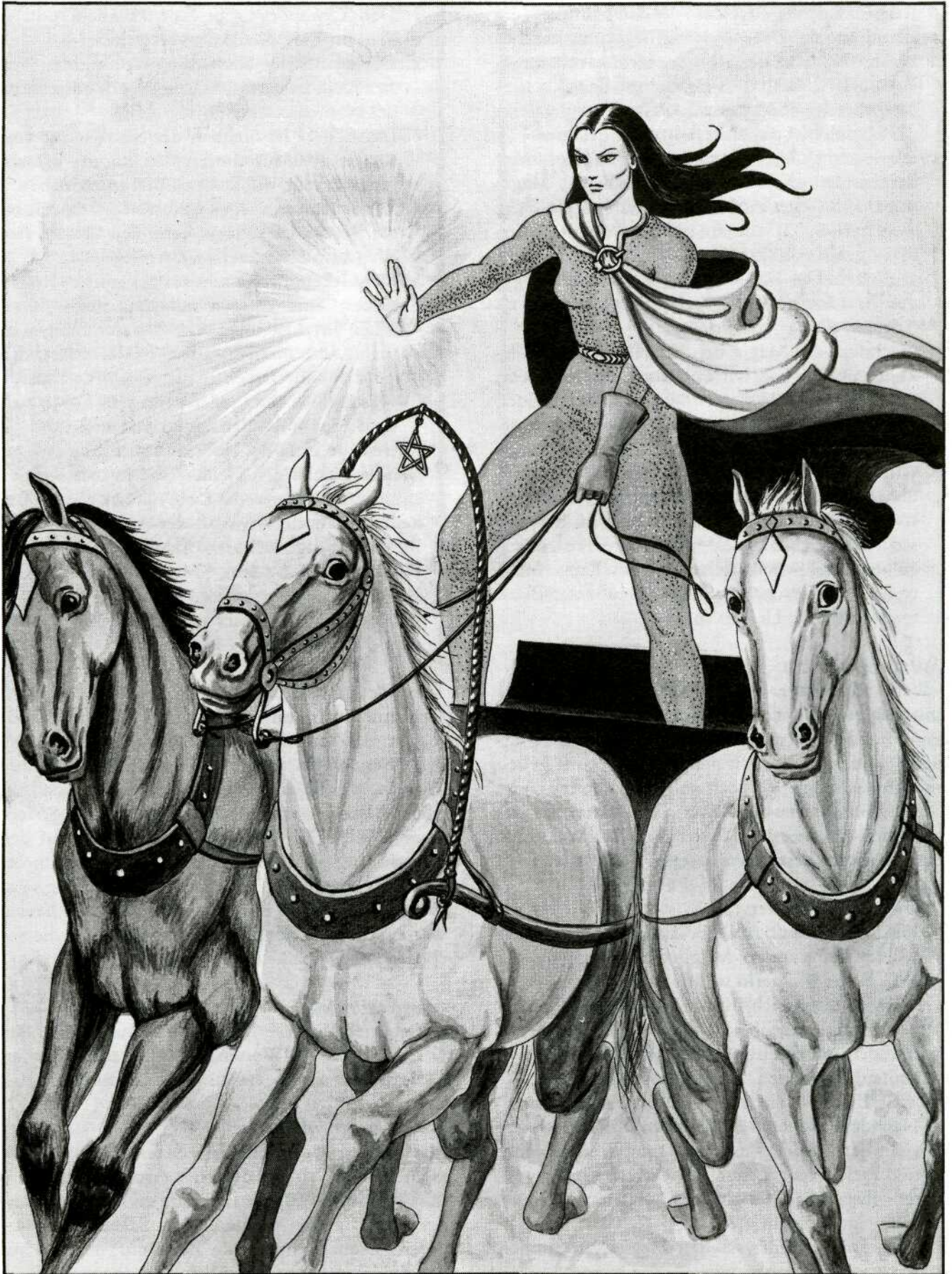
Nahemas Werte:

TYP:	Magier	STUFE:	21
MUT:	14	KLUGHEIT:	20
CHARISMA:	20	GESCHICKLICHKEIT:	15
KÖRPERKRAFT:	11		
LEBENSENERGIE:	55	ASTRALENERGIE:	212
RÜSTUNGSSCHUTZ:	8*	ATTACKE:	15
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	PARADE:	17
AUSDAUER:	66	TREFFERPUNKTE:	1 W+2
Monsterklasse: 75			

* RS: Kettenhemd (4) plus ARMATRUTZ (4)
Wenn die Helden auf der Stelle seitwärts von der Straße springen - hinein in den von Schleimschlangen durchwachsenen Morast — geschieht ihnen nichts. Sie können dann mit ansehen, wie die Magierin ihre Rappen so gegen den Händlerkarren lenkt, daß das Wägelchen samt Esel und Theires vom Fahrdamm in den Sumpf stürzt. Die Pferde traben an, und Nahema ist Augenblicke später in der Ferne verschwunden.

Interessanter verläuft die Begegnung natürlich, wenn die Helden zögern, Nahemas Befehl zu folgen, womöglich Widerworte geben oder sich gar weigern, in den Sumpf zu steigen. Dann nämlich erhält die Heldenschar die einmalige Gelegenheit, eine absolute Großmeisterin der Schwarzen Kunst bei der Arbeit zu erleben:

Nahema trägt unter der Nivesendecke ein Kettenhemd, dessen RS sie durch einen ARMATRUTZ-Zauber auf insgesamt 8 Punkte erhöht hat. Sie bietet ein kleines Ziel, da sie zum größten Teil von ihren Kutschpferden abgeschirmt wird. So wird es wohl kaum einem Helden gelingen, die Magierin vor Beginn der Zauberlektion vom Bock zu schießen. Nahema eröffnet die Demonstration mit einem PARALÜ-PA-



RALEIN gegen 3 Helden. Noch bevor die Versteinigung der Drei so richtig begonnen hat, bezwingt Nahema den Rest der Helden mit einem BANNBALADIN. Auf Theires, den Norbar den, verschwendet sie keine Astralenergie, denn der Händler ist ohnehin vor Angst gelähmt.

Übrigens: Falls ein vorwitziger Zauberer unter den Helden glaubt, er könnte Nahemas Magie mit einem *Gegenzauber* durchkreuzen (*Buch der Regeln II*, S. 33) weisen Sie ihn auf eine Regeländerung hin, die in der Neuauflage abgedruckt sein wird: *Der Gegenzauber ist wirkungslos gegen Magier, die dem Verteidiger um mehr als 5 Stufen überlegen sind.*

Nachdem die Magie bei den Helden ihre Wirkung entfaltet hat, wirft Nahema die Decke von den Schultern und steigt vom Bock. Den Helden tritt eine schwarzhaarige Frau mit ausdrucksvollen, aparten Zügen gegenüber. Um ihre Mundwinkel spielt ein spöttisches Lächeln. Sie bittet die "gebannbaladinten" Helden freundlich, den Eselskarren von der Straße zu werfen, die versteinerten Helden zu einem Halbkreis aufzubauen und anschließend selbst in diesen Kreis einzutreten. Sie verschränkt die Arme vor der Brust und spricht die Helden an:

Spezielle Informationen:

»Wenn ich euch so aus der Nähe betrachte, tut es mir fast leid, daß ich so rauh mit euch umgesprungen bin — ihr seid ja alle noch halbe Kinder. Trotzdem ... ihr habt soeben gelernt, daß es im Leben manchmal klüger ist, sich still zu fügen als einen Streit vom Zaun zu brechen ... Eine wertvolle Lektion! und nun heraus mit der Sprache: Was führt euch in diesen hesindeverlassenen Landstrich?«

Meisterinformationen:

Da die mit dem BANNBALADIN bezauberten Helden keine andere Möglichkeit haben, als alle Fragen der Magierin wahrheitsgemäß zu beantworten, bietet sich Ihnen (in Nahemas Gestalt) eine gute Gelegenheit, einmal die Erwartungen und den Informationsstand der Spieler zu überprüfen. So können Sie einige wichtige Kenntnisse für Ihre anschließende Spielleitung gewinnen. Nachdem Nahema den Helden ihre Fragen gestellt hat, fordert sie sie auf, nun ihre Probleme und Fragen zu benennen. Die Magierin antwortet ihrerseits jedoch nur selten, meistens schweigt sie schmunzelnd. Immerhin verhilft sie den Helden zu einigen wichtigen Informationen:

1. Den *Orkenhort* gibt es tatsächlich, und er liegt im Tal von Ohort versteckt.
2. Der Name der Stadt, die ursprünglich *Freiheit* hieß, ist vermutlich eine Verstümmelung des Namens Orkenhort.
3. Der Schatz ist nicht in der Stadt selbst versteckt, aber für die Helden könnte es sehr nützlich sein, die Stadt einmal aufzusuchen.
4. Der schlaueste, ehrgeizigste und gewissenloseste Bewohner Ohorts kann den Helden den Weg zum Schatzversteck weisen.
5. Der Orkenhort besteht aus gewaltigen Reichtümern und einigen unbedeutenden magischen Gegenständen. Unter diesen Dingen ist nichts, das Nahema so sehr interessiert, daß sie dafür ihr Leben riskieren würde. Selbstverständlich setzt jedermann sein Leben aufs Spiel, der in das Schatzversteck eindringt.

Soweit die Liste der Informationen, die unserer Meinung nach den Helden übermittelt werden sollten. Sie können die Liste natürlich nach Belieben ergänzen, wenn Sie der Ansicht sind, daß Ihre Spielrunde weitere Hilfen benötigt.

Entscheiden Sie selbst, wann Nahema das Gespräch mit den Helden abbrechen soll. Sie verabschiedet sich mit einer letzten eindrucksvollen Demonstration ihrer Macht:

Spezielle Informationen:

»Ich muß euch nun verlassen, doch ich will dafür sorgen, daß ihr mich so bald nicht vergessen werdet. Wenngleich meine Sprüche über euch ihre Wirkung verlieren, werdet ihr feststellen, daß ihr euch im Leben noch nie so gut gefühlt habt. So lebt denn wohl!« Die Magierin steigt wieder auf den Kutschbock, plötzlich kichert sie in sich hinein. "Halt, da kommt mir plötzlich eine Idee. Mag sein, daß zwei von euch mich für diesen Einfall hassen werden ... Na schön, sollen sie! Mir macht die Sache jedenfalls Spaß - und darauf kommt es an."

Meisterinformationen:

Ermitteln Sie die beiden Held(inn)en mit den niedrigsten KL-Werten, dann fahren Sie mit der Verlesung der speziellen Information fort:

Spezielle Informationen:

Nahema legt beide Hände zusammen, spreizt die kleinen Finger ab und deutet so erst auf (Heldennamen), dann auf (Heldennamen) und sagt dazu: "Salander - Mutanderer, meine Lieben, Salander Mutanderer!" Dann nimmt sie die Zügel auf, schnalzt mit der Zunge und fährt endgültig von dannen.

Meisterinformationen:

Sobald Nahema außer Sichtweite ist, kommt wieder Leben in die versteinerten Helden, von den übrigen ist der Freundschaftsbann genommen. Die Helden fühlen sich - so wie es Nahema versprochen hat — allesamt auf seltsame Weise gestärkt und erfrischt. Sie haben soeben nicht nur alle bisher verlorenen Lebenspunkte zurückgewonnen, sondern ihre LE ist permanent um 5 Punkte erhöht. Die Spieler notieren den verbesserten Wert auf dem Helden-Dokument. Außerdem zeigt jetzt Nahemas letzter Zauber seine Wirkung: Die Persönlichkeiten zweier Helden wurden ausgetauscht. Das bedeutet: Spieler A übergibt Held A an Spieler B und erhält dafür dessen Helden. Die Spieler tauschen die Dokumente der Stärke aus und führen von nun an die ehemalige Figur ihres Mitspielers.

Wir hoffen, daß Ihre Spielerrunde einen solchen »Rollentausch« nach der ersten Empörung als reizvoll empfindet. Sollten Sie als Meister mit einer ausgesprochen humorlosen Runde geschlagen sein, dann gilt Nahemas Zauber nicht permanent, sondern seine Wirkung verstreicht nach einer Frist, die Sie als Meister bemessen.

Ihr Improvisationstalent als Spielleiter ist ebenfalls gefordert, wenn die Helden aus irgendeinem Grund gar nicht mit Nahema zusammen treffen. Dann müssen Sie einen Weg finden, die Lebensenergie der Helden zu stärken und sie mit Nahemas Informationen über Ohort und den Orkschatz zu versorgen. Möglicherweise stattdessen Sie den Händler Theires mit einem Fläschchen Heiltrank und ein paar Zusatzinformationen aus.

Falls Sie nicht darauf bestehen, die Helden in weitere Zufallsbegegnungen zu stürzen, sollte die nächste Etappe der Reise bis zum Stadttor von Ohort ohne weitere gefährliche Zwischenfälle verlaufen.

Das letzte Stück des Wegs führt durch einen Gürtel von Weiden und Ackerland, der die Stadt umgibt. Hier können die Helden bereits den ersten Holberkern begegnen: Viehhirten und Feldarbeitern. Der Händler Theires und sein Eselskarren sind den Holberkern vertraut, sie kämen nicht auf die Idee, den Norbarden anzugreifen und verhalten sich auch gegen Theires' Begleiter, die Helden, nicht aggressiv, starren aber die Neuankömmlinge neugierig an.

Die Stadt Ohort (vormals Freiheit)

Meisterinformationen:

Um der Stadtgeschichte und den heutigen Verhältnissen in Ohort auf die Spur zu kommen, sind die Helden vor allem auf ihr Kombinationsvermögen angewiesen, denn ihnen stehen nur zwei (teilweise unzulängliche) Informationsquellen zur Verfügung: die Stadtchronik, die seit mehreren hundert Jahren nicht fortgeführt wurde, und ein Schwarzes Auge, mit dem sie in die Vergangenheit schauen können. Sie als Spielleiter haben jedoch ein Recht darauf, umfassender über die merkwürdige Ruinenstadt im Orkland informiert zu werden: Ohort wurde im Jahre 390 vor Hal von zwei großen Waldelfensippen gegründet. Einem Sippenoberhaupt war im Traum ein fremder Gott erschienen, der ihn aufforderte, eine Glaubensgemeinschaft zu gründen. Fortan widmete Oko Krinak - so hieß der Sippenführer — sein Leben der Verehrung dieses Gottes, dem die Waldelfen den Namen Daimon gaben. Über die Anbetungsriten ist uns nichts überliefert - immerhin müssen sie so abstoßend oder bizarr gewesen sein, daß das Volk der Waldelfen die Krinaks nicht mehr unter sich dulden wollten. Darum zog Oko Krinak mit seiner Sippe in Begleitung der Rodek-Sippe, die ebenfalls den neuen Glauben angenommen hatte, aus seiner Heimat fort, um irgendwo eine neue Stadt, einen Zufluchtsort zu gründen. Die Daimon-Anbeter entschieden sich für einen Hügel mitten im - damals sehr dünn besiedelten - Nordteil des Orklands.

Daimon galt als Fruchtbarkeitsgott - Tsä ist eine Fruchtbarkeitsgöttin. Was Wunder, daß die Tsä-Geweihten heute behaupten, die eifersüchtige Göttin habe die Daimon-Anbeter mit Unfruchtbarkeit geschlagen. Das Ausbleiben der Waldelfenkinder mag ebensogut auf das Klima oder das Brunnenwasser zurückzuführen sein. Fest steht jedenfalls, weder den Rodeks noch den Krinaks ist seit der Stadtgründung jemals wieder ein reinblütiges Kind geboren worden.

Erst mit dem Erscheinen der Magierin Nahema im Jahre 362 v. H. ändert sich die Lage in der Stadt Freiheit. Mit Hilfe der Schwarzen Kunst sorgt Nahema dafür, daß einem Mitglied der Rodek-Sippe ein Kind geboren wird. Die Mutter ist jedoch keine Waldelfe, sondern eine Ork-Sklavin, und das Kind sieht einem Ork ähnlicher als einem Elfen. Dennoch ist die Rodek Sippe froh über das Ende der Unfruchtbarkeit, denn eine alte Abmachung besagt, daß die zahlenmäßig stärkere der beiden Sippen das gemeinsame Oberhaupt, den *Stadtherren* stellt. Bisher hatten immer die Krinaks das Stadtherrenamt innegehabt. Nun vergrößert sich die Zahl der Rodeks schnell, bald übernehmen sie die Herrschaft. Die schwarzbehaarten Mischlinge, die nun die Straßen bevölkern, nennen sich selbst "Halbork-Halbelf", inzwischen ist diese umständliche Bezeichnung zum kürzeren "Holberk" zusammengeschrumpft.

In späteren Jahren verhilft die Magierin Nahema auch den Krinaks zu Nachwuchs, so daß die Holberker rasch die Mehrheit der Bewohner stellen. Die Holberker vermischen sich in späteren Jahren immer wieder mit Orks, bald sind vom Elfenerbe nur noch rudimentäre Reste geblieben.

Die "Verorkung" der Bewohner bleibt nicht ohne Folgen: Das intellektuelle Niveau der Waldelfen sinkt rapide (wie Sie der Stadtchronik entnehmen können). Heute gibt es in Ohort nur noch einen Bewohner, der eine fast menschliche Intelligenz besitzt. Lesen und Schreiben können die Ohorter schon seit Generationen nicht mehr. Die Entwicklung der Stadt wird noch von einem weiteren denkwürdigen Phänomen geprägt: der Voodoo-Magie. Je stärker das Orkblut in den Adern der Ohorter floß, desto aggressiver wurden sie. Bald taten sich zwischen den beiden ehemals befreundeten Sippen der Krinaks und Rodeks ein unüberbrückbarer Graben auf. Die Auseinandersetzung wurde eine Zeitlang mit

herkömmlichen Waffen geführt. Um das Jahr 245 v. H. jedoch verkauft ein ortsansässiger Druide einem Rodek eine Erfindung, die er soeben gemacht hat: eine magische Voodoo-Farbe. Häuser, die mit dieser Farbe bemalt werden, sind mit einem Fluch belegt. Ihre Bewohner verlieren den Lebensmut, werden krank und finden manchmal sogar den Tod.

Zuerst malen die Rodeks ihr Sippenzeichen, eine Ratte, auf die Häuser der Krinaks. Bevor es ihnen aber gelingt, diese Sippe völlig auszulöschen, beschaffen sich auch die Krinaks die Voodoo-Farbe und nehmen Rache. Der Voodoo-Kampf endet erst, als beide Sippen fast vor der Ausrottung stehen.

In den folgenden Jahren kommt der Sippenstreit zum Erliegen. Die Holberker führen ein einigermaßen friedliches Leben. Sie ernähren sich von der Jagd und primitivem Ackerbau. Sie sind schon seit langem nicht mehr fähig, die Gebäude der Stadt instandzuhalten. So bewohnen sie die mehr und mehr verfallenden Ruinen und begnügen sich damit, hin und wieder ein Loch in der Zimmerdecke abzudichten, um sich vor dem Regen zu schützen.

Die Einteilung der Bewohner in zwei Sippen ist bis heute erhalten geblieben, aber sie hat ihre ursprüngliche Bedeutung verloren. Da die Krinaks damals im Sippenstreit die Oberhand behielten, gilt der Name Krinak als etwas besonderes, der Name Rodek steht für Armut. Darum nennen sich alle Ohorter, die ein wenig Land und ein paar Stück Vieh besitzen, heute Krinaks; landlose Jäger, Feldarbeiter und Sammler werden Rodeks genannt. Der reichste Bauer im Ort — natürlich ein sogenannter Krinak - ist zugleich das Stadtoberhaupt. Er trägt den Titel »Statter«, eine Verballhornung des Wortes »Stadtherr«. Der Statter befiehlt als einziger im Ort eine

kleine Leibgarde von 10 Mann. Ihr hat er es vor allem zu verdanken, daß er von den übrigen Bewohnern in seinem Amt respektiert wird. Unter den Krinaks in Ohort befindet sich jedoch ein Mann, der den Statter inbrünstig haßt und selbst die Herrschaft übernehmen will. Dies ist jener *schlauste, ehrgeizigste und gewissenloseste* Bewohner, den die Helden aufspüren sollen. *Kar Krinak*, so heißt der Gesuchte, besitzt eine für einen Holberk erstaunliche Intelligenz. Nachdem ihm durch einen Zufall das Rezept für die Voodoo-Paste in die Hände fiel, ist es ihm gelungen, die teuflische Farbe selbst herzustellen. Nun zieht er Nacht für Nacht aus und beschmiert die Hauswände der Krinaks mit dem Symbol der Rodeks, einer roten Ratte.

Tatsächlich hat der Zauber noch immer nichts von seiner Kraft verloren. Einige Krinaks sind bereits schwer erkrankt, andere fühlen sich verwirrt oder von unerklärlicher Angst ergriffen. Bald will Kar Krinak den zweiten Teil seines Plans ausführen: die Rodeks zu einem Aufstand gegen die verunsicherten Krinaks führen und die Herrschaft über Ohort übernehmen.

Die Ohorter Krinaks und ihr »Statter« haben zwar einen Zusammenhang zwischen den Zeichen an den Häusern und dem Unglück der Bewohner erkannt, aber auf Kar Krinak fiel bisher kein Verdacht. Sie waren eine Zeitlang davon überzeugt, daß die Rodeks für die Voodoo-Malereien verantwortlich sind, aber nachdem sie nächtelang alle Krinak-Wohnreviere überwacht haben, keinen Rodek auf den Straßen entdecken konnten und dennoch am nächsten Morgen neue Zeichen auf einigen Häusern zu finden waren, sind die Krinaks ratlos und vermuten, daß böse, unsichtbare Geister in ihrer Stadt umgehen. Sie würden niemals damit rechnen, daß der Täter aus ihren Reihen kommen könnte.

Das Spiel in der Stadt

Meisterinformationen:

In der Heftmitte finden Sie zwei Stadtpläne, einer (Plan b) ist für die Spieler, einer (Plan c) für den Meister bestimmt. Nehmen Sie Ihren Plan zur Hand, sobald die Helden das Stadttor erreichen. Die Spieler bekommen ihren Plan erst später zur Verfügung gestellt - einstweilen müssen sie ihren Weg durch die Stadt auf einem *Plan des Schicksals* (oder einem Rechenpapier) skizzieren.

Der Plan der Ansiedlung stammt aus einer Zeit, in der die Stadt Freiheit ihre höchste Blüte erreicht hatte. Der Meister-Plan wurde ein wenig aktualisiert: Auf ihm sind die eingestürzten Teile der Stadtmauer gestrichelt dargestellt und alle Häuser, die ein Rattensymbol tragen, mit einem Punkt markiert. Ein wichtiges Merkmal des heutigen Ohort blieb bei der Planzeichnung unberücksichtigt: Alle Gebäude der Stadt sind in einem stark verfallenen Zustand. Teilweise sind

die Ruinen bis auf die Grundmauern eingestürzt, teilweise sind die Dächer eingebrochen und die Erdgeschosse werden noch von Holberkern genutzt. Recht gut erhalten blieb nur das Haupthaus der Burg (29), in dem der Statter mit seiner Familie wohnt. Im übrigen möchten wir die Einteilung der Häuser in bewohnbare und unbewohnbare Ruinen dem Meister überlassen. Sie werden sowieso bald feststellen, daß wir mit dem Stadtspiel dem Meister eine gehörige Bürde auf die Schultern laden. Hierfür bitten wir um Ihr Verständnis. Der Rahmen eines Abenteuerbuches läßt die detaillierte Darstellung einer kompletten Stadt einfach nicht zu. Wir nennen Ihnen darum die wichtigsten Fakten, die Sie für das Spiel benötigen. Wenn Sie sich erst einmal mit den Besonderheiten der Holberker-Stadt vertraut gemacht haben, wird es ihnen nicht schwerfallen, vor den Spielern ein anschauliches Bild dieses Ortes entstehen zu lassen.

Die Struktur der Stadt

Wir haben die Stadt in 78 Blocks eingeteilt. Im Idealfall ist ein *Block* ein auf vier Seiten von Straßen eingeschlossenes, mit Häusern bebautes Rechteck. Da aber nicht alle Straßen im rechten Winkel verlaufen, haben viele Blocks eine unregelmäßige Form. Die Numerierung der Blocks erfolgt in etwa von links nach rechts und von oben nach unten. Im folgenden finden Sie einige Vorschläge zur Gestaltung der einzelnen Blocks. Mit Hilfe dieser Anregungen können Sie rasch ein »Innenleben« für eine Vielzahl von Ohorter Häusern entwerfen.

Für den Spielverlauf wesentlich sind nur 3 Gebäude in der Stadt:

Block 29: Die ehemalige Burg, Wohnsitz des Stadtoberhauptes, des sogenannten »Statters«

Block 39: Die ehemalige Unterkunft der Magierin Nahema - zugleich der Standort des Schwarzen Auges.

Block 56: Das Haus des Voodoo-Malers Kar Krinak

Die Blocks

- 1: Vier armselige Einraum-Hütten, von mittellosen Rodeks bewohnt.
- 2: Armselige Rodek-Hütten, zum Teil unbewohnbar.

- 3: Ehemalige Bauernhöfe, die zum größten Teil von Krinaks bewohnt werden.
- 4: siehe 3. Mehrere Gehöfte sind völlig verfallen. In den kleineren Bauten leben Rodeks.
- 5: Zur Blütezeit der Stadt Freiheit lebten in Hütten entlang der Stadtmauer die Ork-Sklaven. Die meisten dieser Hütten stehen heute noch — sie sind leichter instandzuhalten als die mehrstöckigen Gebäude der reicheren Bürger. Heute werden die Ork-Hütten zum größten Teil von Rodeks bewohnt. (Die Beschreibung von Block 5 gilt mit leichten Abwandlungen auch für die übrigen Blocks, die sich wie ein Ring an den Resten der Stadtmauer entlangziehen.)
- 6: Siehe 5
- 7: Siehe 4
- 8: Siehe 4
- 9: Hauptsächlich von Krinaks bewohnter Block. In früherer Zeit standen hier einige Schmieden, und es gab eine Schreinerei. Heute haben die Krinaks in den ehemaligen Werkstätten ihr Vieh (Schafe, Ziegen, Schweine) untergebracht, sie selbst hausen in den ehemaligen Wohngebäuden.
- 10: Hauptsächlich von Krinaks bewohnt. Auffälligstes Gebäude ist eine riesige Scheune mit verwinkeltem Grundriß (ganz im Westen).
- 11: Hauptsächlich von Krinaks bewohnt. Hier und da sind noch Anzeichen der früheren Nutzung der Gebäude zu erkennen: Kleinhandwerk-Tischler, Schuhmacher, Sattler usw.
- 12: Siehe 11
- 13: Hauptsächlich von Krinaks bewohnt. Die Häuser - möglicherweise einst von Schreibern oder Handelsmännern bewohnt — sind sehr stark zerfallen. Hier und da sind nur noch die Kellerräume bewohnbar. In solchen Unterkünften hausen aber nur Rodeks, keine Krinaks.
- 14: Siehe 13
- 15: Auffälligstes Gebäude ist eine ehemalige, sehr große Herberge. Das ganze Haus — auch der Schankraum, in dem noch die Theke steht — wird als Rinderstall benutzt. Die übrigen, meist von Krinaks bewohnten Häuser gehörten früher offenbar Händlern und Handwerkern.
- 16: Siehe 11
- 17: Hauptsächlich von Rodeks bewohnt. Die großen Gebäude waren früher Lagerhäuser.

Heute teilen sich manchmal mehrere Rodekfamilien einen großen Lagerraum.

- 18:** Siehe 4
19: Siehe 5
20: Siehe 3
21: Hauptsächlich von Krinaks bewohnt. Ehemalige Ladenlokale. Einige, aus Stein gehauene Ladenschilder sind noch zu entziffern: »BÄCKEREI«, »GEMISCHTWAREN« usw.
22: Hauptsächlich von Krinkas bewohnt. Die der Burgmauer gegenüberliegenden Häuser sind sehr gut erhalten, teilweise sind hier sogar die Obergeschosse noch bewohnbar. Ursprüngliche Nutzung: vermutlich Wohnhäuser vermögender Bürger.
23: Hauptsächlich von Krinkas bewohnt. An der Stichstraße liegt die Ruine einer Stellmacherei. Im Schutt sind noch Karrenräder und die Reste von Ackergeräten zu finden.
24: Bis auf die Keller zerstörte Häuser. Mit einer Ausnahme werden die Ruinen von Rodeks bewohnt.
25: Siehe 24
26: Siehe 5
27: Siehe 3
28: Siehe 9
29: Burg, Wohnsitz des Statters. Das Stadtoberrhaupt lebt mit seiner Familie im Haupthaus (in der Mitte der Anlage). In dem winkligen Bau auf der Ostseite sind die Leibwächter (teilweise ebenfalls mit ihren Familien) untergebracht. Die übrigen Gebäude und die Befestigungstürme stehen leer. Weitere Angaben: Siehe "Die Bewohner der Stadt".
30: Siehe 22
31: Verfallene Bauernhöfe, hauptsächlich von Rodeks bewohnt.
32: Siehe 31
33: Siehe 5
34: Siehe 3
35: Hauptsächlich von Krinaks bewohnt. Das große Gebäude an der Südostecke wird von einem Krinak-Bauern zur Viehhaltung genutzt. Über der großen Eingangstür sind die Worte »WIR LERNEN FÜR DAIMON« eingemeißelt. Eine gründliche Erforschung des Hausinneren läßt nur einen Schluß zu: Offenbar hat es in »Freiheit« einmal eine öffentliche Schule gegeben — eine Einrichtung, die heute in Aventurien unbekannt ist.
- 36:** Ausschließlich von Krinaks bewohnte ehemalige Handwerkerhäuser.
37: Siehe 36
38: Ausschließlich von Krinaks bewohnte, gut erhaltene zweistöckige Gebäude.
39: An der Nordostseite des Blocks steht das Haus, in dem einstmals die Magierin Nahema wohnte. (Siehe hierzu: *Das Schwarze Auge in Nahemas Kontor*, S. 28). Ansonsten siehe 22.
40: Zwei Drittel der Gebäude sind unbewohnbar. Der Rest wird hauptsächlich von Rodeks bewohnt.
41: In der Südhälfte dieses Blocks stehen die Grundmauern des ehemaligen Daimontempels. Am Westende der Ruine sind Altar und Opferschale aus schwarzem Granit bis heute erhalten geblieben. Alle Bewohner Ohorts meiden die Ruine. Ansonsten siehe 40.
42: Ehemalige Bauernhöfe, die zum größten Teil von Rodeks bewohnt werden.
43: Siehe 5
44: Siehe 3
45: Ausschließlich von Krinaks bewohnte, ehemalige Handwerkerhäuser.
46: Siehe 45
47: Ausschließlich von Krinaks bewohnte, ehemalige Bürgerhäuser, möglicherweise die früheren Wohnstätten von Schreibern und Amtspersonen.
48: Siehe 47
49: Siehe 47
50: Siehe 22
51: Siehe 42
52: Villa eines reichen Bürgers. Das von einer Mauer und einem verwilderten Park umgebene Haus wird von mehreren Rodek-Familien bewohnt.
53: Siehe 5
54: Siehe 3
55: Siehe 45
56: In diesem Block befindet sich das Wohnhaus des Voodoo-Malers Kar Krinak. Als einziges Haus in der gesamten Nachbarschaft trägt es *kein* Voodoo-Zeichen. (Weitere Einzelheiten: Siehe *Die Bewohner der Stadt*, S. 22)
57: Villa eines reichen Bürgers. Das von einer Mauer und einem verwilderten Park umgebene Haus wird von einer vielköpfigen Krinak-Familie bewohnt. Der Park wird zur Hühner- und Schweinehaltung genutzt.

- 58: Siehe 57
- 59: Siehe 45
- 60: Siehe 45
- 61: Siehe 57
- 62: Siehe 57
- 63: Siehe 3
- 64: Hauptsächlich von Rodeks bewohnte ehemalige Bauernhöfe. Das große Gebäude an der Nordostecke war einmal eine Herberge. An seiner Ostwand ragen die verrosteten Überreste eines Schildes auf die Straße hinaus: W NDE ERS R H (Wanderers Ruh).
- 65: Hauptsächlich von Rodeks bewohnte ehemalige Bauernhöfe.
- 66: Siehe 65
- 67: Siehe 5
- 68: Siehe 45
- 69: Siehe 45
- 70: Siehe 3
- 71: Siehe 3
- 72: Siehe 65
- 74: Ausschließlich von Krinaks bewohnte ehemalige Bauernhöfe.
- 75:-
- 76: Siehe 74
- 77: Siehe 5
- 78: Siehe 5

Die Bewohner der Stadt

Je nach Geschmack kann man den typischen Holberk als einen abgründig häßlichen Elfen oder einen hübschen Ork bezeichnen. Alle Holberker sind am Körper und im Gesicht schwarz behaart, aber ihren Zügen fehlt die animalische Wildheit der Orks. Tierfelle oder lange, grob gestrickte Umhänge, die durch breite Gürtel zusammengehalten werden, sind die bevorzugte Kleidung. Alle Holberker, denen vor oder in der Stadt ein Stück Land und ein paar Stück Vieh gehören, nennen sich mit Nachnamen Krinak, obwohl sie keineswegs alle zu einer Familie gehören. Alle besitzlosen Holberker heißen Rodek. Krinaks dürfen offen Waffen tragen. Seit in der Stadt die Furcht vor dem Voodoo-Zauber grassiert, machen die Krinaks von ihrem Privileg Gebrauch. (Früher legten sie nur dann Schwerter an, wenn sie die Stadtmauern hinter sich ließen.) Traditionsgemäß sind alle Bewohner der Stadt im Waffengebrauch geübt. Ohort hat es der Wehrhaftigkeit seiner Bewohner zu verdanken, daß es heute noch — mitten im feindseligen Ork-

land - existiert. Wenn der Stadt ein Angriff droht, werden auch an die Rodeks Waffen ausgegeben.

Der durchschnittliche Holberk ist von schlichtem Verstand und etwas schwerfälligem Temperament. Auf Bedrohungen und Beleidigungen reagiert er jedoch mit verblüffender Heftigkeit, für Schmeicheleien ist er sehr empfänglich. Krinak und Rodek betrachten die Wohnstätte als besonders geschützten Bereich. Ungebetenes Eindringen gilt als eine schwere Beleidigung, die fast immer zu einer blutigen Auseinandersetzung führt.

Die Werte eines durchschnittlichen Holberks:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE*:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST1		1W+2
		AUSDAUER:	35

Monsterklasse: 13

* Krinaks: 1W+4 (Schwert), Rodeks: 1W+2 (Knüppel)

Frajo Krinak (»Statter«)

Das Oberhaupt der Stadt Ohort ist vermutlich die Person, in der die Helden zunächst den »schlausten, ehrgeizigsten und gewissenlosesten« Bewohner der Stadt vermuten. Frajo mag ehrgeizig und gewissenlos sein - *schlau* ist er auf keinen Fall. (Sie haben als Meister die Aufgabe, Frajos kleinen Fehler im Spiel darzustellen.) Frajo hat die Stadtherrschaft allein durch seine gewaltige Körperkraft und ungeheure Brutalität errungen. Bei der Verteidigung des Amtes stützt er sich auf eine Leibgarde von 10 Holberk-Kriegern, die ihm treu ergeben sind. Die Krieger erreichen fast Frajos Muskelkraft, sind ihm aber an »Geisteskraft« noch unterlegen - was erstaunlich ist. Frajo und seine Krieger überragen die meisten anderen Einwohner fast um Haupteslänge. Die Helden können Frajo begegnen, indem sie ihn in seiner Burg besuchen. Dann wird der Statter sie um ihre Hilfe bei der Bekämpfung des Voodoo-Zaubers bitten. Möglicherweise werden die Helden aber auch beim Eindringen in eine Holberk-Wohnung von der Leibwache aufgegriffen. In diesem Fall ist die Aufnahme durch den Statter weniger freundlich, aber am Ende wird die Begegnung auf die gleiche Bitte hinauslaufen.



Frajo Krinaks Werte:

MUT:	13	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+7
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER:		55
Monsterklasse: 20			

Die Werte eines Leibgardisten:

MUT:	12	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+5
GESCHWINDIGKEIT: GST1	AUSDAUER:		43
Monsterklasse: 18			

Kar Krinak (Voodoo-Maler)

Kar Krinak ist ein schmalschultriger, aber hochgewachsener Holberk. Er geht leicht nach vorn gebeugt, seine schwarze Körperbehaarung ist von grauen Alterssträhnen durchsetzt.

Er hält sich für den klügsten Bewohner der Stadt (womit er recht haben mag) und ist der festen Überzeugung, daß ihm das Statter-Amt zusteht. Im Gegensatz zu den anderen Holberkern war Kar Zeit seines Lebens immer von Neugierde

und Wissensdrang bewegt. Nach und nach hat er alle Ruinen in der Stadt erforscht und dabei zwei Dinge entdeckt, die für das Spiel von besonderem Interesse sind: 1. das Rezept zur Herstellung der Voodoo-Farbe, 2. ein Amulett, mit dem man den Zauber der zwei springenden Eichen vor dem Orkenhort außer Funktion setzen kann. Kar führt ein unauffälliges Leben, die Holberker wissen nichts von seinen geheimen Plänen und Fähigkeiten. Bemerkenswert ist für sie nur ein Punkt: Kar Krinak hat seit mehr als zwanzig Jahren keinen Besucher mehr in sein Haus geführt. Das ist selbst für die ein wenig ungastlichen Holberker eine erstaunlich lange Zeitspanne.

MUT:	14	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT: GST2	AUSDAUER:		29
Monsterklasse: 9			

In Ihrem Gebrauch als Spielleiter dienen die folgenden zwei Seiten, die den Inhalt des Stadtherrenbuches in gedruckter Form wiedergeben:

Das Spiel in der Stadt (Fortsetzung)

Meisterinformationen:

Wenn die Helden in das Versteck des Orkenhorts eindringen wollen, benötigen sie dazu ein Amulett, das ihnen den Zugang zum Schatz öffnet. Dieses Amulett befindet sich in der Stadt und zwar im Besitz des »schlausten, ehrgeizigsten und gewissenlosesten« *Bewohners*, wie die Helden von der Magierin Nahema erfahren konnten.

Diese Person, Kar Krinak, bedroht zugleich die halbe Stadt mit einem vernichtenden Voodoo-Zauber. Um in den Besitz des Amuletts zu gelangen, müssen die Helden also den gerissenen Voodoo-Maler aufspüren. Zuvor sollten die Helden durch Nachdenken zu der Erkenntnis gelangt sein, daß unter den primitiven Holberkern derjenige der klügste sein muß, der sich auf Voodoo-Künste versteht, denn zu ihrer Beherrschung bedarf es gewisser intellektueller Fähigkeiten. Da die Holberker den Helden nicht feindselig gegenüberstehen, dürfte der normale Spielverlauf der folgende sein:

Die Helden betreten in Begleitung des Händlers Theires die Stadt. Dort erfahren sie aus Gesprächen mit den Bewohnern von der Voodoo-Zauberei - die Helden entdecken auch die Rattensymbole auf den Wänden und lassen sich die Folgen der Verwünschungszeichen von den Ohortern beschreiben. Nun bieten die Helden dem Statter Frajo ihre Hilfe bei der Ermittlung des Voodoo-Malers an. Durch Erkundigungen im Stadt-Archiv, den Gebrauch des Schwarzen Auges in Nahemas Kontor und ihr Kombinationsvermögen stellen die Helden schließlich Kar Krinak und entdecken bei der Durchsuchung seines Hauses das magische Amulett.

Für notorisch rüpelhafte Helden bietet sich folgender Spielverlauf an: Die Helden geraten mit einigen Ohortern aneinander. Frajo Krinak greift an der Spitze seiner Leibwache in das Kampfgeschehen ein. Die Helden werden gefangen genommen, erhalten jedoch ihre Freiheit zurück, nachdem sie geschworen haben, die Stadt nicht eher zu verlassen, als bis sie den Voodoo-Maler zur Strecke gebracht haben. Fortsetzung siehe oben.

Um die Vorgänge in der Stadt zu verstehen, genügt es für die Helden nicht, einfach nur mit den Bewohnern zu sprechen, denn die Holberker haben die Natur der Zeichen nicht durchschaut. Begriffe wie *Voodoo*, *Magie* u. ä. sind ihnen

unbekannt. Die Ohorter sehen wohl einen Zusammenhang zwischen den Zeichen und dem Unglück der Hausbewohner, verwechseln aber zum Teil Ursache und Wirkung und glauben, daß das Rattensymbol von allein auf einer Hauswand erscheint, *nachdem* einem Bewohner eine Krankheit oder ein Unglück zugestoßen ist. Auch von der Geschichte ihrer Stadt haben die Ohorter keine Ahnung. Die Helden müssen also selbst Nachforschungen anstellen. Mit Hilfe des Stadtherrenbuches und des Schwarzen Auges können sie sich einen Reim darauf machen, was in der Stadt früher vorgegangen ist — und sich offenbar bis in die Gegenwart fortsetzt. Wie die Helden an das Stadtherrenbuch und das Schwarze Auge herangeführt werden, bleibt der Entscheidung des Meisters überlassen. Das Stadtherrenbuch liegt in der ehemaligen Bibliothek der Burg. Der Raum, in dem sich sonst nur noch wenige Bücher befinden, wird heute als Gerümpelkammer benutzt — möglicherweise dient er auch als provisorische Zelle für Helden, die mit Frajo Krinak aneinandergeraten sind. Das Schwarze Auge steht in Nahemas ehemaligem Wohnhaus (im Block 39).

Es wäre schön, wenn die Helden von sich aus — aus Forscherdrang - Buch und Auge entdeckten. Wenn sie jedoch eines kleinen Anstoßes bedürfen, kann Theires oder ein alter Holberk ihnen einen Hinweis geben — einen Hinweis auf das *Vorhandensein* von Buch und Auge wohlgemerkt, die *Aufbewahrungsorte müssen* die Helden schon selbst entdecken.

Nachdem die Helden die Art des Voodoo-Zaubers enträtselt haben, müssen sie natürlich noch den Täter, Kar Krinak, dingfest machen. Hierzu bietet die Verteilung der Zeichen in den Straßen eine entscheidende Hilfe: Werfen Sie einen Blick auf den Meister-Stadtplan. Für jedes auf eine Haus- oder Hofmauer gemalte Rattensymbol ist auf dem Stadtplan eine Punkt-Markierung • eingesetzt. Geben Sie den Spielern nun Plan b. (Die Helden können den Plan in der Bibliothek finden oder von Frajo überreicht bekommen.) Wenn die Helden durch die Straßen gehen und nach roten Ratten Ausschau halten, nennt ihnen der Meister jedes Haus, das ein Symbol trägt. Die Spieler übertragen die Symbole in ihren Plan. Falls Sie hierbei einigermaßen systematisch vorgehen, werden sie bald feststellen, daß die Rattensymbole im Südwesten der Stadt unverhält-

nismäßig häufig vorkommen. Man muß also damit rechnen, daß der Voodoo-Maler in diesem Viertel wohnt. Kar Krinak's Haus schließlich ist das einzige, das inmitten von bemalten Krinak-Häusern kein Symbol trägt. Den einfältigen Holberkern ist dieses merkwürdige Phänomen bisher nicht aufgefallen, aber Ihre Helden sind hoffentlich um einiges pfiffiger als die Bewohner von Ohort - oder nicht? Falls nicht, wird ihnen nichts anderes übrig bleiben, als so lange nachts in Ohort's Straßen auf der Lauer zu liegen, bis sie Kar Krinak irgendwann auf frischer Tat ertappen. Aber diese Freude sollten Sie den kranken Helden wirklich erst nach einigen frustrierend ereignislosen Nächten gönnen!

Wenn die Helden Kar Krinak beim Voodoo-Zauber stellen oder, um ihn festzunehmen, in sein Haus eindringen, bricht der Holberk nach kurzer Gegenwehr zusammen. Da er einsehen muß, daß all seine Pläne gescheitert sind, beginnt er hemmungslos zu schluchzen. Nachdem er sich wieder gefaßt hat, fleht er die Helden um Gnade an. Er weist ihnen den Weg zum Eingang

des Orkenhorts und schenkt ihnen ein goldenes Kettchen, an dem eine Fuchspfote befestigt ist: das magische Amulett, das den Schutzzauber der Eichen bricht. Kar Krinak hat das Amulett selbst mehrfach benutzt und den Vorraum des Schatzverstecks aufgesucht. Er ist der Meinung, daß man mit Hilfe des Amuletts auch tiefer in die Höhlenanlage eindringen kann, hat dieses Wagnis aber niemals selbst auf sich genommen, denn nach einer alten Überlieferung "kann man den Hort durch das Tor hinter den Bäumen zwar betreten, aber nicht wieder verlassen."

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie Kar Krinak dem Statter übergeben, oder ob sie ihn begnadigen wollen. Sie erhalten in jedem Fall für die Ergreifung des Voodoo-Malers vom Meister 500 Abenteuer-Punkte, die sie untereinander aufteilen müssen. Eine Durchsuchung von Kar's Haus erbringt ein Fläschchen Heiltrank (20 LP) und Schmuckstücke im Wert von 25 Dukaten. Der geizige Statter zahlt den Helden keine Prämie - auch dann nicht, wenn er ihnen eine versprochen hat.

Das Stadtherrenbuch

Meisterinformationen:

Sie finden ein Faksimile des Stadtherrenbuches in der Heftmitte. Nehmen Sie es heraus und stellen Sie es den Spielern zur Verfügung.

In Ihrem Gebrauch als Spielleiter dienen die folgenden zwei Seiten, die den Inhalt des Stadtherrenbuches in gedruckter Form wiedergeben:

Die Stadt Freiheit

Das Stadtherrenbuch

Der Große Daimon sei gepriesen! Er blickt voll Stolz auf sein Volk!

Unseren Plan, an der Mündung des *Svelt* in die große Bucht, die sie den *Golf von Riva* nennen, eine Stadt zu gründen, mußten wir schweren Herzens begraben, denn an jenem Ort stießen wir auf eine heidnische Siedlung mit dem Namen *Enqui*, von der uns niemand berichtet hatte. Darum zogen wir von *Enqui* viele Tage nach Westen, bis wir endlich zu einem Hügel inmitten eines lieblichen Tales gelangten. Feinde konnten wir kaum entdecken - die wenigen Orks sind nach ihrer großen Niederlage sehr ängstlich geworden. Also beschlossen wir, auf dem Hügel unsere neue Stadt zu gründen. Zunächst werden wir eine Burg bauen, die auch unseren Altar beherbergen wird,
gez. *Oko Krinak*

1.1. Der Große Daimon sei gepriesen!

Der Grundstein für den Burgturm ist gelegt, die Stadt gegründet. Sie soll den Namen *Freiheit* tragen. Für die, die nach uns kommen, seien hier die Namen der Stadtgründer festgehalten:

Oko Krinak, Erster Diener Daimons und Stadtherr *Okos Kinder:*

Ala, Eleman, Schot, Tali, Hulder, Falia, Grom. (Dazu deren Männer und Frauen, die hier nicht genannt zu werden brauchen.)

Okos Großkinder:

Melo, Rit, Sulami, Haffel, Rabo, Oko, Nell, Sabiri, Rull, Enemona, Rilto, Bebeiter, Gult, Poker.

Roguber Rodek, Zweiter Diener Daimons

Rogubers Kinder:

Frant, Bern, Golde, Partei, Spea, Alwila, Jusse, Pomera, Tuft.

Rogubers Großkinder:

Hodel, Tilsa, Dern, Sauerer, Hammer, Alf, Derk, Roguber

Da die Sippe der Krinaks mehr Häupter zählt als die der Rodeks, wird der Stadtherr natürlich von uns gestellt. So soll es auch in Zukunft bleiben: So lange es mehr Krinaks als Rodeks gibt, wird immer ein Krinak die Stadt regieren - gibt es einmal mehr Rodeks, dann geht die Herrschaft an ihre Sippe über.

Mit der Gründung von *Freiheit* beginnt für uns eine neue Zeit, und wir wollen die Tage und Jahre in *Freiheit* nach einer neuen Zeitrechnung zählen. Darum schreibe ich unser heutiges Datum wie folgt nieder:

Tag 1, Jahr 1

gez. *Oko Krinak*.

Tag 120, Jahr 21 Der große Daimon sei gepriesen!

Mehr als 20 Jahre sind nun ins Land gegangen - *Freiheit* ist zu einer richtigen Stadt gewachsen, aber ich bin von tiefer Sorge erfüllt. Seit wir *Freiheit* gegründet haben, ist uns kein Kind geboren worden. Die von uns gefangenen und gezähmten Orks haben unter unserer Anleitung viele Häuser und Straßen für uns gebaut, aber die Häuser stehen leer, zum Teil wohnen die Orks selbst darin.

Ein Fluch muß auf uns liegen, entweder auf den Krinaks und Rodeks oder auf diesem Ort. Aber wenn ich es recht bedenke, muß ich befürchten, die Lenden unserer Kinder seien verflucht, denn die Orks ringsumher vermehren sich wie die Karnickel. Nur gut, daß Daimons Strafe Krinaks und Rodeks gleichermaßen trifft, denn so bleibt wenigstens die Stadtherrschaft in unserem Besitz und braucht nicht an die Rodeks, die in letzter Zeit sehr anmaßend geworden sind, übergeben zu werden.

So werde ich nun, da ich das Ende meiner Tage nahen fühle, das Stadtherrenamt in die Hände meiner ältesten Tochter Ala legen.

gez. *Oko Krinak*

Tag 5, Jahr 31 Der Große Daimon sei gepriesen!

Ein Wunder ist geschehen! Tilsa und Nasim Rodek wurde ein Kind, ein Junge, geboren. Das Kleine ist sehr schwach und am ganzen Körper schwarz behaart, aber es lebt! Der Fluch ist von uns genommen! Die Stadt *Freiheit*, die Krinaks und die Rodeks und unser Glaube an den Großen Daimon haben eine Zukunft!

gez. *Ala Krinak*

Tag 230, Jahr 33 Der Große Daimon sei gepriesen!

Das ist der letzte Tag in meinem Amt als Stadtherrin. Einer alten Abmachung gemäß muß ich die Herrschaft an die Rodeks übergeben, da ihre Kopfwahl die der Krinaks überflügelt hat. 10 Kinder wurden den Rodeks in den vergangenen 2 Jahren geboren, den Krinaks nicht eines, aber ich glaube dennoch nicht, daß wir Krinaks weiter von Daimon gestraft werden und der Fluch der Unfruchtbarkeit nur von den Rodeks genommen wurde. Vielmehr habe ich einen Verdacht, den ich in diesem Buch, aus dem kein Wort entfernt werden darf, niederlegen will: Bei der Zeugung der Rodek-Nachkommen ist eine dunkle Magie im Spiel. Alle ihre Kinder sind schwarz behaart, alle ähneln Orks, ohne wirklich Orks zu sein. Irgendwann wird ans Licht kommen, mit welchen verbotenen Kräften sich die Rodek-Sippe - um der schnöden Stadtherrschaft willen - verbündet hat.

Ich lege das Amt in die Hände von Frant Rodek, des Ältesten der Sippe.
gez. Ah Krinak

Tag 110, Jahr 55
Daimon sei gelobt!

Am letzten Tag meiner Herrschaft - morgen übergebe ich das Amt an meine Tochter Tilsa — blicke ich zurück auf eine glückliche Zeit. *Freiheit* ist unter der Herrschaft der Rodeks zu einer prächtigen Stadt gewachsen. Die Krinaks, die das Geheimnis unserer neu gewonnenen Fruchtbarkeit noch immer nicht ergründet haben, werden bald ausgestorben sein. Das Geblüt der Rodeks bevölkert die Straßen. Mir sind unsere schwarz-wolligen Kinder mit ihren heiseren Stimmen immer ein wenig fremd geblieben, und manchmal frage ich mich, ob wir für das Ende der Unfruchtbarkeit nicht einen zu hohen Preis gezahlt haben. Dabei denke ich nicht nur an die vielen Dukaten, die die »Händlerin« Nahema für jeden neuen Rodek von uns erhält ... Aber solche Gedanken sind müßig und stehen einem Stadtherren aus dem Geschlecht der Rodeks nicht an.

Ich lege das Amt in Tilsas Hände.
gez. Frant Rodek.

Tag 65, Jahr 62
Hoch Daimon!

Tilsa konnte nichts mehr ins Buch eintragen, sie hat der Blitz erschlagen! Jetzt bin ich, Maku Rodek, Stadtherr. Sonst gibt es nicht viel zu schreiben, nur: die Krinaks haben jetzt auch ein Kind! War knapp! Immerhin ist der Vater, Melo Krinak, schon 64 Jahre alt. Hätte nie gedacht, das die Krinaks heraus bekommen, wie man sich vermehrt. Bestimmt hat Nahema ihnen das Geheimnis verkauft weil bei uns nichts mehr zu holen war. Sie ist eine Hexe, aber eine hübsche und ewigjunge! Jetzt kriegen also auch die Krinaks pelzige Kinder. Naja!
gez. Maku Rodek

Tag 112, Jahr 88
Daimon hoch!

Es gibt kaum noch lebende Krinaks oder Rodeks der ersten Stunde. In den Straßen sieht man nur noch Mischlinge, die sich selbst Holberker nennen.

Ich kann sie kaum von einander unterscheiden, aber sie selbst haben damit keine Mühe, wissen sogar immernoch genau, wer von ihnen zu den Krinaks und wer zu den Rodeks gehört. Passen gut auf, daß nicht die falsche Sippe die Stadtherrschaft übernimmt. Natürlich gibt es immer noch viel mehr Rodeks aber die Krinaks sind im Kommen. Ich muß bald sterben. Ich lege das Amt in die Hände vom ersten Holberk, der Stadtherr wird. Sein Nähme ist Erzer Rodek.

gez. Maku Rodek

Tag 320, Jahr 104

Ich habe das Buch grade gefunden. Ich wußte nicht das es so ein Buch gibt. Ich will auch reinschreiben.

Ich bin Erzer Rodek.

Die Krinaks werden immer mehr.

Das dürfen die Rodeks nicht erlauben!

Es gibt einen Zauber gegen die Krinaks aber der ist gefährlich.

gez. Erzer Rodek

Jahr 112

Ich weiß die Nummer von Tag nicht aber es ist ein Sommertag.

Die Stadt ist sehr schön und die Gröste rings um her.

Die Orks von draußen traun sich nicht ran weil sie angst vor den Holberkern haben.

Wir müssen was gegen die fielen Krinaks unternehmen.

Ich bin alt. Ich leg das Amt in die Hand vom meinem Sohn Jessel.

gez. Erzer Rodek.

Jahr 130

Ich bin Stadtherr.

Ich schreib in das Buch

das ich sehr glücklich bin

weil die Krinaks nicht ganz so viele sind wie die Rodeks.

Des wegen bleiben wir Stadtherr.

Ich tu das Amt in die Hände von Hetto Rodek

gez. Jessel

Jahr 14E

Verdammt Krinak

Sint mer als gute Rodek und kriegen Statherschaf.

Von mir

gez. Hetto

Jar

Rodek machen rote Ratt an alle Häuser.

Krinak davon krank und sterb! Darum Rodek wider Statherschaf.

Ab morgen früh!

gez. Alker

Jar

Jetzt machen Krinak Kranik an alle Häuser. Rodek totgehaun und Verbot!

Al Rodek Tot für Immer!

Krinak Immer Stather!

Gzl

Jar

krinak krinak krinak krinak

Das Schwarze Auge in Nahemas Kontor

Meisterinformationen:

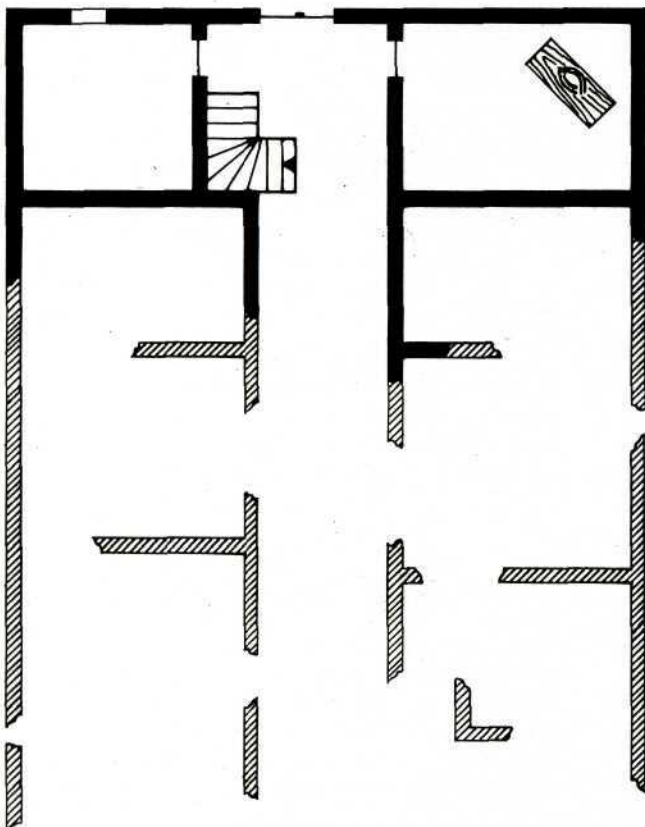
Im folgenden Kapitel ergeben sich für die Helden vielfältige Möglichkeiten, die Stadtgeschichte zu erforschen. Für die Abwicklung des Spiels ist es sehr wichtig, daß der Spielleiter die Informationstechnik dieses Kapitels beherrscht. Sollten Sie also zu den Meistern gehören, die sich normalerweise in ein Abenteuer stürzen, ohne vorher den Text gelesen zu haben, so müssen Sie nun leider eine kurze Spielpause einlegen, um das anschließende Kapitel zu lesen. Völlig unvorbereitet, werden Sie Nahemas Schwarzes Auge kaum richtig handhaben können.

Allgemeine Informationen:

An der Straßenecke stehen die Reste eines großen Gebäudes. Der nördliche Teil scheint recht gut erhalten zu sein, der südliche Teil ist schon verjähren eingestürzt - aus ihm wachsen ein paar mehr als 5 Meter hohe Birken heraus.

Spezielle Informationen:

In die Außenwand ist über der Nordtür ein steinernes Ladenschild eingesetzt. Die in Sandstein gemeißelte, stark verwitterte Schrift ist mit einiger Mühe noch zu entziffern: NAHEMAS KONTOR



Meisterinformationen:

Keine, die das Äußere des Gebäudes betreffen. Wenn die Helden die Ruine betreten wollen, können sie sowohl den Weg durch den ehemaligen Haupteingang in der Nordwand als auch durch den eingestürzten rückwärtigen Teil wählen. Im gesamten Haus fehlen die Türen.

Das Innere des Hauses

Meisterinformationen:

Orientieren Sie sich auf dem Grundrißplan des Kontors. Beschreiben Sie ein Bildjahrhundertalter Verwüstung, solange sich die Helden außerhalb des einzigen intakten Zimmers in der Nordostecke aufhalten. Das Gebäude war einstmals zweistöckig, aber das obere Stockwerk, zu dem immer noch eine Treppe hinaufführt, ist eingestürzt. Bis auf die Grundmauern zusammengefallen ist auch die Südhälfte des Hauses, die einst als Lagerraum diente.

Das Zimmer des Schwarzen Auges

Allgemeine Informationen:

Ein 3 mal 4 Meter großer Raum mit Türöffnungen in der West- und Südwand.

Spezielle Informationen:

Eine Fensteröffnung in der Nordwand wurde vor vielen Jahren zugemauert, aber durch die Türöffnung in der Südwand fällt genügend Licht ins Zimmer.

Unter dem intakten Teil der Decke hängen ein paar Fledermäuse, die beim Eintreten der Helden aber nicht aufschrecken. An einigen Stellen sind Deckenbalken und Dielen herabgefallen. Das Zimmer wurde gründlich geplündert — nur ein zierlicher Schreibtisch blieb verschont. Das rote Edelholz ist von einer dicken Staubschicht bedeckt — ebenso eine schwarze, möglicherweise steinerne Kugel, die, von einem Goldgestell gestützt, auf der Schreibtischplatte steht.

Meisterinformationen:

Der goldene Ring, auf dem das Schwarze Auge ruht, trägt einen Schriftzug, der leicht zu erkennen ist, da auf dem Metall nur wenig Staub haftet. Die Schrift lautet:

"Blick zurück, so oft du willst, aber niemals, niemals nach vorn!"

Sobald ein Held - er braucht keine magische Be-

gabung zu besitzen - ein wenig über das Auge reibt, etwa um den Staub zu entfernen, flackert in der Kugel ein Bild auf, das ein paar Sekunden später wieder erlischt. Die Helden sehen sich selbst, wie sie den Raum betreten und zu den Fledermäusen hinaufschauen. Was geschieht, wenn die Helden noch einmal versuchen, in die Vergangenheit zu blicken, können Sie weiter unten erfahren. Falls die Helden unbedingt in die Zukunft schauen wollen, passiert folgendes:

Das Auge flackert wiederum auf. Es zeigt ein Bild totaler Verwüstung. Offenbar wurde das Dach des Hauses abgesprengt, in der Nähe sind ein paar Trümmer des Schreibtisches zu sehen und der zerfetzte Kadaver einer Fledermaus ...

Sollten sich die Helden eine Minute, nachdem sie das Explosionsbild im Auge betrachtet haben, noch immer in der unmittelbaren Nähe des Auges aufhalten (in einem Radius von 10 Metern) werden sie Zeugen einer gewaltigen Detonation, die jedem von ihnen 3W20 Trefferpunkte einbringt.

Nahemas Schwarzes Auge

Meisterinformationen:

Das Schwarze Auge wurde im Jahre 361 v.H./Jahr 30 der Stadt Freiheit von der Magierin Nahema aufgestellt und aktiviert. Nahema wandelte die ihm inwohnende Kraft auf besondere Weise um: Das Auge zeigt keine fernen Personen oder Plätze, sondern immer nur die Umgebung seines Standorts. Dafür bietet es Bilder aus fernster Vergangenheit bis in die Gegenwart (die ja im Augenblick, da sie geschieht, schon zur Vergangenheit wird). Das Auge bildet auch Szenen aus der Zeit vor seiner Aktivierung ab, bis zurück in die Tage der Entstehung Aventuriens, aber immer nur den Ausschnitt des Geschehens, der damals an jener Stelle zu sehen war, wo das Auge heute noch steht.

Die Bilder im Schwarzen Auge

Meisterinformationen:

Sobald ein Held mit der Hand über die schwarze Kugel fährt, zeigt diese kurze Szenen aus einem beliebigen Zeitraum, an den der Held gerade denkt. Diese Szenen enden sofort, wenn der Held wieder über das Schwarze Auge wischt, dann beginnt eine neue Bilderfolge. Falls die »Vorstellung« des Schwarzen Auges nicht unterbrochen wird, dauert eine Szene immer eine

Spielrunde (5 Minuten) lang. Das Auge in Nahemas Zimmer kann beliebig oft hintereinander »ein- und ausgeschaltet« werden.

Wenn Sie den Spielern die Bilder im Auge beschreiben, müssen Sie bedenken, daß dort immer nur kurze Ausschnitte aus dem allgemeinen Geschehen der Vergangenheit zu sehen sind. Falls die Helden zum Beispiel einen Blick in das Jahr 200.000 v.H. werfen wollen, lesen Sie ihnen nicht etwa den gesamten Abschnitt der Frühgeschichte vor, in den das Jahr 200.000 fällt, sondern Sie improvisieren eine kleine Szene:

"Ringsumher ist hohes Steppengras zu sehen, aus dem sich ein paar Laubbäume erheben. Am Himmel kreist ein riesiger Vogel, vielleicht ist es auch ein Baumdrache. Er ist so hoch in der Luft, daß man ihn nicht genau erkennen kann.

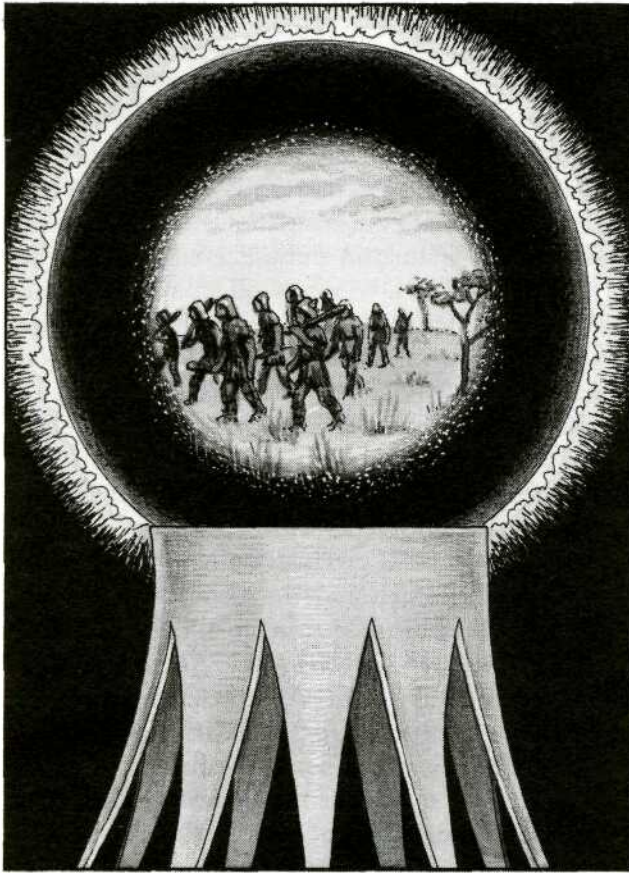
Plötzlich teilt sich ganz in der Nähe das Gras. Zwölf Orks kommen zum Vorschein, fünf Kinder und sieben Erwachsene. Alle zwölf sind nackt und unbewaffnet. Beim Gehen stützen sie sich hin und wieder auf die Hände, so daß man sie auf den ersten Blick mit Gorillas verwechseln könnte. Sie tragen keine Kleidung und keine Waffen. Einer von ihnen entdeckt das fliegende Ungeheuer - einen Augenblick später ist die ganze Meute wieder zwischen den mannshohen Halmen verschwunden."

Vergessen Sie nicht, daß das Auge an einem ziemlich entlegenen Fleck steht. Normalerweise wird es nichts Spektakuläres abbilden. Sie müssen den Spielern also nicht eine aktionsgeladene Szene nach der anderen beschreiben, während der Nachtstunden bleibt das Auge völlig schwarz.

Zu Ihrer Orientierung folgt nun eine Beschreibung der Umgebung des Auges in den unterschiedlichen Epochen der Vergangenheit. (Wir bieten hier einen Blick in die mythologische Frühgeschichte Aventuriens. Wenn Sie aber lieber eine wissenschaftlichere Sehweise bieten wollen, dann improvisieren Sie statt dessen abgewandelte Szenen aus der Erdgeschichte.)

11-3 Mio v. H.: Im Auge ist ein nebliges, weißes Leuchten zu sehen - wie wehende Dampfschwaden.

3-2 Mio v. H.: Das Leuchten trennt sich in einen hellen und einen dunklen Bereich, so daß ein Horizont entsteht - eine himmlische und eine irdische Zone. Die irdische Zone formt sich zu weichen, weiblichen Konturen, während sich im Himmel allmählich die An-



näherung einer gigantischen Gestalt abzeichnet.

2 - 1 Mio v. H.: Eine Jahrmillion des Chaos (Der Urgott Los kämpft gegen Sumu, die Erdriesin). Das Schwarze Auge zeigt nur ein brodelndes Durcheinander von Hell und Dunkel, schwarzen Rauch und weißen Wasserdampf - die Szene erinnert an den Vorstoß eines Lavastroms ins Meer. Gegen Ende der Epoche beruhigt sich die Szenerie - Erde und Himmel trennen sich wieder voneinander, in der himmlischen Zone ist die Anwesenheit einer Gigantengestalt nur zu ahnen.

1 Mio - 100.000 v. H.: Aus dem Boden sprießen Pflanzen - Wälder entstehen in der Ferne. In unmittelbarer Umgebung des Auges dehnt sich ein weites Steppengebiet. Tiere treten auf: Ab 900.000 zunächst nur Drachen und Lindwürmer, ab 800.000 v. H. Insekten, dann Vögel und Säugetiere. Ab 200.000 v. H. kann man im Schwarzen Auge gelegentlich Ork-Meuten sehen, die nackt und unbewaffnet wie Menschenaffen durch die Steppe streifen. Falls Sie Ihrer Spielerrunde eine wissenschaftliche Frühgeschichte geboten haben, so ist nun der Punkt erreicht, wo Sie in unsere Dar-

stellung der aventurischen Geschichte einsteigen können.

100.000-1500 v. H.: Die Orks entwickeln sich zu einem »zivilisierten« Volk. Das bedeutet, das Auge zeigt Bilder wie in der vorausgegangenen Epoche, aber nach und nach sieht man immer häufiger Orks, die Tierfelle oder primitive Kleidung tragen, Werkzeuge und Waffen benutzen. (Gelegentlich kommt auch mal ein Oger oder Troll des Wegs.)

1500 - 391 v. H.: Bilder wie oben, aber (sehr selten) zeigt das Auge nun auch ein paar vorüberziehende Menschen, zumeist Krieger, Kundschafter oder Jäger.

390 v. H./J. 1 (Das Jahr 1 nach der Zählweise im *Stadtherrenbuch*) Ein Planwagenzug (13 Wagen) erscheint. Die Wagen werden unweit des Auge-Standortes zu einem Ring zusammengestellt. Die Mitglieder der beiden Waldelfensippen (Krinaks und Rodeks) bevölkern die »Bühne«. Rodeks und Krinaks stellen Fahnenmasten auf, von denen die beiden Sippenbanner wehen. Rodeks: Rote Ratte auf weißem Grund, Krinaks: Schwarzer Kranich auf gelbem Grund.

390-385 v. H./J. 1 - 6 Rodeks und Krinaks errichten unweit vom Auge-Standort eine Festung. Sie verwenden gebrannte Steine, die sie mit Wagen heranschaffen, vermutlich aus einer selbst erbauten (nicht sichtbaren) Ziegelei. Das Schwarze Auge zeigt typische Bau-szenen: hölzerne Kräne, Mörtelzuber, Zimmerer beim Zurichten von Dachbalken usw.

385-380 v. H./J. 6-11 Um die Burg herum entstehen immer mehr Häuser, die Bebauung rückt dichter an den Auge-Standort heran. Also weiterhin Baustellenszenerie. Man sieht mit Fußketten gefesselte Orks, die unter der Anleitung der Elfen die schwere Arbeit verrichten.

379 v. H./J. 12 Am Standort des Schwarzen Auges wird ein Haus erbaut (das Fundament aufgeschüttet, Wände hochgezogen und gekalkt, Fußbodendielen gelegt, etc.) Am Ende des Jahres ist das Auge von Mauern umgeben und zeigt — von nun an bis in die Gegenwart — nur noch das Innere dieses Raumes und (wenn die Türen offenstehen) kleine Ausschnitte des Korridors und des südlichen Nebenraums.

378-362 v. H./J. 13-29 Der Standortraum des Auges steht viele Jahre leer, aber 370/J.31 zieht eine Orkfamilie in das Haus. Sie schüttet im Auge-Zimmer mehrere Strohlager auf

und benutzt den Raum in den folgenden Jahren als Schlafstelle.

Das Auge zeigt die mäßig interessanten nächtlichen Aktivitäten der Ork-Familie (Mann, Frau, 6 Kinder). Hin und wieder ist eine Rauferei zu sehen, an der sich kratzend, spuckend und beißend die ganze Familie beteiligt. Ansonsten bildet das Auge vorzugsweise nackte, schnarchende Orks auf den Strohlagern ab.

362 v. H./J.29 Die Orks verlassen das Haus. Eine gutaussehende schwarzhaarige Menschenfrau zieht ein. Sie stattet das Zimmer als luxuriösen Schlafraum aus. Wenn die Tür zum Nebenzimmer offensteht, kann man dort einen Arbeitstisch und auf einem Regal ein paar Tiegel und Töpfe sehen. Die Frau führt nicht gerade ein Einsiedlerleben sondern empfängt gelegentlich Männerbesuche. Da diese Treffen zumeist im Dunkeln stattfinden, können sie durch das Schwarze Auge nicht beobachtet werden. Etwa vom Jahre 350 v. H. an bleiben die Besucher aus. Wenn Sie meinen, Ihrer Spielerrunde damit eine Freude zu machen, gewähren Sie der Runde ruhig ein oder zwei Blicke auf das nächtliche Treiben der Frau, das von häufig wechselnden Partnern geteilt wird. Wir gehen davon aus, daß Sie genügend Phantasie besitzen, um eine solche Szene zu improvisieren.

362 v. H./J.29 Die Frau - es handelt sich um die Magierin Nahema, für die Spieler bleibt sie einstweilen die "Schwarzhaarige" - aktiviert das Schwarze Auge. Über einen Zeitraum von mehreren Tagen schläft und ißt sie nicht, ihre Lippen murmeln lautlose Formeln. Dabei ist ihr Blick unvermittelt auf den Punkt gewandt, an dem das Auge steht. Der Moment, in dem die magische Aktivierung des Auges vollzogen ist, kann nur an den beglückten Gesichtszügen der Zauberin abgelesen werden. Von diesem Augenblick an kann man die Magierin immer wieder dabei beobachten, wie sie in das Schwarze Auge starrt, um die Vergangenheit zu erforschen.

361 v. H./J.30 Das Auge zeigt Nahema im Nebenzimmer. Sie untersucht eine leblose Orkfrau, die auf dem Arbeitstisch ausgestreckt liegt. Da von der Orkin nur Kopf und Schultern zu sehen sind, kann man die Art der Untersuchung nicht erkennen.

361 v. H./J.30 Die schwarzhaarige Frau verhandelt im Nebenzimmer mit einem ältlichen El-

fen. Nach kurzer Unterredung führt sie ihren Gesprächspartner in das Zimmer des Schwarzen Auges und setzt sich an den Schreibtisch, auf dem das Auge steht. Sie setzt ihre Unterschrift unter einen Kontrakt. Der Elf tritt zu ihr, um ebenfalls zu unterschreiben. Der Vertrag ist nur im untersten Bereich der magischen Kugel zu sehen und so verzerrt abgebildet, daß man ihn kaum entziffern kann. Die letzten Sätze lauten: " ... zahlbar, sobald das erste durch Nahemas magische Anleitung gezeugte Elfenorkkind geboren wird. Beide Parteien versprechen, diese Abmachung streng geheim zu halten.

Freiheit, Tag 85, Jahr 30

Nahema, Händlerin

Frant Rodek

360 v. H./J. 31 Nahema führt ein Elfenehepaar aus dem Nebenraum in ihr Schlafzimmer. Hinter den beiden huscht eine Orkfrau herein. Die Elfe wickelt einen winzigen, auf Schädel und Gesicht schwarz behaarten Säugling aus einer Decke und zeigt ihn Nahema. Ein längerer Wortwechsel entsteht, bei dem alle Beteiligten mehrfach empört den Kopf schütteln. Am Ende aber reicht der Elf Nahema einen prall gefüllten Lederbeutel. Die Ma-



gierin geleitet die Gruppe wieder aus dem Zimmer.

359-326 v. H./J.32-65 Das Auge zeigt die nicht alternde Nahema mal schlafend, mal verhandelnd, mal in Gesellschaft eines Verehrers, mal im Nebenzimmer beim Hantieren mit Rührgefäßen und Mörsern oder beim Studium dickleibiger Folianten. Gegen Ende der Periode werden Besuche immer seltener — Verhandlungen enden meistens mit einem hitzigen Streit.

325 v. H./J.66 Nahema verläßt die Stadt. Über einen Zeitraum von 3 Tagen sieht man sie beim Verpacken ihrer Habe in Truhen und Kästen, die schließlich von Ork-Sklaven nach und nach hinausgetragen werden.

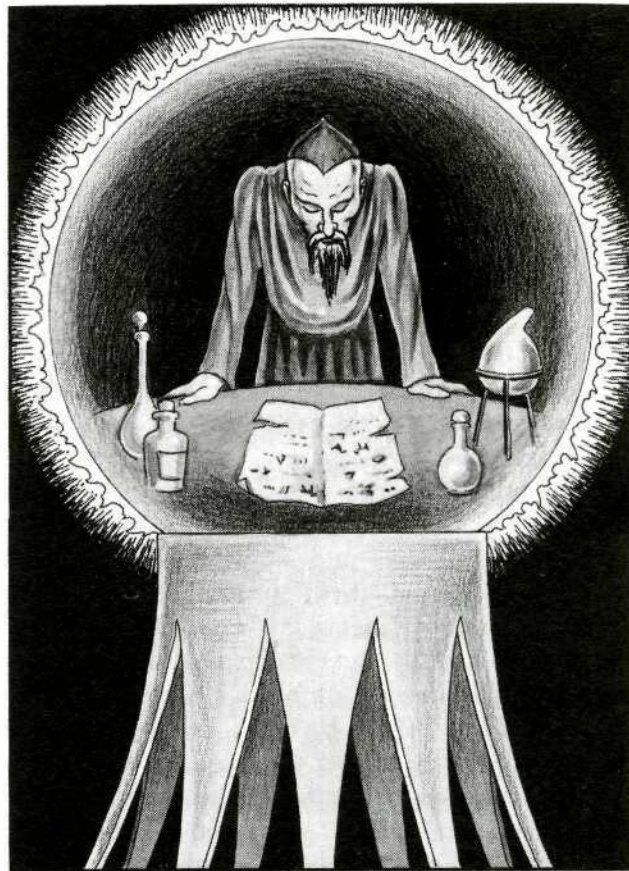
Einen Tag lang beschwört und bespricht die Magierin das Schwarze Auge. Immer wieder versucht sie vergeblich, es anzuheben, um es von seinem Standort zu entfernen. Schließlich gibt sie die Versuche auf, betrachtet das Auge ein letztes Mal mit finsterner Miene, spricht einen Satz und verläßt das Zimmer.

325-301 v. H./J.66-90 Das Haus steht leer. Das Auge-Zimmer liegt ständig im Dunkeln, da die Läden geschlossen bleiben.

300-261 v. H./J.91-130 Eine Holberker-Familie zieht in das Haus ein, um es knapp 40 Jahre lang - über mehrere Generationen - zu bewohnen. Das Auge zeigt Szenen aus dem Alltagsleben, offenbar wird das Standort-Zimmer nicht mehr als Schlaf-, sondern als Wohnraum benutzt. Man sieht also die Familie beim Essen, im Gespräch, einmal zwei Jugendliche bei einem heftigen Streit, der für einen von ihnen mit einem tödlichen Messerstich endet. Wenn man die Holberker über einen längeren Zeitraum betrachtet, kann man feststellen, wie die äußeren Merkmale der Elfen (spitze Ohrmuscheln, zarter Knochenbau) von Generation zu Generation weniger ausgeprägt erscheinen.

Hin und wieder versucht ein Holberk, das Auge von seinem Standort zu entfernen - ohne Erfolg. Die magische Kraft des Auges scheinen die Holberks nicht zu kennen oder zu fürchten - jedenfalls nutzen sie sie nicht.

260 v. H./J.131 Die Holberker bringen einen menschlichen Besucher ins Zimmer — nach Kleidung und Barttracht offenbar einen Druiden. Der Mann stutzt, als er das Auge sieht und kann seinen Blick kaum von ihm lösen. In den nächsten Wochen besucht er die Hol-



berker täglich und nimmt mit ihnen mehrere Mahlzeiten ein. Das Schwarze Auge streift er dabei nur mit flüchtigen Blicken.

260 v. H./J.131 Offenbar ist die gesamte Holberk-Familie schwer erkrankt. Sie betritt den Wohnraum kaum noch, und wenn ein Holberk erscheint, ist er so abgemagert und schwach, daß er sich kaum auf den Beinen halten kann.

259 v. H./J.132 Der Druiden betritt mit zwei Helfern das Zimmer. Das Fenster zur Straße wird geöffnet und die Habe der Holberker nach draußen geworfen. Die Möbel und Habseligkeiten des Druiden werden im Zimmer aufgestellt. Der Mann wartet, bis die Helfer den Raum verlassen haben, dann stürzt er sich auf das Schwarze Auge.

Bald scheint er herausgefunden zu haben, wie es funktioniert, aber er ist offenbar tief enttäuscht über die Beschränkungen, die es aufweist. In der Folgezeit benutzt er es nur selten, um in die Vergangenheit zu blicken.

258-245 v. H./J.133-146 Von den frühen Morgenstunden bis in den späten Abend kann man den Druiden bei Experimenten beobachten. Allem Anschein nach ist er mit der Her-

Stellung einer roten Farbe beschäftigt. Dabei versucht er offenbar, die Anweisungen eines alten, fleckigen Rezeptblattes in die Tat umzusetzen. Das Blatt weist keine Schriftzeichen auf, sondern nur Bildsymbole, eine Vielzahl von kleinen Tieren und Pflanzen. In manchen Formen kann man die Abbildungen innerer Organe von größeren Lebewesen vermuten, auch Pflanzenteile wie zum Beispiel Blüten und Wurzelstöcke sind dargestellt. Das Rezeptblatt ist nie so lange zu sehen, daß man es etwa abzeichnen könnte. Es scheint fast, als ob es der Druiden vor dem Auge versteckt hält, weil er befürchtet, ein späterer Beobachter könnte sein Geheimnis ergründen.

Nachdem der Druiden seine Farben aus den widerwärtigsten Zutaten gekocht hat, experimentiert er mit eingefangenen Tieren, um die Wirkung der Farbe zu erproben: Er bestreicht Ratten und Mäuse mit dem Farbstoff, ist befriedigt, wenn sie verenden und gerät in Jähzorn, wenn sie die Behandlung überleben.

Im Jahre 245 v. H. scheint der Druiden sein Ziel erreicht zu haben: Kaninchen, Ratten und Mäuse sterben in wenigen Tagen, wenn der Druiden die Außenwände ihrer Käfige mit ein wenig Farbe bemalt. Er füllt eine größere Menge Farbe in einen Steinguttopf, versieht ihn mit der Aufschrift *Voodooopaste, rot* und stellt ihn in ein Regal. Vom nächsten Tag an wendet er sich neuen Experimenten zu. Er verläßt nun öfter das Haus und kehrt mit großen Mengen fleischfarbener Pilze zurück, die er zerstampft, um aus der feuchten Masse kleine, menschenähnliche Figuren zu formen.

244 v. H./J. 147 Man sieht den Druiden im Gespräch mit einem Holberk. Der Druiden erhitzt den Topf mit der *Voodooopaste* über dem Feuer und bestreicht einen Tierkäfig damit. Nachdem er ein paar Worte mit seinem Gast gewechselt hat, malt er eine kleine Ratte auf den mit Luftlöchern versehenen Holzkasten. Drei Tage später tritt der Druiden an den Kasten und zieht eine tote Katze heraus. Er zeigt seinem Holberk-Gast, der sich wieder eingefunden hat, den bereits erstarrten Kadaver. Der Holberk ist sichtlich beeindruckt. Er händigt dem Druiden einen Lederbeutel aus, ergreift den Farbtopf und verläßt das Zimmer.

238 v. H./J. 151 Der Druiden, der immer noch (und anscheinend erfolglos) an seinem Pilz-Experiment arbeitet, empfängt einen anderen Holberk. Nach einer kurzen Verhandlung

setzt sich der Druiden an einen Tisch und fertigt eine Kopie des Voodoo-Farbrezeptes an. Gegen eine Bezahlung von ca. 50 Dukaten (der Holberk zählt die Goldstücke aus einem Sack auf den Tisch) reicht der Druiden seinem Besucher die Rezeptkopie.

233 v. H./J.156 Der Druiden - inzwischen ist er völlig ergraut und stützt sich beim Gehen schwer auf einen Stock — arbeitet noch immer erfolglos mit unterschiedlichen Pilzarten.

Eines Tages stürmen drei oder vier Holberker in sein Zimmer und stechen ihn ohne Vorwarnung nieder. Anschließend durchsuchen sie fieberhaft das Zimmer, wobei ihr besonderes Interesse den Steinguttopfen auf den Regalen gilt. Schließlich, nachdem sie in jeden Topf hineingeschaut und die meisten voll Zorn zerschlagen haben, verlassen sie unverrichteter Dinge den Raum. Das Original-Rezept zur Herstellung der Voodoofarbe entdecken sie nicht.

232-200 v. H./J.157-191 Niemand wagt, das Sterbezimmer des Druiden zu betreten. Das Auge zeigt einen makabren Anblick: den verfallenden Leichnam des Druiden.

199 v. H./J.192 Eine Bande von Holberkern dringt in das Zimmer ein. Die Plünderer steigen achtlos über das Gripe des Ermordeten hinweg und schleppen nach und nach alle noch brauchbaren Möbel aus dem Zimmer, darunter auch eine Kommode, in der der Druiden das Voodoo-Farbrezept aufbewahrte. Nur der Schreibtisch mit dem Schwarzen Auge bleibt zurück.

180 v. H./J.211 Das Fenster in der Nordwand des Auge-Zimmers wird zugemauert. Von nun an versinkt der Raum in tiefes Dunkel.

85 v. H./J.306 Der südliche Teil des Auge-Hauses stürzt ein. Dadurch fällt wieder Licht ins Zimmer (durch die Türöffnung in der Südwand.)

85 v. H. bis heute: Das Auge hat keine spektakulären Szenen zu bieten. Gelegentlich verirrt sich ein Tier oder ein Holberk in das Standortzimmer. Normalerweise versucht ein solcher Eindringling, das Auge oder den Schreibtisch zu bewegen, gibt aber nach unterschiedlich langen erfolglosen Bemühungen seine Versuche auf und verläßt das Zimmer.

allerjüngste Vergangenheit: Die Helden erkennen Nahema, die einen Tag lang erfolglos versucht, das Auge von seinem Platz zu lösen und dann zorn erfüllt das Zimmer verläßt.

Der Schatz im Berg

(Mit diesem Kapitel wird die Spielhandlung fortgesetzt, nachdem die Helden den Voodoo-Maler überführt und das Amulett entdeckt haben.)

Meisterinformationen:

Der Schatz der Orks ruht in einem Felsklippenmassiv, das sich nordöstlich der Stadt Ohort aus dem Wald erhebt. (Etwa in der Mitte der Quadrate GH/18,19). Nähere Angaben zu den Besonderheiten des Orkenhorts finden Sie in den Meisterinformationen von *1 Der Flur*.

Allgemeine Informationen:

Die kahlen Sandsteinfelsen ragen etwa 50 Meter hoch auf. Sechs einzelne Felstürme erheben sich aus einer gemeinsamen Basis, die an ihrem Fuß etwa 2 Kilometer durchmißt. Das gesamte Massiv wird von einem 50 Meter breiten Ring ebener Erde eingefasst, die mit hohem Gras bewachsen ist. Nur an einer Stelle, auf der Südseite, stehen zwei hohe Bäume unmittelbar vor der Felswand.

Spezielle Informationen:

Auf der Westseite klafft ein Spalt in den Felsen. Die Höhle hinter diesem Spalt führt etwa 10 Meter tief in den Fels hinein. Sie ist ca. 3 Meter breit und 2,5 Meter hoch, verzüngt sich und endet vor einer 2 Meter hohen und 1 Meter breiten Platte aus Gußeisen. Die Platte erinnert an eine Tür, besitzt jedoch weder Schloß noch Klinke. Die beiden Bäume vor der Südseite des Felsens sind Eichen. Ihre Stämme stehen etwa 6 Meter voneinander entfernt — zwischen ihnen ist ein ovaler Höhleneingang zu erkennen. Wenn sich die Helden den Bäumen bis etwa auf 10 Meter nähern, zucken die Baumgiganten zusammen wie aus dem Schlaf aufgeschreckte Torwachen. Es sieht fast so aus, als würden sie vor Übereifer ein paar Zentimeter hoch in die Luft springen.

Meisterinformationen:

Die Eisentür am Ende der Höhle auf der Westseite des Felsens wird von Phex' göttlicher Ener-

gie an ihrem Platz gehalten und ist nur von der anderen Seite zu öffnen. Keine magische oder körperliche Kraft in Aventurien kann sich mit Phexens Macht messen - auch wenn der Gott der Diebe zu den schwächeren Göttern zählt. Es entspricht gleichfalls nicht Phexens Wunsch, daß Helden sich durch Felswände meißeln oder teleportieren oder durch verschlossene Türen blicken. Das bedeutet nicht, daß die Helden all diese Aktionen nicht versuchen und Kraft oder Astralenergie dabei verschwenden dürften ... Diese göttlichen Gegebenheiten gelten übrigens für die gesamte unterirdische Anlage.

Die beiden Torwächter vor dem Südeingang sind von Phex beseelte Eichenknechte. Fünfhundert Jahre lang haben sie eine Aufgabe zu erfüllen: Sie müssen verhindern, daß irgendjemand in die Schatzhöhle eindringt, der nicht das Phex-Amulett, die Fuchspfote, besitzt. Sobald sich also jemand der Höhle nähert senken die Eichen zwei ihrer knorrigen unteren Äste und spreizen sie vor dem Höhleneingang aus. Mit den übrigen Ästen dreschen die Eichen erbarmungslos auf jedermann ein, der in ihre Reichweite kommt.

Sollten die Helden den Versuch unternehmen, aus der Ferne die Eichen in Brand zu setzen, werden sie feststellen, daß frisches Eichenholz sehr schlecht Feuer fängt. Brandpfeile sind völlig ungeeignet. Möglich wäre ein Feuerzauber, aber die Einäscherung der Torwächter dürfte Phexens Zorn auf die Helden lenken.

Die Werte eines Eichenknechts:

MUT:	-	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	1000	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6	TREFFERPUNKTE:	4W6
GESCHWINDIGKEIT:	0	AUSDAUER:	1020

Monsterklasse: 40

Die Eichen geben sofort den Weg frei, wenn ein Held das Phex-Amulett in die Höhe hält.

1 Der Flur

Allgemeine Informationen:

Der Raum hinter dem Höhleneingang ist recht groß (4 mal 8 Meter) und überraschend hell. Die glatten Wände selbst scheinen in einem silbergrauen Licht zu erstrahlen, das unwillkürlich an eine Vollmondnacht in der Wüste erinnert. Der Raum besitzt eine Tür auf der Westseite.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist aus Eisen und fest verschlossen. Das »Schlüsselloch« ist kreisrund und hat einen Durchmesser von etwa 4 Zentimetern.

Meisterinformationen:

Während die Helden sich den Kopf zerbrechen, was mit ihrem schönen Schatzplan nicht stimmt (auf ihrem Plan fehlt die Nordwand von Raum 1), sollen Sie als Meister alles Wissenswerte über die Höhlenanlage des Orkenhorts erfahren. Das Versteck wurde tatsächlich einst von Orks unter der Anleitung einiger schurkischer Zwerge angelegt. Aus jenen Tagen stammt der Schatzplan. Inzwischen ist aber die Zeit nicht stehengeblieben: Der Orkenhort hat einen neuen Besitzer gefunden. All das von den räuberischen Orks zusammengetragene Plündergut gehört heute Phex, dem Gott der Diebe. Und das kam so:

Als *Schukschum Turge*, genannt "Phexens Liebling", der König der Diebe von Baburin, einmal gehörig in der Klemme steckte, rief er "seinen" Gott voll Inbrunst um Hilfe an. Tatsächlich verfehlte der Scharfrichter mit seiner Axt Schukschums rechtes Handgelenk, das auf dem Richtblock lag, und hackte sich selbst ins Knie. Im anschließenden Durcheinander konnte Schukschumentkommen ... Als er den letzten Verfolger abgeschüttelt hatte, ließ er sich auf die Knie fallen und legte ein Gelübde ab: Er wollte den größten Diebesschatz Aventuriens - den Orkenhort - finden und ihn dem großen Phex zum Geschenk machen.

Phex fand Gefallen an dieser Idee. Er hielt ständig Wacht über seinen Schützling und lenkte behutsam Schukschums Geschick, so daß der Diebeskönig tatsächlich den Orkenhort entdeckte und ihn zu Phex' größtem Tempel weihte. Darauf begann für Schukschum eine Zeit, in der er täglich Phex' göttliche Stimme vernahm. Unter der Anleitung dieser Stim-

me und mit der Hilfe einer übernatürlichen Energie, die er plötzlich in sich spürte, vertrieb Schukschum die Ork-Wächter aus der Schatzhöhle und brachte die Anlage in den Zustand, in dem sie sich heute noch befindet und den unser Meisterplan wiedergibt. Bis in unsere Tage darf der Orkenhort als Phexens Lieblingstempel gelten - mit einem Teil seines Wesens ist der Diebesgott, der übrigens nur wenige Tempel sein eigen nennen kann, immer dort gegenwärtig. Aus alledem ergibt sich, daß jeder Eindringling in den Orkenhort vom Gotte Phex als Tempelschänder betrachtet wird. Nun ist Phex zum Glück kein rächender, sondern ein humorvoller Gott. Es mag ihn amüsieren, die kecken Helden bei ihrem Tun zu beobachten, möglicherweise belohnt er gar ein paar besonders einfallsreiche Diebe. Alles in allem aber darf man nicht vergessen, daß Phex göttlicher Humor durchaus nicht von jedem Aventurier als komisch empfunden wird. Wir wollen sehen, ob Ihre Helden das Finale des Abenteurers eher zum Lachen oder zum Weinen finden.

Und nun zurück in den Orkenhort:

Die Tür in Raum 1 öffnet sich, wenn man die Fuchspfote in das runde Schlüsselloch steckt. Die auf dem Plan der Helden nicht eingezeichnete Wand auf der Nordseite des Raumes ist unzerstörbar und auch mit magischen Mitteln nicht zu durchdringen.

2 Der Empfangsraum

Allgemeine Informationen:

In den 6 mal 6 Meter großen und 4 Meter hohen Raum gelangt man durch einen 4 Meter langen Gang. Auch Raum 2 wird von »Mondlicht« erhellt. Er besitzt eine Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist aus Eisen und mit einem kreisrunden, 4 Zentimeter durchmessenden Schlüsselloch versehen. Vor der Westwand steht auf einem Postament eine Statue. Dargestellt ist eine sitzende, verummte Gestalt, offenbar ein Mann mittleren Alters. Das Postament ist aus schwarzem, die Statue selbst aus grau geädertem Marmor.

Eine wohlklingende Männerstimme spricht die Helden an - sie scheint aus dem Inneren der Statue zu kommen. Gesicht und Lippen des Standbilds bleiben aber versteinert. Die Stimme sagt:

"Seid mir willkommen, aber seid gewarnt! Verlaßt diese Hallen auf dem gleichen Weg, auf dem ihr gekommen seid. Ihr bleibt am Leben und könnt euren Freunden erzählen, ihr hättet einmal *vor* dem Orkenhort gestanden. Wenn ihr ohne Vernunft, aber voller Wagemut seid, dann geht durch die Nordtür. Ihr werdet erstaunliche Dinge zu sehen bekommen, aber ich bezweifle, daß ihr jemals Gelegenheit haben werdet, davon zu erzählen. Wenn ihr durch die Nordtür gegangen seid, werde ich sie verschließen und bewachen - und ihr könnt diesen Ausgang vergessen. Noch Fragen? Aber nur *eine*, bitte!"

Meisterinformation en:

Beantworten Sie den Spielern eine (einteilige!) Frage wahrheitsgemäß. Auch die Frage: *Dürfen wir uns über die Frage absprechen?* gilt als Frage. Wollen die Spieler vom Standbild wissen, wer es sei, dann antwortet es: "*Ein Abbild des Gottes Phex*"

Wenn Sie auf eine Frage keine Antwort geben können, weil die Spieler in die Zukunft schauen und zum Beispiel wissen wollen, ob ihre Helden das Abenteuer überleben, so antworten Sie wahrheitsgemäß: "Ich weiß es nicht; was sein *wird*, kann auch ich nicht sehen." In diesem Fall können Sie aber eine zweite Frage zulassen. Auch die Tür in der Nordwand läßt sich wieder nur mit Hilfe des Fuchspfenamuletts öffnen. Sobald der letzte Held hindurchgegangen ist, erhebt sich das Standbild von seinem Sitz und verschließt die Tür. (Irgendwann *muß* auch der letzte Held die Tür passieren, denn die Türen in Raum 3 öffnen sich erst dann, wenn sich die gesamte Gruppe dort versammelt hat.)

Für diese Heldengruppe bleibt die Tür in der Nordwand von Raum 2 von nun an für immer verschlossen.

3 Die Schleuse

Allgemeine Informationen:

6 mal 8 Meter großer Raum mit silbrig leuchtenden Wänden und 4 Meter hoher, ebenfalls leuchtender Decke. (Das Silberleuchten und die Deckenhöhe gilt für die meisten Räume der Anlage, darum entfällt diese Angabe in den folgenden Beschreibungen.) Der Raum hat 3 Türen, je eine in der Süd-, Ost und Nordwand.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Die Tür in der Südwand hat keine Klinke und läßt sich nicht bewegen. Die anderen beiden Türen lassen sich erst dann öffnen, wenn sich die gesamte Heldengruppe in Raum 3 versammelt hat.

4 Der Altarraum

Allgemeine Informationen:

Der 6 mal 8 Meter große Raum hat eine Tür in der Nordwand, eine zweite befindet sich am Ende eines kurzen Gangs in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Vor der Westwand steht ein Altar mit leerer Opferchale, rechts und links des Altars sind zwei lebensgroße marmorne Priester postiert, die auf die Opferchaledeuten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden einen Gegenstand in die Schale legen, löst er sich vor ihren Augen in Luft auf und ist verschwunden. Wählen die Helden einen Gegenstand aus, der in irgendeinem Zusammenhang mit dem Gott Phex steht, z. B. etwas, das sie selbst einmal gestohlen oder erbeutet haben (oder die Fuchspfote), dann vernehmen sie eine Stimme, die »Danke« sagt.

Helden, die etwas geopfert haben, erhalten irgendwann vom Meister Lebenspunkte - und zwar dann, wenn sie sie dringend brauchen. Die Anzahl der Punkte sollte sich nach dem Einfallsreichtum und der Großzügigkeit richten, die der Held bei der Auswahl seines Opfers zeigte. Die Tür in der Nordwand ist unverschlossen.

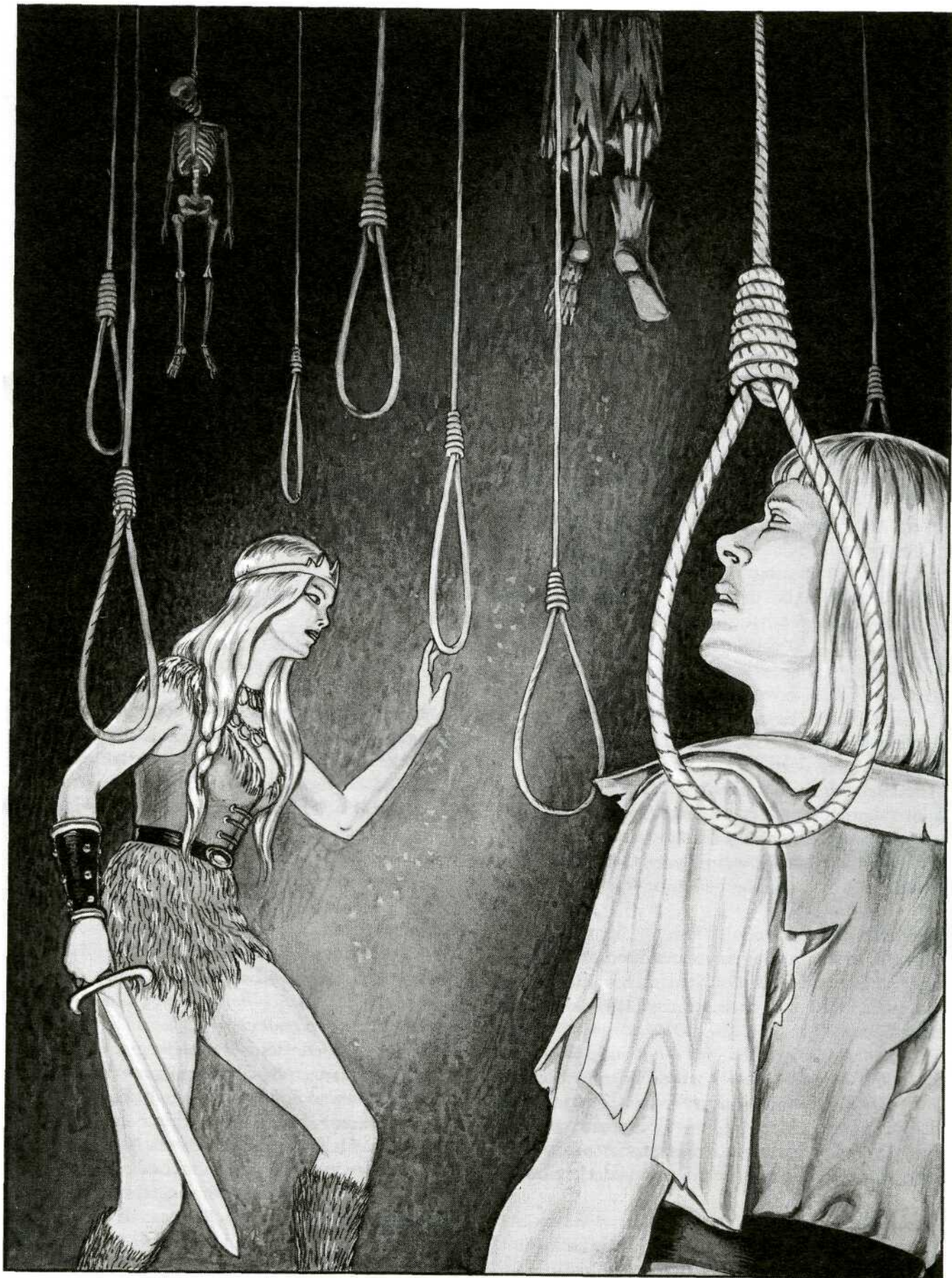
5 Der Raum der Gefählten

Allgemeine Informationen:

12 mal 4 Meter großer Raum mit einem schmalen Ausläufer am Westende der Südseite. Der Raum besitzt eine eiserne Tür am Ostende der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der größte Teil des Zimmerbodens (siehe schraffierte Fläche) besteht aus einer durchsichtigen, glasklaren Substanz — möglicherweise aus Glas, eine 12 mal 4 Meter große, einteilige Glasplatte käme jedoch einem aventurischen Weltwunder gleich.



Unter der durchsichtigen Platte gähnt ein etwa 8 Meter tiefer Schacht, dessen Boden mit angespitzten Pfählen gespickt ist. Auf den Pfählen stecken die sterblichen Überreste einiger Gestürzter. Die Leichen sind so gut erhalten, daß man tote Orks (5) von toten Menschen (4) unterscheiden kann.

Meisterinformationen:

Die Leichen der »Gepfählten« sind täuschend echt nachgebildete Wachsmodele. Tatsächlich ist der »gläserne« Boden von Raum 5 fast unzerbrechlich und kann gefahrlos überquert werden. Es ist jedoch ein leises Knistern und Knacken zu hören, sobald ein Held den Boden betritt. Die Tür in der Nordwand ist unverschlossen. An ihrer Klinke ist ein dünner Draht befestigt, der in einem kleinen Loch im Türsturz verschwindet. Wird die Klinke niedergedrückt, so zerreißt der Draht mit einem Geräusch, das wie ein tiefer, verzweifelter Seufzer klingt. Hinter der Tür beginnt eine Treppe, die fünf Meter in die Tiefe führt. Falls die Helden die Treppe hinabschreiten, gelangen sie zu einem Gang, der zum Westausgang des Schatzverstecks führt (siehe Plan). Alles in allem ist Raum 5 so gefährlich wie ein Wachsfigurenkabinett - sorgen Sie dafür, daß den Spielern die Harmlosigkeit des Raumes so lange wie möglich verborgen bleibt.

6 Der Raum der Gehenkten

Allgemeine Informationen:

L-förmiger Raum, dessen lange Schenkel 8 Meter messen. Die Deckenhöhe beträgt mindestens 6 Meter. Der Raum hat Türen in West-, Ost- und Nordwand.

Spezielle Informationen:

Überall im Raum hängen von der Decke Schlingen aus Hanfstrick herab. Die Schlaufen befinden sich auf einer Höhe zwischen 1,6 und 1,8 Meter über dem Boden.

In diesem Raum strahlen nur die Wände ein wenig Licht ab. Wenn die Helden zur dunklen Decke hinaufschauen, können sie erkennen, daß einige Schlingen hoch unter das Gewölbe gezurrt worden sind. In diesen Schlingen hängen menschliche Skelette, die teilweise von Tuchfetzen bedeckt sind.

Meisterinformationen:

Die Skelette sind Modelle aus Holz, Draht und Wachs. (Ein echtes Skelett wäre längst in seine

Bestandteile zerfallen, da die Knochen ja nicht mehr von Muskeln und Sehnen zusammengehalten werden.) Lassen Sie die Helden, die den Raum durchqueren wollen, Geschicklichkeitsproben ablegen. Bei einer gescheiterten Probe hat der Held eine Schlinge berührt und das Seil in Schwingungen versetzt. Das Pendeln wird von hämischen Gelächter begleitet.

Die Gestaltung von Raum 6 soll die Nerven der Helden ein wenig strapazieren — unterstützen sie als Spielleiter diese Funktion nach Kräften.

Alle Türen des Raumes sind unverschlossen.

7 Das Spiegelzimmer

Allgemeine Informationen:

4 mal 4 Meter großer Raum mit einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Die Ostwand des Raumes besteht ganz und gar aus aneinandergesetzten Spiegelglasplatten. Jede Platte ist 50 mal 50 Zentimeter groß. Alle Dinge, die sich in der Wand spiegeln sind leicht rosa eingefärbt.

Meisterinformationen:

Die fünfte Spiegelplatte von links in der untersten Reihe verdeckt eine Öffnung in der Wand. Die Platte kann vorsichtig herausgelöst oder zerbrochen werden. Die Helden können die hohle Stelle hinter der Platte durch Beklopfen der Wand entdecken. Hinter allen anderen Platten verbirgt sich massives Felsgestein.

8 Der Raum der Säure

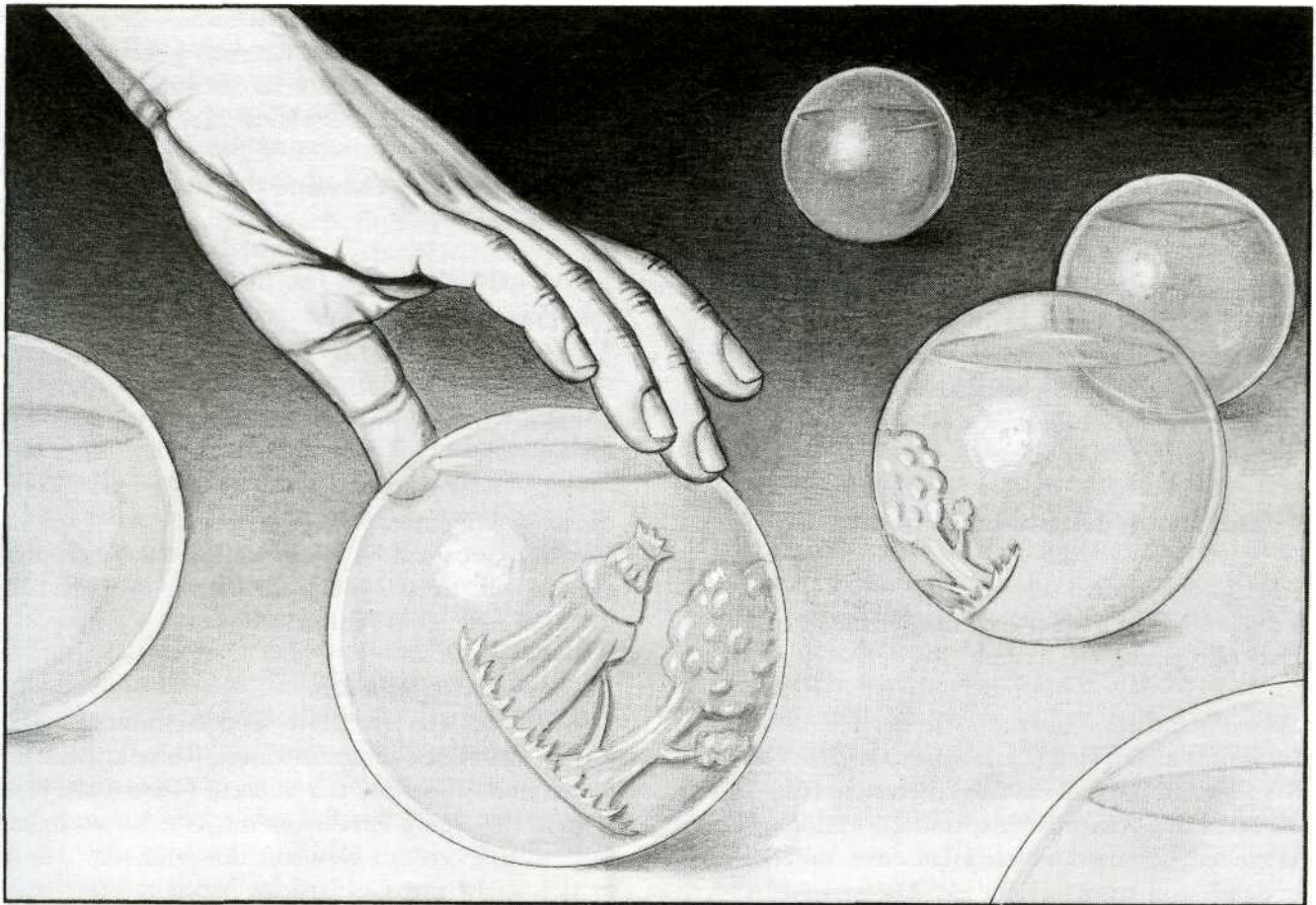
Allgemeine Informationen:

8 mal 4 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Nord- und in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Auf dem Boden dieses Raumes liegen etliche Dutzend apfelsinengroße Glaskugeln verstreut. Die äußerst dünnwandigen Kugeln scheinen mit einer klaren Flüssigkeit gefüllt zu sein.

Wenn ein Held eine Kugel aus der Nähe betrachtet - entweder indem er sich bückt oder eine der Kugeln aufhebt -, entdeckt er eine feine Verzierung auf dem gewölbten Glas: Dargestellt ist ein Mann mit einer Krone, der sein Wasser gegen ein Bäumchen abschlägt.



Meisterinformationen:

Die Bildchen auf den Kugeln sind ein weiterer Beleg für Phexens - gelegentlich recht derben - Humor, denn die Deutung des Bilderrätsels ist folgende: Die Kugeln enthalten das Wasser des Königs — *Königswasser* also.

Eine kleine Erläuterung für alchimistisch Uneingeweihte: Königswasser ist die aggressivste aller Säuren. Sie setzt sich zusammen aus drei Teilen Salz- und einem Teil Salpetersäure. Ihren Namen verdankt sie der Tatsache, daß sie als einzige das königliche Metall (Gold) zersetzen kann.

Die Helden benötigen die Königswasserkugeln, um die Goldenen Männer in Raum 9 bekämpfen zu können. Um sich selbst nicht mit der Säure zu verätzen, müssen die Helden die Kugeln vorsichtig transportieren. Es ist zum Beispiel undenkbar, daß sich einer von ihnen den Rucksack mit den Säurekugeln füllt, denn beim geringsten Stoß können die Kugeln zerspringen und sich in Rucksack und Kleidung des Helden ergießen.

Welchen Schaden ein Held durch eine zerbrochene (zertretene) Kugel erleidet, hängt weitgehend davon ab, wie schnell er sich von dem benetzten Kleidungsstück trennen kann. Da wir

hier unmöglich alle denkbaren »Säurekatastrophen« aufzählen können, legen wir die Abwicklung dieser Spielsituationen in die Hände des Meisters. Sie sollten vor allem dafür sorgen, daß die Helden sich nicht einen Riesenvorrat an Säuregranaten einstecken. Helden, die vorsichtig je eine Kugel wie ein rohes Ei in der Hand tragen, sollten normalerweise den Transport ohne Schadenspunkte überstehen können.

8a Zwei Rutschen

Allgemeine Informationen:

An den mit einem Pfeil markierten Stellen führt je eine steil geneigte schiefe Ebene 10 Meter in die Tiefe. Der abfallende Gangboden ist dick mit einem tranigen Fett bestochen.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

Die Funktion der Rutschen ist folgende: Sie sollen verhindern, daß die Helden Säurekugeln an

eine Stelle der unterirdischen Anlage transportieren, wo wir sie nicht gebrauchen können. Wenn also ein unangeseilter Held die Rutsche betritt, so schlittert er in die Tiefe, wobei er eventuell mitgeführte Kugeln zerbricht. Angeseilte Helden legen für den Abstieg 3 Geschicklichkeitsproben ab. Wenn eine der Proben mißlingt, schlittern sie ... (siehe oben). Helden, die die schiefe Ebene von unten hinaufsteigen wollen, können damit Erfolg haben — so unwahrscheinlich das klingen mag. Sie müssen je nach Spielsituation entscheiden, ob Sie den Helden einen Aufstieg erlauben wollen.

9 Der Raum der Goldenen Männer

Allgemeine Informationen:

8 mal 12 Meter großer Saal mit je einer Tür in der Ost- und in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Im Raum halten sich (Anzahl der Helden) Goldene Männer auf, die sich stumm erheben, sobald der erste Held den Raum betritt, und die Heldengruppe angreifen, sobald der erste Held zwei, drei Schritte in den Raum zurückgelegt hat. Die merkwürdigen Wesen sind 2 Meter groß und mit Schwertern bewaffnet. Sie sehen wie gewöhnliche, nackte Männer aus, die man in Goldfarbe getaucht hat.

Meisterinformationen:

Die Werte eines "Goldenen Mannes":

MUT:	20	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:*	20	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 12			

* Sobald ein Goldener Mann von einer Königswasserkugel getroffen wird, beginnt seine Rüstung zu zerfallen. Sie sinkt dann in jeder Kampfrunde um 2 Punkte. Wenn sie auf0 gefallen ist, hält dieser Zustand 10 Kampfrunden lang an. Anschließend erneuert sich die Rüstung wieder um 2 Punkte pro KR. Die Helden können die Goldenen Männer also nicht aus dem Nebenraum mit Säurekugeln bewerfen und dann ein paar Spielrunden lang gelassen abwarten.

Wird ein Goldener Mann im Kampf erschlagen, so löst er sich in Luft auf. Die goldenen Kreaturen sind keine lebenden Wesen, sondern eher ein

perfektes magisch-mechanisches Spielzeug. Darum sind sie unempfindlich gegen jede Art von Magie, die auf Verstandeskräfte oder Gefühle wirkt (HORRIPHOBUS, BANNBALADIN u. ä.)

Die Tür in der Ostwand des Raums ist unverschlossen.

10 Der falsche Schatz

Allgemeine Informationen:

8 mal 8 Meter großer Raum mit einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Vor der Ostwand ist ein gewaltiger Schatzhaufen aufgetürmt. Er ist 2 Meter hoch und nimmt fast die gesamte Breite des Raumes ein.

Meisterinformationen:

Münzen, Kronen, Hals- und Armreifen bestehen aus vermessingtem Eisen, Rubine, Brillanten und Smaragde aus buntem Glas. Auch Helden, die wenig Erfahrung mit Goldschätzen haben, merken am Gewicht der Münzen, daß es sich nicht um Goldstücke handeln kann. Alle Münzen tragen überdies die gleiche merkwürdige, in Aventurien unbekannte Prägung: Einen lachenden Fuchskopf auf der einen, einen Vollmond mit Schmunzelgesicht auf der anderen Seite. Wenn die Helden den wertlosen Schatzhaufen zur Seite räumen, legen sie eine niedrige, 1,5 Meter hohe Tür frei, die sich, da sie nach innen schwenkt, jedoch erst öffnen läßt, wenn der gesamte Münzenberg aus dem Wege geschafft wurde. Die Tür führt zu einem kurzen, geknickten Gang, der schließlich in Raum 11 mündet.

11 Der Raum der Steinmilch

Allgemeine Informationen:

8 mal 12 Meter großer Saal mit je einer Eisentür in der Süd- und in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Vor der Ostwand steht eine Statue, ein weiblicher Akt, der einen Krug in der Hand hält.

Meisterinformationen:

Bei näherer Untersuchung der Statue können die Helden feststellen, daß Krug und Figur nicht fest

miteinander verbunden sind. Der Krug läßt sich aus ihren Händen nehmen, er enthält eine zähe, graue Flüssigkeit: die *Steinmilch*.

Ein Finger, der in die Milch getaucht wird, ist auf der Stelle mit einer steinharten Kruste bedeckt. Sollte ein Held die Flüssigkeit probieren, so erstarrt sie, sobald sie in seinen Mund eindringt, zu Kieselsteinen.

Um den Kampf mit den steinernen Männern in Raum 12 bestehen zu können, müssen sich die Helden von Kopf bis Fuß (Rüstung oder Kleidung mögen sie anbehalten) mit der Steinmilch einreihen. Ihre Körper sind dann zwei Spielrunden lang von einer Gesteinsschicht bedeckt, die aber die Gelenke dennoch beweglich läßt. Haut und Rüstung scheinen mit den krustigen Gesteinsschollen eins zu werden, so daß sich die Helden in abstoßende Ungeheuer verwandeln. Teilen Sie den Spielern nicht mit, daß die Wirkungsdauer der Verwandlung begrenzt ist. Wenn die Helden das Risiko einer möglichen, permanenten Verwandlung scheuen, dann müssen sie eben auf die weitere Erforschung des Orkenhorts verzichten und die unterirdische Anlage auf dem Wege über Raum 5 für immer verlassen. Der Inhalt des Milchkruges reicht für eine Anwendung pro Held.

12 Der Raum der steinernen Männer

Allgemeine Informationen:

Riesiger Saal (8 mal 24 Meter) mit einer Öffnung in der West- und einer Tür in der Südwand.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Saals steht eine 10 Meter lange Marmortafel, an der 8 marmorne Sessel stehen. Auf diesen Sesseln sitzen 4 seltsame Steingebilde, die an grob gehauene Statuen erinnern. An der Ostwand steht ein hölzerner Kleiderschrank.

Meisterinformationen:

Die Werte eines Steinernen Mannes:

MUT:	20	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	100	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	25	TREFFERPUNKTE:	2W+4
GESCHWINDIGKEIT:	GST2	AUSDAUER:	100

Monsterklasse: 25

Helden, die sich nicht mit Hilfe der Steinmilch in Raum 11 in Steinkreaturen verwandelt haben,

werden von den steinernen Kreaturen angegriffen, sobald sie den Raum betreten. Die steinernen Männer verfolgen flüchtende Helden nicht. Helden, die sich mit der Steinmilch eingerieben haben, werden von den steinernen Männern als Kameraden betrachtet und durch Handzeichen und freundliche Grunzlaute begrüßt.

Die Helden werden aufgefordert, auf freien Sesseln am Tisch Platz zu nehmen. Danach versinken die Steinernen wieder in eine tiefe Starre, aus der sie auch dann nicht erwachen, wenn sich die Helden erheben, um den Raum zu verlassen oder den Schrank an der Ostwand zu untersuchen.

In diesem Schrank hängen (Anzahl der Helden) schwarze, knappe Jacken, auf die an Kragen und Ärmeln Adlerfedern aufgenäht sind. (Die Helden benötigen die Adlerjoppen, um das Flammenloch in Raum 13 überqueren zu können.)

Die *Adlerjoppe* ist eine etwas kümmerliche Variante des *Adlergewandes* (*Buch der Regeln II*, S. 61) Während man sich mit Hilfe des *Gewandes* in einen Bergadler verwandeln kann, verleiht einem die Joppe für einen kurzen Moment die Fähigkeit zu fliegen. Das bedeutet: Wer die Joppe überstreift, kann 2 Spielrunden lang fliegen. Danach verliert die Joppe für immer ihre Wirkung. Außerdem wirkt die Joppe nur für *einen* Flug: Sobald der Held, der sich in die Luft erhoben hat, wieder festen Boden berührt, ist es um seine Flugfähigkeit geschehen. Die Joppe löst sich in Luft auf (und kehrt heimlich in den Schrank in Raum 12 zurück), läßt sich jedoch von Helden dieser Gruppe nicht wieder benutzen.

In die Joppen ist eine Art "Gebrauchsanweisung" eingestickt: "Zieh mich an — dann trag' ich dich sofort in die Höh' - einmal! und dann nimmermehr!"

Hoffentlich kommen die Helden nicht auf die unglückselige Idee, die steinernen Männer mit Säurekugeln zu bewerfen. Zwar senken sie so den RS der Steinernen (pro Kugeltreffer) um 5 Punkte, aber die Ungeheuer geraten in einen wilden Jähzorn: Ihre AT-Werte fallen auf 7, ihre Trefferpunkte erhöhen sich auf 4W+4!

13 Der brennende Schacht und die eisernen Füchse

Allgemeine Informationen:

10 mal 16 Meter großer Saal mit je einer Öffnung in der West- und Ostwand und einer Tür in der Nordwand.

Etwa dreiviertel des Raumes werden von einem Schacht eingenommen, aus dem hohe Flammen schlagen. Die Tür in der Nordwand ist jedoch über eine 2 Meter breite Plattform zu erreichen.

Spezielle Informationen:

Auf der Ostseite des Raumes sitzen, die Rücken den Flammen zugewandt, 12 Füchse, Eisenfiguren, die von einer roten Rostschicht bedeckt sind.

Meisterinformationen:

Die Werte für einen eisernen Fuchs:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	100	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	10	TREFFERPUNKTE:	2W+2
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	100
Monsterklasse: 15			

Die eisernen Füchse stürzen sich auf die Helden, sobald diese den Raum betreten, verfolgen sie aber nicht auf den Gang hinaus. Helden, die sich mit Steinmilch (siehe Raum 11) bestrichen haben, genießen RS 11, ohne dadurch in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt zu sein. Sie können den Füchsen also einen Kampflieferer, einen Kampf, der jedoch lange dauern wird, falls die Helden sich nicht auf eine Kriegslist besinnen. Sie können die Füchse z. B. durch Tritte in den brennenden Schacht befördern (Statt einer Attacke legt der Held eine Geschicklichkeitsprobe ab. Vielleicht mag der Spielleiter den Helden ein wenig "auf die Sprünge helfen", indem er einen Fuchs in den Abgrund stürzen läßt?) Ebenso gut können die Helden abwarten, bis die Steinmilch ihre Wirkung verliert, um dann die Adlerjoppen anzulegen und über Füchse und flammenden Schacht hinwegzufliegen. In diesem Fall müssen sie jedoch darauf verzichten, die Türe in der Nordwand zu untersuchen. Es ist unmöglich, mit Hilfe der Adlerjoppen zu fliegen, während die Wirkung der Steinmilch noch andauert. (Man könnte auch sagen, versteinerte Helden sind absolut fluguntüchtig.) Der größte Teil des Raums 13 wird von einem 5 Meter tiefen Schacht eingenommen, von dessen Grund blau-rote Flammen bis zum oberen Rand lodern. Das Flammenmeer kann nur mit Hilfe der Adlerjoppen überflogen werden. Für einen Sprung ist die Entfernung zu groß. Sonst bleibt den Helden noch die Möglichkeit, den Schacht zu umgehen - indem sie Raum 13 durch die Nordtür verlassen und Raum 14 über dessen Nordtür betreten.

14 Der Raum der Mondgesichter

Allgemeine Informationen:

16 mal 10 Meter großer Raum mit einer Öffnung in der Ost- und der Westwand und einer eisernen Tür in der Nordwand. Die Deckenhöhe in diesem Raum beträgt nur 1,5 Meter!

Spezielle Informationen:

Im Westen des Raumes hat sich eine Schar (8 - 12) bizarrer Kreaturen versammelt: Die Körper der kopflosen Wesen sind kugelförmig und von silbergrauer Farbe. Aus den aufgeblähten Kugeln (Durchmesser: etwa 80 cm) ragen stämmige Beine und kurze dicke Arme. Jede Kugel hält einen Dreizack in der Faust. Ob die Wesen Sinnesorgane besitzen, ist ihrem Erscheinungsbild nicht zu entnehmen.

Meisterinformationen:

Wegen der niedrigen Deckenhöhe in Raum 14 müssen die Helden eine gebückte Haltung einnehmen und kämpfen mit einem Abzug von je 1 Punkt auf Attacke und Parade.

Die Mondgesichter bewegen sich in dem niedrigen Raum äußerst geschickt und sie beherrschen ihre Waffe meisterlich. Sie attackieren die Helden, sobald diese den Raum betreten. Es versteht sich von selbst, daß die »Mondgesichter« nicht überflogen werden können.

Die Werte eines Mondgesichts:

MUT:	20	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE*:	1	PARADE:	17
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	100
Monsterklasse: 18			

* Sobald die Haut eines Mondgesichts geritzt wird, zerplatzt das Wesen mit einem lauten Knall. Die Helden können ihren Weg durch Raum 14 erst dann fortsetzen, wenn sie auch das letzte Mondgesicht zum Platzen gebracht haben.

14a Gang

Allgemeine und spezielle Informationen:

Der Gang ist 2,5 Meter hoch, sonstige Abmessungen und Verlauf sind dem Plan zu entnehmen.

Meisterinformationen:

Über diesen Gang können Helden, die in letzter Minute zur Vernunft gekommen sind, ins Freie gelangen.

14b Gang

Allgemeine und spezielle Informationen:

8 mal 4 Meter großes Gangstück mit Öffnungen in der Ost- und der Nordwand und einer eisernen Tür in der Westwand. Die beiden Öffnungen sind durch silberne Vorhänge verschlossen.

Meisterinformationen:

Die Vorhänge lassen sich nur von einer Seite passieren, man kann sie zur Seite streifen und in das Gangstück 14b *hineingehen*. Eine Rückkehr durch die Öffnungen ist unmöglich. Stellen Sie sich die Öffnung als eine Art Membrane vor, die sich nur von einer Seite durchdringen läßt, so daß auch irgendwelche "Heldentricks" (»Ich springe genau im gleichen Moment durch die Öffnung hinaus, während Alf hineinkommt«) zum Scheitern verurteilt sind.

Die Eisentür auf der Westseite läßt sich von innen leicht öffnen, aber nicht wieder schließen. Sie schlägt nach W+3 Sekunden von allein zu, wobei sie alle Gegenstände zermalmt, die sie im geöffneten Zustand fixieren sollten. Ein Held, der in einem solchen Moment der Türe in die Quere kommt, muß 2W+2 *Schadenspunkte* hinnehmen.

15 Der Raum der Automaten

Allgemeine Informationen:

16 mal 10 Meter großer und 4 Meter hoher Saal mit je einer Öffnung in der Ost- und in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Im kurzen Gangstück zwischen Raum 14 und 15 steht eine 2 Meter große Ritterrüstung. Das Visier ist hochgeklappt, in der Öffnung ist ein eisernes Männergesicht zu sehen. Der Mund dieser eisernen Maske ist halb geöffnet, aus ihm steht eine lange Zunge heraus, auf der Oberseite der Zunge kann man eine Verzierung erkennen: Einen Kreis, der ein lachendes Fuchsgesicht umschließt.

Auf der Westseite von Raum 15 sind weitere eiserne Automaten aufgestellt: Ein Tatzelwurm und (Anzahl der Helden) Tatzelwurmjunge.

Meisterinformationen:

Der eiserne Ritter wird auf der Seite der Helden in den Kampfeingreifen, wenn sie ihm eine der Eisenmünzen aus Raum 10 auf die Zunge legen. In diesem Fall zieht der Automat mit einem Ruck die Zunge ein und stellt sich vor: "Mein

Name ist Pal Adin, ich hasse das Böse und streite für das Gute! Ich weiß aber ..."

Da bricht der Automat ab und tritt rasselnd und quietschend einen Schritt vor. Er hebt den Schwertarm - die Geste wird von einem schrillen, metallischen Ächzen begleitet. (Beschreiben Sie das Quietschen der Automatengelenke so eindringlich wie möglich: den Helden soll klarwerden, daß der Ritterautomat dringend eine Abschmierung gebrauchen könnte.)

Die Werte des automatischen Ritters:

MUT:	20	ATTACKE:	13/8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	9	PARADE:	12/7
LEBENSENERGIE:	30	TREFFERPUNKTE:	2W+4/ 1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	5/3	AUSDAUER:	100/50
Monsterklasse: -			

Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für einen *geschmierten* Ritter. (Schmierfett können die Helden in beliebiger Menge auf den Rutschen 8a finden.) Sollten die Helden darauf verzichten, ihrem eisernen Helfer die kleine Gefälligkeit zu erweisen, so kämpft er mit den Werten hinter dem Schrägstrich. Der Ritter wird im Kampf von einem der Spieler geführt, der Automat ist nicht fähig, Raum Nr. 15 zu verlassen.

Die Werte des großen Tatzelwurm-Automaten:

MUT:	21	ATTACKE:	13
RÜSTUNGSSCHUTZ:	7	PARADE:	10
LEBENSENERGIE:	150	TREFFERPUNKTE:	3W+3
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	150
Monsterklasse*: 40			

* Da die Helden vermutlich nicht selbst gegen den großen Tatzelwurm kämpfen, können sie sich bei einem Sieg über das Ungeheuer auch keine AP im Wert der Monsterklasse gutschreiben.

Die Werte eines kleinen Tatzelwurm-Automaten:

MUT:	21	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	8	AUSDAUER:	50
Monsterklasse: 15			

Der Kampfverlauf: Der Ritterautomat lenkt die Aufmerksamkeit des großen Tatzelwurms auf sich. Für die Helden kommt es darauf an, ihre

Gegner, die kleinen Tatzelwürmer, zu besiegen, bevor der Ritter dem großen Ungeheuer unterlegen ist. Je nachdem, ob der Ritter geölt wurde oder nicht, wird er den großen Wurm eine kürzere oder längere Zeit hinhalten können. Sobald der Ritterautomat scheppernd zu Boden sinkt, greift der große Tatzelwurm den nächststehenden Helden an.

Während des Kampfes sind die kleinen Tatzelwürmer immer bemüht, den Westausgang des Raumes versperrt zu halten. Die Helden können diese Öffnung erst dann passieren, wenn nur noch *ein* kleiner Tatzelwurm auf den Beinen steht.

Sollten die Helden später noch einmal in Raum 15 zurückkehren, so werden sie feststellen, daß ihr Freund Pal Adin verschwunden ist, alle kleinen und der große Tatzelwurm sich jedoch wieder »bester Gesundheit« erfreuen.

16 Die Engstelle

Allgemeine Informationen:

Der Gang verengt sich über eine Strecke von 12 Metern auf knapp 1 Meter Breite, die Deckenhöhe beträgt 1 Meter.

Spezielle Informationen:

Der Gangboden ist durch 12 silbern eingelegte Striche in 1 Meter lange Teilstücke unterteilt. Über jedem solchem Teilstück ragen die Schneiden zweier scharfer Fallbeilklingen aus der Gangdecke.

An der Mündung des Ganges stehen (Anzahl der Helden) Würfelbecher auf dem Boden. In jedem Becher steckt ein Zettel mit den Spielregeln zu "Phexens Tunnel«:

Nur Mut! Durchquere diesen Tunnel, und nur wenige Meter trennen dich dann von Orkenhort. Erspare dir den langen Weg, der überdies ebenfalls seine Gefahren kennt.

Ergreife den Würfelbecher - er ist mit 2 W-Sechsern gefüllt — und krieche in den Gang auf das erste Feld. Würfele dort. Du darfst aber keine 1 würfeln. Ha - wirst du sagen, das ist leicht! Mit zwei Würfeln kann ich gar keine 1 würfeln! Recht hast du! Rücke also ein Feld vor, würfele dort mit 2 Würfeln, würfele aber keine 2, rücke wieder vor, auf Feld 3, würfele dort keine 3 und so weiter, bis du das zwölfte Feld überquert hast.

Wenn du auf einem Feld die Nummer des Feldes würfelst, oder wenn du auf irgendeine Weise zu schummeln versuchst, ist das Spiel für dich vorbei-

in jeder Hinsicht! Und nun viel Spaß, es könnte dein letzter sein.

Meisterinformationen:

Auf beiden Seiten der Engstelle 16 stehen Würfelbecher. Sollten die Helden aber versuchen, die Stelle von Westen nach Osten zu passieren, so müssen Sie den Text der "Spielregel" sinngemäß abändern. Natürlich wartet dann nicht der Schatz hinter der Engstelle.

Ein Held, der das Spiel »Phexens Tunnel« verliert, wird ein Opfer der herabfallenden Beilklingen. In diesem Punkt sollte es (grausam, grausam) kein Pardon geben. Die Helden müssen jedoch darauf hingewiesen werden, welches hohe Risiko sie eingehen, wenn sie sich auf das Spiel einlassen.

16a Zwei Treppen

Allgemeine Informationen:

An den mit einem Pfeil markierten Stellen führt je eine Treppe 10 Meter in die Tiefe.

Spezielle Informationen:

keine

Meisterinformationen:

keine

17 Endlich! Der Orkenhort

Allgemeine Informationen:

24 mal 16 Meter groß und 8 Meter hoher Gewölbesaal mit annähernd ovalem Grundriß und einem Zugang auf der Ostseite.

Spezielle Informationen:

In der gesamten Westhälfte des Saals ist ein Schatthaufen aufgetürmt. Krüge, Becher, Pokale, Armreifen, Ringe, Perlenketten, Schmuckwaffen, Figurinen, Kronen und Diademe schimmern und blinken im Silberlicht. Der südliche Teil des Schatzberges besteht zum größten Teil aus "Rädern" - jenen legendären Zehndukatenstücken aus Balliho, die heute als Zahlungsmittel nicht mehr gebräuchlich sind. Allein der Wert der Räder dürfte mehr als eine Million Dukaten betragen.

Nahe beim Eingang des Schatzraumes sitzt die graue Marmorstatue, die den Helden bereits aus Raum 2 bekannt ist. Diesmal bewegt sie sich wie

ein Mensch aus Fleisch und Blut: Geistesabwesend, ohne auf die eintretenden Helden zu achten, spielt die lebende Statue mit einer Miniaturstadt, die auf einem Tisch vor ihr aufgebaut ist. Sie schiebt kleine Figürchen durch die Straßen. Gelegentlich entfernt sie eine Figur aus dem Spiel und läßt sie auf den Boden fallen. Solche Figürchen beginnen, während sie stürzen, wild zu zappeln. Dort, wo sie auf den Saalboden prallen, bildet sich rasch ein kleiner roter Fleck.

Endlich wendet sich die Statue der Heldengruppe zu und fragt: »Wißt ihr eigentlich, wo ihr euch befindet?«

Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht wissen, daß sie soeben das Allerheiligste des Gottes Phex betreten haben, werden sie von der Statue darauf hingewiesen. Anschließend fährt die Gestalt fort: »So, nun habt ihr den größten Schatz Aventuriens, die Augenfreude des Gottes Phex erblickt. REICHT EUCH DAS?«

Bei den letzten Worten verwandelt sich die Stimme der Statue in einen peitschenden Donnerschlag. Alle Helden werden von einer Sturm böe erfaßt und durch den Raum gewirbelt - jeder erleidet einen Schadenspunkt.

Wenn die Helden die Frage der Phex-Statue bejahen, verzieht das Standbild enttäuscht sein Gesicht: "Ihr seid geschickt und pfiffig, aber zu außerordentlichen Dieben werdet ihr es nie bringen - dazu fehlt euch die Dreistigkeit. Nun denn, geht in Frieden!"

Die Helden können den Orkenhort verlassen. Die Statue gestattet ihnen nicht, auch nur ein unbedeutendes Stück des Schatzes an sich zu nehmen. Auf einen Kampf sollten die Helden besser verzichten, denn wenn die Statue auch nur ein simples Abbild des Diebesgottes und nicht der Gott selber ist, so verfügt sie doch über erstaunliche Werte:

ATTACKE: 21, PARADE: 21, TREFFERPUNKTE: 10W20.

Wenn die Helden sich nicht mit dem Anblick des Schatzes zufrieden geben wollen, werden sie von der Statue gelobt:

»Ihr laßt euch nicht leicht ins Boxhorn jagen, ihr besitzt offenbar, was ein Dieb vor allem braucht: kaltes Blut. Hier, nehmt meine Geschenke!«

Der Boden vibriert unter den schweren Schritten der Statue, als diese zum Schatzhaufen geht, um einige schimmernde Gegenstände aus dem blinkenden, flimmernden Wirrwarr zu ziehen:

1. Ein Messingesel
Ein lebensgroßes Messingmodell eines Packesels. Das Metalltier wird von einer geheimnisvollen, unerschöpflichen Kraft getrieben. Ohne zu ermüden trägt es Lasten bis zu 4000 Unzen. Der Esel setzt sich in Bewegung, wenn man an seinem linken Ohr dreht und bleibt stehen, wenn man das rechte Ohr berührt. Seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 4 Meter pro Sekunde. Er dürfte *die* Attraktion auf jedem Jahrmarkt sein und kann sicher leicht für einen hohen Preis an jeden prunksüchtigen Fürsten oder Geldmann verkauft werden.
2. Die Axt »Sternenschweif«
Eine Wurfaxt mit goldbeschlagenem Stiel. Wird die Axt als Hiebwaffe verwendet, gelten die Werte für ein gewöhnliches Wurfbeil (*Buch der Regeln*, S. 32). Wird die Axt geworfen, trifft sie jedes (sichtbare) Ziel und verursacht 2W20 Schadenspunkte. Bei ihrem Flug zieht sie einen funkelnden Kometenschweif hinter sich her. *Sternenschweif* kehrt nicht von allein zu ihrem Besitzer zurück und kann von jedermann, der sie findet, mit der oben beschriebenen Wirkung eingesetzt werden. Die Axt versagt ihren Dienst, wenn sie das Ziel für unwürdig hält — sie fällt dann nach wenigen Metern zu Boden, als gewöhnliche, wenn auch recht kostbare, Waffe. Der Meister unterscheidet, ob ein Ziel Sternenschweifs würdig ist - unwürdig sind die meisten Ziele, die weniger Lebenspunkte besitzen als Sternenschweif Schadenspunkte verursachen kann.
3. Phexens Handschuh
Ein Handschuh aus grauem Rauhleder, der die manuelle Geschicklichkeit seines Trägers einmal am Tag eine Spielrunde lang auf 18 erhöht. Wenn die Gewandtheit des ganzen Körpers gefordert ist, nützt der Handschuh nichts. Einmal übergestreift läßt sich der Handschuh nicht mehr von der Hand entfernen — er muß zerschnitten werden, wobei er seine überaventurische Kraft verliert.
4. Ein goldener Khom-Fink in einem Käfig
Der Vogel singt 12 verschiedene aventurische Lieder, die mit Hilfe eines Drehrädchens am Käfigboden eingestellt werden können. Die Spieluhr ist ein unübertroffenes Meisterwerk der Feinmechanik und ca. 150 Dukaten wert. Ein Held, der das wertvolle Stück *nicht* bei der erstbesten Gelegenheit verkauft, weil

er rollengerecht gespielt wird und ihm die Uhr fast wie ein Weltwunder erscheint, sollte vom Meister irgendwann dafür belohnt werden: Der Held könnte eine Schar Orks mit dem Spiel der Uhr bezaubern oder sie bei einem Schurken gegen sein Leben eintauschen.

5. Ein goldenes Krüglein

Der Krug, der mit einem Korken verschlossen und versiegelt ist, enthält eine klare Flüssigkeit: Astralenergie im Werte von 10 Punkten, die *permanent* wirkt.

6. Eine Porzellandose

Die Dose ist mit einer weißen Schönheitssalbe gefüllt. Die Salbe reicht für eine Anwendung; einmal aufgetragen verschönert sie ein Gesicht permanent und so eindrucksvoll, daß das Charisma des Verschönerten um 2 Punkte steigt. Auch diese Salbe kann an vielen Orten Aventuriens zu einem horrenden Preis verkauft werden.

All diese Schätze haben eins gemeinsam: Sie können ihre Besitzer sehr leicht zu Opfern einer Diebesbande werden lassen. Wie war's, lieber Meister? Bietet sich hier nicht der Stoff für ein von Ihnen gestaltetes Anschlußabenteuer? Die Helden brauchen nur auf einem Markt irgendwo in Aventurien die Schönheitssalbe anzubieten, und schon kann eine wilde Jagd beginnen. Aber nun zurück zu unserem Abenteuer:

Nachdem die Statue die Schätze an die Helden verteilt hat (Die Helden können den Würfel darüber entscheiden lassen, wem welcher Gegenstand zufallen soll), sagt die steinerne Gestalt:

»Nun habt ihr den Orkenhort gesehen und einen Teil von ihm zum Geschenk erhalten, und ich frage wieder: REICHT EUCH DAS?« Wiederum fliegen die Helden, von der Donnerstimme erschüttert durch die Luft, wiederum verliert jeder von ihnen einen Lebenspunkt. Die Helden können nun den Hort verlassen oder die Statue um eine weitere Gabe bitten. Dann sagt die Stimme: "Also schön, spielen wir ein Spiel. Bitte dreht euch um, ich muß etwas vorbereiten."

Die Helden fühlen sich von einer unsichtbaren Kraft herumgedreht. Gleichzeitig müssen sie feststellen, daß sie sich nicht vom Fleck rühren können. Das Spiel hat nämlich schon begonnen, und die Helden müssen es wohl oder übel zu Ende bringen. Die Statue läßt sie nicht aus ihrer Gewalt, bis das Spiel vorüber ist.

Als die Helden sich wieder umdrehen dürfen, sehen sie (Anzahl der Helden) Haufen Balliho-Räder (10-Dukaten-Stücke) ein wenig abseits vom Schatz auf dem Boden liegen. Zwischen den Haufen steht ein *Klingelmann* - das ist eine mit Klingeln behängte Stoffpuppe, an der Diebe ihre Fertigkeit schulen können. Von jedem Räderhaufen führen drei Schnüre zum Klingelmann. Vor jedem Haufen ist eine geschlossene Falltür im Boden zu erkennen.

Die Statue fordert die Helden auf, sich auf die Falltüre zu stellen. "Ihr könnt wählen, was in der Tonne unter der Falltüre schwappen soll: Flüssiges Gold oder kochende Steinmilch. Stürzt ihr in die eine Flüssigkeit, verwandelt ihr euch in Gold-, stürzt ihr in die andere, in Steingestalten. Nun, wie hättet ihr's gern. Wer von euch in die Tonne stürzt, wird mir in jedem Fall Gesellschaft leisten - solange dieser Hort besteht."

Nachdem sich die Helden entschieden haben, fährt die Stimme fort: "Wie ihr seht, sind 3 Räder in jedem Haufen mit dem Klingelmann verbunden. Nehmt euch so viele Räder wie ihr wollt; 33 Räder *mußt* ihr nehmen. Sobald ihr an einem Rad zieht, das eine Klingel auslöst, klappt die Falltüre auf und ihr stürzt in die Tonne."

Meisterinformationen:

Notieren Sie heimlich für jeden Helden 3 Zahlen zwischen 1 und 100 auf einem Blatt. Die Helden können Ihnen nun beliebig viele Zahlen (mindestens aber 33) zwischen 1 und 100 nennen. Sobald einer eine Zahl angibt, die auf »seinem« Zettel steht, stürzt er in die Grube. Falls in Ihrer Spielerrunde Prozentwürfel vorhanden sind, können die Helden ihre Zahlen natürlich auch auswürfeln.

Ein Wort von Meister zu Meister: Wer meine Auffassung vom Rollenspiel kennt, weiß, daß ich im Zweifelsfall immer zu Gunsten der Spielerhelden entscheide. Bei diesem Glückspiel aber bitte ich Sie, keine Gnade walten zu lassen: Wer sich auf das Risiko einläßt, muß auch die Folgen tragen und die nächsten x-hundert Jahre als steinerne Mann oder goldene Frau verbringen - also, lieber Meister: Bleiben Sie hart!

Wenn jeder Held mindestens 33 Räder genommen hat, kann er den Orkenhort verlassen (oder beliebig lange weiterspielen).

Was nun noch zu sagen bleibt, finden Sie im Kapitel *Das Ende des Abenteuers*.

Das Ende des Abenteuers

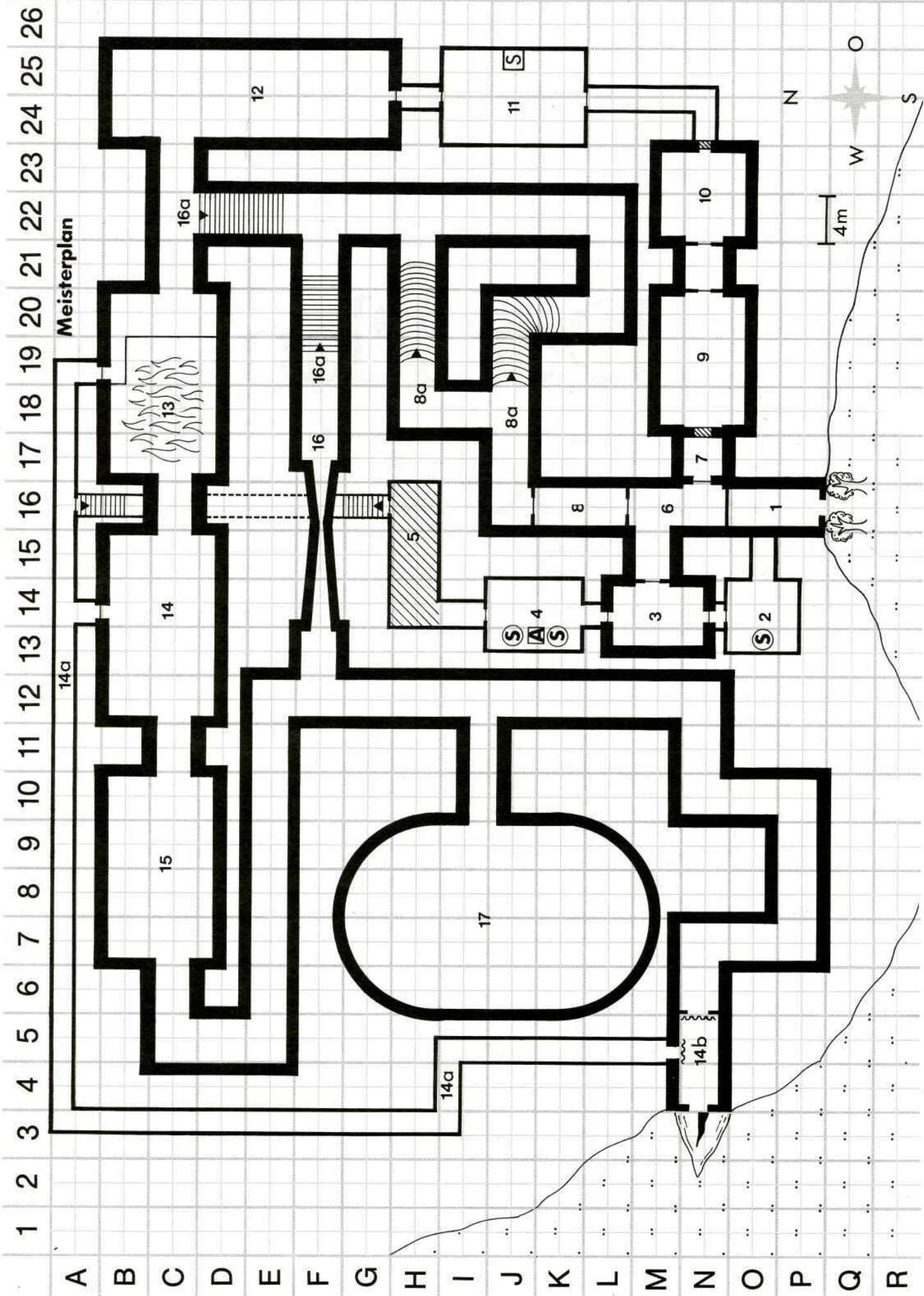
Wenn die Helden den Orkenhort durch den Westausgang verlassen haben, ist zwar dieses Abenteuer, nicht aber die Reise durch das Orkland zu Ende. Es bleibt Ihrer Entscheidung als Meister überlassen, ob der Marsch bis nach Enqui, dem Ziel der Expedition, noch durchgespielt werden soll. Der Ordnung halber sollten Sie den Spielern noch erzählen, daß in Enqui ein Thorwalschiff auf die Helden wartet. Ein Schreibkundiger an Bord nimmt ihre Berichte auf und sammelt die Karten ein, die die Helden während ihres langen Marsches gezeichnet haben.

Von ihren Erlebnissen im Orkenhorst können die Helden jedoch nicht berichten, weil sie alle Erinnerungen an den Schatz *verloren* haben. Selbst wenn sie einige magische Gegenstände aus dem Schatz in ihrem Gepäck tragen, wissen sie nicht mehr, wie diese Stücke in ihre Hände gefallen sind. In ihrem

Gedächtnis klafft eine Lücke, nur auf die Stadt Orkort können die Helden sich noch besinnen, und sie vermuten, daß sie ihre wertvollen Mitbringsel dort erbeutet haben.

Natürlich können Sie den *Spielern* nicht verbieten, sich an das Orkenhort-Abenteuer zu erinnern, aber wir wollen doch hoffen, daß Ihre Spielerrunde zwischen Real- und Spielwelt zu unterscheiden weiß. Jeder Held bekommt für die Teilnahme am Orkenhort-Abenteuer 150-200 AP. Zusätzlich erhält er 5 AP für jedes »Rad«, das er aus dem Orkenhort entführt. Normalerweise gilt im Schwarzen Auge die Regel, daß Dukatenfunde nicht noch zusätzlich durch Abenteuerpunkte aufgewertet werden sollten, aber in diesem Fall sind wir der Ansicht, daß ein Held, der es wagt, den Gott der Diebe zu bestehlen, schon eine angemessene Extra-Belohnung verdient hat.

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



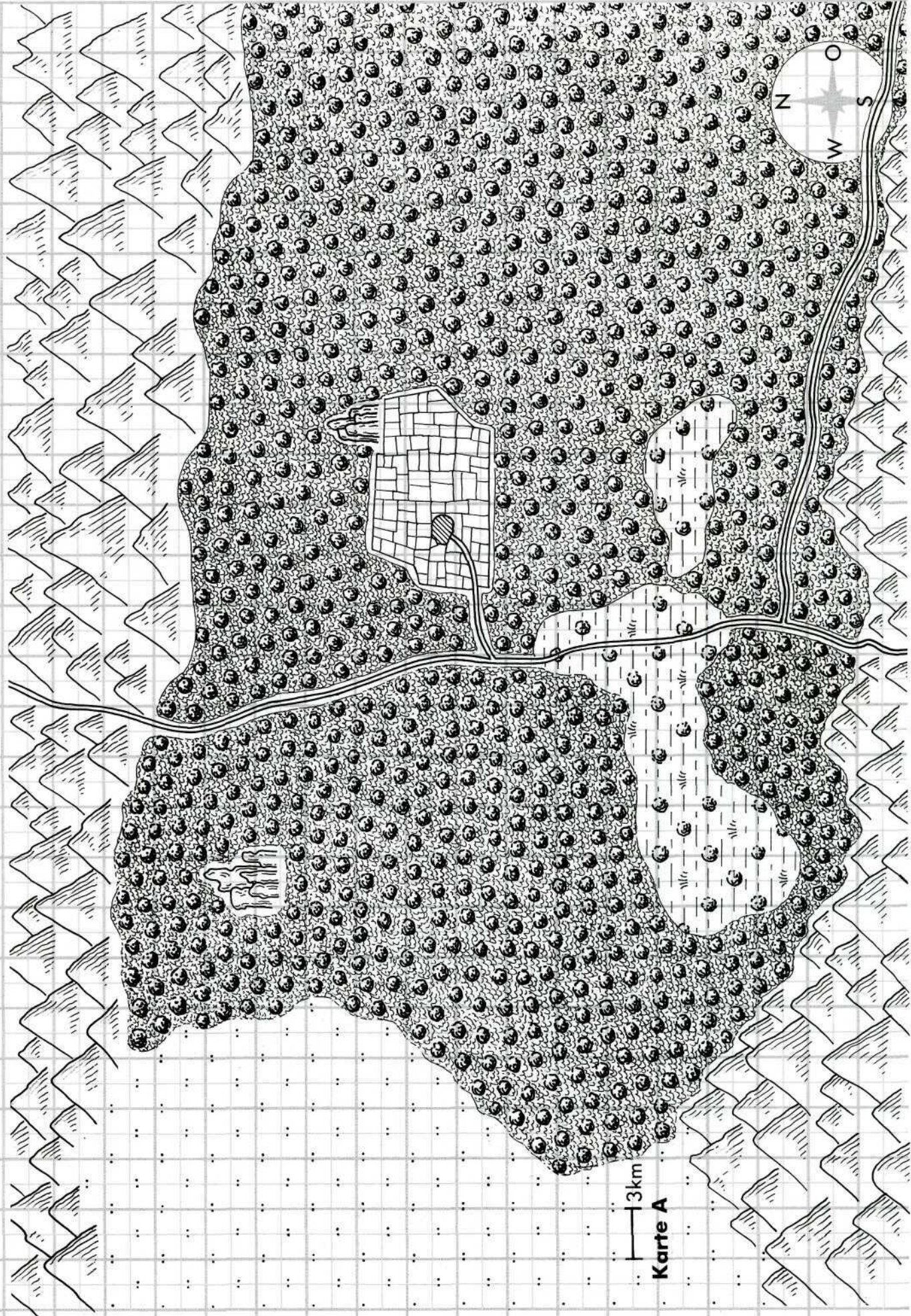
Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München 1984

Das Schwarze Aug DER PLAN DES CHICKSALS

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



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

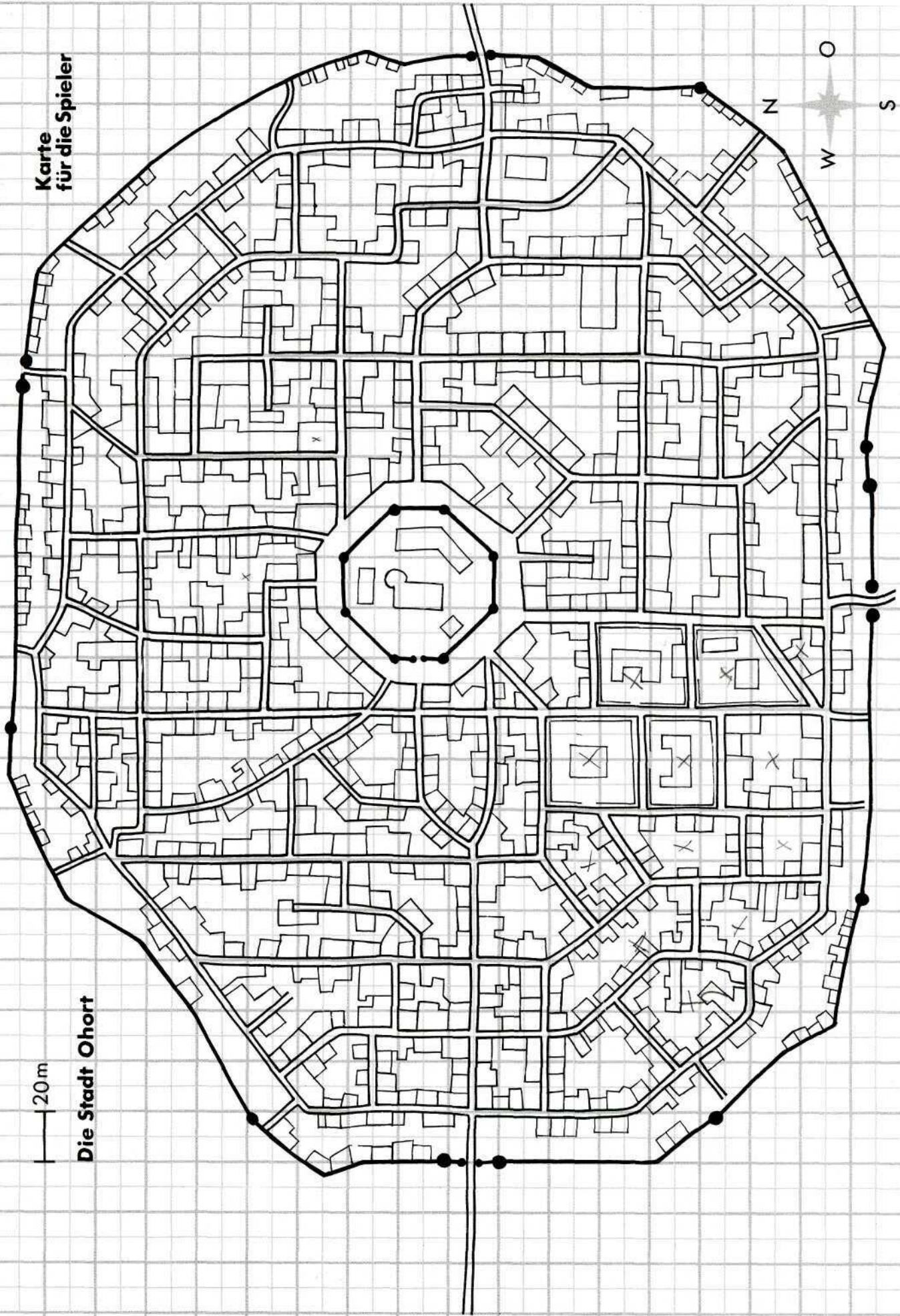
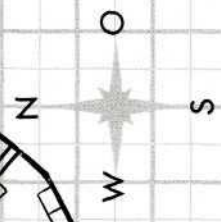
Das Schwarze Auge DER PLAN DES CHICKSALS

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

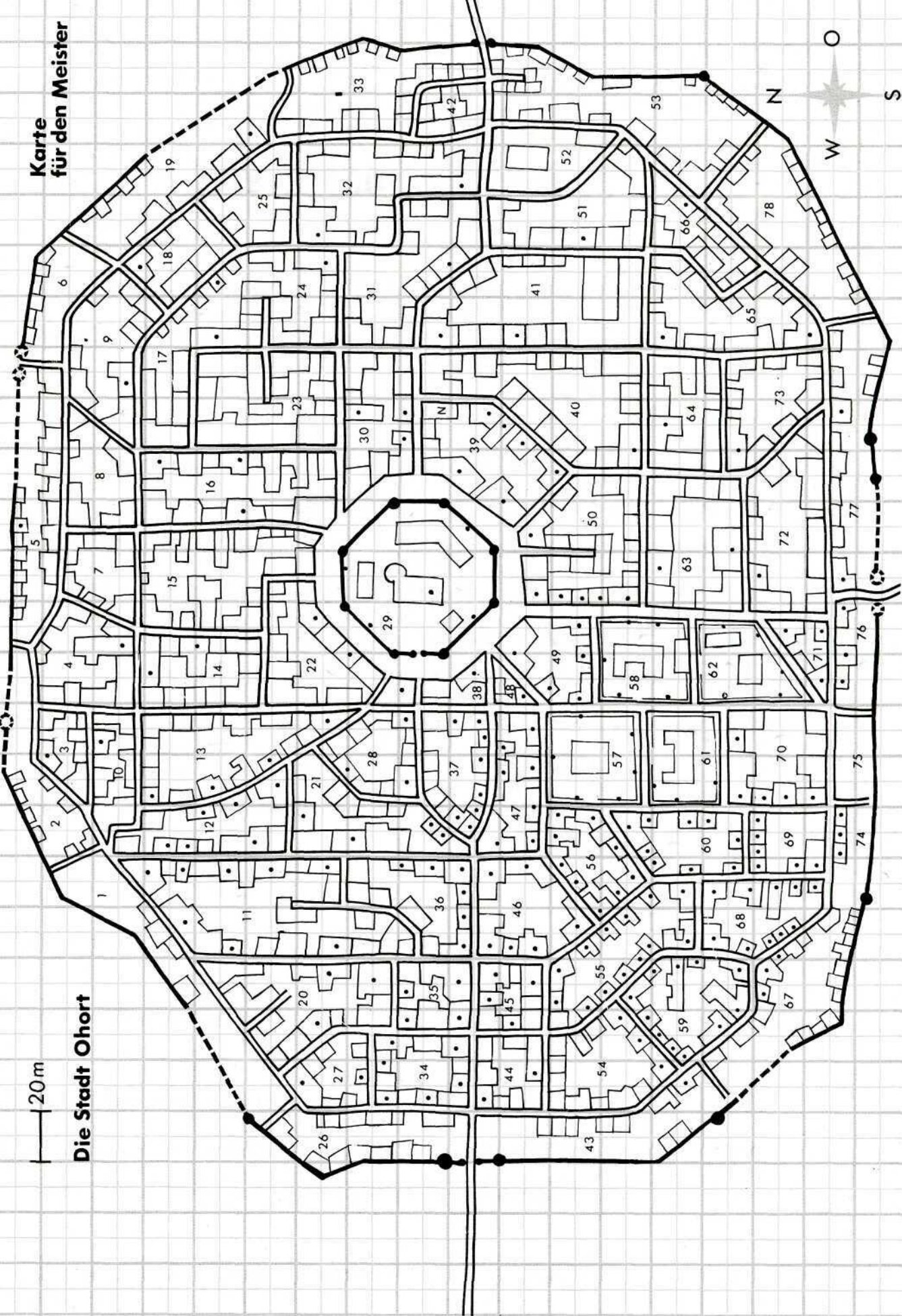
20m
Die Stadt Ohort

Karte für die Spieler



Das Schwarze Auge DER PLAN DES CHICKSALS

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



20m

Die Stadt Ohort

Karte für den Meister



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

„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zaubers, eines Zwerges ... Die „Helden“, wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben sie Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsternen Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho“ sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.

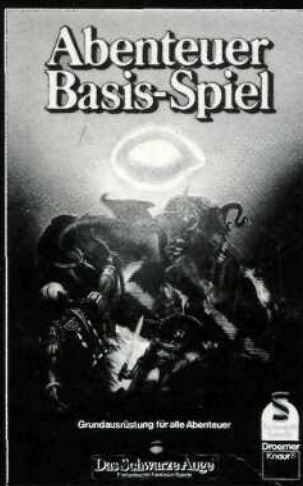


Die Welt des „Schwarzen Auges“

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 dem „**Abenteurer-Basis-Spiel**“. Es enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man „Meister des Schwarzen Auges“ wird. Mit den „**Abenteurer-Büchern**“ dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt „**Solo-Abenteurer**“, die man alleine 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.



Abenteuer Basis-Spiel



DER ORKENHORT

Im dritten und letzten Teil der »Erforschung des Orklands«, einer Abenteuer-Trilogie für unerfahrene Helden mit geringen Erfahrungsstufen, liegt die Lösung des Geheimnisses. Der Orkenhort beherbergt einen der größten und kostbarsten Schätze Aventuriens. Leider ist der Weg dorthin mit allerlei halsbrecherischen Gefahren gespickt. Sie können nur mit Einfallsreichtum und Kreativität gemeistert werden. Helden, die die ersten beiden Teile der Trilogie nicht miterlebt haben, können aber doch problemlos in den Orkenhort einsteigen, denn der Spielleiter besitzt alle nötigen Informationen, um auch ihnen den problemlosen Einstieg zu ermöglichen.

»Der Orkenhort« kann nach den Regeln des **Basis-** oder des **Ausbauspiels** gespielt werden. Falls Sie die **Basis-Regeln** verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den **Basis-Regeln** her nicht vertraut sind.

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 »Abenteurer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.

Droemer
Knaur®

Schmidt
Spiele