

Gefahr in der Muhrsape

oder der Stern, der vom Himmel fiel

von Björn Stodiek

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1–4
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 12 Jahren



Ulrich Kiesow, Hans-Joachim Alpers und Werner Fuchs gewidmet.

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND
sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der

Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH

ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

© 2018 by Björn Stodiek für dieses Abenteuer. Alle Rechte vorbehalten.

Das Abenteuer ist nach dem Wettbewerb kostenlos im Internet verfügbar.

Inhalt

Vorwort	3
Hintergrund	3
Das Abenteuer (Meisterinformation).....	5
Draußen	
- Das Dorf Kehrupp	5
- Durch die Muhrsape	6
- An den Orkensteinen	10
- Der Meteorit	10
Drinne	
- Die Hütte im Moor	12
- Niemand zu Hause	12
- Unter Tage	13
Das Ende des Abenteuers.....	17
Die Pläne des Schicksals.....	18

Vorwort

Dieses kurze Abenteuer ist ein Beitrag zum Asboraner Abenteuer-Wettbewerb, welcher im Zuge des Retro-Wahns – ausgelöst durch die in der Kaiser-Retro-Box wiederveröffentlichten DSA1-Publikationen – zum Frühjahr 2018 ausgeschrieben wurde. Folgerichtig ist es mit den Uraltregeln aus dem *Abenteuer-Basis-Spiel* spielbar.

Kenntnisse der Spielhilfen *Abenteuer-Ausbau-Spiel*, *Havena* sowie die *Aventurischen Boten* Nr. 4 und 6 sind unter Umständen hilfreich, aber nicht erforderlich. Erstere nur, falls Heldentypen oder weitere Regeln aus dieser Box verwendet werden, denn alle damals zur Auswahl stehenden Varianten sind zugelassen. Als da wären: Abenteurer, Krieger, Magier, Druiden, Streuner, Geweihte, Elfen, Waldelfen, Zwerge und [Obacht!] Zwergendruiden.

Wie es sich für ein Abenteuer im Stile der Gründerzeit gehört, wurde es vorab natürlich nicht in Spielrunden auf Tauglichkeit getestet. Sollten die Gegner für die Heldengruppe eine Unter- oder Überforderung darstellen, dürfen Meister oder Meisterin deren Anzahl bzw. Kampfwerte daher selbstverständlich nach Gutdünken abändern. Dies gilt natürlich eh für sämtliche Regeln und Anweisungen im Abenteuer, gemäß dem eisernen Grundsatz: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue!

Fast schon unnötig zu erwähnen ist, dass das Abenteuer den DSA-Kanon selbst dann niemals überstanden hätte, wenn es eine offizielle Publikation aus den Achtzigern gewesen wäre. Dennoch oder gerade deshalb viel Vergnügen...

Hintergrund

Havena am 24. Phex im Jahre 7 Hal. Die verheißungsvolle Stadt am Delta des Großen Flusses ist immer eine Reise wert. Auf der Suche nach neuen Abenteuern und vielleicht dem einen oder anderen Dukaten hattet auch ihr euch entschlossen, die Hauptstadt des Königreichs Alberrnia zu besuchen – und weder das Magieverbot noch die Gefahr, in der Altstadt Opfer von Dieben und anderem Gesindel zu werden, konnte euch davon abhalten. Eine gute Gelegenheit auch, die neueste Sehenswürdigkeit Havenas mit eigenen Augen zu bestaunen: Die Prinzessin-Emer-Brücke, welche den Großen Fluss überspannt. Vor wenigen Monaten erst eingeweiht, ist sie ein Meisterwerk der Baukunst. An die 200 Meter lang, mit einer Durchfahrthöhe von 10 Metern verbindet sie die Stadteile Unterfluren und Feldmark. Ihr wart bereits an mehreren emsigen Händlern vorbeigeeilt, die euch kleine Ebenbilder der Brücke als Andenken aufschwätzen wollten, als euch ein eigentümlich aussehender alter Mann auffiel. Er trug eine Gewandung, wie sie für Magier üblich ist, jedoch ohne Hut und Zauberstab. Umso merkwürdiger war sein Bart, der nach

Alchimistenart unter Zuhilfenahme von Wachs trapezförmig versteift kinnabwärts lief. Gerade hatte ihm ein bewaffneter Krieger einen Vogel gezeigt und ging nun lachend weiter, als er euch erblickte und sogleich ansprach. Der Alte stellte sich als ein gewisser Tyros Prahe vor. Er sei renommierter Wissenschaftler, beschäftige sich vornehmlich mit magischen Mineralien und wäre auf der Suche nach mutigen Helden, die für ihn einen kleinen Auftrag übernehmen könnten. „Zugegebenermaßen handelt es sich um nichts Besonderes: Ein kurzer Ausflug in die Muhrsape – eine regionale Bezeichnung für das südlich Havenas gelegene Sumpfgebiet. Seid ihr erfolgreich, bekommt jeder von euch 10 Dukaten“, so die einleitenden Worte des alten Mannes. Ein stattliches Sümmchen! Das habt ihr euch nicht zweimal sagen lassen und wurdet auf einen Umtrunk in die nahe gelegene Taverne *Am Südstrand* eingeladen, einer schlichten, aber gepflegten Kneipe im Südviertel. Dort solltet ihr weitere Informationen erhalten: Prahe hatte in der vorherigen Nacht mit seinem Fernrohr den Sternenhimmel beobachtet und dabei eine außergewöhnliche Entdeckung gemacht. „Es

ging gegen Mitternacht, als ich plötzlich einer Sternschnuppe gewahr wurde, die jedoch stetig an Größe zunahm. Offensichtlich hatte ein Meteorit die Himmelskugel durchbrochen und war im Begriff, auf Dere einzuschlagen. Dann verschwand er in südlicher Richtung, wohl gerade fünf Kilometer von hier. Verwunderlich jedoch, dass ich keinerlei Erschütterung wahrzunehmen vermochte, was möglicherweise dem morastigen Untergrund geschuldet sein könnte. Dennoch wäre eine solche Kollision in unmittelbarer Nähe eigentlich mit einem starken Beben einhergegangen. Ebenso außergewöhnlich muss die Beschaffenheit des fremden Gesteinsbrockens sein, schimmerte er doch vielfarbig inmitten seines feurigen Schweifs. Daher bin ich der festen Überzeugung, es hier mit einem bislang unbekannten Material eventuell metallischen Ursprungs zu tun zu haben, was einer alchemistischen Sensation gleich käme. Wie dem auch sei, es scheint mir dringend geboten, diesem Ereignis auf den Grund zu gehen.“ Der Alte blickte daraufhin ernst in die Runde und fuhr fort: „Bedauerlicherweise ist bisher niemand hier Willens, der Wissenschaft solch wichtigen Dienst zu erweisen. Zu groß scheint die Angst, auch nur einen Fuß in die verrufene Muhrsape zu wagen. Wie verweichlicht die Städter doch allesamt sind. Ihr hingegen scheint mir aus dem Holz geschnitzt, welches rechte Recken hervorzubringen vermag — Helden, die sich von ein paar Sumpfratten und Geistergeschichten nicht so leicht abhalten lassen wie diese ausgemachten Feiglinge!“ Ob dem Alkohol geschuldet oder aus wahrer Mut, habt ihr Tyros Prahe ohne zu Zögern zugesagt und die Mission für den nächsten Tag angenommen. Überdies hatte er sich noch bereit erklärt, euch mit fehlender Ausrüstung und Proviant auszustatten. Auch die Kosten einer vorherigen Übernachtung in einer ordentlichen Herberge übernahm er bereitwillig. Ebenda will er die rückkehrenden

Helden auch erwarten, um den Lohn der zu erwartenden Mühen auszuzahlen.

Meisterinformation:

An dieser Stelle wird der Text unterbrochen, denn es folgt ein Hinweis zur Finanzierung: Aufgrund des Misserfolgs seiner letzten Expedition (vgl. das Abenteuer B 6 *Unter dem Nordlicht*) ist Tyros Prahe nicht bereit, mehr als das Nötigste an Ausrüstung zu bezahlen. Was darunter zu verstehen ist, entscheidet der Meister. Waffen und Rüstungen fallen definitiv nicht darunter. Sollte es jemanden in der Heldengruppe geben, der bereits auf der Suche nach dem Polardiamanten war (s.o.) und verweist dabei auf deren unglücklichen und gefährvollen Verlauf, oder lässt sich der Alchemist anderweitig überreden das Entgelt zu erhöhen (CH-Probe +3), kann die Belohnung auf maximal 12 Dukaten pro Held aufgestockt werden. Nachdem alle Helden angemessen ausgestattet sind, liest der Meister den restlichen Hintergrund vor.

Frohgemut und tatendurstig brecht ihr nun am folgenden Morgen in frühester Frühe auf und marschiert durch das Südtor, geradewegs in das vor euch liegende Sumpfgebiet. Zunächst kommt ihr gut vorwärts, denn anstelle matschiger Pfade sind die Wege zu den umliegenden Dörfern als gut befestigte Knüppeldämme angelegt. Die Moorlandschaft erscheint euch dabei überraschend idyllisch, blühen im Frühjahr doch allüberall purpurne Jasalinheide, roter Sonnentau, gelbe Sumpfdotterblumen und andere typische Pflanzen. Angenehm würzig duften die geduckten Gargelsträucher, während bunte Libellen das Röhrchen durchfliegen. Noch ein letztes Dorf, umgeben von Feldern, trennt euch von der unerschlossenen Wildnis. Vielleicht bekommt ihr hier, in Kehrapp, noch den einen oder anderen Rat oder Hinweis.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Vorab darf verraten werden, dass tatsächlich ein Fremdkörper in der Muhrsape niedergegangen ist. Um einen Hauch von Spannung zu erhalten, soll sich der Abenteuerverlauf jedoch erst während des Lesens erschließen. Es ist linear genug strukturiert, um den Meister dabei garantiert nicht zu überfordern. Grob skizziert durchqueren die Helden zunächst einen Teil der die Muhrsape in Form einer kurzweiligen Überlandreise. Dabei gibt es natürlich regionaltypische Zufallsbegegnungen

bzw. Kämpfe. Am ursprünglichen Ziel angekommen, werden sie jedoch nicht viel ausrichten können und folgen einer Spur, welche zu einer Hütte führt. Diese birgt den Zugang zu einem Höhlensystem, das zwar keinen Dungeon Crawl im klassischen, dafür wortwörtlichen Sinne enthält. Dort kommt es zur finalen Auseinandersetzung und der Möglichkeit, den Auftrag zu einem gelungenen Ende zu bringen.

Draußen

Das Dorf Kehrupp

Allgemeine Informationen:

Auch in diesem Dörflein fristen die Bewohner ein ärmliches Dasein als Torfstecher oder Bauern, die sich bemühen, dem landwirtschaftlich undankbaren Boden eine kümmerliche Ernte abzutrotzen.

Spezielle Informationen:

Die Ansiedlung besteht aus gut einem Dutzend kleiner Katen und windschiefer Häuschen, notdürftig mit fauligem Reet bedeckt. Auf dem Dorfplatz sitzt ein junger Mann in zerlumpter Kleidung und schaut stumpfsinnig grinsend mitten in die Sonne. Aus einer Hütte ertönt Kindergeschrei. Ansonsten erblickt ihr noch zwei ins Gespräch vertiefte alte Bäuerinnen, welche aber beim Näherkommen sofort verstummen und euch kritisch beäugen.

Meisterinformationen:

Bis auf diese drei Dörfler ist niemand zu sehen. Die beiden Frauen, Maerthe und Ruthe, sind mittlerweile zu alt, um im Moor beschwerliche Arbeit zu leisten. Werden sie angesprochen, geben sie zunächst zurückhaltend und dann immer redseliger Antwort. Dennoch warnen sie eindringlich vor den Gefahren der Muhrsape, wie tückischen Faulseen, grasbewachsenen, vom sicheren Erdreich kaum zu unterscheidenden Schlammflächen. Ein Stecken zur Boden-

prüfung solle hilfreich sein, um nicht unversehens als Moorleiche zu enden. Dann gäbe es noch allerlei gefährliche Kreaturen, z.B. Sumpfrantzen, Grubenwürmer und in Tümpeln lauernde Krakenmolche, ebenso rastlose Untote, Irrlichter und boshafte Feenwesen – von Räuberpack, finsternen Schwarzmagiern und brutalen Orkbanden ganz zu schweigen. Informationen über den nächtlichen Niedergang eines Himmelskörpers haben die Alten zwar nicht, verweisen aber mit spöttischem Blick auf den Dorftrottel, der von allen Gumpi genannt wird. Er würde schon seit dem frühen Morgen von nichts anderem stammeln, als einem „Stern, der vom Himmel gefallen“ sei. Aber darum solle man bloß nichts geben, er sei von Geburt an mit Hesindes Gaben nicht gerade üppig gesegnet.

Die Unterhaltung mit Gumpi gestaltet sich als etwas schwierig, da er in kaum zusammenhängenden Sätzen vor sich hin stammelt, und wirres Zeug von sich gibt wie: „Zwölf sind Dreizehn“, „Rot ist das Hühnerleben“ oder „Molcho kommt!“. Mehrfach wiederholt er „Feuriger Stern“, „Orkensteine“ und „am Ufer“. Er zeigt mal hierhin, mal dorthin, begleitet von einem „Da“. Rückfragen bei den Bäuerinnen ergeben, dass die Orkensteine eine Felsgruppe sind, die sogar vom Dorf aus in der Ferne südöstlich im Nebel zu erkennen

ist. Kurz dahinter befindet sich auch ein See, passender Weise Orkentranke genannt. Der Weg ist zwar nicht allzu weit, aber die Helden werden erneut gewarnt, es sich noch einmal zu überlegen und lieber eine schöne Zeit in

Havena zu verbringen. Mit einem Kopfschütteln und „Mögen die Götter euch behüten!“ verabschieden die Frauen eine hoffentlich unerschrockene Heldengruppe.

Durch die Muhrsape

Allgemeine Informationen:

Nach einem halben Kilometer endet der aus dem Dorf führende Pfad relativ unvermittelt im Nirgendwo. Ab hier müssen die Helden sich ihren Weg selber suchen.

Spezielle Informationen:

Die Landschaft besteht weiterhin aus moosigen Riedgraswiesen, auf welchen üppig bunte Blumen wachsen. Vereinzelt stehen Boronsweiden mitten im Gelände, dünne Nebelschwaden kriechen bisweilen über den Boden. Auch abgestorbene Baumstümpfe ragen gelegentlich aus dem Untergrund. Ab und an sind sogenannte Moor-äugen, kleinere bis etwas größere Seen, wie Löcher im Pflanzenteppich auszumachen. Der teils recht matschige Untergrund erschwert ein zügiges Vorankommen.

Meisterinformationen:

Die Helden täten gut daran, den Rat der Frauen zu beherzigen und jeden Schritt vorab mit Stock oder Waffe zu prüfen. Ansonsten laufen sie Gefahr, abrupt einzusinken und einen Stiefel im Morast zu verlieren. Selbstverständlich gibt es für die Spieler auch hin und wieder eine Begegnung bzw. ein Hindernis. Hierzu würfelt der Meister alle drei Quadrate auf dem Plan des Schicksals einmal mit dem W6. Bei 1 bis 4 kann er sich dort eines der weiter unten aufgelisteten Ereignisse aussuchen, um ihnen die Reise zu erschweren. Das **Erstgenannte** sollte allerdings unbedingt erfolgen, und zwar bevor die Gruppe den See erreicht, bietet es doch eine seltene Möglichkeit, verlorene Lebenspunkte wieder auszugleichen. Sollte der Weg in ein, vornehmlich aus Schwarzerlen und Birken bestehendes, bewaldetes Gebiet (schraffierte Fläche auf dem Plan des Schicksals) führen, wird die Heldengruppe einmalig von einer vierköpfigen Orkbande hinterhältig aus dem Dickicht angegriffen. Neben scharften Waffen erbeuten die Helden dabei insgesamt

4 Heller und 3 Kreuzer.

Die Werte der Orks:

MUT: 8	ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W6+4
MONSTERKLASSE: 8	

Mit etwas Glück (vom Meister verdeckt gewürfelte Klugheitsprobe +5) findet ein Held in einem Hain den einzigen Strauch einer Vierblättrigen Einbeere mit W6 Früchten. Jede Beere gibt 1W LP zurück.

Der Kobold

Allgemeine Informationen:

Wie aus dem Nichts ertönt ein leises Kichern, der Urheber ist jedoch nicht zu entdecken. Kurz darauf sehen die Helden auf einem halb eingesunkenen morschen Baumstamm ein kleines Wesen sitzen, welches sie neugierig und durchaus freundlich anschaut

Spezielle Informationen:

Es trägt lange schwarze Hosen, dazu eine graue Tunika und darüber einen leuchtend roten Kapuzenmantel. Anstelle eines menschlichen Gesichtes hat es tierische Züge und erinnert am ehesten an ein Äffchen mit Stehhaaren.

Meisterinformationen:

Es handelt sich natürlich um einen Kobold. Falls die Helden zu ihren Waffen greifen, verwandeln sich diese in große Blumen. Verhalten sie sich weiterhin feindselig, löst sich der Kobold wieder in Luft auf und zeigt sich erst nach äußerst gutem Zureden erneut — oder eben nicht mehr. Mit Waffengewalt ist ihm daher nicht beizukommen. Tatsächlich hat der Kobold im Moment gar kein Interesse daran, jemandem zu schaden, sondern benötigt Hilfe. Er muss ein Rätsel zu lösen, das ihm von einer Fee aufgegeben wurde, um

sie freien zu dürfen. Leider ist die Denkaufgabe nicht von dieser Welt und der Kobold kommt auf keine rechte Antwort. Daher bittet er die Helden, ihm beizustehen. Eine Belohnung sei ihnen gewiss. Und so lautet das Rätsel:

Welcher spätere Koboldkönig besang einstmals Helden und verabschiedete sich mit einem schwarzen Stern?

Kein Wunder, dass den Kleinen sein aventurisches Wissen nicht weiter bringt. Die richtige Antwort lautet *David Bowie*. Er spielte in „Die Reise ins Labyrinth“ den Koboldkönig Jareth, einer seiner bekanntesten Hits heißt „Heroes“ und knapp vor seinem Tod erschien das finale Album „Blackstar“. Wenn die Spieler das Rätsel richtig lösen, überlässt der Kobold ihnen zum Dank überglücklich ein Fläschchen mit Heiltrank. Dessen insgesamt fünf Schluck Inhalt bringen jeweils 5 Lebenspunkte zurück. Falls verwandelt, werden auch die Waffen wieder in ihre ursprüngliche Form gebracht. Zusätzlich schenkt er dem Helden mit dem niedrigsten Klugheits-Wert ein *Wahrheits-amulett*. Wenn dieser die Worte „Sag die Wahrheit“ spricht, kann er erkennen, ob sein Gegenüber ihn anlügt. Ist dies der Fall, erwärmt es sich. Bei besonders schweren Lügen kann es so heiß werden, dass er sich verbrennt (1 Schadenspunkt).

Faulbaum

Allgemeine Informationen:

Die Helden passieren einen kleinen Tümpel. Daneben wächst ein Baum mit warzenübersäter Rinde und stark gerillten Blättern.

Spezielle Informationen:

Beim Näherkommen ist ein unangenehm aasiger Geruch wahrzunehmen – jetzt wird klar, woher der Faulbaum seinen Namen hat.

Meisterinformationen:

Der Baum ist völlig ungefährlich und trägt auch noch keine seiner ungenießbaren Beeren.

Irrlicht

Allgemeine Informationen:

Ein schreckliches Heulen ertönt. Dann erscheinen in einigen Metern Entfernung

Nebelschwaden, die eine annähernd menschliche Gestalt annehmen, welche von einem Lichtpunkt umschwirrt wird.

Spezielle Informationen:

Die Erscheinung lässt den Helden leichte Schauer über den Rücken laufen, als sie ihnen mit Wehklagen zuwinkt, ihr zu folgen.

Meisterinformationen:

Das Irrlicht versucht, die Helden tiefer in den Sumpf zu locken. Sollte einer von ihnen dem Wunsch nachkommen, huscht es vorbei und entzieht ihm dabei 3 Lebenspunkte. Nur eine gelungene Klugheitsprobe, ihn aufhaltende Gefährten oder Magieeinsatz können den Helden jetzt noch retten. Die ruhelose Seele ist nur mit Zaubersprüchen zu besiegen.

Die Werte des Irrlichts:

MUT: —	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 3 SP
MONSTERKLASSE: 30	

Sumpflöcher

Allgemeine Informationen:

Der Boden wird ausgesprochen feucht, teils mit kleinen Pfützen durchsetzt.

Spezielle Informationen:

Ein Vorankommen gestaltet sich bei dem schlüpfrigen Untergrund als schwierig.

Meisterinformationen:

Um nicht unversehens in ein Sumpfloch zu fallen, muss jedem Spieler eine Geschicklichkeitsprobe gelingen.

Moorage

Allgemeine Informationen:

Unmittelbar vor den Helden hat sich ein etwas größerer See in der Wiesenlandschaft ausgebreitet. An seinen Rändern gedeiht Schilf.

Spezielle Informationen:

Das Wasser ist trüb und lässt nicht erkennen, wie tief das Moorage ist. Libellen und andere Insekten summen leise, manchmal vom Quaken eines Frosches übertönt.

Meisterinformationen:

Diese Stelle ist unpassierbar, die Helden müssen daher ein benachbartes Planquadrat betreten, um weiter zu kommen.

Faulsee

Allgemeine Informationen:

Urpötzlich versinkt der vorderste Held bis zu den Oberschenkeln in schlammigem Boden, wo gerade noch weiches Gras wuchs.

Spezielle Informationen:

Der zähe Schlick ist schwarzglänzend und äußerst übelriechend. Jegliche Bewegung führt nur dazu, dass der Unglückliche immer tiefer hinuntergezogen wird.

Meisterinformationen:

Selbst wenn die Helden ausdrücklich darauf hingewiesen haben, vorab mit langen Gegenständen den Boden zu untersuchen, ist der klebrige Schlamm nicht durch einfaches Stochern zu erkennen. Nun muss dem Gefährten mit einem Seil geholfen werden, welches er sich um die Brust binden sollte. Von zwei Helfern gleichzeitig gelungene Körperkraft-Proben -2 reichen für eine Befreiung aus. Sollte auch nur eine davon misslingen, erschweren sich die nächsten um -1, 0, +1 usw. Jeder weitere beteiligte Held erleichtert die jeweilige Probe um 1. Sollte auch der sechste Versuch misslingen, ist der Unglückliche rettungslos verloren.

Wenn die Gruppe von nun an besonders kraftvoll den Weg prüft, sollen sie dies gerne tun. Faulseen sind jedoch eine nicht allzu häufige Erscheinung und dürften in diesem Abenteuer nur einmalig anzutreffen sein – es sei denn, die Spieler wollen lieber ausgiebig und ziellos im Moor umher wandern.

Sumpffegel

Allgemeine Informationen:

Zahlreiche flache Pfühle machen diesen Teil des Wegs ausgesprochen schlammig.

Spezielle Informationen:

Es scheint, als ob irgendetwas den Helden um die halb im trüben Wasser watenden Beine streift.

Meisterinformationen:

Hier lauern ein paar Sumpffegel auf die Vorbeikommenden (2 Blutsauger pro Spieler). Bei gelungener Attacke hat sich ein Egel an einer ungeschützten Hautstelle bzw. durch den Hosenstoff hindurch festgesaugt. Wird ihm dies gewährt, muss der Held 2 SP, bei gewaltsamem Abriss 1W6 Schadenspunkte hinnehmen. Magieeinsatz reduziert den LE-Verlust auf 2 SP.

Die Werte der Sumpffegel:

MUT: —	ATTACKE: 4
LEBENSENERGIE: 2	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 4 SP
MONSTERKLASSE: 1	

Moorleichen

Allgemeine Informationen:

Ganz in der Nähe kommt Bewegung in den Morast. Röchelnd und stöhnend entsteigt ihm eine dunkle Moorleiche und wankt auf die Helden zu.

Spezielle Informationen:

Die Gestalte ist von triefendem Schlamm bedeckt und für Untote recht gut konserviert. Sie trägt keine Waffen und greift mit ihren sehnigen Händen an

Meisterinformationen:

Wer in der Muhrsape stirbt, dessen Seele ist verwunschen und findet nicht in Borons Reich. Daher ist eine Wiederbelebung durch Magie gar nicht erst nötig. Wie Zombies müssen Moorleichen regelrecht zerhackt werden, um sie auszuschalten. Leider richtet Waffengewalt bloß die Hälfte an Schaden an. Zaubersprüche wie *Fulminictus Donnerkeil* oder *Paralü-Paralein* wirken dagegen unvermindert.

Die Werte der Moorleiche:

MUT: 12	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1W6+1
MONSTERKLASSE: 10	

Sumpfrantzen

Allgemeine Informationen:

Schon von weitem ist eine herumlungende Gruppe menschenähnlicher Wesen im Riedgras auszumachen.

Spezielle Informationen:

Beim Näherkommen können die Helden anhand des graugrünen Pelzes erkennen, dass es sich um Affen handelt. Es sind ein knappes Dutzend Tiere, welche die Helden mit aufmerksamem Blick beobachten und teils drohend die gewaltigen Zähne blecken.

Meisterinformationen:

Wenn die Spieler beschließen, die fünf Affen zu ignorieren, geschieht zunächst nichts weiter, als dass einer von ihnen einen Stock in Richtung der Helden wirft. Reagieren diese dann immer noch nicht, werten die Sumpfrantzen dies als Schwäche und greifen an. Wenn der Affenbande jedoch vorab mit gezogenen Waffen und Lärm entgegengetreten wird, oder sobald die Tiere im Kampf insgesamt 40 Lebenspunkte verloren haben, ergreifen sie feige die Flucht.

Die Werte der Sumpfrantzen:

MUT: 7	ATTACK: 9
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W6+3
MONSTERKLASSE: 12	

Zwergkrakenmolch

Allgemeine Informationen:

Die Helden passieren einen Tümpel. Blitzartig schlingen sich glitschige Tentakel um die Beine des letzten Helden. Kurz darauf gleitet ein abscheulicher Sumpfkrakenmolch von fast fünf Metern Höhe aus dem Wasserloch, stützt sich auf zwei seiner insgesamt acht Arme und versucht, den Unglücklichen näher an sich heran zu ziehen.

Spezielle Informationen:

Während das Untier versucht, weitere Opfer zu fangen, schiebt sich aus dem schwabbeligen Fleisch ein hässlicher Kopf mit kräftigen Kiefern, rosa Triefaugen und zwei hornartigen Auswüchsen auf der Stirn.

Meisterinformationen:

Wegen des widerwärtigen Anblicks kann der Meister von jedem Spieler eine Mutprobe -2 verlangen. Bei Misslingen ist der jeweilige Held für mindestens 1 Kampfrunde vor Schreck erstarrt. Danach wird eine erneute Mutprobe für die nächste Kampfrunde fällig, bis sie letztlich erfolgreich ist. Ein Kampf mit dem Krakenmolch gestaltet sich wie folgt: Sechsmal pro Kampfrunde kann er attackieren. Gelingt dies und der Held pariert nicht, wird er umschlungen und muss eine Geschicklichkeitsprobe +2 ablegen, um sich zu befreien (für jeden ihn umschlingenden Arm eine). Erst wenn diese ebenfalls scheitert, entsteht Schaden durch Beißen (nur einmal pro Kampfrunde). Der Held kann zwar weiterhin attackieren und weitere Umschlingsversuche versuchen zu parieren, wird aber so lange jede Kampfrunde gebissen, bis er sich mit den erschwerten Geschicklichkeitsproben befreit hat. Er kann auch versuchen, den Arm abzuschlagen. Sobald mit einem Hieb mindestens 6 Schadenspunkte verursacht wurden, ist ein Tentakel durchtrennt. Sämtliche Trefferpunkte werden natürlich auch von der gesamten Lebensenergie abgezogen. Mit jedem verlorenen Arm kann der Sumpfkrakenmolch eine Attacke weniger führen.

Der zuerst umschlungene Held hat natürlich auch direkt die Möglichkeit, nach bestandener Mutprobe die Umschlingung mit einer ersten Parade zu umgehen.

Die Werte des Zwergkrakenmolchs:

MUT: 15	ATTACK: 8
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1W6+4
MONSTERKLASSE: 25	

An den Orkensteinen

Allgemeine Informationen:

Endlich erreichen die Helden eine Landmarke, welche sie schon die ganze Zeit vor Augen hatten, die Orkensteine, eine Ansammlung zerklüfteter und steiler grauer Felsen. An ihrer höchsten Stelle ragen sie fast 100 Meter in den Himmel. Nur spärlich wachsen vereinzelte krumme Büsche auf schmalen Vorsprüngen.

Spezielle Informationen:

Es gibt keine Stelle, an der ein Besteigen möglich erscheint. Einzig sinnvoll ist daher eine Umrundung.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist ein Erklimmen der Felsen für unerfahrene Helden nicht möglich und hier auch nicht vorgesehen. Bis die Gruppe zum See gelangt, werden weiterhin pro Planquadrat Zufallsbegegnungen aus dem vorherigen Kapitel ausgewürfelt.

Der Meteorit (1)

Allgemeine Informationen:

Hinter den Orkensteinen erstreckt sich ein außerordentlich großer See von fast 15 Kilometern Länge. Dies muss wohl die sogenannte Orkentranke sein. Hier wächst dicht das Schilfgras. Im See selber gedeihen üppig Wasserpest und andere Wasserpflanzen. Nicht allzu weit entfernt und etwas abseits des Ufers steht ein seltsames Gebilde: Es sieht aus wie ein riesiges helles Ei von annähernd 10 Metern Höhe. Doch habt ihr bisher von keiner Kreatur gehört, die in der Lage wäre, so etwas Gewaltiges zu legen.

Spezielle Informationen:

Als die Helden näherkommen, erkennen sie, dass das Ei im matten Tageslicht glänzt und sogar leicht farbig schillert. Es scheint von glatter Oberfläche und erinnert eher an Metall als an Kalk oder eine andere Gesteinsart. Keine zwanzig Meter neben dem, was vermutlich der gesuchte Meteorit sein dürfte, liegt etwas im Gras. Ein Maru! Ob tot oder lebendig, ist nicht auszumachen. Aber Moment, hat sich da nicht gerade etwas bewegt?

Meisterinformationen:

Eine Untersuchung des Meteorits bestätigt, dass er aus einem matt glänzenden Metall besteht, welches den Helden allerdings gänzlich unbekannt ist. Am ehesten erinnert es an Silber oder Stahl. Sollte versucht werden, mit einer Waffe ein Stück davon abzuschlagen, erhöht dies lediglich ihren Bruchfaktor um 1. Auf der Oberfläche entsteht nicht ein Kratzer, egal womit sie

bearbeitet wird. In der Tat handelt es sich um eine in Aventurien nicht vorkommende Metallart, härter als alles, was je auf Dere dem Erz entrissen wurde. Wenn ein Held dagegen klopft, hört er nur einen sehr stumpfen Ton. Entweder ist das Ei massiv oder es besitzt eine äußerst dicke Schale. Bei sehr genauer Betrachtung (Klugheitsprobe), ist an der nördlichen Seite eine haarfeine Fuge ungefähr einen Meter über dem Boden zu erkennen – ebenfalls in Form eines Ovals und von zwei Metern Höhe. Doch es gibt nichts, was durch diese hauchdünne Ritze passen würde. Ob es vielleicht ein geheimer Zugang ist, bleibt daher unklar. Sollet ein zauberkundiger Held versuchen, diesen Bereich mit Magie zu öffnen, wird auch er scheitern.

Das Echsenwesen ist bereits tot. Für die Bewegung ist ein Rudel Sumpfratten (W6+3) verantwortlich, die sich an dem Kadaver gütlich tun. Sobald sie hierbei gestört bzw. entdeckt werden, greifen sie an.

Die Werte der Sumpfratten:

MUT: 10	ATTACK: 6
LEBENSENERGIE: 4	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 2 SP
MONSTERKLASSE: 8	

Jeder Held, der beim Kampf mit den Ratten Schadenspunkte erlitten hat, läuft Gefahr, sich mit *Sumpffieber* angesteckt zu haben (1 bis 2 auf W20). Die Krankheit dauert sieben Tage und macht am 1. Tag 2W6 Schaden, am 2. Tag 2W6 -1, am 3. Tag 2W6 -2 usw. Darüber hinaus besteht für alle weiteren Spieler eine Ansteckungswahrscheinlichkeit von 20%.

Nachdem die aggressiven Nager besiegt sind, können die Helden im Brustkorb des Marus ein nicht durch Rattenbisse verursachtes kreisrundes Loch von 3 Zentimetern Durchmesser entdecken. Am Rücken tritt es wieder aus und die Ränder sind schwarz verbrannt. Rund um die Echse sind etliche nicht-menschliche Fußabdrücke auf dem Boden zu finden – der Form nach ebenfalls von Marus. Folgen die Helden den Spuren, führen diese in nördliche Richtung geradewegs zu den Orkensteinen zurück. Bevor die Fährte nach ungefähr einem Kilometer vor einer Hütte im Schatten des Massivs endet, würfelt der Meister noch einmal mit dem W6. Bei 1 bis 3 werden sie von einem Schwarm Borbaradmoskitos attackiert (W20+5).

Die Werte der Borbaradmoskitos

MUT: 20	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 2	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 3 AP
MONSTERKLASSE: 3	

Bei einer gelungenen Attacke setzt sich der Moskito auf eine ungeschützte Hautstelle und saugt mit seinem Stachel für 4 Kampfrunden jeweils 3 Abenteuerpunkte aus dem Helden heraus. Wird er während des Saugvorgangs erschlagen, spritzt er ein Gift in die Wunde, welches 2 W6 SP verursacht. Wird ein Moskito mit Hilfe von Magie getötet, entfällt der Schaden. Ab der zweiten KR haben sich alle Mücken auf den Helden niedergelassen, stechen allerdings erst bei einer gelungenen Attacke. Pro KR kann eine Mücke erschlagen werden, ohne dass der Held dafür eine Attacke würfeln muss.

Drinnen

Die Hütte im Moor (2)

Allgemeine Informationen:

Als die Helden den Orkensteinen näher kommen, sehen sie eine Holzhütte, die sich rückwärtig an die Felswand schmiegt. Dort erspähen sie auch zwei weitere Echsenwesen, welche wiederum zeitgleich die Helden entdecken und stracks im Gebäude verschwinden.

Spezielle Informationen:

Die Kate macht einen etwas verwitterten Eindruck. In ihrer Front befinden sich eine Tür und ein Fenster. Davor wurde ein kleiner Garten angelegt. Die wenigen Pflänzchen — vornehmlich Kohl, Rüben, Kartoffeln und Beerensträucher — kümmern etwas vor sich hin. Ansonsten wächst dort auch ein Gras, welches eher weiße als grüne fein gezahnte Blätter hat, sowie eine Pflanze mit fingerdicken grünen Stängeln. Kurz, bevor die Helden die Hütte erreichen, stürmen die Marus wieder heraus und gehen mit gezückten Streitäxten zum Angriff über. Ihre Rüstung besteht aus eisenbeschlagenem Leder, an den Beinen tragen sie Schaftstiefel, die unten offen sind.

Meisterinformationen:

Die Marus sehen mit ihren kurzen Armen zwar etwas unbeholfen aus, sind aber hervorragende Kämpfer, die auch ihre umso

muskulöseren Beine und ein äußerst kräftiges Gebiss einzusetzen wissen. Ihre ausgesprochene Aggressivität versetzt sie nach 1W Kampfrunden in einen „Maru-Kampfkoller“. Dieser Rausch führt dazu, dass sie nicht mehr nur mit ihrer Waffe kämpfen, sondern wild um sich schlagen. Daher verfügen sie im Koller über drei Attacken: Einen Biss, einen Tritt mit den Krallen und einen normalen Schlag mit der Waffe. Die Attacke- und Paradowerte halbieren sich dabei.

Die Werte der Marus:

MUT: 18	ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE:
	1W6+4 (Waffe)
	1W6+3 (Fußkrallen)
	2W6+2 (Gebiss)
	MONSTERKLASSE: 20

Bei dem Gras handelt es sich um Wirselskraut. Es ist genügend vorhanden, um zwei Helden 10 LP zurückzugeben, wenn es auf eine Kampfwunde aufgetragen wird. Die Stängel sind Donf, ebenfalls für mindestens sechs Anwendungen ausreichend und kommen bei Sumpffieber zum Einsatz. Sie verkürzen die Krankheit auf 3 Tage.

Niemand zu Hause

Allgemeine Informationen :

Das Innere der Hütte besteht aus einem einzigen Raum von 4 mal 5 Metern mit einer Höhe von 2 Metern. Außer den Helden befindet sich hier niemand.

Spezielle Informationen:

An Einrichtung gibt es einen mit Fellen ausgelegten Schlafplatz, einen kleinen Schrein, Tisch und Schemel, eine Truhe, Regale und eine Feuerstelle mit Rauchabzug. Darüber

hängt ein kupferner Kessel. In der gegenüber liegenden Wand ist eine stabile Holztür.

Auf dem Schrein steht eine hölzerne Statue in Form eines Greifen, dessen rechter Flügel allerdings etwas beschädigt ist. Hier fehlt ein kleines Stück, als sei es abgebrochen. Davor befindet sich eine goldene Räucherschale, links und rechts daneben zwei ebenfalls goldene Kerzenhalter mit halb heruntergebrannten Kerzen. Das Schränkchen hat in der Front zwei kleine Türen.

Meisterinformationen:

Der Schrein ist offensichtlich dem Götterfürsten Praios, gewidmet. Darin befinden sich Ersatzkerzen, wohlriechendes Räucherwerk, Kohle sowie Feuerstein, Stahl und Zunder. Ebenfalls liegen hier zwei Büchlein: Ein „Praioslob“ mit Liedern und Gebeten (Wert: 3 Dukaten) und das in ganz Aventurien bekannte „Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung“ (Kaiser-Hal-Ausgabe, Wert: 5 Dukaten). Schale und Kerzenständer sind lediglich dünn vergoldet, wie teils am Abrieb zu erkennen ist. Unter dem Bett steht ein irdener Nachtopf.

Die Truhe enthält Kleidung wie Unterwäsche, ein Kleid und zwei Hemden aus Leinen und einen schwarzen Kapuzenumhang. Zuunterst befindet sich ein kleiner Beutel mit Münzen (Inhalt: 6 Silbertaler, 6 Heller und 6 Kreuzer). In dem Regal sind Kochutensilien wie Messer, ein Topf, eine Pfanne, hölzernes Besteck und Geschirr aufbewahrt.

Die rückwärtige Tür ist verschlossen, lässt sich aber mit einer einfachen Probe auf Körperkraft aufbrechen bzw. mit einer Geschicklichkeitsprobe knacken. Dahinter liegt der Zugang zu einem natürlichen Höhlensystem.

Unter Tage

Höhle A

Allgemeine Informationen :

Hinter der Tür sehen die Helden eine natürliche Höhle von ungefähr 6 Metern Durchmesser. Sie ist unbeleuchtet. Linkerhand stehen ein Regal und eine Kiste. Gegenüber scheint es einen etwa 2 mal 2 Meter großen Durchgang zu geben. Dieser wird allerdings komplett von einem gewaltigen Marmorblock versperrt. In der Mitte seiner quadratischen Fläche ist ein großer Kreis eingemeißelt. Weiter rechts gibt es jedoch einen circa 80 Zentimeter breiten, dafür nur 1,5 Meter hohen Felsspalt.

Spezielle Informationen :

In der Kiste sind Kartoffeln eingelagert. Das Regal enthält ein paar Weinflaschen und Gläser mit eingemachtem Obst und Gemüse, sowie etwas Dörrfleisch. Seitlich angelehnt stehen zwei unbenutzte Pechfackeln.

Meisterinformationen :

Der Marmorblock ist ein *Magischer Steinwürfel*. Auf den (von hier aus nicht zu erkennenden!) anderen vier Flächen sind die Buchstaben B L C und K eingeritzt. Auf der unteren Seite befindet sich ein Stern. Sollte versucht werden, den Würfel durch Hiebe mit Waffen zu zerstören, erhöht sich deren Bruchfaktor bei jedem zweiten Versuch um 1. Ohne geeignetes Werkzeug wie Meißel und Hämmer ist dem Marmorblock nicht beizukommen — und solch ein Vorgehen würde natürlich etliche Stunden dauern. Hier hilft nur ein Zauberspruch, um ihn auf seine

ursprüngliche Größe von 8 cm³ zurückverwandeln zu können. Dafür muss das Codewort „Block“, welches den Steinwürfel vergrößert, rückwärts gesprochen werden. Da das magische Utensil allerdings schon zweimal verwendet wurde, gelingt dies nur, wenn vor dem Aussprechen ein W20 gerollt wird und der Wert mindestens 4 beträgt. Pro Rückverwandlung erhöht sich die Erschwernis um 1 — auf 4, da es die dritte Anwendung wäre. Sollte unvorhergesehener Weise ein Spieler bereits magische Steinwürfel bzw. die Lösung kennen, könnte der Meister selbstverständlich die Anzahl der bereits erfolgten Umwandlungen spontan erhöhen. Wenn es ihm zweckdienlich erscheint, notfalls auf 20 — womit eine erneute Verkleinerung folgerichtig nicht mehr möglich ist.

Gänge und Höhlen

Allgemeine Informationen:

Die Helden befinden sich in einem lichtlosen Höhlensystem. Das sie umgebende Material besteht aus unbearbeitetem grauen Gestein.

Spezielle Informationen:

Die gangbaren Bereiche sind vorwiegend sehr eng und meistens so niedrig, dass sie nur kriechend durchquert werden können. Hier und da gibt es scharfe Ecken und verborgene Kanten. Wände und Böden sind zumindest trocken. Keinerlei Geräusche dringen an die Ohren der Helden. Unmittelbare Gefahr scheint also nicht zu drohen.

Meisterinformationen:

Bis auf die Höhlen A, B und C ist der gesamte Bereich tatsächlich vollkommen leer. Es gibt weder Monster oder andere Kreaturen zu töten noch finden sich hier irgendwelche Schätze — was den Spielern natürlich nicht vermittelt werden sollte. Die einzige Schwierigkeit besteht im Vorwärts-kommen. Ob geduckt, auf allen Vieren oder sich durch schräge Spalten quetschend, laufen die Helden immer wieder Gefahr, sich an tückischen Vorsprüngen zu verletzen. Die mit einem X gekennzeichneten Abschnitte erfordern von jedem Spieler jeweils eine Geschicklichkeitsprobe. Sobald eine davon misslingt, erleidet der Held aufgrund von Stößen und Schürfwunden 1 Schadenspunkt.

Falls es unterlassen wird, eine Lichtquelle mit sich zu führen (was eher unwahrscheinlich ist), erhöht sich die Wahrscheinlichkeit eines unglücklichen Aufpralls, so dass pro Planquadrat eine GE-Probe fällig wird — an den besonders schwierigen Stellen (X) sogar um 3 erschwert.

Höhle B

Allgemeine Informationen:

In der nächsten Gangbiegung erkennen die Helden einen flackernden Lichtschein. Kurz darauf stehen sie in einer größeren Kaverne. Diese ist annähernd 10 Meter lang und fast ebenso breit. Die Deckenhöhe beträgt fast 5 Meter. Mit einem erleichterten „Gelobt sei Praios, Hilfe naht!“ kommt eine Frau leicht hinkend auf euch zu, bei der es sich offensichtlich um eine Praiosgeweihte handelt.

Spezielle Informationen:

Die Geweihte trägt das charakteristische Ornat einer Dienerin des Götterfürsten, obschon etwas zerknittert und verdreckt: Ein ehemals weißes Gewand, darüber rotgoldene Robe, eine ebensolche Filzkappe und am Gürtel hängende Sphärenkugeln. In der Hand hält sie ein Sonnenzepter, die typische Insigne der Praiospriesterschaft. Die Frau ist geschätzte 25 Jahre alt und ausnehmend hübsch, mit schulterlangem braunen Haar und großen rehbraunen Augen. Sie stellt sich als Riella von Alkriksruh vor, eine Praiotin welche das Licht des Herrn auch in diesen götterverlassenen Winkel Albernias tragen wollte und sich hier niedergelassen hat, um den Glauben der

Moorbauern bewahren und Gestrauchelte wieder auf den rechten Weg zu bringen. Sie fährt fort: „Gestern erspähte ich eine kleine Gruppe abscheulicher Marus, die geradewegs auf meine Hütte zuhielten — gewiss mit der frevlerischen Absicht, mich niederzumetzeln und dann vermutlich zu verspeisen. Im Wissen, dieser gottlosen Echsenbrut mit Worten nicht beikommen zu können, floh ich eilends durch meinen Vorratsraum tiefer in das Felslabyrinth. Bisher hatte ich es stets vermieden, hier einzudringen. Doch hatte ich kaum eine andere Wahl und gelangte schließlich in diese seltsame Höhle, die offenbar der Anbetungsraum eines unbekannten Kultes ist. Habt ihr die grausamen Marus bezwungen? So lasst uns denn eiligst diesem Ort der Verderbtheit entrinnen!“

Das Licht kommt von einer Pechfackel, die neben dem Eingang in einem eisernen Wandhalter steckt-

An der Südseite der Höhle sehen die Helden einen zweimalzwei Meter großen Würfel aus Marmor, an dessen sichtbaren drei Seiten jeweils ein eingemeißelter Buchstabe zu erkennen ist. Von links nach rechts C, B und L.

Gegenüber des Eingangs gibt es einen weiteren, eineinhalb Meter hohen und einen Meter breiten Gang.

An der Nordseite der Höhle steht ein niedriges Holztischchen. Darauf befindet sich eine 40 Zentimeter lange goldene Statuette in Form eines liegenden Mannes ohne Gesicht, flankiert von je einer schwarzen Kerze in ebenso goldenen Ständern.

Wenn jemand wirklich sehr genau den halbwegs ebenen Boden begutachtet, findet er nach einigem Suchen ein 2 Meter durchmessendes, Pentagramm, das kaum sichtbar mit Kohle gezogen wurde.

Meisterinformationen:

Vielleicht ahnen die Spieler schon: Riella ist keineswegs eine götterfürchtige Geweihte, sondern in Wahrheit eine Dienerin des Namenlosen. Vor wenigen Jahren erst zum Glauben an den Guldunen konvertiert, hat sie sich in die Muhrsape zurückgezogen, um unerkannt ihrem Gott zu huldigen und durch Gräueltaten in der Hierarchie der Priester zu steigen. Die Marus hatte Riella sich durch eine Bezauberung gleich dem BANNBALADIN gefügig gemacht. Sie dienten ihr fortan als Leibwächter und treue Sklaven. Als die Abtrünnige vor zwei Nächten ebenfalls das

helle Leuchten am Nachthimmel sah, begab sie sich mit ihren Dienern sofort zu der Stelle, an welcher der vermeintliche Meteorit niedergegangen war. Dabei handelt es sich jedoch um ein Raumschiff vom fernen Planeten Tevis X. Der Alien-Pilot wurde beim Auffüllen seiner Wasservorräte überrascht und war gerade noch in der Lage, einen der Marus vor Ort mit seiner Laserpistole niederzustrecken, bevor er überwältigt wurde. Die Geweihte verschleppte den Tevianer in die Höhlen und hält ihn nebenan gefangen (siehe Höhle C). Ihr Plan ist es, den Außerirdischen ihrem finsternen Gott zu opfern, um durch dieses ausgefallene Geschenk vielleicht zügiger die nächste Weihestufe zu erreichen. Sollten die Helden jetzt nicht umgehend mit Riella die Kaverne verlassen, sondern die benachbarte Höhle betreten wollen, bereits Verdacht geschöpft haben (ein geweihter Held kann mit einer Klugheitsprobe die Statuette als Darstellung des Dreizehnten identifizieren) oder die Kultistin mittels des Wahrheitsamuletts oder eines SENSIBAR durchschaut haben und zum Angriff übergehen, dürfte die Geweihte des Namenlosen schnellstmöglich versuchen, sie mit allen Mitteln auszuschalten. Dabei wird sie die ihr zur Verfügung stehenden namenlosen Wunder anzuwenden, von denen die in dieser Situation möglichen (bereits auf Riellas Werte bezogen) aufgelistet werden:

Personen bezaubern

Die Geweihte murmelt eine geheime Formel und schaut dem maximal 10 Meter entfernten Opfer in die Augen. Dann würfelt sie 3 W6 und addiert ihren Charisma-Wert. Der Betroffene wirft 3 W6 und addiert seine Erfahrungsstufe. Ist dessen Summe niedriger, gehorcht er der Anwenderin aufs Wort — egal, was sie von ihm verlangt. In diesem Fall greift er seine Freunde an.

Kosten: 10 KP (auch bei Misslingen)

Dauer: permanent bis Gegenzauber

Gefahrenwert: 8

Böser Blick

Maximal fünf Meter entfernt, schaut die Geweihte dem Opfer in die Augen. Dieses würfelt eine KL-Probe +2. Bei Misslingen wirkt der Zauber entweder demoralisierend (AT -5, pro KR 25% Chance, dass der Held sich ergibt) oder Furcht erregend (pro KR eine erfolgreiche Mutprobe mit halbiertem Grundwert, ansonsten kopflose Flucht). Der Spruch wirkt auf alle humanoiden Wesen.

Kosten: 5 KP

Dauer: 10 KR

Gefahrenwert: 1

Kleiner Fluch

Die Geweihte berührt einen anorganischen Gegenstand, spricht dabei für 1 KR die Formel und würfelt eine KL-Probe. Danach verändern sich dessen Eigenschaften zum negativen. So kann eine Metallrüstung schwerer werden (AT- und PA -3) oder eine scharfe Waffe stumpf (TP -4)

Kosten: 7 KP (auch bei Misslingen)

Dauer: permanent bis Gegenzauber

Gefahrenwert: 2

Pech und Schwefel

Die Geweihte weist mit den Fingerspitzen einer Hand auf den Gegner und zischelt eine geheime Beschwörung. Das Resultat ist ein dem FULMINICTUS ähnelnder, schwefelig riechender schwarzer Flammenstrahl von 15 Metern Reichweite, der 3W6 +3 Schadenspunkte verursacht. Sollte die Geweihte nicht über genügend Karmapunkte verfügen, beträgt das Maximum an Schaden den Wert der verbliebenen KP.

Kosten: 1 KP pro SP

Dauer: augenblicklich

Gefahrenwert: 0

Finsternis

Die Geweihte erzeugt unmittelbar ein die ganze Höhle erfüllendes Feld aus Dunkelheit, in welchem profane Lichtquellen verlöschen und Geräusche dumpf klingen. Ein 2. Stabzauber wirkt unvermindert, ein *Flim-Flam-Funkel* jedoch nur einen Meter weit.

Kosten: 5 KP

Dauer: 10 Spielrunden

Gefahrenwert: 4

Riella von Alriksruh ist eine (Anti-) Heldin der 3. Erfahrungsstufe, allerdings eine Priesterin der 2. Weihestufe. Für letzteres hat sie zunächst ihre linke Großzehe geopfert (daher die Gehbehinderung) und später ihr Spiegelbild. Wird ein Wunder gewirkt, muss der Gefahrenwert von der Gefahrenreserve eines Geweihten abgezogen werden, welcher zu sich Beginn eines jeden neuen Tages auf 10 Punkte regeneriert. Ab einem Minuswert von 5 Punkten besteht eine 10%ige Chance, dass der Geweihte sofort sein Leben verliert. Pro weitere 5 Minuspunkte steigt die Wahrscheinlichkeit um 10% (beispielsweise auf 30% bei einem Gefahrenwert von -18).

Die Werte der Geweihten des Namenlosen:

MU: 14	ATTACK: 11
KL: 13	PARADE: 9
CH: 14	RÜSTUNGSSCHUTZ: 1
GE: 10	TREFFERPUNKTE: 1W6+3
KK: 9	LEBENSENERGIE: 30
GEFAHRENRESERVE: 10	KARMAPUNKTE: 35
MONSTERKLASSE: 23	

Das Regelwerk sieht keine Erschwernisse zum Wirken von Wundern während des Kampfes vor. Ob beispielsweise ein PECH UND SCHWEFEL anstelle einer oder Attacke oder eben gleichzeitig ausgeführt werden kann, bleibt der Entscheidung des Meisters überlassen. Sollte Riella kaum noch Lebenspunkte haben, könnte sie auch mittels FINSTERNIS versuchen, zu entkommen. Auf das Gelingen des Auftrags hätte eine gelungene Flucht jedenfalls kaum Einfluss.

Der Marmorwürfel ist selbstverständlich derselbe, dessen eine Seite die Helden schon in Höhle A gesehen haben. Wer hinaufklettert, findet auf der Oberseite den Buchstaben K. Eine erfolgreiche Verkleinerung erleichtert den Rückweg enorm. Darüber hinaus könnten die Helden dieses nützliche magische Utensil dann ihr Eigen nennen.

Höhle C

Allgemeine Informationen:

Nach einem kurzen Gang von 2 Metern gelangen die Helden in eine kleine Höhle von 3 mal 4 Metern. Auf dem Boden liegt ein ungefähr zwei Meter großes menschenähnliches Geschöpf, das recht ordentlich mit Seilen gefesselt wurde.

Spezielle Informationen:

Das Geschöpf hat leichte Ähnlichkeit mit einem sehr androgynen Elfen, nur sind dessen Gliedmaßen noch graziler, das schmale Gesicht wirkt mit seinen großen dunklen Augen und flacher Nase eher katzenhaft. Die spitzen Ohren ragen einige Zentimeter über den Kopf hinaus. Auch ist es vollkommen haarlos und von sehr heller, fast bläulich-weißer Hautfarbe. Als es die Helden erblickt, öffnet es seinen schmalen Mund und lässt dabei leisen melodischen Singsang erahnen. Allerdings hören die Helden zusätzlich eine Stimme in eurem Kopf: „Habt keine Angst! Ich bin nur ein friedlicher Besucher aus einer

weit weit entfernten Welt und würde euch niemals etwas zuleide tun.“

Einen Meter neben dem seltsamen Wesen liegt ein dreißig Zentimeter langer Gegenstand von annähernd winkliger Form. Er scheint aus dem gleichen matt glänzenden Metall zu bestehen, wie der Meteorit im Sumpf.

Meisterinformationen:

Der Außerirdische erklärt den Helden mithilfe seiner telepathischen Fähigkeiten (die keine Kenntnisse in der jeweiligen Sprache voraussetzen), warum er nach Aventurien gelangt und wie es ihm daraufhin übel ergangen ist (siehe Meisterinformation zur Höhle B). Er bittet darum, ihn zu befreien und zurück zu seinem Raumfahrzeug zu geleiten. Der Tevianer ist gänzlich unbewaffnet - und unbekleidet, was aufgrund fehlender primärer Geschlechtsorgane eine Zuordnung als Mann oder Frau ausschließt - faktisch sind die Bewohner von Tevis X Zwitterwesen.

Wenn dem Alien geholfen wird (wovon bei einer echten Heldengruppe erstmal auszugehen ist), überlässt er ihnen zum Dank den ungewöhnlichen Gegenstand. Es handelt sich um eine Laserpistole, deren Akku allerdings von Riella durch mehrfache Betätigung komplett leer geschossen worden ist. Er besteht aus einem längeren konischen Rohr, an dessen einen Ende ein kleines Loch zu erkennen ist, von welchem fast rechtwinklig eine Art Griff abgeht. Dort befinden sich ein kurzer Schieberegler zur Entsicherung und darunter ein kleiner runder Knopf als Auslöser. Die Waffe wird für Prahe zu Analyse Zwecken mehr als ausreichend sein. Der Tevianer hat jedenfalls insgeheim noch ein Ersatzexemplar vorrätig.

Am eiförmigen Raumschiff angekommen legt der Extraderestrier eine Hand auf die ovale Fläche, woraufhin sich dort lautlos eine Klappe wie von Zauberhand mit inwendiger Treppe öffnet. Zum Abschied mit einem Finger winkend steigt er ein. Im Inneren erkennen die Helden an den Wänden blinkende Lichter und helle Bilder (also Schalter, Konsolen, Bildschirme etc). Der Eingang schließt sich und kurz darauf hebt das Flugobjekt mit leise summendem Geräusch ab. Auf seiner Unterseite ist noch ein gelboranges helles Leuchten zu sehen. Dann entschwindet das fremdartige Gefährt in der Wolkendecke des nachmittäglichen Himmels.

Das Ende des Abenteuers

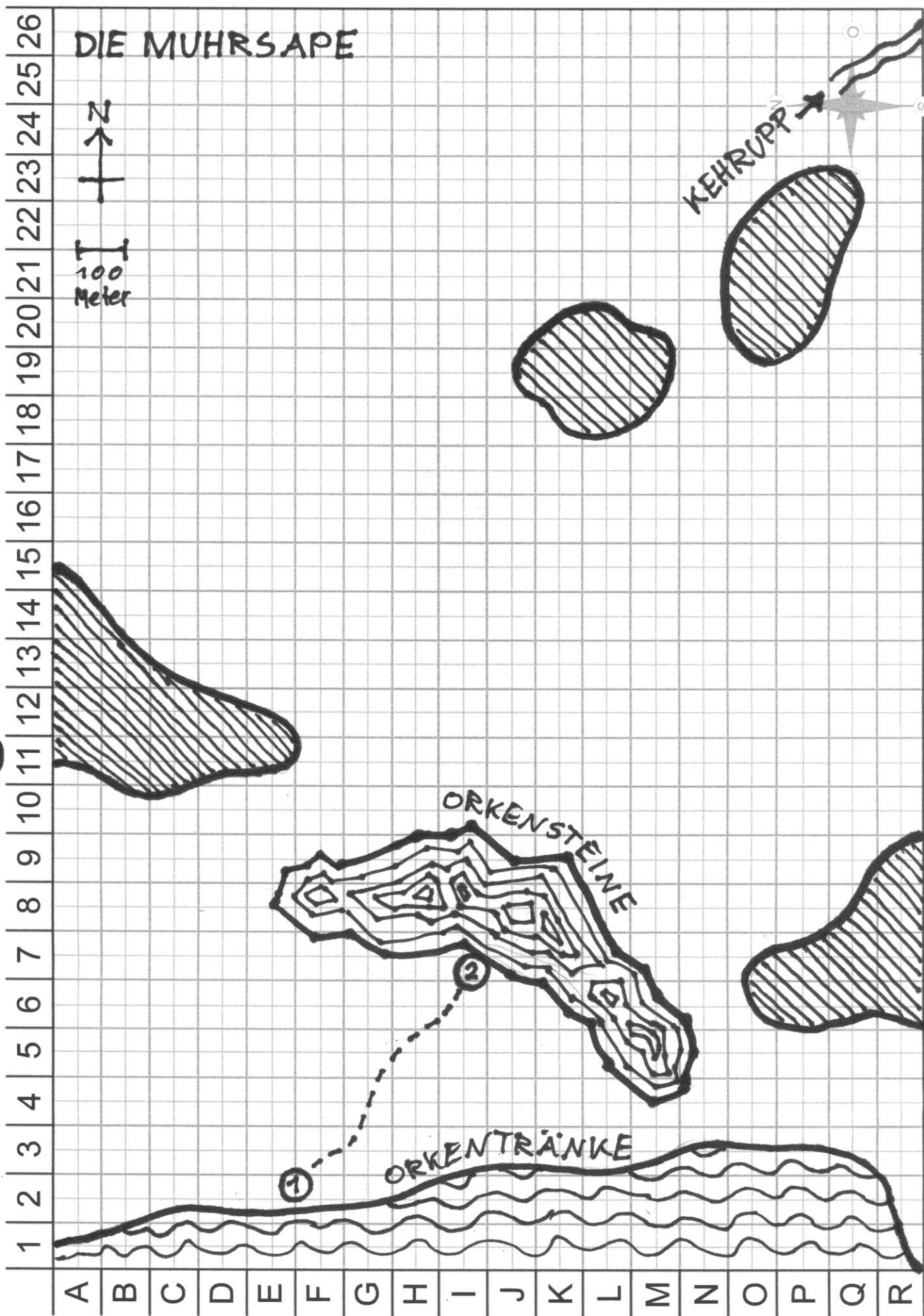
Nach eurem Rückmarsch erreicht ihr – mehr oder weniger wohlbehalten und ohne tödliche Zwischenfälle – schließlich und endlich Havena. Die Wachen am Stadttor haben wegen einer größeren Gruppe von Moorbauern, die ihre kargen Erträge auf dem Markt zu barer Münze machen wollen, kaum Interesse, euch eingehender zu untersuchen – und dabei womöglich verbotenes magisches Zauberwerk zu beschlagnahmen. Als ihr in der Taverne *Am Südstrand* eintrefft, werdet ihr schon freudig von dem Alchimisten Tyros Prahe erwartet. Vielleicht aus Sorge oder Ungeduld scheint er schon mehr als nur ein Gläschen getrunken zu haben. Weinselig fragt er, ob es euch gelungen sei, den Meteoriten zu finden und eine Gesteinsprobe zu entnehmen. Als ihr ihm die Waffe des Tevianers übergebt, ist er völlig verblüfft. „Kurios“, entfährt es dem Alten immer wieder, auch als ihr die zugehörige Geschichte erzählt. Ob er euch tatsächlich glaubt, dass ein Wesen von einem anderen Stern notgelandet ist und er es hier mit einem Gerät von einer fremden Art zu tun hat, könnt ihr zwar nicht ergründen, doch ist Prahe allemal hochbeglückt. Daher legt er zu dem vorab ausgemachten Lohn noch insgesamt 20 Dukaten drauf. Bald darauf erhebt er sich mit

glänzenden Augen. Er kann es scheint's kaum erwarten, den seltsamen Gegenstand eingehender zu erforschen und verabschiedet sich mit einem „Hesinde sei mit euch!“, so dass ihr euren Erfolg jetzt in aller Ruhe genießen könnt, vielleicht bei einem Dankesbesuch in einem der zahlreichen Zwölgöttertempel, auf dem nahe gelegenen Vergnügungsschiff Thetis – oder gleich hier vor Ort in der Taverne.

Meisterinformationen:

Während Tyros Prahe seinen Wissensstand nun erst noch erweitern muss, haben die Helden bereits viele neue Erfahrungen gesammelt. Daher erhält jeder von ihnen zum gelungenen Abschluss je **50 AP**. — zusätzlich zu den in Kämpfen errungenen. Falls die Helden auf Riellas Lügen hereingefallen sind oder gar den hilflosen Außerirdischen kurzerhand niedergemetzelt haben, gibt es verdientermaßen lediglich 10 AP. Ob der Meister nach eigenem Dafürhalten besondere rollenspielerische Leistungen mit weiteren Abenteurpunkten als zusätzliche Belohnung unter den Spielern verteilen möchte, bleibt wie immer seiner Einschätzung bzw. Willkür überlassen.

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

