
Gruppen-Abenteuer

Manege frei!
Oder
Zirkus wider Willen

Manege frei!

Von Jörg Gerwens aka Alfedias

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufe 1

Für den Meister und 2-5 Helden

Ab 14 Jahren

Das Abenteuer

Meisterinformationen:

Verehrter Meister, dieses Abenteuer ist als eine Hommage an die „guten“ alten DSA1 Abenteuer gedacht und nimmt sich selbst und die Regeln als solche nicht allzu ernst, des Weiteren ist es keines falls kanonisch oder als solches zu verstehen. Ich hoffe dennoch es wird dir und deiner Spielgruppe Spaß machen die Höhlen des bösen Schelms Kosi Wulreich zu erkunden.

Das Abenteuer handelt nämlich auch genau darum. Im Sommer des Jahres 983 BF, der böse Schelm Kosi Wulreich hat sich in einer Höhle unweit der Reichsstraße 2 zwischen Punin und Gareth niedergelassen und hat damit begonnen Diener um sich zu scharen, die er mittels von Ihm hergestellten Narrenkappen unter seinen Willen zwingt. Er ist Momentan im Begriff ein schwarzes Auge herzustellen, mit dessen Hilfe er die Zeit selbst zu manipulieren versucht. Dem Graumagier Féwen Sûch hingegen ist auf dem Weg von Gareth nach Punin eine starke magische Präsent aufgefallen, der er nachging, nur um von Kosi in seiner Höhle gefangen zu werden, bis auch seine Narrenkappe hergestellt wurde.

Im Sommer 1040 BF treffen die Helden dann den gealterten Féwen Sûch, auf der genannten Reichstraße. Er hat seit 57 Jahren auf die Helden gewartet und teleportiert sich, samt Heldengruppe sodann zum Eingang der Höhle, in der die temporalen Energien des Schwarzen Auges eine Art Zeitblase verursacht hat. Die Zeitblase verursacht, dass die Helden bei betreten der Höhle in die Vergangenheit geschickt werden, wo Sie selbst erst das Schwarze Auge vernichten müssen. Sobald Sie die Höhle wieder verlassen, sind Sie wieder in Ihrer angestammten Zeitlinie. Alle Gegenstände, die Sie aus der Höhle mitnehmen, sind schlagartig 57 Jahre gealtert. Alle Personen, die mit Ihnen aus der Höhle treten sind auf einmal verschwunden.

Lasst den Spaß beginnen!

Zum Vorlesen:

Eure zusammengewürfelte Gruppe, von mehr oder weniger tapferen recken, bindet sich auch der Reichsstraße II von Punin nach Gareth.

Ihr seid heute im frühen Morgengrauen aus Punin aufgebrochen um den langen Weg gen Gareth anzutreten. Ihr habt schon einige Meilen hinter euch gebracht, bevor die Mittagshitze des Ronda Mondes euch allzu viel zusetzen konnte, als sich am Horizont eine Gestalt vom flimmernden Kopfsteinpflaster der Reichsstraße abhebt!

Als ihr euch dem dort stehenden älteren Mann nähert wird auch er auf euch aufmerksam und nähert sich euch. Seinem Aussehen nach mit Stab und langen Roben scheint er ein Magier zu sein "Ahhh, da seid ihr ja endlich! Schnell! Wir haben keine Zeit kommt mit! Ihr müsst mir helfen!"

Noch bevor ihr etwas antworten könnt schlägt der Fremde seinen Stab auf den Boden und ruft „Transversalis Teleport!“

Und plötzlich steht ihr zusammen vor dem Eingang einer Höhle. Der alte Mann bricht unter Anstrengungen zusammen und sagt euch noch „Schnell... ihr müsst ihn aufhalten... bevor es zu spät ist!“

Er zeigt noch einmal auf den Eingang der Höhle bevor er bewusstlos zusammen sackt.

A Der alte Mann

Allgemeine Informationen:

Der alte Mann trägt eine dunkelgrüne, hochwertig gearbeitete Robe und einen Magierstab, dessen Spitze eine stilisierte Schlange darstellt. Er hat graues Haar, hat einen langen, aber gepflegten Bart und ist vermutlich zwischen 70 und 75 Jahre alt.

Spezielle Informationen:

Der Mann ist bewusstlos, schwebt aber nicht in Lebensgefahr. Er trägt 20 Silbertaler und 3 Heller Barschaft, sowie einen Astraltrank, zwei Heiltränke und einen Dolch bei sich.

B Der Höhleneingang

Allgemeine Informationen:

Der Höhleneingang ist eine dreieckige Öffnung in der Seite eines Berges, deren Basis 4 m breit ist und nach oben spitz zusammen läuft.

Spezielle Informationen:

Eine Art Nebel versperrt die Sicht in das Innere der Höhle.

Zum Vorlesen:

Bei betreten der Höhle, erklingt eine Stimme:

„Willkommen, willkommen werte Gäste! Ich begrüße euch in Kosi Wulreichs fantastische Welt der Unglaublichkeiten! Ein einfaches Ticket genügt um euch Zugang zu verschaffen!“

Gänge der Höhle:

Allgemeine Informationen:

Die Gänge dieser Höhle, sind alle 2 m breit und 3 m hoch, die einzelnen Längen entnehmen Sie bitte dem Plan des Schicksals. Die Wände sind verputzt und mit bunten Bildern bemalt, die teilweise verstörende Streiche oder Kunststücke abbilden.

1 Das Kassenhäusschen

Allgemeine Informationen:

Der Raum misst 6 x 6 m und ist 3 m hoch. Eine Theke bildet den Eingang zum Raum, über dem ein Schild hängt, auf dem „Kasse“ steht. In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit zwei Stühlen, an den Wänden stehen Kommoden, mit einigen Schubladen.

Spezielle Informationen:

Auf den Stühlen am Tisch sitzen zwei Goblins und zählen Münzen [125 Silber Münzen „Narregold“(verwandelt sich nach ein paar Stunden in wertlosen Tand)]. Sie tragen beide je eine Narrenkappe und kommen nun auf euch zu, als Sie euch bemerkt haben. In einer Kommode liegen eine Keule, zwei Kurzschwerter, ein Langschwert und ein Speer, auf denen jeweils das Wort „Ticket“ eingraviert wurde.

Meisterinformationen:

Die Goblins verlangen zu viel Geld für die Eintrittskarten, so dass es sich die Helden nie leisten können diese zu kaufen. Es kommt unweigerlich zum Kampf! Bei Kampfbeginn ruft einer der Goblins laut „Kundschaft!“, wodurch die fünf Goblin-Clowns aus dem Schlafsaal (2) alarmiert werden! Welche dann mit einem „Clownskarren“ zum Kampf hinzu stoßen. Der Knüppel aus einer der Kommoden ist das „Einfache Ticket“, sprich der Schlüssel der westlichen Tür zur Manege (17)

Goblins: MU: 5 RS: 2 LE:12 AT/PA: 7/6 TP: W+2 BF: 6/2 Keule/Kurzschwert

2 Der Schlafsaal

Allgemeine Informationen:

Der 10 x 12 m große Raum ist 5 m hoch und verfügt über verputzte Wände. Mehrere Hochbetten stehen entlang der Wände, während in der Mitte des Raumes allerlei Krempel durcheinander liegt. So sieht ihr dort einen großen Ball, mehrere kleine Bälle oder etwas das eine Art Peitsche zu sein scheint.

Spezielle Informationen:

➔ Falls die Helden es ungesehen an dem Kassenhäuschen(1) vorbei schaffen:

Fünf Goblins, geschminkt und mit Perücken unter Ihren Narrenkappen ausgestattet, üben, mit den Gegenständen in der Mitte des Raumes, die tollsten Kunststücke ein.

3 Der Abort

Allgemeine Informationen:

An der Tür dieses Raums ist ein kleines Herzförmiges Loch eingelassen. Die Tür ist nicht verschlossen. In dem 2 x 2 m großen Raum, mit verschalteten Wänden findet ihr einen nach unten hin geöffneten Sitz und einen Eimer voll Sägespäne.

Spezielle Informationen:

Sollte sich ein Held auf einen der Aborts setzen, fällt ihm eine glänzende Brosche (Wert 25 Silber) über der Tür auf.

Meisterinformation:

Sollte Jemand auf die Idee kommen und sich dort erleichtern wollen, so soll er dafür einen Bonus von +1 Gewandtheit erfahren, jetzt, wo dieser Druck von ihm genommen ist.

4 Robuns Abort

Allgemeine Information:

An der Tür dieses Raums ist ein kleines Herzförmiges Loch eingelassen. Die Tür ist verschlossen.

Meister Information:

Auf diesem Abort befindet sich gerade Robun, der Bademeister, dessen Geschäfte nicht zu seiner Zufriedenstellung laufen. Er will in Ruhe gelassen werden, was er den Helden auch griesgrämig mitteilt. Wenn die Helden ihm in seiner Not helfen können oder aber wenn Sie ihn so lange nerven,

bis er die Schnauze voll hat, verrät er Ihnen, wie Sie unbehelligt durch das Schwimmbecken (5) kommen können, damit Sie verschwinden.

C Die Weidenkörbe

Allgemeine Informationen:

Am Ende dieses Gangs befinden sich zu einer Wand aufgestapelte Weidenkörbe

Meisterinformationen:

Hier gibt es kein Durchkommen! Schließlich stehen hier Weidekörbe im Weg. Machen Sie dies ihren Spielern schnell deutlich.

5 Das Schwimmbecken

Allgemeine Informationen:

In dem 22 x 14 m großen und 7 m hohen Raum befindet sich ein 14 x 14 m großes Schwimmbecken. Die Wände und der Boden sind mit Fliesen ausgelegt. Am westlichen und am östlichen Beckenrand befindet sich je eine 4 x 14 m große Fläche. Auf der westlichen Seite des Beckens befindet sich ein 3 m hohes Sprungbrett, während auf der östlichen Seite eine Tür auszumachen ist.

Spezielle Informationen:

Im Becken schwimmen sechs Robben mit an ihren Köpfen angebrachten Äxten

Robbe: MU: 10 RS: 1 LE: 15 AT/PA: 10/7 TP: W6+3 BF: 4

Meisterinformationen:

Um auf die andere Seite zu kommen muss man sich durch die Robben kämpfen. Nur wer einen beherzten Sprung vom Sprungbrett wagt oder von der östlichen Plattform ins Becken steigt, wird nicht von den Robben im Becken angegriffen.

6 Die Umkleidekabine

Allgemeine Informationen:

Der 6 x 6 m große Raum ist 3 m hoch und weist verschaltete Wände auf. Entlang der Nord- und der Südwand stehen Bänke auf denen einige Kleidungsstücke liegen.

Spezielle Informationen:

Zwischen der Kleidung auf den Bänken liegen, zwei Kettenhemde, ein Schild, ein Stab an dem ein Buch gebunden wurde, ein Brecheisen und ein Flügelhelm.

Meisterinformationen:

Der Geheimgang aus diesem Raum führt zum südlichen Zugang der Manege (17), sowie hinter den Thron des Thronsaals.

7 Der Requisiten Raum

Allgemeine Information:

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen.

Der 4 x 8 m große Raum hat 3 m hohe Wände und verputzte Wände. Entlang der Wände sind mehrere Regale aufgebaut, in denen alle möglichen Waffen gelagert sind.

Spezielle Information:

Zwischen den Waffen liegen auch sehr kleine Brustpanzer und Kettenhemden, welche keinem Menschen oder Zwerg passen würden.

Meisterinformation:

Die Tür lässt sich nur mit einer ST-Probe +5 (bei Benutzung eines Brecheisens normale ST-Probe) oder mit dem Schlüssel öffnen. Eine Royale Eulwache aus dem Thronsaal(10) trägt den Schlüssel bei sich.

8 Der Weinkeller

Allgemeine Informationen:

In dem 10 x 20 m großen Raum mit unverschalten, 5 m hohen Wänden stehen acht große Weinfässer, welche jeweils an der Seite eine Leiter aufweisen. Auf den Fässern sind kleine metallische Schilder angebracht, über denen eine Kerze brennt. Außerdem steht am Ende des Raumes ein Tisch mit drei Stühlen.

Spezielle Informationen:

Auf den Stühlen sitzen drei Männer, welche Wein trinken und wild miteinander diskutieren.

Sie tragen feinste liebfelder Kleidung und Ihre Gesichter sind mit Halbmasken bedeckt, welche in Narrenkappen auf Ihren Köpfen auslaufen.

Auf allen Schildern an den Fässern befinden sich verschiedene Kürzel mit Zahlen dahinter, z.B. steht auf einem: „D 67/100, B 83/100, K 97/100“

Meisterinformationen:

Hier sitzt Kerpar mit Binsonro und Dabor Bent um über die Weinbewertungen, der hier gelagerten Weine zu diskutieren. Die Helden werden als neutrale Schiedsrichter um Ihre Meinung gebeten. Je nach dem, wem Sie Recht geben, bekommen Sie einen Hinweis auf den hier versteckten Geheimgang. Doch nur Kerpar kennt die Wahrheit.

9 Der Waschraum

Allgemeine Informationen:

Der Kreisrunde Raum hat einen Durchmesser von 6 m und ist 3 m hoch, seine Wände sind unverschalt und grob behauen. In der Mitte dieses Raums befindet sich ein Wasserbecken, das aus einer sehr sauber aufeinandergeschichteten Mauer angelegt wurde. Das Becken ist ebenfalls Kreisrund, hat einen Durchmesser von 2 m und ist etwa einen halben Meter tief.

Spezielle Informationen:

Das Becken ist noch etwa einen Finger hoch gefüllt.

Meisterinformationen:

Das Wasser dieses Beckens ist magisch, wer davon trinkt heilt 2W6 Lebenspunkte. Falls sich jemand damit wäscht, erhält derjenige für den Rest des Abenteuers einen CH-Bonus von +2. Man kann das Wasser auch abfüllen und als Heiltrank nutzen (nicht mehr als 3 Portionen, bevor das Becken leer ist) dann heilt es jedoch nur 1W6 Lebenspunkte.

10 Der Thronsaal

Allgemeine Informationen:

Ein doppelflügeliges Tor führt in den 24 x 16 m großen Thronsaal, der 12 m hohe Wände hat. Entlang der Nord- und der Südwand befinden sich je 4, 2 m durchmessende Säulen. An der Ostwand führt eine 4 m breite Treppe ein Podest hinauf, auf dem ein Thron steht.

Spezielle Informationen:

Auf dem Thron sitzt eine royale Eule, die rechts und links von Eulwachen bewacht wird. Zwischen den Säulen des Saals befinden sich ebenfalls weitere Wachen, die allesamt die Heldengruppe mustern. Eine Eule, in einer Robe gekleidet und mit einem Monokel ins rechte Auge geklemmt, tritt hervor und begrüßt die Helden: „Ihre großmütige Hezigkeit ist nun bereit eure Gastgeschenke zu empfangen!“

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden angemessen unterwürfig zeigen während der Audienz im Thronsaal, gewährt die royale Eule Ihnen den Zutritt zum Geheimgang hinter dem Thron.

Ansonsten befiehlt er seiner Wache mit einem energischen „Näk! NÄK!“ den Angriff auf die Heldengruppe, während er sich selbst durch den Geheimgang zurück zieht.

Eulwache: MU: 4 RS: 4 LE: 5 AT/PA: 12/5 TP: W6+4 BF: 3

11 Die Wahrsagerin

Allgemeine Information:

Der 10 x 10 m große Raum weist verputzte Wände auf und ist 3 m hoch. In die schwarzen Bodenfliesen ist ein raumfüllendes weißes Pentagramm eingearbeitet. In der Mitte des Pentagramms steht ein runder Tisch, auf dem eine Glaskugel auf einem violetten Kissen ruht.

Spezielle Information:

Auf einem Stuhl am Tisch sitzt eine buckelige Frau in langen violetten Gewändern, auf dem Kopf hat Sie ein grünes Kopftuch, auf dem das Symbol einer Narrenkappe gestickt wurde. Sie winkt euch zu sich mit den Worten: „Kommt, kommt Kinder! Lasst mich euch eure Zukunft vorher sagen!“

Meisterinformation:

Wenn sich die Helden der alten Walpurga nähern beschwört Sie mit den Worten „Ich sehe euren Tod voraus!“ drei Krakonier, welche die Helden angreifen.

Sobald Walpurga besiegt ist, können Sie die Glaskugel mitnehmen, welche den Schlüssel für die nördliche Zugangstür für die Manege (17) darstellt. In der westlichen Wand befindet sich außerdem ein Geheimgang, der in das Spiegelkabinett(12) führt.

Walpurga: MU: 12 RS: 1 LE: 18: AT/PA: 8/12 TP: W6+1

Krakonier: MU: 16 RS: 5+1 LE: 20 AT/PA: 9/8 TP: W+5 (Treffer in Nervenzentrum 1-5)

12 Das Spiegelkabinett

Allgemeine Information:

In diesem 10 x 10 m großen und 3 m hohen Raum mit verschalten Wänden, befindet sich jede Menge Spiegel, die teilweise zerbrochen an den Wänden hängen. In der Mitte des Raums ist jede Menge Krempel aufgehäuft worden. Da steht eine Kommode mit nur noch drei Beinen, auf der zwei zerbrochene Jonglierkeulen liegen. Neben der Kommode liegt ein Teppich mit Brandflecken unter einen zerbrochenen Tisch.

Spezielle Informationen:

In der Kommode könnt Ihr 3W20 Silbertaler finden.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden sich zu lange im Spiegelkabinett aufhalten, werden Sie von W20 Ratten mit kleinen Narrenkappchen angegriffen.

13 Garderobe von Walpurga

Allgemeine Information:

An der Tür zu diesem Raum ist ein aus Messing gearbeiteter Stern angebracht, auf dem „Walpurga“ eingraviert wurde. Die Tür ist nicht verschlossen. Der 3 m hohe Raum ist 6 x 6 m groß.

An der östlichen Wand befindet sich ein Bett, an dessen Stirnbrett eine Kiste steht.

An der westlichen Wand befindet sich ein Schreibtisch samt einem Stuhl.

Spezielle Information:

In der Kiste am Bett befinden sich verschiedene Kleider. In dem Buch auf dem Tisch stehen verschiedene Rezepte für Suppe. Im Schreibtisch selbst lassen sich 34 Silbertaler finden.

14 Garderobe von Robun

Allgemeine Information:

An der Tür zu diesem Raum ist ein aus Messing gearbeiteter Stern angebracht, auf dem „Robun“ eingraviert wurde. Die Tür ist nicht verschlossen. Der 3 m hohe Raum ist 6 x 6 m groß.

An der östlichen Wand befindet sich ein Bett, an dessen Stirnbrett eine Kiste steht.

An der westlichen Wand befindet sich ein Schreibtisch samt einem Stuhl.

Spezielle Information:

In der Kiste am Bett befinden sich verschiedene Herren Badeanzüge in gestreiften Mustern. In dem Buch auf dem Tisch stehen die verschiedenen Namen der Robben und wie Sie dazu trainiert wurden, diejenigen in Ruhe zu lassen, die vom östlichen Rand ins Becken steigen, bzw. die vom Sprungbrett springen. Im Schreibtisch selbst lassen sich 4 Silbertaler finden.

15 Zurkams' Garderobe

Allgemeine Informationen:

An der Tür zu diesem Raum ist ein aus Messing gearbeiteter Stern angebracht, auf dem „Robun“ eingraviert wurde. Die Tür ist nicht verschlossen. Der 3 m hohe Raum ist 6 x 6 m groß.

An der östlichen Wand befindet sich ein Bett, an dessen Stirnbrett eine Kiste steht.

An der westlichen Wand befindet sich ein Schreibtisch samt einem Stuhl.

Spezielle Informationen:

In der Kiste am Bett befinden sich neben Kleidungsstücken noch eine Peitsche und verschiedene Seile. Der Stuhl am Schreibtisch weist außerdem einige Bissspuren auf. Das Buch auf dem Tisch ist leer.

16 Der Dompteur

Allgemeine Informationen:

Der 32 x 12 m große und 5 m hohe Raum hat verputzte Wände. Entlang der nördlichen Wand sind vier, 6 x 6 m und eine 8 x 6 m große Zellen durch dicke Gitterstäbe abgetrennt. Vor jeder Zelle befindet sich ein Hebel, der Sie öffnen kann.

Spezielle Informationen:

Vor der ersten Zelle steht ein Mann mit Peitsche und Fedoranarrenkappe, der euch freudig anstrahlt und mit einem „Ah, meine neuen Haustiere!“ die westliche Zelle öffnet.

Meisterinformationen:

Zurkams Tölp, der Dompteur, öffnet nach und nach die Zellen um die Heldengruppe zu besiegen und seiner eigenen „Sammlung“ exotischer Tiere zuzuführen. Er öffnet die Zellen von West nach Ost und so treten die Helden nach und nach gegen

1. Höhlenspinne MU: 10 RS: 1 LE: 30 AT/PA: 8/0 TP: W6+3+Gift
2. Verletzter Höhlenbär MU: 12 RS: 2 LE: 35 AT/PA: 8/7 TP: 2W (je 1W per Pranke)

„Begegnet nun der letzten Gruppe, die sich hier her verirrt!“ Es treten drei Marus aus der dritten Zelle. Einem der Echsen wurde ein Bart angeklebt, während der nächsten ein Flügelhelm aufgesetzt wurde und die letzte in ein lächerliches Kleid gesteckt wurde.

3. Marus MU: 18 RS: 5 LE: 25 AT/PA 9/8 TP: 1W+4
4. Leer Für die Heldengruppe bestimmt
5. Riesenhirschkäfer MU: 13 RS: 4 LE: 40 AT/PA 8/5 TP: 2W (1W pro Zange)

„Meine schönen, meine lieben Tierchen einfach niedergestreckt von euch? Das werdet ihr bereuen!“

Zurkams Tölp MU: 14 RS:1 LE: 25 AT/PA: 12/4 TP: 1W+2+Fesseln

17 Die Manege

Allgemeine Informationen:

Die nördliche und die westliche Tür zu diesem Raum sind verschlossen.

Der 14 x 14 m große und 12m hohe Raum mit sauber verschalten Wänden ist in einem Achteck ausgebildet. In der Mitte des Raums ist eine 10 m durchmessende Manege aufgebaut. Der Boden der Manege ist mit Sand und Sägespänen ausgelegt, zwei Säulen ragen 5 m hoch in Ihr und sind mit einem Seil miteinander verbunden. In der Mitte der Manege steht eine Stau eines Magiers, der gerade mit einer Geste der Macht auf etwas deutet.

Spezielle Informationen:

In der Mitte der Manege steht ein Mann, der gekleidet ist wie ein Zirkusdirektor. Ihr seid euch sicher, dieser Mann muss hinter all dem hier stecken. Er zeigt mit einem Dirigentenstab auf euch und brüllt euch einen Zauber entgegen, während er verrückt kichernd und giggelnd um euch herum tanzt.

Meisterinformationen:

Die nördliche Tür lässt sich nur mit der Glaskugel, der Wahrsagerin Walpurga aus Raum 11 öffnen, sowie die westliche Tür nur durch die Keule aus dem Kassenhäusschen (1) geöffnet werden kann.

Die südliche Tür stellt den Einlassbegehrenden ein Rätsel:

„Du hast ein Haus, bei dem alle Seiten nach Süden zeigen. Ein Bär kommt vorbei. Welche Farbe hat er?“ (Weiß. Es muss sich um einen Eisbären handeln, da ein Haus, dessen Seiten alle nach Süden zeigen, nur am Nordpol stehen kann.)

Die Stau ist der in einem Paralyse-Zauber gefangene, 40 Jahre jüngere Féwen Sûch, der bei der Ausübung eines Ignifaxius-Zaubers in diese Starre versetzt wurde. Kurz nachdem Kosi Wulreich besiegt wurde fällt auch der Zauber von Féwen ab und er entfesselt eine Feuersbrust innerhalb der Manege.

Zum Vorlesen:

Nach dem Kosi Wulreich samt seiner Schergen besiegt wurden, ist es als ob plötzlich Leben in die Statue des Magiers fährt und er eine gigantische Feuersbrust verschießt. Nach einem kurzen Augenblick der stillen Verwirrung schaute er euch an und sagt: „Habt Dank ihr Helden! Sagt wer seid Ihr und wie kommt es zu diesem glücklichen Zufall, der euch hier her verschlagen hat. Wo es mich doch nur durch puren Zufall und meinem magischen Gespür hierher führte, so könnt Ihr doch nicht allein hergefunden haben!“

Meisterinformationen:

Mit einem +3 KL-Wurf kann man Ihn als eben solchen erkennen. Féwen erkennt schnell womit er es hier bei der Heldengruppe zu tun hat und beschließt Stillschweigen zu bewahren um die Zeitlinie nicht zu gefährden. Dennoch lässt er sich möglichst ausführlich von der für Ihn zukünftlichen Zusammenkunft mit seinem älteren Ich berichten

Zum Vorlesen:

„So, so... So war das also. Nun gut, genug über diese glücklichen Begebenheiten. Wir müssen jetzt dieses Schwarze Auge dort drüben zerstören. Habt ihr irgendwelche Ideen?“

18 Das Schwarze Auge

Allgemeine Informationen:

Der Kreisrunde Raum mit 5 m hohen, nicht verschalten Wänden, hat einen Durchmesser von 10 Metern. Der Raum ist komplett leer, nur in der Mitte des Raums ruht ein Schwarzes Auge auf einem bronzenen Dreibein.

Meisterinformationen:

Ein Zauber oder ein gezielter, kräftiger Hieb reicht aus um das Schwarze Auge zu zerstören. Lassen Sie aber ruhig Ihre Heldengruppe ein wenig rätseln und Ihre kreativen Ideen ausprobieren.

Zum Vorlesen:

Geschafft! Ihr habt es tatsächlich geschafft, das Schwarze Auge des bösen Schelms Kosi Wulreich ist zerstört und so steht Ihr nun vor den Trümmern, des einst mächtigen magischen Gegenstands, während euch der gute Féwen Sûch anschaut und sagt „Gut meine Freunde, ich bin euch sehr dankbar, für das was Ihr heute getan habt. Jetzt lasst uns diesen verfluchten Ort verlassen, damit ich euch Reich belohnen kann.“ So geht Ihr denn gemeinsam, Richtung Ausgang der Höhle, in freudiger Erwartung, was er gemeint hat mit der Reichen Belohnung. Als Ihr aber aus der Höhle tretet, ist Féwen Sûch plötzlich verschwunden und eure Ausrüstung, Waffen und anderen Gegenstände, die Ihr aus der Höhle mitgebracht habt, scheinen auf unnatürliche Art gealtert zu sein. Selbst die Höhle an sich ist, wie durch Zauberhand verschwunden. Nur der alte Mann liegt noch immer im halbhohen Gras, genauso, wie Ihr in verlassen habt. Nachdem Ihr euch überzeugt habt, dass er immer noch am Leben ist, kommt er auch endlich so langsam wieder zu sich. „Ahhhh meine Freunde, Ihr habt es geschafft, ich wusste es doch. Lasst mich erklären, der Magier, den Ihr soeben gerettet, war in Wirklichkeit ich und zwar mein jüngeres Ich um genau zu sein. 57 Jahre habe ich auf euch und den heutigen Tag gewartet. Das Schwarze Auge hat euch bei betreten der Höhle durch die Zeit reisen lassen. Ja, das ist alles sehr verwirrend, ich weiß!“ sagt er während er einen der Helden ansieht. „Doch, lasst mich euch nun Belohnen, so wie ich es euch einst versprach!“

Der Mühe Lohn!

Die Helden haben sich jeweils 100 Abenteurpunkte verdient. Darüber hinaus überlässt Féwen Ihnen alle Tränke und Gegenstände, die er bei sich trägt, sollten Die Helden diese sich nicht schon angeeignet haben, siehe dazu Abschnitt „A Der alte Mann“

**Der Plan
Des
Schicksals**

Das Schwarze Auge®

DER PLAN DES SCHICKSALS

