Maraskan
Marus

Mit Messer und Gabel

oder Gefangen am unteren Ende der Nahrungskette

Fanprodukt

Asboran Spiele

Gruppenabenteuer

Mit Messer und Gabel
oder
Gefangen am unteren Ende der Nahrungskette

Text:

Benjamin Bahr

Illustrationen:

Philipp Ach
philippach.com

Ein Abenteuer für 3-5 Marus der Stufen 1-5

DAS SCHWARZE AUGE, 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.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Willkommen auf Marustan! Dampfende Dschungel, alte echsische Geheimnisse, und gefährliche Tiere, denen tödliches Gift aus jeder Pore tropft: Für die glatthäutigen Menschen, die in vergangenen Jahrhunderten immer wieder versucht haben, hier Fuß zu fassen, ist diese Insel der Inbegriff des Todes und der Feindseligkeit.

Doch zum Glück ist die kein Abenteuer für menschliche Helden. Dieses Buch ist für die Spitze der Nahrungskette!

Der Schauplatz des Abenteuers ist das kleine Fischerdorf Jorgun. Als die Marus aus Maru‘Zha begonnen hatten, ihre Umgebung zu erkunden, waren ihnen die Siedlungen der Glatthäute sofort aufgefallen – und sie waren hocherfreut über die neuen, leckeren Nachbarn! Leider haben sich die letzten Übergriffe der Marus auf menschliche Siedlungen durchaus auch bei den Menschen herumgesprochen, und das Dorf Jurgon hat Widerstand geleistet: Zwei Marus waren ausgeschickt worden, einmal „abzuschmecken“, wie wehrhaft und lecker die Glatthäute dort sind. Leider sind sie nicht mehr zurückgekehrt. Die Oberen in Maru‘Zha sind mehr als erbost über diese Frechheit! Die Helden werden deshalb ausgeschickt, um herauszufinden, was mit dem vorherigen Trupp geschehen ist, und bei der Gelegenheit gleich das Dorf dem Erdboden gleich zu machen.

Leider werden die Helden auf dem Weg dorthin von der mächtigen Zauberin Nahemaru aufgegriffen, die sich gerade zufällig in der Nähe befindet. Die erlaubt sich einen Spaß mit den Helden, und belegt sie mit einem mächtigen Schrumpfzauber, der sie auf etwa einen Spann (also gut 20cm) zurechtstutzt! Nahemaru stellt den Helden eine Aufgabe: erreichen sie vor Mitternacht die Spitze des Leuchtturmes in Jorgun, so will sie sie zurück verwandeln. Schaffen die Helden es nicht, so werden sie auf ewig winzig bleiben!

Es bleibt ihnen keine Wahl, und – so schwer ihnen das fallen wird – in ihrem geschrumpften Zustand müssen die Helden zunächst direkte Konfrontationen mit den Glatthäuten vermeiden. Ein einzelner gezielter Fußtritt kann sie bereits ins Jenseits befördern! Doch auch in ihrer Kragenweite gibt es unterwegs viele Gegner, von denen hungrige Ratten, listige Hexenvertraute, Schoßtiere aus fremden Welten oder untote Hamster nur eine kleine Auswahl darstellen… Die Helden müssen sich neu bewaffnen, zum Beispiel mit Gabeln, Fischerhaken oder Suppenkellen, und sich bis zur Spitze des Leuchtturmes durchkämpfen, ohne dabei von den Einwohnern des Dorfes erspäht zu werden.

Wollen wir hoffen, dass sie es bis Mitternacht schaffen – ansonsten sind sie die längste Zeit Spitze der Nahrungskette gewesen!

Der Einstieg ins Abenteuer

Zum Vorlesen:
Es ist ein sonniger Tag in Maru‘Zha. Nach einem Festmahl aus vorwitzigen Menschen, die sich zu nahe ans Tal gewagt hatten, lasst ihr es Euch richtig gut gehen. Ihr habt es Euch auf einen großen Felsen bequem gemacht, und Eure Mäuler geöffnet. Ein großer, bunter Schwarm von zilitischen Zwetschgenschwalben schwirrt zwitschernd um Euch herum, und immer wieder finden sich mutige Echsemplare, die Essensreste aus den Zwischenräumen Eurer Zähne picken. Ihr lasst sie gewähren, denn diese Vögel sind deutlich zu süß im Geschmack, und gerade seid Ihr sowieso satt.

Ihr genießt die Ruhe, da kommt Eure Gelegemutter, eine mächtige und einflussreiche Zim, auf Euch zu. Ihr rappelt Euch auf, um Euren Respekt zu bekunden, da spricht sie Euch an: „Auf auf, Ihr faulen Echsen! Es gibt Arbeit für Euch! Ein Trupp Eurer Gelegegeschwister wird vermisst. Sie waren auf dem Weg zu einem Dorf der Glatthäute, einige Meilen entfernt an der Küste. Sie sollten das Dorf auskundschaften und in Erfahrung bringen, ob die Bewohner dort gut schmecken. Sie sind längst überfällig. Findet heraus, was da los ist! Als Belohnung dürft Ihr das gesamte Dorf aufessen!“

Nun, was die Gelegemutter sagt, ist Gesetz! Mit Euren Waffen und Ausrüstung werdet Ihr von einem Späher zum Rand des Tals gebracht. Ihr durchschreitet die magische Grenze, die Eure Heimat vom Rest der Welt trennt. Ihr gehört jetzt zu den wenigen Eurer Art, die Maru‘Zha je verlassen haben. Eine große Verantwortung ruht auf Euren Schultern!

Der Weg führt Euch mehrere Stunden durch den durch den Dschungel. Es geht auf die Mittagsstunden zu, da könnt Ihr vor Euch die Straße zum Dorf der Glatthäute ausmachen.

Meisterinformationen:

> Die Helden betreten die Straße zum Dorf etwa auf Planquadrat K5 des Plans des Schicksals „Plan: Umland“.
>
> Es gibt auf diesem Plan nur wenige für die Helden wichtige Ortschaften. Wir gehen davon aus, dass die Helden such schnurstracks auf den Weg zum Dorf begeben. Sollten sie dies nicht tun, sondern angesichts ihrer neue Freiheit durch die Gegend streunern, streuen sie gerne Erlebnisse wie das weiter unten beschriebene „Die falsche Richtung“ ein. Immerhin ist dies ein Abenteuer, und Sie, lieber Meister, haben sich viel Arbeit mit der Vorbereitung gemacht – wo kämen wir hin, wenn die Helden nicht genau dem von Ihnen vorgesehenen Pfad folgen würden?!

1 Auf der Straße

Allgemeine Informationen:
Ihr tretet auf eine Straße, sicherlich breit genug um bequem einen Schlinger hinunter reiten zu können. Rechts von Euch führt der Weg in Richtung der Küste. Dort liegt Euer Ziel.

Spezielle Informationen:
Hier ist der Dschungel relativ dicht, abgesehen vom verborgenen Pfad, den die Helden hierher genommen haben.

Meisterinformationen:

> Sollten die Helden versuchen, sich dennoch durch das dichte Gestrüpp zu schlagen, kommen sie nur sehr langsam voran. Weiterhin verlieren sie jede SR W6 LP durch Abschürfungen.

2 Die falsche Richtung

Allgemeine Informationen:
Man könnte hier nicht nur einen Schlinger reiten – einige Leute tun es sogar! Euch steht ein ausgewachsener Schlinger gegenüber, sowie einige andere Euch unbekannte Echsenwesen.

Spezielle Informationen:
Die Echsenwesen sind zu sechst und halten den Schlinger – der sehr hungrig aussieht – an einer langen Leine. Sie haben die Helden noch nicht bemerkt.

Meisterinformationen:

Die Echsen – es handelt sich um Leviathanim – sind Kr'Thon'Chh geweiht und auf dem Weg in die Berge, um sich vor ihrer Herrin als würdig zu erweisen. Sie legen hier eine kleine Pause ein. Wenn sich die Helden sofort verziehen, geschieht ihnen nichts. Sollten sie allerdings zu lange warten, die Gruppe ausspionieren, oder versuchen, sich an den Echsen vorbei zu schleichen, greift der hungrige Schlinger an. Die Leviatanim warten geduldig ab, bis er sie gefressen hat. Sollten die LE des Schlingers wider erwarten unter 100 sinken, greifen sie allerdings ebenfalls an.

Werte des Schlingers:

MUT: 18	ATTACKE: 14
LEBENSENERGIE: 200	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNTKE: 2W + 8 (Biss) W + 4 (Schwanz)

MONSTERKLASSE: 85

Der Schlinger schmeckt fischig.

Der Schlinger greift in jeder Kampfrunde einmal mit seinem Schwanz und einmal mit seinem Biss an.

Werte der Leviathanim:

MUT: 20	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNTKE: 2W + 4 (Axt)

MONSTERKLASSE: 70

Die Leviathanim schmecken salzig.

Verläuft der Kampf schlecht, können die Helden versuchen auf dem Weg zurück, den sie gekommen sind, zu fliehen. Es liegt bei Ihnen, lieber Meister, ob den Helden das gelingt – immerhin haben sie die Anweisungen ihrer Gelegemutter missachtet und damit den Tod mehr als verdient.

3 Ein Jäger

Allgemeine Informationen:
Vor Euch seht Ihr einen der Glatthäuter, die sich selbst Menschen nennen. Er kommt Euch auf der Straße entgegen.

Spezielle Informationen:
Es ist ganz und gar in Felle und Häute anderer Warmblüter gekleidet.

Meisterinformationen:

Der Mensch ist ein Jäger aus dem Dorf Jurgon, und auf dem Weg in den Dschungel, um Abendessen zu jagen. Sobald er die Helden erspäht, wird er versuchen zu fliehen. Da er langsamer ist als die Helden, können sie ihn aber ohne Probleme einholen und töten – was sie auch tun sollten, denn entwischt er ihnen, wird der das Dorf warnen.

Werte des Jägers:

MUT: 10	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNTKE: W + 2 (Dolch)

MONSTERKLASSE: 5

Der Jäger schmeckt sehnig.

4 Eine Bauernkate

Allgemeine Informationen:
Vor Euch am Wegesrand liegt eine kleine Hütte aus Holz und Stroh. Sie misst etwa 3 mal 3 Meter. Im Lichte der Nachmittagssonne kann man durch die Fenster erkennen, dass sich darin Glatthäute befinden.

Spezielle Informationen:
In der Hütte befinden sich zwei erwachsene Glatthäute, sowie zwei junge.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden zu großen Lärm machen, oder die Hütte betreten, kommt es zum Kampf.

Werte der Erwachsenen:

MUT: 10	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNTKE: W + 2 (Dolch)

MONSTERKLASSE: 5

Werte der Jungen:

MUT: 8	ATTACKE: 7
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNTKE: W (Faust)

MONSTERKLASSE: 3

Die Menschen stellen keine Gefahr für die Helden dar. Die Glatthäute schmecken leicht nach Hühnchen. Die Jungen sind besonders zart.

Dies war übrigens die letzte einfache Begegnung in diesem Abenteuer.

5 Ein aufhetzender Zwischenfall

Allgemeine Informationen:
Ihr stapft über den Weg, und die Sonne neigt sich bereits dem Horizont zu. Nicht mehr lang, dann wird sie hinter den Bergen in Eurem Rücken verschwunden sein. Eure langen Schatten erstrecken sich vor Euch auf dem Weg. Da erblickt Ihr eine Staubwolke vor Euch, die schnell näher zu kommen scheint.

Spezielle Informationen:
Die Wolke wird von einem Streitwagen aufgewirbelt, der mit hoher Geschwindigkeit auf Euch zukommt. Gezogen wird er von vier langbeinigen Huftieren, auf dem Wagen steht eine Glatthaut, mit langen, schwarzen Haaren und einer silbern glitzernden Rüstung. Sie hält die Zügel mit einer Hand und steuert direkt auf Euch zu.

Meisterinformationen:
Den Helden bleiben genau drei Sekunden

zum Überlegen. Springen sie zur Seite, landen sie im Staub des Weges, und nehmen W6 SP. Sollten sie allerdings zu lange zögern, oder gar versuchen, die Pferde – denn um solche handelt es sich bei den Zugtieren – anzugreifen, werden sie einfach niedergeritten, und erhalten 3W6 SP. Schadenszauber, die gegen die Gestalt auf dem Kutschbock steht geworfen werden, prallen wirkungslos ab.

Allgemeine Informationen: Die Gestalt bring ihren Wagen zum Stehen, und während Ihr Euch noch aufrappelt, steht sie bereits vor Euch. Eine Glatthaut! Und sie scheint nicht die mindeste Angst vor Euch zu haben! Sie spricht Euch an, und zwar in perfektem Rssahh: „Soso, was haben wir denn hier? Ihr seid doch nicht etwa aus dem magisch versteckten Tal? Na, Euch werde ich lehren, die große Nahemaru zu respektieren!“
Bevor Ihr etwas unternehmen könnt – Ihr seid immer noch ganz benommen von Eurem gewagten Ausweichmanöver – streckt sie Ihre Arme in Eure Richtung aus, spreizt die Finger und spricht die Formel „Salamander Marutander, meine Lieben. Salamander Marutander.“ Sofort bemerkt Ihr, wie die Gestalt vor Euch in die Höhe schießt. Doch halt! Nicht nur sie, *alles* um Euch herum wird größer und größer! Im Schwanzumdrehen seid Ihr auf die handliche Größe von einem Spann (etwa 20cm) geschrumpft! Die Gestalt lacht hell auf: „Ha, so gefallt Ihr mir schon besser! Das geschieht Euch ganz recht! Aber ich will ja nicht zu nachtragend sein.“ Sie schmunzelt geheimnisvoll. „Im Dorf Jorgun steht ein alter Leuchtturm. Wenn Ihr es schafft, bis Mitternacht die Spitze des Turmes zu erreichen, so will ich Eure Verwandlung umkehren. Schafft Ihr es jedoch nicht rechtzeitig, so werdet Ihr auf ewig winzig bleiben!“ Sie wendet sich um, steigt auf ihren Wagen, und setzt ihn in Bewegung. Ihr hört noch aus der Ferne „Wir sehen uns um Mitternacht auf der Spitze des Leuchtturmes!“ Dann ist sie hinter einer Wegbiegung verschwunden.

Spezielle Informationen:
Die Rüstung, Ausrüstung und Waffen der Helden sind nicht mit verkleinert worden. Die Helden sind somit nackt und waffenlos! Diese Gegenstände liegen, deutlich größer als die Helden selbst, neben ihnen auf dem Weg herum.

Meisterinformationen:
Die Helden können es nicht ahnen, aber sie sind soeben einer der größten und geheimnisvollsten Zauberinnen der Welt begegnet – der unsterblichen Nahemaru! Wenn sie dieses Abenteuer überleben, werden sie noch ihrem Gelege von diesem Ereignis erzählen können. Die Formel, die sie sprach, ist nur hochstufigen Hexen und Zauberern vorbehalten:

SALAMANDER MARUTANDER – SCHNURR ZUSAMMEN WIE EIN EXPANDER!

Durch das Schrumpfen haben sich die Kampfwerte der Helden rapide verändert. Anstatt die Werte der Helden jedoch herunter zu skalieren, werden wir im weiteren Verlaufe des Abenteuers die Werte *aller anderen* NSCs und Monster hochskalieren! Das bedeutet, dass, falls Sie im Folgenden z.B. die Werte einer Ratte lesen, dies nicht deren wirkliche Werte sind, sondern die Werte *aus der Sicht der geschrumpften Heldengruppe*. Es ist geplant, dass sich die Helden (wenn überhaupt) erst am Ende des Abenteuers zurückverwandeln. Sollten sie danach aus irgendwelchen Gründen doch noch auf Gegner dieses Abenteuers treffen, so werden diese natürlich wieder „normale“ Werte haben.

Selbiges gilt für die Maße und Beschreibungen im Rest des Abenteuers: Jegliche Längenangabe wird um einen Faktor von 8 hochskaliert. Wenn Sie also lesen, dass eine Fischerhütte 16 Meter breit, 32 Meter tief und 12 Meter hoch ist, dann sind das die Maße aus der Sicht der Helden. In Wirklichkeit ist die Hütte natürlich nur 2 Meter breit, 4 Meter tief und 1,5 Meter hoch. Bedenken Sie dies, wenn sich die Helden am Ende des Abenteuers zurück verwandeln, und noch einmal durch das Dorf wandern. Passen Sie in diesem Fall die Längen- und Entfernungsangaben einfach

an, indem Sie durch acht teilen.

Die Ausrüstung der Helden ist nicht mit geschrumpft worden, und somit für die Helden viel zu groß und völlig unbrauchbar Während die Helden ihre Waffen und Rüstungen untersuchen – und sich wahrscheinlich ziemlich ärgern – können sie einige neugierige Krokodile, die sich aus dem Sumpf wagen, erkennen. Die Krokodile sind friedlich, und scheinen die Helden einfach nur zu beobachten.

Diese Krokodile – es sind genau so viele wie Helden in der Gruppe – sind harmlos, und aus einem naheliegenden Gehege ausgebrochen. Sie sind den Helden (und auch sonst niemandem) gegenüber nicht aggressiv, aber auch nicht sonderlich scheu. Durch eine einfache CH-Probe pro Krokodil kann man sie dazu abrichten, die Gegenstände der Helden zu transportieren. Dafür kann man sie zum Beispiel mit Lianen aus dem Dschungel auf deren Rücken binden. Die Krokodile gehorchen, wenn abgerichtet, einfachen Befehlen in der Sprache Rssahh, werden allerdings in keinen Kampf eingreifen, und versuchen, sich von Menschen eher fern zu halten.

Ein Wort zu den Zims: Das *tu'zuch'yn'vry*, also das magische Traditionsartefakt der Maruzauberer, wird ebenfalls nicht mit verwandelt. In diesem Abenteuer muss der Zim also leider ohne es auskommen. Die magischen Fähigkeiten des Zims sind jedoch unangetastet. Machen Sie den Helden jedoch klar, dass es ein großer Fehler wäre, sich per ECHS UND HOPP wieder nach Maru'Zha zurück zu teleportieren. In diesem Falle wäre das Abenteuer schnell vorbei, denn auch die altehrwürdigen Zim im Tal können den Zauber von Nahemaru nicht rückgängig machen. Die Helden werden dann für immer winzig bleiben (und von ihren Artgenossen wohl bald verspeist werden). Der Zauber ECHSTREM HARMLOSE GESTALT verwandelt die Marus in *verkleinerte* Varianten der entsprechenden Spezies. Also entweder in 20cm große Menschen, oder noch kleinere Tiere, etc. In jedem Fall wird ihr Anblick für die Glatthäute sehr ungewöhnlich sein, und sie werden sie wohl ebenfalls jagen und versuchen, sie zu fangen oder zu töten.

Das untere Dorf

Allgemeine Informationen:
Die Sonne ist bereits hinter den Bergen verschwunden, und die Nacht hat sich über das Land gesenkt. In einiger Entfernung vor Euch liegt das kleine Fischerdorf Jorgun. Es zu erreichen hat deutlich länger gebraucht als gedacht, aber mit so kurzen Beinchen wie den Euren reist es sich eben nicht besonders schnell.

Das Dorf schmiegt sich an die Küste, und Ihr könnt das Rauschen des Meers vernehmen. Die einzelnen Hütten liegen dunkel vor Euch. Nur wenige von ihnen sind erleuchtet. Vor allem der Leuchtturm, dessen Spitze hell erstrahlt, ist bereits von Weitem zu erahnen. Er steht auf einer kleinen Klippe, von Hütten umgeben.

Spezielle Informationen:
Wenn sich die Helden dem Dorf nähern erkennen Sie dass der Leuchtturm – und einige andere Hütten – sich hinter einer Palisade befinden. Ein Teil des Fischerdorfes, das einen recht wehrhaften Eindruck macht, befindet sich also unzugänglich hinter einem für die Helden unüberwindbaren Hindernis.

Meisterinformationen:

> Jetzt können Sie den Helden den Plan des Schicksals „Plan: unteres Dorf“ aushändigen. Er zeigt die Position der Dorfhütten, die sich *vor* der Palisade befinden. Sobald die Helden es schaffen, in den oberen Teil des Dorfes, in der Nähe des Leuchtturmes, zu kommen, können Sie ihnen den Plan „Plan: gesamtes Dorf“ aushändigen.

U1 Strand

Allgemeine Informationen:
Der Sandstrand erstreckt sich über einige hundert Meter in südliche Richtung, bevor er im Dschungel verschwindet. Nach Norden ist er durch die aufragende Seilküste begrenzt, auf deren Spitze der Leuchtturm thront. Der Vollmond spiegelt sich im Meer, und gibt der Szenerie etwas Unwirkliches. Ihr hört das Rauschen des Wassers und vor Euch, im Dunkel der Nacht nur schwer zu verorten, Stimmen.

Spezielle Informationen:
Die Stimmen gehören zwei Glatthäuten. Beim genaueren Hinsehen können die Helden erkennen, dass es sich wohl um Junge handeln muss, kaum älter als 4 Jahre. Doch überragen sie die geschrumpften Helden sicher um zwei ganze Körperlängen. Sie scheinen mit Holzstöcken bewaffnet, und im spielerischen Kampf gegeneinander vertieft. Nahe bei ihnen liegt ein Bündel am Boden, aus dem ein Glitzern zu erkennen ist.

Meisterinformationen:

> Es handelt sich um die Kinder des Fischers aus einer der Fischerhütten U2. Nachts kommen die beiden oft hierher und sind auf der Suche nach Muscheln oder anderem Treibgut. Diese Nacht fanden die beiden einen besonderen Schatz: einen Zauberstab! Da sie sich nicht einigen konnten, wer den Stab bekommen soll, fechten sie darum mit kurzen Ästen aus Treibholz.
>
> Normalerweise wären die Kinder für die Gruppe kein Problem, doch in der geschrumpften Form sind sie mehr als drei mal so groß wie die Helden, und eine ernstzunehmende Gefahr:
>
> *Werte der Kinder:*
>
> | | |
> |---|---|
> | MUT: 12 | ATTACKE: 16 |
> | LEBENSENERGIE: 30 | PARADE: 6 |
> | RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 | TREFFERPUNTKE: 2W + 6 (Stock) |
>
> MONSTERKLASSE: 30
>
> Die Kinder schmecken leicht nach Hühnchen.
>
> Der Zauberstab ist sehr kurz, also etwa so lang wie die Helden selbst. Der vorherige Besitzer war nicht unbedingt ein Magier mit gutem Geschmack, weswegen der Stab über und über mit silbernen und

rosa Glitzersteinen besetzt ist. Er kann als Stockwaffe verwendet werden (siehe Seite 30). Man kann einer KL – Probe das Zauberwort „Tar Honak“ in den Stab eingraviert erkennen. Beim Aussprechen dieses Wortes verschießt der Stab einen kleinen Flammenstrahl, der 4W TP anrichtet. Er muss jedoch mit Hilfe einer GE – Probe auf das richtige Ziel gelenkt werden, sonst geht er daneben.

U2 Fischerhütte

Allgemeine Informationen:
Vor Euch liegen drei Fischerhütten, dunkel und still am Strand. Drei Fischerboote liegen in der Nähe auf dem Sandstrand.

Spezielle Informationen:
Die Hütten messen etwa 24 mal 24 Meter – für die Helden also wahre Paläste! Jede Hütte hat eine Tür und zwei Fenster. Die Boote sind vertäut und je mit einer Plane verdeckt.

Meisterinformationen:
Im südlichsten der Fischerboote hat sich ein Waran versteckt, der die Helden angreift, sobald sie unter die Plane schauen.

Werte des Warans:

MUT: 20	ATTACKE: 18
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNTKE: 2W + 4 (Biss)

MONSTERKLASSE: 30

Das Fleisch des Warans schmeckt zäh.

In dem mittleren der Boote ist ein Fischerhaken (siehe Seite 30), den die Helden als Waffe benutzen können.

Die Türen zu den drei Hütten sind nicht verschlossen, aber wegen ihrer geringen Größe können die Helden sie nur mit einem Kraftakt aufstemmen. Es ist hierfür eine KK-Probe +3 nötig. Mit Hilfe einer GE-Probe +3 ist es möglich, die Wand zum Fenster hinaufzuklettern, und sich von dort in das Innere zu begeben. Wegen einer Waranplage sind unter den Fenstern allerdings in allen drei Hütten Fallen angebracht. Um ihnen zu entgehen müssen die Helden allerdings von ihnen wissen. Dafür müssen sie entweder vom Fenstersims echsplizit Ausschau halten und daraufhin eine KL-Probe bestehen, bereits in einem anderen Haus in eine getappt sein, oder aber durch die Tür die Hütte betreten haben. Die Bärenfallen werden ausgelöst, sobald ein Held hineinfällt. Metallische Zähne richten 4W + 8 TP an.

Die Hütten selbst sind zur Zeit verlassen, aber offensichtlich bewohnt. Es finden sich Schlafstätten, Fischernetze und Angeln, Werkzeuge, und persönliche Habseligkeiten. Haben die Helden bereits eine Klinge bei sich, können sie aus den Fischernetzen Wurfnetze herstellen und als Waffen gebrauchen (siehe Seite 30).

U3 Steilküste

Allgemeine Informationen:
Der Sandstrand geht rapide über Felsen in eine Steilküste über, die eine Landzunge umgibt, auf der sich ein Teil des Dorfes, sowie der Leuchtturm befindet. Die senkrechte Felswand ist sicherlich 64 Meter hoch!

Spezielle Informationen:
Der Fels besteht aus Schiefer, und ist leicht zu erklettern, wenn auch brüchig und spröde. Ein Kletterversuch ist ein gewagtes Unterfangen.

Meisterinformationen:
Wenn die Helden versuchen, die Steilküste emporzuklettern, muss ihnen pro acht Meter (ein Feld auf dem Plan des Schicksals) eine GE-Probe gelingen, um horizontal zu klettern, und pro acht Höhenmeter eine GE-Probe, um vertikal zu klettern. Durch jeder Probe kann man seine Position um einen Meter verändern. Bei Misslingen stürzt ein Helden ab, und landet im Wasser. Er nimmt dabei nur geringen Schaden, nämlich W6+ (Höhenmeter/8).

Sobald die Helden eine Höhe von mindestens 24 Meter über dem Boden

erreicht haben, können sie das Kreischen der Möwen hören, die sie umkreisen. Bei 40 Metern (also 24 Metern unterhalb der Klippenkante) greifen die Möwen an (eine pro Held).

Die AT- und PA- Würfe der Helden sind um 2 Punkte erschwert, da sie sich auch am Fels festhalten müssen. Die Helden können ihre Position an der Felswand nicht verändern, ohne eine unparierbare Attacke pro zurückgelegte acht Meter (horizontal oder vertikal) zu kassieren. Stürzen die Helden ins Wasser, verfolgen die Möwen sie nicht, greifen jedoch wieder an, sollten sie wieder hoch genug klettern.

Werte der Möwen:

MUT: 14	ATTACKE: 14
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNTKE: 2W (Schnabel)

MONSTERKLASSE: 25

Die Möwen schmecken muffig.

An der Nordseite der Klippen kann man in 16 Meter Höhe über dem Wasser den Abfluss des Gasthauses (siehe Seite 20) erkennen, etwa im Planquadrat D18.

U4 Tor in der Palisade

Allgemeine Informationen:
Die Palisade ist 16 Meter hoch und besitzt ein Tor, das mit Fackeln gut beleuchtet ist. Es wird von zwei Gardisten bewacht, die selbst zur späten Stunde die Umgebung noch aufmerksam begutachten. Das Tor selbst ist geschlossen. Neben ihnen hechelt ein grimmig dreinblickender Wachhund.

Spezielle Informationen:
Die Wachen tragen Metallrüstungen und Hellebarden.

Meisterinformationen:
Hätten die Helden ihre normale Größe, könnten sie den Kampf gegen die zwei Gardisten und den Wachhund sicher gewinnen. Aber in ihrem geschrumpften Zustand würden die Wachen kurzen Prozess mit ihnen machen, das sollte den Helden klar sein. Die Werte der Gardisten finden Sie im Anhang auf Seite 32.

Die Wachen sind nicht auf die Feier im Gasthof eingeladen, und dementsprechend mürrisch. Umso genauer beobachten sie allerdings die Umgebung, auf dass ihnen nicht auch nur das kleinste Detail entgehe. Der Fackelschein reicht etwa 40 Meter weit. Sobald die Helden diesen Fackelschein betreten, werden sie erspäht. Dann kommt es zum Kampf, bis die Helden fliehen.

Es gibt im Wesentlichen nur einen Weg direkt durch das Tor: An Bord des Handkarrens, der auf dem Hof (U9) steht.

U5 Holzfäller

Allgemeine Informationen:
Die Holzhütte misst 32 mal 32 Meter.

Spezielle Informationen:
Vor der Hütte liegt viel gehacktes Holz aufgestapelt. An der Nordseite der Hütte findet sich unter einem Verschlag ein Arbeitstisch, sowie mehrere große Sägen.

Meisterinformationen:
Die Hütte ist gut verschlossen, und die Fenster ebenso. Unter dem Verschlag findet sich, mit etwas Suchen (KL – Probe + 4) eine (für normale Verhältnisse) winzige Laubsäge, die sich gut als Waffe verwenden lässt (siehe Seite 30).

U6 Lager / Stall

Allgemeine Informationen:
Das Gebäude ist größer als die meisten hier, es misst 64 mal 80 Meter.

Spezielle Informationen:
Die Vordertür ist nur angelehnt. Es gibt keinerlei Fenster.

Meisterinformationen:
Dies ist die Scheune des Dorfes. Hier werden die Nahrungsmittel (hauptsächlich

Reis und getrockneter Fisch) gelagert. Ebenso gibt es hier zwei Büffel und zwei Kühe, die angeleint herumstehen. Suchen die Helden hier nach wertvollem, werden sie von W3 Ratten angegriffen. Sollten die Helden die Nutztiere aufschrecken (beim Kampf auf einer 19 oder 20, oder willentlich), dann reißen sie sich los und werden versuchen zu fliehen. Um dem Getrampel zu entkommen, müssen die Helden 5 KR lang zusätzlich zu allen Aktionen eine GE – Probe schaffen, ansonsten geraten sie unter die Hufe, und erleiden 2W + 8 TP!

Werte der Ratten:

MUT: 15	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNTKE: W + 2 (Biss)

MONSTERKLASSE: 12

Die Ratten schmecken nicht gut, aber was soll man machen?

U7 Hundezwinger

Allgemeine Informationen:
Die Hütte ist 32 mal 32 Meter groß, und besitzt eine verschlossene Tür, und keine Fenster. Hinter der Hütte ist ein umzäunter Bereich, der etwa 32 mal 64 Meter misst. Der Zaun ist aus Holz und etwa 12 Meter hoch. Ein großes Holztor befindet sich am Nordende.

Spezielle Informationen:
Die Eingangstür zum Haus ist verschlossen, aber das Holztor ist nur angelehnt, und lässt sich mit einer KK-Probe +3 nach innen öffnen.

Meisterinformationen: keine

U7a Durch das Tor der Welpen

Allgemeine Informationen:
Ihr betretet den Innenhof, der 32 mal 64 Meter misst, durch ein großes Tor in dessen Nordseite. Am Südende des Hofes stehen drei Käfige, je etwa acht mal acht Meter. Es gibt eine Tür an der westichen Südseite, die ins Haus führt.
Spezielle Informationen:
Die Tür ist von innen verschlossen und lässt sich nicht öffnen. Die Käfige besitzen Gitterstäbe, die im Abstand von einem Meter stehen. In jedem Käfig schläft ein Hundewelpe.

Meisterinformationen:

Die Welpen erwachen, wenn sich die Helden (die ohne Probleme zwischen die Gitterstäbe passen) ihnen nähern. Zuerst werden sie spielen wollen, sich allerdings verteidigen, wenn sie angegriffen werden.

MUT: 20	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 60	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNTKE: 2W + 2 (Biss)

MONSTERKLASSE: 55

Die Hundewelpen schmecken etwas streng.

Aus den Lederhalsbändern der Welpen kann man mit scharfem Messer Lederriemen schneidern, die die Helden als Rüstung (RS +2) verwenden können.

U8 Jägerhütte

Allgemeine Informationen:
Die Hütte misst etwa 32 mal 40 Meter.

Spezielle Informationen:
Die Hütte ist fest verschlossen, und es gibt keine Fenster.

Meisterinformationen:

Dies ist die Hütte des Jägers, den die Helden auf Seite 3 verspeist haben.

U9 Bauernhaus

Allgemeine Informationen:
Das Bauernhaus vor Euch misst 32 mal 64 Meter.

Spezielle Informationen:
Das Haus ist mit Reet bedeckt und eines der

wenigen, deren Grundmauern aus gehauenem Stein sind. An seiner Ostwand steht eine merkwürdige Apparatur mit Glaskolben, Schläuchen, Messingtöpfen und anderen arkan aussehenden Gerätschaften. Es riecht leicht säuerlich. Neben der merkwürdigen Apparatur steht ein mit Plane bedeckter Handkarren. Von irgendwoher hört Ihr Schnarchen.

Meisterinformationen:

Die Holzhütte ist fest verschlossen, und es gibt für die Helden keinen Weg hinein. Die merkwürdige Apparatur ist eine Destillerie, und der Geruch der von Reisschnaps, den Bäuerin Klöckner hier herstellt. Auf dem Handkarren, unter der Plane, befindet sich eine ganze Kiste, randvoll gefüllt mit irdenen Flaschen des Zeugs, die eigentlich bereits im Gasthaus angekommen sein sollten. Die Schnarchgeräusche kommen vom Knecht Hubertus, der für seine Faulheit schon oft den Rohrstock zu spüren bekommen hat. Er liegt in einer Hängematte zwischen zwei nahe stehenden Bäumen und schläft friedlich.

Bäuerin Klöckner ist selbst nicht zugegen – wie viele Dorfbewohner ist sie heute Abend im Gasthaus. Sie hat jedoch an die Vordertür einen Zettel gehängt, auf dem die Helden folgendes lesen können:

„*Hubertus, Du nichtsnutziger Langschläfer und Faulpelz! Denk mir ja daran, die Ladung Reisschnaps rechtzeitig vor Einbruch der Dunkelheit zum Gasthaus zu bringen, sonst kannst Du was erleben!*
B.K.“

Sollten die Helden den Knecht Hubertus wecken (und sich ihm nicht sofort zu erkennen geben), wird er nach einigen verschlafenen Momenten zum Bauernhaus zurückkehren und dort den Zettel lesen. Das wird ihn in Panik versetzen, und er wird sich sofort den Handkarren schnappen, um sofort mit ihm zum Gasthaus zu eilen. Die Wachen am Tor (U4) kennen ihn natürlich und werden ihn ohne Weiteres durchlassen. Es steht zu hoffen, dass die Helden geistesgegenwärtig genug waren, um sich unter der Plane zu verstecken.

Beim Gasthaus angekommen, wird Hubertus die Plane achtlos zurückziehen und die Kiste Schnaps sofort in die Küche tragen. Er wird die Helden in der Dunkelheit nicht von sich aus bemerken. Sollten sie ihn jedoch angreifen, hier sein Werte:

Werte von Knecht Hubertus:

MUT: 10	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 80	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNTKE: 4W + 4 (Fußtritt)

MONSTERKLASSE: 80

Hubertus schmeckt ein wenig scharf, als wäre er in Alkohol eingelegt.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, etwas anderes in die Flaschen zu füllen (z.B. irgendein Gebräu aus der Küche des Hexenhauses (U12)), eventuell um die Dorfbevölkerung im Gasthaus zu vergiften oder dergleichen, dann wird ihnen das ohne weiteres gelingen. Die Gifte aus dem Regal hinter Sipopha eignen sich besonders gut hierfür.

Der Mechanicus (siehe Seite 31) wird in diesem Fall am Ende des Abenteuers leicht vergiftet sein, und AT und PA werden im Endkampf um je zwei Punkte erniedrigt sein.

U10 Reisfelder

Allgemeine Informationen:
Vor Euch liegen Reisfelder, von Eurer Warte aus sicherlich mehrere Hektar. In der Mitte eines der Felder steht ein Holzschuppen, der etwa 8 mal 8 Meter misst.

Spezielle Informationen:
Zu dieser Jahreszeit sind die Reisfelder geflutet, und das Wasser geht den Helden bis zur Brust.

Meisterinformationen:

Die Bewegung durch das Wasser hindert die Helden daran, sich schnell zu bewegen oder gut zu kämpfen: während sie im Reisfeld

sind, erhalten sie AT –2, PA –2, und GS –4. Teilen Sie dies den Helden mit sorgenvollem Gesicht mit. Sie werden jedoch auf dem Weg zum Geräteschuppen nicht angegriffen.

Der Schuppen selbst ist nicht verschlossen. Die Helden können in ihm hauptsächlich Gerätschaften für den Ackerbau finden. Als improvisierte Ausrüstung finden sie hier Hacken und Messer (siehe Seite 30).

U11 Hütten für Tagelöhner

Allgemeine Informationen:
Die drei Hütten haben eine Maße von 16 mal 24 Meter.

Spezielle Informationen:
Die Hütten sind aus Holz gefertigt und haben je nur eine Tür. Sie sind armseliger gezimmert als die restlichen Hütten hier im Dorf.

Meisterinformationen:
In diesen Hütten leben die Tagelöhner des Dorfes. Mehrere Schlafstätten befinden sich in jeder einzelnen, und es finden sicher acht Leute hier einen Unterschlupf. Die Türen sind allerdings fest verschlossen, und es gibt keine Möglichkeit für die Helden, hineinzugelangen.

U12 Hexenhütte

Allgemeine Informationen:
Die Hütte vor Euch ist kreisrund, und gleicht einer umgestülpten Holzschale – mit einem Durchmesser von 48 Metern.

Spezielle Informationen:
Die Hütte ist aus Lehm und Reisig gefertigt und hat eine Eingangstür. Vom höchsten Punkt der Kuppel steigt Rauch auf.

Meisterinformationen:
Die Tür ist nicht verschlossen, und kann von den Helden mit einer KK – Probe geöffnet werden. Sobald die Helden die Tür berühren, hören sie eine geisterhafte Stimme: *„Die hier eintreten, finden den Quell des Todes!“*. Sonst geschieht jedoch nichts weiter.

U12a Das Innere der Hexenhütte

Allgemeine Informationen:
Das Innere der Hütte besteht aus einem großen Raum, mit etwa den gleichen Durchmessern wie die Hütte selbst.

Spezielle Informationen:
Die Hütte ist angefüllt mit allerlei Möbeln, Dingen und Gerätschaften: Am Rand stehen Arbeitstische, Hocker und Schemel. An der Decke hängen getrocknete Eidechsen, Fledermäuse und allerlei Kräuter. In der Hütte verteilt sind Gerätschaften, Brimborium und Krimskrams. In der Mitte schwelt ein Feuer in einer Kohleschale. Am entfernten Ende des Raumes steht ein großer Weidenkorb. Dahinter kann man ein Regal mit mehreren irdenen Fläschchen erkennen. In der Ecke steht ein gigantischer Reisigbesen, als Schlafstätte dient eine Hängematte, die jedoch leer zu sein scheint, soweit Ihr das von unten erkennen könnt.

Meisterinformationen:
Dies ist die Hütte der Hexe Zahca, die zur Zeit jedoch nicht anwesend ist. Während sie in ihrem Fass auf Flugreisen über Maraskan ist, bewacht ihr Vertrauter Sipopha, eine grüne Smaragdnatter, die im Weidenkorb schläft, die Hütte. Sollten die Helden Lärm machen, oder sich dem Korb auf 16 Meter nähern, wird sie erwachen.

Werte von Sipopha:

MUT: 20	ATTACKE: 18
LEBENSENERGIE: 80	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNTKE: 3W + 3* (Biss)

MONSTERKLASSE: 50

Sipopha schmeckt ledrig.

* Der Biss von Sipopha verströmt ein Gift, welches die Kampffähigkeit der Helden lähmt: -1 AT und -1 PA pro Biss, der Schaden anrichtet. Der Effekt verfliegt nach zwei SR.

Sipopha wird die Helden zunächst nicht angreifen – eher ist sie neugierig, wer sich da in die Hütte geschlichen hat. Sie wird die Helden nach ihrem Woher und Wohin befragen. Sollte sie mit den Antworten zufrieden sein, und die Helden für nicht gefährlich halten, könnte sie ihnen vom geheimen Durchgang im Garten hinter der Hütte erzählen. Sipopha könnte den Helden auch ein Rätsel stellen:

„In einem Regal stehen Uhren nebeneinander. Zwei davon sind Kuckucksuhren. Eine Kuckucksuhr ist die sechste Uhr von links, die andere ist die achte Uhr von rechts! Zwischen den beiden Kuckucksuhren stehen genau drei andere Uhren. Wie viele Uhren stehen mindestens im Regal? “

Sollten die Helden die korrekte Lösung nennen – natürlich neun – so wird sie den Helden erlauben, einige der irdenen Flaschen auf dem Regal hinter ihr zu nehmen. Doch Vorsicht: Die Flaschen sind halb so groß wie die Helden, und stehen in etwa auf deren Kopfhöhe. Ein Held kann ein Fläschchen mit beiden Händen tragen, dann jedoch nicht kämpfen, klettern, oder andere anstrengende Dinge unternehmen.

In der Hängematte liegt – von unten schwer einsehbar – neben einer Decke und einem Stoffbär (auf den Sipopha sehr eifersüchtig ist), eine magische Rabenfeder. Richtet man sie auf einen Feind und gelingt eine KL – Probe, die um den RS – Wert des Gegners erschwert ist, geht von der Feder ein Windstoß aus, der 2W+4 TP anrichtet. Außerdem nimmt man, solange man sich an der Feder festhält, keinen Sturzschaden, sondern segelt beim Sturz aus großer Höhe nur sacht nach unten.

Um in die Hängematte zu gelangen, müssen den Helden zwei GE – Proben + 1 gelingen. Bei Misslingen stürzen sie zu Boden und nehmen (sollten sie die Feder nicht haben) W+4 TP. Sollten die Helden dies versuchen, wird sie Sipopha zuerst eindringlich warnen, und sie, sollten sie

nicht hören, angreifen. Wenn die Helden den Stoffbären in der Hängematte erspähen (z.B. weil sie woanders auf einen Tisch geklettert sind), können sie Sipophas Eifersucht darauf benutzen, ihnen die Feder doch zu überlassen. Hierfür ist eine CH – Probe + 3 nötig.

Es befinden sich zur Zeit genau neun irdene Fläschchen auf dem Regal. Dies ist für die Öffnung der Tür im Leuchtturm (Seite 21) wichtig. Von links gezählt, befindet sich in Fläschchen Nr. 2 und Nr. 6 (entsprechend den „Kuckucksuhren“ aus dem Rätsel von Sipopha) Heiltränke. Jeder enthält acht Schluck, von denen jeder 8 LP wieder herstelt. In den anderen Flaschen ist jedoch ein farb- und geruchloses Gift, das im selben Maße Schaden hervorruft.

U12b Kräutergarten

Allgemeine Informationen:
Hinter der Hütte befindet sich ein Kräutergarten, etwa 10 Meter mal 20 Meter groß.

Spezielle Informationen:
Hier werden Gemüse und Kräuter angebaut. Zwischen den Reihen von Grün huschen insgesamt vier Eichhörnchen umher, die vergleichsweise so groß sind wie ihr! Ihr Gebiss sieht wie das von Wölfen aus.

Meisterinformationen:
Dies sind normal große Eichhörnchen, die von Zahca verzaubert wurden, sich um das Gemüsebeet zu kümmern und zu pflegen. Sie sind friedlich, es sei denn, sie werden von den Helden gestört. Dann greifen sie an.

Werte der Eichhörnchen:

MUT: 7	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNTKE: W + 2 (Biss)

MONSTERKLASSE: 10

Die Eichhörnchen schmecken etwas ranzig.

Zum Arbeiten verwenden die Eichhörnchen Miniaturversionen von Spitzhacken und Schaufeln. Diese können von den Helden nach gewonnenem Kampf mitgenommen werden (Werte siehe 30).

Wenn die Helden suchen können sie hier den unterirdischen Tunnel entdecken

U12c Unterirdischer Tunnel

Allgemeine Informationen:
Der Tunnel ist kaum drei Meter hoch, und erstreckt sich vor Euch in der Dunkelheit.Er scheint gen Osten zu führen.

Spezielle Informationen:
Boden, Decke und Wände sind aus muffig riechender Erde. Hie und da ragt eine kleine Wurzel aus der Wand.

Meisterinformationen:
Der Gang wurde von den Eichhörnchen gegraben, um Dinge aus dem oberen Dorf – insbesondere aus dem Peraineschrein – zu stehlen und zum Gemüsegarten zu verfrachten. Heutzutage wird er kaum noch benutzt, weil sich hier Ratten eingenistet haben. Der Weg ist etwa 128 Meter lang. Je nachdem welche Lichtquellen die Helden mit sich führen, können sie mehr oder weniger gut sehen. Gehen die Helden einige Schritt in den Gang hinein, greifen die Ratten – die ihnen bestimmt bis zur Hüfte reichen – an.

Werte der Ratten:

MUT: 15	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 26	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNTKE: W + 4 (Biss)

MONSTERKLASSE: 15

Die Ratten schmecken wirklich widerlich. Aber was muss, das muss.

Der unterirdische Gang kommt etwas in Planquadrat D14 wieder an die Oberfläche.

Das obere Dorf (Meisterinformationen)

In diesem Abenteuer ist vorgesehen, dass die Helden es schaffen, in das obere Dorf Jorgun zu gelangen. Es gibt hierfür im Wesentlichen vier mögliche Wege: Die Helden können sich von Hubertus im Handkarren hineinschmuggeln lassen, den geheimen Durchgang durch das Gemüsebeet der Hexe Zahca nehmen, oder den Abfluss des Gasthauses hinaufklettern. Eine letzte Möglichkeit, die aufgrund ihrer Gefährlichkeit wohl nur von den stärksten Heldengruppen in Anspruch genommen werden kann, ist die Steilküstenwand hinaufzuklettern, wobei sie nicht nur trittsicher sein, sondern sich auch gefräßiger Möwen erwehren müssen. Den Helden könnten aber auch noch andere Ideen kommen, am Ende kommt es hier auf Ihre Improvisationsgabe an, verehrter Meister.

Sobald die Helden das obere Dorf betreten, können Sie ihnen den Plan des Schicksals „Plan: gesamtes Dorf“ aushändigen. Sie können nun alles jenseits der Palisade sehen, inklusive des Weges hinauf zum Turm. Je nachdem wie lange die Helden gebraucht haben, um das obere Dorf zu erreichen, sind es zwei bis vier Stunden vor Mitternacht. Weisen Sie die Helden noch einmal darauf hin, dass sie es bis Schlag Mitternacht auf die Spitze des Leuchtturmes geschafft haben müssen – ansonsten werden sie für immer geschrumpft bleiben, und über kurz oder lang als schicke Damenhandtasche enden.

Im oberen Dorf ist es ungleich gefährlicher als im unteren Teil, was den Helden schnell klar werden sollte. Die meisten Dorfbewohner sind zwar im Gasthaus und feiern den Sieg über den ersten Trupp Marus. Allerdings gibt es im oberen Teil des Dorfes patrouillierende Wachen, die die ganze Nacht über aufpassen. Insgesamt gibt es derer vier, und die Helden müssen gut aufpassen, von ihnen nicht erspäht zu werden, wenn sie sich von Haus zu Haus stehlen. Glücklicherweise ist es dunkel, und jenseits des Fackelscheins können die Helden ihnen leicht entkommen.

Die Werte der Gardisten finden Sie im Anhang auf Seite 32.

Wenn die Helden in der Nähe eines Hauses (oder eines anderen Ortes, z.B. des Boronangers) sind, dann können sie sich dort so verstecken, dass die Gardisten sie nicht sehen. Spannend wird es nur, wenn die Helden von einem Ort zum anderen wechseln wollen. Dann kommt es auf ihre Geschicklichkeit an: Wann immer ein Held seine Position von einem Ort zum anderen wechseln will, kann jeder Gardist in unmittelbarer Nähe eine KL – Probe würfeln (Klugheits-Wert der Gardisten: 8). Gelingt sie, kann der Held durch eine GE – Probe noch rechtzeitig verschwinden. Nur wenn auch diese GE – Probe misslingt, wurde er erspäht.

Wenn die Helden einfach von einem Ort zum anderen wechseln, sind gerade W3 Gardisten in unmittelbarer Nähe. Gelingt einem der Helden eine MU – Probe (nur ein Held darf dies versuchen), kann er den richtigen Moment abpassen. Dann ist nur ein Gardist in unmittelbarer Nähe.

Wurde ein Held erspäht, jagt der Gardist ihm nach (wahrscheinlich erst einmal verwundert, eine kleine Eidechse mit Essbesteck gesehen zu haben). Gelingt dem Helden eine GE – Probe, kann jeder Gardist in unmittelbarer Nähe eine KL – Probe würfeln. Misslingen alle Proben, ist der Held entkommen. Jeder Gardist, dem die Probe jedoch gelingt, kann eine AT gegen den Helden würfeln. Misslingt die GE – Probe des Helden, dürfen dies alle Gardisten in unmittelbarer Nähe.

Sobald auch nur ein Gardist eine AT gegen einen Helden gewürfelt hat, ist ihnen klar, dass hier etwas im Argen ist, und sie halten besonders gut Ausschau: die Gardisten sind nun *in Alarmbereitschaft*. Dies bedeutet, dass alle ihre KL – Proben um zwei Punkte erleichtert sind.

O1 Wachhaus

Allgemeine Informationen:
Ein Wachhaus aus Holz, etwa acht mal acht Meter.

Spezielle Informationen:
Die Hütte enthält einen kleinen Schemel und ein Pult.

Meisterinformationen:

> Hier stellen sich die Gardisten bei Regen unter, und es gibt sogar eine Möglichkeit, die Wachberichte einzutragen. Für gewöhnlich geschieht nichts besonderes, jedoch findet sich eine Eintragung im Wachbuch:
>
> *„Früher Morgen: Angriff von Marus auf das Dorf! Ohne die Mechaniken des Meisters Calamasch, Sohn des Capriodi, hätten sie uns wohl überrannt! Übermorgen Abend dann Feiern im Gasthaus. Bäuerin Klöckner hat Reisschnaps für alle versprochen!“*

O2 Dorfvorsteher

Allgemeine Informationen:
Dieses ist, abgesehen vom Leuchtturm, das einzige mehrgeschossige Haus im ganzen Dorf. Es erscheint Euch riesig mit seiner Grundfläche von 32 mal 56 Metern.

Spezielle Informationen:
Das untere Stockwerk ist aus Stein, das obere aus Holz. Es macht einen prächtigen Eindruck, und besitzt eine Tür und mehrere Fenster.

Meisterinformationen:

> Dieses ist das Haus des Dorfvorstehers, Jochum Fortmann. Der ist gerade, wie fast alle anderen auch, im Gasthaus. Sein Sohn liegt jedoch noch im Kinderzimmer und schläft. Die Tür ist verschlossen, die Fenster jedoch nur angelehnt: mit einer GE – Probe und anschließender KK – Probe kann ein Held einen Fensterladen öffnen. Das Haus ist einfach gehalten, und besitzt je zwei Räume im Erdgeschoss und im ersten Stock (siehe Plan des Schicksals „Plan: Gebäude 1“).

O2a Wohnstube

Allgemeine Informationen:
Die Wohnstube misst 32 mal 40 Meter. Am Ostende befindet sich die Haustür, am Westende ist eine weitere Tür

Spezielle Informationen:
Die Wohnstube ist gemütlich und luxuriös eingerichtet. In der Mitte befindet sich ein Esstisch, auf dem drei Gedecke ausgelegt sind. Ansonsten gibt es Stühle, sowie einen Schreibtisch. Ein gemauerter Ofen in der Westwand spendet ein wenig Licht.

Meisterinformationen:

> Die Unterlagen im Schreibtisch sind für die Helden wohl kaum vom Belang – es sei denn, sie interessieren sich für Steuereinnahmen, oder für die literarischen Ergüsse des Dorfvorstehers Fortmann, die er mit seinen immerhin passablen Tuschezeichnungen aufhübscht. Auf dem Tisch können die Helden die Geschichte „Verschwörung von Ragath“ finden, die von Verrat, Lüge und Mord am Almadanischen Königshof handelt. Liest ein Held die Geschichte, muss er eine KL – Probe bestehen, um die gesamte Handlung zu begreifen. Misslingt sie, ist er so verwirrt, dass seine Klugheit permanent um einen Punkt sinkt. Gelingt sie jedoch, hat er die vielen Handlungsstränge nicht nur im Kopf behalten, sondern sogar das Ende korrekt vorhergesagt – seine Klugheit steigt permanent um einen Punkt. Spoilert ein Held, der die Geschichte gelesen hat, das Ende, hat die Lektüre auf die restlichen Helden keinerlei Einfluss mehr.
>
> Auf dem Tisch befindet sich ein Brieföffner, der als Waffe benutzt werden kann, sowie auf dem Esstisch je drei Gabeln und Löffel (siehe Seite 30).
>
> Die Tür zur Küche ist fest verschlossen (damit der Kater Krallipatz nicht wieder

entwischen kann). Bei genauerem Hinsehen jedoch kann man erkennen, dass durch den noch glimmenden Ofen ein Weg in die Küche führt. Hierfür muss den Helden eine GE – Probe +3 gelingen, ansonsten nehmen sie 2W6 Punkte Schaden, bei dem Versuch über die Kohlen zu klettern.

O2b Küche

Allgemeine Informationen:
Die Küche misst 32 mal 16 Meter. Hier ist es dunkel, es gibt nur ein verschlossenes Fenster, eine Treppe nach oben, sowie eine Tür ins Nachbarzimmer.

Spezielle Informationen:
Die einzige Lichtquelle ist hier der Kohleofen, der noch schwaches Licht abgibt. Ansonsten gibt es Arbeitstische, Töpfe und Pfannen, sowie eine kleine Vorratsecke.

Meisterinformationen:
Zwischen den Vorratssäcken schläft der alte Kater Krallipatz. Sind die Helden nicht sehr leise, wird er wach, und stürzt sich auf die Helden.

Werte von Krallipatz:

MUT: 18	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 60	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNTKE: W + 4 (Biss) 2W + 2 (Pranke)

MONSTERKLASSE: 35

Krallipatz greift abwechselnd mit der Pranke oder mit dem Biss an. Sein Fleisch schmeckt flauschig.

Die Helden können hier Topfdeckel mitnehmen, und als Schild verwenden, sowie eine Suppenkelle und ein Schürhaken als Waffen (siehe Seite 30).

O2c Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:
Das Schlafzimmer misst 32 mal 40 Meter. Es gibt eine Treppe nach unten, sowie eine Tür an der Westwand, sowie einige Fenster in der Dachschräge.

Spezielle Informationen:
Ein großes Doppelbett steht an der Südostseite.

Meisterinformationen:
Das Ehepaar Fortmann ist sehr echsperimentierfreudig. Wenn Ihre Helden für diese Sorte Humor empfänglich sind, finden sie beim Durchwühlen des Bettes einen… Gegenstand… der als Holzknüppel benutzt werden kann (siehe Seite 30). Vielleicht wollen die Helden den Gegenstand vorher waschen. Kämpfen sie damit gegen einen menschlichen Gegner, bekommt dieser aufgrund der speziellen Form des Gegenstandes einen Abzug auf 2 Punkte auf die PA. Sollten die Helden den Gegenstand am Ende des Abenteuers noch besitzen, und er gar mit vergrößert werden, so steigt dieser Malus wegen der beeindruckenden Größe des Gegenstandes gar auf -4!

O2d Kinderzimmer

Allgemeine Informationen:
Das Nebenzimmer misst 32 mal 16 Meter, und besitzt eine Tür an der Ostseite.

Spezielle Informationen:
Es ist fast völlig dunkel im Zimmer, nur durch ein Dachfenster dringt Sternenlicht. Im Zimmer steht eine Holzkiste, ein Schaukelstuhl, und ein kleiner Schreibtisch. In einer Ecke steht ein großer Käfig, mit senkrechten Holzstäben. Dahinter kann man einen Bündel Kleider ausmachen.

Meisterinformationen:
Dies ist die Nähstube und das Kinderzimmer. Im Laufstall – denn um einen solchen handelt es sich bei dem Käfig – schläft der kleine Jannik, der Sohn der Fortmanns. Um diesen handelt es sich beim Bündel Kleider. Jannik beginnt aufzuwachen, wenn die Helden den Raum betreten. Er ist zwei Jahre alt, und überragt

die Helden deutlich. Wenn er die Helden sieht, wird er mit ihnen spielen wollen – und zwar hat er ihnen die Rolle der Zielscheiben für seine neue Zwille zugedacht. Sollten die Helden nicht schnell reagieren, werden sie aus der Ecke des Raumes mit Murmeln beschossen! Seine GE beträgt 8, die Zwille kann alle 2 KR abgeschossen werden und verursacht 4W + 8 TP (siehe Seite 30). Die Helden können die Zwille mitnehmen, sie muss jedoch von zwei Helden gleichzeitig bedient werden.

Werte von Jannik:

MUT: 7	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNTKE: W + 4 (Faust)

MONSTERKLASSE: 20

Jannik schmeckt zart und lecker.

Sollten die Helden beim Kampf gegen Krallipatz in der Küche viel Lärm gemacht (mindestens eine 20 gewürfelt) haben, ist Jannik wach, und beschießt die Helden bereits, wenn sie sein Zimmer betreten.

Auf dem Tisch können die Helden ein Kinderbuch finden – eine weitere Geschichte aus der Feder des Hausherren. Diese trägt den Titel „Die Flucht des Mantikor“, und handelt von einem armen Monstrum, dass vom grausamen tulamidischen Herrscher Hasrabal gefangen wird, und gezwungen ist, auf seine Haremsdamen aufzupassen. Das Buch ist eine unstrukturierte und unlogische Geschichte, die von der Flucht des Mantikors aus dem Palast handelt. Hierbei freundet sich der Mantikor mit einem Dschinn, ein paar Hunden, sowie einem großnasigen Zwerg an. Jannik gefällt die Geschichte jedoch, und nur darauf kommt es an. Lesen die Helden aus der Geschichte vor, können die Jannik wieder zum Einschlafen bewegen. Die Helden müssen dabei eine KL – Probe bestehen, um nicht ebenfalls einzuschlafen.

O3 Boronanger

Allgemeine Informationen:
Vor Euch liegt eine Wiese, aus der in regelmäßigen Abständen mehrere Meter hohe Steinplatten herausragen, sowie immer wieder auch Holzgebilde, die eine Art Halbmond zeigen.

Spezielle Informationen:
Sowohl auf den Holzgebilden, als auch auf den Steinblöcken finden sich Inschriften. Über der ganze Wiese, die aus Eurer Sicht sicherlich 80 mal 80 Meter misst, liegt ein leichter Bodennebel.

Meisterinformationen:

Marus ist das Konzept des Rades unbekannt, weswegen den Helden das Boronsrad als Halbmond erscheint. Es handelt sich bei dieser Wiese natürlich um den Boronanger. Dies ist ein echszellenter Ort um sich zu verstecken, denn aufgrund des Bodennebels können die Gardisten (siehe Seite 15) die Helden hier kaum erspähen. Außerdem fürchten sich die Dorfbewohner vor diesem Ort, denn in letzter Zeit kann man aus dieser Richtung immer wieder merkwürdige Geräusche hören. Hierbei handelt es sich um den Hamster „Fusselknubbel“, der vor einem Monat gestorben ist. Des Dorfvorstehers Sohn, Jannik Fortmann, bestand darauf, dass sein liebstes Haustier auf dem Boronanger beigesetzt wird, wie alle anderen Dorfbewohner auch. Aufgrund einer ungünstigen Sternenkonstellation wurde Fusselknubbel zum untoten Zombiehamster, der sich jede Nacht aus seinem Grab buddelt, und sich auf die Suche nach Mohrrüben begibt. Manchmal hüpft er in eines der Boronräder der anderen Gräber, und versucht darin zu laufen, doch sie drehen sich nie. Das macht ihn ziemlich frustriert, und so wird er die Helden sofort angreifen, wenn sie auf dem Friedhof umherwandern.

Werte von Fusselknubbel:

MUT: 20	ATTACKE: 12

LEBENSENERGIE: 45 PARADE: 4

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNTKE: W + 4 (Biss)

MONSTERKLASSE: 30

Das wenige Fleisch, das noch nicht verrottet ist, schmeckt genau so – widerlich!

O4 Peraineschrein

Allgemeine Informationen:
Etwas abseits der Häuser steht eine Art Schrein, sicherlich 20 Meter hoch. Er besteht aus einem Altar mit einer Opferschale, sowie einer Steintafel.

Spezielle Informationen:
In der Schale, sowie um den Schrein herum, finden sich Kräuter, Obst und Gemüse als Opfergaben. Die Steintafel zeigt einen großen, Euch unbekannten Vogel mit Stelzenbeinen und langem, spitzen Schnabel. Man sieht, wie er gerade Frösche verschlingt!

Meisterinformationen:
Es handelt sich um den Schrein der Göttin Peraine, der Göttin für Ackerbau und Heilkunde. In der Opferschale befinden sich vor allem Heilkräuter: Vierblättrige Einbeere (8 LP pro Anwendung, 10 Anwendungen), sowie ein Blatt Wirselkraut (80 LP bei Verzehr, kann auch aufgeteilt werden). Sobald die Helden jedoch etwas aus der Opferschale entwenden, fliegt ein Storch herbei, der die Helden blutrünstig attackiert. Dies lässt sich verhindern, wenn man vorher etwas anderes, z.B. aus dem Kräutergarten der Hexe, in die Opferschale legt.

Werte des Storches:

MUT: 20 ATTACKE: 15

LEBENSENERGIE: 55 PARADE: 5

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFERPUNTKE: 2W + 4 (Biss)

MONSTERKLASSE: 60

Der Storch schmeckt seifig.

O5 Gasthaus

Allgemeine Information:
Das Gasthaus ist mit einer Seitenlänge von 80 mal 40 Metern das größte Gebäude im Dorf. Es ist aus Stein, hat nur ein Stockwerk, eine Vorder- und eine Hintertür, und mehrere Fenster. Auf der Rückseite gibt es einen Hinterhof.

Spezielle Informationen:
Aus den Fenstern dringt Licht, und man kann Gelächter und laute Stimmen hören.

Meisterinformationen:
Das Gasthaus ist im Plan des Schicksals „Plan: Gebäude 1“ abgebildet. Keine der Türen ist verschlossen. Die Tür vom Hinterhof in das Innere steht offen, zu den Fenstern kann man mit einer GE – Probe + 3 hochklettern. Die Vordertür kann mit einer KK – Probe + 3 aufgezogen werden.

O5a Schankraum

Allgemeine Informationen:
Der Schankraum ist 48 m lang und 40 m breit. Die Eingangstür liegt an der Südwestwand, eine weitere an der Nordostwand. Es gibt diverse Fenster. Im Raum stehen Bänke, Tische und Stühle, und viele Menschen scheinen sich hier versammelt zu haben

Spezielle Informationen:
Die für Euch riesigen Glatthäute scheinen ausgelassen und fröhlich zu sein. Es wird gegessen, getrunken, gelacht und getanzt. Auf einem der Tische steht ein großer Topf, aus dem auch immer wieder Eintopf geschöpft wird.

Meisterinformationen:
Es befindet sich ein Großteil des Dorfes hier, weswegen der Raum auch ziemlich gut gefüllt ist. Die Leute feiern den Sieg über die erste Gruppe Marus, die mit Hilfe des Mechanicus‘ vor einem Tag besiegt wurde.

Sollten ein Held eines der Fenster hochklettern und einen Blick in den Raum werfen, so steht ihm eine GE – Probe zu, um sich gut zu verstecken. Gelingt die Probe, werden sie bei einer 1 auf dem W20

entdeckt. Der Wurf wird alle 8 Minuten wiederholt, die der Held auf dem Fensterbrett verweilt. Misslingt die GE – Probe, wird er statt bei einer 1 bei einer 1 – 3 entdeckt.

Haben die Helden dafür gesorgt, dass der Reisschnaps angeliefert wurde, so sind einige der Feiernden auch bereits ein wenig betrunken. Dann sind alle obigen Proben für die Helden und 3 erleichtert.

Die Helden werden ebenfalls sofort entdeckt, sollten sie die Vordertür öffnen, oder vom Fensterbrett in den Raum springen. In dem Falle, dass sie entdeckt werden, werden die Dorfbewohner versuchen sie zu fangen und zu töten (sie haben gerade wirklich genug von aufrecht gehenden Krokodilen, auch wenn sie sehr klein sind). Einen direkten Kampf können die Helden nicht überleben, das sollten sie ihnen klar machen. Werden die Dorfbewohner alarmiert, geben sie den Gardisten Bescheid, die, sollten sie es noch nicht sein, ab dann in Alarmbereitschaft versetzt werden. Einige Dorfbewohner werden sich an der Jagd auf die Helden beteiligen – alle Proben (siehe Seite 15) für die Entdeckung und Verfolgung der Helden werden dann um weiter zwei Punkte erschwert.

O5b Toiletten

Allgemeine Informationen:
Es scheint zwei, mit Türen verschließbare Orte zu geben, an denen die Glatthäute ihre Notdurft verrichten. Die Räume sind identisch, und es befindet sich je ein Holzkasten mit Loch darin.

Spezielle Informationen:
Neben den Holzkisten steht jeweils ein mit Wasser gefüllter Eimer.

Meisterinformationen:

Die Toiletten hier gehören zu dem modernsten, was die aventurische Klempnerei zu bieten hat – es gibt nämlich kein Plumpsklo im eigentlichen Sinne, sondern einen Abfluss. Beide Donnerbalken führen zu einem engen unterirdischen Tunnel, der zum Meer führt. Der Ausgang befindet sich etwa in einer Höhe von (für die Helden) 16m über dem Meeresspiegel, im Planquadrat D18 des Plans des Schicksals (siehe auch Seite 9). Sind die Helden nicht von hier aus in das obere Dorf gekommen, so können sie vielleicht erahnen, dass die Donnerbalken irgendwo hinführen müssen, denn es riecht auch erstaunlich wenig in diesen Räumen – von der Ungeheuerlichkeit, seine Notdurft *im Haus* zu verrichten einmal ganz abgesehen.

O5c Küche

Allgemeine Informationen:
Die Küche hat eine Abmessung von 24 mal 32 Metern. Es befindet sich eine Tür an der Nordwestseite, und eine an der Südostseite. Es gibt eine große Feuerstelle in der Mitte, und der Raum ist voll mit Töpfen, Pfannen und Nahrungsmitteln.

Spezielle Informationen:
Es ist relativ unaufgeräumt in der Küche, und es gibt auf – und unter – den Arbeitstischen viele Orte an denen ein kleiner Maru sich verstecken kann. Der Koch stapft mal hierhin und mal dorthin, schneidet Brot, zapft Bier, und verlässt immer auch mal wieder kurz die Küche, um die Feiernden weiter zu versorgen.

Immer wieder greift er in ein großes Fass, und holt eine Handvoll eines schwarzen Pulvers hervor, das er in Topfe oder auf Brot, Wurst und Käse wirft.

Meisterinformationen:

Die Küche ist das Heim von Brodo, dem Betreiber des Gasthauses. Das Fass – es ist ein Würzfass mit Schwarzem Pfeffer – ist sein größter Schatz, und er pfeffert all sein Essen reichlich. Sollten die Helden dem Fass zu nahe kommen, müssen sie eine KK – Probe bestehen, um nicht laut zu niesen. Wenn das geschieht während Brodo in der Küche ist, erspäht er sie mit einer gelungenen KL – Probe -8 (KL: 8)!In der Küche steht den Helden bei jedem Platzwechsel eine GE – Probe zu. Wenn diese misslingt haben sie Krach gemacht

und der Koch kann sie noch mit einer KL – Probe + 3 entdecken, ansonsten haben sie sich gut versteckt. Jedes mal wird der Koch aber ein wenig misstrauischer, und seine Probe wird jedes Mal um einen Punkt erleichtert. Orientieren Sie sich an den Werten für Calamasch (Seite 31). In der Küche gibt es viele praktische Sachen, die die Helden als Waffen verwenden können: Suppenkellen, Topfdeckel, und Messer (siehe Seite 30).

In der Küche findet sich eine Information, die für die Lösung des Rätsels auf Seite 21 wichtig ist: Es sind insgesamt 10 große und kleine Töpfe in der Küche. Die sind jedoch nicht von überall gleich einsehbar, da die Arbeitsflächen und dergleichen mit allerlei Kram voll gestellt sind. Um alle Töpfe verlässlich zu zählen, müssen die Helden in der Küche herum wuseln, und dabei mindestens W6 mal die Position ändern (sprich: potentiell vom Koch gesehen werden).

O5d Hinterhof

Allgemeine Informationen:
Der Hinterhof misst etwa 32 mal 32 Meter. Hier steht ein Abfallhaufen, ein Brunnen, sowie ein kleiner Kräutergarten.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:
Der Brunnen führt nirgendwo hin, und auf dem Abfallhaufen befinden sich nur Küchenreste. Sollten die Helden davon essen, müssen sie eine KK – Probe bestehen, ansonsten verlieren sie 2 LP aufgrund verdorbener Nahrungsmittel.

O6 Haus von Brodo

Allgemeine Informationen:
Das Haus liegt direkt an der Palisade und misst etwa 32 mal 32 Meter.

Spezielle Informationen:
Das Haus ist fest verschlossen, und kann nicht betreten werden.

Meisterinformationen:
In diesem Haus wohnt Brodo, der Betreiber des Gashauses (O5).

O7 Haus der Wachen

Allgemeine Informationen:
Das Haus liegt direkt an der Palisade und misst etwa 32 mal 32 Meter.

Spezielle Informationen:
Das Haus ist fest verschlossen, und kann nicht betreten werden.

Meisterinformationen:
In diesem Haus wohnen einige der Wachen, die vom Mechanicus angeheuert wurden, um das Dorf zu bewachen. Die Wachen patrouillieren gerade das Dorf, und sind nicht zugegen (siehe Seite 15).

O8 Der Weg zum Leuchtturm

Allgemeine Informationen:
Der Weg vom oberen Teil des Dorfes zum Leuchtturm ist mit über 160 Meter recht lang. Östlich ragt der Turm wahrhaft gigantisch auf, sicherlich um die 96 Meter!

Spezielle Informationen:
Von weitem könnt Ihr erkennen, dass oben auf dem Turm ein gigantischer Scheinwerfer steht, der sich langsam um seine Achse dreht, und einen hellen Strahl in die Nacht hinaus schickt. Auch ansonsten scheint der Turm ein technisches Meisterwerk zu ein. Einige Stellen sind mit Metallplatten verkleidet, und aus einem Ofenrohr qualmt heller Rauch gen Himmel.

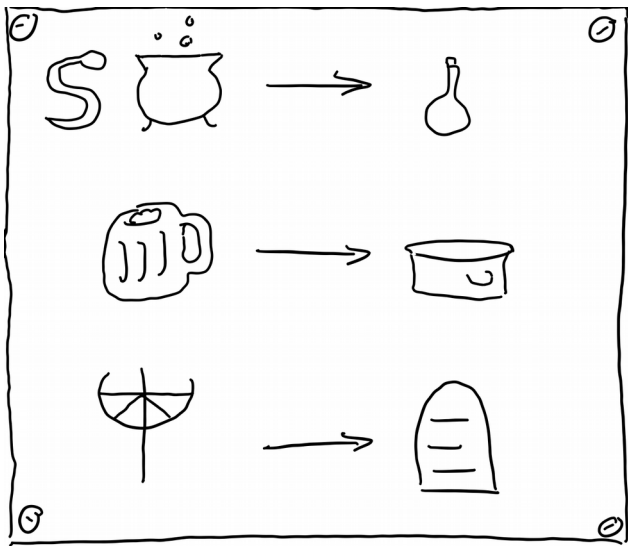
Meisterinformationen: keine

O8a Die Eingangstür

Allgemeine Informationen:
Der Turm scheint nur einen Eingang zu haben. Ein hohes Tor, das über Euch aufragt.

Spezielle Informationen:
Das Tor hat keine Klinke, nur drei runde Knöpfe, auf denen viele kleine Striche und

Zahlen eingeritzt sind. Neben dem Tor hängt eine Metallplakette, auf der eine merkwürdige Zeichnung zu sehen ist.



Meisterinformationen:

Dieses ist der einzige Eingang in den Turm. Die Wände sind zu glatt, als dass man klettern könnte, und die Fenster sind eh verschlossen. Die einzige Art, die Tür zu öffnen, liegt darin, die richtige Kombination an den drei Zahlenrädchen einzustellen. Die Kombination lautet: 9-10-16. Die Plakette stellt einen Hinweis auf die Lösung dar: 16 ist die Anzahl der Grabsteine auf dem Boronanger (siehe Seite 18), 10 ist die Anzahl der Töpfe in der Gaststätte (siehe Seite 17) und 9 ist die Anzahl der irdenen Fläschchen in der Hexenhütte (siehe Seite 13). Sind alle Zahlen richtig eingegeben, ist ein lautes Klicken zu vernehmen, und die Tür schwingt auf.

Warum der Mechanicus einen derartigen Hinweis an der Außenwand seines Turmes anbringen sollte, darüber können wir nur spekulieren. Es ist jedoch wohlbekannt, dass er häufiger einmal recht betrunken aus dem Gasthaus nach Hause kommt, und vielleicht dient ihm diese Plakette als Gedächtnisstütze.

Der Leuchtturm (Finale)

Meisterinformationen:

> Der Leuchtturm wurde vom Mechanicus nicht selbst erbaut, sondern vor vielen Jahren verlassen vorgefunden.
>
> Zur Zeit ist der Hausherr nicht zugegen, sondern feiert mit den Dorfbewohnern im Gasthaus (O5). Sein Haustier, der Chanju (siehe Seite 31) ist jedoch zugegen, und streunt durch den Turm. Es gibt in jedem Raum eine gewissen Wahrscheinlichkeit, ihm zu begegnen. Es wird die Helden als Eindringlinge erkennen, und sie angreifen, sich nach einigen KR jedoch zurückziehen. In jedem weiteren Raum gilt dann wieder die angegebene Wahrscheinlichkeit, dass der Chanju zuschlägt.
>
> Sollten die Helden bis zur Küche vordringen, wird er sie dort stellen, und bis zu seinem Ende kämpfen.

T1 Eingangshalle

Allgemeine Informationen:
Der Eingangsbereich umfasst das gesamte untere Stockwerk. Es hat einen kreisrunden Grundriss, mit einem Durchmesser von 64 Meter. Es gibt eine Tür im Westen, und eine Treppe, die an der Außenwand entlang nach oben führt. Von der Decke hängen, an ihren Schwänzen kopfüber aufgehängt, die Leichen zweier Marus.

Spezielle Informationen:
Es stehen einige Kisten und Werkzeuge herum. Außerdem gibt es eine Falltür im Boden.

Meisterinformationen:

> Die Marus sind natürlich die sterblichen Überreste des Vorgängertrupps. Die Kisten sind leer und die Werkzeuge im Prinzip unbrauchbar. Die Falltür nach unten lässt sich mit einer KK – Probe aufstemmen, und führt in einen Kellerraum.
>
> Der Chanju taucht hier bei einer 1 auf dem W6 auf.

T2 Kellerraum

Allgemeine Informationen:
Eine Treppe führt in einen unterirdischen, in den Fels gehauenen Raum. Er ist unregelmäßig, aber ungefähr 36 mal 48 Meter lang. Die Sicht ist nicht gut, der Raum ist von einem rötlichen Glimmen erfüllt, dessen Quelle nicht auszumachen ist.

Spezielle Informationen:
Hier befinden sich ebenfalls einige Kisten und Regale, sowie ein Arbeitstisch mit allerlei arkanen Gerätschaften, die allesamt zerstört sind. Am Ostende des Raumes befindet sich auf dem Boden ein verwischtes Pentagramm, mit nicht mehr erkennbaren mystischen Symbolen. Ebenfalls am östlichen Ende befindet sich ein nur schwer erkennbares Objekt aus Metall, etwa doppelt so groß wie Ihr.

Meisterinformationen:

> Dies ist der Beschwörungskeller des vorherigen Bewohners dieses Turmes. Als der Mechanicus hier einzog, waren immer noch Dämonen und Geister darin beheimatet. Einen dieser Dämonen hat er in eine seiner Gerätschaften gebannt, und zapft immer wieder Energie aus ihm ab, um neue mechanische Wunderwerke zu vollbringen. Da es sich bei dem Dämon um einen aus dem Gefolge des Echs-Arphai handelt, die eher für ihre Kampfeslust bekannt sind, ist der Dämon zu recht sehr verärgert, denn Schwerter liegen ihm mehr als Schraubenzieher. Er ist jedoch zu schwach, sich von selbst zu befreien. Gefangen ist er in einem Gerät, das aus Glas und Metall gefertigt ist, und nichts gleicht, was die Helden kennen. Aus diversen Glasscheiben darin dringt ein rötlicher Schimmer, der die einzige Lichtquelle in diesem Raum ist.

Wollen sich die Helden dem Objekt nähern, beginnen sie ein Flüstern und Wispern in ihrem Kopf zu hören. Sie müssen eine MU – Probe ablegen, um sich vorzuwagen. Treten sie an das Objekt heran, so können sie eingravierte magische und alchemistische Symbole erkennen. Bei einer gelungenen KL + 6 Probe können sie die Symbole als die des Echs-Arphai und Kr‘Tonh‘Chh erkennen, zwei den Marus sehr gewogene jenseitige Wesen.

Sobald die Helden am Objekt sind, können sie eine geisterhafte Stimme in ihren Köpfen vernehmen, die sie bittet, sie zu befreien. Das Objekt hat 60 LP und RS 5. Beschreiben Sie, wie die Stimme in den Köpfen der Helden lauter und eindringlicher wird, je mehr sie auf das Gefäß einschlagen.

Sobald die LP des Gefäßes auf null sinken, echsplodiert es, und jeder Held erhält W+4 TP durch herumfliegende Teile. Der Dämon ist frei, und wahrhaftig dankbar. Er ist nicht stark genug, um sich direkt am Mechanicus zu rächen, aber er gewährt den Helden einen Teil seiner Macht, wenn sie es wünschen: Er kann ihre Waffen mit dämonischer Energie aufladen, was dazu führt, dass sie eine unheimliches dämonische Aura erfüllt. Sie richten +1 TP an, und Gegner erhalten -1 PA, wenn sie sich gegen einen Schlag dieser Waffe verteidigen wollen.

Falls ein Held bereit ist, sich ganz dem Dämon hin zu geben, kann der sich mit dem Maru verbinden, und ihm die Gestalt seines Herren und Meisters verleihen. Der entsprechende Held wird zu einem Mischwesen aus Maru und Dämon! Seine KL sinkt um 4, seine MU und KK steigen um 2. Außerdem wachsen ihm zwei zusätzliche Paar Arme! Er kann also damit sechs einhändige Waffen führen, oder drei zweihändige, und erhält die entsprechende Anzahl von Attacken (behält aber nur eine Parade). Weil diese Verwandlung sehr kräftezehrend ist, verliert der Held 10 LP permanent. Das Prozedere ist nur durch ein göttliches Wunder oder echstrem starke

Magie umkehrbar.

Nachdem der Dämon seine Magie gewirkt hat, vergeht er und kehrt in seine persönliche Hölle zurück.

Der Chanju taucht im Keller nicht auf.

T3 Treppe

Allgemeine Informationen:
Die Treppe führt vom Erdgeschoss ins zweite Obergeschoss, und endet vor einer hölzernen Tür.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Da es sich um eine für Glatthäute gemachte Treppe handelt, kommen die Helden hier nur langsam voran. Wenn sie nicht verfolgt werden, stellt die jedoch kein Problem dar. Die Holztür ist nicht verschlossen.

Der Chanju taucht hier auf einer 1-2 auf dem W6 auf.

T4 Schauraum

Allgemeine Informationen:
Dieser Raum füllt ein Viertel des Grundrisses des Turmes aus. Er hat eine Nordwest- und eine Südwestwand, mit jeweils einer Tür. Im Raum stehen zwei Holztische, sowie einige Hocker.

Spezielle Informationen:
Der Raum besitzt ein Fenster, das jedoch mit (für die Helden) unzerstörbarem Glas gesichert ist. Der Raum ist erfüllt von einem warmen Licht, das von keiner Fackel kommt, jedoch von einem der Tische ausgehen muss. Die Tischplatten sind für die Helden nicht einsehbar.

Meisterinformationen:

Klettern die Helden auf die Tische (GE – Probe, es sei denn man benutzt die Hocker), so bietet sich ihnen folgendes Bild: Auf einem der Tische ausgestellt sind diverse mechanische Gerätschaft, die entfernt wie Spinnen aussehen. Ebenfalls steht dort eine leuchtende Kugel, deren warmes Licht den Raum erfüllt. Die Kugel ist nicht transportabel, aber recht empfindlich: ein Schlag genügt, um ihr Glas zerspringen zu lassen, woraufhin sie erlischt.

Nähern sich die Helden einer der Spinnen, so erwacht diese zum Leben und greift an.

Werte der mechanischen Spinnen:

MUT: 15	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 5	PARADE: 2
RÜSTUNGSSCHUTZ: 8	TREFFERPUNTKE: 4W (Spinnenbein)

MONSTERKLASSE: 25

Die Spinnen bestehen aus Metall. Sollten die Helden dennoch versuchen, sie zu essen, dann werden sie sich an ihnen die Zähne ausbeißen (-2 TP auf Biss für den Rest des Abenteuers).

Sollte während des Kampfes von einem Helden bei der Attacke eine 20 gewürfelt werden, so hat er die Leuchtkugel getroffen, die daraufhin zerbirst. Der Kampf im Dunkel hat für die Helden (aber nicht für die Spinnen) AT -1 und PA -1 zur Folge.

Die mechanischen Spinnen sind vom Mechanicus ersonnene Gerätschaften, mechanische Wunderwerke, mit einer Spur dämonischer Energie angereichert. In diesem Raum stellt er seine Kunstwerke aus (und würde sie auch verkaufen, wenn sie sich irgendeiner der Dorfbewohner leisten könnte).

Auf dem zweiten Tisch liegen einige größere und kleinere Spiegel, die die Helden als Schilde verwenden können (und sollten, siehe Seite 31).

Die Tür in der Westwand ist ebenfalls nicht verschlossen. Der Chanju taucht hier bei einer 1-3 auf dem W6 auf.

T5 Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:
Wieder füllt dieser Raum etwa ein Viertel der Grundfläche des Turmes aus. Es gibt eine Nordost- und eine Nordwestwand, mit je einer Tür darin. In der Nordecke steht ein Bett.

Spezielle Informationen:
Der Raum ist nicht erleuchtet, über dem Kopfende des Bettes, an der Ostwand, hängt ein großer Spiegel. An der südsüdöstlichen Seite der runden Wand ist, in etwa acht Metern Höhe, ein merkwürdiger, milchig-weißer Knopf eingelassen. An der südsüdwestlichen Seite, auf derselben Höhe, befindet sich ebenfalls ein solcher, allerdings vollkommen schwarz.

Meisterinformationen:
Mit den Hockern aus dem Nachbarraum ist es kein Problem, die Knöpfe zu erreichen. Es handelt sich bei den Knöpfen um um ein sogenanntes „helles Auge“ und ein „dunkles Auge“. In der Tat sehen sie wie weiße und schwarze Varianten des Schwarzem Auges aus. Drückt man das helle Auge, so beginnt es, einen hellen Lichtstrahl auszusenden. Der Strahl richtet keinen Schaden an, blendet jedoch echstrem: Blickt ein Held in den Strahl, so erhält er KL – 2, AT/PA -8 / -8. Wendet er seinen Blick ab, oder bewegt er sich aus dem Strahl heraus, so verschwinden die Abzüge.

Zu Beginn ist das helle Auge auf den Boden gerichtet, und die Helden sollten dem Effekt mindestens einmal ausgesetzt sein, um die Funktionsweise zu verstehen. Man kann die Strahlrichtung leicht abändern, jedoch nicht genug, um ihn in das dunkle Auge zu lenken. Man kann den Spiegel treffen, der an der Wand hängt, aber von dort geht er einfach an die Nordwestwand. Stellt sich ein Held mit einem Spiegel aus Raum T4 oder Raum T7 auf das Bett, kann der Strahl jedoch von dort aus in das dunkle Auge umgelenkt werden.

Trifft der Lichtstrahl auf das dunkle Auge, so öffnet sich ein verstecktes Fach in der Wand, in dem einige persönliche Habseligkeiten des Mechanicus‘ zu finden sind. Hierbei handelt es sich um einen goldnen Armreif mit seltsamer schwarz-weißer Verzierung (Wert: ca. 2 D), eine Spendenquittung der Unterstützungskasse aventurischer Witwen und Waisen in Höhe von 8 S, sowie einen magischen Fingerhut. Diesen Hut benutzt der Mechanicus für seine diffizilen Arbeiten. Auf den Finger gesteckt, erhöht dieser Fingerhut die GE seines Trägers um 4 Punkte. Den Marus wird er nicht passen, aber sie können ihn als Helm benutzen, wo er zusätzlich RS + 1 gewährt (siehe Seite 31).

Der Chanju taucht hier bei einer 1-4 auf dem W6 auf.

T6 Küche

Allgemeine Informationen:
Die Küche nimmt ebenfalls etwa ein Viertel der Grundfläche des Turmes ein. Es gibt eine Nordost- und eine Südostwand, und je eine Tür darin. Eine Treppe an der Nordostwand führt nach oben.

Spezielle Informationen:
In der Küche findet sich eine kleine Feuerstelle die den Raum erhellt, sowie ein Tisch, ein Hocker, und einige Nahrungsvorräte.

Meisterinformationen:
Sollten die Helden dem Chanju (siehe Seite 31) noch nicht begegnet sein, so findet er sich hier, in einem Katzenkorb nahe der Feuerstelle. Er wird in diesem Raum nicht vor den Helden fliehen.

Die Treppe hier ist in Bau- und Funktionsweise der unteren Treppe identisch, und führt in die Werkstatt.

T7 Lager

Allgemeine Informationen:
Dieser Raum ist ebenfalls ein Viertelkreis, jedoch kleiner als die anderen drei. Es gibt eine Südwest- und eine Südostwand, sowie eine Tür in der ersteren.

Spezielle Informationen:
Der Raum enthält einen Ofen, sowie eine kleine Schmelze, in der sowohl Glas als auch Metall in flüssige Form gebracht werden können. Stangen und Barren aus Bronze und Kupfer finden sich auf dem Boden, sowie ein Sack voll mit feinem Sand.

Meisterinformationen:
Hier werden viele der Teile, die der

Mechanicus für seine Maschinen braucht, hergestellt. Die Helden finden hier Handspiegel, die als Schilde fungieren, sowie einen kleinen Hammer, der als Waffe benutzt werden kann (siehe Seite 30).

Der Chanju taucht hier auf, falls die Helden ihn noch nicht besiegt haben sollten.

T8 Werkstatt

Allgemeine Informationen:
Die Treppe führt in einen großen, kreisrunden Raum, der sicherlich 80 Meter durchmisst. Der Raum enthält acht große Fenster, sowie vier Tische, und mehrere Regale.

Spezielle Informationen:
Dieser Raum scheint eine Werkstatt zu sein. Sobald die Helden über einen Hocker auf einen Tisch klettern, können Sie erkennen, was sich auf den Tischen befindet:

Auf dem Osttisch befindet sich eine Art Katapult, mit dem man über eine schräge Rampe Dinge verschießen kann. Außerdem befinden sich einige Teller, sowie Besteck, und ein großer, irdener Krug, auf dem „Rum“ zu lesen ist.

Auf dem Westtisch befindet sich einiges an Papieren, Schreibmaterial und technischen Kritzeleien. Außerdem gibt es hier ein Kissen, und einen weiteren großen, irdenen Krug, auf dem ein Etikett mit „Grog“ geklebt ist.

Auf dem Nordtisch befinden sich diverse Apparate und mechanische Tüfteleien.

Auf dem Südtisch findet man unter anderem einige mechanische Gerätschaften, die wie Libellen aussehen.

An der Decke, 24 Meter über dem Boden, kann man eine verschlossene Luke erkennen. Neben dem metallenen Schloss kann man zwei der dunklen Augen, ähnlich wie dem aus dem Schlafzimmer, erkennen.

Meisterinformationen:

Dies ist in der Tat die Werkstatt des Mechanicus. Hier erschafft er einen Großteil seiner Apparate. Er nimmt hier auch seine Mahlzeiten ein, tüftelt an neuen Entwürfen herum, und manchmal legt er seinen Kopf auf das Kissen und schläft eine Runde.

In den Regalen befinden sich Bücher und Schriften, die sich allesamt mit Mechanik und Metallurgie beschäftigen, und für die Helden sicherlich uninteressant sind.

Um auf das Dach des Leuchtturmes zu gelangen, müssen die Helden zwei Dinge erreichen: zum einen muss der Verschluss der Luke geöffnet, und zum anderen die Luke selbst nach unten aufgezogen werden.

Um den Verschluss zu öffnen, muss sich ein Held auf den Nord- und einer auf den Südtisch begeben. Auf beiden findet sich ein je ein helles Auge, das, sobald gedrückt, einen hellen Lichtstrahl senkrecht nach oben aussendet. Die Helden müssen diese über Spiegel, die man in den Räumen T4 oder T7 finden kann, in die dunklen Augen lenken, die an der Decke neben der Luke zu erkennen sind. Werden beide dunklen Augen beleuchtet, öffnet sich der Verschluss der Luke mit einem laut vernehmlichen Klicken.

Um die entriegelte Luke nach unten aufzuziehen, reicht es, wenn sich ein Held an den Metallring, der sich daran befindet, hängt. Eine Möglichkeit, dorthin zu gelangen, befindet sich auf dem West- und dem Osttisch: Das Katapult lässt sich so ausrichten, dass man es mit einem Teller laden kann, auf dem sich ein Held festhält (einen Helden ohne einen Teller oder Ähnliches abzufeuern ist keine gute Idee: der Spannmechanismus würde ihm alle Knochen brechen). Wird das Katapult abgefeuert, muss dem Held eine GE – Probe gelingen, um den Ring im Flug zu ergreifen. Der Teller landet bei einer 1-4 auf dem W6 auf dem Kissen, bei eine 5-6 landet er daneben, und zerbirst. Wenn der Held den Ring nicht ergreifen konnte, erleidet er in diesem Fall 3W Trefferpunkte. Landet er auf dem Kissen, bleibt er unversehrt. Danach kann man es wieder probieren.

Ein solcher Flug auf einer Tellerscheibe vom Rum zum Grog ist für einen Helden ein wahrhaftig ergreifendes Erlebnis. Auf dem Scheitelpunkt seiner Flugbahn kann er nicht nur die gesamte Werkstatt, sondern die Schönheit der ganzen Welt erkennen. Ob und wie der Held auf dieses spirituelle

Erlebnis reagiert, und welche zukünftigen Auswirkungen es auf ihn haben wird, bleibt allein ihm überlassen.

Schwingt die Luke auf, fällt von oben auch ein kleiner Metallstab herunter. Diesen Stab – er ist etwa 20 Halbfinder lang – kann man in die Öffnung eines Apparates auf dem Südtisch stecken. Wird dies getan, so erwachen die Libellen zum Leben.

Die mechanischen Libellen sind etwa 4 Meter lang, und es befinden sich genau so viele auf dem Tisch, wie Helden in der Gruppe sind. Auf ihrer Unterseite befindet sich je ein kleiner Schlüssel, mit dem man die Libellen aufziehen kann. Hierfür braucht man 20 KR (10 KR, wenn eine KK – Probe gelingt). Sind sie aktiviert und aufgezogen, und sitzt ein Held auf ihrem Rücken, kann man sie durch mündliche Befehle (die Libellen verstehen Rssahh) steuern. Sie sind allerdings nicht besonders flink (GS 5). Die Libellen müssen alle paar Stunden Flug geölt werden, sonst versagen sie den Dienst. Nach einer Stunde geht ihre Energie zur Neige, und sie müssen neu aufgezogen werden. Die Helden können (und sollten) die mechanischen Libellen benutzen, um durch die offene Luke in der Decke auf das Dach des Leuchtturmes zu gelangen.

Für das Finale des Kampfes ist gutes Timing nicht ganz unwichtig: der Mechanicus wird von der sterbenden Chanju telepathisch gewarnt, wenn sie von den Helden besiegt wird. Es dauert etwas, bis der schon leicht betrunkene Mechanicus das Flehen seines sterbenden Haustieres richtig interpretiert. Dann jedoch begibt er sich auf den Weg zu seinem Turm, und wird sehr verwundert sein, wenn er ihn offen vorfindet. Zuerst wird er in den Keller gehen, und nachsehen, ob der Dämon noch in seinem Gefängnis ist. Danach wird er die Räume einzeln absuchen. Die Helden sollten ihn schon von Weitem hören, und auf das Dach zu gelangen sollte ein Wettlauf gegen die Zeit sein, den sie knapp gewinnen müssen! Hier sind auch Sie als Meister gefragt.

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass der Mechanicus in der Werkstatt eintrifft, kurz nachdem die Helden sich in die Lüfte erhoben haben. Er wird eine Leiter (aus einem für die Helden unauffindbaren Versteck) holen, und wutentbrannt auf das Dach steigen. Hier werden die Helden ihn zum Endkampf stellen.

T9 Das Dach

Allgemeine Informationen:
Das Dach des Leuchtturmes ist kreisrund, mit einem Durchmesser von etwa 80 Meter. In der Mitte befindet sich ein gigantisches helles Auge, das sich langsam um sich selbst dreht, und sein gleißendes Licht in die Nacht hinaus schickt.

Spezielle Informationen:
Das helle Auge dreht sich etwa alle 8 Sekunden einmal um sich selbst. Hinter Euch hört Ihr eine Gestalt wütend fluchend eine Leiter hinauf stapfen.

Meisterinformationen:
Der Mechanicus ist ein recht kleiner Vertreter seiner Art – und damit immer noch vier mal so groß wie die Helden! Einen direkten Kampf gegen ihn werden sie kaum überleben. Es gibt aber eine Möglichkeit, wie sie einen Vorteil erlangen können: Ist ein Held mit einem Spiegel ausgestattet, so kann er versuchen, der Mechanicus zu blenden, indem er das Licht des Leuchtturmes in dessen Augen lenkt. Hierfür ist eine MU – Probe nötig, um den richtigen Zeitpunkt abzupassen, und nicht selbst in das Licht zu starren. Dann muss eine GE – Probe gelingen, wonach der Mechanicus für eine KR geblendet ist: seine AT und PA fallen um je 8 Punkte. Er ist natürlich immer noch ein furchterregender Gegner, aber auf diese Art und Weise haben die Helden vielleicht eine Chance.

Sollte die Helden versuchen, auf den Libellen zu reiten, während sie kämpfen, so sei ihnen für diese mutige Herangehensweise Respekt gezollt. Im Flug ist ihre AT um 2 Punkte erleichtert – allerdings die PA auch um 2 Punkte erschwert!

Die Werte des Mechanicus finden sich auf Seite 31.

Das Ende des Abenteuers

Zum Vorlesen:
Blutüberströmt bricht der gigantische Hüne vor Euch zusammen. Ihr habt es geschafft! Der Koloss vor Euch haucht seinen letzten Atem aus, da... beginnt er zu schrumpfen. Und nicht nur er, auch der Turm selbst scheint plötzlich an Größe zu verlieren! Ihr wachst wieder, bis Ihr Eure alte Größe wiedererlangt habt.

Über Euch, auf einem Hexenbesen reitend, thront die menschliche Zauberin, die Euch den ganzen Schlamassel eingebrockt hat. Sie lacht amüsiert auf.

„Sehr gut, meine Lieben! Ich hätte nicht gedacht, dass Ihr es bis hierhin schaffen würdet. Wahrlich, Ihr habt mich köstlich unterhalten. Dieses Mal war ich nicht so fürchterlich streng mit Euch: dieses Mal habe ich Eure Sachen mit verwandelt.“ Und tatsächlich, als Ihr an Euch herunterblickt, könnt Ihr feststellen, dass die Waffen und Rüstungen mit gewachsen sind – ihr könnt sie in der Zukunft normal weiter verwenden. Sogar die mechanischen Libellen sind mit vergrößert worden, und thronen jetzt gigantisch auf dem Dach des Turmes.

„Nun, ich muss mich von Euch verabschieden, es war mir eine Freude. Doch überlegt Euch gut, mit wem Ihr Euch in der Zukunft anlegen wollt. Für einige der Glatthäute, wie Ihr sie nennt, müsst Ihr noch ein wenig an Größe gewinnen!“ Mit diesem Satz fliegt sie fort in die Nacht, und lässt Euch auf dem Dach des Turmes zurück. Ihr blickt auf das Dorf, das unter Euch liegt, und in dem die Menschen jetzt endlich wieder kleiner sind als Ihr. Und Ihr bekommt Hunger!

Meisterinformationen:

Für dieses Abenteuer können sich die Helden 250 AP gutschreiben. Und ja, sie können alle Waffen und Rüstungen, die sie gefunden (und mitgenommen) haben, mit den entsprechenden Werten behalten. Auch die Libellen funktionieren, und werden die Helden in der Zukunft gerne begleiten, wenn sie sie nur genug ölen und rechtzeitig aufziehen. Ihre alte Ausrüstung können sie dort finden, wo sie sie zurückgelassen haben – entweder auf dem Rücken von abgerichteten Krokodilen, oder auf dem Weg, wo sie Nahemaru zuerst begegnet sind.

Ach ja: sollte ein Held auf die dumme Idee kommen, Nahemaru auf einer der Libellen zu verfolgen, so wird sie die Libelle mit einem einfachen Zauber für immer flugunfähig machen. Der Held muss dann einen Sturz überleben der 8W+8 TP wert ist. Hoffentlich überlegt er sich in der Zukunft wirklich, mit wem er sich anlegt...

Anhang: Waffen und Rüstungen

Während des Abenteuers können die geschrumpften Helden einige Alltagsgegenstände finden, die als improvisierte Waffen oder Rüstungen funktionieren. Diese unterscheiden sich oft von denen, die sie kennen, bzw. die man im Buch der Regeln finden kann. Da diejenigen, die die Helden am Ende des Abenteuers bei sich tragen, mit vergrößert werden, haben ihre Werte auch über dieses Abenteuer hinaus Bestand.

Einhandwaffen

Waffe	TP	Gewicht	AT/PA	BF	Anmerkung
Angelhaken (klein)	W+5	25	-1 / -1	2	
Torfstecher	W+6	60	-1 / -2	3	Findet sich im Schuppen (U10)
Brieföffner	W+8	80	0 / -2	3	
Gabel	2W + 2	100	0 / -2	3	
Löffel (Holz)	2W	90	0 / -1	4	
Löffel (Metall)	2W + 2	60	0 / 0	3	
Dengelhammer	2W + 4	120	0 / 0	2	KK mindestens 15
Schraubendreher	2W + 4	120	0 / -2	3	GE mindestens 15
Spitzhacke	W + 4	80	0 / -3	4	Miniaturversion der Eichhörnchen
Schaufel	W + 3	75	0 / -1	3	Miniaturversion der Eichhörnchen

Zweihandwaffen

Waffe	TP	Gewicht	AT/PA	BF	Anmerkungen
Ast (groß)	2W + 2	140	0 / -2		
Fischerhaken (groß)	2W + 6	120	0 / -6		
Messer (groß)	2W + 4	80	-2 / 0		
Bodenstecher	2W + 4	120	-2 / -2		Findet sich im Schuppen (U10)
Sechsuelles Spielzeug	2W + 6	160	0 / -2		Verteidiger erhält PA -2 (-4 nach Zurückverwandlung)
Suppenkelle	3W + 4	180	0 / -6		
Schürhaken	4W + 4	240	0 / -4		KK mindestens 15
Laubsäge	3W	180	-1 / -2		
Glitzernder Zauberstab	2W	160	0 / +1		GE- Probe, um Feuer zu verschießen (4W TP)

Fernkampfwaffen:

Waffe	TP	Gewicht	Reichweite	Anmerkungen
Fischernetz	speziell*	10	8 m	Bei gelungener GE – Probe erhält das Opfer für 2 KR AT/PA -2 / -2.
Zwille	4W + 8	400	100 m	Muss von zwei Helden gleichzeitig bedient werden. Einem muss eine GE – Probe, dem anderen eine KK – Probe gelingen. Kann nur alle 2 KR abgefeuert werden.

Rüstungen und Schilde:

Rüstung / Schild	RS	GE - Malus	Gewicht	Anmerkungen
Topfdeckel (klein)	1	0	80	
Topfdeckel (groß)	2	1	120	
Spiegelschild	1	1	160	Kann benutzt werden, um die hellen Lichtstrahlen in der Werkstatt des Mechanicus abzulenken.
Lederriemen	3	1	100	
Magischer Fingerhut (Helm)	1	-4	80	Der Fingerhut gewährt in der Tat einen *Bonus* von 4 Punkten auf die GE!

Anhang: Charaktere

Calamasch, Sohn des Capriodi, auch genannt der Mechanicus

Calamasch, Sohn des Capriodi, ist ein Zwerg aus dem fernen Schatodor, das er vor vielen Jahren verließ um sein Glück in der Welt zu machen. Auf seinen Reisen sah er viele wundersame Orte in Aventurien – und darüber hinaus – und hat seine Kenntnisse in der Mechanik und der Magie verfeinert. Vor allem eine Reise in die Wüste Gor, wo er unter der verlassenen Feste Borbarads viele merkwürdige technische Gerätschaften fand, hat ihn nachhaltig geprägt. Die Ereignisse, während derer er Wesen aus fremden Welten begegnete, haben ihn nachhaltig verstört und ein wenig wunderlich werden lassen. Im Nachhinein ist er sich nicht mehr sicher, was von seinen Erinnerungen Wahnvorstellung, und was wirklich geschehen ist. Er reiste auf die Insel Marustan, um sich zur Ruhe zu setzen, und fand im Fischerdorf Jorgun einen alten, verlassenen Magierturm, den er zum Leuchtturm umbaute.

Werte des Mechanicus:

MUT: 14
LEBENSENERGIE: 160
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2
ATTACKE: 10
PARADE: 8
TREFFERPUNTKE:
4W + 12 (Streitkolben)
4W + 8 (Tritt)
MONSTERKLASSE: 100

Der Mechanicus schmeckt nach Zwergbanane.

Der Chanju

Die Rasse der Chanju wirken auf den ersten Blick wie katzengroße Ratten, auf den zweiten erkennt man jedoch ihre Fremdartigkeit. Sie sind Wesen aus einer fernen Welt, die nur per Zufall in dieser Globule strandeten. Die Chanju sind telepathisch veranlagt, und haben in den unterirdischen Gängen in Borbarads Feste ein eher tristes Dasein geführt. Selten kamen Abenteurer oder Grabräuber vorbei, um die Schätze aus der jahrhundertealten Anlage zu bergen. Sie alle fanden den Tod, nur Calamasch, der den Chanju mit Freundlichkeit begegnete, schaffte es, mit Leib und Leben davon zu kommen. Einer der Chanjus fand solchen Gefallen an ihm, dass er anbot, den Zwerg auf seinen Reisen zu begleiten, anstatt in seine

eigene Welt zurück zu kehren. Als telepathisches Wesen braucht er keinen Namen, und wird daher auch nur „der Chanju“ genant. Er hat sich in Calamaschs Turm eingenistet, und bewacht ihn in des Mechanicus' Abwesenheit.

Im Kampf wird er versuchen, die Helden ein, zwei Bisse hinzuzufügen, und dann wieder zu verschwinden. In jedem Raum besteht eine gewisse Chance auf dem W6, dass der Chanju auftaucht und die Helden angreift. Nach W3 KR wird es versuchen zu fliehen, und jeder Held kann noch einmal eine AT – 4 gegen den Chanju schlagen, bevor es verschwindet.

Im Augenblick seines Todes wird der Chanju den Machanicus auf telepathischem Wege herbeirufen. Dies sollte den Helden auch mitgeteilt werden, z.B. indem der Chanju sie bereits vorher auf telepathischem Wege beschimpft, und mit seinem letzten Atem ein „Hilf mir, Meister!“ röchelt.

Werte des Chanjus:

MUT: 20	ATTACKE: 18
LEBENSENERGIE: 30	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNTKE: 4W (Biss)

MONSTERKLASSE: 40

Der Chanju schmeckt merkwürdigerweise nach Brausepulver.

Gardisten

Der Mechanicus hat in der Zwischenzeit so viele wertvolle mechanische Gerätschaften entwickelt, dass er es mit der Angst bekam, jemand könnte versuchen sie zu stehlen. Die Gardisten bewachen das Dorf, und sind vom Mechanicus selbst angeheuert und bezahlt. Sie patrouillieren das obere Dorf, und bewachen das Tor in der Palisade. Selbst in der Nacht werden sie aufpassen wie die Schießhunde, und den Helden gefährlich werden können. Lesen Sie auf Seite 15 nach, wie es die Helden schaffen können, unbemerkt zu bleiben, bzw. was passiert, wenn sie von den Gardisten erspäht werden.

Einen direkten Kampf werden die Helden kaum überleben können. Trotzdem hier ihre Werte.

Werte der Gardisten:

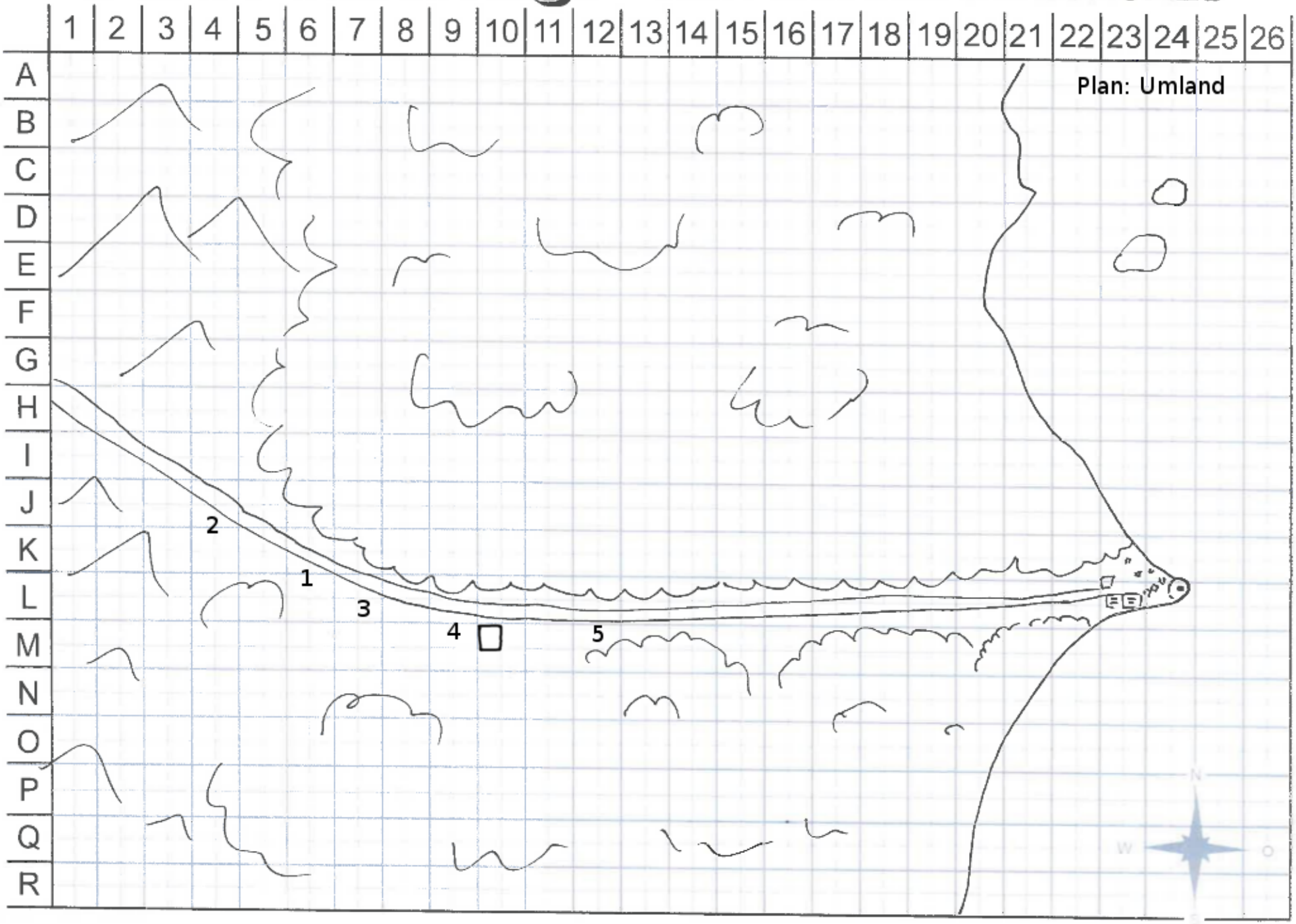
MUT: 20	ATTACKE: 18
LEBENSENERGIE: 120	PARADE: 17
RÜSTUNGSSCHUTZ: 6	TREFFERPUNTKE: 4W + 12 (Hellebarde) 4W + 8 (Tritt)

MONSTERKLASSE: 120

Die Gardisten schmecken nach ranzigem Hühnchen.

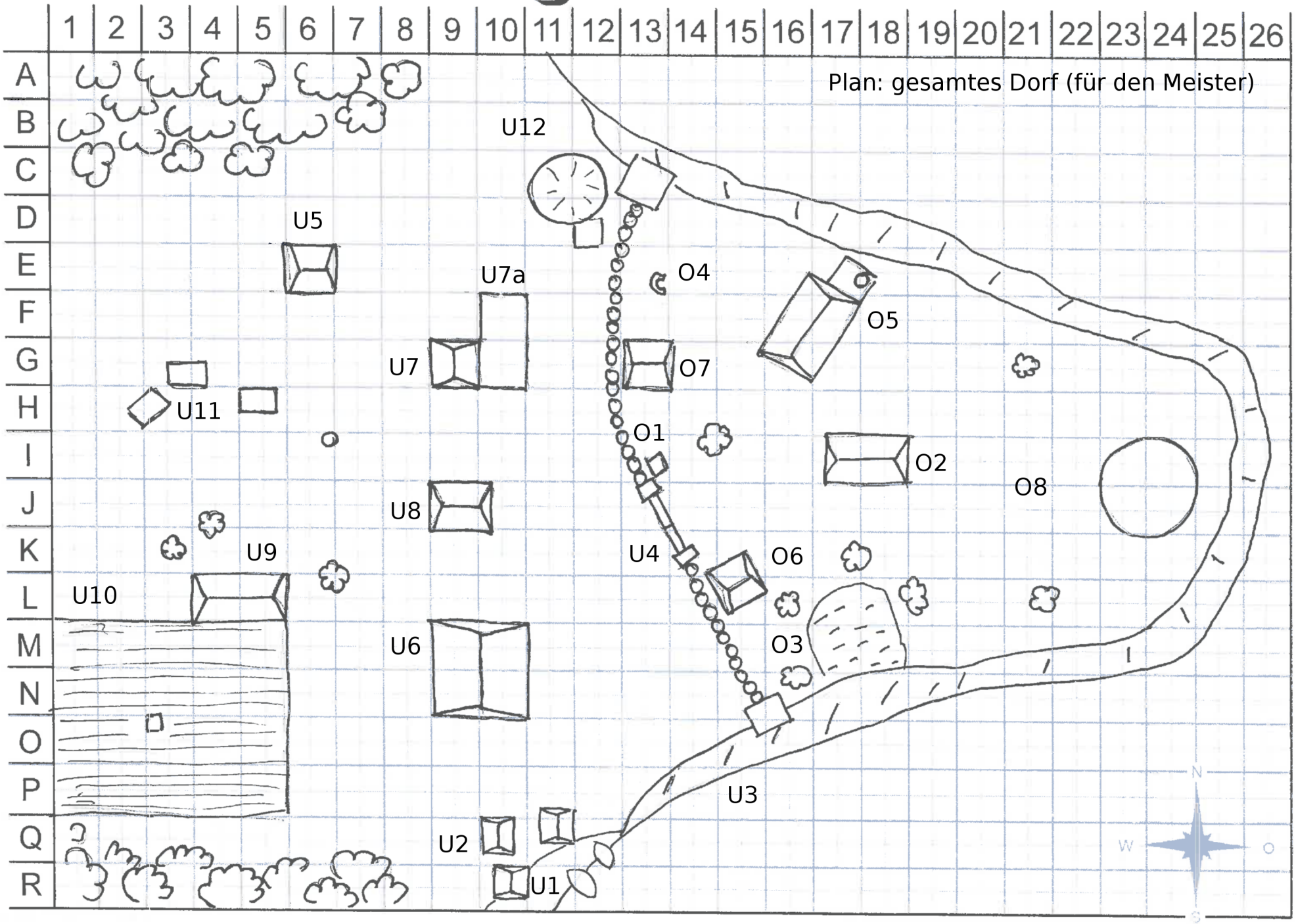
Das Schwarze Auge

DER PLAN DES SCHICKSALS



© Ulisses Spiele 2017

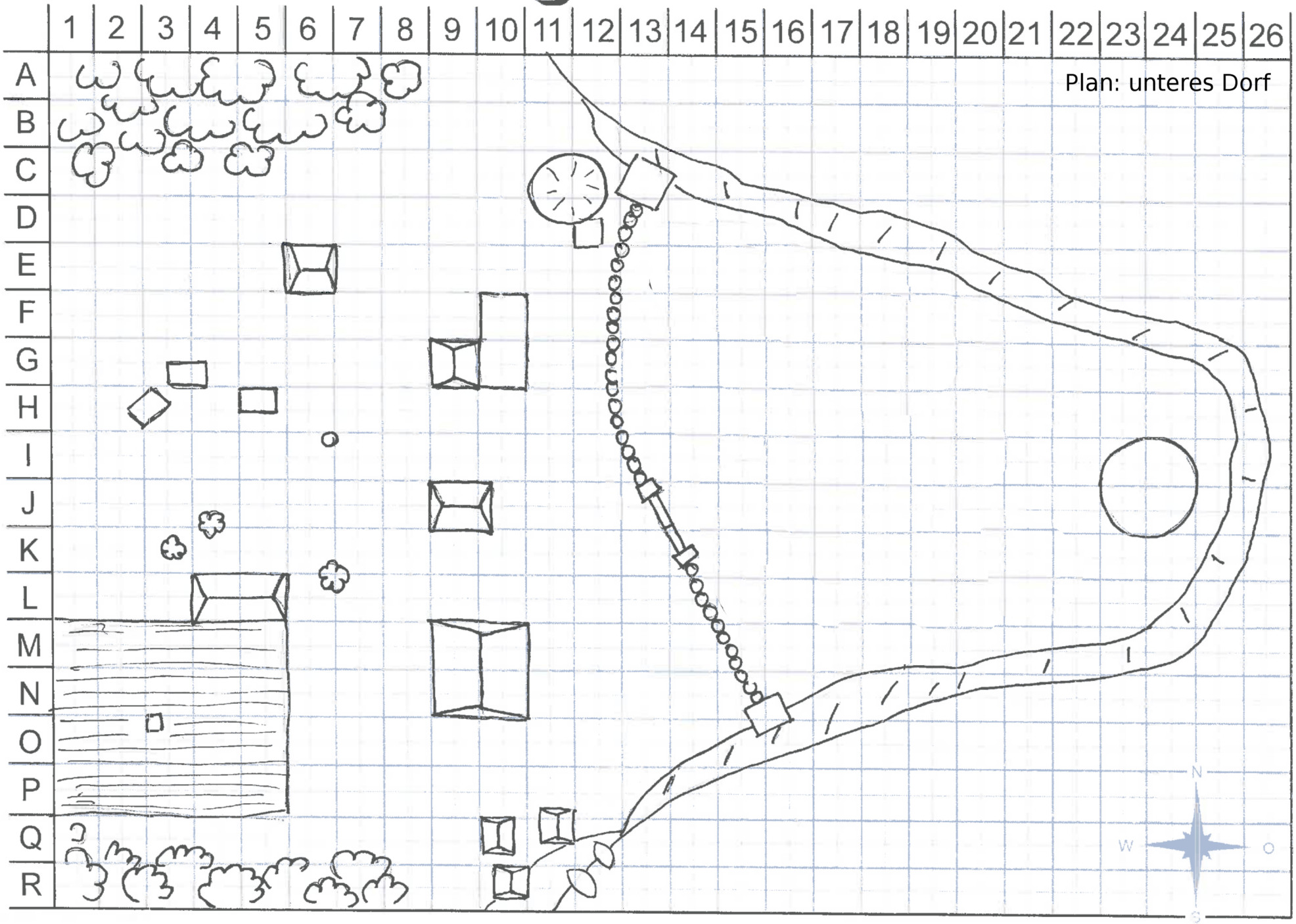
Das Schwarze Auge — DER PLAN DES SCHICKSALS



© Ulisses Spiele 2017

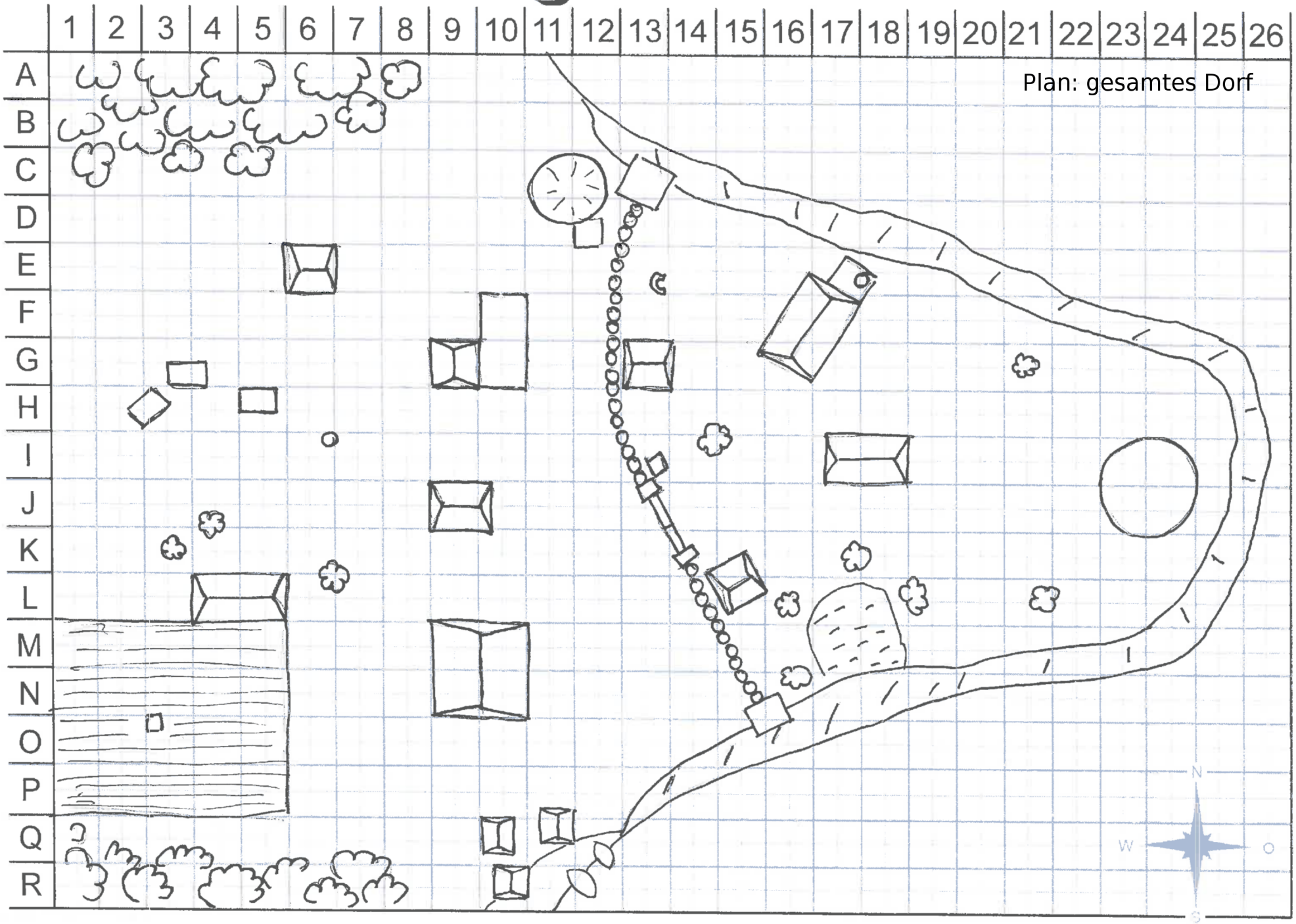
Das Schwarze Auge

DER PLAN DES SCHICKSALS



© Ulisses Spiele 2017

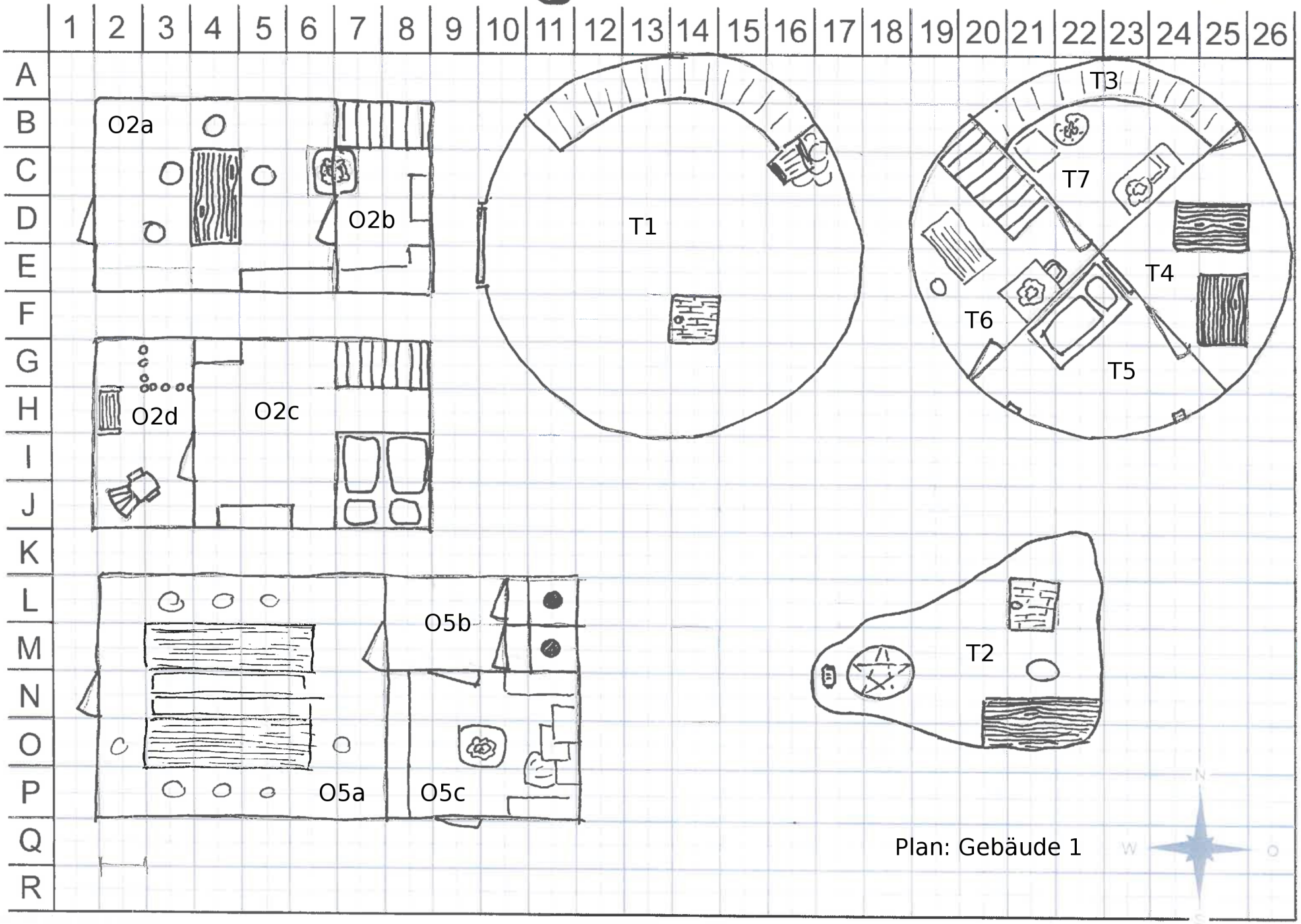
Das Schwarze Auge — DER PLAN DES SCHICKSALS



© Ulisses Spiele 2017

Das Schwarze Auge

DER PLAN DES SCHICKSALS

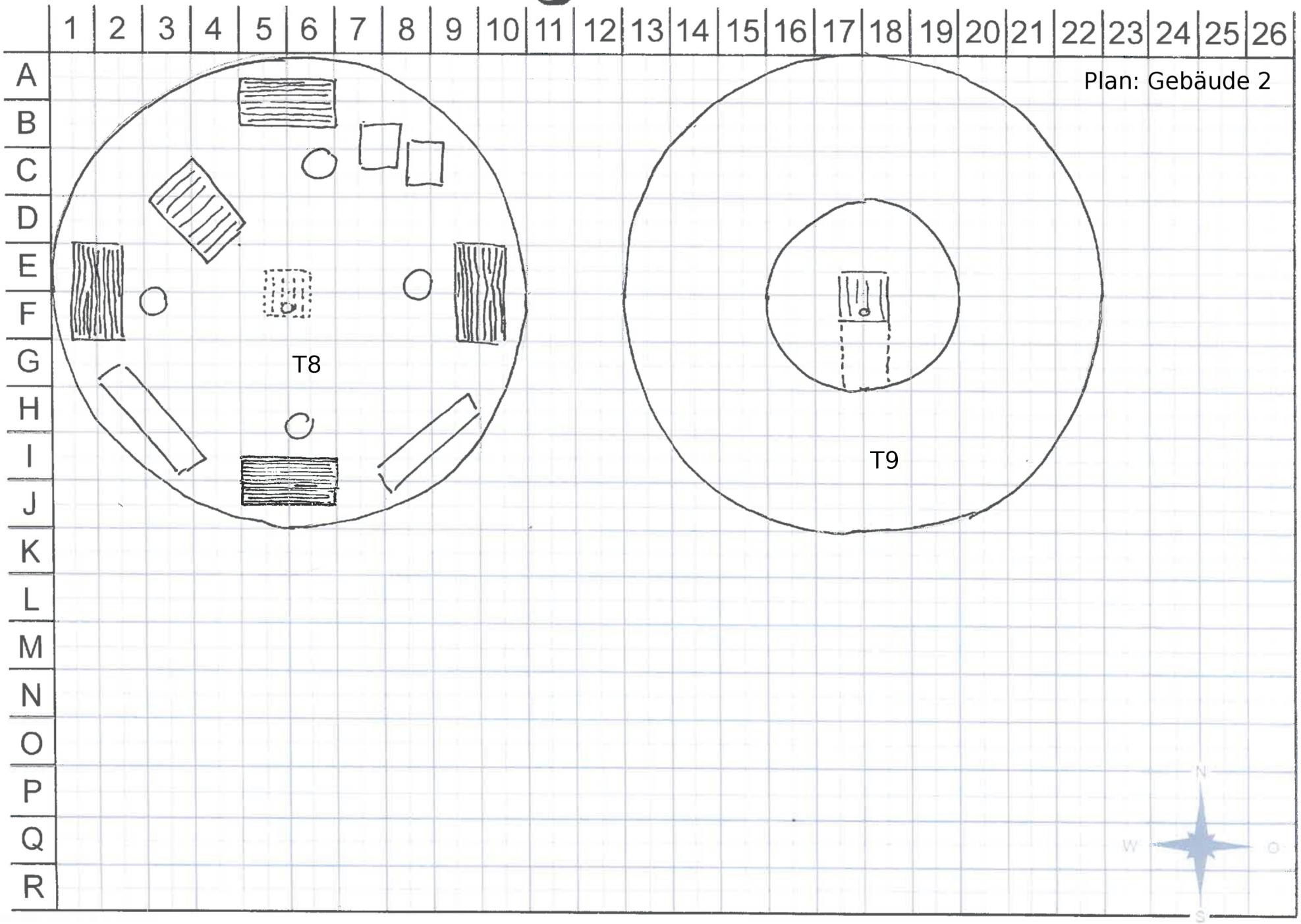


Plan: Gebäude 1

© Ulisses Spiele 2017

Das Schwarze Auge

DER PLAN DES SCHICKSALS



© Ulisses Spiele 2017