

In Punin jedenfalls setzen sich Freischärler unter Führung von Hauptmann Leomar und der Geweihten Borondria in Bewegung, um das scheinbar herrenlose Land südlich des Yaquir sichern und einen Angriff Tar Honaks frühzeitig abzufangen.

Auf den Meeren schließlich ist der Krieg zwischen dem Bornland und Al'Anfa in vollem Gange: Storrerbrandt und Festum haben zuviel im Kalifat und im Süden investiert, um Tar Honak zum Imperator aufsteigen zu lassen.

Der Anschlag

Allgemeine Informationen:

Der folgende Anschlag wird in allen Herbergen, Hotels und Tavernen Havenas ausgehängt, wo ihn auch die Abenteurer lesen:

GESUCHT

Erfahrene Kämpfer zur
Bewachung einer Werkstatt
für etwa zehn Tage. Bewerbungen
bei Leonardo dem Mechanicus.

9 Ein Wachraum

Spezielle Informationen:

Hier stehen ständig zwei Echsenkrieger Wache. Vorhänge trennen diese Kammer vom Gemach des Schlangenkönigs.

10 Das Gemach des Schlangenkönigs

Spezielle Informationen:

Vier reich verzierte quadratische Pfeiler beherrschen dieses Gemach. Sie sind durch hölzerne Stangen miteinander verbunden. Über diesen Stangen hängen Teppiche und kostbare Tücher, die den Raum unterteilen und unübersichtlich machen. Überall stapeln sich Kissen und Teppiche. Dazwischen stehen Kohlepfannen und kleine intarsienverzierte Tische, auf denen Schriftrollen und Tontäfelchen liegen. Im Zentrum des Raumes, gerahmt von den Vorhängen, befindet sich eine Ruhestatt aus Kissen, Teppichen und Decken. Einige runde Lichtschächte lassen Tageslicht in den Raum.

Die große Höhle

Allgemeine Informationen:

Überraschend mündet der Gang in eine ungewöhnlich große Höhle. Der Boden ist hier bedeckt mit allerlei Tierknochen. Ihr spürt, daß ihr beobachtet werdet. Huschende Wolfsschatten bewegen sich in den Winkeln der Höhle. Aber da ist auch noch etwas anderes! Ein drohendes Knurren wird laut.

Überlebt auch nur einer der
sieben Wulfen, bleibt das Gleichgewicht erhalten.

Die Werte eines Wulfen:

MU:20	AG: 7	Stufe: var.	Alter: variabel
KL: 9	HA: 4	MR: -2	Größe: var.
CH:7	RA: 1	LE: 50	Haarfarbe: graubraun
GE:11	GG: 0	AE/KE: 40	Augenfarbe: hellgrau
KK:15	TA: 2	AT/PA: 12/8	(Krallen: W+3
RS:1	MK: 35		Biß: W+6)

Herausragende Talente: Fährtsuchen 16, Gefahreninstinkt 13, Schleichen 15, Sich verstecken 14

Zauberfertigkeiten: Böser Blick 5, Herr über das Tierreich 9, Somnigravus Tausendschlaf 3, Hexenspeichel 5, Dunkel-

Die Höhle 10

Allgemeine Informationen:

Eine langgestreckte Höhle öffnet sich vor euch. An den Wänden findet man die Reste improvisierter Fackelhalter. In vielen Felsnischen stehen Kerzenstummel. An der Südwand liegen die Reste eines Bettes aus Stroh und Decken. Auf dem Boden sind Tierknochen verstreut. Die Höhle macht den Eindruck, schon länger nicht mehr betreten worden zu sein. Mit Ruß gemalte magische Zeichen verzieren die Wände.

urze Auge
antasia-Spiele

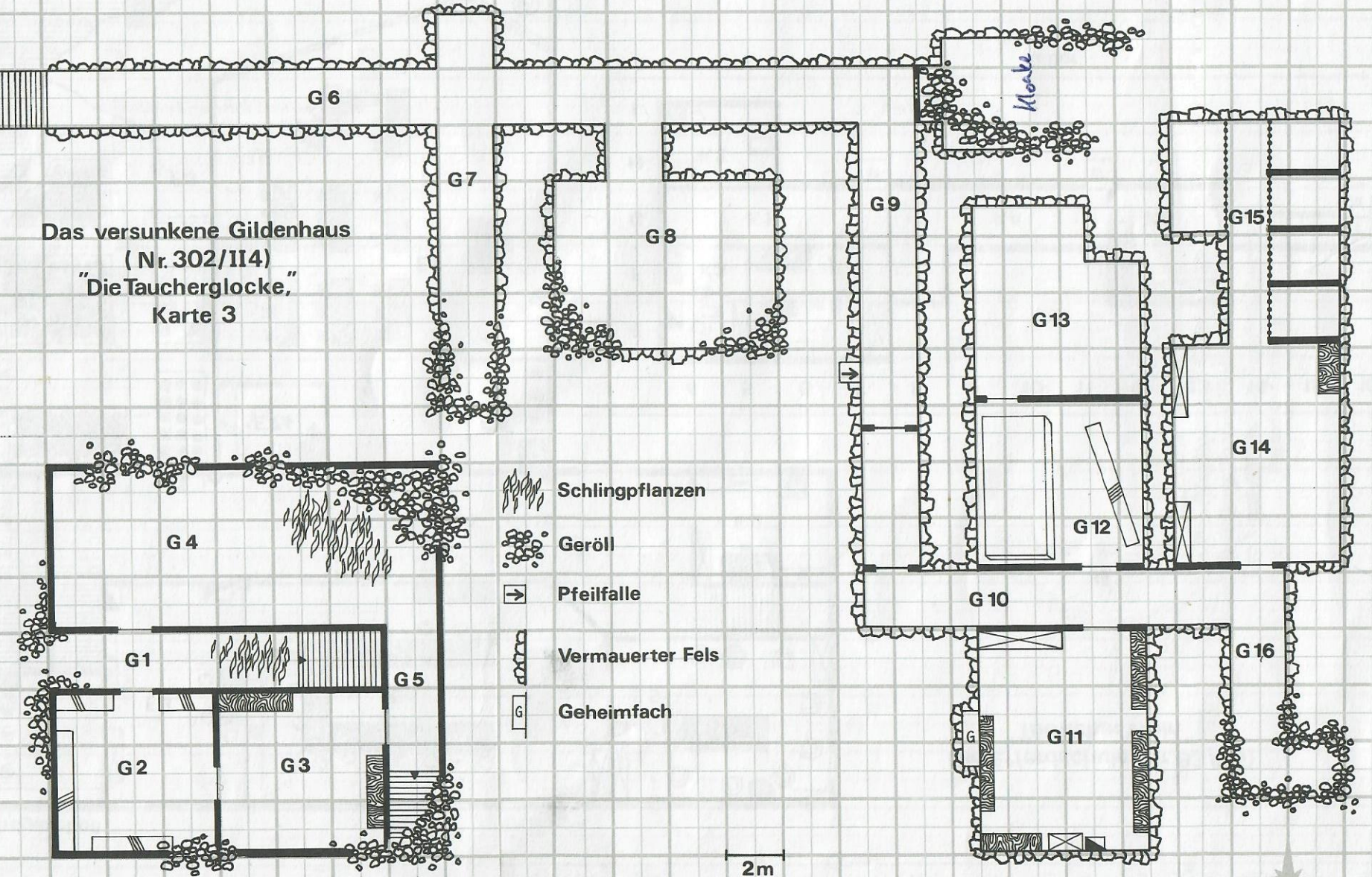
W
midt
iele

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

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

Das versunkene Gildenhaus
(Nr. 302/II4)
"Die Taucherglocke,"
Karte 3

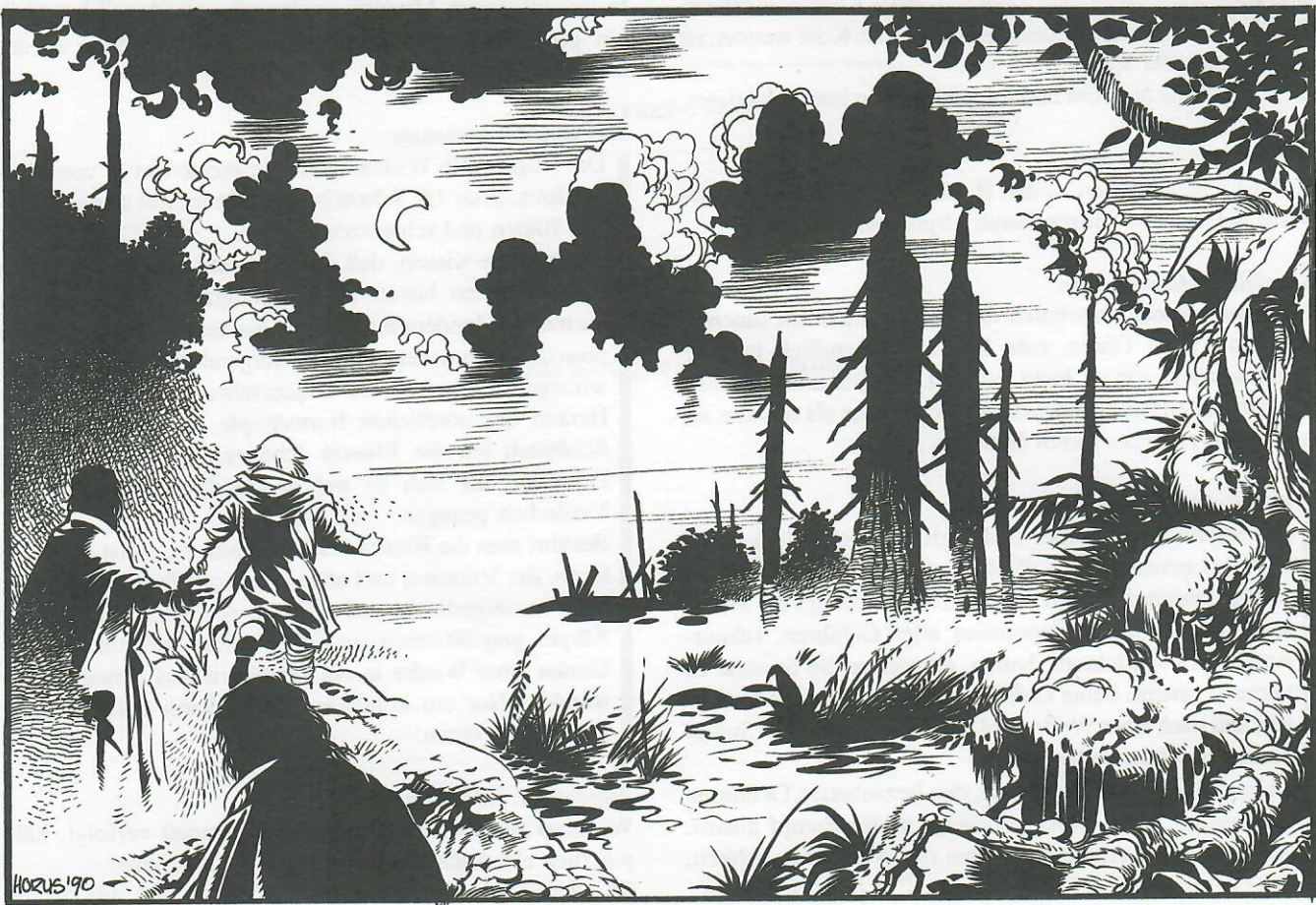


- Schlingpflanzen
- Geröll
- Pfeilfalle
- Vermauerter Fels
- Geheimfach

2m



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984
© Dreiersache Verlagsanstalt Th. Kneur Nachf., München 1984



Leberer Zug

Dryaden

27

G17

Wohnraum von Atan Bolosch

Allgemeine Informationen:

Ca. 4 mal 4 m großer Raum mit einer Aussparung in der Südwestecke, wo sich eine Balkontür befindet. Eine weitere Tür gibt es in der Ostwand. Die doppel-flügelige Verbindungstür zu Raum 13 steht offen.

Spezielle Informationen:

Hier ist einzig ein hoher Sekretär aus feinstem Rosenholz erwähnenswert, auf dem die vergoldete Messingfigur eines liegenden, gesichtslosen Mannes ruht.

Meisterinformationen:

Falls sie von den Helden nicht aufgeschreckt wurden, halten sich Gelda und Atan Bolosch in diesem Zimmer auf. Sie sind in einem erregten Gespräch

Falls die Helden das Gespräch lange genug belauschen, können sie außerdem erfahren, daß die Anbeter des Namenlosen Kontakt zueinander aufgenommen und entdeckt haben, daß nicht nur ein Teil der

Atans Werte:

MUT:	17	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	45	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	W+3
Monsterklasse: 24			

Geldas Werte:

MUT:	9	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W
Monsterklasse: 9			

Wie alle anderen Anbeter des Namenlosen sind auch die Boloschs unfähig, eine Auskunft zu geben, die ihrer verehrten Gottheit schaden könnte.

Raum 1 - Die Kloake

Spezielle Informationen:

Der westliche Teil der Decke dieses Raumes stürzte während des Erdbebens in der vergangenen Nacht ein. Ein steiler Geröllhang führt von hier nun in die Freiheit. Der Boden des Raumes ist mit einer knöcheltiefen Schicht aus übel stinkenden Schlamm bedeckt. Wer hier hindurchwaten will, muß eine Selbstbeherrschungsprobe bestehen oder sich erbrechen. Bis er sich und seine Kleidung gründlichst gereinigt hat, verliert der Charakter zwei Punkte Charisma.

Meisterinformationen:

Die 14 Söldner gehören zur Besatzung der Feste Walserwacht. Des öfteren patrouillieren sie auf den Flüssen, um der Piraten habhaft zu werden; bisher nur mit bescheidenem Erfolg.

Die Werte der Söldner:

MU 14, LE 55, AT/PA 14/10, TP 1W+4, RS 3, AU 80, MR 2

Tjeika von Notmark:

Anführerin der Söldner ist Tjeika von Notmark, jüngste Tochter des Grafen Uriel, eben jene Zukünftige Stanes. Tjeska ist eine respektierte Kämpferin unter den Söldnern ihres Vaters. Man kann nicht sagen, daß die schlanke 20-jährige eine ausgesprochene Schönheit wäre, doch mag sie durchaus als hübsch gelten. Jegliche Familienähnlichkeit zu ihrem Vater ist ihr, den Göttern sei Dank, erspart geblieben. Vom Wesen ist Tjeska ruhig und freundlich, was man angesichts ihrer verwegenen Attacken kaum vermuten mag.

Tjeikas Werte:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 3	Alter: 20
KL: 12	HA: 3	MR: 3	Größe: 1,70
CH: 12	RA: 3	LE: 41	Haarfarbe: weißblond
GE: 11	GG: 2	AE/KE: --	Augenfarbe: grau
KK: 12	TA: 3	AT/PA: 13/10	(Säbel)

Bevor die Piraten endgültig die Flucht ergreifen, muß sich noch folgendes ereignen: Gerade als Tjeika ansetzt, einem der Flußräuber einen Hieb zu versetzen, springt von hinten ein zweiter herbei. Tjeika bemerkt dies nicht. Stane, der diese Szene verfolgt, rennt mit erhobener Hand auf sie zu. Den Warnschrei auf den Lippen, stolpert er, stürzt, rollt einige Schritt weit, dem 2. Piraten in die Beine, so daß auch

Der Riesenoktopode Yonahoh

Niemand wird wohl je erfahren, worin die Feindschaft Lata und Yonahohs begründet liegt und ob einer von beiden - mit menschlichen Maßstäben gemessen - im Recht oder im Unrecht ist. Da aber Lata bisher wohl keinem Menschen etwas zuleide getan hat, Yonahoh hingegen schon ungezählte menschliche Opfer verschlungen hat, muß es uns so erscheinen, daß die Drachenschildkröte Lata für das Gute, der Riesenoktopode Yonahoh jedoch für das Böse steht. Als der achtarmige Krake auf der Suche nach seiner Feindin nach Havena kam, fand in der Unterstadt einen sicheren

Platz. Seitdem haust er in einer unterirdischen Höhle, die er nur selten verläßt. Hier ernährt er sich von Fischen und anderen Wasserbewohnern, verschmäht aber auch keine menschliche Beute, die sich in seine Nähe verirrt.

Die fast sechs Schritt durchmessende Bestie kennt kein Erbarmen. Und ihre unheimliche, böse Ausstrahlung scheint auch auf die anderen Bewohner der Unterstadt einen Einfluß zu haben. Denn nach dem Erscheinen des Oktopoden tauchten plötzlich widerwärtige Wassertiere wie die Schlangenglume und die Stockotter auf, die man in Havenas Flußgebiet nie zuvor sah.

Yonahohs grausame Freßgier wird nur von seinem Haß auf die Drachenschildkröte Lata übertroffen. Diese haßt er schon, so weit er zurückdenken kann, vorausgesetzt natürlich, man will dem Kraken so etwas wie Erinnerungsvermögen und Gedanken zugestehen. Bei den endlosen Kämpfen, die zwischen den beiden stattfanden, kann sich der Oktopode zwar nicht auf seine, nur gering ausgeprägte, Magie verlassen, doch seine enorme Kraft und die unglaubliche Beweglichkeit seiner Tentakel gleichen diesen Nachteil leicht wieder aus. Nun wartet Yonahoh darauf, daß sich seine Erzfeindin zu einem erneuten Kampf stellt. Bis dahin überzieht er die versunkene Unterstadt weiterhin mit seiner vernichtenden Schlechtigkeit.

In der Stadt ist über diesen unheilvollen Bewohner so gut wie nichts bekannt, denn die wenigen Menschen, die ihn je zu Gesicht bekamen, fielen ihm fast alle zum Opfer. Die anderen, die Teile von Yonahohs Körper aus der Ferne sahen, sind solche Außenseiter, daß man ihren wilden Erzählungen keinen Glauben schenken mag.

Im Kampf setzt der Oktopode sechs seiner Tentakel ein, hat also sechs Attacken pro Kampfrunde. Ein Greifarm kann immer zur Umklammerung genutzt werden, während die restlichen zuschlagen. Um einen menschlichen Gegner zu umklammern, muß eine angesagte AT+4 geschafft werden. Um sich diesem Arm zu entziehen, muß man eine Schwimmen-Probe+10 oder eine GE-Probe+8 meistern. Umklammerte Gegner können sich nur befreien, wenn der Riesenkrake tot ist, denn die Tentakel sind so stark und mächtig, daß es praktisch unmöglich ist, sie abzuschlagen. Ist ein Gegner umklammert, so kann der nächste Tentakel zum Umfassen eingesetzt werden. Der RS von Yonahoh beträgt übrigens 3. Übrigens ist es ungewiß, ob der Oktopode mit dem Dekapus näher verwandt ist. Yonahoh scheint ein Einzeltier zu sein, eine Kreatur, die nicht ihresgleichen hat. Er ist zwar kleiner als die gigantischen Zehnarmkraken, doch weitaus zäher und gefährlicher.

MU: 18	AG: 0	Stufe: ?	Alter: ?
KL: 7	HA: 2	MR: 17	Größe: 5,80
CH: 8	RA: 0	LE: 250	Farbe: schwarzbraun
GE: 22	GG: 0	AE/KE: 25*	Augenfarbe: blaßrot
KK: 52	TA: 0	AT/PA: 18/10	(Tentakel: 2W+12)

*die gesamte AE kann einmal pro Kampf in einem gewaltigen magischen Schlag in Schadenspunkte umgewandelt werden.

a) Rahja-Geweihte

Letitia, Hochgeweihte der Rahja (12. Stufe),
Dienerin des »Rattenkinds«

MU: 12, KL: 14, CH: 17, GE: 15, KK: 12, LE: 52, AT: 15, PA:
13, TP: W+1 (Dolch), MK: 35
BEKEHREN: 12, BETÖREN: 14, LÜGEN: 13, MENSCHEN-
KENNTNIS: 12

Letitia ist 42 Jahre alt, weizenblond und eine in jeder Hinsicht eindrucksvolle Erscheinung. Sie mißt 1,78 Meter, ihr Körper wirkt kraftvoll und durchtrainiert, gleichzeitig ist er von einer eleganten, anziehenden Weiblichkeit, die von der typischen, wenig verhüllenden Geweihtentracht besonders betont wird. Letitia, die dem Rattenkind einen Zeh geopfert hat, trägt als einzige Rahja-Geweihte keine Sandalen, sondern Schnürstiefeletten aus rotem Wildleder. An einem goldenen Kettchen um ihre Taille hängt links ein zierlicher Dolch in einer mit blauen Steinen besetzten Messingscheide und rechts der typische große Schlüsselbund einer Tempelvorsteherin.

Letitia ist zugleich das Oberhaupt der Anbeten des Namenlosen. Sie geriet vor einigen Jahren in den Bann dieser Gottheit. Vom Namenlosen geleitet, ließ sie den unterirdischen Tempel bauen. Sie empfing den Talisman, jenes Haar, das möglicherweise wirklich ein Teil des Namenlosen ist, vielleicht aber auch nur ein von

seiner göttlichen Kraft durchdrungenes Menschenhaar.

Da Letitia niemals sicher sein kann, daß nicht ein Sektenmitglied ungewollt ihre Identität enthüllt, tritt sie vor den Anbetern des Namenlosen immer in Männerkleidern und mit einer goldenen Maske auf.

Oda, Geweihte der 3. Stufe

MU: 8, KL: 10, CH: 15, GE: 12, KK: 9, LE: 37, AT: 8, PA: 8,
TP: W+1 (Dolch), MK: 14
BETÖREN: 10, SINGEN: 11

Die brünette Oda ist 24 Jahre alt und 1,66 Meter groß. Ihr weicher, wohlgerundeter Körper mit seiner empfindlichen, hellen Haut läßt die Geweihte schutzbedürftig und verletzlich erscheinen. Tatsächlich hegt Oda eine fast panische Furcht vor jeder Art von gewaltsamer Auseinandersetzung.

Selinde, Geweihte der 1. Stufe

MU: 11, KL: 11, CH: 14, GE: 12, KK: 10, LE: 30, AT: 9, PA:
9, TP: W+1 (Dolch), MK: 13
BETÖREN: 8, AKROBATIK: 8, TANZEN: 9

Die rothaarige Selinde ist 1,61 Meter groß und 19 Jahre alt. Ihr schmaler, drahtiger Körperbau und die von Sommersprossen gezielte, kleine Nase verleihen der Geweihten einen besonderen, lausbübschen Charme.

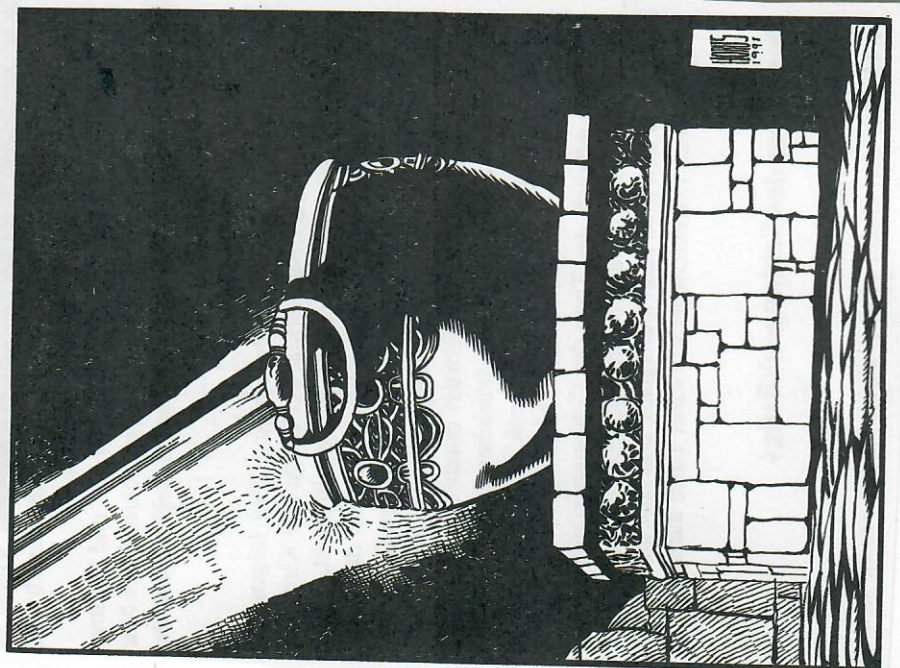
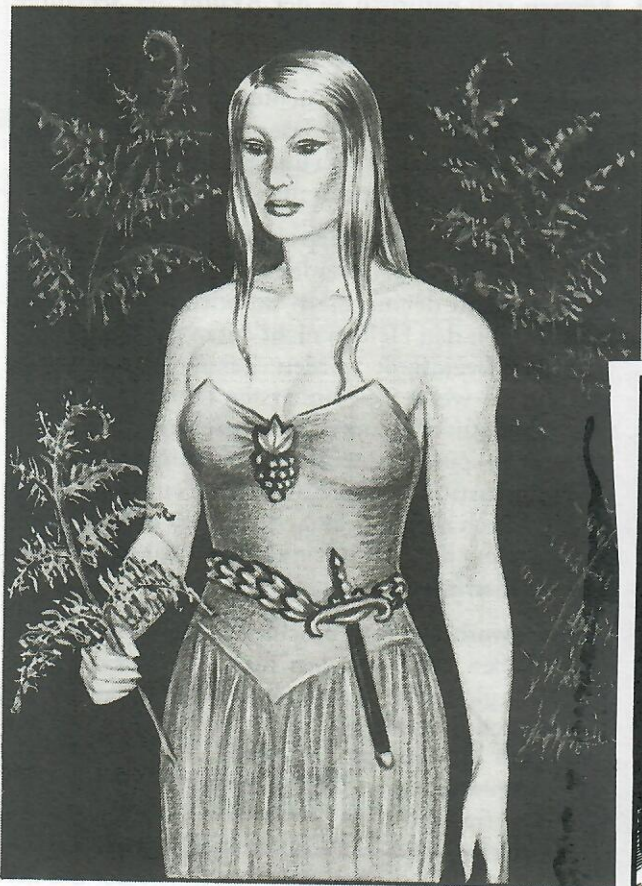
Meisterinformationen:

Um den oder die Toten vorzubereiten und die komplizierten Beschwörungsformeln zu sprechen, brauchen Shadrue und Gwern bzw. Caradel die ganze Nacht. Es ist wichtig, daß sie dabei nicht gestört werden. Mit dem Morgenrot ist die Beschwörung abgeschlossen, und es entscheidet sich, wie erfolgreich die Elfen waren. Für jeden Helden, der wiederbelebt wird, würfeln Sie mit W20:

1-18 Die Wiederbelebung ist perfekt gelungen.

19 Die Wiederbelebung gelingt, doch verliert der Held für immer einen Punkt seiner KK, seiner KL und seines CH.

20 Die Wiederbelebung scheitert. Eine fremde Macht ergreift Besitz vom Körper des Toten.

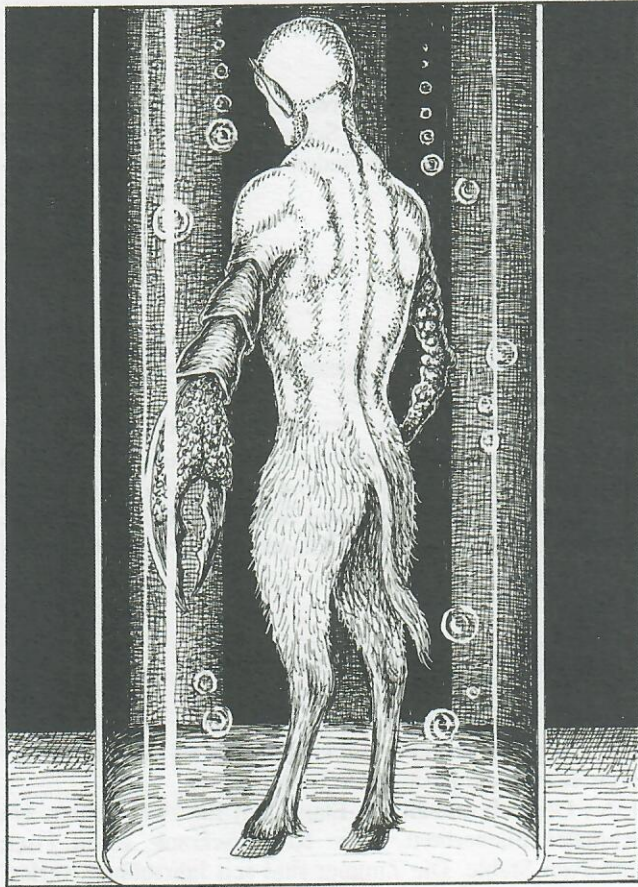


Allgemeine Informationen:

In dem 4 x 4 Schritt großen Raum stehen acht, drei Schritt hohe, gläserne Zylinder. Die Türen an der Süd- und der Westwand führen zu Kerkern. In der Nordwand befindet sich ein mit Dämonenfratzen verziertes Bronzeportal.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist in ein unstetes, flackerndes, grünliches Licht magischen Ursprungs getaucht, das ihm eine unheimliche Atmosphäre gibt. Die mit durchsichtiger Flüssigkeit gefüllten Glaszylinder enthalten unbeschreibliche Kreaturen, die aus der Spähre der Dämonen zu stammen scheinen, aber auch entfernt elfische Züge besitzen.



Meisterinformationen:

Bei den Monstern in den Glaszylindern handelt es sich um die Ergebnisse mißglückter Experimente. Sie sind außerhalb der Retorten nicht lebensfähig. Um den Raum zu betreten, müssen die Helden eine AG-Probe-4 ablegen. Einer der Zylinder ist nur eine Illusion. Dort wartet ein "Wächter", der jeden angreift, der versucht, das bronzene Tor zu öffnen. So lange niemand das Tor berührt, wirken alle Kreaturen leblos. Sobald sich aber ein Abenteurer an dem Portal zu schaffen macht, bricht ein alptraumhaftes Spektakel los. Die eingeschlossenen Monstrositäten erwa-

chen zum Leben und der "Wächter" greift die Abenteurer an. Lassen Sie Ihre Helden eine Mutprobe+4 ablegen. Wer von seiner Angst überwältigt wird, erleidet einen solchen Schock, daß er auf immer einen KL-Punkt verliert und hysterisch schreiend das Weite sucht.

Die Werte des Wächters:

MU 19; LE 60; RS 4; AT 2x12; PA 8; TP 3W6+2; GST 2; AU 80; MK 35

Dieser Wächter hat die Beine eines Ziegenbocks und den Oberkörper eines Elfen. Sein rechter Arm erinnert an die Klaue einer Gargyle, während der linke Arm wie die überdimensionierte Schere einer Languste aussieht.

Wenn es während des Kampfes in diesem engen Raum zu einem Attacke-Patzer kommt, hat einer der Helden beim Ausholen mit seiner Waffe, das Glas eines der Zylinder zerschlagen und so eine der perversen Abnormitäten befreit. Ohne den Schutz der Glaszylinder sind diese Wesen nach W20+3 Kampfrunden tot. So lange greifen sie alles in ihrer Nähe an. Der Attackewert dieser Monster ist 13 und sie verursachen 4W6 Trefferpunkte. Wunden, die Ihre Helden diesen Monstern zufügen, sind nicht relevant, da die Lebensdauer der Geschöpfe ohnehin sehr begrenzt ist. Wenn der Kampf beendet ist, hören die Helden, wie jemand hinter der nördlichen Tür in der Westwand um Hilfe schreit. Er ruft abwechselnd in Hochaventurisch, der Sprache der Elfen und in einem Novadi-Dialekt.

9 Die Insel der Dryaden

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine Insel mit einem wunderschönen, lichten Laubwald.

Meisterinformationen:

In dem Wald dieser Insel leben mehrere verführerische-Dryaden, die nicht den Regeln der wechselnden Realität unterliegen. Es ist wahrscheinlich, daß der eine oder andere unter Ihren Helden dem Charme der Dryaden erliegen wird und nur noch durch Gewalt dazu zu bewegen ist, diese Insel wieder zu verlassen. Die Dryaden entfernen sich nicht weiter als zehn Schritt von dem Baum, mit dem sie verbunden sind.



Allgemeine Informationen:

Nur schwer läßt sich die Tür zu diesem Raum öffnen (KK+8). Ihr blickt in ein bestens ausgestattetes magisches Labor. Auf allem lastet eine zentimeterdicke Staubschicht. In der Westhälfte des Raumes ist ein großer Beschwörungskreis auf den Boden gezeichnet, in dem sich Nebelschwaden bewegen.

Spezielle Informationen:

Manchmal läuft ein bläuliches Leuchten den Innenrand des Bannkreises entlang, ganz so, als ob dort magische Kräfte freigesetzt würden. Bei genauerer Untersuchung des Raumes stellen die Helden fest, daß in die Türschwelle eine Bannformel eingemeißelt ist.

Meisterinformationen:

In diesem Raum hat Pardona in Zusammenarbeit mit verschiedenen Erzdämonen die Rasse der Nachtalben erschaffen. Aus den mißglückten Versuchen gingen die "Wächter" hervor und jene Wesen in den Glaszylindern, die die Helden bereits gesehen haben.

Über Jahrhunderte verliefen diese Experimente, in denen Elfen und niedere Dämonen zu einem Wesen verschmolzen wurden, ohne Zwischenfälle. Doch eines Tages unterlief Pardona bei einer Beschwörung ein schwerer Fehler, und statt eines Erzdämons, die Pardona zu beherrschen gelernt hatte, erschien der Sultan der Dämonen und verschleppte die "Göttin" in sein Reich. Nachdem Pardona befreit wurde, hat sie diesen Raum nie wieder betreten, denn durch die mißglückte Beschwörung entstand eine Pforte in das Reich der Dämonen. Überprüfen Sie mit W20 für jede Spielrunde, die sich ihre Gruppe in diesem Raum aufhält, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei einem Ergebnis von 9 - 20 windet sich ein riesiger Tentakelarm aus den Dunstschwaden im magischen Zirkel, umschlingt einen der Helden und versucht ihn durch den Kreis in sein Reich zu ziehen.

Um sich zu befreien muß dem umschlungenen Helden in der ersten KR eine KK-Probe+2 gelingen, in der zweiten KR eine KK-Probe+3 usw. Nach zehn Kampfunden ist der Spieler durch die Pforte ins Dämonenreich verschwunden. Der Tentakelarm hat eine AT von 13, eine PA von 10, RS 5 und 30 Schadenspunkte. (Dämonen können nur durch magische Waffen verletzt werden.)

Sobald der Dämon einen Helden umschlungen hat, greift er keine anderen Abenteurer mehr an. Wer sich freiwillig in diesen Kreis begibt, findet nur bei einer Orientierungsprobe+10 den Weg zurück durch die Pforte.

Aus den erstaunlich gut erhaltenen Aufzeichnungen im Beschwörungsraum können die Spieler erfahren, wie Pardona die "Wächter" und die Nachtalben schuf. Unter den Büchern, die sich hier finden, ist eine Ausgabe des "Daemonicon". Das seltene Buch ist in der Sprache der Echsenpriester des H'ranga verfaßt. Zauberkundige, denen es gelingt, diese Sprache zu ent-

Die Jagdboote

Meisterinformationen:

Behandeln Sie ein Boot ähnlich wie eine Spielerfigur. Es verfügt über ein Äquivalent zur Lebensenergie, die Rumpfpunkte. Wann immer ein Boot getroffen wird und mit dem Schadenswurf die Stabilität (=Rüstungsschutz) überwältigt wird, verliert das Fangboot Rumpfpunkte. Ist die Zahl der Rumpfpunkte auf Null gesunken, gilt das Boot als vollständig zerstört.

Die Werte eines Haijagdbootes:

Rumpfpunkte: 20 Stabilität: 6

17 - 18 Die Spiele der Wasserelementare

Allgemeine Informationen:

Völlig überraschend verwandelt sich die bislang ruhige See in ein Inferno aus brodelnder Gischt. Die Wucht des plötzlichen Sturmes reißt euch von den Beinen. Es ist ratsam, sich irgendwo festzuklammern oder besser noch festzubinden, um nicht über Bord gerissen zu werden. Im Toben des Sturms sind Lachen und unverständliche Rufe zu hören.

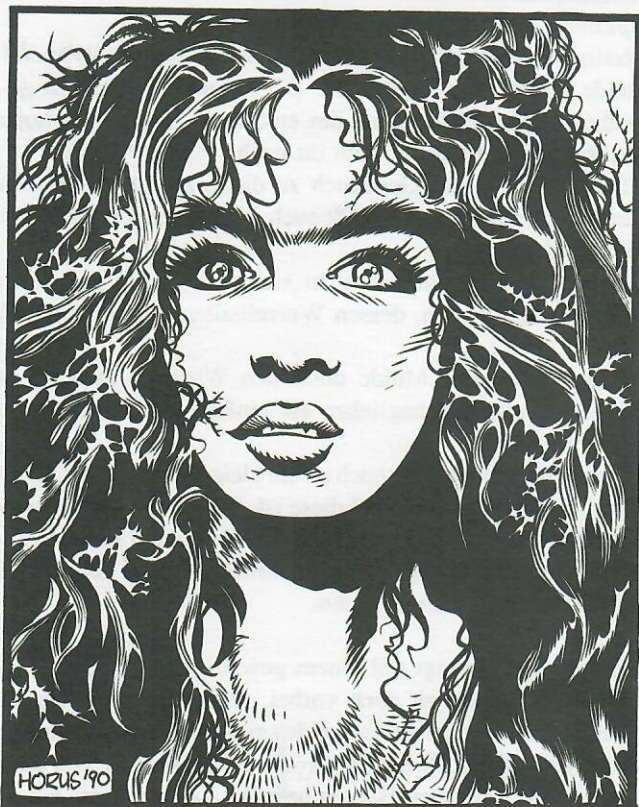
Meisterinformationen:

Die Charaktere sind die Opfer einiger ausgelassener Wasserelementare geworden. Sie haben nicht vor, den Helden etwas Böses zu tun, sind aber ziemlich rauh in ihren Späßen. Bei 1-4 auf W6 machen sie sich einen Jux daraus, die Seefahrer zu erschrecken und bis auf die Knochen zu durchnässen. Danach verschwinden sie, und die See ist wieder ruhig. Bei einem Würfelerggebnis von 5 oder 6 wird das Schiff im wahrsten Sinne des Wortes zum Spielball der Elemente. Zwei Gruppen von Wasserelementaren spielen mit dem Schiff und versuchen, es mit Sturmwellen in unterschiedliche Meeresbereiche abzudrängen. Dieses "Spiel" dauert W6 Stunden, und jeder an Bord nimmt W20 Schadenspunkte durch Prellungen und Meerwasser, das er geschluckt hat. Anschließend bestimmen Sie mit W6, in welches der angrenzenden Seefelder das Schiff getrieben wurde.

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Droemer
Knaur®

Schmidt
Spiele



IRIWA

MU 10, KL 12, CH 7, GE 12, KK 12, LE 45, AT/PA 9/8, RS 1, MR 1

Iriwa (Wolfgestalt):*

MU 15, KK 15, LE 45, AT/PA 12/8, TP 1W+2, RS 2, AU 60, MR 10

*Iriwa verwandelt sich bei jeglichem Angriff gegen sie binnen kürzester Zeit in ihre Wolfsgestalt.

Die Chance, daß sie ein Opfer ihres Bisses infiziert, beträgt 75%, also 1-15 auf W20

Der "Hort der toten Schiffe"

Meisterinformationen:

Es würde zu viel Raum einnehmen, jedes Schiffswrack in dieser Region einzeln zu beschreiben, lassen Sie deshalb den W6 entscheiden, welchen Schiffstyp die Helden gerade vor sich haben.

Schiffstypen:

- 1 Tulamidische Zedrakke. Kielloses ein- bis viermastiges Segelschiff. (Ähnlich der Dschunke.)
 - 2 Thalukke. Ein- bis dreimastiger schnittiger Segler aus dem Perlenmeer. (Ähnlich der orientalischen Dau oder Felukke.)
 - 3-4 Potte. Bauchiges Frachtschiff mit einem Mast und quadratischem Segel. Dieser Schiffstyp hat eine Vorder- und eine Achtertrutz.
 - 5 Bornländische Kogge. Hochbordiger Lastsegler mit kleiner Vorder- und Achtertrutz. In der Regel haben Koggen nur einen Mast.
 - 6 Karavelle. Ein meist zweimastiges, für Hochseefahrten ausgelegtes Handelsschiff mit Vorder- und Achtertrutz.
- Die Elfengaleasse:** Diesen Schiffstyp findet man heute nicht mehr auf den Meeren um Aventurien. Der Segler sieht aus wie eine Mischung von Schivone und Galeere. Das Schiff verfügt über je eine Reihe Ruder, eignet sich aber auch hervorragend als Segelschiff.

München

Spezielle Informationen:

Das "Tal der Türme" bietet einen, für eine so öde Gegend wie die Drachensteine, außergewöhnlichen Anblick: Die Spuren menschlicher Siedlung sind allgegenwärtig! Lose aufgeschichtete Bruchsteinmauern ziehen sich an Wegen und Feldern entlang. In der Nähe der vier Dörfer findet man Obstgärten, und an einigen windgeschützten Winkeln der Südhänge wird sogar Wein angebaut. Die Dörfer haben zusammen etwas mehr als 1200 Einwohner. Auffällig ist, daß es nur sehr wenige einzeln stehende Gehöfte gibt. Alle Dörfer zeichnen sich dadurch aus, daß am Marktplatz ein schlanker, steinerner Turm steht. Die Häuser im Tal sind im Erdgeschoß aus Bruchstein gemauert, erste Etage und Dachgeschoß aus Holz gezimmert und oft durch prächtige Schnitzereien verziert.

Da nur selten Fremde ins Tal kommen, sind die Wirte hier nicht auf Übernachtungen eingestellt. Gästen können sie nur einen Platz auf dem Heuboden anbieten, der aber selbstverständlich kostenlos ist. Eine größere Anzahl Reittiere wird man auf einige Ställe im Ort verteilen. An den Abenden bedrängt man die Fremden, Geschichten von der Welt jenseits der Berge zu erzählen.

Seinen Namen hat das Tal wegen der Wachtürme in den Dörfern erhalten. Sie stammen aus der Zeit der Herrschaft des Riesenlindwurms Yofune. Damals war dort ständig ein Wächter mit Horn postiert, der ein Alarmsignal gab, sobald er einen Drachen sichtete.

Meisterinformationen:

Die Bewohner des Tals sind ein offener, freundlicher Menschenschlag. Sie mögen es allerdings nicht, wenn man Fragen nach Erm Sen oder den Wölfen stellt. Das hat

Menschen ab. Schließlich zog er sich ganz in die Burgruine am "Sturmhaupt" zurück, um gänzlich unter den Wölfen zu leben. Sein Preis für den Schutz war, daß jedes siebte Tier, das im Tal geboren wird, sobald es ausgewachsen ist, an einem der vier Opfersteine den Wölfen übergeben werden muß. Zusätzlich sind kleine Abgaben in Form von Nahrungsmitteln zu entrichten. Die Wölfe verschonen als Gegenleistung nicht nur die Herden, sondern schützen sie auch vor anderen Räufern, wenn sie auf die Bergweiden getrieben werden. Erm Sen sah in dem Leben bei den Wölfen die Erfüllung seines Schicksals. Scheinbar bestätigt wurde seine Meinung durch die Tatsache, daß ihn kein Krieger der Beni Geraut Schie in den Bergen gefunden hat. Nur einmal zeigte er sich noch unter den Dörflern, als diese ein junges Mädchen, das durch magische Fähigkeiten aufgefallen war, als Hexe verbrennen wollten. Er stellte Tanali unter seinen Schutz und nahm sie mit in die Ruine am Sturmhaupt. Da die Nachkommen des Nivesen und der Hexe keinen Kontakt zu den Dorfbewohnern hatten, entstand durch 180 Jahre Inzucht und Leben unter den Wölfen das, was man im "Tal der Türme" Wulfen nennt. Wesen, die zwar eine außergewöhnliche Intelligenz besitzen, aber ansonsten kaum noch menschliche Züge aufweisen.

Alle Dorfbewohner kennen die Geschichte vom Pakt, den Erm Sen mit den Wölfen schloß, und verehren ihn noch heute wie einen Heiligen. Die ganz besonders abergläubigen Hirten haben überall im Tal Bilder von Erm Sen in den Fels geritzt, weil sie sich dadurch besondere Gunst bei den Wölfen erhoffen.

Eine andere Geschichte erzählt man im Tal bereitwillig. Sie handelt von der Schreckensherrschaft des Lindwurms Yofune und dem "göttlichen" Blitzstrahl, der ihn traf, als er während eines Gewitters durch die Berge flog. Seitdem verschonen die Drachen aus Furcht vor der Göttin Rondra das Tal. Die Knochen des toten Lindwurms kann man noch heute bei dem Dorf besichtigen.

Die Dörfer im Tal der Türme

Gerlara

Dieses 256-Seelen-Nest liegt am westlichen Eingang zum Tal der Türme. Hier gibt es einen ordentlichen Schmied (TW 9) und einen erstklassigen Birnenschnaps. Die Kneipe "Das Wetterhaus" ist klein und sauber und wird vom einem beliebten Wirt namens Ruodlieb geführt. Es gibt einen blumengeschmückten Traviashrein. Anderthalb Meilen vom Dorf entfernt liegt in einem Wäldchen der Opferplatz des Wulfkultes.

2-3 1W20 Wölfe

Spezielle Informationen:

Die Wölfe der Grünen Ebene sind vermutlich eine Mischrasse aus Firn- und Waldwölfen, mit längerem, silbrig-hellem Fell und gedrungenerem Körperbau.

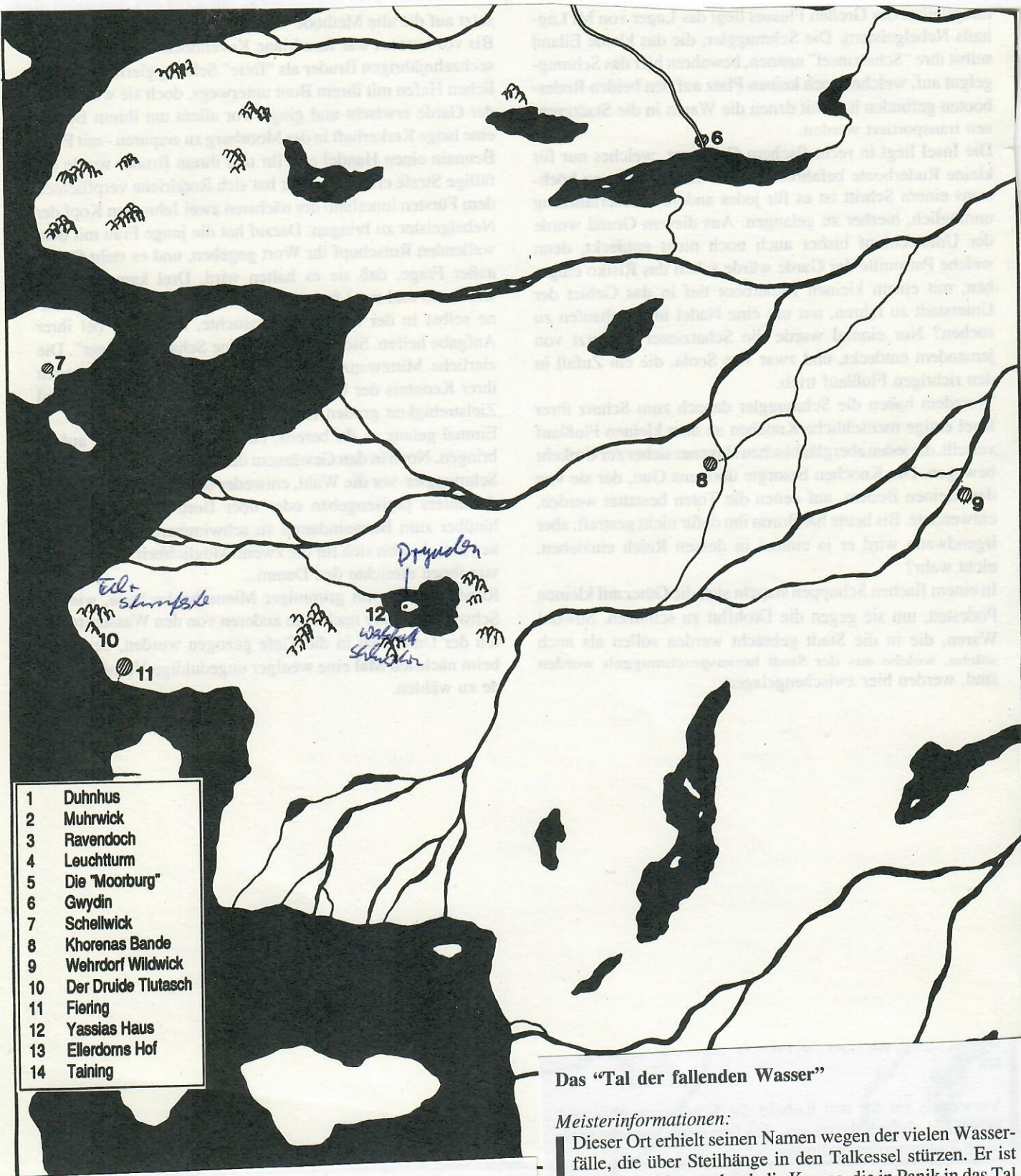
Meisterinformationen:

Die Werte für einen Wolf:

MUT:	12	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W+2
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 20			

Wölfe nähern sich dem Lagerfeuer zunächst nicht weiter als auf 40 Meter. Je näher der Winter kommt,

A



- | | |
|----|----------------------|
| 1 | Duhnhus |
| 2 | Muhrwick |
| 3 | Ravendoch |
| 4 | Leuchtturm |
| 5 | Die "Moorburg" |
| 6 | Gwydin |
| 7 | Schellwick |
| 8 | Khorenas Bande |
| 9 | Wehrdorf Wildwick |
| 10 | Der Druiden Tlutasch |
| 11 | Fiering |
| 12 | Yassias Haus |
| 13 | Ellerdorns Hof |
| 14 | Taining |

4 - 5 Steinschlag

Überraschend lösen sich einige Felsbrocken über euch.

Meisterinformationen:

Dieses Ereignis findet natürlich nur statt, wenn sich die Helden an einer Stelle aufhalten, wo sie tatsächlich von einem Steinschlag getroffen werden könnten. Mit einer Akrobatik-Probe +2 können Roß und Reiter den Felsbrocken entgehen. Ansonsten erleiden sie W20 Trefferpunkte.

6 - 11 Der Steinbock

Nicht weit von euch erklimmt eine Herde Wildziegen eine im Kamm...

Das "Tal der fallenden Wasser"

Meisterinformationen:

Dieser Ort erhielt seinen Namen wegen der vielen Wasserfälle, die über Steilhänge in den Talkessel stürzen. Er ist dicht bewaldet, wodurch die Karens, die in Panik in das Tal hineinlaufen, schnell gebremst werden. Schon bald löst sich die Herde in dem unübersichtlichen Gelände in viele kleine Gruppen auf.

Gruum Grollfang wartet hier mit dem Gros seiner Krieger, um möglichst viele Karens durch den Wasserfall zu treiben, hinter dem der Eingang in das "Verborgene Tal" liegt.

Die Goblins meiden die wenigen Viehtreiber, die mit der Herde ins Tal gekommen sind. Sie treiben kleine Gruppen versprengter Karens durch den "Stillen Bach", um keine Spuren zu hinterlassen, die auf ihr Versteck aufmerksam machen könnten. Der Bach ist das einzige Gewässer im Tal, das nicht vereist ist - eine Tatsache, die die Helden

Abdul al Mazedred

Obwohl Abdul al Mazedred nicht in der Lage ist, "sinnvoll" zu zaubern, hat er seine magischen Fähigkeiten doch nicht völlig verloren. Er setzt sie halt nur nicht mehr kontrolliert ein.

mußte bereits zwei "Versuche" über sich ergehen lassen. Durch Folter und Einsamkeit ist er wahnsinnig geworden, was man ihm aber nicht sofort anmerkt. Manchmal durchlebt er Phasen, in denen er alle Lebewesen für Spione der "Tiefen" hält und sie entweder angreift oder sich versteckt.

Durch seine geistige Verwirrung sind seine magischen Talentwerte auf Null gesunken.

Die Werte Abd el Mazedreds, Zauberer der 17. Stufe:
MU 16; KL 18; CH 17; GE 16; KK 11; AG 6; HA 1; RA 0;
GG 1; TA 0; LE 45 (19); ASP 72 (3); RS 0; AT 11; PA 17;
TP 1W+2 (Zauberstab); GST 1; AU 56; MR 5; MK 60

stutzig machen sollte, sobald sie die Herde wieder vereinigt haben und feststellen, daß verdächtig viele Tiere fehlen. Das Eis ist gebrochen, weil die Goblins immer durch das Bachbett zu ihrem Lager reiten.

Das "Verborgene Tal"

Meisterinformationen:

Hinter dem Vorhang des Wasserfalls, der den "Stillen Bach" speist, führt ein langer, natürlicher Gang durch den Felsen, der schließlich in das "Verborgene Tal" mündet. An diesem rundherum durch hohe Berge geschützten Ort liegt das Winterlager der Wildsau-Goblins.

Fast hundert Behausungen finden sich hier. Manche sind nicht mehr als ein mit Zweigen abgedecktes Loch in der Erde, andere wurden aus Ästen und einer Abdeckung aus Schnee errichtet. Sogar einige windschiefe, schmutzige Zelte besitzt der Stamm. Tagsüber herrscht hier hektische Betriebsamkeit. Frauen weiden geschlachtete Karens aus und gerben das Leder, indem sie es kauen. Unübersehbare Scharen von Kindern wimmeln durch das Lager, und überall sieht man Wildschweine, die in freundlicher Eintracht mit dem Stamm leben und den größten Unrat wegessen.

In der Mitte des Lagers stehen zwei primitive hölzerne Statuen, die Wildschweinwesen mit annähernd menschenähnlichem Körper darstellen. Es handelt sich um Abbilder der Götter des Stammes.

Tagsüber halten sich die meisten Krieger im "Tal der fallenden Wasser" auf. Abends kehren sie ins Lager zurück, um lauthals von ihren Erfolgen über die "tumben Mänschlain" zu prahlen.

Wachen gibt es nur an dem Gang, der ins Tal führt. Wer über die umliegenden Berge zum Lager der Goblins gelangen will, muß ein halbes Dutzend, zum Teil durch Aufschläge erschwerte Kletterproben bestehen. Im Talkessel befinden sich nicht nur die 40 Karens, die der Herde der Nivesen abgenommen wurden, sondern noch 100 weitere, die die Goblins bei früheren Überfällen hierhergetrieben haben. Man läßt die Tiere frei im Tal herumlaufen, da für die Karens ein Weg über die umliegenden Berge unmöglich ist.

Ihren Spielern sollte klar sein, daß ein plumper Überfall auf dieses Lager Selbstmord ist, so lange die rund 100 Hünstlinge Gruum

dessen Bewohner schöne Holzschuhe schnitzen, vor allem in religiöser Hinsicht als Standort eines der schönsten Praios-tempel, die es im Bornland gab. Gab, denn beim Aufruhr nach dem Ende der Priesterherrschaft wurde das prachtvoll vergoldete Gebäude von den Salderkeimern niedergebrannt. Und so ist die Stätte heute Wallfahrtsziel mancher Anhänger des Sonnengottes, die ob einer alten Sage auch stets den Saldersee im Osten der Stadt aufsuchen: Hier soll damals ein Novize des Tempels in einem Boot geflohen sein, mit sich führte er den *Güldenengong*, eine ungeheure Scheibe, mit deren Klang die Priester einst zum Opfer riefen. Auf der Mitte des Sees aber kenterte das Boot und der Gong versank in der Tiefe, von wo man ihn manchmal zur Sommersonnenwende heraufdröhnen hört.

Eine andere Legende sagt aber, das Klingen des Gongs habe die Kraft gehabt, die Unwetter Rondras zu vertreiben, wenn sie sich der Stadt näherten - die Bauern aber hätten ihn in den

Viehtreiber die Herden begleiten, und daß sie seinem Stamm nicht ernsthaft gefährlich werden können. Auch wenn er das Leben seiner Krieger nicht hoch achtet, wird er einen Kampf vermeiden, bei dem das Lager der Goblins verwüstet werden könnte und sich zu Verhandlungen bereiterklären.

Besonders empfindlich reagiert er, wenn man droht, die beiden Götterbilder des Stammes zu vernichten. (Eine Freveltat, die nur Helden mit einem Aberglauben-Wert von 0 durchführen würden.)

Da Gruum Grollfang ein schlauer Goblin ist, wird er sorgsam darauf achten, sich nicht in Lebensgefahr zu bringen und sich lieber ergeben, als mit seinen Kriegern im Kampf das Leben zu lassen.

Die Werte für Gruum Grollfang, Goblin der 10. Stufe:
MU 10; KL 9; CH 6; GE 13; KK 12; AG 16; HA 6; RA 4; GG 8;
TA 6; LE 35; RS 5; AT 14; PA 10; TP 1W+4; AU 43; MK 19
TaW: Hiebaffen (scharf): 10, Gefahreninstinkt: 8, Akrobatik: 9, Reiten: 12, Sprachen kennen: 3

Gruum trägt ein schmutziges Kettenhemd, einen Leder Schild und ist mit einem schweren Reitersäbel bewaffnet.

Die Werte für einen Goblin:

MU 6; LE 12; RS 2; AT 8; PA 6; TP 1W +3
GST1; AU 30; MK 7

Die Goblins, die im Stammesverband leben, machen einen deutlich weniger verwilderten Eindruck als jene Banden marodierender Goblinskrieger, die die Spieler vielleicht aus dem Mittelreich kennen. (Sie zivilisiert zu nennen, wäre allerdings zu viel des Guten.) Ihre Kleidung besteht aus lose zusammengenähten Lederlappen, ihre Bewaffnung aus einem Holzspeer mit Steinspitze, dazu einem größeren Steinmesser und eventuell einem leichten Schild. Waffen aus Metall sind für sie sehr kostbar und entsprechend selten anzutreffen.

Die Werte für ein Wildschwein:

MU 7; LE 22; RS 3; AT 5; PA 3; TP 1W+2 (Hauer)
GS 6 (10); AU 20; MK 5

Der Geschwindigkeitswert in Klammern gilt für Tiere ohne Reiter. Nur wenn sie eine Mut-Probe bestehen, greifen sie zugunsten ihres Reiters in den Kampf ein. Sollte





Die Helden sind in das Revier äußerst aggressiver Raublibellen eingedrungen. 2W6 der unterarmlangen Tiere greifen die Gruppe an.

6 - 8 Schlinger

Zwischen den Bäumen könnt ihr zwei große, aufrecht stehende Echsen sehen, die sich gemeinsam über einen riesigen Tierkadaver hermachen, dem sie gewaltige Fleischbrocken von den Rippen reißen.

Werte:

MU 20; LE 100; RS 3; AT 12/10/6; PA 5; TP 1W+5 (Klauen), 2W+4 (Gebiß), 1W+4 (Schwanzhieb); GS 12; AU 40; MR 10; MK 100

Wenn die Schlinger sich beim Fressen gestört fühlen, greifen sie ohne Vorwarnung an. Sie werden fliehende Helden aber höchstens ein paar hundert Schritt weit verfolgen, weil sie ihre Fraßstelle nicht verlassen wollen.

9 Perl-Morfu

Am versumpften Rand des Sees seht ihr wie sich ein blasser, schleimiger Wurm durch den Ufermorast windet.

Werte:

MU 6; LE 50; GS 0,25; 12 x AT 15; PA 5; TP 1W -1 (Hornsplitter) und 1W6 (Gift); AU 100; MK 40

Wenn die Helden sich dem Perl-Morfu auf mehr als 5 Meter nähern, wird es auf den Vordersten der Gruppe 12 Hornsplitter abschießen. Die Splitter richten nur geringen Schaden an. Würfeln Sie aus, wie viele Treffer erzielt werden und bestimmen Sie mit dem W6 für jeden einzelnen Treffer den Schaden. (Ergebnisse von 6 gelten immer als Wunden, egal wie hoch der Rüstungsschutz Ihrer Helden ist.) Für jede Wunde erleidet der Betroffene noch einmal 1W6 Giftschaden.

10 - 11 Die "Schreckensklauen"

Spezielle Informationen:

Wie aus dem Nichts fällt eine ganze Horde ein Schritt hoher, auf den Hinterbeinen laufender Echsen über euch her. Sie attackieren euch mit den messerscharfen Klauen ihrer Hinterbeine und springen ohne Rücksicht auf die Wunden, die ihnen zugefügt werden, immer wieder an euch hoch, um euch anzugreifen.

Werte:

MU 18; LE 25; RS 2; AT 13; PA 6; TP 1W+5; GS 12; AU 45; MK 12

Würfeln Sie mit 2W6 aus, wie viele dieser mörderischer Echsen über die Abenteurer herfallen.

12 Hornechse

Spezielle Informationen:

Die Erde unter euren Füßen vibriert, und ihr hört ein schrilles Fauchen. In einer Lawine aus Blättern und abgerissenen Ästen kommt eine mächtige gehörnte Echse auf euch zugaloppiert.

Werte:

MU 9; LE 120; RS 4 (Schädel 8); AT 12; PA 0; TP 6W+6; GS 6; AU 30; MR 6; MK 50

Die Attacke einer Hornechse parieren zu wollen, ist ungefähr so erfolgversprechend wie der Versuch, eine Dampfwalze mit bloßen Händen aufzuhalten. Die einzige Chance ist, sich durch eine Akrobatik-Probe in Sicherheit zu bringen. Die Echse wird zwei bis dreimal durch die Gruppe der Helden rumpeln und dann wieder im diesigen Dschungel verschwinden.



Tashtego, der Harpunier

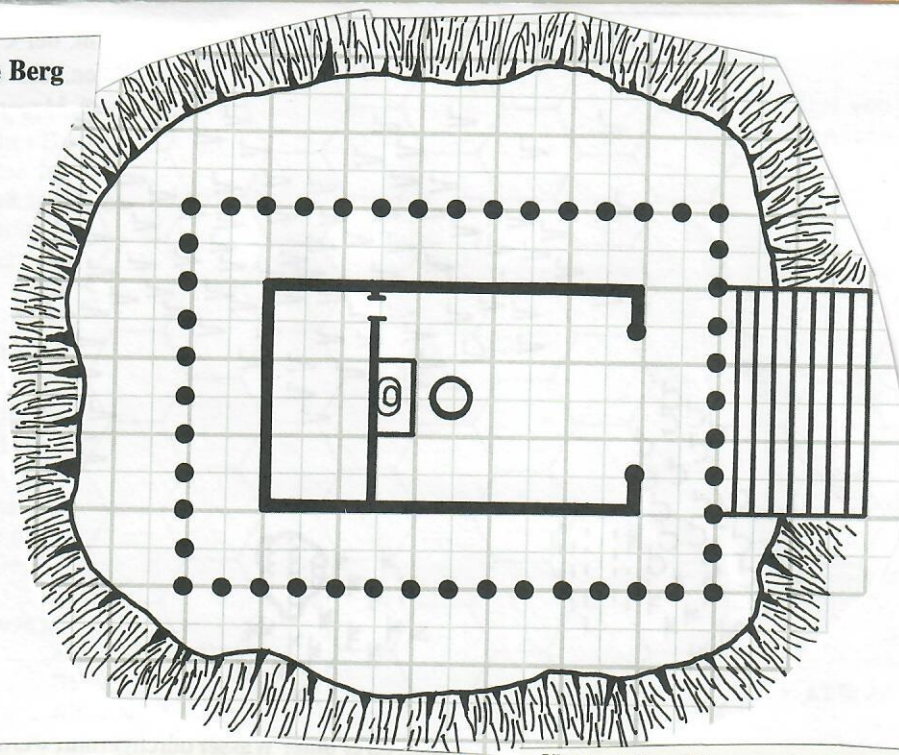
Meisterinformationen:

Tashtego ist mit Sicherheit die auffälligste Gestalt auf der Sturmvogel: ein zwei Schritt großer Koloß von der Südmeerinsel Ibonka und neben Achab der erfolgreichste Harpunier der Mannschaft. Von Kopf bis Fuß tätowiert, meist nur mit einem Lendenschurz bekleidet und den Schädel, abgesehen von einer Haarsträhne an der linken Schläfe, kahlrasiert, wirkt Tashtego auf die meisten Matrosen beängstigend.

Ein anderer Grund dafür ist sicherlich auch, daß er noch lange nicht alle barbarischen Sitten seines Stammes abgelegt hat. So besteht er zum Beispiel darauf, von jedem Hai, den er erlegt, einen Becher Blut zu trinken. Während der Freiwachen sieht man ihn oft an Deck sitzen und mit kleinen Knochen würfeln. Der Eingeborene versucht auf diese Weise, hinter die Schleier der Zukunft zu schauen. Meistens weiß er bereits im voraus, ob ein Matrose bei der Haijagd ums Leben kommen wird. Ein Wissen, das er aus der Erfahrung, daß das Schicksal nicht aufgehalten werden kann, jedoch für sich behält.

MU:15	AG: 7	Stufe: 11	Alter: 29
KL: 9	HA: 1	MR: -2	Größe: 2,02
CH:10	RA: 3	LE: 75	Haarfarbe: schwarz
GE:17	GG: 1	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK:19	TA: 7	AT/PA: 15/12	(Kriegsbeil)

Herausragende Talente: Wurfaffen 13, Prophezeien 15



Zweiter Stock

Wenn man aus dem Schacht der Wendeltreppe steigt und in das Turmzimmer blickt, sieht man einen fast leeren Raum: In den dunklen Steinboden ist mit roten Mosaiksteinchen ein Pentagramm eingesetzt, dessen Spitzen genau zu den fünf Schießscharten in der Turmwand weisen. In der Mitte des Pentagramms erhebt sich eine ein Schritt hohe Marmorsäule, darauf steht, gestützt von einem vergoldeten Dreibein eine etwa menschenkopfgroße, schwarze Steinkugel.

Zwischen den Schießscharten stehen einige hohe Regale, die zumeist Schriftrollen und allerlei Kästchen und merkwürdig geformte Gefäße enthalten. Einige Skelette liegen auch hier auf dem Boden; den meisten Eindringlingen scheint es jedoch noch gelungen zu sein, das oberste Turmzimmer wieder zu verlassen, bevor sie der Tod ereilte.

Einem jeden Helden, der den Raum betritt, bleiben nur wenige Momente Zeit, um das Zimmer zu betrachten, dann wird seine ganze Aufmerksamkeit von der Steinkugel gefangen genommen. Für einen winzigen Augenblick mag den Helden in den Sinn kommen, daß diese Kugel selbst jene Wesenheit ist, deren Nähe sie die ganze Zeit hindurch gespürt haben, denn die Kugel hat soeben begonnen, sich zu verändern: Sie ist seltsam durchscheinend geworden, gleichzeitig umhüllt sie ein rötlicher Schimmer, durch den man im Innern des Steins eine Bewegung wahrnehmen kann, ein vages, rhythmisches Pulsieren, ein Zucken wie das Klopfen eines nackten Herzens.

Helden dem Turm auf Armeslänge genähert haben. Von diesem Augenblick an wartet es darauf, sie zu sich zu rufen, damit es sie umbringen kann. Wenn die Helden den Raum unter dem oberen Turmzimmer erreicht haben, ist der Ruf bereits so stark, daß sie sich ihm kaum noch entziehen können. Haben die Helden das oberste Turmzimmer betreten, läßt das Schwarze Auge die Gefühle frei, die es in der Stunde des großen Bebens in sich aufgenommen hat. Über die Helden bricht eine Flut des Entsetzens herein. Tausendfache Todesschreie hallen in ihren Ohren, lähmende Angst springt sie an, schleudert sie zu Boden, legt sich als unerträgliche Last auf ihre Brust, so daß sie kein Glied mehr rühren können. Vor ihren Augen flackern Bilder, wie sie kein Mensch je geschaut hat, nicht einmal die Menschen in jener Schreckensstunde, denn diese starben jeder für sich einen einzelnen Tod, die Helden aber sind mit einem Schlage Zeugen eines vielfachen Sterbens. Sie erleben ein Schauspiel von solcher Grausamkeit, daß ihr Verstand es nicht zu fassen vermag, und dennoch verlieren sie nicht das Bewußtsein, sehen sogar - mit den anderen Bildern vermischt, aber in erschreckender Deutlichkeit - sich selbst als Leichen auf dem Turmboden hingestreckt und spüren, wie die fremde Kreatur

Das Schwarze Auge in Nahemas Turm erwacht, sobald es die Nähe denkender, fühlender Wesen spürt, sobald sich also die

Meisterinformationen:

Die meiste Zeit des Tages verbringt der Schlangenkönig in diesem Raum. Von hier aus wird er seine magischen Attacken gegen die Helden vortragen.

4 Nischen der Freude

Allgemeine Informationen:

Gut 3 mal 4 m messender, von schweren Vorhängen unterteilter Raum mit einer durch einen Riegel gesicherten Tür in der Südwand und einer durch einen Vorhang verhängten Öffnung in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Alle Wände dieses Raumes sind ebenfalls mit Stoff – und zwar mit bemalter Seide – bespannt. Auch hier herrschen Pflanzenmotive vor, dazwischen ist immer wieder die göttliche Stute in vielen bunten Farben dargestellt. Besonders großzügig spendende Gläubige, aber auch solche, die das persönliche Wohlwollen eines Geweihten genießen, können sich in diese mit behaglichen Polsterliegen ausgestatteten Räume zurückziehen, um dem Harfenspiel »ihres« Geweihten zu lauschen oder einen intensiven Gedanken- und Gefühlsaustausch zu erleben.

Meisterinformationen:

Am Ostende der Nordwand ist hinter der Seidenbespannung eine Geheimtür verborgen. Da diese Tür enorm dick ist und glatt mit der Wandfläche abschließt, ist sie weder durch Betasten noch Beklopfen der Seidenbespannung zu entdecken. Falls man aber die Bespannung auf dieser Seite der Wand entfernt, kann man die Türfuge sehen. Die Tür öffnet sich in Raum 4 hinein und läßt sich mit einer Dolchspitze, die in den Türspalt geschoben wird, vorsichtig heraushebeln.

11 Die Kammer der Brutwächterinnen

Eindringlich warnt sie jeden davor, die Höhle zu betreten und schildert die Gefahren, die im Inneren des Berges lauern. Das verfluchte Labyrinth, in das die Grotte mündet, ergreift auf unheimliche Art von jedem Besitz, der es betritt. So als handele es sich bei dem Höhlennetz um ein böses, denkendes Wesen, trennt es zunächst die Gruppe.



3 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

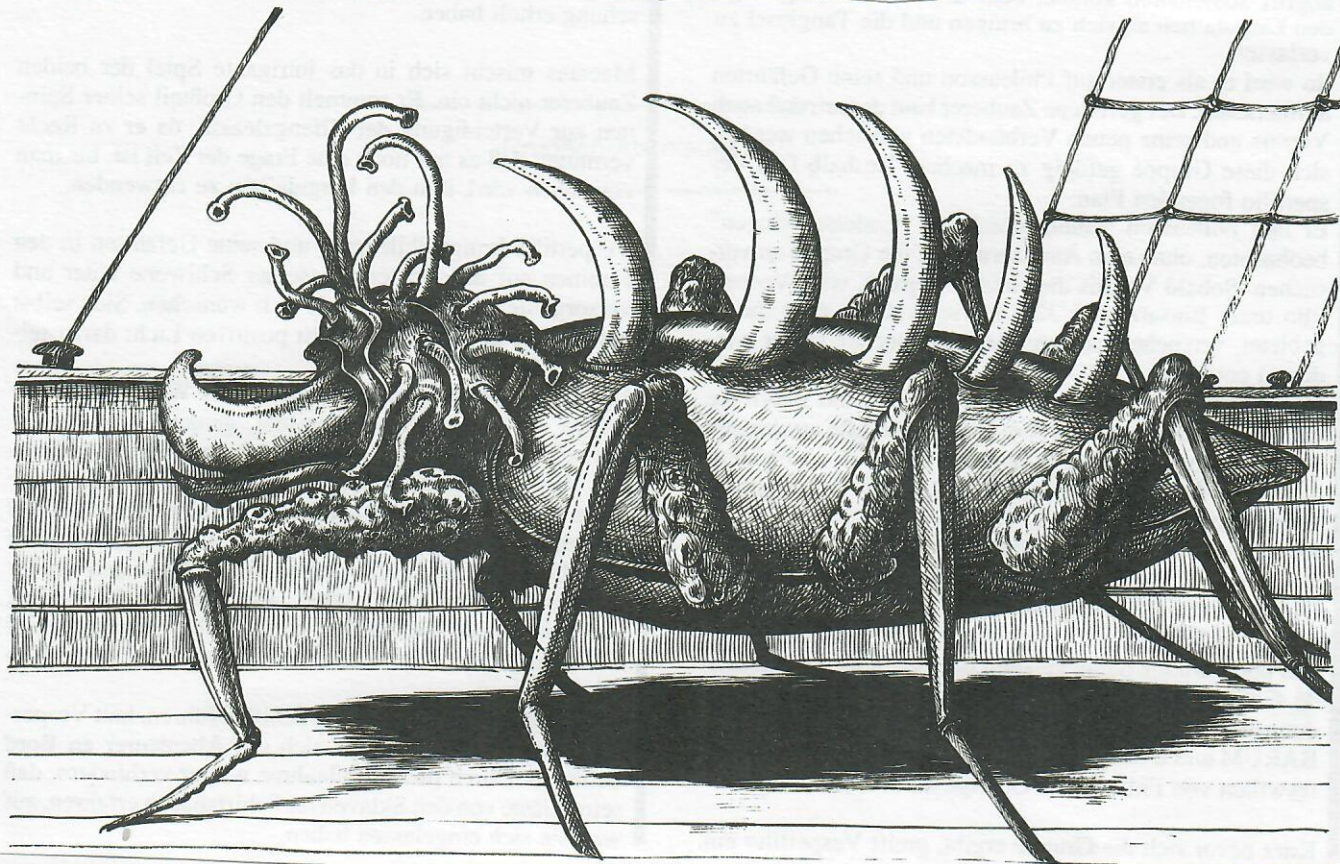
Der Raum ist ca. 3 mal 3 m groß und über eine Tür in der Nordwand zu erreichen. Licht fällt durch zwei schmale Fenster in der Ostwand ein.

Spezielle Informationen:

Alle vier Wände sind mit bis zur 3 m hohen Decke reichenden Regalen ausgekleidet, die Fensterschlitze in die Büchergestelle integriert. In der Mitte des Zimmers wurden vier Lesepulte zu einer Gruppe zusammengestellt. Unter den Büchern befinden sich echte, viele hundert Jahre alte Kostbarkeiten, handgeschriebene und -illustrierte Werke in altaventurischer Sprache, die sich voll philosophischer Gründlichkeit und Weiterschweifigkeit mit den unterschiedlichen Spielarten des Rausches in seinen zahlreichen Ausdrucksformen befassen. Aber es gibt auch mit beweglichen Lettern gedruckte Bände aus neuerer Zeit, vor allem zur Kräuterkunde und zur Minnekunst. Der Großteil aller Schriften behandelt natürlich die Riten des Rahjakultes oder

Der obere Flur wird durch drei magische Feuer an den auf dem Plan mit * bezeichneten Stellen beleuchtet.

deckt. In der Luft hängt ein übler Geruch von Staub und Verwesung und macht auch hier das Atmen schwer. Teils in einem hohen Wandregal stehend, teils bei den Toten auf den Boden liegend, kann man eine Vielzahl teurer, zum Teil ungeheuer wertvoller Bücher entdecken, darunter eine komplette *Encyclopaedia Magica*, einen *Codex Dimensionis*, ein *Kompendium der Drachenmagie* und einen *Almanach der Wandlungen*. Fast alle Bücher, die zusammen gewiß mehr als 5.000 Dukaten wert sind, scheinen noch in lesbarem Zustand zu sein. Fürwahr ein echter Schatz, der



Mactans

Meisterinformationen:

Mactans ist zu den mächtigeren unter den Gehörnten Dämonen zu zählen.

„Nicht Stein und nicht Stahl,
kein Bein und kein Pfahl,
nicht die Kraft alter Magie
noch tückische Alchimie
vermochten seine Haut zu ritzen...

Mactans weiß zwar, daß sein Zauber nicht ganz vollkommen ist, doch rechnet er nicht damit, daß jemand, den es in die Sargasso-See verschlägt, eine Waffe mit sich führen könnte, die ihn zu verletzen vermag. Entsprechend selbstbewußt tritt er auf, sobald es zu einem Konflikt kommt. (Er ahnt ja nicht, daß die Helden gut gewappnet in diesen Kampf gehen. Im Kampf gegen Mactans - und nur gegen ihn! - verursacht der Seeschlangenzahn bei jedem unparierten Treffer 3W20 Schadenspunkte.)

Wie für alle gehörnten Dämonen gilt auch bei Mactans: wer ihn zum ersten Mal sieht, muß eine Mutprobe - erschwert um den Aberglauben-Wert - bestehen oder ist durch seinen gräßlichen Anblick wie gelähmt. Der Dämon ist fast zwei Schritt hoch und besitzt einen drei Schritt langen, aufgedunsenen, schwarzen Spinnenleib. Auf dem Rücken des Chitinpanzers wachsen ihm fünf orangefarbene Hörner. Dort wo bei Spinnen normalerweise ein vieläugiges, beißzangenbewehrtes Haupt sitzt, quellen Mactans einige Dutzend dünner Tentakel aus dem Leib, um die ein unstetes bläuliches Licht spielt. Mit den Tentakeln kann er drei AT pro Kampfrunde schlagen. Der Spinnendämon bevorzugt allerdings den Einsatz von Magie.

Die Werte des Spinnendämons:

MU: 30	AG: 0	Stufe: ?	Alter: ?
KL: 12	HA: 0	MR: 25	Durchmesser: ca. 1,00
CH: 5	RA: 0	LE: 200	Haarfarbe: --
GE: 16	GG: 0	AE/KE: ?	Augenfarbe: gelb
KK: 30	TA: 0	AT*/PA: 14/17	3 AT je KR

RS: magisch, TP 1W6+7, AU 7000, MR 25, MK 200

Schilde

Wunderbare Waffen und

Schilde sind an den Wänden aufgehängt.

W20:

- 1-10 Blutung. W6 KR verliert der Verletzte je 1 LE.
- 11-15 Starke Blutung. W20 KR verliert der Verletzte je 1 LE.
- 16 Starke Blutung. Das rechte Bein wurde bis zum Knie abgetrennt.
- 17 Starke Blutung. Das linke Bein wurde bis zum Knie abgetrennt.
- 18 Starke Blutung. Rechter Unterarm abgetrennt.
- 19 Starke Blutung. Linker Unterarm abgetrennt.
- 20 Der Brustkorb wurde zertrümmert. Ohnmacht! Sofortiger Verlust von 3W20 LE! Danach verliert der Verletzte W6-1 LE je KR und beginnt in Folge der Ohnmacht zu ertrinken.

Einige exotische Musikinstrumente liegen herum. Es finden sich auch Handspiegel, Schmuck und andere Utensilien des täglichen Bedarfs.

14 Die Vorratskammer

Spezielle Informationen:

In Säcken und Amphoren werden hier die unterschiedlichsten Vorräte gelagert. Viele der Speisen, die hier zu finden sind, vermögen allerdings vermutlich nur echtsische Gaumen zu erfreuen.