

Borbarads Vermächtnis

(Ein Gruppenabenteuer für 3-6 Helden der Stufen 15-21)

© Cédrik Duval
(duval@uni-bremen.de)

Inhaltsverzeichnis:

Kapitel 1: Ein friedliches Dorf am Wegesrand.....	3	Kapitel 2: Das alte Landhaus	22
Eine kleine Geschichte.....	4	Das Haus	23
Rastädt	6	Der Schattenfellclan.....	28
Im Wald	10	Abenteuerepunkte.....	30
Die Taugenichtse	11	Kapitel 3: Ins Labyrinth	31
Bärenburg und Weidenau	12	Das Labyrinth	32
Informationen und Hinweise.....	13	Die Heimkehr.....	38
Die Legende vom Strahlenden Ritter.....	15	Abenteuerepunkte.....	39
Die Tagebücher der Orlandos	16	Was wäre wenn...?	40
Lauriel und Toron	18	Anhang.....	41
Zeitleiste.....	20		
Abenteuerepunkte	21		

Copyright-Vermerk:

Die Rechte an dem Abenteuer liegen bei mir. Dieses Abenteuer darf frei kopiert werden, solange er nicht verändert wird. Änderungen erfordern meine Zustimmung und sind mir sofort mitzuteilen. Desweiteren ist es nur erlaubt, dieses Abenteuer privat zu nutzen. Entsprechend ist es nicht erlaubt, es in irgendeiner Weise zu veröffentlichen, solange ich dies nicht erlaube.

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions. Copyright (c) 1997-2002. Alle Rechte vorbehalten.

Kapitel 1: Ein friedliches Dorf am Wegesrand

Allgemeine Information:

Der Mond bricht durch die Wolken. Jetzt habt ihr wenigstens etwas Licht. Zweige und dichtes Gestrüpp hindern euch daran schneller voranzukommen. Mitternacht ist jetzt vermutlich seit knapp drei Stunden vorbei und Jan Untergruber ist bis jetzt nicht aufgetaucht. Dabei hat alles so harmlos angefangen: Rastädt, eine Wechselstation an der R1 zwischen Eslamsroden und Wehrheim, aus der im Laufe der Jahrzehnte ein kleines Dorf wurde, bot euch Unterkunft bei Einbruch der Nacht. In der Nacht brach plötzlich Tumult aus: Jan Untergruber war verschwunden. Ihr habt euch natürlich den Suchenden angeschlossen, wozu sind Helden schließlich da. Doch jetzt sieht die Sache nicht mehr ganz so einfach aus, ihr seid müde von dem gestrigen Marsch und ihr habt nicht eine Spur

gefunden. Den Dörflern scheint es ebenso zu gehen, denn nach einiger Zeit ertönt ein Hornsignal; die Suche wird abgebrochen. Auch Ihr habt endgültig jeden Enthusiasmus verloren und geht zurück zum Dorf, wo ihr euch zur Ruhe legt. Langsam kehrt Stille in Rastädt ein - nur in einem Haus brennt weiterhin Licht...

Meisterinformation:

Damit wären die Helden schon mittendrin in ihrem neuen Abenteuer, vorausgesetzt es interessiert sie, was mit Jan Untergruber geschehen ist. Dann werden sie langsam erkennen, daß hinter seinem Verschwinden mehr steckt als es zuerst scheint. Doch dazu muß die Uhr über 400 Jahre zurückgedreht werden.

Eine kleine Geschichte

Meisterinformation:

In den Tagen als Borbarad noch als Tharsonius von Bethana ein Magier von Rang und Namen war, hatte er einen Freund namens Cassim Gesse. Dieser war ebenfalls ein Kundiger der arkanen Künste und stammte aus einer reichen Familie und konnte sich deshalb ein luxuriöses Leben leisten.

Er erkannte sehr früh Borbarads Sinneswandel und wurde von diesem bezwungen. Borbarad hatte jedoch nicht vor seinen alten Freund zu töten, sondern korrumpierte mittels einer entsetzlichen prozedur seine Seele und sperrte sie in eines seiner eigenen Zauberbücher ein. Einige Monate später fand der Krieg der Magier vor Borbarads Turm statt, wo dieser sein Schicksal fand.

Das Buch jedoch lag immer noch in Cassims Landhaus und wartete, daß es dort eines Tages ein Unwissender finden und an sich nehmen würde. Denn dann würde Cassims Seele Besitz von dem Unglücklichen nehmen und alles daran setzen seinen Herrn aus dem Reich der Toten zu befreien oder wo auch immer sich sein Herr aufhalten würde.

Inzwischen vergingen über 300 Jahre, aus der Landstraße nahe dem Anwesen wurde die R1, aus der dort eingerichteten Wechselstation wurde das Dörfchen Rastädt. Eines Tages stieg ein junger Adliger auf der Durchreise in Rastädt ab. Nach einer Besichtigung des Landhauses, das trotz seines Alters noch in erstaunlich gutem Zustand war, wollte er es sofort kaufen. Ein paar Tage später kam er mit einem Baumeister wieder, um das Haus zu begutachten, doch verschwanden beide spurlos. Der Adlige entdeckte Borbarads Buch in den Kellern des Hauses und verwandelte sich in eine alptraumhafte Kreatur: Nemesis. Doch bevor er seine Position festigen konnte, stieg eine Gruppe Abenteurer in Rastädt ab. Sie spürten die Gefahr die von dem Landhaus ausging. In den Kellern unter dem Landhaus konnten sie schließlich Nemesis stellen und in dem folgenden Kampf bezwingen. Allerdings starben auch zwei Mitglieder der Gruppe. Die Überlebenden waren der Zwerg Toron, Sohn des Toran, und der Elf Lauriel. Während Toron in Rastädt blieb, zog Lauriel weiter. Vorher legte er jedoch einen Bann über das Landhaus, so daß es niemand mehr entdeckte. Leider hält dieser Bann nur genau 100 Jahre. In der Hoffnung, daß das Wissen um das Landhaus nach ein paar Generationen verschwunden sei, ging Lauriel wieder auf Wanderschaft.

Vor etwa einem Jahr löste sich der Zauber auf und nur ein paar Wochen danach wurde das Haus von ein paar Kindern aus Rastädt wieder entdeckt. Die Kinder gehören zu einer

Jugendbande, die sich selbst die Taugenichtse nennen. Natürlich wurde die Entdeckung vor den Erwachsenen geheim gehalten und es wurde schnell zu einer beliebten Mutprobe, in dem Haus eine Nacht zu verbringen. Vor einem halben Jahr wollte Nano Demeso der nächste Anführer der Taugenichtse werden. Auch er mußte diese Mutprobe ablegen. Durch Zufall entdeckte er den Einstieg in die Keller und fand dort das Buch, das nun ihn in Nemesis verwandelte. In der Folgezeit war er damit beschäftigt das Kellersystem zu erweitern und zu verbessern. Er schützte sich mit einem ähnlichen Bann, wie der den Lauriel warf, jedoch ist es Personen möglich das Haus wiederzufinden, wenn sie es mindestens einmal vorher betreten haben. In der Zeit ließ er weitere Besucher aus der Bande in Ruhe. Da Nemesis nicht weiß wieviel Zeit inzwischen vergangen ist, hält er es für unmöglich, daß Lauriel und Toron wiederkehren könnten. Vor etwa einer Woche schlug er dann zu und entführte Fredo Aldinger, der ebenfalls das Haus besuchte. Zu dem Zeitpunkt, als die Helden auftauchen, ist gerade Jan Untergruber verschwunden. Nach einer Woche ohne Nachricht von Fredo, hatte er sich dazu durchgerungen, noch einmal in dem Haus nach seinem Freund zu suchen, in der Befürchtung er habe einen Unfall erlitten. Die Helden sind also mal wieder mitten hinein geschlittert.

Bevor Sie jedoch Ihre Gruppe durch Rastädt führen, sollten Sie sich den nachstehenden Lösungsweg durchlesen, damit Sie nicht den Überblick verlieren.

Die Gruppe hat die Möglichkeit, sich den Suchmannschaften anzuschließen, die die nächsten zwei Tage ausgeschickt werden. Irgendwann in dieser Zeit, am besten Abends in der Taverne, sollten sie die Legende vom strahlenden Ritter hören. Weitere wichtige Informationen werden die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht herausbekommen.

Die Helden sollten irgendwann die Ruine untersuchen. Dort finden sie in einem Geheimfach eine Kiste, die auch durch Magie nicht zu öffnen ist. Informationen weisen auf ein Verhältnis zwischen einem der Orlandokinder und Marika Aldinger hin. In der Hoffnung von ihr etwas über die Kiste zu erfahren, arrangieren die Helden ein Treffen mit ihr. Von ihr erhalten sie zwei Ohrhänger, mit der sie die Kiste öffnen können. Darin befinden sich die Tagebücher der Orlandos. In den Büchern erfahren die Helden die nötigen Zusammenhänge. Wenn sie nun zum Zwerg Toron gehen, können sie ein Gespräch zwischen Toron und dem gerade angekommenen Lauriel belauschen. Wenn die Helden ihnen ihre Hilfe

anbieten, steht dem zweiten Teil des Abenteuers nichts mehr im Wege.

Parallel dazu sollten die Helden noch ein Treffen mit der Taugenichtsbande zustande kommen lassen. Schuster Ivor Tering gibt den nötigen Hinweis Anselmo, den Dorftrottel zu beobachten. Jener wird den Helden dann weiterhelfen.

Noch ein kleiner Hinweis, wenn sie die Gruppe durch Rastädt führen. Bei den Testspielen hat sich gezeigt, daß die Helden gerne mal eben das ganze Dorf zu einer Versammlung antreten lassen wollen, um sie dann alle auf einmal auszuhorchen. Sie sollten bei derartigen Aktionen folgende Richtlinien beachten:

- Tagsüber sind die Bauern und Knechte auf den Feldern, wenn nicht gerade Winter (Jahr und Jahreszeit können Sie Ihren Bedürfnissen anpassen) oder ein besonderer Feiertag ist. Und auch die anderen Dorfbewohner haben ihre Arbeit zu verrichten.

- Daraus resultiert, daß diese am Abend müde sind und zu dieser Zeit auch kaum noch Lust haben auf eine Versammlung zu gehen.
- Das wichtigste ist, daß die Helden Außenstehende der Dorfgemeinschaft sind und solchen Leuten muß man, nach Meinung des typischen Dörflers, mit Vorsicht begegnen. Wer viele Fragen stellt ist sowieso suspekt, vielleicht gehört er gar der Inquisition an.

Dadurch, daß Rastädt direkt an der R1 liegt ist es nicht ganz so hinterwäldlerisch, wie viele ihrer Nachbardörfer. Die Helden können durchaus ein wenig ungewöhnlich und fremdländisch wirken, ohne gleich als Dämonenpaktierer verjagt zu werden, schließlich leben einige Dörfler von eben solchen Fremdländern. Vielleicht ist auch schon die eine oder andere Heldentat der Gruppe bis nach Rastädt gekommen. Trotzdem sollten die Helden es nicht zu bunt treiben und zur Abwechslung ihren Flugdrachen zu Hause lassen.

Rastädt

1.) Peraine-Tempel

Allgemeine Information:

Ein kleiner, ovaler Steinbau.

Spezielle Information:

Bruder Borno (35) und ein Novize wohnen in dem Tempel. Bruder Bornos ganzer Stolz ist ein Storchpaar, das auf dem Tempeldach nistet.

Meisterinformation:

Hier können die Helden nur die offenen Informationen erhalten – nach einer Spende von einigen Silbertalern.

2.) Gasthaus 'Zur sanften Ruhe'

Allgemeine Information:

Eines der besseren Häuser des Dorfes. Es ist ebenfalls gemauert.

Spezielle Information:

In dem Gasthaus gibt es fünf Einzel- und zwei Doppelzimmer, sowie eine Suite. Neben dem Haupthaus steht noch ein Stall und eine darüberliegende Unterkunft für Gefolge reicher Reisender.

In der Gaststube verkehren nur Reisende. Besitzer ist Ruban Siwart (41) mit seiner Frau Arva (37). Ihre zwei Kinder heißen Artis (12) und Lara (10).

Meisterinformation:

Hier können die Helden nur die offenen Informationen erhalten, sofern ihnen eine CH-Probe gelingt. Beide Kinder sind Mitglieder der Taugeichtsbande.

In der Gaststube können die Helden die Legende vom Strahlenden Ritter hören. Sie wird dort öfters vorgetragen. Sie sollten sie dann den Helden in einer Rückblende vom Vorabend erzählen.

3.) Taverne 'Hopfen und Malz'

Allgemeine Information:

Eine typische, solide Dorfkeipe.

Spezielle Information:

Hier gibt es noch einen Gemeinschaftsraum mit sechs Betten für ärmere Reisende.

Meisterinformation:

Paros Untergrubers (53) Sohn Jan ist seit gestern verschwunden. Außer den offenen Informationen,

kann er den Helden eine Beschreibung von Jan geben und wann bzw. wie er seine Abwesenheit bemerkte: Eer war in der Nacht wegen unruhigen Schlafes aufgewacht und wollte noch mal zur Sicherheit nach ihm schauen).

4.) Schmiede

Allgemeine Information:

Während das Haupthaus aus Holz ist, besteht die eigentliche Schmiede aus Ziegelstein.

Spezielle Information:

Der Dorfschmied ist ein Meister seines Fachs. Das ist kein Wunder, denn schließlich ist er ein Zwerg. Toron (155) kann eine Menge Auskunft über die Personen und die Lage im Dorf geben.

Meisterinformation:

Ein Gespräch kann auch entstehen, wenn die Helden die Ruine (Haus 9) untersuchen. Toron wird den Helden zwar zuvorkommend begegnen, jedoch vorsichtig bleiben. Er weiß zwar auch nur die offenen Informationen, dafür kennt er aber alle. Bei einer Menschenkenntnisprobe+20 wird klar, daß er mehr weiß, als er zu sagen bereit ist. Allerdings sollten Sie verhindern, daß die Helden Toron schon jetzt zum Reden bringen. Zu diesem Zweck trägt er einen kleinen Talisman, der ihn vollständig vor Beherrschungs- und Hellsichtsaubern schützt. Auffällig ist sein humpelnder Gang.

5.) Schuster

Allgemeine Information:

Ein Holzhaus, das Arbeits- und Wohnraum verbindet.

Spezielle Information:

Der Schuster Ivor Tering (42) ist eine unbedeutende Person. Trotz seines nicht mehr so jungen Alters ist er immer noch ledig und eine Heirat scheint auch nicht mehr in Sicht.

Meisterinformation:

Um bei ihm an offene Informationen zu kommen, muß einem männlichen Helden eine CH-Probe+3 gelingen. Gelingt ihm darauf noch eine +5-Probe, erzählt Ivor ihm noch Information 7. Bei Nachstellungen einer Heldin ist er ebenfalls schnell bereit zu reden.

6.) Dorfmagier

Allgemeine Information:

Ihr steht vor einer relativ großen Bauernkate.

Spezielle Information:

Hier wohnt der Schwarzmagier Rokar (36).

Meisterinformation:

Bei ihm gibt es außer den offenen Informationen, die er zwar gerne herausrückt, jedoch immer wieder auf arkane Fachsimpeleien zurückkommt, noch Information 3. Falls die Helden ihn bitten, eine Nachricht zu Marika zu bringen, möchte er sich als Gegenleistung den Helden mit dem höchsten TaW Alchemie (alternativ mit dem höchsten FF-Wert) für einige schwierige Experimente ausleihen.

7.) Hebamme

Allgemeine Information:

Auch diese Hütte ist größer als so manches andere Haus des Dorfes.

Spezielle Information:

Senta Gernat (84) wohnt hier. Da sie schon sehr alt ist, kann sie eine Menge berichten. In ärztlichen Notfällen geht sie Rokar zur Hand und kümmert sich sonst um die kleineren Wehwehchen. Sie ist seit 5 Jahren Witwe.

Meisterinformation:

Sie kennt fast alle offenen Informationen, die man mit einer CH-Probe-3 von ihr erfahren kann. Zusätzlich kennt sie noch die Informationen 2c und 9, mit der sich Theo Aldinger erpressen ließe.

8.) Dorfbüttel

Allgemeine Information:

Eines der schöneren Gebäude erhebt sich vor euch. Es ist gemauert und besitzt zwei Stockwerke.

Spezielle Information:

Darius von Gareth (26) bewohnt dieses Haus mit seiner Frau Daphne (24) und Töchterchen Tesra (1½).

Meisterinformation:

Darius ist ein sehr aufgeschlossener Mann und überall im Dorf angesehen, da er das Gesetz zum Wohle des Dorfes vertritt und nicht zu seinem eigenen (wie viele seiner Vorgänger). Von ihm erhalten sie die offenen Informationen, die er aber bereitwillig weitergibt.

9.) Ruine

Allgemeine Information:

Das Haus muß vor langer Zeit abgebrannt sein.

Meisterinformation:

Der Grundriß der Ruine ist auf Karte 2. In der Südwestlichen Ecke ist ein Geheimfach im Boden eingelassen (intensives Suchen an der Stelle). In dem Fach befindet sich ein seltsam aussehender Kasten. Er ist ca. 30 x 20 x 20 Halbfinger groß. Auf der Oberseite befindet sich ein rundes Loch von 4 Halbfinger Tiefe und 6 Halbfinger Durchmesser. Jeweils gegenüber befinden sich 2 Ausbuchtung von 2 mm (Karte 2). Hier müssen Marikas Ohrringe eingesetzt werden, wie ebenfalls auf Karte 2 gezeigt ist. Sie beginnen zu leuchten wie ein Vollmond, dann öffnet sich die Kiste. In ihr befinden sich drei Tagebücher, die die Helden sich durchlesen sollten (siehe Kapitel „Die Tagebücher der Orlandos“), und das staatsfeindliche Machwerk 'Wider Fron und Lehen'. Letzteres können sie dem Dorfbüttel übergeben (gibt 20 D) oder aber verkaufen (50 D, da handsigniert vom Autor), wobei man den Käufer aber kennen sollte. An manchen Tagen treffen sich hier einige Jugendliche. Es ist ziemlich ruhig hier, da nur Toron und Ivor zu beiden Seiten der Ruine wohnen, zwei Personen ohne Familie. Zudem kann man hier die R1 einsehen, an der immer mal etwas interessantes vorbeikommt. Die Ruine selbst wird allerdings von den Halbwüchsigen gemieden. Gehen die Helden auf die Kinder zu, werden diese davonlaufen (meistens Richtung Felder oder Wald) und versuchen die Helden abzuhängen.

Anmerkung: Falls die Helden die Truhe nicht aufbekommen, möchten sie vielleicht einen Zauber sprechen. Ein **Foramen** wird keinen Erfolg bringen, da es sich nicht um ein mechanisches Schloß handelt und ein **Destructibo** wird teuer (5 permanente ASP). Physische Angriffe könnten den Inhalt vernichten. Beim Schütteln hört man nur ein Klappern, da die Bücher zusammengebunden sind. Es könnte also auch eine kleinere Box in der Kiste sein. Mit einem **Penetrizzel** sieht man natürlich nur Schwärze.

10.) Großbauer

Allgemeine Information:

Ihr steht vor dem größten Grundstück des Dorfes, auf dem sich das größte Gebäude des Dorfes erhebt.

Spezielle Information:

Theo Aldinger (66), der reichste Einwohner des Dorfes, residiert hier. Außerdem lebt seine einzige Tochter Marika (34) bei ihm.

Meisterinformation:

Seit sein jüngster Sohn Fredo (16) vor einer Woche verschwand, verzehrt sich 'der Eilige' vor Kummer. Über ihn an Marika zu gelangen, funktioniert am besten, wenn die Helden ihn mit Information 2c erpressen. Eine weitere Methode um an den Alten zu heran kommen, wäre die Möglichkeit ihn über Fredo auszufragen. Die Chance dadurch Marika zu treffen, sollte aber begrenzt sein. Ein Einbruch ist gefährlich, da auf dem Anwesen über 20 Angestellte leben. Wenn sie endlich mit Marika Kontakt aufgenommen haben, können sie von ihr Information 5 erhalten.

11.) Großbauer

Allgemeine Information:

Auch dieses Grundstück ist imposant, wenn es auch nicht mit dem gegenüber konkurrieren kann.

Spezielle Information:

Hier wohnt der zweitreichste Mann des Dorfes: Theo Aldinger jr. (39), der seinem Vater in Geiz und Gefühlsarmut in nichts nachsteht.

Meisterinformation:

Hier ist nichts zu erfahren. Die Helden werden brüsk abgewiesen.

12.)-13.) Jäger

Allgemeine Information:

Über den Türen der beiden Blockhütten hängt je ein Hirschgeweih.

Spezielle Information:

Ebenfalls ein Familienbetrieb: Rudolf Arnorol (51) und sein Sohn Rukus (26) kümmern sich darum, daß das Dorf immer mit frischem Wildbret versorgt wird.

Meisterinformation:

Auch hier gibt es nur die offenen Informationen. Andererseits kennen sie den Wald am besten. Hier läßt sich gut eine falsche Fährte einbauen. Rudolf ist seit knapp 2 Wochen hinter einem riesigen Bären her. Wenn die Helden ihm helfen den Bär zur Strecke bringen wird er ihnen sehr dankbar sein. Es wird die Helden jedoch nicht weiter bringen, zumal eine Durchsuchung der Bärenhöhle nur Knochen von Rotwild zutage bringt, keinesfalls aber menschliche Knochen. Das Land-

haus ist beiden Jägern unbekannt, da es an einer Stelle liegt, in der sich das Wild nicht aufhält (weshalb wohl?). Deshalb hat es keiner von beiden bisher entdeckt, als sich der Bann von Lauriel auflöste.

14.) Fischer

Allgemeine Information:

Hinter dem Holzhaus ist ein großer, künstlich angelegter Teich.

Spezielle Information:

Tarlon Frey (48) und seine Frau Vera (49) wohnen in der Nähe des Flusses. Ihr einziger Sohn ist zur Zeit in Wehrheim.

Meisterinformation:

Auch hier gibt es nur die offenen Informationen mit einer CH-Probe+3. In dem Teich züchten die Freys einige Welse und Karpfen zum Verkauf.

15.)-23.) Kleinbauern

Allgemeine Information:

Die Hütten machen einen ärmlicheren Eindruck. Eine Menge Kinder laufen hier herum.

Spezielle Information:

Die Eltern arbeiten meist auf den Feldern.

Meisterinformation:

Hier Informationen zu erhalten ist nicht schwer, allerdings auch nur die offenen. Außerdem strotzen sie nur so vor Übertreibungen und Dorftratsch. Die beste Möglichkeit ein paar falsche Hinweise zu verteilen wenn sie der Meinung sind, daß die Helden es zu einfach haben. Das Haus der Demesos ist Nr. 20. Hier kann man aber außer einer Beschreibung seines Aussehens auch nicht mehr erfahren.

24.) Baumversteck

Meisterinformation:

Hier wohnt Anselmo. Von unten ist das Versteck nicht zu finden. Sollte er dennoch entdeckt werden, z. B. durch Beschattung, ist er bereit fast alles zu tun, damit sein Geheimnis nicht verraten wird. Außer den offenen Informationen kennt er noch Nr. 8.

25.) Lichtung

Allgemeine Information:

Eine kleine Lichtung im Wald.

Meisterinformation:

Hier treffen sich die Taugenichtse einmal pro Woche in tiefer Nacht. Weitere Informationen entnehmen sie bitte dem folgenden Abschnitt.

Im Wald

Meisterinformation:

Früher oder Später werden die Helden den Eichinger Forst erkunden wollen. Auf der Karte sehen Sie zwei Wege. Der Rechte führt gut erkennbar durch den Wald und gabelt sich ungefähr in der Mitte und verbindet so Rastädt mit den Nachbardörfern Bärenburg und Weidenau. Der linke Weg endet am Waldesrand. Es ist absolut keine erkennbare Fortsetzung zu finden, da er seit über 100 Jahren nicht mehr benutzt wurde und so vollständig überwuchert ist.

Der Forst selber ist ziemlich friedlich. Er wird von einigen Herden Rotwild bewohnt, die von den Jägern aus den drei Dörfern beaufsichtigt werden. Größere Tiere kommen höchst selten vor. Die Helden können also relativ gefahrlos den Wald durchstreifen. Verlassen sie den Hauptweg, müssen sie stündlich eine Orientieren- oder Fährtenlesenprobe ablegen, um sich nicht zu verirren. Passiert das, darf die nächste Probe erst nach W6/3 Stunden wiederholt werden.

Das Landhaus im Forst ist auch für den besten Spurensucher unauffindbar. Ohne es zu merken, werden die Helden von ihrem Weg abweichen, das Haus links oder rechts passieren und sich schließlich wieder linear zur ehemaligen Richtung bewegen. Sollte ein Zauberkundiger einen **Odem Arcanum** sprechen, um einfach irgend etwas ungewöhnliches zu entdecken, muß er sich im südwestlichen Teil des Waldes aufhalten. Ist nicht geklärt wo er sich aufhält, hat er nur eine 30% Chance in der Nähe der Villa zu sein. Er kann zwar der stärker werdenden Intensität der Aura

folgen, er wird aber immer am Zentrum vorbei gehen, da der Bann aktiv bleiben wird. Selbstverständlich kann auch ein fliegender Held von oben das Landhaus nicht entdecken.

Eine Gruppe, die den Wald durchwandert, würfelt pro Stunde mit einem W20 auf folgender Tabelle:

Wurf:	Ereignis:
1-10	kein Ereignis
11-14	die Helden finden eine Herde Rotwild (1W6+7 Tiere)
15-17	die Helden treffen auf ein Rudel Wildschweine (1W+4 Tiere)
18,19	die Helden treffen einen Jäger
20	wenn die Helden nahe Rastädt sind, sehen die Helden Anselmo, sonst noch einmal würfeln

Bei dem Jäger kann es sich um Rudolf, Rukus oder einem Jäger aus einem der benachbarten Dörfer handeln, je nachdem in welchem Teil des Waldes sich die Helden herumtreiben. Die Jäger aus den Nachbardörfern können der Gruppe nicht weiterhelfen. In ihren Dörfern ist in letzter Zeit niemand verschwunden.

Anselmo kann verfolgt werden (Schleichen gegen Sinnesschärfe) und die Helden so zu 25% zu seinem Versteck führen. Diese Chance steigt um 10% pro Stunde nach Mittag. Ansonsten hat er das Dorf als Ziel.

Die Taugenichtse

Meisterinformation:

Es handelt sich dabei um eine Kinderbande, wie es sie in jedem Ort gibt. Der geheime Treffpunkt der Bande befindet sich im Wald. Sollten die Helden ihn irgendwann finden, sollten sie mit sehr viel Taktgefühl agieren, denn sonst kann die Situation sehr schnell eskalieren.

Wenn sie die Kinder zuerst nur belauschen werden sie feststellen, daß viele von ihnen verwirrt und ängstlich sind. Die meisten wollen ihren Eltern nicht die Gründe beichten, unter welchen Umständen Fredo und Jan verschwanden, weil sie sich vor der sicheren Bestrafung fürchten. Wenn die Helden weiter lauschen, hören sie wie die momentane Anführerin (die älteste) allen verbietet das Haus zu betreten. Danach ist das Treffen beendet.

Treten die Helden irgendwann auf die Lichtung, ist natürlich alles sofort in heller Aufregung. Die Älteren werden aber schnell die Helden erkennen und die jüngeren beruhigen. Schließlich werden alle einsehen, daß Lügen oder Weglaufen keinen Sinn mehr macht. Nachdem die Kinder einmal Vertrauen zu den Helden gefaßt haben, müssen sie nur noch den 'heiligen Schwur' leisten, auch unter härtester Folter (gemeint ist Hausarrest) den Treffpunkt niemals zu verraten. Nina Tosla (16), die derzeitige Anführerin, und die anderen Mitglieder können die Helden mit den Informationen 1b – 1d und 1g versorgen. Außerdem können sie die Helden noch zum Landhaus führen (am besten als Gegenleistung für deren Stillschweigen). Da die Helden vermutlich sofort dorthin möchten, sollten sie auf jeden Fall zu diesem Zeitpunkt schon Lauriel getroffen haben.

Bärenburg und Weidenau

Meisterinformation:

Ein Besuch in diesen zwei Dörfern wird den Helden keine weiteren Informationen einbringen.
Man hat keine Vermissten zu beklagen und die

Legende vom Strahlenden Ritter ist hier kaum bekannt. Mithin werden die Helden mißtrauisch beäugt und womöglich vom Büttel des Dorfes verwiesen, wenn sie zu hartnäckig sind.

Informationen und Hinweise

Meisterinformation:

Die Informationen sind in zwei Gruppen unterteilt: (a)llgemeine und (s)pezielle. Die speziellen Informationen geben den Helden direkte Hinweise, die sie wissen sollten. Die allgemeinen dagegen beinhalten Versteckte Informationen und scheinbar nutzlose Hinweise. Die Helden müssen schon selbst herausfinden, wie sie sie verwerten können. Natürlich können Sie einige wirklich nutzlose oder gar falsche Informationen darunter streuen. Das Ganze sollte auf jeden Fall mit einer Portion Dorfratsch garniert werden.

Nach jeder Information steht, von wem diese Information erzählt wird. *Offen* bedeutet in diesem Fall, daß sie von jedem erzählt werden kann. Es sollte jedoch beachtet werden, daß nicht jede Person alle offenen Informationen kennt bzw. erzählt. Prinzipiell gilt, daß eine Person die entsprechende Information nur nach mehr oder minder gezielten Fragen herausrückt.

1a (a) „Vor einer Woche verschwand Fredo Aldinger mitten in der Nacht.“ (offen)

1b (s) „Er und Jan Untergruber waren Mitglieder der Taugenichtsbande.“ (Bandenmitglied)

1c (s) „Seit Timo das Haus vor 3 Jahren entdeckt hat, ist es ein besonderer Beweis von Mut, in dem Haus zu übernachten. Auch jeder, der unser neuer Anführer werden will (vorausgesetzt er ist jugendlich), muß diese Probe bestehen. Fredo hatte zuletzt diese Probe bestehen wollen.“ (Bandenmitglied)

1d (s) „Zuerst dachten wir, Fredo wäre im Landhaus etwas passiert. Aber dort haben wir ihn nicht entdeckt. Dann wollte Jan noch einmal alleine hingehen und nachsehen.“ (Mitglied)

1e (s) „Vor einem halben Jahr ist schon einmal jemand verschwunden, Nano Demeso hieß er.“ (offen)

1f (s) „Auch er verschwand nachts.“ (offen)

1g (s) „Er wollte damals unser neuer Anführer werden. Auch er mußte in dem Haus übernachten.“ (Mitglied)

1h (s) „Jan/Fredo/Nano traf sich manchmal mit Freunden an der Ruine.“ (offen)

2a (a) „Die Ruine war das Haus der Arztfamilie Orlando.“ (offen)

2b (a) „Die Familie wurde damals/vor etwa 10 Jahren wegen staatsfeindlicher Ansichten von der Inquisition verhaftet.“ (offen)

2c (a) „Vermutlich hatte der alte Aldinger die Orlandos angezeigt. Ihm war wohl die Verbindung seiner Tochter zu dem jungen Argon Orlando ein Dorn im Auge.“ (Senta Gernat)

2d (a) „Nach Argon Orlandos Verhaftung verfiel Marika Aldinger lange Zeit in schwere Depressio-

nen. Erst Rokar konnte ihr neuen Lebenswillen geben.“ (offen)

3 (a) „Obwohl ich Marika damals geheilt habe, muß man immer mit einem Rückfall rechnen. Deswegen muß ich sie jede Woche einmal besuchen.“ (Rokar)

4 (a) „Der Schuster Ivor Tering soll dem eigenen Geschlecht zugetan sein.“ (offen)

5a (a) „Argon muß am Abend vor seiner Verhaftung gespürt haben, daß wir uns trennen werden. Damals schenkte er mir diese Ohrhänger.“ (Marika)

5b (s) Die Ohrhänger symbolisieren zwei Halbmonde, wobei der eine den zunehmenden Helm, der andere den abnehmenden Kelch darstellt. Auf den Hängern steht in verschlungenem Isdira: *„Sollt das Madamal voll am Himmel stehen“* sowie *„wirst du meine Schätze sehen“*. Dazu erzählt Marika: „Er sagte damals zu mir ich solle auf die Ohrhänger aufpassen, sie würden einen großen Schatz bewahren.“ (Marika)

6 (a) „Anselmo, unser Dorftrottel, ist vor zwei Jahren beim Apfelpflücken von der Leiter gefallen. Da er hart mit dem Kopf aufschlug, hat er seitdem einen kleinen Schaden. Er hält sich doch glatt für einen Baum. Nun füttern wir ihn alle durch.“ (offen)

7 (s) „Vor ca. 2 Monaten bin ich eines Abends im Wald spazieren gegangen. Da habe ich Anselmo gesehen. Ich bin ihm neugierig hinterher geschlichen. Plötzlich war er verschwunden. Dafür sah ich ein flackerndes Licht. Da wurde es mir zu unheimlich und bin abgehauen.“ (Ivor Tering)

8 (s) „Vor’n paar Nächten hab’ ich nich’ einschlafen können. Da sah ich dahinten (er deutet nach Nordosten) ein Licht. Ich hatte Schiß, bin deshalb nicht näher ’rangingen.“ (Anselmo)

9 (s) „Meine Großmutter hat mir früher von einem alten Landhaus erzählt. In dem sollen auch mehrere Leute verschwunden sein. Außerdem soll es alle 100 Jahre wieder erscheinen.“ (Senta Gernat, woher ihre Großmutter das aus dem letzten Satz weiß, ist ungelöst)

10 (a) „Theo wird wegen seiner Härte und Gefühlskälte auch ‘der Eisige’ genannt. Seit jedoch sein Sohn Fredo verschwunden, ist er nicht mehr wiederzuerkennen.“ (offen)

11a (s) „Bestimmt ist der Geist aus der Legende vom Strahlenden Ritter zurückgekehrt.“ (offen)

11b (s) „Scheint so, daß er alle 100 Jahre zurück-
kehrt.“ (offen, der Befragte sollte die 50 aber

überschritten haben)

Die Legende vom Strahlenden Ritter

Meisterinformation:

Die Helden sollten diese Geschichte schon sehr früh hören. Möglichkeiten wären in der Gaststube des Hotels, wo Ruban Siwart sie jedem Reisenden erzählt. Auch Senta erzählt die Legende gern in Zusammenhang mit Information 9.

Die Legende wurde kurz nach Lauriels Abreise von einem der Dorfbewohner erdacht. Die Personen, die seinerzeit verschwanden, nahm er in seine Geschichte mit auf, obwohl man andere Erklärungen für ihr Verschwinden hatte. Er hatte keine Ahnung, wie nah er mit seiner Geschichte an die Wahrheit herangekommen ist.

Die folgende Version ist stark gekürzt. Die Helden werden sie normalerweise mit vielen blumigen Ausschmückungen zu hören bekommen.

„Einst regierte das Grauen in unserem friedlichen Dorf. Im Walde lebte ein böser Geist, der regelmäßig Opfer verlangte. Nur allzu oft blieb der Magd ihr Geliebter und dem Vater sein Sohn unter den bedrohlichen Wipfeln des Eichinger Forstes für immer verschwunden und wurde nie wieder in unserer Mitte gesehen.

Eines Tages aber kamen vier strahlende Helden des Weges gezogen, die von unserer Not erfahren hatten. Sie beschlossen dem Übel ein Ende zu bereiten und betraten todesmutig den Forst.

Furchtlos trotzten sie den Gefahren des Waldes und drangen immer weiter vor, bis sie endlich an der tiefsten und dunkelsten Stelle den Geist aus den Niederhöhlen stellten. Der Kampf war lang und hart und der Wald erbebte und alle Tiere und alles üble Gelichter versteckte sich aus Angst. Niemand wußte wie diese Schlacht enden würde.

Am Morgen traten zwei Gestalten aus dem Forst. Und siehe, er hatte seinen Schrecken verloren. Der Geist war besiegt und seine Herrschaft war gebrochen. Doch am Rande des Waldes hauchte ein weiterer Recke sein Leben in den Armen seines Gefährten aus. Der letzte Held zog von dannen, weder Belohnung noch Dank erwartend, doch seine Tat bleibt fürderhin unvergessen.“

Den Helden sollten schnell die Parallelen zur momentanen Situation auffallen. Bleibt zu hoffen, das sie Interesse bekommen haben, dem Geheimnis des Eichinger Forstes auf den Grund zu gehen.

Die Tagebücher der Orlandos

Meisterinformation:

Drei Generationen der Arztfamilie Orlando schrieben in ihren Tagebüchern alle wichtigen Ereignisse in Rastädt auf. Für die Helden ist jedoch nur das erste Buch wichtig, dessen erster Eintrag im Jahre 27 Valpo war. Nach kurzer Suche werden die Helden die für sie interessanten Textstellen finden.

Es ist noch anzumerken, daß Valpo in seinem 22. Regierungsjahr verschied und darauf die Erbfolgekriege ausbrachen, von denen Rastädt glücklicherweise weitestgehend verschont blieb. Da es auch jedem halbwegs gebildeten Historiker schwer fällt die genauen Daten festzulegen – was Wunder bei 74 Kaisern in 31 Jahren, die alle bei ihrer Thronbesteigung eine neue Zeitrechnung begannen – einige man sich darauf, die Zeitzählung Valpos weiterzuführen, bis ein Kaiser länger als ein Jahr herrschen würde. Auch Burdo Orlando kam seinerzeit auf diese Idee.

(...)

5. Phex, Valpo 34

Ein junger Adliger ist gestern hier abgestiegen. Heute morgen entdeckte er die Ruine der alten Villa. Er besprach irgendwas mit dem Büttel; vermutlich möchte er das Landhaus renovieren lassen. Gegen Mittag fuhr er weiter.

(...)

28. Phex, Valpo 34

Der Adlige ist wieder da. Er wird von einem Mechanikus begleitet. Inzwischen weiß ich auch seinen Namen. Er heißt Hochgeboren Varak, Freiherr von Eschenwaldes.

29. Phex, Valpo 34

Hochgeboren Varak und der Mechanikus sind verschwunden. Bauer Holger hat beide zuletzt am Landhaus gesehen.

30. Phex, Valpo 34

Der kleine Rudolf hat heute im Wald die Leiche des Mechanikus entdeckt. Seine Augen waren selbst im Tode noch vor Schreck geweitet als man ihn zu mir brachte. Die Zwölfe allein wissen welch namenloses Grauen er gesehen haben muß.

(...)

19. Peraine, Valpo 34

Jäger Alrik wurde seit gestern nicht mehr gesehen. Vermutlich ein Jagdunfall.

1. Ingerimm, Valpo 34

Alrik ist nicht wieder aufgetaucht. Außerdem ist jetzt auch Bauer Holger verschwunden. Er wollte

heute morgen im Wald Brennholz schlagen. Man vermutet, ein Waldschrat habe ihn erwischt. Andererseits ist so etwas bis jetzt nie vorgekommen. Die Bauern beschloßen, nur noch zusammen Holz zu schlagen.

(...)

5. Ingerimm, Valpo 34

Am späten Nachmittag ist hier eine Reisegruppe abgestiegen. Es sind ein Magier, eine Kriegerin, ein Elf und ein Zwerg. Die Ähnlichkeit zwischen dem Magier und der Kriegerin ist verblüffend. Es besteht kein Zweifel, daß sie Zwillinge sind. Am Abend gab es eine große Versammlung in unserer Taverne, wo die vier Geschichten aus fernen Ländern erzählten.

6. Ingerimm, Valpo 34

Heute Morgen wollte sich die Gruppe die Villa ansehen, bevor sie weiterreisen. Seitdem sind auch sie verschwunden.

Nachtrag

Die Gruppe ist wieder aufgetaucht. Besser gesagt, der Elf und der Zwerg sind wieder aufgetaucht. Beide sind in einem furchtbaren Zustand, besonders der Zwerg. Seine Beine waren schrecklich verbrannt. Ich habe getan was ich konnte. Der Elf half mir dabei, obwohl er selber vollkommen erschöpft war.

7. Ingerimm, Valpo 34

Ich bin bei der Wache eingeschlafen. Als ich heute Morgen im Krankenzimmer aufwachte, war der Elf verschwunden. Er erschien erst am Nachmittag. Er hatte sich zwar verbunden, seltsamerweise aber nicht mit Hilfe seiner Magie geheilt. Er sah sogar noch blasser aus als am Vortag.

8. Ingerimm, Valpo 34

Der Zwerg ist erwacht. Er heißt Toron. Auch der Elf, er heißt Lauriel, kommt langsam wieder zu Kräften. Er will mir aber nichts über sein gestriges Verschwinden sagen. Wenigstens konnte ich mit seiner Hilfe Toron weiter versorgen.

Inzwischen hat auch der letzte in unserer Gemeinschaft erfahren, was passiert ist und die wildesten Gerüchte kursieren im Dorf.

9. Ingerimm, Valpo 34

Beide sind nun vollständig genesen. Lauriel macht sich zum Aufbruch bereit. Toron bleibt hier, da seine Beine für den Rest seines Lebens verkrüppelt bleiben werden. Keiner der beiden war bereit, mir irgend etwas über das zu erzählen, was ihnen in der Villa widerfahren ist. Als ich Erkundigungen an Ort und Stelle einziehen

wollte, war das Landhaus merkwürdigerweise unauffindbar. Der Weg dorthin endete mitten im Wald.
(...)

Dieses war der letzte Eintrag, der das alte Landhaus betrifft.

Lauriel und Toron

Meisterinformation:

Sobald die Helden wissen, wer Toron in Wirklichkeit ist (siehe den Abschnitt „Die Tagebücher der Orlandos“), werden sie vermutlich sofort zu ihm gehen wollen. Doch eine andere Person wird ihnen zuvor kommen: der Elf Lauriel!

Allgemeine Information:

Ihr geht gerade über den Dorfplatz auf die Schmiede zu. Torons hämmern ist sehr gut zu hören. Eine schlanke Gestalt kommt eben den Weg von der R1 runter. Wahrscheinlich ein Reisender, der das Hotel sucht. Doch nein! Sie geht daran vorbei auf den Platz und sieht sich um. Ihr könnt jetzt erkennen, daß es ein Elf ist. Auch er sieht euch, scheint euch aber weiter nicht zur Kenntnis zu nehmen. Anscheinend hat er gefunden, was er sucht: er geht direkt zur Schmiede.

Spezielle Information:

L: „Daichal (elfisch: Sei begrüßt), Toron.“

T: „Möge mir Ingerimm seinen Hammer auf den Kopf schlagen, ich sehe Gespenster!“

L: „Nein, ich bin es wirklich, Toron.“

T: „Bei meinem Bart, Lauriel, ich kann es einfach nicht glauben, daß du altes Karnickelohr dich auch mal wieder blicken läßt.“

(Beide umarmen sich)

L: „Bist kein bißchen älter geworden, hast immer noch den kräftigen Druck.“

T: „Du hast dich in den letzten 100 Jahren aber auch nicht verändert. Aber komm erst mal rein und erzähl wie es dir ergangen ist. Ich hab da ein gutes Tröpfchen!“

(Sie gehen ins Haus)

Meisterinformation:

Wollen die Helden weiter lauschen, müssen sie sich an das Fenster, das zum Dorfplatz schaut, schleichen. Wollen sie dagegen gleich das Haus betreten, werden sie zuerst von Toron abgewiesen. Bohren die Helden jetzt nach und lassen vielleicht auch die eine oder Anspielung, das Verschwinden der Jungen betreffend, fallen, werden sie schließlich doch herein gebeten. Lauriel bittet die Helden doch Platz zu nehmen, da man eine Menge zu besprechen hat. Geben Sie ihnen gleich die Informationen weiter unten und lassen das restliche Gespräch weg.

Spezielle Information:

T: „Dann erzähl mal.“

L: „Ich bin nach unserem letzten gemeinsamen Abenteuer zurück nach Oblarasim gegangen. Nach vielen Jahren Nichtstun bin ich wieder losgezogen.

Ich habe ganz Aventurien durchwandert und die größten Magier gesucht. Keiner konnte mir helfen. Dann hörte ich vor ca. 10 Jahren von Rohezal und beschloß, ihn in seinem Versteck im Amboßgebirge aufzusuchen. Es hat mich die ganze Zeit gekostet, bis ich ihn endlich fand, er hat was gegen ungebetene Gäste. Aber er war dann glücklicherweise bereit mir zu helfen. Er hat mir diesen Ring gegeben. Damit wird dieses verfluchte Buch nie mehr Schaden anrichten ... aber ... was hast du denn?“

T: „Es ist nur ... ich glaube du bist zu spät. Seit einiger Zeit verschwinden wieder Menschen aus dem Dorf. Jugendliche. Bis jetzt fehlt jede Spur von ihnen.“

L: „(auffahrend) Nein, wäre ich doch nur früher gekommen, dann ...

T: „(ihm das Wort abschneidend) Du kannst nichts dafür. Du konntest nicht ahnen, daß die Suche nach diesem Rohezal so lange dauern würde.“

L: „Ich hätte früher auf die Suche gehen sollen. Jetzt können wir Nemesis nicht mehr aufhalten. Damals hat es Hamur und Baranos das Leben gekostet. Wir beide haben alleine keine Chance gegen ihn.“

T: „Warte mal, seit einigen Tagen lungern bei uns im Dorf ein paar Typen herum.“

L: „Ich sah sie, als ich dich suchte. Du meinst wir sollten sie fragen? Haben die überhaupt Ahnung von ihrem Geschäft oder sind es nur ein paar halbstarke Bauerntempel?“

T: „Fragen wir sie doch einfach.“

Meisterinformation:

Echte Helden werden nun vermutlich in das Haus stürmen und demonstrieren wie qualifiziert sie sind. Nachdem sie sich beruhigt haben, werden sie von Toron gebeten, Platz zu nehmen, da sie in deren Augen qualifiziert genug scheinen. Folgendes können die Helden von Lauriel und Toron erfahren:

- Das alte Landhaus muß unter einem mächtigen Bann gelegen haben. Die Räume waren damals in einem vollkommen ordentlichen Zustand, obwohl das Haus von außen wie eine Ruine aussah. Bestimmt sieht es heutzutage noch immer so aus.
- Das Haus besitzt einige geheime Räume unter dem Keller. Der Einstieg ist im westlichen Teil des Kellers. Darunter befindet sich ein Laboratorium und einige angrenzende Räume. Dort sind Lauriel und die anderen Nemesis begegnet. Allerdings wurden Lauriel und Toron während des Kampfes bewußtlos. Beide haben das Ende des Kampfes nicht mehr miterlebt. Als Lauriel erwachte, fand er anstelle Nemesis Leiche nur die eines jungen Mannes.

- Nemesis hielt während des ganzen Kampfes ein Buch in seiner linken Hand. Nach dem Kampf fand Lauriel dieses Buch neben der Leiche. Er wagte jedoch nicht es zu berühren, da es eine intensive, böse Ausstrahlung besaß.
- Später sprach Lauriel einen Schutzzauber (aus Baranos Zauberbuch) über das Haus, damit es unauffindbar wird. Leider hält dieser Zauber nur hundert Jahre (er ist vor circa einem Jahr abgelaufen). Nemesis scheint diesen Bann inzwischen erneuert zu haben. Es müßte trotzdem möglich sein, den Weg wieder zu entdecken. Lauriel wird einen Gegenzauber sprechen, der zwar nicht funktioniert, aber er wird den Weg dennoch wieder finden, da er ihn ja bereits gegangen ist.
- Lauriel bietet den Helden seine Begleitung an, wird sich aber nicht aufdrängen. Toron kommt nicht mit, da er meint wegen seiner Verletzung nur eine Last zu sein.
- Wollen die Helden Nemesis allein bekämpfen, erhalten sie von Lauriel einen einfachen Ring aus Gold, der einen speziellen DESTRUCTI-BO enthält, der einen magischen Gegenstand gleich welcher Art und Macht (und das Buch ist sehr mächtig) vernichten kann, wenn er mit dem Ring berührt wird. Nach einmaliger Benutzung verliert der Ring seine Kraft. Die Helden sollten ihn also nur bei dem Buch einsetzen. Ein ANALÜS enthüllt keine weiteren Hinweise.

- Natürlich wird Lauriel die Helden zu dem Landhaus führen, ob er sie begleiten soll oder nicht.

Sollten die Helden das Gespräch nicht belauschen und auch nicht auf sich aufmerksam machen, werden sie in der Folgezeit von den beiden beobachtet werden. Spätestens, wenn die Helden von den Taugenichtsen zum Landhaus geführt werden, wird Lauriel sie dort erwarten und ihnen die fehlenden Informationen sowie seine Begleitung anbieten.

Tappen die Helden allzusehr im Dunkeln, kann Lauriel natürlich früher auftauchen und seine Hilfe anbieten. Die AP-Verteilung für das erste Kapitel sollte dann aber magerer ausfallen.

Denkbar wäre auch, daß die Helden keine Lust haben das Geheimnis zu ergründen und abreisen. Dann sollte Lauriel ihnen auf der Straße begegnen. Am besten geeignet ist der Abend, wo entweder die Gruppe oder Lauriel ein Lager am Wegesrand aufgeschlagen hat und der andere sich vielleicht dazu setzen möchte. Hilft auch das nichts, scheinen in dieser Runde keine Helden zu sitzen, oder nur solche die lieber stumpf in eine Richtung rennen und alles abschlagen. Ich will nur hoffen, daß Ihre Gruppe nicht dazu gehört.

Ist den Helden nun endlich alles klar, steht dem Sturm auf das Landhaus nichts mehr im Weg.

Zeitleiste

Tag 1

Nacht: Die Helden kommen an. Jan verschwindet.
Früher Morgen: Es werden Suchmannschaften gebildet, die bis in den Nachmittag suchen.

Tag 2

Morgens: Es werden wieder Suchmannschaften gebildet um den Rest des Forstes zu erkunden. Ivor Tering und einige andere staken den Fluß mit langen Stöcken ab.
Nachmittags: Die Suche wird abgebrochen und Jan für Tod erklärt.

Tag 3

Die Dorfbewohner beginnen langsam etwas ungehalten auf die Präsenz der Helden zu reagieren. Einerseits wollen sie zwar etwas über die verschwundenen Jungs wissen, aber die Gruppe kommt in ihren Augen zu langsam voran.

Tag X

Lauriel trifft in Rastädt ein. Dies sollte nach Möglichkeit erst dann passieren, wenn die Gruppe die Tagebücher der Orlandos gelesen hat.
Nachts: Dies ist der früheste Termin, an dem die Helden das Treffen der Taugenichtse belauschen sollten.

Abenteuerpunkte

- 150 AP für alle Helden die zur Lösung des 1. Teils beigetragen haben
- +50 AP für alle, wenn sie das Lager der Taugenichtse ausfindig gemacht haben
- +25 AP für den Held, der das Rätsel um das Madamal löbte
- 20 AP für jeden Held, der sich schlecht beträgt
- 50 AP für Angriffe auf Dorfbewohner
- (-50) – (+50) AP pro Held für Rollenspiel und allgemeinem Verhalten bei der Bewältigung des 1. Teils

Kapitel 2: Das alte Landhaus

Meisterinformation:

Im zweiten Teil des Abenteuers geht es darum, sich durch geschicktes Kombinieren Zugang zum unterirdischen Gangsystem zu verschaffen. Dabei werden die Helden die verschiedenen Bewohner der Villa kennen lernen. Damit die Helden es aber nicht zu einfach haben werden sie, sobald sie das Haus betreten haben, auf ein Zehntel ihrer ursprünglichen Größe verkleinert. Diese von Nemesis getroffene Vorkehrung läßt zwar alle nichtmagischen Gegenstände mit schrumpfen, die magischen behalten jedoch ihre natürliche Größe: Fläschchen magischer Tränke zerspringen bzw. laufen aus, Scheiden magischer Waffen platzen, usw. Um diesem Zauber zu widerstehen, sind die Helden nicht mächtig genug. Auch magisches Gegenwirken ist zum Scheitern verurteilt (siehe unten).

Die Werte der Helden bleiben unbeeinflusst, jedoch werden einfache Sachen plötzlich fast unmöglich. In ihrer neuen Größe sind viele Orte im Landhaus nur noch kletternd erreichbar; selbst leichte Dinge benötigen nun die Stärke mehrerer Helden um sie zu bewegen. Kämpfen ist nach Möglichkeit aus dem Weg zu gehen. Die Kampfwerte der Bewohner des Landhauses spiegeln die veränderte Größe der Helden wieder.

Weiterhin gilt, daß keine Magie in dem Landhaus funktioniert (mit einer Ausnahme / siehe Raum 12). Zaubersprüche werden absorbiert, bevor sie ihre Wirkung entfalten, was bedeutet, daß der Zaubernde trotzdem die vollen Kosten für einen gelungenen Zauber bezahlen muß.

Wie schon erwähnt, werden die Helden die Bekanntschaft mit einigen Bewohnern des Hauses machen. Diese sind der Kobold Tim Sauseschritt, dem die Helden in Raum 11 begegnen werden, die leere Rüstung aus Raum 2, die die Helden jagen wird, sobald sie den Raum betreten, und die gefesselte Seele von Raul, dem Falschspieler, den die Helden im Boltan schlagen müssen. Wichtig sind auch die Ratten des Schattenfellclans. Über sie erfahren Sie näheres im Abschnitt **Der Schattenfellclan**.

Es folgt wieder eine Auflistung des direkten Lösungswegs. Die Helden starten in Raum 1, wo sie

schrumpfen. Zuerst sollten sie in die Küche gehen (Raum 4). Hier können sie sich mit provisorischen Waffen ausrüsten, falls sie die nötig haben. In Raum 10 besorgen sich die Helden die Zimmerschlüssel zu Raum 2. Dort werden sie von der Rüstung verfolgt. Außerdem finden sie hier Boltankarten, die sie für ein Spiel gegen Raul in Raum 6 benötigen. Um ihn zu besiegen, brauchen die Helden jedoch noch einen Unsichtbarkeits- und einen Geschwindigkeitstrank aus Raum 11, dem Labor. Hier begegnen sie Tim, der sie solange ärgert, bis sie seinen Namen herausfinden.

Mit den Tränken ist es kein Problem, Raul zu besiegen. Von ihm erhalten sie den Hinweis zu einem Geheimfach in der Küche. Doch um da heran zu kommen, müßten die Helden feuerfest sein. Im Labor können die Helden eine einfache Art der Difarbeschwörung lernen. Mit Tims oder Graufells Hilfe rufen sie einen, der für sie das Geheimfach untersucht und eine kleine Schatulle mitbringt. Diese ist jedoch nur mit einem **Foramen Foramenor** zu öffnen. Spätestens jetzt müssen die Helden auf die Ratten des Schattenfellclans treffen, denn Graufell ist der einzige, der diesen Zauber beherrscht und in der Lage ist ihn innerhalb des Hauses zu benutzen. In der Schatulle ist ein weiterer Schlüssel. Mit ihm können die Helden die Falltür in U1 öffnen. Unten finden sie in einem Versteck den letzten Schlüssel. Den brauchen sie in der Speisekammer U2. Dort ist die Falltür, die in den dritten Teil 'Das Labyrinth' führt.

Falls Lauriel sie begleitet, können Sie ihn als Hilfe bei Problemen benutzen, was sich aber auf die Verteilung der Abenteurpunkte auswirken sollte. Der Grundriß des Hauses ist ihm vertraut, auch wenn damals alles verfallen war. Von den jetzigen Bewohnern kennt Lauriel nur Raul, dem er damals nicht helfen konnte. Seine Gruppe wurde damals nicht geschrumpft. Außerdem fanden sie die Falltür in U1 relativ schnell. Sie führt in das alte Labyrinth, das Nemesis früher benutzte und in dem auch der Kampf stattfand. Lauriel geht davon aus, daß Nemesis sie auch dieses Mal dort erwarten wird.

Das Haus

Außenansicht

Allgemeine Information:

Von außen sieht das Landhaus wie eine normale Ruine aus. Auf dem beiliegenden Plan können die Helden sehen wie das Haus früher ausgesehen hat.

Spezielle Information:

Die Fenster bestehen aus Butzenscheiben, die grau und vielfach zersplittert sind. Innen ist es dunkel. Die Eingangstür hängt schief in den Angeln. Das Dach ist eingestürzt.

Meisterinformation:

Wenn die Helden die Wände des Hauses betrachten, können sie feststellen, daß ein schmaler Streifen von etwa 5 Finger um das Haus nicht bewachen ist. Dies kommt von der starken Magie, von der das Haus durchdrungen ist. Helden, die einen ODEM ARCANUM sprechen, sehen eine hellrote, fast weiße Aura um das Haus. Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR zeigt keine Wirkung bzw. das Muster der Kraftlinien ist für den Magier nicht zu entschlüsseln. Sollte ein Held versuchen, das Haus durch ein Fenster zu betreten, bekommt er einen elektrischen Schlag ab, der ihn zurück schleudert und 2W6 SP verursacht. Es bleibt nur der Weg durch die Eingangstür.

Sämtliche Tiere, die die Helden begleiten, weigern sich das Haus zu betreten, da sie die Aura der Magie deutlich spüren. Das gilt besonders für Hexenvertraute.

Erdgeschoß

1.) Empfangsraum

Allgemeine Information:

Gerade ist der Letzte eingetreten, als die Eingangstür plötzlich zu fällt.

Meisterinformation:

Diese Tür ist und bleibt zu – zumindest bis zum Ende des Abenteuers. Irgendwelche, von den Helden angebrachte, Türblocker werden zur Seite gefegt oder einfach zermalmt.

Allgemeine Information:

Auf einmal wird euch schwindelig. Alles dreht sich um euch – und wird plötzlich größer. Nein! Ihr werdet kleiner. Auch eure Sachen schrumpfen. Das heißt, nicht alle Sachen: (Heldennamen) Schwert platzt aus seiner Scheide, aus (Heldennamen) Rucksack läuft Flüssigkeit aus.

Meisterinformation:

Geben sie den Helden ein wenig Zeit, sich an ihre neue Sichtweise zu gewöhnen sowie alle magischen Tränke von deren Charakterblättern zu entfernen. Die restlichen magischen Gegenstände sind nicht geschrumpft und liegen auf dem Boden verstreut; für die Helden in ihrer neuen Größe völlig nutzlos geworden.

Spezielle Information:

Der Raum hat vier Türen, die alle geschlossen sind. Er sieht überraschend sauber aus, wenn man von eurem Zeug auf dem Fußboden einmal absieht. Nichts läßt darauf schließen, wann er das letzte mal betreten wurde.

Meisterinformation:

Die Westtür ist verschlossen. Der Schlüssel befindet sich in Raum 10. Die anderen Türen lassen sich öffnen – sofern es einem Helden gelingt, die Klinke herunter zu drücken. Möglich wäre z.B. ein Seil über die Klinke zu werfen und an beiden Enden zu ziehen oder die auf dem Boden liegenden Sachen der Helden aufzutürmen um die Klinke zu erreichen.

Die Helden dürfen auf keinen Fall vergessen den Ring mitzunehmen, falls sie ihn von Lauriel erhalten haben. Ist er dabei, steckt er sich den Ring in seinen Rucksack.

2.) Salon

Allgemeine und Spezielle Information:

Ein prächtig eingerichteter Raum. Durch die weißen – heilen – Butzenscheiben leuchtet helles Licht. In der Mitte des Raumes stehen drei schwere Ledersessel um einen Marmortisch. Auf dem Regal in der Südwestecke stehen ein paar Bücher. In der Nordwestecke steht eine Kommode. In der nordöstlichen Ecke steht ein Getränkeschrank, in der südöstlichen eine Ritterrüstung auf einem Sockel, die sich auf einmal bewegt und langsam, aber sicher in eure Richtung schreitet...

Meisterinformation:

Die Rüstung wird die Helden ab sofort verfolgen. Sie ist zwar nicht sehr schnell, aber beharrlich. Wenn die Helden in Ruhe arbeiten wollen, sollten sie sich aufteilen. Nur über die Treppen kann die Rüstung sie nicht verfolgen. Weitere Informationen über die Rüstung finden Sie im Anhang.

Um auf den Tisch zu kommen ist eine Kletternprobe+10 nötig oder die Helden klettern auf einen Sessel (Probe+3) und springen von dort auf den Tisch (Probe+4). Ein Sessel kann auch den Tisch

heran geschoben werden, was 60 gesammelte KK-Punkte benötigt.

Auf dem Tisch finden die Helden ein Deck Boltankarten (eine Art aventurisches Poker). Die Karten brauchen sie, um mit Raul in Raum 6 zu spielen. Der Transport ist jedoch recht hinderlich. Der Getränkeschrank ist mit einer Probe+6 zu besteigen, hat aber keine wichtigen Gegenstände, außer alkoholischen. Das gilt auch für das Regal (Probe+15). Hier gibt es nur Standardwerke, die in Bosparano geschrieben wurden. Die Buchrücken lassen sich auch vom Boden aus lesen.

3.) Speisezimmer

Allgemeine und Spezielle Information:

Dieser Raum ist sehr geschmackvoll eingerichtet. Über einem Tisch und vier Stühlen hängt ein teurer Goldleuchter. Landschaftsmalereien zieren die Wände. Ein prächtiger Tulamidenteppich liegt auf dem Fußboden.

Meisterinformation:

Unter der nordöstlichen Ecke des Teppichs ist ein Loch, das in die Gänge des Rattenclans führt.

4.) Küche

Allgemeine und Spezielle Information:

Die Küche ist zweckmäßig gehalten. Neben dem Kamin ist ein Speiseaufzug, der nach unten führt. Auf dem Regal steht Kochgeschirr. Darunter steht ein Faß. Ein Geschirrschrank steht in der Nordwestecke des Raumes. Die Falltür gegenüber führt vermutlich in die Speisekammer. Vor dem Kamin, in dem ein Feuer brennt, steht ein Tisch mit zwei Hockern.

Meisterinformation:

Unter dem Geschirrschrank befindet sich ein weiterer Eingang in das Gangsystem der Ratten. In dem Geschirrschrank können sich die Helden mit Besteck ausrüsten: Gabeln (1W+4/Dreizack), Messer (1W+3/Zweihänder) und Löffel (1W+1/Keule). Diese provisorischen Waffen sind allerdings so unhandlich, daß AT und PA um je 2 gesenkt werden. Um an die Waffen zu gelangen, müssen 45 KK-Punkte zusammenkommen, um die klemmenden Schranktüren zu öffnen. Das Besteck befindet sich in den untersten Schubladen.

In dem Faß (Klettern+5) ist Salz. Auf dem Regal (vom Faß +7, sonst +10) ist nichts besonderes. Im Kamin ist ein Geheimfach im Boden unter der Asche. Da jedoch das Feuer brennt, müssen die Helden Difar befehlen den Kamin zu untersuchen (siehe dazu unter Raum 11 nach). Die Schatulle im Geheimfach kann nur durch Zauberei geöffnet werden.

Falltür und Aufzug führen in die Speisekammer U2. Es empfiehlt sich, den Aufzug zu nehmen. Zwar muß dann die Gruppe in zwei Schüben fahren – die jeweils andere Hälfte muß den Aufzug bedienen – aber sie kommen sicher unten an. Bei der Falltür sind 70 KK-Punkte nötig um die Klappe zu öffnen und eine Klettern-Probe+9 um heil herunter zu kommen.

5.) Korridor

Allgemeine Information:

Ein kahler Gang mit ein paar Türen und zwei Fenstern. Gegenüber dem Empfangsraum führt eine Treppe nach oben, eine zweite, am rechten Ende des Flurs, nach unten.

Meisterinformation:

Die Tür zu Raum 2 ist verschlossen. Alle anderen Türen sind nur geschlossen. Falls ein Held durch das Westfenster schaut (Klettern+5), entdeckt er draußen einen Brunnen, den die Gruppe vorher, als sie das Haus von außen inspizierte, nicht gesehen hatte.

6.) Gästezimmer

Allgemeine und Spezielle Information:

Ein geschmackvoll, aber spartanisch eingerichteter Raum, der ein Bett, einen Schrank, eine Kommode und Tisch mit Stuhl hat.

Meisterinformation:

Sobald die Helden den Raum betreten, hören sie ein schauerliches Stöhnen, das aus dem Bett zu kommen scheint. Über dem Bett schwebt ein durchsichtiges Abbild eines Mannes. Es handelt sich um die gefesselte Seele von Raul dem Falschspieler, den Nemesis gerufen und hier festgesetzt hat. Seine Geschichte ist, daß er vor langer Zeit (ca. 435 Jahre) auf dem Weg nach Wehrheim war, wo ein inoffizielles Treffen der größten Falschspieler Aventuriens war. Wie es das Unglück so wollte, bekam er in der Nacht, als er hier Unterkunft fand, einen Herzschlag und verstarb. Falls die Helden ihm helfen, würde er ihnen ein Geheimnis verraten. Doch dazu müssen ihn die Helden im Boltan schlagen. Das ist nicht einfach, da er jedes(!) Spiel gewinnt. Um ihn trotzdem zu besiegen, muß ein Held den Unsichtbarkeits- und Geschwindigkeitstrank aus Raum 11 trinken. Nun ist flink genug um die Spielkarten heimlich zu vertauschen oder einen Blick in Rauls Karten zu werfen. Dazu muß ihm eine GE-Probe+7 gelingen. Wenn Raul endlich besiegt ist, erzählt er ihnen, während er sich auflöst, von dem Geheimfach im Küchenkamin.

Der Schrank (30 KK-Punkte zum Öffnen) ist leer, ebenso die Kommode. Auch der Tisch (Klettern+5) birgt keine Geheimnisse.

7.) Gästezimmer

Allgemeine und Spezielle Information:

Der Raum hat dieselbe Einrichtung wie 6.

Meisterinformation:

Genau wie Raum 6, jedoch befindet sich hier keine gefesselte Seele. Dafür ist unter dem Tisch ein versteckter Eingang nach Raum 8.

8.) Rattenest

Allgemeine Information:

In dem Raum unter der Treppe wimmelt es von Ratten. Einige gehen aufrecht und tragen Waffen und Rüstungen aus Holz. Die meisten aber sehen wie gewöhnliche Ratten aus.

Spezielle Information:

An der Ostwand steht ein großer, ebenfalls aus Holz geschnitzter Thron, auf dem eine sehr große Ratte sitzt. Neben ihr steht eine ältere, die eine braune Robe trägt. Die große Ratte steht plötzlich auf und spricht euch in Garethi an: "Willkommen in unserem Reich, Fremde. Mein Name ist Scharfzahn. Große Not steht uns bevor und wenn Ihr uns beistehen mögt, wäre Euch unser ewiger Dank gewiß."

Meisterinformation:

Die große Not ist ein bevorstehender Kampf gegen ein Rudel Wolfsratten, das in das Gebiet der Schattenfelle eingedrungen ist. Das Rudel umfaßt ca. 150-200 Wolfsratten und stellt damit eine echte Gefahr für die körperlich unterlegenen Schattenfellratten dar. Ein Kampf ist jedoch unausweichlich, wollen die Ratten nicht verhungern. Scharfzahn wird die Helden nicht zwingen, ihnen zu helfen, jedoch wird er ihnen dann im Gegenzug jede Hilfe verweigern. Als Gegenleistung für ihre Hilfe, sollten Helden auf jeden Fall die Schatulle aus Raum 4 von Graufell öffnen lassen.

Der Angriff auf die Wolfsratten wird in der Nacht sein, kann aber auch zu jeder anderen Zeit erfolgen. Die Helden sollten vorher die Gelegenheit haben, sich noch ein wenig auszurüsten (siehe dazu **Das Gangsystem des Schattenfellclan**) und auszuruhen. Der Kampf wird außerhalb des Hauses im Wald stattfinden, die Helden werden jedoch weiter geschrumpft bleiben.

9.) Badezimmer

Allgemeine und Spezielle Information:

Boden und Wände in diesem Raum sind gekachelt. Ins Auge stechend ist eine riesige Messingwanne. Vor dem Nordfenster ist ein Tisch, auf dem zwei Waschschrüsseln stehen.

Meisterinformation:

Die Badewanne ist leer (Probe+5 mit Wurfanker / unmöglich ohne). Wenn die Helden aus dem Nordfenster schauen (Probe+3 auf den Tisch), sehen sie im Nordosten ein Toilettenhaus stehen. In der nordwestlichen Wand ist eine versteckte Tür hinter einer Kachel. Eine Sinnenschärfeprobe+3 oder abklopfen sind zum Entdecken nötig.

10.) Schlafzimmer

Allgemeine und Spezielle Information:

Dieses Zimmer ist erlesen eingerichtet. Ein großes Himmelbett, daneben ein Sekretär, in der Ecke eine Kommode und ein großer Schrank vor der Nordwand zeugen von Geschmack.

Meisterinformation:

In der Kommode liegen eine Menge unbenutzter Schnupftücher und eine Lesebrille. Oben drauf (Klettern+1) liegt eine Ausgabe von 'Annalen des Götteralters'. Das letzte Kapitel handelt von Rohal dem Weisen.

Unter dem Schrank ist ein Eingang in die Rattenhöhlen. Innen (30 KK-Punkte) hängt teure Männerkleidung.

Auf dem Sekretär (Kletternprobe+4) liegen Blätter und Schreibzeug, sowie ein vergoldeter Briefbeschwerer in Form eines Elefanten mit Elfenbeinstoßzähnen. Außerdem hat er eine Schublade, die jedoch verklemmt ist und für die Helden in ihrer momentanen Größe nicht zu öffnen ist. Vielmehr sollten sie an dem Briefbeschwerer ein Seil befestigen (Kronleuchterhalter, Gardinenhalter, ...), jenes vom Sekretär auf den Stuhl schmeißen (40 KK-Punkte) und von dort auf den Boden. Der Ruck und der Zug nach vorne, reichen um die Schublade aus der Halterung und die auf dem Stuhl stehenden Helden gleich mit zu reißen. (3W+2 SP). In der Schublade ist der Schlüssel zu Raum 2.

Obergeschoß

Meisterinformation:

Das Treppensteigen ist mit einer einfachen Kletternprobe zu schaffen. Wenn mehrere Helden die Treppe benutzen und sich gegenseitig helfen, entfällt sie.

11.) Alchimistenküche

Allgemeine und Spezielle Information:

Der Raum ist unübersichtlich und unordentlich. Die Einrichtung entspricht einem typischem Labor. Kräuterschränke, Regale mit Utensilien, Zaubertisch und ein Bücherregal sind hier zu finden.

Meisterinformation:

Auf dem Regal (Kletternprobe+10) können die Helden, neben einigen leeren Flaschen, einen Geschwindigkeits- und einen Unsichtbarkeitstrank finden. Die Flaschen sind jeweils korrekt beschriftet. Diese brauchen sie in Raum 6. Auf dem Bücherregal (Kletternprobe+10) stehen folgende Bücher: Encyclopaedia Magica (Band 1-7), Das Arcanum, Das Wesen des Unbekannten, Almanach der Wandlungen, Das hohe Buch der Beschwörungen, Die Magie des Stabes, Lexikon der Alchimie und Geheimnisse des Lebens.

Das hohe Buch der Beschwörungen wurde seit den Magierkriegen nicht mehr geschrieben, da es zu mächtige Formeln enthielt, die teilweise von Borbarad selbst stammen, oft auch älter und hauptsächlich nichtmenschlichen Ursprungs sind. Ein Held der es liest (jeder Magier wird sich darauf stürzen), erhält zuerst einen Einblick über die Pentagrammbeschwörung. Dann wird aber auf die weit mächtigere Hexagrammbeschwörung hingewiesen. Als Beispiel wird ein einfacher Zauber zur Beschwörung eines Difars angeführt (10 ASP für 5 min., Beschwörung: 0, Beherrschung: -4). Weiter wird der Held jedoch nicht kommen. Die anderen Helden können beobachten, wie auf einmal ein Wasserbottich angeschwebt kommt und sich direkt über dem Lesenden entleert, begleitet von hohem Gelächter. Das Buch wird dadurch zerstört. Die Helden haben es mit Tim Sause-schritt zu tun, einem Rumpelkammerkobold. Um vor seinen weiteren Anschlägen (Bein stellen, hochheben, werfen, beschimpfen, etc.) sicher zu sein, müssen die Helden seinen Namen erraten. Sicher wird den Helden bald eine Lösung des Problems einfallen. Falls ein Held ihn mitnehmen will – Tim gehorcht dem, der seinen Namen ausspricht – muß er feststellen, daß Tim nur auf Dachböden und Rumpelkammern leben kann. Am Ende des Abenteuers teleportiert er sich von alleine in das Haus seines neuen Herren, falls dieser ein Haus besitzt. Immerhin kommt dieser dann in den Genuß eines einbruchssicheren Dachbodens... In der Südwand ist ein Loch, durch das die Helden in Raum 12 gelangen können.

Wichtig: Befindet sich kein Magier oder ähnlicher Gelehrter in der Gruppe, den das Hohe Buch der Beschwörungen interessieren könnte, muß eine andere Möglichkeit erdacht werden, an das Geheimfach im Kamin zu gelangen. technisch veranlagte Helden könnten z.B. mit Hilfe der Ratten ein primitives Pumpensystem bauen und

das Feuer mit einem Schlauch löschen. Vielleicht fällt den Helden eine andere, bessere Möglichkeit ein. Solange es keine Alternative gibt, sollten Sie diese Zulassen.

12.) Beschwörungszimmer

Allgemeine und Spezielle Information:

Der Raum hat eine quadratische Grundfläche. Auf den Boden ist ein Hexagramm gezeichnet.

Meisterinformation:

Hier müssen die Helden einen Difar beschwören, doch da sie in dem Haus keinen Zauber wirken können, muß jemand anderes das übernehmen: Tim Sause-schritt oder Graufell. Sobald ein Difar beschworen ist, soll er in die Küche flitzen und die Schatulle aus dem Geheimfach im Kamin her bringen.

Untergeschoß

U1.) Korridor

Allgemeine und Spezielle Information:

Ein unbeleuchteter und verwinkelter Raum. Im Westen ist eine Falltür. Vor der Südwand ist Feuerholz aufgestapelt.

Meisterinformation:

Diese Falltür führt in das alte Labyrinth. Die Helden benötigen den Schlüssel aus der Schatulle in Raum 4, um sie zu öffnen.

U2.) Speisekammer

Allgemeine und Spezielle Information:

Die Falltür und der Speiseaufzug aus Raum 4 führen hierher. Hier stapelt sich Nahrung aller Art. Vor der Südwand führt eine weitere Falltür nach unten.

Meisterinformation:

Um die Falltür zu öffnen, brauchen die Helden den Schlüssel aus dem alten Labyrinth. Die Falltür führt in das neue Labyrinth. Lesen Sie dazu Kapitel 3.

U3.) Kammern

Allgemeine und Spezielle Information:

Einfach eingerichtet und eng, mehr kann man zu diesen Kammern, die augenscheinlich Dienerquartiere sind, nicht sagen.

Das alte Labyrinth

Meisterinformation:

Die genauen Abmessungen entnehmen sie bitte dem Plan. Es ist unbeleuchtet. Ein Schlüssel befindet sich hinter einem losen Stein in der Nordwand des nördlichen Raumes. Der Stein befindet

sich auf Bodenhöhe und schaut etwas hervor und ist damit relativ einfach zu entdecken.

Hier hat vor 103 Jahren die erste Schlacht mit Nemesis stattgefunden. Dementsprechend sehen die Räume auch aus. Zudem kommt noch, daß im alten Labyrinth die Zeit normal weiter gelaufen ist. Es ist unmöglich zu erkennen, wozu die überall verstreuten Trümmerteile früher dienten.

Der Schattenfellclan

Meisterinformation:

Vor etwa 150 Jahren gelangte eine Rattensippe in das Landhaus und grub seine Höhlen in das bröckelige Fundament. Durch den magischen Einfluß des Hauses entwickelten sie sich weiter. Ihr Verstand ist zu vernunftbegabtem Handeln fähig. Sie können sich sowohl auf zwei Beinen wie auch auf allen Vieren fortbewegen. Sogar Magie haben sie zu benutzen gelernt, jedoch fehlt ihnen eine Schriftsprache. Sie leben etwa dreimal so lange wie gewöhnliche Ratten, vermehren sich allerdings nicht mehr so schnell wie diese. Durch Besuche in Rastadt haben die Ratten Garethi gelernt, so daß bei einem Kontakt keine Sprachprobleme auftreten.

In den Zimmern mit den Eingängen in das Gangsystem können die Helden auf eine Patrouille der Ratten treffen, die den Tumult im Haus erkunden möchte. Die Helden werden von ihnen durch die Gänge zu Raum 8 gebracht und dort Scharfzahn, ihrem Häuptling vorgestellt. Die Helden brauchen die Hilfe der Ratten, um die Schatulle aus Raum 4 zu öffnen. Dies kann nur Graufell, der Magier, vollbringen, da er der einzige ist, der einen **Foramen Foramenor** sprechen kann. Doch die Ratten erwarten eine Gegenleistung: der Clan muß gegen ein Rudel Wolfsratten kämpfen, um nicht seine Futterquellen im Dorf bzw. im Wald zu verlieren. Die Helden sollen helfen sie zurückzuschlagen. Strategische Planung ist dabei sehr erwünscht.

Das Gangsystem des Schattenfellclan

Gänge und Räume

Meisterinformation:

Alle Gänge werden von fluoreszierenden Moosen beleuchtet (die Ratten wissen nicht wie man Feuer macht, obwohl sie die Angst davor verloren haben) und nur auf allen Vieren zu begehen. Kurz hinter einem Eingang sind zwei Ratten auf Posten, die manchmal auch draußen herumstreunen. Die eingekreisten Zahlen geben an, zu welchem Raum der jeweilige Gang führt. Der Gang zu Raum 6 ist unbewacht, dafür ist er kurz vor dem Ausgang zu Raum 8 eingestürzt. Die Räume werden ebenfalls durch Moose beleuchtet, man kann sich jedoch in ihnen aufrichten.

In der gesamten Siedlung leben etwa 120 Ratten, so daß ein heimliches Eindringen zum Scheitern verurteilt ist und als feindseliger Akt aufgefaßt werden kann. Ein Kampf in den niedrigen Gängen führt zu einem Abzug von -5 auf Attacke und Parade, sowie -2 auf Trefferpunkte. Die

Helden sollten von Anfang an friedlich auftreten und sich zu Raum 8 führen lassen.

1.) Thronsaal

Schlagen Sie unter Raum 8 im Abschnitt **Das Haus** nach.

2.) Scharfzahns Wohnhöhle

Allgemeine Information:

Eine geräumige und, für Rattenverhältnisse, nobel eingerichtete Höhle.

Meisterinformation:

Vor dem Höhleneingang stehen zwei besonders kräftige Ratten, die nur auf Scharfzahns Befehl jemanden durchlassen.

3.) Graufells Höhle

Allgemeine Information:

Der Rattenmagier Graufell wohnt hier. Direkt an seine Höhle schließt sich sein Labor an.

Meisterinformation:

Das Labor ist durch eine magische Barriere gegen unbefugten Zutritt geschützt, die nur von Graufell aufgehoben werden kann. Zur Zeit ist das Labor mit Holzflaschen regelrecht überschwemmt, die er für die Zubereitung von Heiltränken braucht. Eventuelle Hilfe der Helden nimmt er gerne an.

4.) Speisekammer

Allgemeine Information:

Eine Unmenge von Nahrung aller Art stapelt sich hier.

Spezielle Information:

Das meiste kommt aus dem Wald, jedoch finden sich auch Brot- und Käsestücke an, die aus dem Dorf kommen.

5.) Wohnhöhle

Allgemeine Information:

Man findet hauptsächlich einfache Holzgeräte und zuweilen Waffen und Rüstungsteile. Eine Höhle wird von zwei bis vier Ratten bewohnt.

6.) Werkstatt

Allgemeine Information:

Eine kleine Manufaktur in der Geräte und simple Möbelstücke aus Holz unter Zuhilfenahme einfacher Steinwerkzeuge gefertigt werden. Auch einfache Stoffe aus Pflanzenfasern werden hier hergestellt und zu Kleidungsstücken verarbeitet.

Meisterinformation:

Die Helden können sich hier bewaffnen und rüsten:

Knüppel	1W+1
Stoßspeer	1W+2 (wie ein schwerer Dolch)
Speer	1W+2
Holzpanzer	2
Holzschild	+1

Eine gewöhnliche Ratte benötigt normalerweise keine Kleidung. Die Schattenfellratten tragen sie wegen des Schamgefühls, das neben ihrer Intelligenz ebenfalls entstanden ist.

Außerhalb des Landhauses

Meisterinformation:

Die Ratten haben ein paar Wege an die Oberfläche um das Haus gegraben, um sich mit Nahrung aus dem Wald und Rastadt zu versorgen. Die Helden werden sicherlich auf die Idee kommen ebenfalls nach draußen zu gehen, um wieder ihre ursprüngliche Größe zu erhalten. Leider können sie nicht wissen, daß der Zauber der sie verkleinerte permanent ist, bis der entsprechende Gegenzauber ausgelöst wird, was erst im Labyrinth passiert. Die Helden behalten ihre jetzige Gestalt also bei.

Abenteuerpunkte

- 250 AP für alle Helden, die das Haus erforscht haben
- +25 AP für den, der Tims Namen errät bzw. mithalf, ihn zu erraten
- +20 AP für den Helden, der Raul im Boltan besiegt
- +30 AP für strategische Planung im Kampf gegen die Wolfsratten, vor allem, wenn die Verluste gering bleiben
- +10 AP für denjenigen, der den Ratten zeigt wie man Feuer macht
- +20 AP erhält der, der den Ratten Schrift beibringt
- (−50) – (+50) AP pro Held für Rollenspiel und Verhalten

Kapitel 3: Ins Labyrinth

Meisterinformation:

Endlich sind die Helden in das Labyrinth vorge-
drungen: das Finale kann beginnen. Bevor es je-
doch zum Endkampf kommen kann, müssen die
Helden sich noch einigen Prüfungen unterziehen.
Was sie selber langsam erahnen sollen, möchte
ich Ihnen gleich jetzt verraten. Vielleicht sind Sie
ja selber schon darauf gekommen, denn das ganze
Haus und das Labyrinth läßt sich mit einem über-
dimensionalen Eignungstest vergleichen.

Nemesis sucht mächtige Helden, die mit ihren Fä-
higkeiten und ihrer Erfahrung Offiziere in Borba-
rads neu entstehender Armee werden sollen. Da-
mit er die Spreu vom Weizen trennen kann, schuf
er das alte Labyrinth. Es versagte jedoch, da es
gleich von der ersten Heldengruppe ausgehoben
wurde, obwohl diese dabei zwei Mitglieder

verlor. Nach seiner zweiten Erweckung hat
Nemesis ein besseres Labyrinth geschaffen,
welches die Helden bis an ihre Grenzen fordern
soll; und zwar gemeinsam, wie auch einzeln.

Auf einen Lösungsweg wird diesmal verzichtet,
da der Weg vorgegeben ist und die einzelnen
Rätsel ohne Bezug zueinander sind.

Gehören Sie zu der Sorte Meister, die gerne
selber Hand anlegen, steht es Ihnen
selbstverständlich frei, das Labyrinth nach
belieben zu erweitern, sei es mit Rätseln, Fallen
oder Monstern, die die ganze Gruppe betreffen,
oder jedes einzelne Mitglied. Lassen Sie ihrer
Phantasie und ihren schlimmsten Alpträumen
freien Lauf. Nur fair sollten Sie bleiben,
schließlich will Nemesis die Helden an die
Grenzen ihrer Leistung bringen und nicht
auslöschen – zumindest nicht sofort.

Das Labyrinth

1.) Grabkammer

Allgemeine Information:

Als ihr die Treppe herunter klettert, fangen eure Körper an zu beben und werden mit jeder Stufe ein Stück größer, bis ihr schließlich am Fuß der Treppe eure Normalgröße erreicht habt.

Meisterinformation:

Alles was die Helden im Haus gefunden oder erhalten haben, wächst natürlich nicht mit. Dazu zählen leider auch Rüstungen und Waffen der Schattenfellratten. Auch Magie kann wieder benutzt werden.

Falls ein Held die Treppe zurück nach oben, steigt schrumpft er natürlich wieder auf ein Zehntel zurück.

Allgemeine Information:

Ihr befindet euch in einem rechteckigen Raum, der von drei Sarkophagen eingenommen wird. Ein Gang führt in die Dunkelheit, der Raum selber wird von zwei Fackeln erleuchtet.

Meisterinformation:

Die Fackeln können problemlos von den Helden mitgenommen werden. In den Särgen liegen die sterblichen Überreste der Kriegerin Hamur, des Magiers Baranos und des Adligen Freiherr Varak von Eschenwaldes. Wenn ein oder mehrere Helden vor den Särgen ein kleines Gebet sprechen, werden sich diese öffnen. Die Helden können sich jetzt einen Morgenstern (1W+6, BF:0, WV:7/3), einen Zauberstab (Kampfstab) und einen goldenen Siegelring mit dem Wappen derer von Eschenwaldes (RS+1) aus den Särgen nehmen. Durch dieses Siegel kann ein Held übrigens Ansprüche an den Besitz der Eschenwaldes erheben. Varak war der einzige Erbe des Familienguts, das sich im Herzogtum Weiden befindet und momentan einem Verwalter untersteht. Das läßt sich jedoch nur durch eine genaue heraldische Untersuchung (Probe+5 oder ein Fachmann am kaiserlichen oder weidener Hof) herausstellen. Im Grunde dient dieser Raum nur dazu, den Helden zu zeigen, daß auch Nemesis seine Feinde achtet und ehrt. Sollten die Helden die Särge mit Gewalt öffnen, werden sie von allen drei Skeletten angegriffen.

Hamur

MU:30 AT: 10 MR: 13
LE: 25 PA: 8 MK: 25
RS: 4 TP: 1W+7
AU: 500 GS: GST2

Baranos

MU:30 AT: 8 MR: 15
LE: 20 PA: 7 MK: 20
RS: 0 TP: 1W+1
AU: 500 GS: GST2

Varak

MU:30 AT: 7 MR: 12
LE: 15 PA: 7 MK: 18
RS: 1 TP: 1W
AU: 500 GS: GST2

Hamur kämpft mit ihrem Morgenstern, Baranos mit seinem Zauberstab, Varak greift mit seinen Händen an. Nach dem Sieg dürfen die Helden die Gegenstände selbstverständlich ebenfalls an sich nehmen.

2.) Wandfalle

Allgemeine Information:

Schon von weitem könnt ihr ein Flimmern in der Luft bemerken, das über den ganzen Gang geht und wie eine Barriere wirkt. Davor hängt eine Tafel an der Wand.

Spezielle Information:

Auf der Tafel steht folgendes Zitat, das dem Kundigen als ein Zitat Rohals des Weisen vertraut sein dürfte: „Auch unbewußte Taten haben ihren Anteil am Geschehen dieser Welt.“

Meisterinformation:

Diese Barriere hat die Eigenart, daß sie nur Wesen durch läßt, die sich des Hindernisses nicht bewußt sind. Dazu zählen fast alle Tiere. Da die Helden aber jene nicht dabei haben (siehe **Das Haus**), muß eine andere Lösung entwickelt werden. Mögliche Lösungen wären die Augen zu schließen und einfach los zu gehen. Man muß dazu eine KL- und IN-Probe bestehen um konzentriert an was anderes zu denken, aber jeder Held hat nur einen Versuch. Ein Held kann auch hypnotisiert durch die Barriere geschickt werden oder er wird eingeschläfert hindurch gerollt (er muß nur irgendwie wieder aufwachen). Lassen sie die Helden einfach kreativ sein. Bedenken Sie, daß Gegenstände aller Art von der Barriere nicht aufgehalten werden.

2.1.) Druckplatte

Allgemeine Information:

Auf Brusthöhe befindet sich eine handgroße, runde Platte aus grauem Metall.

Meisterinformation:

Auflegen der Hand aktiviert bzw. deaktiviert die Barriere.

3.) Erster Torraum

Allgemeine Information:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Plan zu entnehmen. Zwei Hebel und ein geschlossenes Fallgitter sind die einzige Einrichtung in diesem Raum.

Meisterinformation:

Werden beide Hebel herunter gedrückt hebt sich das Fallgitter und bleibt für 10 sec. oben. Danach schnellen beide Hebel nach oben und das Gitter senkt sich langsam nach unten. Lassen Sie die Helden ruhig versuchen, das Gitter am Absenken zu hindern, sie werden auf Dauer keinen Nutzen daraus ziehen.

4.) Zweiter Torraum

Allgemeine Information:

Drei Türen aus schweren Bohlen bestimmen das Bild.

Spezielle Information:

Auf der linken Tür ist ein Schwert eingeritzt, auf der mittleren eine Schriftrolle und auf der rechten ein Stab, aus dem ein Strahl schießt. Darunter steht je "Weg des Schwertes", "Weg der Weisheit", "Weg des Magie". Über den drei Türen steht in ehernen Lettern: "Wählt euer Schicksal". Vor jeder Tür befindet sich eine Trittplatte.

Meisterinformation:

Durch Belastung der Bodenplatte verschwindet die jeweilige Tür in der Decke.

5.) Vorraum

Allgemeine Information:

Ein kleiner Raum mit nur einer Tür. Im hinteren Teil der Kammer führt eine Röhre nach unten.

Meisterinformation:

Sobald ein Held in den Raum eingetreten ist fällt die Tür wieder zu. Es ist unmöglich, daß sich mehr als ein Held gleichzeitig in dem Raum aufhält. Zu diesem Zweck befindet sich hinter der Bohlentür, eine unsichtbare Membran, die nur ein Lebewesen durchläßt. Weitere Helden müssen also zurücktreten oder sie werden von der herunterfallenden Tür erwischt (W20 TP). Nachdem sich die Tür geschlossen hat, bleibt nur der Weg durch die Röhre. Sobald der Held die von ihm

gewählte Prüfung bestanden hat, öffnet sich die Tür im zweiten Torraum von selbst, um den nächsten Helden einzulassen - falls noch einer will. Lauriel wird den Weg des Wissens wählen und selbstverständlich bestehen.

Der Weg des Schwertes

6.) Gang

Allgemeine Information:

Nach der Rutschfahrt landest du ziemlich unsanft auf deinem Hosenboden.

Spezielle Information:

Du befindest dich in einem unbeleuchteten Gang. Am anderen Ende ist Licht.

7.) Arena

Allgemeine Information:

Du betrittst einen 8 Schritt messenden, kreisrunden Raum. Genau gegenüber dem Eingang befindet sich ein zweiflügliges Portal. An den Wänden hängen vier Tafeln mit je einem Hebel daneben. Genau in der Mitte der Arena liegt auf einem Sockel eine Waffe.

Spezielle Information:

Auf den Tafeln sind folgende Bilder gemalt: eine Spinne, ein Einhorn und ein Löwe. Anstelle der letzten Tafel schaut der Betrachter in einen Spiegel.

Meisterinformation:

Bei der Waffe handelt es sich um die bevorzugte Waffe des Helden. Sie macht zwei TP mehr, ihr BF liegt um einen niedriger als gewöhnlich und AT/PA des Helden werden um 1 gesteigert (auch über 18/17). Falls der Held schon eine mächtigere Klinge haben sollte, steht es Ihnen frei, die neue Waffe noch weiter zu verbessern, vor Übertreibungen wird aber gewarnt, schließlich besteht die Möglichkeit, daß der Charakter besagte Waffe gegen Nemesis einsetzt.

Wichtig ist, und das gilt auch für den Weg der Magie und den Weg des Wissens, daß, sobald der Held seine Aufgaben gelöst hat und zu Raum 11 gelangt, sich alles wieder so aufbaut, als wäre er nie da gewesen. Mitgenommene Sachen behält er natürlich.

Je nachdem welchen Hebel der Charakter zieht, öffnet sich das Portal und entläßt eine der folgenden Kreaturen:

Maraskantarantel (16 Jahre)

MU: -- AT: 12 MR: 32 MK: 80

LE: 80 PA: 0 GS: 6 AU: 10

RS: 16 TP: 1W+2 (Stachel) + 16W (Gift)

Beachten Sie die Kampfweise der Maraske die im Buch **Die Kreaturen des Schwarzen Auges** beschrieben sind.

Tigermantikor (Große Mensch-Tier-Tier-Tier Chimäre)

MU: 26 AT: 15 (Rachen) TP:3W+6 PA: 12

LE: 85 12 (Pranken) 1W+7

RS: 4 6 (Stachel) 1W+Gift

MR: 20 MK: 100 GS: 10/8 AU: 60

Auf einem Tigerkörper ruht ein Menschenkopf mit Säbelzähnen, während zusätzlich zu dem Skorpionschwanz Fledermausschwingen aus dem Rücken ragen. Die erste Attacke wird aus der Luft stattfinden; mit Rachen und Pranken. Um diesem Angriff auszuweichen muß dem Helden ein GE-Probe+4 gelingen. Danach verläuft der Kampf nach gewohnten Regeln, wobei der Mantikor Pranken und entweder Rachen oder Stachel einsetzt. Die Art des Giftes bleibt Ihnen überlassen.

Schwarzes Einhorn mit einem blutroten Horn

MU: 30 AT: 16 TP:1W+3 (Horn)

LE: 100 PA: 11 2W+5 (Hufe)

RS: 1 GS: 15 AU: 100 MR: 25 MK: 80

Zusätzlich zu seinen körperlichen Angriffen kann das Einhorn noch ein paar Zauber benutzen. Es wird jedoch kaum Gebrauch davon machen, da ein Zauber eine Runde braucht, in der weder attackiert noch pariert werden kann. Die Zauber werden zudem in Lebenspunkten bezahlt (LP-Kosten = AP-Kosten-4, min. 1). Das Einhorn beherrscht folgende Zauber: DUNKELSTRAHL (wie BLITZ DICH FIND), DUNKELHEIT, SCHWARZER SCHRECKEN, HÖLLENPEIN, FULMINICTUS (Stufe 10).

Das Horn ist ein potenter Zauberverstärker: einige Krümel in einen gerade gebrauten Trank steigern seine Stufe um eine Klasse (aus A wird B, aus D wird E). In der Hand gehalten wird die Reichweite (falls eine vorhanden) und Wirkungsdauer eines Zaubers verdoppelt. Im letzteren Falle muß das Horn jedoch heil bleiben oder die Wirkung sinkt stetig. Das Horn ist ca. 250-500 Dukaten wert.

Doppelgänger

Die Werte dürften dem Helden mehr als bekannt sein. Sein einziger Vorteil in diesem Kampf besteht darin, daß sein Ebenbild zwar auch die gleichen Waffen wie er hat, die magische Klinge vom Podest ist jedoch bei dem Doppelgänger nur eine kraftlose Kopie.

MK: ST x 3

Zugegeben, die Kreaturen sind schwer. Meine Erfahrung hat aber gezeigt, daß manche Helden sogar solchen Wesen fertig werden. Wenn Ihnen die Kreaturen zu gefährlich scheinen, dürfen Sie deren Werte natürlich modifizieren. Sie sollten es

den Helden aber auch nicht zu einfach machen. Es handelt sich schließlich um einen Test.

8.) leerer Raum

Allgemeine Information:

Dieser Raum ist, bis auf eine 9 Rechtschritt große Platte aus tiefblauem Metall, leer. Gegenüber dem Portal befindet sich eine Tür.

Meisterinformation:

Die Platte ist ein Teleporterfeld, durch das die Gegner, die in Raum 7 beschrieben wurden, herbeigerufen werden. Die Tür führt zu Raum 11.

Der Weg des Wissens

9.) Alchimistenküche

Allgemeine und Spezielle Information:

Es handelt sich offensichtlich um ein alchemistisches Labor. Geräte, Kräuter und Tränke stehen und liegen im ganzen Raum verteilt auf Tischen und Regalen. Ungewöhnlich ist an diesem Raum nur seine Deckenhöhe (6 Schritt) und daß sich auf 4 Schritt eine Tür befindet

Meisterinformation:

Selbstverständlich funktioniert keine Magie in diesem Raum. Ein Seil kann man nicht benutzen, da die Tür keine Klinke besitzt und man kann auch keine Steigeisen in die Wand schlagen; sie verbiegen oder brechen ab. Nach kurzem Suchen entdeckt der Held eine Flasche mit einer Gebrauchsanweisung. Sie besagt, daß man genau 4 ml der Flüssigkeit aus eben dieser Flasche zu sich nehmen muß um eine kurze Zeit (1W+4 min.) schwerelos zu schweben. Zuwenig erzielt keine Wirkung, zuviel dagegen könnte eine permanente Wirkung nach sich ziehen. Im Raum lassen sich jedoch nur 2 weitere Fläschchen finden: 5 ml, 3 ml. Es ist möglich mit den drei Flaschen, die der Charakter jetzt hat, 4 ml abzumessen. Insgesamt braucht man dafür nicht mehr als 6 Versuche. X ist die Flasche, in der sich der Trank befindet. X in 5, 5 in 3, 3 in X, 5 in 3, X in 5, 5 in 3. Im 5 ml Fläschchen sind nun 4 ml des Tranks. Damit ist es ein leichtes die Tür zu erreichen. Diese läßt sich aufdrücken und schwingt danach wieder zu. Die einfachste Möglichkeit ist, sich von der gegenüberliegenden Wand abzustoßen um genügend Schub zu erzeugen. Man gelangt nach Raum 11. In dem Raum läßt sich hinter einem Mauerstein (Sinnenschärfe+10 oder intensives Suchen) ein Ring finden, der die Intuition um 1 erhöht solange man ihn trägt.

Der Weg der Magie

10.) Raum des Golems

Allgemeine Information:

An der Tür steht geschrieben: "Bereite dich vor! Vertrau auf deine Macht!" Der Raum ist 25 Rechtsschritt groß.

Spezielle Information:

In der Mitte liegt auf einem Podest ein vielfach geschliffener, taubenei großer Diamant. An der Wand gegenüber steht ein Golem, der anscheinend aus Metall besteht und eine Tür versperrt.

Meisterinformation:

Um den Diamanten zu bekommen, muß der Magiekundige zuerst das magische Schutzfeld überwinden, das den Juwel umgibt. DESTRUCTIBO (5 ASP), IGNIFAXIUS oder FULMINICTUS (20 TP), sogar ein REVERSALIS LESSEF DNU DNAB, sind hier hilfreich. Sobald der Held den Diamanten berührt oder den Golem angreift, wird dieser lebendig.

Eisengolem

MU: 45 AT: 12 GS: 2 AU: unendlich
LE: 200 PA: 3 MR: 20 MK: 100
RS: 9 TP: 3W+2

Es reicht völlig den Golem von der Tür entfernt zu halten (er ist recht langsam) um diese mit einem Zauber zu überwinden. Die Tür läßt sich nur mit Magie überwinden, sei es FORAMEN, DURCH MARMORSTEIN oder einen Kampzauber (30 TP). Alle physischen Versuche sind zum Scheitern verurteilt.

Der Diamant regeneriert auf Wunsch einmal pro Tag 20 ASP. Dies findet man mit einer CH-Probe+5 oder einem ANALÜS ARCANSTRUKTUR+3 heraus. Durch die Tür gelangt der Charakter zu Raum 11.

Zauberkundige sind hoffentlich sparsam genug und vergeuden ihre kostbare AE nicht sinnlos.

11.) Raum der Vereinigung

Allgemeine Information:

In diesem Raum findet Ihr euch nacheinander wieder zusammen. Ein Gang führt weiter in das Unge-
wisse.

12.) Zellen

Allgemeine Information:

Um die Zellen zu öffnen, ist eine +5 Probe auf Schlösser knacken notwendig. Die Zellen sind 3 x 2 Schritt groß und beinhalten ein Strohlager und ein Plumpsklo.

Spezielle Information:

In der linken Zelle ist Fredo Aldinger eingesperrt, in der mittleren Zelle befindet sich Jan Untergruber. Die rechte Zelle ist leer.

Meisterinformation:

Jan bittet, sich der Gruppe anschließen zu dürfen. Außerdem hat er Hunger und Durst.

Sobald Fredo befreit wird, greift er die Helden an. Er wurde von Nemesis per MUTABILI mit einer Riesenamöbe verbunden. Er kann seinen Körper fast beliebig formen und verrenken. Das schlägt sich vor allem in seinen Kampffertigkeiten nieder (die Zahlen in Klammern geben Fredos Ursprüngliche Werte an).

MU: 20 AT: 18 GS: 7 AU: 100
LE: 50 PA: 18 MR: 10 MK: 50
RS: 1 WV: 10/9 TP: 1W+4

Durch die Vereinigung mit der Amöbe hat sich Fredos Zellstruktur derart aufgelockert, daß scharfe Waffen nur die Hälfte anrichten und spitze gar nur ein Viertel. Nur stumpfe Waffen richten den vollen Schaden an. Ein VERWANDLUN-GEN BEENDEN ist der einzige Weg um Fredo zu retten – falls er bis dahin überlebt.

12.1.) Unfertige Zelle

Allgemeine Information:

Offensichtlich hat Nemesis bis jetzt noch nicht die Zeit gefunden, hier weiter zu arbeiten.

Spezielle Information:

Das Aussehen der unförmigen Wand erinnert an erkaltete Lava.

Meisterinformation:

Nemesis hat sich hier offensichtlich des Zaubers HARTES SCHMELZE bedient.

13.) Meditationsraum

Allgemeine Information:

Ein quadratischer Raum mit einem aufgemalten Heptagramm in schwarz und einem Pentagramm in rot.

Spezielle Information:

Auf dem Boden ist ein verkrusteter Fleck.

Meisterinformation:

Hier wirkt Nemesis mächtige, unheilige Zauberei (siehe 12 linke Zelle) oder meditiert um neue Kraft zu sammeln. Der Fleck ist getrockneter Schleim der von einer Riesenamöbe stammt (Tierkunde+10).

14.) Hexenküche

Allgemeine Information:

Die Einrichtung entspricht dem Labor in Raum 9. Die Maße sind 4 x 5 Schritt und jeder Fleck dieses Raumes wird benutzt.

Meisterinformation:

Hier braut Nemesis diverse Tränke zusammen. Nach längerem Suchen können die Helden eine Phiole Friedenswasser entdecken. Wer es trinkt, versucht für 1W+4 Spielrunden alle anderen von der Sinnlosigkeit des Kampfes zu überzeugen und alle Waffen zu zerstören, derer er habhaft wird. Es besteht außerdem eine Chance von 10%, daß seine KL permanent um 1 Punkt steigt. Das Friedenswasser kann mit einer Alchimie+5 Probe erkannt werden. Ansonsten hält man es für einen Heiltrank. Wird das Opfer während der Wirkungsdauer verletzt, verhält er sich wieder normal.

Von all den anderen Mixturen sollten die Helden die Finger lassen oder Sie werden einige vergnügliche Minuten erleben, wenn die Helden leuchten, eine giftgrüne Haut erhalten oder einfach an der Decke kleben.

15.) Nemesis Raum

Allgemeine und Spezielle Information:

Ein großer, kahler Raum. Am rückwärtigen Ende steht auf einer Empore ein Altar. Vor dem Altar steht, in eine schwarze Robe gehüllt, eine Gestalt, die sich euch zuwendet. Ihr Gesicht ist unter der Kapuze nicht zu erkennen, bis auf die grünleuchtenden Augen, die euch anstarren. In der linken Hand hält sie ein Buch. „Seid Willkommen, Sterbliche“, spricht er mit donnernder Stimme. „Bis hierher habt ihr es also geschafft. Doch euer Schicksal muß nicht der Tod sein. Wenn ihr bereit seid mir zu folgen, werdet ihr große Macht erlangen. Doch wenn ihr mich bekämpft ist euer Weg hier zu Ende. Wie entscheidet ihr euch?“

Meisterinformation:

Sie sollten nun mit jedem Mitspieler ein vertrauliches Gespräch unter vier Augen führen und ihm die Vorzüge zeigen die er zu erwarten hat: Nemesis plant eine Armee aufzubauen, in der die Helden einen Generalsrang inne haben sollen; Reichtum und Macht und Borbarads Gunst, da Nemesis daran arbeitet, ihn zurück in diese Welt zu holen. Diese Zwiesprache findet bei allen Helden gleichzeitig in ihren Köpfen statt. Sie können Nemesis auch andere Versprechungen machen lassen, wobei sie jedoch niemals lügen und im Rahmen des Möglichen bleiben sollten. Nemesis ist zwar mächtig, aber auch seine Macht hat Grenzen.

Was sich danach abspielt muß behutsam geführt werden. Sollte sich die Gruppe geschlossen für ihn entscheiden, ist das Abenteuer für sie beendet. Gehen Sie gleich zur AP-Verteilung am Ende des Kapitels über, der Abschnitt **Die Heimkehr** entfällt, orientieren Sie sich statt dessen am Abschnitt **Was wäre wenn**. Entscheiden sie sich gegen ihn, müssen sie ihn bekämpfen. Bei unterschiedlichen Meinungen, wird es jedoch darauf hinauslaufen, daß die Charaktere sich auch untereinander bekämpfen müssen. Lauriel wird sich in jedem Fall gegen Nemesis entscheiden.

Bei einem Kampf gegen Nemesis müssen die Helden hauptsächlich das Buch angreifen, da Nemesis seine Macht aus ihm bezieht. Magische und physische Attacken führen gleichermaßen zum Erfolg. Ansonsten haben die Helden nur eine geringe Chance ihn zu bezwingen, da er einen starken Schutzschirm um sich errichtet hat. Läßt er jedoch das Buch fallen, erlischt seine Macht und er verwandelt sich zurück in Nano Demeso.

Es ist müßig Kampfwerte für Nemesis anzugeben, lassen Sie ihn nach Belieben handeln. Falls Sie jedoch eine Richtschnur wünschen oder es sich nicht zutrauen Nemesis nach Gefühl zu spielen, seien die folgenden Werte eine Hilfe für Sie.

MU: 20	Alle schlechten Stufe: 21+	
KL: 20	Eigenschaften	
CH: 20	sind auf 0.	
FF: 15	AT/PA: 19/18 (Flammenschwert)	
GE: 15	LE: 150	AE: 1000+
IN: 20	MR: 100	MK: 200
KK: 15		

Zauber: Nemesis beherrscht alle Zauber mit einem Mindestwert von 5. Er muß also nur noch die Zauberdauer berücksichtigen. Wenn sie die Helden noch mehr fordern wollen, können Sie diese auch noch leicht absenken, so daß Nemesis immer vor den Helden dran ist.

Nemesis ganzes Trachten und Handeln wird von Borbarads Willen gelenkt, der selbst jetzt noch mächtig ist. Ohne einen Körper ist Nemesis jedoch machtlos, da er sich nicht manifestieren kann. Sobald Nano den Kontakt zum Buch verliert, ist er frei. Nano weiß nicht was mit ihm passiert ist. Sollten die Helden ihn angreifen, stellt er kein Hindernis dar.

Sind die Helden endlich Herr der Lage, muß das Buch entzaubert werden. Den Ring dafür besitzt entweder Lauriel oder ein Held hat ihn von ihm erhalten. Auf keinen Fall darf ein Charakter das Buch berühren, bevor der Zauber ausgelöst wurde, sonst verwandelt er sich in Nemesis und der Tanz geht von vorne los. Sobald der Ring das Buch berührt, steigt daraus Rauch auf, der sich langsam verteilt und die Helden hören so etwas wie: „Endlich frei!“. Sollten die Helden aus irgend einem Grund den Ring nicht bei sich haben, kann das Buch nur mit einem

DESTRUCTIBO (50 ASP) zerstört werden. Angriffe (physisch oder magisch) wirken überhaupt nicht.

Der Altar ist innen hohl. Eine Leiter führt in einen Gang, der langsam steigt und unter einer Falлтür, die in den Wald führt, endet. Beide lassen sich problemlos öffnen.

Die Heimkehr

Meisterinformation:

Endlich sind die Helden Nemesis Fängen entronnen. Sollten die Helden mindestens einen der Jungen gerettet haben, werden sie von den Dorfbewohnern ausgelassen begrüßt und bejubelt, dem ein, die ganze Nacht dauerndes, ihnen zu Ehren abgehaltenes Fest folgen wird. Es bleibt den Helden überlassen wieviel sie von ihren Erlebnissen insbesondere in Nemesis Labyrinth verlauten lassen wollen (vor allem die Rolle, die Nano dabei spielte). Die Helden werden auf jeden Fall zu gern gesehenen Gästen in Rastadt und können sich auf lebenslange freie Kost und Logis einstellen. Sogar eine neue Legende wird entstehen. Sie heißt "Die Rückkehr des Strahlenden Ritters". Nehmen Sie dazu die Beschreibung eines dafür geeigneten Helden oder die von Lauriel und dichten Sie drauf los, wenn Ihnen danach ist.

Alles was die Helden aus dem Labyrinth mitgenommen haben, verliert mit der Vernichtung des Buches seine Kraft. Davon ausgenommen sind die Gegenstände aus den Särgen in Raum 1. Das Landhaus wird wieder in seinen ursprünglichen, alten Zustand versetzt und nur eine traurige Ruine erinnert an seine einstige Pracht. Möchte ein Held

es restaurieren lassen, muß er eine Menge Dukaten locker machen. Fragt sich nur noch, was die Ratten dazu sagen werden.

Einzig ein Magier kann bei dem Abenteuer einen weiteren Gewinn machen, da das Buch ein magisches Buch ist (siehe **Die Magie des Schwarzen Auges**). Geben Sie ihm eines, das er noch nicht hat, einzige Bedingung, es muß mindestens 400 Jahre alt sein. Natürlich darf er sich auch die Bücher aus dem Alchimielabor (Raum 11) holen, diese sind jedoch in einem so schlechten Zustand, daß er sie vollständig rekonstruieren muß, bevor er sie in seine Bibliothek aufnehmen darf. 'Das hohe Buch der Magie' ist jedoch nicht mehr restaurierbar und so ist dank einer Schelmerei, eines der mächtigsten Zauberbücher für immer verloren.

Die Helden können sich nun beruhigt zurücklehnen und auf die Schulter klopfen, Nemesis ist besiegt und Borbarad wird nun doch im Reich der Toten bleiben, oder doch nicht? Hat sich der Rauch aus dem Buch wirklich verteilt oder ist er nur durch die Decke entkommen? Und die Worte, die die Helden hörten, klangen sie nicht vielmehr wie: „Rache!“? Die Helden werden es ja schon bald selber merken...

Abenteurpunkte

- 100 AP für alle Überlebenden
- +100 AP wenn die Helden Nemesis besiegt haben
- +100 AP für alle, die den 'Weg der Weisheit' gegangen sind
- +50 AP für alle, die den 'Weg der Magie' gegangen sind
- (−50) – (+50) AP pro Held für Rollenspiel und Verhalten beim Lösen des 3. Teils

Diese Punkte werden nur verteilt, wenn die Helden Nemesis besiegen:

- +20 AP wenn Jan Untergruber das Abenteuer überlebt
- +50 AP wenn Fredo Aldinger das Abenteuer überlebt
- +50 AP wenn die Helden Nano Demeso verschonen
- −100 AP falls das Buch später nicht zerstört wird (gute Fortsetzung der Geschichte)

Was wäre wenn...?

Meisterinformation:

Was passiert wenn die Helden nun doch Nemesis verfallen, ob es nun alle oder nur ein paar sind, ist irrelevant, solange es nur diejenigen sind, die später das Feld behaupten. Diese (Anti)-Helden können im Dienste Nemesis weitere Abenteuer erleben. Durch unheilige Schwüre werden sie aber an ihn gebunden, vielleicht wird ja der eine oder andere Charakter sogar zum Dämonenpaktierer. Die Charaktere haben zudem die Gelegenheit die Borbaradianerformeln zu lernen. Nichtmagier können sie wie üblich mit der Blutmagie anwenden. Vergessen Sie nicht die

Wünsche der Charaktere zu erfüllen. Falls es sich dabei um profanes handelt wie Wissen oder magische Gegenstände, so kann Nemesis damit sicherlich problemlos weiterhelfen. Wünsche wie weltliche Macht, lassen sich wohl erst mit Borbarads Rückkehr verwirklichen, was je nachdem wann dieses Abenteuer spielt einfach bis unmöglich ist.

Sollten einer oder mehrere Helden Nemesis jemals untreu werden und den Schwur brechen, können die Auswirkungen wie bei einem Dämonenpakt abgehandelt werden, wobei Nemesis allerdings schwächer ist als ein Erzdämon.

Anhang

Begegnungen im Dorf:

Toron, Sohn des Toran

Toron ist ein in sich gekehrter Zeitgenosse. Im Dorf ist er wegen seiner Arbeit allerdings geachtet. Sein äußeres entspricht dem eines typischen Amboßzwerges: ein Lederwams, dazu passende Hose und Stiefel. Auch die Sitte, sich mit der Kohlenpaste einzureiben, hat er nicht aufgegeben, was ihm so manchen Spitznamen bei den Kindern eingebracht hat.

Während die Helden Nachforschungen anstellen, macht sich Toron eigene Gedanken über das Verschwinden der Jungen. Er wird den Helden zuerst mißtrauisch gegenüberstehen. Dies wird sich ändern, sobald er Besuch von Lauriel erhält.

Zwerg, Stufe: 14

MU: 15	AG: 3	AT: 16	TP: 1W+8 (Dunkelschlag)	Alter: 155
KL: 13	RA: 4	PA: 15	RS: 2	Haarfarbe: braun mit ersten grauen Strähnen
CH: 10	HA: 3	LE: 93	AE: –	Augenfarbe: braun
FF: 14	GG: 4	MR: 10	MK: 41	Größe: 1,36 Schritt
GE: 13	TA: 2	AU: 108	GS: 0,5 m/sec	Gewicht: 50 Stein
IN: 11	NG: 1			
KK: 15	JZ: 3			

Talente: Axte 14, Schußwaffen 10, Grobschmied 10, Plättner/Harnischmacher 8, Waffenschmied 10, Lügen 12, Selbstbeherrschung 16

Persönliche Waffe: Dunkelschlag, Kriegsbeil, gefertigt in Eisenwald, besteht aus Endurium, Wert: materiell 400 D, TP: 1W+6, für andere 1W+5, Gewicht: 110, Länge: 90, BF: 1, WV: 9/6, für andere 8/5

Lauriel (alias: Silberlocken)

Lauriel ist neben Toron der einzige Überlebende, der gegen Nemesis gekämpft hat. Er sieht so aus, wie sich ein Durchschnittsaventurier einen Elfen vorstellen würde: groß, leichtfüßig, edles Aussehen. Nur seine Kleidung ist eher auf Reisetauglichkeit als auf Schönheit ausgelegt.

Er stammt aus Oblarasim, hat aber Aventurien kreuz und quer durchwandert. Er bleibt jedoch gern unerkannt, so daß er nicht zu den Berühmtheiten gezählt werden darf. Seine Magie nutzt er zwar selten, dann aber präzise und tödlich. Da er im ersten Kampf gegen Nemesis keine gute Figur gemacht hatte, hat er in der folgenden Zeit auch viele, für Elfen, unkonventionelle Zauber erlernt, die er schonungslos einsetzt, falls dies erforderlich ist.

Elf, Stufe: 23

MU: 14	AG: 2	AT: 18	TP: 1W+9 (Lauranor)	Alter: 201
KL: 14	RA: 2	PA: 17	RS: 2 (3)	Haarfarbe: silberweiß
CH: 15	TA: 2	LE: 61	AE: 100	Augenfarbe: graublau
FF: 13	GG: 3	MR: 15	MK: 60	Größe: 1,93 Schritt
GE: 16	TA: 3	AU: 76	GS: GST1	Gewicht: 75 Stein
IN: 14	NG: 5			
KK: 15	JZ: 2			

Talente: Schwerter 17, Stichwaffen 15, Schußwaffen 18, Akrobatik 13, Springen 12, Menschenkenntnis 14, Sprachen 18

Zauber: Kampfzauber stören 10, Bannbaladin 16, Magischer Raub 6, Furor Blut 9, Geister beschwören 10, Auris Nasus 5, Blitz dich find 11, Ignifaxius 11, Dunkelheit 8, Reversalis -3, Adler Wolf (Falke) 4, Armatruz 10, Visibili 10

Persönliche Waffe: Lauranor (Silberschein), Schwert, gefertigt nördlich der Salamandersteine, Endurium, Materialwert: 1000 D, TP: 1W+8, für andere 1W+7, Gewicht: 70, Länge: 95, BF: -1, WV: 10/10, für andere 9/9, schießt auf Wunsch einmal pro Tag einen silbernen Strahl ab, der ein Ziel automatisch wie ein **Blitz dich find** blendet. Welch ein Hohn, daß diese Waffe während des Abenteuers nicht zum Einsatz kommt.

Diese Waffe hat eine ganz besondere Geschichte, die bis in die Tage der Hochkönige von Ti'Shianna zurückreicht und ein dunkles Geheimnis birgt.

Lauriels weiterer Besitz: 5 Wirselskräuter, 2 Thonnys, Ring (RS+1, geht verloren), Heiltrank (D), Elfenbogen (1W+5, Reichweite: wie Langbogen, geht verloren), 20 Pfeile, Dolch, Waffenrock aus Elfenbausch (RS: 2, BE: 1, Gew: 90, 30 D, sehr selten)

Rokar

Rokar ist ein ehemaliger Adept der 'Halle der Macht' zu Lowangen. Seinen Lebensunterhalt verdient er sich als Doktor, ansonsten hat er sich ganz der Wissenschaft verschrieben. Den Beinamen 'der Große' hat er, seit er eine Epidemie der Schwarzen Wut vor 6 Jahren verhindert hat. Deshalb ist er im Dorf hoch angesehen, so daß sogar die Inquisition absolut nichts gegen ihn ausrichten kann.

Wegen seines, für Magier, sehr jungen Alters, ist Rokar noch nicht so vertrocknet und in sich gekehrt wie viele seiner Kollegen der schwarzen Richtung. Man kann also durchaus ein gutes Gespräch mit ihm führen, es wird sich jedoch trotzdem meistens um Magie drehen.

Schwarzmagier, Stufe: 5

MU: 9	AG: 3	AT: 9	TP: 1W+1 (Dolch)	Alter: 28
KL: 14	HA: 4	PA: 8	RS: 1	Haarfarbe: schwarz
CH: 14	RA: 3	LE: 25	AE: 64	Augenfarbe: blau
FF: 10	GG: 5	MR: 5	MK: 24	Größe: 1,77 Schritt
GE: 11	TA: 5	AU: 33	GS: GST1	Gewicht: 79 Stein
IN: 11	NG: 3+			
KK: 8	JZ: 2			

Talente: Dolch 5, Alchimie 10, Heilkunde (K/G/W) 7/5/9

Zauber: Bannbaladin 7, Balsamsalabunde 9, Klarum Purum 4, Sensibar 8

Rokars Labor: Verwandlungselixier (A), Waffenbalsam (B), Heiltrank (E), Liebestrunk (A), Unsichtbarkeitselixier (C)

Zauberstab (Zauber 1-3)

Dorfbewohner

So ziemlich alles kann vertreten sein. Ihr Verhalten gegenüber den Helden reicht von offen, herzlich bis zu schleimerisch. Es wird kaum jemand darauf anlegen, sich mit einem der Helden anzulegen. Sollten sich die Helden allerdings daneben benehmen, kann es natürlich passieren, daß die Bewohner ihnen gemeinsam entgegentreten, um sie zum Verlassen des Dorfes aufzufordern. Sollte das keinen Erfolg bringen, werden sie auf jeden Fall um Hilfe bei der Garnison in Wehrheim ersuchen.

Mensch, Stufe: 1-5

MU: 8-13	AG: 3-8	AT: 7-11	TP: je nach Waffe
KL: 7-11	HA: 2-7	PA: 6-10	RS: 1
CH: 8-12	RA: 2-7	LE: 25-54	AE: -
FF: 8-11	GG: 3-7	MR: (-11)-4	MK: 9-21
GE: 8-14	TA: 2-7	AU: 39-69	GS: GST1
IN: 8-13	NG: 2-7		
KK: 9-15	JZ: 3-7		

Talente: hauptsächlich auf ihr Arbeitsfeld beschränkt (+3 bis +6), selten Ausbildung in anderen Fertigkeiten (+1 bis +3, bezieht auch Waffentalente mit ein)

Anselmo (Stufe: 2) Alter: 23

Er hat die Werte eines durchschnittlichen Dörfers, mit Ausnahme von KL: 14

Von dem Sturz hat Anselmo sich besser erholt als im Allgemein angenommen wird, zumal er nicht wirklich auf den Kopf fiel und das auch noch von einer unteren Sprosse. Da er jedoch ein ruhiges Leben führt, beschloß er die Scharade weiterzuführen.

Talente: Lügen 10, Sinnesschärfe 6

Typisches Bandenmitglied der Taugenichtse (Stufe: 0-1)

Alter: 8-16

MU: 7-13	AG: 5-8	AT: –	TP: –
KL: 6-10	HA: 3-7	PA: –	RS: 1
CH: 8-12	RA: 3-7	LE: 12-30	AE: –
FF: 8-11	GG: 3-7	MR: (-11)-(-2)	MK: 8-12
GE: 8-13	TA: 5-7	AU: 18-43	GS: 5-7
IN: 7-12	NG: 4-7		
KK: 6-13	JZ: 3-7		

Talente: keine überdurchschnittlich ausgebildeten Fertigkeiten

Die Werte wurden hier nur angegeben, damit Sie ein ungefähres Bild von den Eigenschaften haben. Ihre Einstellung zu den Helden reicht von Angst bis zu schierer Bewunderung. Die Kinder werden sich natürlich nie auf einen Kampf gegen die Helden einlassen. Sollten die Helden tatsächlich die Waffen gegen sie erheben, werden sie von allen Seiten von einem Steinhagel eingedeckt. Fangen ist fast unmöglich, da die Halbwüchsigen flink sind und eine bessere Ortskenntnis haben.

Nano Demeso

Nano ist ein eher ruhiger Mensch. Zum Zeitpunkt seiner Befreiung wird er sehr verwirrt sein. Er weiß über das letzte halbe Jahr nichts mehr. Den Helden sollte klar sein, dass Nano nicht für das Geschehene verantwortlich gemacht werden kann.

Mensch, Stufe: 1

Alter: 17

MU: 13	AG: 6	AT: 8	TP: 1W (Boxen)	Haarfarbe: schwarz
KL: 10	HA: 4	PA: 7	RS: 1	Augenfarbe: grün
CH: 9	RA: 3	LE: 30	AE: -	Größe: 1,73 Schritt
FF: 10	GG: 2	MR: -4	MK: 12	Gewicht: 65 Stein
GE: 12	TA: 5	AU: 42	GS: GST1	
IN: 9	NG: 4			
KK: 12	JZ: 1			

Fredo Aldinger

Bürger, Stufe: 1

Alter: 16

MU: 9	AG: 4	AT: 9	TP: 1W (Boxen)	Haarfarbe: blond
KL: 8	HA: 3	PA: 7	RS: 1	Augenfarbe: braun
CH: 11	RA: 6	LE: 30	AE: -	Größe: 1,81 Schritt
FF: 12	GG: 3	MR: -2	MK: 10	Gewicht: 66 Stein
GE: 12	TA: 4	AU: 42	GS: GST1	
IN: 10	NG: 2			
KK: 12	JZ: 3			

Jan Untergruber

Auch Fredo kann für seine Taten nicht zur Rechenschaft gezogen werden. Als Opfer von Nemesis Zaubersprüchen, gehorcht er ihm blind. Auch er kann sich an nichts erinnern, die Gedächtnislücke beträgt aber nur ein Woche.

Bürger, Stufe: 1				Alter: 16
MU: 10	AG: 2	AT: 8	TP: 1W (Boxen)	Haarfarbe: blond
KL: 11	HA: 4	PA: 8	RS: 1	Augenfarbe: blau
CH: 10	RA: 4	LE: 28	AE: 10	Größe: 1,69 Schritt
FF: 10	GG: 4	MR: 3	MK: 12	Gewicht: 60 Stein
GE: 11	TA: 3	AU: 38	GS: GST1	
IN: 12	NG: 2			
KK: 10	JZ: 2			

Jan wird den Helden natürlich dankbar sein, wenn sie ihn befreien. Überhaupt ist er ein sehr abenteuerlicher Charakter und besteht darauf die Helden zu begleiten. Seine Laufbahn als Held ist fast schon vorherbestimmt. Zudem ist er ein magisches Naturtalent, aber sich seiner Kräfte nicht bewußt, zumal sie mit fortschreitendem Alter abschwächen. Sollte ihn ein Magiekundiger erkennen, ist es jedoch noch nicht zu spät um mit dem Training zu beginnen.

Begegnungen im Landhaus:

Scharfzahn

Er ist der souveräne Anführer des Clans, und zeichnet sich durch seine Führungsqualitäten und seine Klugheit aus.

Ratte, Häuptling

MU: 13	AT: 12	TP: 1W+2 (Stoßspeer)	
LE: 70	6	2W+4 (Biß)	MR: 10 MK: 10
RS: 2+1	PA: 8	AU: 25	GS: 1 (aufgerichtet)/4 (auf allen Vieren)

Graufell

Graufell ist auch für Rattenverhältnisse alt. Er geht nach vorne gebeugt auf einen Stock gestützt. Seine magischen Kräfte benutzt er mehr intuitiv, oobwohl sie den gleichen Ursprung haben, wie die bekannte aventurische Magie. Wegen seines hohen Alters ist er ein wenig senil geworden, trotzdem ist er für Scharfzahn noch immer ein unentbehrlicher Berater.

Ratte, Magier

MU: 10	AT: 6	TP: 1W (Stecken)	AE: 20
LE: 45	4	1W+2 (Biß)	MR: 15 MK: 7
RS: 1	PA: 5	AU: 10	GS: 0,5/1

Zauber: Ignifaxius, Armatrutz, Bannbaladin, Balsam Salabunde, u. Ä.

Alle Zauber funktionieren mit einer Chance von $(60+W20)\%$ und kosten normal.

Gewöhnliche Ratte

MU: 11	AT: 10	TP: je nach Waffe	Anzahl: 121
LE: 55	5	2W+3 (Biß)	MR: 7 MK: 5
RS: 2+1	PA: 7	AU: 20	GS: 1/4

Wolfsratte

MU: 12	AT: 7	SP: 3	MR: 1	MK: 4
LE: 6	PA: 0	RS: 0	AU: 30	GS: 6

Die Rüstung

Sollte sie einen Helden fangen, läßt sie ihn durch das Helmvisier fallen. Er fällt dann ziemlich unsanft in die Füße der Rüstung. Eine Rettung ist nur möglich, wenn man die Rüstung stürzen läßt. Sie braucht dann 1W6+4 KR um sich wieder zusammenzusetzen. Die Rüstung kann keine Treppen steigen.

MU: - AT: 12 (Ergreifen) TP: - MR: 100 MK: 25
LE: 100 PA: - RS: 6 AU: unendlich GS: 0,5

Weitere Begegnungen

Falls Sie einige Begegnungen in der Gegend um das Dorf ansiedeln wollen, benutzen sie die Begegnungstabellen aus dem Buch **Das Handbuch für den Reisenden**. Beachten Sie dabei, daß Rastädt in einer zivilisierten Gegend liegt, in der es kaum noch wilde und gefährliche Tiere und keinerlei Monster gibt.