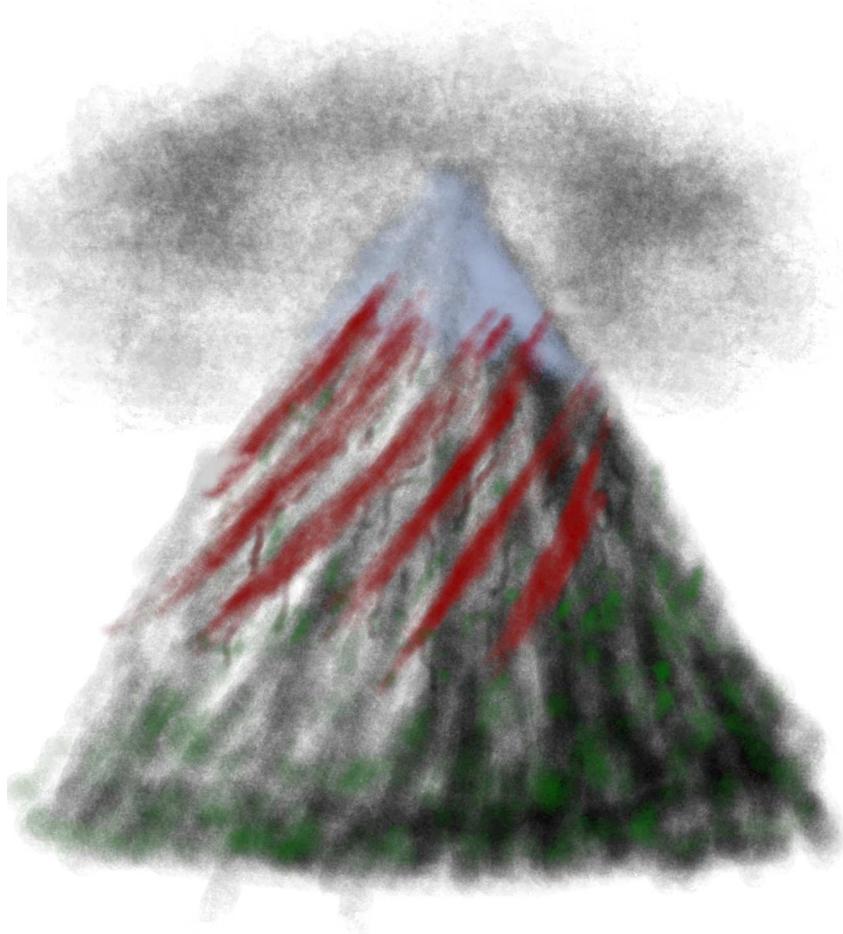


DER SCHWARZMAGIER VOM BLUTIGEN GIPFEL

Ein Dungeonslayers-Abenteuer für 3-5 Helden der Stufen 1-4, von „Bruder Grimm“ Mathias Reinke
für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
In Würdigung der Großmeister der interaktiven Fantasy
Steve Jackson und Ian Livingstone
– einfach so, ohne besonderen Grund. Ehrlich.



Fürs Korrekturlesen ganz herzlichen Dank an dragonorc.



DAS ABENTEUER

Zwei Tagesmärsche entfernt von der nächsten Siedlung ragt er unheilvoll drohend auf, der berüchtigte Blutige Gipfel. Seinen Namen hat er von der merkwürdigen roten Farbe seiner zerklüfteten Flanken, die aussehen, als wären sie von den Klauen einer riesigen Bestie aufgerissen worden. Wahrscheinlich stammt die Farbe von Flechten oder Pflanzen, aber genau weiß es niemand, denn bislang hat kein zivilisiertes Wesen den Berg bestiegen. Zu tückisch sind seine windumtosten steilen Klippen. Glücklicherweise ist dies aber auch für eure Mission nicht nötig, denn am Ende des überwachsenen Felsenpfads seht ihr den finsternen Höhleneingang, den euch die Bewohner eines nahegelegenen Dorfes beschrieben haben. Einige Pfähle ragen davor auf, besetzt mit Schädeln, manche humanoid, andere tierisch, vermutlich das Werk einiger von Rogaz' primitiveren Dienern.

Rogaz – so lautet der Name des berüchtigten Finstermagiers, der sich im Berg niedergelassen hat und die nähere Umgebung so als sein persönliches Königreich behandelt. Tyrannisch presst er die Bewohner der umliegenden Dörfer aus, lässt sie von seinen widerwärtigen Dienern terrorisieren und gelegentlich unschuldige Dorfbewohner zum Berg verschleppen, mutmaßlich um schreckliche magische Experimente an ihnen durchzuführen. Vielleicht habt ihr euch durch die Bitten der geschundenen Dorfbewohner entschlossen, euch auf den Weg hierher zu machen. Vielleicht hat euch aber auch ein rechtmäßiger Landesfürst beauftragt, den Umtrieben des Hexenmeisters in diesem Landstrich, so abgelegen er auch sein mag, ein Ende zu bereiten. Die Geschichten von wertvollen Schätzen im Innern des Berges haben aber vielleicht auch das eine oder andere zu eurer Ermutigung beigetragen...

ABSCHNITT 1: DIE WACHBEREICHE

1. HÖHLENEINGANG

Türen: Keine

Einrichtung: Der Eingang in den Berg ist unbewacht. Der vordere Bereich ist offensichtlich eine kleine natürliche Grotte. Nach hinten hin wurde diese aber durch einen grob in den Fels gemeißelten Gang erweitert. Der Gang ist gut 1 Meter breit, knapp 2 Meter hoch – vielleicht eine Handbreit niedriger – und im Querschnitt rechteckig mit einer leichten Wölbung nach oben.

Der Fußboden ist uneben; im Dunkeln wird man leicht stolpern. Und beleuchtet ist der Gang nicht. Allerlei Getier tummelt sich in den feuchten Winkeln und den gelegentlichen Pfützen auf dem Boden, und schleimige Moose und Flechten wuchern an den Wänden.

Zwischen den Geräuschen tropfenden Wassers und Schleims und dem Kratzen und Scharren von Ratten und Insekten hört man entfernte quäkige Stimmen, die aus dem nach Westen führenden Gang zu kommen scheinen.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: keine

2. GRUBENFALLE

Türen: 1; (Westwand) - einfache Holztür, aber mit erstaunlich gutem Schloss (SW 2). KÖR+ST zum Aufbrechen, +1 pro Meter Ablauf.

Einrichtung: Ein leerer, grob in den Fels gehauener Raum, dessen Boden ca. 3 Meter unter dem Gangniveau liegt.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Wer normal durch die Tür geht, darf GEI+VE + SCHNELLE REFLEXE würfeln, um die Grube rechtzeitig zu bemerken. Wer sie ohne Anlauf aufbricht, etwa mit einem Stemmeisen oder einem kräftigen Tritt, oder die Grube zu spät bemerkt, darf AGI+BE + SCHNELLE REFLEXE würfeln, um nicht vornüber in die Grube zu stürzen. Wer die Tür mit Anlauf einrennt, stürzt unweigerlich in die Tiefe...

Die Grube ist 3 Meter tief (9 Sturzschaden, abwehrbar), und erfordert einen einfachen

Klettern-Wurf, um aus eigener Kraft wieder hinaus zu gelangen.

3. WACHPOSTEN

Türen: keine

Einrichtung: Ein Gangstück mit einer Felsnische, in der eine Glocke mit einem Zugseil hängt

Bewohner: Anzahl der SC -1 **Goblins** (GRW S. 113). Besonders aufmerksam sind sie nicht. Sie unterhalten sich in ihrer quäkigen Sprache und lachen immer wieder boshaft. Wer ihre Sprache versteht, hört heraus, dass sie sich wohl über Folterungen unterhalten, die sie irgendwelchen Gefangenen angetan haben. Gelingt es einem der Goblins, die Glocke zu betätigen, kommen aus dem Gang in nördlicher Richtung noch einmal (Anzahl

SC-1) **Goblins** kampfbereit angerannt.

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: keine

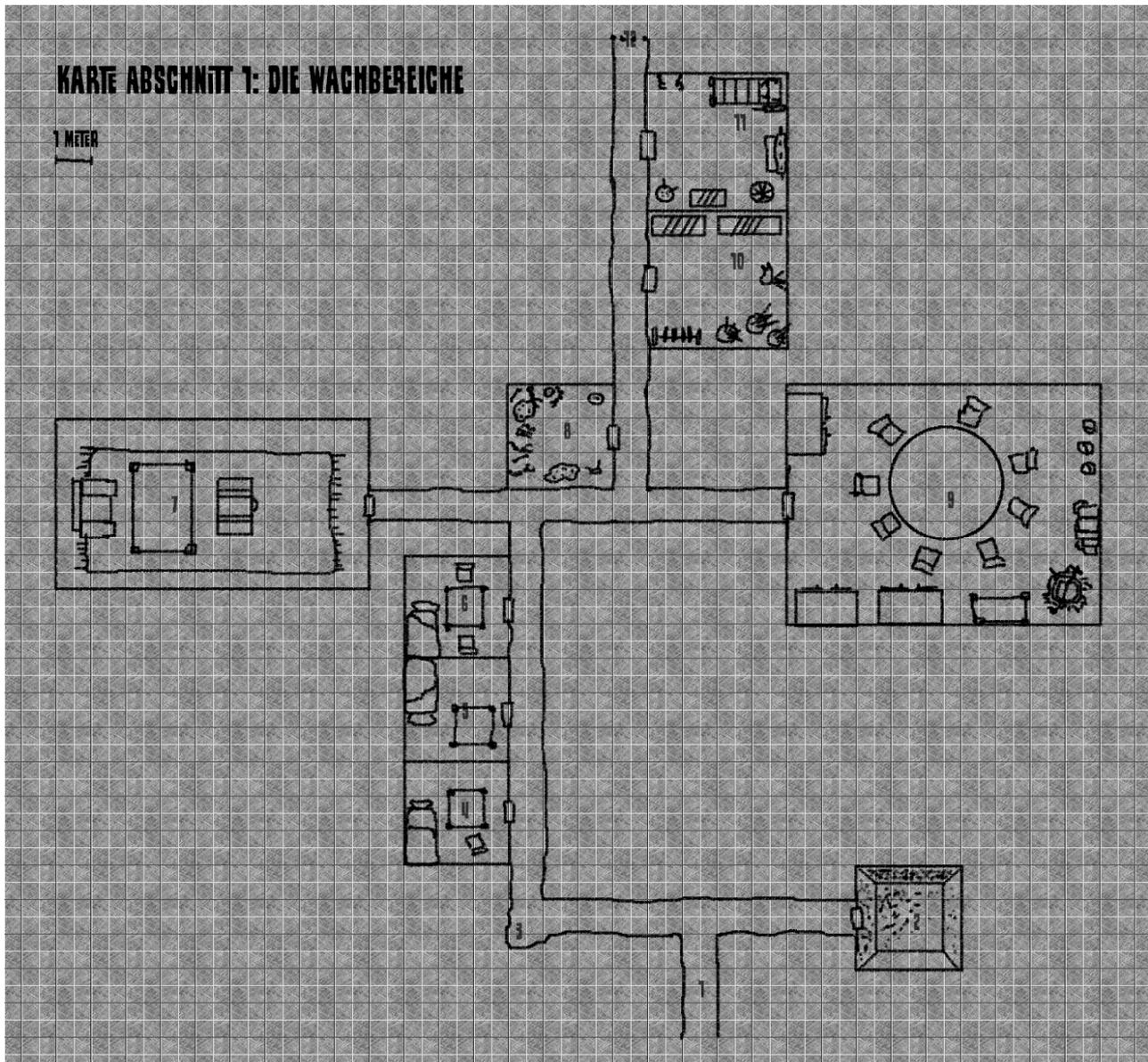
4. QUARTIER

Türen: 1; (Ostwand) - Einfache Tür (Aufbrechen +0) mit abgeschlossenem einfachem Schloss (SW 0). Hinter der Tür hört man ein Schnarchen.

Einrichtung: Eine stickige Kammer mit einem modrigen Strohsack, einem wackligen Tisch und einem dazu passenden Stuhl

Bewohner: Ein **Goblin** (GRW S. 113) schläft auf dem Strohsack

Schätze: Unter dem Tisch steht ein Kästchen. Das Kästchen enthält nur 10 Kupfermünzen und eine verängstigte Maus, aber dem Goblin unbemerkt seinen



Schatz zu entwenden und den Raum wieder zu verlassen, gibt die gleichen EP als wäre der Goblin besiegt, plus nochmal 10 extra. (Den Goblin danach nochmal anzugreifen, gibt keine weiteren EP).

Geheimnisse/Fallen: keine

5. QUARTIER

Türen: 1; (Ostwand) - Einfache Tür (Aufbrechen +0) mit abgeschlossenem einfachem Schloss (SW 0). Hinter der Tür hört man nichts.

Einrichtung: Eine stickige Kammer mit einem modrigen Strohsack und einem wackligen Tisch.

Bewohner: keine direkt sichtbaren...

Schätze: Auch hier steht ein Kästchen unter dem Tisch. Dieses Kästchen enthält eine kleine, sehr zornige **Giftschlange** (Werte wie Ratte, GRW S. 119), plus Kreaturenfähigkeit Gift und EP um 10 erhöht) und einen schön gearbeiteten Bronzeschlüssel mit der Zahl 66 oder 99 eingraviert. Der Schlüssel ist bestimmt 2 GM wert.

Geheimnisse/Fallen: keine

6. QUARTIER

Türen: 1; (Ostwand) - Einfache Tür (Aufbrechen +0) mit unverschlossenem einfachem Schloss (SW 0). Hinter der Tür hört man entsetzlichen grölenden Gesang von mehreren Wesen.

Einrichtung: Eine stickige Kammer mit einem modrigen Strohsack, einem wackligen Tisch und mehreren dazu passenden Stühlen

Bewohner: (Anzahl SC-1) angetrunkene **Goblins** (GRW S. 113) reichen sich hier einen Krug mit entsetzlich bitterem Schnaps herum. Den Raum unbemerkt zu betreten, ist nicht möglich, und die Goblins greifen Eindringlinge sofort an.

Schätze: Auch hier steht ein Kästchen unter dem Tisch. In diesem befindet sich ein messingbeschlagenes Buch mit dem Titel „Die Herstellung von Drachenfeuer“ von Farrigo Di Maggio. Das Buch gibt +1 auf Proben auf Handwerk (Alchimie). Außerdem enthält es eine Ladung einer Fähigkeit, der einen beliebigen elementaren Effekt in dessen Entstehung in eine andere elementare Ausrichtung umwandelt, also zum Beispiel einen *Feuerball* in einen Kälte-, Blitz- oder

Schrapnellball umwandelt. Der Anwender der Fähigkeit muss nicht der Auslöser des Effekts sein. Dies kann nützlich sein, um eine Anfälligkeit auszunutzen oder eine Resistenz zu überwinden. Wendet man die Fähigkeit auf einen Drachen an in dem Moment, in dem er seine Odemwaffe speit, ist es möglich, dass er den Schaden seiner eigenen Odemwaffe in vollem Umfang selbst abbekommt, weil er nun eine Odemwaffe benutzt gegen die er keine Immunität hat. Diese Ladung ist wieder aufladbar.

Zu guter Letzt kann ein Zauberwirker, der einen vollen Tag investiert, um das Buch zu lesen, einmalig einen zusätzlichen TP gewinnen, den er in das folgende Talent investieren kann, sofern oder sobald er die erforderliche Klasse und Stufe besitzt:

ELEMENTARE UMWANDLUNG

ELE 10 (V), ERZ 14 (III), KRZ 12 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Zauberwirker einen Zauber mit elementarem Effekt, den er selbst gerade wirkt, aktionsfrei einen anderen elementaren Effekt geben, wobei er unter Feuer, Kälte (Wasser), Blitz (Luft) oder Schrapnell (Erde) wählen kann. Schaden oder andere Werte ändern sich nicht, aber der Zauber kann eventuell Resistenzen überwinden, Anfälligkeiten ausnutzen oder unter Wasser gewirkt werden.

Das Buch ist übrigens satte 4000 GM wert.

Geheimnisse/Fallen: keine

7. BÜRO

Türen: 1; (Ostwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2). Hinter der Tür hört man wütendes Geschrei, Peitschenknallen und Gejammer.

Einrichtung: Hinter der Tür befindet sich ein großer Gewölberaum mit einem großen Sessel, einem massiven Schreibtisch und einer großen Truhe, die auf einem weichen Teppich stehen. Beleuchtet ist der Raum durch einen Kronleuchter an der Decke.

Bewohner: Ein **Teufel** (entspricht Höherem Dämon, GRW S. 107) peitscht

zornig auf seine **Diener** ein. Er wirkt weitgehend menschenähnlich, abgesehen von roter Haut, Hörnern und Teufelsfratze. Gekleidet ist er in eine runenbestickte Robe. Seine Diener sind ihm recht ähnlich, aber kleiner, von blasserer Farbe und fettleibiger Statur. Außerdem sind sie unbekleidet. Sie entsprechen Niederen Dämonen (GRW, S. 107), und es befindet sich eine Anzahl von ihnen hier, die der Anzahl der SC-1 entspricht.

Obwohl der Oberteufel sie so brutal behandelt, sind die Unterteufel absolut gehorsam und kämpfen loyal gegen jeden gemeinsamen Feind.

Geheimnisse/Fallen: Die Truhe ist mit einer Giftpfeilfalle gesichert (TW 4) und greift, sofern sie nicht entschärft wird, den nächsten Charakter an, der sich vor der Truhe befindet, sobald sich jemand am Schloss zu schaffen macht, gleichgültig ob vorsichtig oder mit Gewalt. Die Falle greift mit Schießen 15 an; dieser Angriff kommt möglicherweise überraschend und kann so noch einmal einen Bonus von +2 erhalten. Macht der Giftpfeil Schaden erleidet der getroffene Charakter W20 Runden lang jede Runde 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden.

Die Falle rechtzeitig zu entdecken bringt der Gruppe 40 EP zusätzlich ein, sie erfolgreich zu entschärfen weitere 20.

Schätze: Die Truhe enthält 25 Goldstücke, einen Unsichtbarkeitstrank und einen Handschuh, der seinem Träger +1 GE verleiht.

Außerdem ist die runenbestickte Robe des Teufels für einen Zauberwirker möglicherweise von Wert, da sie die üblichen +1 AU verleiht.

8. KERKER

Türen: 1; (Ostwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit abgeschlossenem gutem Schloss (SW 2). Hinter der Tür hört man nicht viel, nur hin und wieder ein Seufzen.

Einrichtung: Der Raum ist eine Kerkerzelle, der Boden bedeckt mit Knochen und fauligem Stroh. Rostige Ketten hängen an den Wänden, zwei dreckige Schüsseln, ein stinkender Eimer und ein kaputter Schemel stehen auf dem Boden herum.

Bewohner: Sobald sich die Tür öffnet, kommt sofort ein **ausgemergelter Mann** mit zottigem Haar und Bart mit einem Stuhlbein in der Hand auf den ersten Eintretenden zugestürzt. Er hat eine effektive Initiative von 5. Jeder SC mit höherer Initiative darf vorher handeln, allerdings wird jeder erfolgreiche Angriff diesen ausgezehrten armen Teufel sofort töten, es sei denn der Angriff wird ausdrücklich als Betäubungsschlag angesagt. Andere Aktionen, wie z.B. ihn anzubrüllen, zu bedrohen oder zu entwaffnen, unterbrechen seinen Angriff und sorgen dafür dass er innehält.

Ist kein SC schneller als er oder will keiner vorher handeln, führt er seinen Angriff aus, trifft aber nicht. Erst dann wird er merken, dass die SC keine Schergen des Blutigen Gipfels sind, wie er ursprünglich dachte.

Ist die Situation geklärt, wird er in Freudentränen ausbrechen, sich für seinen Angriffsversuch entschuldigen und sich für seine Befreiung bedanken. Er erklärt, dass er auch einst ein Abenteurer war, der dem Unheil des Blutigen Gipfels ein Ende setzen wollte, aber gescheitert ist und von den Kreaturen des Berges zur „Unterhaltung“ gefangen gehalten wurde. Er teilte sich diese Zelle eine Weile mit einem zwergischen Abenteurer, der ein ähnliches Schicksal erlitten hatte, aber der wurde schon vor Tagen abgeholt, und er hat ihn seitdem nicht mehr gesehen. Schließlich bittet er die SC nur noch um eine Waffe, eine Rüstung und etwas Proviant, damit er sich wieder in zivilisiertes Gebiet und vielleicht irgendwann nach Hause durchschlagen kann.

Schätze: Geben ihm die SC das, werden sie mit je 10 zusätzlichen EP belohnt, und der glücklose Abenteurer versorgt sie noch mit folgenden Informationen:

- Wenn man dem Fährmann freundlich begegnet und seinen Preis bezahlt, leistet er seine Dienste ehrlich und zuverlässig.
- Um das große Gatter zu öffnen, muss man den rechten Hebel ziehen, nicht den linken.
- Den Schlüssel zum Bootshaus hat ein Mann, der einen Hund bei sich hat.

Geheimnisse/Fallen: keine

9. SPEISESAAL

Türen: 1; (Westwand) - Sehr solide Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2). Hinter der Tür hört man mehrere Stimmen und das Geklapper von Geschirr.

Einrichtung: In dem Raum befindet sich ein großer runder Tisch mit Stühlen darum, einige Schränke mit Geschirr, Vorräten und Utensilien, eine Feuerstelle mit großem Kessel darüber, rechts davon eine wacklige Anrichte, links ein Stapel Brennholz und ein paar Eimer Wasser.

Bewohner: Um den Tisch sitzen **Goblins** (GRW S. 113) beim Essen. Ihre Anzahl entspricht der doppelten Anzahl der SC. Sie sind mit einem Zank darüber beschäftigt, wer die Rattenknochen im großen Kessel bekommen soll. Sobald sie Eindringlinge bemerken, rotten sie sich jedoch sofort kampfbereit zusammen.

Schätze: Die Kücheneinrichtung gibt nicht viel an Schätzen her. Vielleicht das eine oder andere große Messer und W20/4 (aufrunden) Rationen Proviant, die nicht nur für Goblins genießbar sind.

Unter der Anrichte befindet sich jedoch ein Lederetui mit einem guten Langbogen und einem magischen Pfeil, der ein getroffenes Ziel, an dem er Schaden verursachen würde, statt dessen in Schlaf versetzt wie durch den Zauber *Einschläfern*. Der Pfeil löst sich auf, sobald der Effekt ausgelöst wurde.

Geheimnisse/Fallen: keine

10. WAFFENKAMMER

Türen: 1; (Westwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit abgeschlossenem gutem Schloss (SW 2). Hinter der Tür hört man nichts.

Einrichtung: Zwei wacklige Regale links von der Tür enthalten einige Rüstungssteile wie Stiefel, Lederrüstungen, Handschuhe und Helme, rechts stecken ein paar Waffen in einem Ständer und in Fässern, an den Wänden hängen und stehen ein paar Schilde. Eine Fackel an der Wand gegenüber der Tür erleuchtet den Raum.

Bewohner: keine

Schätze: Die meisten Stücke hier sind minderwertig oder bestenfalls von Standardqualität. Die SC dürfen sich W20/4 (aufgerundet) Waffen oder

Rüstungsteile aussuchen mit der Erhältlichkeit D (= in Dörfern erhältlich). Alles andere ist wertloser Ramsch, und ohnehin in Goblinsgröße gemacht.

Allerdings steht direkt unter der Fackel ein großer Metallschild mit einer aufgemalten silbernen Mondsichel, viel zu groß für Goblins. Bei diesem handelt es sich um einen magischen Metallschild +1.

Geheimnisse/Fallen: keine

11. FOLTERKAMMER

Türen: 1; (Westwand) - Metalltür (Aufbrechen -8) mit unverschlossenem soliden Schloss (SW 4). Durch die Tür hört man keckerndes Lachen und schwache Schreie.

Einrichtung: Eine kleine Folterkammer mit Ketten an den Wänden, einer Streckbank, einem Folterrad mit Wasserbecken, einem von der Decke hängenden Käfig, einem Schrank mit Folterinstrumenten und einem Kohlebecken mit glühenden Eisen.

Bewohner: Von der Decke hängt ein an Ketten aufgehängter Zwerg, den (Anzahl SC+2) **Kobolde** (GRW S. 116) mit glühenden Speeren traktieren. Gerade wenn die SC hereinkommen, schreit der Zwerg noch ein letztes Mal auf und haucht dann mit einem Röcheln sein Leben aus. Die Enttäuschung der Kobolde darüber schlägt blitzschnell in Ärger um und in den Wunsch, diesem Ärger Luft zu machen – woraufhin sie sich den SC zuwenden...

Schätze: Die Kobolde haben im Schrank als Imbiss einen gut verpackten großen süßlich riechenden Käse gelagert. Er reicht für 3 Proviantrationen, und wenn eine Ration davon von einem Charakter beim Verschnaufen (GRW S. 42) verzehrt wird, erhält der Charakter 1 zusätzlichen Punkt LK zurück.

Außerdem enthüllt ein Wurf auf GEI+VE, dass der Käse ziemlich unwiderstehlich sein dürfte für alle fleisch-, aas- und allesfressenden Tiere. Auf den Wurf dürfen passende Talente angewandt werden, die beispielsweise spezielle Kenntnisse in Natur, Tierkunde oder auch Gastronomie darstellen.

Geheimnisse/Fallen: keine

72. FALLGITTER

Türen: 1; Dickes Metallgitter, das den Gang versperrt (Aufstemmen -20). Durch das Gitter hindurch sieht man nur, dass der Gang auf einen Quergang führt, der in Ost-West-Richtung verläuft.

Einrichtung: Grob ausgemeißelter Gang. An der rechten Wand sind zwei Hebel angebracht.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Der Hebel, der rechts liegt, wenn man sich frontal vor die Hebel stellt, öffnet das Gitter (also der Hebel, der weiter vom Gitter entfernt ist). Der andere Hebel ist eine Falle (TW 4). In seinem Griff sind Klingen verborgen, die herauschießen, sobald jemand den Hebel zu ziehen versucht und 5 Punkte nicht abwehrbaren Schaden verursachen. Außerdem muss der betroffene Spieler 1W20 würfeln. Ist das Ergebnis ungerade, hat es die Haupthand des Charakters erwischt, und er erhält -2 auf alle Angriffswürfe und auf alle Würfe, für die er eine Hand braucht. Ist das Ergebnis gerade, hat es seine andere Hand erwischt und erhält nur -1 auf alle Würfe, für die er beide Hände braucht, einschließlich Angriffen mit zweihändigen Waffen. Diese Abzüge gelten, bis der Charakter magische oder natürliche Heilung erhält (außer durch Verschnaufen!).

Die Falle rechtzeitig zu bemerken bringt der Gruppe 40 zusätzliche EP ein, es sei denn, sie wurden vor ihr bereits ausdrücklich gewarnt (s. Raum 8).

ABSCHNITT 2: DIE TÜCKISCHEN KAMMERN

Sollten die Charaktere im vorhergehenden Abschnitt genügend EP für einen Stufenaufstieg erhalten haben, wäre es an dieser Stelle angebracht, sie diesen nun durchführen zu lassen.

73. HÖHLE

Türen: 2; (Südwand) – unverschlossener Tunneldurchgang; (Nordostwand) – unverschlossener Tunneldurchgang

Einrichtung: Eine natürliche Höhle mit vielen niedrigen Felsen und Stalagmiten

Bewohner: Während die SC die Höhle durchqueren oder untersuchen, hören sie grunzende Laute und schwere Schritte sich von Nordosten nähern, bevor ein großer **Oger** (GRW S. 118) den Raum betritt. Mit erfolgreichen Bemerkenswürfen hören die SC den Oger schon ein paar Runden, bevor er erscheint und können sich vorbereiten.

Der Oger hat die SC nur gehört, wenn sie sich besonders laut oder unvorsichtig verhalten haben. Ansonsten ist er nur auf dem Weg nach draußen, um nach etwas Essbaren zu suchen. Wenn sie sich erfolgreich verstecken, wird er an ihnen vorbeigehen, die Höhle verlassen und nicht wiederkommen.

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: keine

74. OGERHÖHLE

Türen: 1; (Westwand) – unverschlossener Tunneldurchgang

Einrichtung: Eine natürliche Höhle mit einigen Felsen und Stalagmiten, einer Feuerstelle in der Mitte und einer übergroßen stinkenden Schlafstatt daneben.

Bewohner: Keine. Auf den Oger, der die Höhle bewohnt, sind die SC in Raum 13 wahrscheinlich schon getroffen.

Schätze: In den Falten der Schlafstatt liegt ein schön gearbeiteter bronzener Schlüssel, sicherlich 2 GM wert. Er ist von ähnlicher Machart wie der, den die SC vielleicht in Raum 5 gefunden haben, und trägt eine Zahl eingraviert, die durch einen Punkt eindeutig als 9 zu identifizieren ist. Die Zahlen auf dem Schlüssel aus Raum 5 haben die gleiche Ausrichtung, stellen also entsprechend wohl eine 99 dar.

Geheimnisse/Fallen: keine

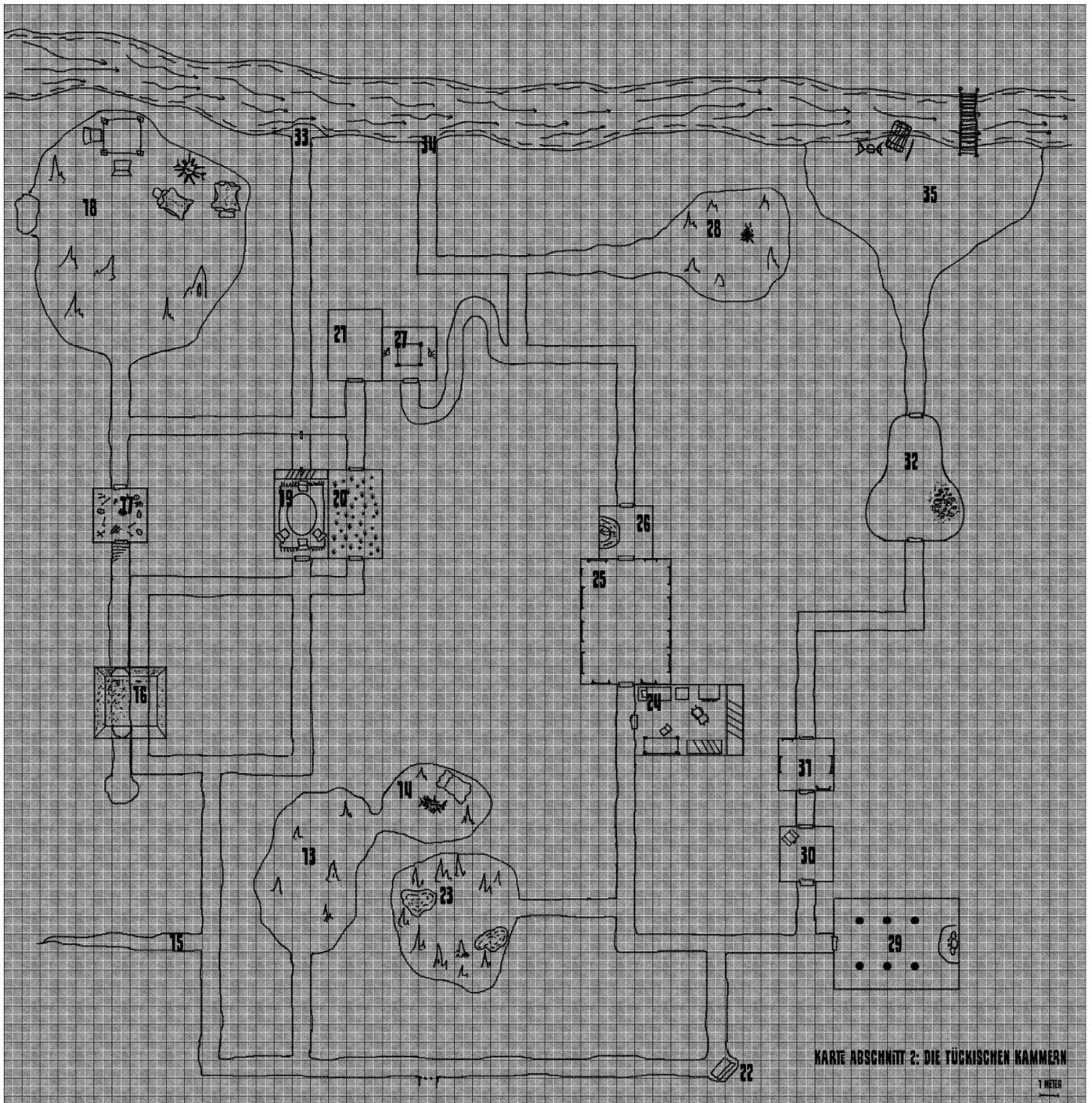
75. SPALT

Türen: Keine. Der Spalt stellt sich als schmaler Durchgang dar, der in westlicher Richtung vom Hauptgang abzweigt

Einrichtung: Ein langer, anscheinend natürlicher Felsspalt, der in Richtung Westen immer schmaler wird, bis er nach etwa 8 Metern völlig unpassierbar wird.

Bewohner: keine

Schätze: keine



Geheimnisse/Fallen: Passiert ein Charakter zu etwa der Mitte der passierbaren Länge des Spalts, ertönt ein spöttisches Lachen von den Felswänden. Jeder Charakter, der an dieser Stelle weitergeht, muss GEI+AU+MAGIERESISTENT würfeln. Wer den Wurf nicht schafft, wird für 24 Stunden verflucht, wie durch den Zauber *Fluch* (-1 auf alle Proben).

16. MONSTERGRUBE

Geheimnisse/Fallen: Wegbrechender Boden (TW 4). Alle Charaktere in dem 4 Meter langen Gangstück über Raum 16 stürzen 3 Meter in die Tiefe (9 Sturzschaden, normal abwehrbar) und befinden sich dann in dem Raum.

Die Falle vor dem Einsturz zu bemerken bringt der Gruppe zusätzliche 40 EP.

Türen: 2; (Südwand) – unverschlossener Tunneldurchgang; (Nordwand) – unverschlossener Tunneldurchgang

Einrichtung: leerer Raum mit glatt aus dem Felsen gemeißelten Wänden (Klettern -8), nach Süden ein grob in den Fels gemeißelter Gang mit einer ebenso grob ausgemeißelten kleinen Kammer am Ende. Diese enthält ein Nest aus Federn, Fell, Knochen, Holzstücken und allerlei Unrat.

Bewohner: Das Poltern herabstürzender Gangtrümmer und Abenteurer hat den **Eulerich** (GRW S. 112) in der Südkammer alarmiert, und er wird in Erwartung einer Mahlzeit sofort den Hauptraum aufsuchen.

Schätze: keine

17. RATTENKAMMER

Türen: 2; (Süd- und Nordwand) – Jeweils einfache Tür (Aufbrechen +0) mit unverschlossenem einfachem Schloss (SW 0). Aus dem Raum hört man scharrende, kratzende und quiekende Laute.

Einrichtung: Ein kleiner Raum, dessen Boden mit abgenagten Knochen und Rattenkot bedeckt ist.

Bewohner: (Anzahl der SC +1) **Riesenratten** (GRW S. 120), die an den Knochen nagen und sich gelegentlich um die besten Stücke anfauchen. Sie sind hungrig und sehen in den SC eine Möglichkeit, frisches Futter zu bekommen.

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: keine

18. ZYKLOPENHÖHLE

Türen: 2; (Südwand) – unverschlossener Tunneldurchgang, unpassierbar für einen Zyklopen. Ein Geruch nach gebratenem Fleisch zieht aus der Höhle in den Gang; (Westwand) – mit Felsblock verschlossener Tunneldurchgang, Kraftakt-Probe -4 zum Aufstemmen, -4 für jede Größenkategorie unter Groß. Dahinter führt der Weg ins freie auf die Westflanke des Blutigen Gipfels.

Einrichtung: Eine natürliche Höhle mit vielen Felsbrocken und Tropfsteinen, einer Feuerstelle mit einem Wildschwein am Spieß darüber, einem Tisch mit zwei Stühlen, und zwei riesigen Strohsäcken mit Bärenfellen als Zudecken.

Bewohner: Am Tisch sitzt ein über 3 Meter großer **Zyklop** und nagt an einer Wildschweinkeule wie an einem Hühnerbein. Eindringlinge duldet er nicht,

und er greift sofort an, sobald er die SC bemerkt.

ZYKLOP			
KÖR: 19	AGI: 5	GEI: 2	
ST: 5	BE: 0	VE: 1	
HÄ: 5	GE: 4	AU: 0	
			
Bewaffnung:		Panzerung:	
Großer Schmiedehammer (WB+3; Ini-4) Gew. Fels (WB+3; GA-3)		Lederschurz (PA+1)	
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Resistenz: Feuer verursacht an der Kreatur nur halben Schaden.		
	Umschlingen: Schlagen-Immersion umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.		
GH: 18	GK: gr	EP: 128	

Schätze: Gerade mal 8 Goldmünzen in einem Lederbeutel. Das gebratene Wildschwein gibt aber gerade noch eine Mahlzeit für jeden SC her zum sofortigen Verzehr.

Geheimnisse/Fallen: Obwohl die Einrichtung darauf hinweist, dass es noch einen zweiten Zyklopen gibt, ist dieser wohl gerade unterwegs. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob dieser innerhalb der nächsten Tage zurückkehrt (ein Jagdausflug kann lange dauern). Sollten die Spieler allzu verbissen darauf bestehen, den zweiten Zyklopen auch noch zu erwischen, könnte es sich möglicherweise um den *Vater* des getöteten Zyklopen handeln, der *heroische* Werte besitzt...

19. RAUM DES SPIELERS

Türen: 3; (Südwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2). Hinter der Tür hört man gelegentlich ein leises Klappern und das Rascheln von Papier. (Nordwand und Nordkorridor) – Geheimgängen; siehe unten.

Einrichtung: Ein großer Tisch steht in der Mitte, mit vier bequemen Stühlen darum. Gegenüber der Tür steht ein

großes Bücherregal. Ein weicher Teppich bedeckt den Boden.

Bewohner: Ein *alter Mann mit Robe* und grauem Bart sitzt auf dem Stuhl an der türabgewandten Seite des Tisches und blättert in einem Buch, während er mit zwei zwanzigseitigen Würfeln herumspielt. Drei kleine *Teufelchen* flattern um ihn herum (Teufelchen I; GRW S. 33). Sobald die SC den Raum betreten, begrüßt er sie freundlich und mit einer beschwichtigenden Geste, und teilt ihnen mit, dass er kein Feind sei. Er sagt, dass er den Bewohnern dieser Tunnel Spiele zur Zerstreuung anbietet und fragt auch die SC, ob sie Lust auf ein kleines Würfelspielchen haben.

Dabei muss der Charakter nur bis zu 20 GM setzen. Dann würfelt der alte Mann mit seinen zwei Würfeln und übergibt dann die Würfel an den Charakter. Gelingt es diesem, höher zu würfeln als der alte Mann, erhält der Charakter seinen Einsatz plus noch einmal so viele Münzen zurück. Ist der Wurf des Charakters niedriger, behält der alte Mann den Einsatz.

Wird der alte Mann angegriffen, entpuppt er sich als fähiger, wenn auch nicht sehr kampferfahrener Zauberer. Seine Teufelchen werden sich sofort auf die SC stürzen, und er versucht, seinen aktiven Zauber zu wirken, bevor jemand in Nahkampfreichweite kommt – nämlich *Magische Wand* (siehe Grimmoire III). Im Schutz des magischen Kraftfelds und seiner kleinen Diener wird er versuchen, durch die Geheimgtüren zu fliehen. Gelingt ihm dies, ist er auf Nimmerwiedersehen verschwunden.

Wird er vorher gestellt, hat er folgende Werte:

DER SPIELER					
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	5	VE:	4
HÄ:	0	GE:	5	AU:	5
					
Bewaffnung:			Panzerung:		
Kampfstab (WB+1, Zielz. +1)			Runenb. Robe (PA +0)		
	Zauber: Blitz, Feuerstrahl, Gefahrensinn (Grimmoire II), Gegenstand entdecken (Grimmoire III), Gegner fernhalten (Grimmoire IV), Magie entdecken, Magie identifizieren, Magische Wand (Grimmoire III), Schutzschild, Spur verwischen (Grimmoire IV), Versetzen				

GH:	1	GK	no	EP	78
-----	---	----	----	----	----

Da der Spieler von sich aus aber vollkommen friedfertig ist, sollten SC, die ihn attackieren, keine EP für einen Sieg über ihn erhalten.

Schätze: Wird der Spieler getötet oder vertrieben, finden sich in einer Schublade des Tisches außer dem Geld, dass er von den SC bereits gewonnen hat, noch einmal 5 GM pro SC. Die Bücher in seinem Regal beschäftigen sich zum Teil mit Magie, sind dahingehend aber ziemlich Standardwerke, zum Teil mit Spielen aller Art, was schon ein recht spezielles Thema ist. Den Wert dieser Sammlung zu beziffern ist recht müßig. Eventuell kann der Spielleiter zulassen, dass ein Charakter sich einige Werke aussucht. Was er sich aussucht, ist dann als eine Menge anzunehmen, die er vernünftig noch tragen kann. Der Wert der so mitgenommen Bücher entspricht dem Ergebnis einer Probe auf GEI+VE + BILDUNG oder WISSENSGEBIET (LITERATUR) in Goldmünzen.

Geheimnisse/Fallen: Die Geheimgtüren des Raums und ihre Mechanismen sind extrem schwer zu finden (-8 auf entsprechende Proben). Die nördlichere Geheimgtür ist von dem Ost-West-Gang, auf den sie führt, überhaupt nicht zu finden, da sie von diesem Gang aus auch nicht zu öffnen ist. Es ist eine reine Fluchttür.

20. HÄNDE UND STERNE

Türen: 2; (Südwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) unverschlossen, ohne Schloss (nur Klinke); (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: Ein leerer Raum mit einem auffällig gekachelten Boden. Einige Kacheln sind mit Sternen bemalt, andere mit Händen.

Bewohner: In den mit Händen bemalten Kacheln schlummern *Geisterhände*. Diese haben jeweils die Werte eines Fliegenden Schwerts (GRW S. 112) mit zusätzlich der Kreaturenfähigkeit Umschlingen (erhöht die EP jeweils um 10).

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Sobald jemand eine Kachel mit einer Hand betritt, greift daraus eine Geisterhand hervor. Wird ein

Charakter davon überrascht, erhält die Hand +4 auf ihren Angriff und umschlingt automatisch. Die Kacheln mit den Händen bewusst zu vermeiden ist leicht. Der Spieler muss einfach nur sagen, dass sein Charakter nicht auf die Hände tritt. Durchquert ein Charakter jedoch achtlos den Raum, muss er pro Bewegung einen Glückswurf ablegen (GEI+AU+GLÜCKSPILZ). Misslingt der Wurf, ist er auf eine Hand-Kachel getreten. Ein Charakter, der sich im Kampf bewegt, muss ebenfalls diesen Wurf ablegen, oder alternativ AGI+VE, wenn er bewusst versucht, die Hand-Kacheln zu meiden.

Eine Geisterhand, die auf 0 LK gebracht wird, löst sich in Nichts auf, wird ihre Kachel jedoch erneut betreten, erscheint die Hand sofort mit voller Stärke erneut!

Die Magie der Kacheln ist getarnt. Alle Proben, sie zu erspüren oder zu analysieren, sind um 8 erschwert. Dies gibt dieser Falle auch allgemein einen TW von 8.

Die Natur der Falle zu erkennen, bevor sie ausgelöst wird, bringt der Gruppe 80 zusätzliche EP ein.

21. GASFALLE

Türen: 1; (Nordwand) – Solide Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2). Am unteren Rand der Tür ist ein Ledersaum festgenagelt, der den Spalt zwischen Boden und Tür abdichtet. Hinter der Tür hört man nichts.

Einrichtung: Der Raum ist säuberlich aus dem blanken Fels gemeißelt. An der Wand gegenüber der Tür hängt ein großer goldener Schlüssel an einem Haken.

Bewohner: keine

Schätze: Der Schlüssel am Haken ist etwa 50 GM wert und trägt die Nummer 125 eingraviert.

Geheimnisse/Fallen: Gasfalle. Mit einem Bemerkens-Wurf gegen ihren TW von 4 entdeckt ein Charakter die Druckplatte, die sich in der Mitte des Raums von Wand zu Wand erstreckt sowie die Löcher in der Decke. Wird die Falle ausgelöst, schlägt ein Mechanismus die Tür zu und verriegelt das Schloss. Die darauffolgende Runde hat sich der Raum ausreichend mit ätzendem Gas gefüllt, das jedes Wesen im Raum pro Runde W20/2 Punkte Schaden erleidet. Dieser Schaden

darf um das Ergebnis eines Gift trotzen-Wurfs reduziert werden.

Die Natur der Falle zu erkennen, bevor sie ausgelöst wird, bringt der Gruppe 40 zusätzliche EP ein.

22. PAUSENBANK

Türen: keine

Einrichtung: direkt an der Ecke, an der der Gang nach Norden abbiegt, ist eine Nische in die Ecke gemeißelt, in der eine kleine Holzbank befestigt ist. Über der Nische hängt ein Schild mit der Aufschrift: „Hier mache Rast, müder Wanderer“

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Der Bank wohnt stationäre heilende Magie inne. Jeder, der auf ihr Platz nimmt und eine Mahlzeit verzehrt, kommt in den Genuss einer *Allheilung* – allerdings nur einmal pro Tag pro Charakter. Wird die Bank bewegt oder zerstört, vernichtet das ihre Magie.

23. SPINNENHÖHLE

Türen: 1; (Ostwand) – unverschlossener Höhlendurchgang

Einrichtung: Eine natürliche Höhle mit vielen Tropfsteinen und zwei klaren flachen Wasserteichen.

Bewohner: Eine *kleine Monsterspinne* (GRW S. 128), plus eine weitere, sollten die SC Stufe 3 oder höher sein. Die Spinnen sind versteckt und werden versuchen, sich an die SC heranzupirschen, um sie aus dem Hinterhalt zu attackieren (Bemerkensgegen Schleichen-Würfe), warten damit aber, bis sich potentielle Beute in die Westhälfte der Höhle begeben hat.

Schätze: An der Westwand der Höhle steht ein paar magische Stiefel. Leider sind es verfluchte *Stiefel des Stillstands* (s.u.).

Geheimnisse/Fallen: keine

STIEFEL DES STILLSTANDS

Stiefel des Stillstands sind ein hinterhältig verfluchter magischer Gegenstand. Wer sie anzieht, stellt fest, dass er seine Füße nicht mehr vom Boden loskriegt und nur noch wie festgewurzelt dasteht. Der betroffene Charakter kann zwar noch den Rest seines Körpers

bewegen und sich halbwegs verteidigen und Gegner in seiner Nähe angreifen, aber erhält -4 auf alle entsprechenden Würfe. Und da er sich nicht einmal drehen kann, sind alle Boni, den Charakter von hinten, oben oder seitlich anzugreifen, verdoppelt.

Zu allem Überfluss kann der Charakter die Stiefel auch nicht mehr ausziehen, es sei denn, er zerstört sie. Auch ein *Magie bannen* auf die Stiefel kann den Charakter befreien; der Zauber hat jedoch ebenfalls die Zerstörung der Stiefel zu Folge.

Dennoch ist es möglich, auch einen derart verfluchten Gegenstand gewinnbringend zu verkaufen. Er ist nämlich durchaus nützlich, um beispielsweise Gefangene oder Verbrecher festzusetzen.

Eingebettete Fähigkeiten: *Halt!*;

Zugangsstufe: 2;

Herstellungskosten: 250 GM;

Marktpreis: 500 GM

24. HÄNDLERIN

Türen: 1; (Westwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2).

Einrichtung: Direkt hinter der Tür ist eine kleine aber gemütlich wirkende Schlafstätte, neben dieser eine Kommode. Dann folgen ein Schrank und zwei Regale, die vollgestopft sind mit einem Sammelurium an Plunder und Krimskrams. Gegenüber der Schlafstätte steht ein mit Zetteln und Bastelgeräten übersäter Arbeitstisch. Vor den Regalen steht ein großer Schaukelstuhl.

Bewohner: Im Schaukelstuhl sitzt ein *runzliges altes Weib*, dass die SC beim Reinkommen freundlich anlächelt, ihnen einen Guten Tag wünscht (vorausgesetzt sie betreten den Raum halbwegs gesittet) und sie rundheraus fragt, was sie gerne kaufen möchten.

Der Raum ist ein Laden, und sofern die SC etwas kaufen möchten, kann die alte Frau ihnen fast jeden Ausrüstungsgegenstand aus dem GRW (S. 78, 79) verkaufen, der klein genug ist, in ihre Regale zu passen und der nicht mehr als 35 GM kostet. Auch magische Tränke hat sie am Angebot, aber

nur solche, die nicht mehr als 100 GM kosten. Insbesondere preist sie aber ihre **Blauen Kerzen** an, die sie für 20 GM das Stück verkauft und versichert, dass die SC diese hier unter dem Berg noch gut gebrauchen können. Einmal entzündet, brennt eine Blaue Kerze für 2W20 Kampfrunden. Ihr Licht brennt mit der Helligkeit und dem Radius einer Kerze, durchdringt aber selbst magische Dunkelheit. Außerdem schützt ihr Licht jeden im Radius vor Alterungs-, Furcht-, und Werteverlust-Effekten.

Wird die Händlerin angegriffen oder ihr Laden gestürmt, versucht sie sich zur Wehr zu setzen, so gut sie kann. Sie ist eine Zauberin mit den gleichen Werten wie der Händler in Raum 19 (s.o.).

Da sie wie dieser vollkommen friedfertig ist, sollten SC, die sie attackieren, ebenfalls keine EP für einen Sieg über sie erhalten.

Schätze: Wird die Händlerin getötet, stellt sich der größte Teil ihrer Waren als nutzloser Plunder heraus. In einer Kassenschachtel sind 5W20 Goldmünzen zu finden, in den Regalen zwei Blaue Kerzen (s.o.), 3 zufällige magische Tränke (Beutetabelle T) und ein paar zufällige Ausrüstungsgegenstände (je drei W20-Würfe auf Beutetabelle C und D).

Geheimnisse/Fallen: keine

25. GALERIE

Türen: 2; (Südwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2); (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: Abgesehen von einigen Porträtgemälden an den Wänden ist der Raum völlig leer.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Sobald jemand in die Mitte des Raums tritt, wird dieser magisch verdunkelt. Die selbst für Dunkelsicht undurchdringliche Finsternis wird plötzlich erfüllt von entsetzlichem Wehklagen und Schmerzensgeschrei. Jeder Charakter im Raum muss jede Kampfrunde GEI+HÄ + MAGIERESISTENT würfeln oder er verliert 1 Punkt eines Attributs (W20: 1-6 KÖR; 7-12 AGI; 13-18 GEI; 19-20 neu würfeln).

Im Dunkeln die Ausgangstür zu finden erfordert eine Probe auf GEI+VE.

Wird der Raum mit einer Blauen Kerze ausgeleuchtet (s. Raum 24), sind die Klagen und Schreie im Lichtradius nicht zu hören. Dafür sieht man die Personen auf den Porträts lautlos schreien und gleichsam von innen gegen die Leinwände ihrer Bilder zu krallen und zu schlagen. Eine erfolgreiche magische Analyse enthüllt, dass es sich bei den Bildern um eine Art Seelengefängnis handelt, mit denen die Seelen Verstorbener eingefangen wurden und festgehalten werden. Die Porträts zu zerschlitzen oder zu verbrennen befreit die Seelen, die sich mit einem Ausdruck der Erleichterung auflösen. Jedes der zehn Porträts bringt, auf diese Weise zerstört, der Gruppe je 10 EP extra.

26. BRUNNENRAUM

Türen: 2; (Südwand) - Gute Holztür (Aufbrechen -2) mit unverschlossenem gutem Schloss (SW 2); (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: Ein kleiner Raum mit einem einfach gemeißelten Steinbrunnen. Aus dem Maul eines steinernen Fisches sprudelt ein Wasserstrahl in ein Steinbecken. Neben dem Brunnen steht auf Goblinsch in die Wand gekratzt „Verfluchtes Wasser nicht trinken“.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Das Wasser des Brunnens ist nur für Goblins schädlich und richtet bei ihnen pro kräftigem Schluck W20 Schadenspunkte und 1 Punkt KÖR-Verlust an. Bei den meisten anderen Wesen heilt ein Schluck W20 LK und stellt pro Tag und Charakter 1 Punkt Attributsverlust wieder her. Das Wasser muss allerdings direkt aus dem Brunnen getrunken werden. Abgefüllt verliert es in kurzer Zeit seine magische Wirkung (wobei es jedoch frisches wohlschmeckendes Trinkwasser bleibt).

27. HELMRAUM

Türen: 1; (Südwand) – Massive Eisentür (Aufbrechen -8) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4)

Einrichtung: Der Raum ist klein mit sandigem Boden und wird von zwei Fackeln erhellt. Ein Tisch füllt den Raum größtenteils aus. Darauf liegen zwei

Helme, einer aus Eisen und einer aus Bronze.

Bewohner: keine

Schätze: Der reich verzierte Bronzehelm ist verflucht.

KOPFSCHMERZ-HELM

Dieser prächtige Bronzehelm verursacht bei seinem Träger einen dauerhaften brummenden Kopfschmerz, der es ihm schwer macht, sich zu konzentrieren und ihn kontinuierlich in schlechte Laune versetzt. Dadurch hat der Träger GEI -1, solange er den Helm trägt.

Noch dazu setzt sich der Helm auf dem Kopf des Trägers fest, sobald er aufgesetzt wurde. Nur indem man den Helm zerstört (was bei einem Metallhelm nicht so einfach ist) oder ein *Magie bannen* auf ihn wirkt (was ihn allerdings ebenfalls zerstört), kann man seine schädliche Zauberkraft brechen.

Bis dahin schützt er allerdings wie ein normaler Metallhelm.

Eingebettete Fähigkeiten: entspricht Attributsbonus +1;

Zugangsstufe: -;

Herstellungskosten: 1131 GM;

Marktpreis: 2256 GM

Der schlichte Eisenhelm ist jedoch nutzbringend verzaubert.

SOLDATENHELM

Dieser einfach gearbeitete Eisenhelm schützt seinen Träger wie jeder Metallhelm auch und gibt ihm zusätzlich +1 auf seinen Schlagen-Kampfwert.

Eingebettete Fähigkeiten: Kampfwert +1; **Zugangsstufe:** -;

Herstellungskosten: 381 GM;

Marktpreis: 756 GM

Geheimnisse/Fallen: keine

28. HÖHLENMENSCHEN

Türen: 1; (Westwand) – unverschlossener Höhlendurchgang

Einrichtung: Die Höhle enthält ein primitives Lager mit einigen

herumliegenden Knochen, primitiven Steinwaffen und -werkzeugen und einem glimmenden Lagerfeuer.

Bewohner: Pro SC ein **Höhlenmensch** (Werte wie Orks, GRW S. 118), +2 Höhlenmenschen, wenn die SC Stufe 4 oder höher sind. Die Höhlenmenschen sind wachsam und lauschen darauf, ob sich jemand vom Gang aus nähert. Nähern sich die Spieler, ohne ausdrücklich zu schleichen, darf jeder Höhlenmensch einen Bemerken-Wurf machen. Gelingt einer davon, suchen sie in der Höhle Verstecke auf, um die SC aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Dementsprechend verhalten sie sich selbst stets leise, so dass nur ein SC, dem ein Bemerken-Wurf mit einem PE von 8 oder höher gelingt, die grunzenden Stimmen der Höhlenmenschen hört, während er sich der Höhle nähert. Nur der Geruch des Feuers ist mit einem normalen Bemerken-Wurf festzustellen.

Schätze: keine, es sei denn, irgendein SC kann steinzeitliche Werkzeuge oder Waffen gebrauchen

Geheimnisse/Fallen: keine

29. ZYKLOPENRAUM

Türen: 1; (Westwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4).

Einrichtung: Der Raum ist prächtig an allen Wänden und Säulen mit Ornamenten und Mosaiken geschmückt. Am östlichen Ende befindet sich ein niedriges Podest auf dem eine große Bronzestatue eines Zyklopen steht. Bei seinem Auge handelt es sich um einen herrlichen Edelstein.

Bewohner: Der **Bronzezyklop** erwacht zum Leben und bekämpft alles im Raum, sobald sich jemand anschickt, ihn in irgendeiner Form zu beschädigen oder das Juwel aus seiner Stirn zu brechen. Er verfolgt niemanden aus dem Raum heraus, es sei denn, er wird von außerhalb des Raums mit Fernwaffen oder Magie angegriffen.

Seine Werte entsprechen denen eines Kristallgolems (inklusive *Blitz*-Zauber, GRW S. 114).

Schätze: Der Edelstein ist ein heiliges Juwel, möglicherweise aus irgendeinem Tempel geraubt. Das Talent **DIENER DES LICHTS I** ist darin eingebettet; außerdem kann das Juwel auf Befehl in einem

Lichtblitz explodieren, der an allen Wesen und Dienern der Dunkelheit im Umkreis von 5 Metern 3W20 nicht abwehrbaren Schaden verursacht und sie, sofern sie den Schaden überleben, für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem gewürfelten Schaden blendet wie durch den Zauber *Blenden*. Alle anderen Wesen erhalten keinen Schaden, sondern werden nur geblendet. Wesen und Diener des Lichts dürfen **GEI+HÄ+ DIENER DES LICHTS** würfeln, um nicht einmal geblendet zu werden. Dieser Effekt zerstört das Juwel jedoch unwiederbringlich.

Das Juwel ist mit seinen Eigenschaften und seinem Karatwert 750 GM wert.

Geheimnisse/Fallen: Wer den zerstörten Zyklopen ausdrücklich durchsucht, findet hinter seiner Brustplatte noch einen schön gearbeiteten bronzenen Schlüssel mit der Zahl 111 eingraviert. Dieser Schlüssel ist etwa 2 GM wert.

30. KAMMER DES WAHNSINNIGEN

Türen: 2; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: Der Raum ist unmöbliert und mit Dreck und Stroh bedeckt. Die Wände sind übersät mit Zeichnungen aus Blut und eingekratzten wirren Sätzen. In einer Ecke steht eine grob gezimmerte Holzkiste.

Bewohner: Sobald jemand die Tür öffnet und den Raum betritt, stürzt sich ein **halb nackter Mensch** mit blutunterlaufenen Augen, zernarbtem Gesicht und Körper und einer riesigen Axt auf den Eindringling, wobei er wildes Geschrei ausstößt.

WAHNSINNIGER					
KÖR:	9	AGI:	4	GEI:	3
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung:			Panzerung:		
Schlachtbeil (WB +4, GA -4, Ini -6)			-		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.				

	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
GH: 9	GK no EP 117

Schätze: Abgesehen von dem schreckenerregenden Schlachtbeil befindet sich in dem Raum nichts von Wert. Lediglich in der Kiste sind noch fünf Holzhämmer und fünf angespitzte Holzpflocke zu finden. Holzpflocke können als Waffen eingesetzt werden und haben WB +1, allerdings erhöhen sie die Abwehr des Gegners um 1 und zerbrechen bei einem Angriffspatzer.

Geheimnisse/Fallen: keine.

31. BILDERRAUM

Türen: 2; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Nordwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4)

Einrichtung: Ein sauberer gepflegter Raum mit Marmorfußboden und weiß verputzten Wänden. An jeder Wand hängt ein Porträt. Sie stellen vier gebieterisch wirkende Männer in Roben dar. Drei tragen Namensschilder, die nur jemandem mit dem Talent WISSENSGEBIET (MAGIE) etwas sagen – es sind allesamt berühmte Zauberer, die sich einen Ruf der Machtgier und Rücksichtslosigkeit erarbeitet haben. Das Porträt an der Westwand jedoch trägt den Namen „Rogaz“ und stellt den Herrn des Blutigen Gipfels dar.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Wer sich das Gemälde von Rogaz genauer ansieht, stellt fest, dass das Porträt bewusst zurück zu starren scheint, während sich sein grinsender Ausdruck verstärkt. Der dunkle Magier nutzt das Gemälde als magischen Spähposten und sieht, was in dessen Umgebung vor sich geht. Außerdem hat er es verflucht: Wer es sich ansieht, muss GEI+AU + MAGIERESISTENT würfeln oder er ist für W20 Tage verflucht wie durch den Zauber *Fluch* (-1 auf alle Proben).

Jegliche Zerstörungsversuche, egal ob durch Gewalt oder Magie, bleiben wirkungslos; das Gemälde ist mit einem mächtigen Schutzzauber versehen. Bei einem Patzer auf einen solchen Versuch

wird der Angriff sogar auf den Angreifer zurückgeschleudert, der entsprechend den Angriff erneut auf sich selbst ausführen muss (Patzer diesmal ausgeschlossen).

Lediglich ein heiliger Gegenstand oder ein heiliges Symbol kann die Macht des Gemäldes brechen. Wird ein solcher dem Porträt entgegengehalten, verzieht sich dessen Miene zu einem Ausdruck verächtlichen Abscheus, während die Farbe wie schmelzendes Wachs von der Leinwand läuft. Kurze Zeit später ist von der Magie des Gemäldes nichts mehr übrig. Sogar eventuelle Fluchwirkungen sind gebrochen.

Sollte kein SC selbsttätig versuchen, dem Porträt ein heiliges Symbol entgegenzuhalten, kann ein Wurf auf WISSENSGEBIET (RELIGION) gestattet werden, bei dessen Gelingen dem Charakter der entsprechende Einfall kommt.

Das Juwel aus Raum 29 zählt als hinreichend heiliger Gegenstand.

Gelingt es den SC das Gemälde zu zerstören, gewinnen sie dadurch 50 EP extra.

32. BIRNENFÖRMIGER RAUM

Türen: 2; (Südwand) – Schön gearbeitete aber eher schwache Tür (Aufbrechen +0) mit unverschlossenem einfachem Schloss (SW 0) und verzierter Elfenbeinklinke; (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: Der Raum hat einen unebenen Boden, der mit Sand und Geröll bedeckt ist. An der Seite liegt ein Schutthaufen aus Ziegeln, Steinen und gesplittetem Holz. Zwei Holzstücke und ein Seil liegen auf dem Boden.

Bewohner: Das **Seil** ist in Wirklichkeit ein belebtes Konstrukt, das angreift, sobald es jemand berührt oder bewegt.

LEBENDES SEIL			
KÖR: 10	AGI: 8	GEI: 0	
ST: 6	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	
			
Bewaffnung: Seilschlinge (WB +1)		Panzerung: Zähe Hanfstränge (PA +2)	

	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschlafung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.
	Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusatztliche Schlingenangriffe in jeder Runde aktionsfrei durchfuhren, allerdings pro Gegner nur maximal einen Angriff.
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Schlinge, welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Groenunterschied erhalt. Die Kreatur verliert einen Angriff pro Runde fur jeden Gegner, die sie umschlingt, kann aber mit allen ubrigen Angriffen normal weiter angreifen. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KOR+ST des Umschlingers.
GH: 10	GK: kl EP: 96

Schatze: keine; bei den zwei Holzstucken handelt es sich um dicke abgeseigte und blankpolierte Astgabeln. Es sind solide und stabile Werkstucke, allerdings ohne erkennbaren Zweck.

Geheimnisse/Fallen: keine

33. KLEINES UFER

Turen: keine

Einrichtung: Der Gang fuhrt zu einer kleinen sandigen Uferbank, an der ein stark stromender unterirdischer Fluss von West nach Ost fliet.

Wer in den Fluss springt, kann gema den normalen Schwimmen-Regeln (GRW, S. 93) stromabwarts schwimmen; stromaufwarts ist nach wenigen Metern unmoglich. So kann ein Charakter relativ sicher das Nordwestufer in Raum 35 erreichen und dort an Land gehen.

Wem eine Schwimmen-Probe -4 gelingt, der kann auch an Position 34 wieder an Land gelangen.

Bewohner: Unter dem Sand des Ufers lauert ein **Riesenzwurm**. Er greift an, sobald ihm ein SC zu nahe kommt (was passieren wird, wenn sie die Uferbank untersuchen), ins Wasser geht oder etwas Essbares aus seinem Rucksack holt. Tatsachlich kann er mit 3 Proviantrationen gefuttert und gesattigt werden, so dass er sich nicht mehr fur die SC interessiert. Der Wurm gilt in diesem Fall selbstverstandlich als uberwundener Gegner, der der Gruppe seine vollen EP einbringt.

RIESENWURM			
KOR: 9	AGI: 9	GEI: 1	
ST: 5	BE: 3	VE: 0	
HA: 3	GE: 0	AU: 0	
			
Bewaffnung: Groer Biss (WB +2; GA -2)		Panzerung: Zaher Schleim (PA +2)	
	Naturliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene wurfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgefuhrt, erhoht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	Sonar: „Sicht“ per Sonar.		
	uberraschungsangriff: Greift die Kreatur uberraschend aus einem Versteck an, darf sie AGI zu ihrem Angriff hinzuzahlen. Um die versteckte Kreatur zu entdecken, mussen Bemerken-Wurfe gegen AGI+BE der Kreatur gelingen.		
Beute:	Trophae (BW 1A:15)		
GH: 9	GK: gr	EP: 145	

Schatze: keine

Geheimnisse/Fallen: keine

34. UFERMAUER

Turen: keine

Einrichtung: Der Gang endet an einer geraden Kante, unter der ein stark stromender unterirdischer Fluss von West nach Ost fliet.

Wer in den Fluss springt, kann gema den normalen Schwimmen-Regeln (GRW, S. 93) stromabwarts schwimmen; stromaufwarts ist nach wenigen Metern unmoglich. So kann ein Charakter relativ sicher das Nordwestufer in Raum 35 erreichen und dort an Land gehen.

Bewohner: An der Hohlendecke uber dem Fluss hangt eine Anzahl **Vampirfledermause** (GRW S. 124) gleich der Anzahl der SC +1. Sie greifen die SC an, sobald sie sie bemerken, was in jedem Fall passieren wird, wenn die SC nicht ausdrucklich schleichen.

Um die Fledermause unter der dunklen Hohlendecke zwischen den Stalaktiten zu bemerken, bevor sie angreifen, ist ein Bemerken-Wurf -4 notwendig. Die Fledermause greifen jedoch auf keinen Fall uberraschend an.

Schatze: Mit einem Bemerken-Wurf entdeckt man ein Schwert im Wasser

unterhalb der Gangkante, gerade tief genug, dass man es greifen kann, wenn man den Arm ganz ins Wasser ausstreckt. Holt ein Charakter das Schwert aus dem Wasser, ertönt aus dem Wasser eine Stimme „Für das, was du genommen hast, gib, was du dafür nun nicht mehr brauchst.“ Der Charakter sollte nun die Waffe ins Wasser werfen, die er bisher in der Regel im Nahkampf eingesetzt hat. Tut er dies nicht, windet sich das Schwert wie flüssiges Metall einmal herum und attackiert ihn mit Schlägen 20. Danach wird es für immer schlapp wie ein nasses Tuch.

Gibt der Charakter jedoch seine Waffe dafür, ertönt aus dem Wasser eine Stimme, die „Danke“ sagt, und der Charakter ist nun im Besitz eines Langschwerts +1.

Geheimnisse/Fallen: keine.

35. FLUSSUFER

Türen: 1; (Südwand) – sich allmählich weitender Tunneldurchgang

Einrichtung: Eine natürliche Höhle mit einem sandbedeckten Boden, der leicht abschüssig auf einen stark strömenden unterirdischen Fluss zuführt. Das dunkle Wasser des Flusses lässt erahnen, dass er sehr tief ist.

In der Dunkelheit lässt sich das gegenüberliegende Ufer nur schwer ausmachen. Eine auffällig wirkende Brücke scheint dorthin zu führen. Einige Meter links davon liegt ein kleines Floß am Strand mit einer langen Holzstange daneben. Noch ein paar Meter weiter links steht ein Holzgestell, an dem eine rostige Glocke hängt.

Bewohner: Im Wasser befinden sich ein **Schwarm Piranhas** (Werte wie Schwarm, GRW S. 122, mit Kreaturenfähigkeit Schwimmen) und näher zum Nordufer ein **Alligator** (GRW S. 106). Beide werden von Schwimmern im Wasser angelockt, jedoch stets entweder der eine oder der andere, je nachdem, ob sich der Schwimmer näher am Nord- oder am Südufer befindet. Ist der Alligator allerdings verwundet und wird von einem geschickten oder tierkundlich bewanderten Charakter in die Nähe des Piranha-Schwarms gebracht, kann das den Piranha-Schwarm zum Angriff auf den Alligator bringen. Der Spielleiter

entscheidet über die notwendigen Würfelwürfe. Sollte dieses Manöver gelingen, gelten sowohl Schwarm als auch Alligator als besiegt, stellen beiderseits keine Gefahr mehr dar und bringen der Gruppe selbstverständlich volle EP.

Läutet man die Glocke, kommt vom Nordufer her ein schrumpeliger alter Mann in einem Ruderboot angerudert. Sein Boot fasst noch zwei weitere Personen, und er verlangt 3 GM pro Person dafür, die SC auf die andere Seite zu bringen. Der alte Mann ist gierig, führt aber nichts Böses im Schilde, und ist außerdem nicht so dumm, sich mit einer ganzen Abenteurergruppe anzulegen. Allerdings ist er in Wahrheit eine **Werratte** und wird sich zur Verteidigung in eine Bestie verwandeln, halb Mensch, halb Ratte, sofern er bedroht oder angegriffen wird.

WERRATTE			
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5	
ST: 5	BE: 2	VE: 0	
HÄ: 6	GE: 3	AU: 0	
			
Bewaffnung: Rattenkrallen (WB +1; GA -1)		Panzerung: Rattenpelz (PA +2)	
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Silberwaffen		
	Krankheit: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift/Krankheit trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Krallenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlägen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Beute:	BW 1C:12		
GH: 7	GK no	EP 104	

Allerdings könnte der Fährmann gegen zusätzliche Bezahlung noch ein paar Informationen über die vor den SC liegenden Gefahren geben. Dies ist aber Spielleiterentscheid.

Schätze: keine außer eventueller Beute der Werratte

Geheimnisse/Fallen: Das Floß ist von Rogaz zu einer magischen Falle verflucht worden. Bis etwa zur Mitte des Flusses lässt es sich normal steuern, dann fängt es an, wie von selbst zu schaukeln und zu schwanken, um etwaige Passagiere abzuwerfen. Jedem Charakter an Bord muss ein KÖR+BE-Wurf gelingen oder er landet im Wasser, muss schwimmen und lockt eventuell eine Kreatur an (s. Bewohner). Wird das Floß nicht sofort zurück gesteuert, muss dieser Wurf alle 4 Kampfrunden (also dreimal pro Minute) erneut gelingen. Versuchen die SC dennoch mit Gewalt das Floß zum Nordufer zu staken, müssen außerdem einem SC – dem, der die Stakstange führt - 5 Kraftakt-Proben gelingen, wovon jede 1 Minute Fahrt repräsentiert. Jede misslungene Kraftakt-Probe verlängert die Fahrt allerdings um eine Minute. Geht der Charakter mit der Stake über Bord, ist das Floß nicht mehr zu steuern. Alle Charaktere an Bord sind dem Schabernack des Floßes ausgeliefert, bis es wieder am Südufer landet. Landen alle Charaktere im Wasser, treibt das Floß von selbst wieder ans Südufer, wo kurz danach auch die Stake wieder angetrieben wird.

Die Brücke ist keine absichtliche Falle, sondern nur schlecht in Stand gehalten. An drei Stellen hat sie morsche Planken. Werden diese entdeckt (wie Falle mit TW 2), können sie mit erfolgreichen AGI+BE+4-Proben umgangen werden. Tritt ein Charakter unwissentlich auf eine solche Planke, ist der Wurf AGI+BE-4. In beiden Fällen stürzt ein Charakter bei misslingen ins Wasser und muss versuchen, an das Ufer seiner Wahl zu schwimmen (siehe dazu auch den Abschnitt „Bewohner“).

Überwindung des Floßes oder der Brücke gibt der Gruppe keine zusätzlichen EP, da beide nicht die beste Wahl zur Überquerung des Flusses sind.

ABSCHNITT 3: DER SCHMUGGLERWAFEN

Sollten die Charaktere im vorhergehenden Abschnitt genügend EP für einen Stufenaufstieg erhalten haben, wäre es an

dieser Stelle angebracht, sie diesen nun durchführen zu lassen.

36. NORDUFER

Türen: 3; (Westwand) – offener Tunneldurchgang; (Nordwand) – solide Holztür ohne Schloss; (Ostwand) – offene Passage zu Uferweg direkt am Wasser

Einrichtung: Eine große Höhle, durch die ein unterirdischer Fluss fließt. Der Boden ist sandig. Eine auffällige Brücke führt nach Süden, westlich davon liegt ein Ruderboot am Strand, daneben eine Holzkiste.

Bewohner: Sofern die SC ihn nicht vorher angegriffen haben, sitzt der **Fährmann**, der in Position 35 beschrieben wurde, auf der Kiste neben dem Boot und schnitzt hölzerne Speerspitzen zum Fischfang. Er tritt den Charakteren gegenüber nicht aggressiv auf (außer er wird bedroht; dann verwandelt er sich zur Verteidigung in eine Werratte; s.o.), verhält sich aber sehr abweisend, insbesondere wenn die Charaktere *nicht* mit ihm über den Fluss gesetzt haben. Wenn sie ihm allerdings Gold anbieten, könnte er noch einige Informationen über den Berg und seine Bewohner preisgeben. Über welche Informationen er verfügt und welche er bereit ist herauszugeben, ist allerdings Spielleiterentscheid.

Schätze: keine außer eventueller Beute der Werratte

Geheimnisse/Fallen: keine

37. RAUM DES SCHLÜSSELMEISTERS

Türen: 2; (Südwand) - Einfache Tür (Aufbrechen +0) mit unverschlossenem einfachem Schloss (SW 0); (Westwand) – wie Südwand. Von außerhalb der Südtür hört man aus dem Raum heraus ein Schnarchen.

Einrichtung: Ein modrig riechender Raum mit kümmerlicher Einrichtung, die offenbar aus den Überresten von Schiffen zusammengezimmert wurde.

Bewohner: Auf einer Bank, die offenbar aus dem Bug eines Boots gefertigt wurde, schläft ein zotteliger Mann in zerlumpter Kleidung. Neben ihm schläft ein großer schwarzer Hund, der aufwacht, sobald jemand den Raum betritt, den Eindringling mit rotglühenden Augen anstarrt und obsidianschwarze Zähne

fletscht. Bei dem Hund handelt es sich um einen **Unwolf** (GRW S. 124). Der Schlafende selbst ist ein **Werwolf** in Menschengestalt, doch zunächst wird er friedlich bleiben.

Der Werwolf mag sich mürrisch und abweisend verhalten, wenn man ihm gegenüber jedoch freundlich bleibt, ist er aber nicht aggressiv. Er mag vielleicht sogar erzählen, dass dieser Bereich hier mal der Rückzugsort einer Schmuggler- und Diebesbande war. Als jedoch vor ein paar Jahren durch eine außerordentliche Schneeschmelze der Fluss besonders stark anstieg, sind viele ertrunken und die meisten übrigen verhungert, weil das Hochwasser den Weg nach draußen flussabwärts blockierte und die Vorratsversorgung abschnitt. Rogaz hat viele der Toten zu Untoten wiederbelebt, die diesen Abschnitt nun bewachen.

Erst wenn die SC ihn weiter ausfragen, wird er zornig und macht deutlich, dass er mit Schatzsuchern nichts zu tun haben will. Er bedeutet ihnen zu verschwinden, und wenn sie das nicht tun oder ihn angreifen, verwandelt er sich eine halbwölfische Bestie und geht zusammen mit seinem Unwolf auf die Gruppe los.

WERWOLF			
KÖR:	10	AGI:	6
GEI:	4	ST:	5
BE:	2	VE:	0
GE:	0	HÄ:	6
AU:	0		
Bewaffnung:		Panzerung:	
Wolfspranken (WB+2; GA -2)		Wolfspelz (PA +2)	

	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Silberwaffen
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Prankenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
Beute:	BW 1C:12
GH:	10
GK:	no
EP:	105

Schätze: Außer zufälliger Beute des Werwolfs findet sich hier nur noch ein Schlüsselbund, der zu allen Schlössern in diesem Abschnitt von Position 36 bis 44 passt.

Geheimnisse/Fallen: keine

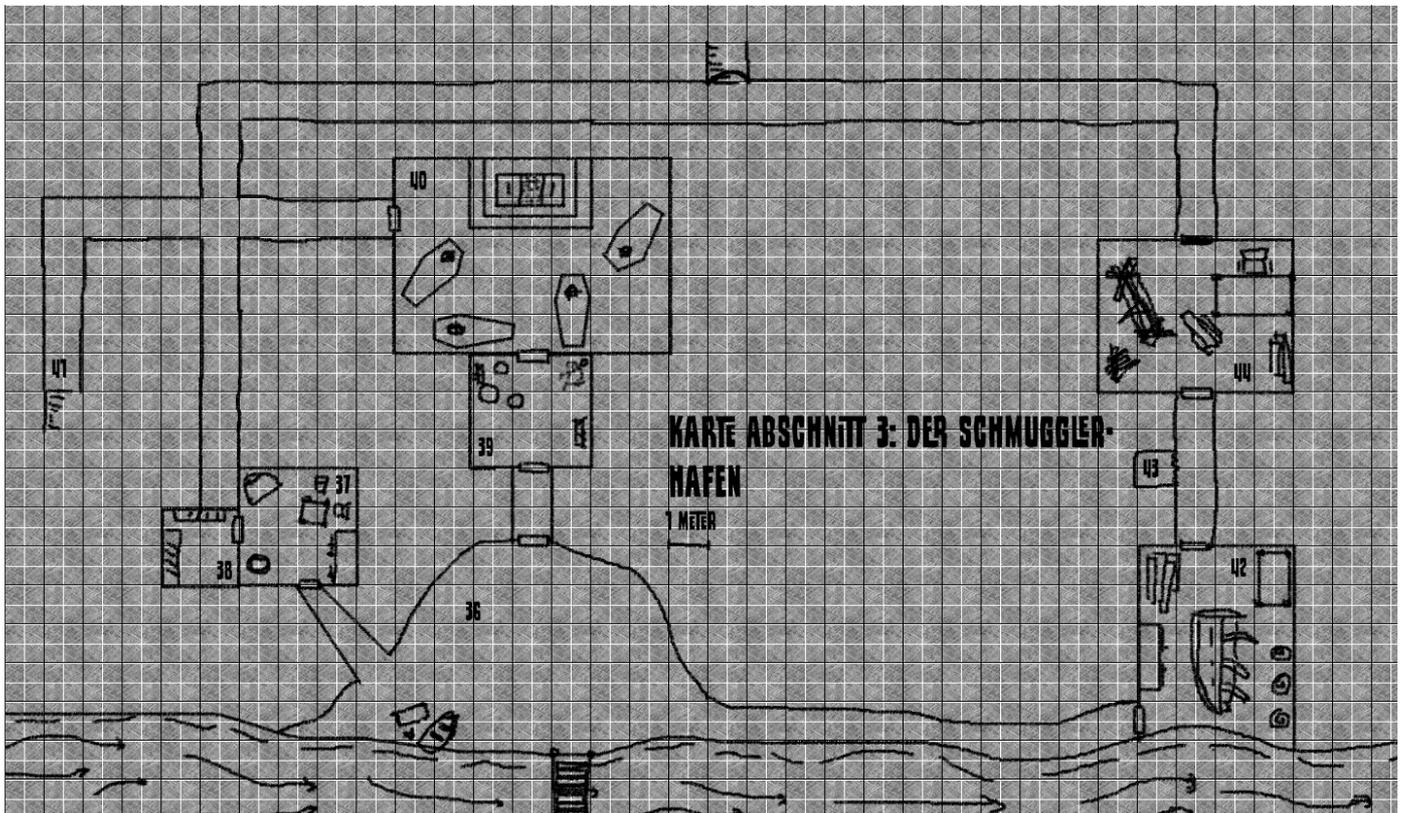
38. VORRATSKAMMER

Türen: 1; (Ostwand) - Einfache Tür (Aufbrechen +0) mit unverschlossenem einfachem Schloss (SW 0).

Einrichtung: Eine kleine Kammer mit Regalen voller wenig appetitlicher Lebensmittel. Bei den meisten Sachen muss man den Magen und den Geschmackssinn eines Hundes haben, um sie verzehren zu können, und es stinkt erbärmlich.

Bewohner: keine

Schätze: Ein Glas mit eingelegten Eiern, genug für eine Mahlzeit für jeden SC, ist das einzige hier, was ausreichend appetitlich erscheint.



Geheimnisse/Fallen: keine

39. LAGERRAUM

Türen: 2; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: In dem ehemaligen Lagerraum stehen ein paar Fässer sowie einige Ständer mit einfachen Waffen und bäuerlichen Werkzeugen. In der Nordostecke liegt ein menschliches Skelett, das noch einen Holzschild, eine Lederrüstung und ein Schwert trägt.

Bewohner: In der Mitte des Raums stehen vier **Zombies** und starren an die Decke. Ihr Befehl lautet, Eindringlinge anzugreifen, die den Raum *durchqueren*, sie attackieren also nicht auf Sicht. Sie greifen jedoch an, wenn man ihre Aufmerksamkeit auf sich zieht oder sie angreift. Es ist beispielsweise möglich, durch einen Fernangriff nur einen Zombie zum Angriff zu verleiten und aus dem Raum herauszulocken, während die anderen inaktiv bleiben. Außerdem kann man versuchen, an ihnen vorbei zu schleichen (sie haben lediglich den Standard-PW von 8 auf Bemerkung-Würfe).

Schätze: Das Skelett trägt eine Lederrüstung, Lederschienen, ein Langschwert, einen Holzschild und ein silbernes heiliges Symbol im Wert von

2GM. Außerdem hat es einen Goldbeutel mit 8 GM darin.

In den Fässern ist ein hervorragender Rum. Jedes Fass dürfte im Verkauf wohl an die 15 GM bringen, sie müssten jedoch jeweils zumindest mit einem Handkarren transportiert werden. Ein ordentlicher Schluck von dem Rum vor einem Kampf steigert ungemein den Mut und gibt effektiv +1 GEI zu dem Zweck, Angst-Effekten zu widerstehen. Eine leere Trankflasche fasst einen ausreichend großen Schluck, ein Wasserschlauch etwa 50 Schluck. Ein solcher Schluck ist etwa 1 SM wert.

Geheimnisse/Fallen: keine.

40. VAMPIRGRUFT

Türen: 2; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Westwand) – wie Südwand

Einrichtung: Eine steinerne Gruft mit reichhaltiger düsterer Ornamentik. An der Nordwand steht ein Altar mit einem unheiligen Symbol darauf und einer ehemals prächtigen, aber nun zerschissenen Altardecke. Auch die Wandbehänge waren mal sichtlich reichhaltig, sind aber nun ausgebleicht und fadenscheinig.

Vor dem Altar stehen ungeordnet vier Särge herum.

Bewohner: Sobald die SC den Raum betreten, öffnet sich einer der Särge, und ein **Vampir** erhebt sich daraus, das blasse bluthungrige Abbild eines Schmuggler- oder Banditenfürsten, möglicherweise auch eines dunklen Priesters. Sobald er die SC bemerkt, hat er nur ein Ziel: sie zu seinen Geschöpfen zu machen.

VAMPIR			
KÖR: 9	AGI: 7	GEI: 6	
ST: 10	BE: 4	VE: 3	
HÄ: 10	GE: 2	AU: 4	
			
Bewaffnung:		Panzerung:	
Vampirklau (WB +1; GA -1)		-	
	Anfällig: Kann sich einem heiligen Symbol nicht von sich aus näher als 2 Meter nähern. Immersieg mit einer vollständig hölzernen Waffe tötet sofort, sofern er Schaden macht.		
	Bezaubern: Kann Gegner bezaubern. Wirkt wie Zauber <i>Gehorche!</i>		
	Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe. Ein heiliges Symbol entgegenhalten schützt vor dem Blickangriff, besetzt jedoch eine Hand.		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	Auferstehung: Erhebt sich, wenn getötet, nach W20 Tagen mit voller LK, es sei denn, das Herz wurde mit einem Holzpflöck durchbohrt.		
	Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern gleiche Größenkategorie oder kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.		
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
	Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 17	GK: no	EP: 177	

Ob in allen Särgen Vampire ruhen, bleibt dem Spielleiter überlassen, ja nachdem wie leichtes Spiel die SC mit dem untoten Ungeheuer hatten.

Schätze: In jedem Fall befindet sich im Sarg des Vampirs ein Buch, das vier zufällig ermittelte Zaubersprüche als

Schriftrollen enthält, eine Astgabel ähnlich denen aus Raum 32 und 30 GM.

In jedem weiteren Vampirsarg, sofern darin ebenfalls ein Vampir lauern sollte, sind weitere 3W20 GM zu finden.

Geheimnisse/Fallen: keine

41. BAUSTELLE

Türen: keine

Einrichtung: Eine grobe halbfertige Treppe führt hier nach unten und endet am massiven Fels. Werkzeuge liegen herum sowie Eimer mit Bauschutt und Haufen mit Abraum.

Bewohner: Einige harmlose und unsichtbare Geister scheinen an diesen Ort gebunden zu sein, denn sobald sich jemand nähert, erheben sich die Werkzeuge, die Spitzhacken, die Hämmer und Meißel, Eimer etc. in die Luft – und setzen die Arbeit an der Treppe fort.

Nach einigen Augenblicken ertönt auch wie aus dem Nichts ein gepfiffenes fröhliches Liedchen.

Schätze: keine, außer jemand kann einen Eimer oder Bauwerkzeug gebrauchen. Die Gegenstände lassen sich ohne Widerstand entfernen und sind nichts Besonderes. Sie bewegen sich nur hier an diesem Ort.

Geheimnisse/Fallen: Wer den unsichtbaren Bauleuten eine Weile zusieht, regeneriert beim ersten Mal, wenn er dies tut, 1 Punkt Werteverlust.

42. BOOTSHAUS

Türen: 2; (Westwand) – Eisenbeschlagene massive Holztür (Aufbrechen -6) mit verschlossenem meisterlichem Schloss (SW 8). Über der Tür steht außerhalb des Raums die Inschrift „Bootshaus“. In die Tür eingelassen ist ein kleines vergittertes Fensterchen, durch das man von außen Einrichtung und Bewohner sehen kann; (Nordwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4)

Einrichtung: Eine kleine Bootswerkstatt mit Werkbänken, Werkzeugschränken, Holzstapeln, angefangenen Werkstücken und einem halbfertigen Boot in der Mitte. Nach Süden gibt es keine Wand, sondern die Werkstatt ist dort zum Fluss hin offen.

Bewohner: Fünf **Gerippe** werkeln eifrig an dem Boot. Ein Wurf auf WISSENSGEBIET

(MAGIE) oder (RELIGION), je -2, offenbart bei Erfolg, dass es sich nicht um gewöhnliche Skelette sondern um Arbeiterskelette handelt. Diese haben einen Rest von Verstand beibehalten, verstehen menschliche Sprache und können selbstständig denken, auch wenn sie selbst nicht sprechen können und nicht sonderlich helle sind. Sie haben die gleichen Werte wie Skelette (GRW S. 122), mit einem GEI von 2. Das heißt, es ist eventuell möglich, sie zu überlisten.

Schätze: Auf einer Werkbank in einer Schachtel mit Nägeln liegt ein schön gearbeiteter kupferner Schlüssel mit einer eingravierten Zahl. Vergleicht man die Gravur mit denen auf den Schlüsseln aus den Räumen 5 und 14, stellt die Gravur wohl die Zahl 66 dar. Wie die Schlüssel aus den beiden anderen Räumen ist er etwa 2 GM wert.

In einem Werkzeugschrank liegt ein schönes silbernes Entermesser (Werte wie Kurzsword, aber Initiative +1 und doppelter Preis) und ein großer Vorschlaghammer (Werte wie Streithammer).

Geheimnisse/Fallen: Während die SC den Raum nach Beute durchsuchen, ist von irgendwo hinter der Nordtür ein Knallen zu hören. Sieht jemand hinter der Tür nach, sieht er den Gang herunter die Tür zu Raum 44 offenstehen und hört dort ein Rumoren, als würden sich mehrere Wesen versammeln. In diesem Moment ist noch Zeit, dass einer oder mehrere SC zur Latrine 43 eilen, um sich dort zu verstecken. Kurze Zeit später werden vier weitere Gerippe zu Raum 42 eilen. Und diese werden alle angreifen, die ihnen fremd sind, wobei alle übrigen noch belebten Skelette sie unterstützen werden.

43. LATRINE

Türen: 1; (Ostwand) – vergilbter Vorhang aus Segeltuch

Einrichtung: Eine einfache, aus dem Fels gehauene Nische mit einem steinernen Sitz mit einem schmalen Schacht in die Tiefe. Offensichtlich wurde diese Örtlichkeit allerdings schon sehr lange nicht mehr benutzt.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: keine, aber die Nische ist ein ideales Versteck, um

Gegnern im Gang zwischen Raum 42 und 44 auszuweichen, um sie zu umgehen oder ihnen in den Rücken zu fallen.

44. MATERIALLAGER

Türen: 2; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Nordwand) – wie Südwand

Einrichtung: Ein Raum voller Stapel aus Holztrümmern und mit einem schmucklosen Schreibtisch, hinter dem ein solider Stuhl steht. Auf dem Schreibtisch steht ein hölzernes Kästchen.

Bewohner: An dem Schreibtisch sitzt ein grässliches Wesen. Seine ausgezehrte Gestalt und sein eingefallenes Gesicht kennzeichnen es offensichtlich als Untoten. Seine Haare sind lang, filzig und strähnig und seine Hände enden in furchterregenden Krallen. Die Kreatur ist ein **Draugar**, belebt aus dem Leichnam eines Verhungerten. Sobald er die SC bemerkt, springt er auf und greift an.

DRAUGAR		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6
ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0
		
		
Bewaffnung: Scharfe Klauen (WB+2; GA -2)		Panzerung: Untotes Fleisch (PA +2)
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Silberwaffen	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.	
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene wirft augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.	
	Werteverlust: Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.	
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
GH: 11	GK: no	EP: 157

Schätze: In dem Kästchen befinden sich 18 GM und ein zufälliger magischer Trank.
Geheimnisse/Fallen: keine

ABSCHNITT 4: DAS LABYRINTH DES ROGAZ

Sollten die Charaktere im vorhergehenden Abschnitt genügend EP für einen Stufenaufstieg erhalten haben, wäre es an dieser Stelle angebracht, sie diesen nun durchführen zu lassen.

Spätestens ab hier sollten die Charaktere eine Karte der von ihnen erforschten Gänge und Räume anfertigen, denn sich im Labyrinth zurecht zu finden ist als eigene Herausforderung an sich gedacht.

45. GHULGEWÖLBE

Türen: 2; (Südwand) – offener Torbogen ohne Tür; (Nordwand) – offener Torbogen ohne Tür

Einrichtung: Ein großes offenes Gewölbe, das erfüllt ist mit einem entsetzlichen Gestank. Wer den Raum betritt, muss KÖR+HÄ + Einstecker würfeln und erhält bei Missslingen -1 auf alle Proben, bis er den Raum wieder verlässt.

Der Gestank geht von drei verrottenden Leichen auf dem Boden aus.

Bewohner: Eine der Leichen auf dem Boden ist ein **Ghul**.

Nach Spielleiterermessen kann eine zweite Leiche ebenfalls ein Ghul sein, aber dann sollten die Charaktere Stufe 4 oder höher sein.

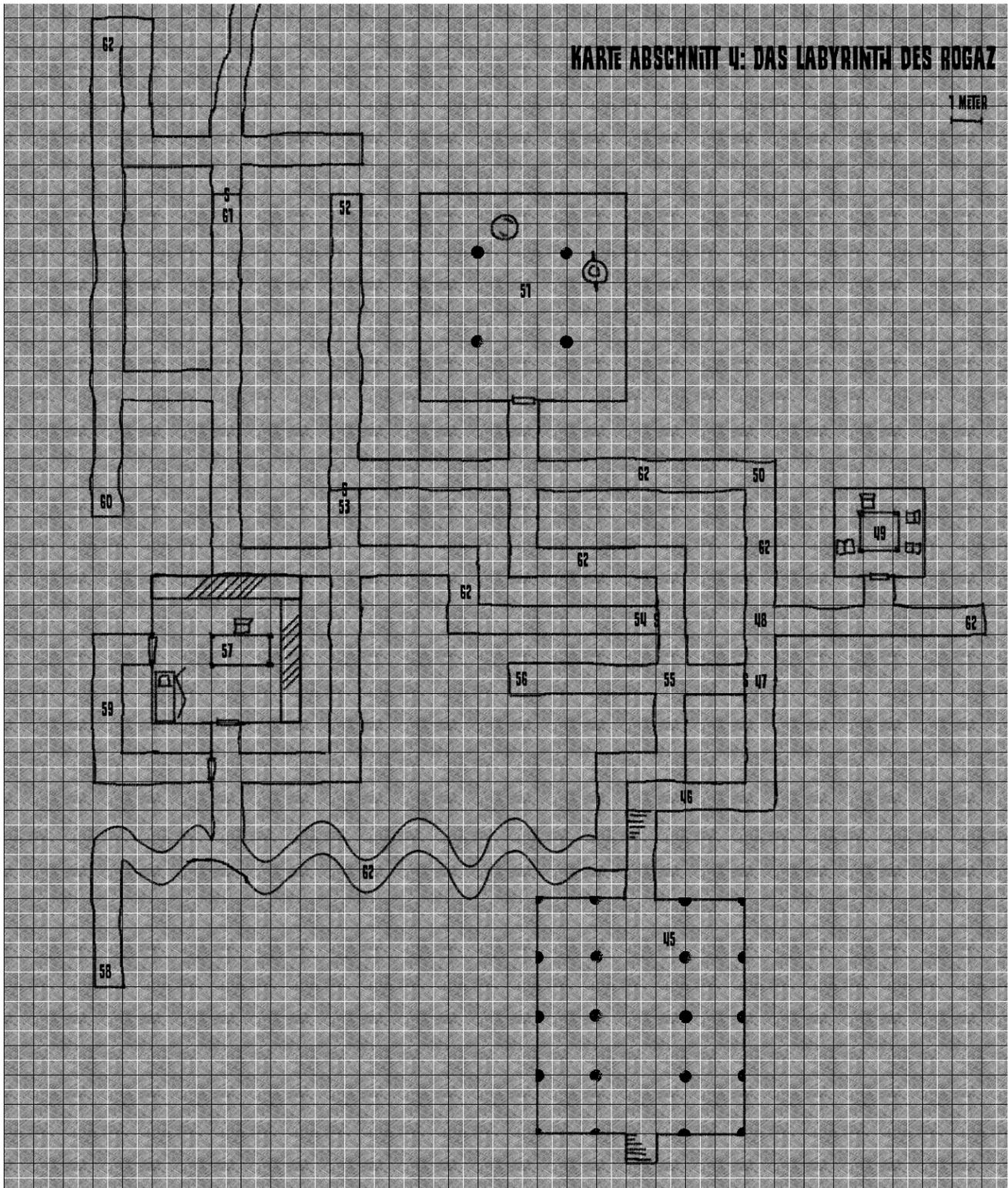
GHUL					
KÖR:	10	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
     					
Bewaffnung:			Panzerung:		
Dreckige Klauen (WB +1; GA -1)			Untotes Fleisch (PA +2)		

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.
	Lähmungseffekt: Schadensverursachender Klautentreffer macht Ziel für verursachten Schaden in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Klauenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
Beute:	BW 2B: 20, 1M:9
GH:	10
GK:	no
EP:	123

Der Ghul stellt sich tot (Bemerken -8, um festzustellen, dass die Leiche in Wahrheit ein untotes Wesen ist) und wird den Charakter angreifen, der ihm als erstes in Reichweite kommt, wenn die SC die Leichen untersuchen. Gehen die SC sogar in Richtung des Nordausgangs, ohne die Leichen weiter zu beachten, erhebt er sich hinter ihnen und fällt dem letzten Charakter in den Rücken. Gelingt es ihm dabei, den Charakter zu lähmen, werden alle Charaktere weiter vorne den Ghul überhaupt nicht bemerken, und er kann den nächsten hinterrücks angreifen und so weiter. Allerdings muss der Ghul nach dem ersten derart angegriffenen Charakter Schleichen-Würfe ablegen, gegen die die anderen Charaktere Bemerken-Würfe machen dürfen.

In jedem Fall erhält der Ghul Schlagen +2 auf Angriffe, die er auf ein überraschtes Opfer ausführt.

Schätze: Auf die Leichen verteilt finden sich 25 GM, 1 Allheilungstrank und eine verwaschene Karte des Labyrinths von Rogaz. Diese Karte befindet sich im Anhang dieses Abenteuers und kann den Charakteren nun als Kopie ausgehändigt werden.



Geheimnisse/Fallen: Die Treppe, die aus dem Raum herausführt, hat einen Druckplattenmechanismus (TW 8), der vorbeikommende Personen zählt. Er ist dazu gedacht, dass die Falle bei Position 46 auf den *hintersten* Charakter in der Gruppe herab kracht. Wird der Mechanismus entdeckt und umgangen oder entschärft, geht die Falle bei 46

stattdessen auf den *zweiten* Charakter in der Gruppe nieder.

46. FALLGITTERFALLE

Geheimnisse/Fallen: In der Decke verborgenes Fallgitter mit geschärften Spitzen (TW 2). Geht mit Schlägen 15 auf den letzten Charakter in der Gruppe nieder, sofern die SC den Druckplattenmechanismus am Ende von

Raum 45 nicht entdecken, und verschließt den Gang hinter der Gruppe. Anderenfalls geht das Gitter auf den zweiten Charakter nieder und trennt die ersten beiden Charaktere von den hinteren.

Die Falle zu bemerken, bevor sie einen Charakter verletzt, bringt der Gruppe 20 zusätzliche EP.

Türen: 1; metallenes Fallgitter, sofern die Falle ausgelöst wurde (Aufstemmen -8; zwei Charaktere auf verschiedenen Seiten des Gitters dürfen ihre Probenwerte addieren und den Modifikator vom Gesamtwert abziehen).

Einrichtung: Grob aus dem Felsen gemeißelter Gang

Bewohner: keine, aber wenn das Gitter zwischen zwei SC niedergegangen ist, locken Versuche, es aufzustemmen, ein zufälliges Monster an (siehe Position 62).

Schätze: keine, außer zufälliger Beute eines angelockten Monsters.

47. GEHEIMTÜR

Türen: 1; (Westwand) – steinerne Geheimtür (Aufbrechen -10). Wer hier aktiv nach Geheimtüren sucht, darf Bemerkungen -2 würfeln. Bei Erfolg findet der Charakter die Geheimtür und ihren Öffnungsmechanismus (eine kleine Druckplatte in der Wand daneben).

Einrichtung: Grob aus dem Felsen gemeißelter Gang.

Die Tür ist von beiden Seiten zu entdecken und hat auf beiden Seiten einen Öffnungsmechanismus. Sie schließt sich nach einigen Minuten von selbst wieder.

Bewohner: keine, aber wenn die Bemerkungen-Probe bei einer Suche nach Geheimtüren (s.o.) misslingt, lockt die Suche ein zufälliges Monster an (siehe Position 62)

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: siehe Türen

48. ZIELPUNKT TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Kommen die SC durch eine Teleportfalle hier an, kann ihnen folgende Beschreibung gegeben werden: „Ihr findet euch in einem gerade verlaufenden Gang wieder, von dem aus direkt neben euch ein Gang rechtwinklig abzweigt.“

Sollten die Charaktere einen Kompass dabei haben, können sie die Himmels-

richtungen ermitteln, in die die Gänge verlaufen.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Dies ist der Zielpunkt der Teleportfalle bei Position 60.

49. WARTUNGSRAUM

Türen: 1; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); man hört ziemlich laute zwergische Stimmen durch die Tür, die fluchen, lachen und sich unterhalten.

Einrichtung: Ein ordentlich gearbeiteter Holztisch mit vier Stühlen und ein paar kleine Wandregale mit Habseligkeiten. In einer Ecke steht ein Sack mit einigen Werkzeugen.

Bewohner: Um den Tisch herum sitzen vier **Zwerge**, spielen Karten, rauchen Pfeife und trinken Bier.

ZWERG			
KÖR:	8	AGI:	6
ST:	4	BE:	0
HÄ:	4	GE:	2
		VE:	2
		AU:	0
Bewaffnung:		Panzerung:	
Zwergenaxt (WB +3, GA -2, Ini -1)		Metallhelm (PA +1, Ini -1) Lederschien (PA +1) Kettenpanzer (PA +2, Laufen -0,5)	
		Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
Beute:	BW 1A:12, 2C:15		
GH:	6	GK:	no
		EP:	89

Bei den Zwergen handelt es sich um gedungene Arbeiter, die lediglich die Labyrinthstollen in Stand halten und ausbauen wollen. Sie machen das für die Bezahlung, fühlen sich hier unter dem Berg aber ziemlich isoliert von den anderen Bewohnern. Deswegen sind sie Besuchern in ihrem Raum gegenüber zunächst misstrauisch, erwidern Freundlichkeit aber selbst mit Freundlichkeit.

Zeigt man ihnen die Karte aus Raum 45, versuchen sie sie so gut es geht zu vervollständigen, richten zu viert aber möglicherweise ein furchtbares Gekrakel an. Der Spielleiter kann hier nach Belieben richtige und falsche Informationen

einstreuen. Jedenfalls können die SC drei wesentliche Informationen von ihnen erhalten:

1. Der Weg aus dem Labyrinth heraus zu Rogaz befindet sich in nord-westlicher Richtung.
2. Der große Raum im Norden des Labyrinths enthält einen gefährlichen Minotaurus.
3. Der Labyrinthmeister ist ein seltsamer Kerl, der Höflichkeit für Schwäche hält, aber auch ein ziemlicher Feigling ist.

Gewinnen die SC diese Informationen von den Zwergen, erhalten sie die vollen 356 EP für sie, als hätten sie sie besiegt. (Entsprechend gibt es keine weiteren EP dafür, die Zwerge hiernach noch anzugreifen und zu besiegen.)

Schätze: Außer der zufälligen Beute der Zwerge (die auch ein paar Münzen als Wetteinsätze für ihr Kartenspiel beinhalten sollte) finden sich hier noch W20/2 Portionen Rauchkraut, ein paar einfache Werkzeuge wie Spitzhacken, Schaufeln, Hämmer und Brechstangen (jeweils eines als Beute) und ein kleines Fässchen Zwergenbier, in dem aber gerade noch genug drin ist, dass jeder SC, der nach diesem Kampf verschnauft, 2 zusätzliche LK zurückerhält.

Geheimnisse/Fallen: keine

50. ZIELPUNKT TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Kommen die SC durch eine Teleportfalle hier an, kann ihnen folgende Beschreibung gegeben werden: „Ihr findet euch an einem rechtwinkligen Knick in einem grob aus dem Fels gemeißelten Gang wieder.“

Sollten die Charaktere einen Kompass dabei haben, können sie die Himmelsrichtungen ermitteln, in die die Gänge verlaufen.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Dies ist der Zielpunkt der Teleportfalle bei Position 56.

51. HALLE DES MINOTAURUS

Türen: 1; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); hinter der Tür

hört man gelegentlich schweres Stampfen und das Knirschen von Tonscherben.

Einrichtung: Eine große Halle mit reich ornamentierten Wänden und vier Säulen. Der Boden ist über und über bedeckt mit Scherben und zerstörten Tongefäßen. Lediglich eine Amphore und eine große Schale sind noch unversehrt. Auf der Schale liegt ein Haufen Goldstücke.

Bewohner: Ein *Minotaurus* (GRW S. 117) stapft wutschnaubend durch die Halle und greift Eindringlinge ohne Umschweife an, sobald er sie erblickt.

Schätze: In der Amphore ist nur Wasser, und die meisten Goldstücke in der Schale entpuppen sich als golden bemalte Tonscheiben. Lediglich 8 GM sind echt. Aber unter dem Haufen liegt auch ein kupferner Schlüssel, der etwa 2 GM wert ist und, wie der Schlüssel in Raum 29, die Zahl 111 eingraviert trägt.

Geheimnisse/Fallen:

52. TELEPORTFALLE/ZIELPUNKT TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Grob aus dem Fels gemeißelter Gang, der nach Norden in einer Sackgasse endet. Kommen die SC durch eine Teleportfalle hier an, kann ihnen folgende Beschreibung gegeben werden: „Ihr findet euch am Ende einer Sackgasse in einem grob aus dem Fels gemeißelten Gang wieder.“

Sollten die Charaktere einen Kompass dabei haben, können sie die Himmelsrichtung ermitteln, in die der Gang verläuft.

Bewohner: keine, aber siehe Geheimnisse/Fallen

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Am Gangende befindet sich ein verborgener Schalter (Bemerkungen -2). Wer das Gangende abtastet, wird ihn unweigerlich eindrücken. Wird der Schalter betätigt, werden alle Wesen bis in 5 Metern Entfernung zu Position 55 teleportiert.

Genügt die Reichweite der Falle nicht, um die gesamte Gruppe zu teleportieren, hat das Abklopfen der Wände ein zufälliges Monster angelockt (siehe Position 62).

Außerdem ist dies der Zielpunkt der Teleportfalle im Zimmer des Labyrinthmeisters (Position 57).

Bemerkt die Gruppe den Schalter, bevor sie ihn versehentlich betätigt, bringt das den Charakteren 20 zusätzliche EP.

53. GEHEIMTÜR

Türen: 1; (Nordwand) – steinerne Geheimtür (Aufbrechen -10). Wer hier von Süden kommend aktiv nach Geheimtüren sucht, darf Bemerken -2 würfeln. Bei Erfolg findet der Charakter die Geheimtür und ihren Öffnungsmechanismus (eine kleine Druckplatte in der Wand daneben).

Einrichtung: Grob aus dem Felsen gemeißelter Gang.

Die Geheimtür ist nur von Süden aus zu finden. Aus nördlicher Richtung existiert kein Öffnungsmechanismus. Einmal geöffnet, muss die Tür von Hand wieder geschlossen werden, sonst bleibt sie offen.

Bewohner: keine, aber wenn die Bemerken-Probe bei einer Suche nach Geheimtüren (s.o.) misslingt, lockt die Suche ein zufälliges Monster an (siehe Position 62)

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: siehe Türen

54. ROTIERENDE GEHEIMTÜR

Türen: 1; (Ostwand) – steinerne Geheimtür (Aufbrechen -10). Wer hier von Westen kommend aktiv nach Geheimtüren sucht, darf Bemerken -2 würfeln. Bei Erfolg findet der Charakter die Geheimtür und ihren Öffnungsmechanismus (eine kleine Druckplatte in der Wand daneben).

Einrichtung: Grob aus dem Felsen gemeißelter Gang. Bei der Geheimtür handelt es sich um ein drehbares Wandstück, das sich mit der vor ihr befindlichen Bodenplattform herum dreht und so bis zu zwei Personen, die auf der Plattform stehen, von ihrer West- auf ihre Ostseite befördert.

Die Geheimtür ist nur von Westen aus zu finden. Aus östlicher Richtung existiert kein Aktivierungsmechanismus. Somit ist sie von Ost nach West nur passierbar, wenn jemand auf der Westseite den Mechanismus betätigt.

Bewohner: keine, aber wenn die Bemerken-Probe bei einer Suche nach Geheimtüren (s.o.) misslingt, lockt die Suche ein zufälliges Monster an (siehe Position 62)

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: siehe Türen

55. ZIELPUNKT TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Kommen die SC durch eine Teleportfalle hier an, kann ihnen folgende Beschreibung gegeben werden: „Ihr findet euch in der Mitte einer Gangkreuzung wieder, an der ihr in vier verschiedene Richtungen weitergehen könnt.“

Sollten die Charaktere einen Kompass dabei haben, können sie die Himmelsrichtungen ermitteln, in die die Gänge verlaufen.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Dies ist der Zielpunkt der Teleportfalle bei Position 52.

56. TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Grob aus dem Fels gemeißelter Gang, der nach Westen in einer Sackgasse endet.

Bewohner: keine, aber siehe Geheimnisse/Fallen

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Am Gangende befindet sich ein verborgener Schalter (Bemerken -2). Wer das Gangende abtastet, wird in unweigerlich eindrücken. Wird der Schalter betätigt, werden alle Wesen bis in 5 Metern Entfernung zu Position 50 teleportiert.

Genügt die Reichweite der Falle nicht, um die gesamte Gruppe zu teleportieren, hat das Abklopfen der Wände ein zufälliges Monster angelockt (siehe Position 62).

Bemerkt die Gruppe den Schalter, bevor sie ihn versehentlich betätigt, bringt das den Charakteren 20 zusätzliche EP.

57. RAUM DES LABYRINTHMEISTERS

Türen: 2; (Südwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Westwand) – wie Südwand

Einrichtung: Zwei große Regale und ein Schreibtisch quellen über von Büchern, Plänen und Schriftrollen. Hinter einem Paravent verbirgt sich eine einfache Schlafstatt.

Bewohner: Hinter dem Schreibtisch sitzt ein **bärtiger Mann**, der konzentriert mit einem Federkiel auf einem Pergament

kritzelt. Das Betreten des Raums durch die SC erfüllt ihn mit Verärgerung, und er fordert ziemlich unwirsch von ihnen, dass sie sagen, was sie wollen oder wieder verschwinden. Begegnen sie ihm höflich, wird er noch ärgerlicher und löst schlichtweg die Teleportfalle in dem Raum aus, die die gesamte Gruppe zu Position 52 transportiert. Begegnen die SC ihm aber genau so unhöflich und bedrohen ihn, dürfen sie GEI+AU+4 würfeln. Gelingt der Wurf, haben sie den Kerl erfolgreich eingeschüchtert, und er erklärt ihnen, dass er Rogaz' Labyrinthmeister sei, verantwortlich für die Planung und Organisation des Labyrinths. Wenn die Charaktere versprechen, ihn in Frieden zu lassen, erklärt er sich bereit, ihnen den Weg zum Meister des Berges zu nennen. Dazu muss die Gruppe zur Südtür hinaus, den nächsten Tunnel nach links nehmen, bis sie an eine Kreuzung kommen. Dort müssen sie links gehen und einfach dem Tunnel folgen. Der Weg führe direkt zu Rogaz.

Lediglich die Geheimtür auf dem Weg dorthin vergisst er versehentlich.

Sollte der Labyrinthmeister angegriffen werden, wehrt er sich nach Kräften mit seinen ansehnlichen magischen Fähigkeiten. Auf ihm liegt bereits eine *Magische Rüstung*, die der Spielleiter mit PW 17 auswürfeln sollte (bei Misserfolg nochmal würfeln, denn der Labyrinthmeister hat es natürlich solange versucht, bis es klappt). Sein derzeit eingewechselter Zauber ist *Telekinese*, weil dieser ihm bei seiner Arbeit am nützlichsten ist, aber er versucht so schnell wie möglich einen *Schutzschild* auf sich zu wirken und dann eine *Magische Wand* zwischen sich und die Gruppe zu bringen, um sich weiter verstärken zu können – oder per *Teleport* oder *Unsichtbarkeit* zu entkommen.

LABYRINTHMEISTER					
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	5	VE:	4
HÄ:	0	GE:	6	AU:	6
  		  			
Bewaffnung:			Panzerung:		
Kampfstab (WB+1, Zielz. +2)			Runenb. Robe (PA +0)		

	Stabbindung: braucht zum Zauber <i>Schutzschild</i> nicht zu wechseln.	
	Verheerer: -3 GA für schadensverursachende Zauber	
	Zaubermacht: Kann dreimal pro Kampf seinen Wert in Zielzauber um +GEI erhöhen.	
	Zauber: <i>Blitz, Feuerstrahl, Gefahrensinn</i> (Grimmoire II), <i>Gegenstand entdecken</i> (Grimmoire III), <i>Magische Rüstung, Magie entdecken, Magie identifizieren, Magische Wand</i> (Grimmoire III), <i>Niesanfall, Schutzschild, Spur verwischen</i> (Grimmoire IV), <i>Telekinese, Teleport, Unsichtbarkeit</i>	
GH:	5	EP 135
GK:	no	

Schätze: Zwischen den ganzen kryptischen Pergamenten und rätselhaften Büchern finden sich 5 magische Schriftrollen, die zufällig ausgewürfelt werden sollen. Außerdem lässt sich aus den ganzen Karten und Skizzen mit einer Probe auf GEI+VE (+ einem eventuell passenden Wissenstalent) eine akkurate Karte des Labyrinths herleiten von Position 46 bis zum Tunneleingang nördlich von Position 60.

Geheimnisse/Fallen: Ein in den Boden gemeißeltes Diagramm bildet den Fokus einer Teleportfalle. Mit einem Befehlswort, das dem Labyrinthmeister bekannt ist, kann die Falle ausgelöst werden, um Charaktere in ihrem Bereich zu Position 52 zu teleportieren.

Der Labyrinthmeister achtet natürlich darauf, dass er dabei *nicht* im Bereich der Falle ist.

58. TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Grob aus dem Fels gemeißelter Gang, der nach Süden in einer Sackgasse endet.

Bewohner: keine, aber siehe Geheimnisse/Fallen

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Auf dem Boden nahe dem Gangende befindet sich eine verborgene Druckplatte (TW 2). Wer sich dem Gangende nähert, ohne die Druckplatte zu bemerken, wird sie unweigerlich betätigen. In diesem Falle wird der Gang in Umkreis von 5 Metern in Nebel gehüllt und alle Kreaturen im Nebel zu Position 59 teleportiert.

Zusätzlich wird eine zufällige Kreatur (siehe Position 62) von irgendwoher in den Nebel teleportiert, was aber nur dann ein

Problem ist, wenn nicht alle Charaktere beim Auslösen der Falle in ihrer Reichweite standen.

Die Druckplatte zu bemerken, bevor sie ausgelöst wird, bringt der Gruppe 20 zusätzliche EP.

59. ZIELPUNKT TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Kommen die SC durch eine Teleportfalle hier an, kann ihnen folgende Beschreibung gegeben werden: „Ihr findet euch in einem gerade verlaufenden Gang wieder. Sowohl in südlicher als auch in nördlicher Richtung seht ihr, dass der Gang nach wenigen Metern abknickt, und zwar beide male in die gleiche Richtung.“

Sollten die Charaktere einen Kompass dabei haben, können sie die Himmelsrichtungen ermitteln, in die die Gänge verlaufen.

Bewohner: keine

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Dies ist der Zielpunkt der Teleportfalle bei Position 58.

60. TELEPORTFALLE

Türen: keine

Einrichtung: Grob aus dem Fels gemeißelter Gang, der nach Süden in einer Sackgasse endet.

Bewohner: keine, aber siehe Geheimnisse/Fallen

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: Auf dem Boden nahe dem Gangende befindet sich eine verborgene Druckplatte (TW 2). Wer sich dem Gangende nähert, ohne die Druckplatte zu bemerken, wird sie unweigerlich betätigen. In diesem Falle wird der Gang in Umkreis von 5 Metern in einen grellen Lichtblitz getaucht und alle Kreaturen in diesem Umkreis zu Position 59 teleportiert.

Zusätzlich taucht eine zufällige Kreatur (siehe Position 62) von irgendwoher in dem Lichtblitz auf, was aber nur dann ein Problem ist, wenn nicht alle Charaktere beim Auslösen der Falle in ihrer Reichweite standen.

Alle Kreaturen, die von dem Lichtblitz erfasst werden oder maximal 3 Meter außerhalb der Reichweite der Falle stehen, wenn sie ausgelöst wird, sind außerdem für 5 Kampfrunden geblendet, wie durch

den Zauber *Blenden*. Dies gilt auch für in den Lichtblitz teleportierte Monster.

Die Druckplatte zu bemerken, bevor sie ausgelöst wird, bringt der Gruppe 20 zusätzliche EP.

61. GEHEIMTÜR

Türen: 1; (Nordwand) – steinerne Geheimtür (Aufbrechen -10). Wer hier von Süden kommend aktiv nach Geheimtüren sucht, darf Bemerkungen -2 würfeln. Bei Erfolg findet der Charakter die Geheimtür und ihren Öffnungsmechanismus (eine verschiebbare Platte in der Wand mit einem kleinen Hebel dahinter).

Einrichtung: Grob aus dem Fels gemeißelter Gang.

Die Geheimtür ist nur von Süden aus zu finden. Aus nördlicher Richtung existiert kein Öffnungsmechanismus. Einmal geöffnet, schließt sich die Tür nach 10 Kampfrunden wieder.

Bewohner: keine, aber wenn die Bemerkungen-Probe bei einer Suche nach Geheimtüren (s.o.) misslingt, lockt die Suche ein zufälliges Monster an (siehe Position 62)

Schätze: keine

Geheimnisse/Fallen: siehe Türen. Außerdem ist der Öffnungshebel mit einer Falle gesichert. Er kann gedrückt oder gezogen werden. Die Geheimtür öffnet sich, wenn man ihn drückt. Wird der Hebel gezogen, wird ein zufälliges Monster in den Gang 5 Meter südlich von der Geheimtür teleportiert.

62. ZUFÄLLIGES MONSTER

Türen: keine

Einrichtung: Grob aus dem Fels gemeißelter Gang (meistens)

Bewohner: Irgendeine Kreatur hat sich hier im Tunnel eingenistet oder wandert in den Gängen auf der Suche nach Beute einher und kreuzt den Weg der Charaktere. Um herauszufinden, um was für eine Kreatur es sich handelt, kann auf folgender Tabelle gewürfelt werden.

W20	Anzahl	Kreatur	Seite GRW
1	1	Hoher Dämon	107
2	1	Luftelementar I	111
3-4	1	Skelett	122
5-7	#SC+1	Goblins	113
8	#SC+1	Niedere	107

		Dämonen	
9	#SC	Orks	118
10-12	#SC+2	Riesenratten	120
13-14	#SCx2	Vampirfleder- mäuse	124
15-16	1	Kleine Monster- spinne	128
17	1	Gargyl	112
18	1	Unwolf	124
19	1	Rostassel	121
20	1	Eulerich	112

Schätze: ggf. Trophäen oder zufällige Beute der erlegten Kreatur

Geheimnisse/Fallen: Die Kreaturen aus der obigen Tabelle können auch an anderen Stationen auftauchen, wenn sie dort angelockt oder hinteleportiert wurden. Näheres dazu findet sich an den Einträgen der entsprechenden Positionen, die zu dieser Position verweisen.

ABSCHNITT 5: ROGAZ' SANKTUARIUM

Sollten die Charaktere im vorhergehenden Abschnitt genügend EP für einen Stufenaufstieg erhalten haben, wäre es an dieser Stelle angebracht, sie diesen nun durchführen zu lassen, damit sie für die bevorstehenden Endkämpfe gerüstet sind.

63. DRACHENHÖHLE

Türen: 2; (Nordwand) – schmaler Felsdurchschlupf; (Westwand) – offener Tunneldurchgang.

Einrichtung: Die Höhle ist riesig und voll mit großen Felsen und Stalagmiten. In der Decke ist ein riesiges Loch, durch des etwas natürliches Licht hereinfällt. Der südliche Teil der Höhle ist jedoch in pechschwarze Dunkelheit gehüllt, und ein Geruch nach Schwefel dringt von dort herüber.

Bewohner: In der Dunkelheit lauert ein fünf Meter langer **roter Drache**, der Eindringlinge sofort angreift, sobald er sie bemerkt. Er mag von den Werten zwar nur ein *Drachewelpe* (GRW S. 108) sein, aber dennoch ein übermächtiger Gegner für die Stufe, für die dieses Abenteuer ausgelegt ist. Eine mögliche Taktik, ihn zu bekämpfen, besteht darin, mit Hilfe der magischen Ladung aus dem Buch aus Raum 6 seine Odemwaffe so zu

verwandeln, dass er selbst von ihr Schaden erhält. Erhält er auf diese Weise 12 Schaden oder mehr, ergreift er erschrocken die Flucht und fliegt durch die Deckenöffnung davon.

Nimmt er weniger Schaden, ist dies zumindest ein Grund, seine Odemwaffe in diesem Kampf nicht mehr einzusetzen. Können die SC gegen das Monster noch immer weitere Hilfestellung benötigen, könnte der Drache durch seine rückschlagende Odemwaffe einen Moment lang verwirrt sein, so dass er eine Runde lang nicht angreift und gegebenenfalls halbierte Abwehr hat.

Den Drachen in die Flucht zu schlagen sollte genauso viele EP einbringen wie ihn zu töten. Immerhin bringt er in diesem Fall keine Beute.

Schätze: Die übliche Beute für einen Drachewelpe.

Geheimnisse/Fallen: keine

64. STUDIERZIMMER

Türen: 2; (Ostwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit unverschlossenem solidem Schloss (SW 4); (Westwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit verschlossenem meisterlichem Schloss (SW 8); siehe Raum 65

Einrichtung: Ein gut ausgestattetes und von schwebenden magischen Lichtern erleuchtetes Studierzimmer. Der Boden ist mit einem weichen Teppich bedeckt, darauf steht ein massiver Schreibtisch mit einem beinahe thronartigen Stuhl dahinter. Ein Regal voller Bücher zieht sich an der Wand entlang, in der Südwestecke steht ein solider Schrank. In der Ecke neben der Tür befindet sich ein kleiner Ritualkreis.

Bewohner: Am Schreibtisch sitzt ein gebrechlich wirkender alter Mann und spielt mit einem Päckchen Karten. Tatsächlich ist dies **Rogaz selbst**, der Schwarzmagier des Berges, der die SC bereits erwartet und sich mit einer Illusion tarnt. Sein Ziel ist es, seine Gegner erst in Sicherheit zu wiegen, vielleicht einen mit einem *Gehorche!*-Zauber auf seine Seite zu ziehen.

Doch er ist bereits vorbereitet mit einem *Schutzschild* und einer *Magischen Rüstung*, deren Ergebnis der Spielleiter spätestens jetzt bestimmen sollte, wobei er

Misserfolge neu würfeln darf, da der Hexer Zeit hatte, seine Verteidigung aufzubauen.

Achtung: Haben die SC bereits sämtliche Porträts in Raum 25 zerstört, hat das Rogaz bereits einigen Schaden zugefügt und er erhält -1 auf Zaubern und Zielzauber.

SCHWARZMAGIER ROGAZ			
KÖR:	6	AGI:	6
ST:	0	BE:	0
HÄ:	2	GE:	6
		VE:	6
		AU:	7+1
Bewaffnung:		Panzerung:	
Kampfstab (WB +1, Zielz. +1)		Runenbest. Robe (AU +1)	
	Automatisches Wechseln: Kann zu jedem seiner Zauber automatisch und aktionsfrei wechseln		
	Besondere Macht: Eine besondere Macht gibt +5 auf alle Zaubern- und Zielzauber-Würfe		
	Verheerer: Gegnerische Abwehr gegen Schadenszauber ist um -3 gesenkt		
	Zaubermacht: Kann dreimal pro Kampf PW eines Heil- oder Schadenszaubers um GEI erhöhen.		
	Diener der Dunkelheit: Erhält +2 auf alle Angriffe gegen Wesen/Diner des Lichts und auf Abwehr gegen Lichtzauber.		
	Zauber (Stufe 12): 1 – Feueratem 2 – Feuerstrahl 3 – Flackern 4 – Gehorche! 5 – Höheren Dämon rufen (Grimmoire VI) 6 – Kettenblitz 7 – Magie entdecken 8 – Magie identifizieren 9 – Magische Rüstung 10 – Magische Wand (Grimmoire III) 11 – Pein (Grimmoire II) 12 – Schattenlanze 13 – Schutzschild 14 – Seelengefäß (Grimmoire III) 15 – Skelette erwecken 16 – Telekinese 17 – Terror 18 – Versetzen 19 – Verwandlung 20 – Verwirren		
GH:	8	GK:	no
		EP:	139

Da er keine Zauber wechseln muss, stehen ihm viele Taktiken offen. So bald wie möglich wird er sicherlich versuchen, seine Verteidigung um *Flackern* zu ergänzen. Die hätte ja vorher seine Tarnung gefährdet.

Pein ist auch eine gute Wahl, um wiederum frühzeitig die Kampfkraft seiner Gegner zu schwächen. Dann wird er am besten zwischen *Kettenblitz*, *Feueratem*, *Verwirren* und *Terror* wechseln, um

seinen Gegnern empfindlich Schaden zuzufügen und ihre Taktik durcheinanderzubringen. Während er auf die Abklingzeit dieser Zauber wartet, kann er besonders gefährlich erscheinende Gegner zielgenau mit der *Schattenlanze* angreifen. Sollte er in Bedrängnis geraten, wird er versuchen, sich hinter eine *Magische Wand* zurückzuziehen, um seine Verteidigung neu zu stärken und sich eventuell einen *Höheren Dämon* als Kampfunterstützung zu rufen.

Versetzen ist ein allerletztes Mittel zu einem Fluchtversuch – doch seine Macht über den Berg wird er nur zögerlich aufgeben.

Schätze: Einige der Bücher in den Regalen sind gewiss wertvoll, aber nicht der wesentliche Schatz Rogaz'. Wenn ein SC möchte, kann er sich einige Schriftwerke mitnehmen, die dann einer Menge entsprechen, die er vernünftigerweise noch tragen kann. Der Wert dieser Schriftstücke entspricht dem Probenergebnis eines Wurfs auf GEI+VE + WISSENSGEBIET (MAGIE) x 10 GM.

Geheimnisse/Fallen: Rogaz' Besondere Macht liegt in dem Kartenpäckchen, mit dem er gespielt hat, als die Charaktere den Raum betreten. Betrachtet man die Karten genauer, stellt man fest, dass jede einen anderen Zauberspruch gleichsam als Person darstellt, doch die dargestellten Personen bewegen sich, und sie schreien lautlos und scheinen von innen gegen das Kartenbild zu hämmern, wenn sie feststellen, dass sie betrachtet werden. Damit ähneln die Karten frappierend den Porträts in Raum 25. Wie in den Porträts sind in den Karten Seelen eingesperrt, die quasi für Rogaz den entsprechenden Zauber aktiv halten. Die Porträts in Raum 25 war gewissermaßen Rogaz' Vorratskammer an Seelen.

Gelingt es während dem Kampf einem Charakter das Päckchen – dass der Schwarzmagier auf dem Tisch hat liegen lassen – wird sich Rogaz' ganzer Zorn auf diesen Charakter richten. Dieser hat jedoch nun die Fähigkeit in Händen, die Macht des Schwarzmagiers zu brechen:

Pro Kampfrunde kann der SC entweder vier zufällige Karten oder eine gezielte Karte zerstören. Jede Karte stellt einen Zauberspruch in Rogaz' Repertoire dar. Ist die Karte zerstört, muss Rogaz zu diesem

Zauberspruch ganz normal wechseln wie jeder andere auch, wenn er den Zauber verwenden will. Darüber hinaus erhält Rogaz für je vier zerstörte Karten -1 auf alle Zaubern- und Zielzauber-Würfe.

Wird eine Karte zerstört, entweicht die darin eingesperrte Seele als sichtbare schemenhafte Form mit einem erleichterten Seufzen. Die Seelen aus Rogaz' Kartenspiel zu befreien, gibt 200 EP extra.

Schnappt sich ein Spieler die Karten, könnte der SL ihm tatsächlich ein Päckchen mit vorbereiteten Zauberkarten reichen, von denen er jede Runde vier zufällig ziehen oder gezielt eine herausuchen und zerreißen kann. Zufällige Zauber können aber auch einfach ausgewürfelt werden – Rogaz' hat glücklicherweise exakt 20 in seinem Repertoire.

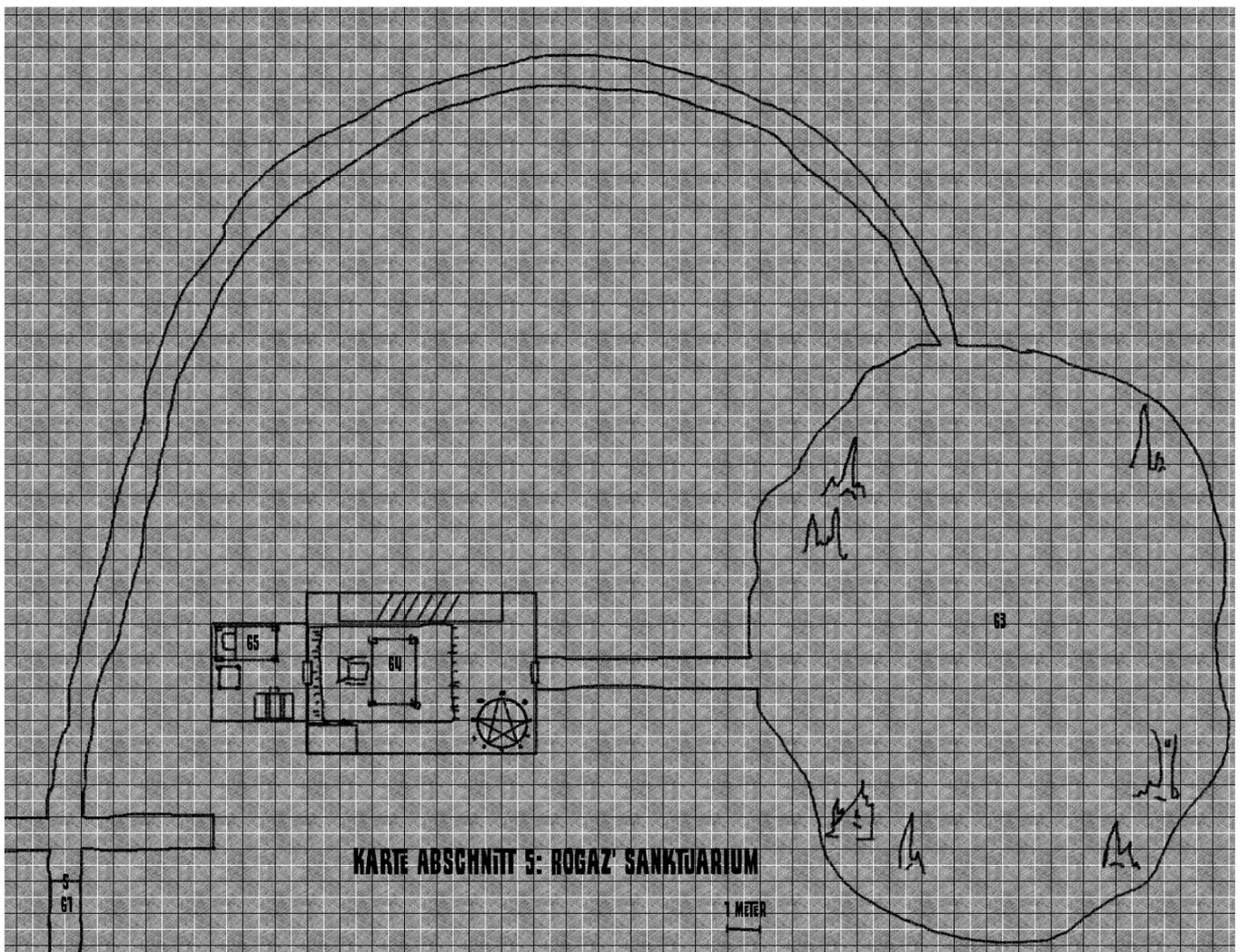
65. GEMACH

Türen: 1; (Westwand) - Massive Holztür (Aufbrechen -4) mit verschlossenem meisterlichem Schloss (SW 8); um sie aufzuschließen, werden zwei unterschiedliche der gravierten Schlüssel benötigt, die in den Räumen 5, 14, 21, 29, 42 und 51 zu finden sind, welche beiden ist aber egal.

Einrichtung: Ein kleines aber gemütlich eingerichtetes Schlafgemach mit einem prunkvollen gemütlichen Himmelbett und einer großen stahlbeschlagenen Truhe. Die Truhe hat drei Schlösser in einer waagerechten Reihe. Über jedem Schloss steht eine Ziffer eingraviert: über dem linken eine 3, über dem mittleren eine 2, und über dem rechten eine 1.

Bewohner: keine

Schätze: Die Truhe enthält Gold und Juwelen im Gesamtwert von 1000 GM und



für jeden SC einen zufällig erwürfelten magischen Gegenstand oder einen passend zusammen gestellten im Wert von bis zu 1500 GM. Außerdem enthält sie das Zauberbuch des Schwarzmagiers, in dem zum einen sämtliche Zaubersprüche des Hexers als Schriftrollen hinterlegt sind (und nach Spielleiterentscheid vielleicht noch ein paar mehr), zum anderen die Geheimnisse und Gewölbe des Bergs detailliert beschrieben und aufgezeichnet sind. Es enthält Befehls Worte und Formeln zur Manipulation der magischen Fallen, Geheimtüren und der Beschwörungsportale, mit denen man den Berg mit Monstern bevölkern kann.

Kurz gesagt, wer das Buch in den Händen hält, ist mit Fug und Recht der neue Herr des Berges.

Geheimnisse/Fallen: Um die Truhe zu öffnen, braucht man drei der mit Zahlen gravierten Schlüsseln aus den Räumen 5, 14, 21, 29, 42 und 51. Die Summe der eingravierten Zahlen muss die auf der Truhe eingravierte Zahl ergeben, also 321. Dafür kommen nur drei Schlüssel in Frage – die beiden mit der 111 und der mit der 99. Die Reihenfolge ist egal, die Truhe erkennt, wenn einer der richtigen Schlüssel ins Schloss gesteckt wird.

Für den Fall, dass die Truhe nicht korrekt geöffnet wird, ist sie mit vier magischen bzw. magisch betriebenen **Fallen** gesichert. Jede von diesen hat einzeln einen TW von 6 und kann nur entweder von einem Meisterdieb entschärft werden, der über das Talent ZAUBER AUSLÖSEN verfügt oder mit *Magie bannen*.

Die **erste Falle** wird ausgelöst, wenn jemand versucht, die Truhe mit Gewalt zu

öffnen. Der entsprechende Charakter wird mit einem Blitzschlag mit PW 21 angegriffen. Alle metallenen Rüstungsteile müssen von der Abwehr des Charakters abgezogen werden, bevor er diesen Angriff abwehren darf. Ansonsten erfordert es eine Kraftakt-Probe -6, die Truhe zu öffnen.

Die **zweite Falle** wird ausgelöst, wenn ins erste Schloss ein falscher Schlüssel gesteckt wird. Aus den Beschlägen unterhalb des Schlosses schießt eine Nadel, sticht dem Charakter ins Handelenk und zieht sich wieder zurück. Ein starkes Gift fügt dem Charakter sofort 20 Schadenspunkte zu, die er aber um das Ergebnis einer Gift trotzen-Probe mindern kann.

Die **dritte Falle** wird ausgelöst, wenn ins zweite Schloss ein falscher Schlüssel gesteckt wird. Ein Feuerkegel schießt 2 Meter weit aus dem Schloss, mit 2 Metern Breite am Ende. Jedes Ziel in diesem Bereich erleidet W20 Punkte nicht abwehrbaren Schaden.

Die **vierte Falle** wird ausgelöst, wenn ins dritte Schloss ein falscher Schlüssel gesteckt wird. Die Truhe stößt eine Wolke ätzenden Gases aus, die die Truhe für W20/2 Runden in einem Umkreis von 1 Meter umgibt. Jeder, der sich in diesem Bereich aufhält, muss jede Runde Gift trotzen würfeln. Bei Misserfolg erhält er nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit PW 15.

HANDOUT FÜR DIE SPIELER

(Karte des Labyrinths, gefunden bei einer Leiche in Raum 45)

