

Der Schatz des Carmagi

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Carmagi, so kann man in dem Abenteuer erfahren, war ein brillanter Mechanikus und gleichzeitiger Artefaktzauberer, so daß es ihm gelang nie wieder gesehene Geräte zu erschaffen, die von elementarer Bedeutung für die verschiedensten Bereiche der Wissenschaft sein konnten. Um so ein Artefakt geht es in diesem Abenteuer, welches zu finden die Hauptaufgabe ist. Dabei werden die Helden aber in Konkurrenz zu anderen „Schatzsuchern“ geraten - und diese sind vom feinsten : Alle Länder und Staaten des Kontinents haben ihren eigenen Gesandten unterwegs um den Schatz des Carmagi zu bergen und für sich zu beanspruchen. Die Helden tun also nicht nur etwas für sich, sondern auch für das Gleichgewicht der Mächte auf Aventurien, wenn sie als erste das Artefakt, das im Mittelpunkt dieses Abenteuers steht, finden sollten. Beginnen wird diese Geschichte in Vinsalt, einer Hochburg der Wissenschaft, so daß das Thema „Carmagi“ in einer Gaststätte wohl nicht so fremd ist, wie es in einer Thorwaler Schenke wäre. Dieses Abenteuer spielt innerhalb der Grenzen des Horasreiches und ist aus diesem Grund eher im Genre „Mantel- und Degen“ anzusiedeln. Es wäre wünschenswert, wenn dies nicht nur der Meister berücksichtigt, sondern auch die Helden sich zivilisiert benehmen.

SPIELER

1 Spielleiter und 3-6 Spieler
ab 14 Jahre

ANFORDERUNGEN (MEISTER)
mittel

ANFORDERUNGEN (SPIELER)
Gutes Rollenspiel, Humor

STUFEN
Ab Stufe 5

ORT UND ZEIT
Liebliches Feld
nach 29 Hal / 1022 BF

Die Gaststätte „Zum neuen Wissen“

Allgemeine Informationen :

Nun, abgesehen von den Gelehrten unter euch, sofern denn welche dabei sein sollten, seid ihr sehr skeptisch, ob ihr hier denn richtig seid. Alle um euch herum halten gar nichts von einem deftigen Trinklied und Bier scheint es hier auch nicht in rauhen Mengen zu geben. Die Bedienung guckte schon ganz komisch als ihr „Bier“ sagtet. Wahrscheinlich hätte sie euch eine Inventarliste des Weinkellers herunter gebetet und dabei noch ein freundliches Gesicht gemacht. Aber ihr habt nun mal Durst und keine Lust auf ein wenig gegärten Fruchtsaft und sei er noch so gut. Die feine Gesellschaft die sich hier herum treibt hat die interessantesten Themen drauf – die neue Weltentheorie in Abhängigkeit der Nicht-Existenz von mehr als 8 Sphären, die Zwölfgöttliche Allmacht basierend auf den Urzeitlichen Limbus-Verzerrungen, die neuesten Erfindungen der horasischen Wissenschaft – alles Themen, die zwar interessant klingen, aber, und das merkt ihr schnell, verdammt viel Blödsinn beinhalten.

Spezielle Informationen :

Nach dem es den Helden mehr und mehr langweilig wird gibt es für ein solches Etablissement bemerkenswert viel Action : Die Helden konnten schon seit einiger Zeit beobachten, daß es zwei Tische weiter zu einer sehr hitzigen Debatte zu kommen schien. Nun springt ein junger Mann, vielleicht 25 bis 30 Jahre, vornehm gekleidet auf und beschimpft seine Tischnachbarn, die scheinbar allesamt eine andere Ansicht vertraten : „Beim heiligen Horas ! Ihr seid ignoranter als ein

mittelreichischer Gardeoffizier ! Es gibt diesen Schatz des Carmagi. Und es wäre gefährlich, wenn nur ein Land ihn in seine Finger bekäme ! Sei es nun eine Emer, ein Honak oder auch eine Amene !“ Wütend stampfend verläßt er die Gaststätte.

Meisterinformationen :

Es ist egal, ob die Helden direkt oder später das Lokal verlassen, aber irgendwann werden sie, denn es gibt dort keine Schlafmöglichkeiten und es wird zunehmend langweiliger an diesem Ort. Zur Not lassen sie das Bier alle sein.

In den nächtlichen Straßen der Stadt

Allgemeine Informationen :

Vinsalt ist eine schöne Stadt. Sie hat all die Vorteile einer modernen Stadt geerbt und überall kann man den Reichtum des Horasreiches bewundern. Als ihr um so eine bewundernswerte Ecke geht hört ihr aus einer dunklen Seitengasse – schließlich ist die Praiosscheibe schon seit Stunden untergegangen – Kampfeslärm. Das metallische Scheppern von den im Horasreich üblichen Stichwaffen wird immer lauter und kommt näher – bis ihr endlich den Grund seht der euch überrascht. Der Mann, der eben das Lokal so wutentbrannt verlassen hatte steht ebenso verlassen allein einer Schar von vier in dunklen Samt gekleideten Gestalten gegenüber, die mit ihren Degen auf den Mann einschlagen, der sein Rapier scheinbar doch nur zur Zierde trägt. Dabei wird er aufgefordert, herauszugeben, „was uns gehört“.

Meisterinformationen :

Ich hoffe ja doch, daß echte Helden sich auf die Seite des schwächeren Stellen. Die dunklen gestalten sehen zumindest so aus, als wären sie eher die Bösen als der Mann, denn der hat ja auch nicht böses im Sinn, zumindest erweckte seine rede im „Zum neuen Wissen“ eher einen gegenteiligen Eindruck. Auf jeden Fall soll es den Helden gelingen, ihm in sofern zur Seite zustehen, daß die Schurken in Schwarz reiß aus nehmen, aber ein Degen soll doch ein wichtiges Organ des Mannes treffen, so daß dieser am Boden zusammensinkt und im sterben liegt. Er ist so schwer verwundet, daß Zauber ihn zwar länger am leben halten, aber nicht endgültig retten können.

Retter in der Not ?

Allgemeine Informationen :

„Schnell, meine Freunde“ keucht euch der Mann an. „Nehmt dies hier an euch. Es ist wichtig, daß ihr als Erster hinter das Geheimnis des Schatzes von Carmagi kommt. Denn in den Falschen Händen könnte es ein zu großes Machtpotential sein – und selbst wenn unsere Kaiserin Amene-Horas es hätte – ich bin mir nicht sicher ob es so gut wäre, hätte nur einer von vielen die Macht die der Schatz des Carmagi verspricht. Ihr dürft nicht ruhen – zu viele Wissen davon, sie sind auf der Jagd, nach dem Schatz ... Ihr müßt euch ... vor se..hen ...“ – und dann stirbt er.

Spezielle Informationen :

Was die Helden in Form eines kleinen Umschlages an sich nehmen ist eine einfache Pergamentkarte auf der nichts weiter steht als „VWV 175 - Carmagi“.

Meisterinformationen :

Ich kann mir vorstellen, daß die Helden damit zunächst nichts anzufangen wissen. Lassen sie sie ruhig wenn nötig Tage rätseln, aber schließlich doch auf die Lösung stoßen und sei es in einem beiläufigen Gespräch oder auf einem Schild, weil sie zufällig am richtigen Gebäude vorbei gehen. VWV steht für „Vinsalter Wert-Verwahrung“ eine Art Bank, die nichts weiter hat als Schließfächer für Wertvolle Dinge. Die Helden brauchen Schließfach Nr. 175 und können den Inhalt bekommen wenn sie das richtige Losungswort haben – und das heißt Carmagi.

Wenn sie ihre Spieler für intelligent halten, dann können sie ihnen das Leben auch etwas schwerer machen und ihnen auf dem Pergament nur „VWV 175“ verraten. Daß das Codewort dann „Carmagi“ heißt ist ja nicht zu abwegig.

Das Gebäude

Allgemeine Informationen :

Die Vinsalter Wert-Verwahrung ist ein modern renoviertes aber älteres Steinhaus im bosparanischen Stil. Daß es sich dabei um eine den höher gestellten Persönlichkeiten vorbehaltenes Institut handelt ist schon daran zu erkennen, daß die Fenster die Ihr sehen könnt echte Glasscheiben haben. Nachdem Ihr das Gebäude durch die schwere, aber

schön verzierte Eichentüre betreten habt seht ihr eine lange blank polierte Holztheke, hinter der ein schlicht, aber gut gekleideter Mann steht.

Spezielle Informationen :

Auf der den Helden näher zugewandten Seite des Raumes gibt es eine kleine gepolsterte Sitzgruppe auf der eine Dame, scheinbar von Stand in einem gerade zu pompösen Kleid sitzt und gelangweilt scheint. Sie hat die Helden zwar bemerkt und ist neugierig darauf was (vergleichsweise) schlecht gekleidete Leute hier wollen, bemüht sich aber trotzdem weiterhin, gelangweilt zu wirken.

Meisterinformationen :

Keine Angst, die Dame (Signora Yjolida de Peremon) ist nur Statist. Es kommt darauf an sich bei dem Herrn nach dem Schließfach zu erkundigen, der sofern die Helden das richtige Losungswort („Carmagi“) wissen, den Helden eine Kasette (geöffnet) überläßt, deren Inhalt sie an sich nehmen sollen.

Sie können die Helden als Meister natürlich „vor die Pumpe rennen lassen“ wenn sie wie oben erwähnt, das Losungswort nicht heraus geben und die Helden auch nicht von selbst drauf gekommen sind. Vielleicht versuchen sich die Helden dann mal (wieder?) als Einbrecher. Auf rohe Gewalt sollte man verzichten, denn inmitten des Horasreiches sind „Wild-Nord“-Manieren nicht gern gesehen und werden daher auch entsprechend geahndet.

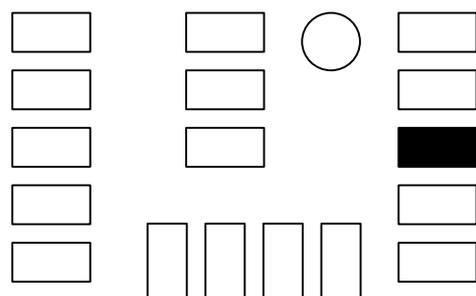
Die Kasette

Allgemeine Informationen :

Die Kasette enthält einige wenige zunächst unbedeutend aussehende Gegenstände. Es handelt sich dabei um zwei kleine Pergamente, einen besonders kleinen Schlüssel und einen sehr kleinen Bolzen. Nachdem der Herr hinter dem Tresen die Kasette wieder an sich genommen hat könnt ihr aus dem Etablissement verschwinden.

Spezielle Informationen :

Der Bolzen ist aus sehr gut gearbeiteten Stahl, auffällig ist die schwarze Farbe desselben. Der Schlüssel ist Messingfarben und sehr fein gearbeitet. Ihr fragt euch, was es für eine wundersame Mechanik sein muß, die in dem Schloß beherbergt ist, das dieser Schlüssel zu öffnen vermag. Von den beiden kleinen Pergamenten trägt eines eine kleine Zeichnung, das andere hat, so scheint es, eine Adresse verzeichnet.



Meisterinformationen :

Die Zeichnung zeigt einen kleinen Boronsacker in einer bislang unbekanntem Ortschaft. Der Eingang befindet sich auf der Zeichnung links oben, die Rechtecke stellen Gräber dar, während der Kreis eine Rabenstatue symbolisiert. Natürlich ist nicht umsonst eines der Gräber ausgefüllt, doch dazu später mehr. Der Schlüssel besteht aus 5 großen Ringen und 4 kleinen am Griff und hat einen Doppelbart. Die Farbe ist, wie gesagt, Messing.



Haus Regelstolz

Meisterinformationen :

Die Adresse, die auf einem der Pergamente verzeichnet ist, wird für die Helden nicht lange verborgen bleiben. Bewegt man sich auf der Reichsstraße dem Yaquir stromaufwärts folgend, so gibt es 10 Meilen von Vinsalt entfernt eine Herberge, die den Namen „Haus Regelstolz“ trägt. Genau dies war es auch, was auf der Karte steht, so daß die Helden wohl kaum gezögert haben, dorthin zu gehen. Zusätzlich zu der reinen Örtlichkeit war allerdings auch noch der Name dessen zu lesen den man dort treffen kann, ein Esquiro de la Mottjera.

Allgemeine Informationen :

Malerisch liegt sie da, Weinberge im Hintergrund, was euch daran erinnert, daß es in Haus Regelstolz, einem schönen, zweistöckigen Steinbau, dessen Dach weit über die Grundmauern hinaus ragt, bestimmt einen guten Tropfen zu probieren gilt. Auf das horasische Bier seid ihr nach dem Besuch im „neuen Wissen“ nicht mehr scharf. Nach dem ihr die schöne und schwere Türe geöffnet und die Gaststube betreten habt, kommt eine gut aussehende und gut gekleidete Frau mittleren Alters auf euch zu und fragt nach eurem Begehren.

Spezielle Informationen :

Es handelt sich bei der Dame um die Frau Traviane Regelstolz, die nun schon in siebter (!) Generation dieses Gasthaus bewirtschaftet. Da sie damit nicht nur Travia sondern auch Phex ehre gemacht hat, hat sie zahlreiche Bedienstete und kann es sich leisten, die gut gekleidete Empfangsdame zu spielen. Abgesehen von guten Einzelzimmern kann man in Haus Regelstolz auch gut speisen. Nur die Preise sind der Kleidung der Dame angemessen. Sie hat noch nie etwas von einem Carmagi gehört, aber der Esquiro de la Mottjera residiert schon seit einer Woche in ihrem Haus.

Meisterinformationen :

Der Eindruck einer tüchtigen Geschäftsfrau mit gehobenen Anspruch soll die Helden nicht trügen. Solange die Helden mit dem Dukatenbeutelchen nicht geizen werden sie auch sehr zuvorkommend bedient. Lassen Sie Traviane Regelstolz ruhig einmal die Nase rümpfen, wenn sich ein Held als nicht so horasisch zivilisiert zeigt, wie man es westlich der Goldfelsen erwartet. Kriterien sind dabei Hygiene, Kleidung und vor allem Manieren. Vermutlich

werden die Helden bemüht sein, den Esquiro de la Mottjera kennen zu lernen, wobei Ihnen Traviane auch behilflich sein kann.

De la Mottjera

Allgemeine Informationen :

Die Dame des Hauses Regelstolz deutet auf einen Mann, der etwas verlassen in einer Ecke sitzt, obwohl ein dürrer Jüngling in höfischer Kleidung neben ihm sitzt. Der Mann, scheinbar der Esquiro, trägt wenig graues Haupthaar, hat dafür aber einen kurzen und gepflegten Bart, der ebenso wie sein Schopf grau ist. Er wirkt, auch im sitzen, sehr groß. Unwichtig zu erwähnen, daß er sehr gut gekleidet ist. Hauptsächlich Samt ist in seinem weiten Wams verarbeitet, das in den Farben schwarz und blau gehalten ist.

Spezielle Informationen :

Es handelt sich tatsächlich um den gesuchten, und wenn die Helden mit ihm ins Gespräch kommen, dann wird er sich nach einer Reihe von gesellschaftlichen Floskeln und Dingen der Höflichkeit dem Grund des Treffens zuwenden. Er hört sich selbst gern reden, kann aber sehr geduldig warten, wenn es darum geht, von seinen Gesprächspartnern ein Angebot zu erhalten.

Meisterinformationen :

Denn er will kaufen. Natürlich nicht für viel Geld, aber er würde auch das Zahlen. Es geht ihm darum, das zu bekommen, was in der Vinsalter Wert Verwahrung deponiert war. Er weiß von der Zeichnung, dem Bolzen und dem zweiten Schlüssel. Er bietet 100 Dukaten.

Sie sollten einem entsprechend sprachlich begabten Helden (Probe Sprachen +4/Klugheit) die Möglichkeit geben, zu erkennen, daß der Mann einen sehr mittelreichischen (Darpatischen) Akzent hat und scheinbar nicht so recht ins Horasreich gehört. Genau dem ist auch so, denn in Wirklichkeit handelt es sich um den Agenten Gerenbrach der KGIA, der die Unterlagen und Utensilien die zum Schatz des Carmagi führen sollen, von anderen Agenten zugespielt bekommen sollte. Nur der jetzt tote Mann, denen die Helden am Anfang begegneten, war dagegen, daß das Mittelreich (und andere) den Schatz bekommen sollten. So stahl er den Schein und versuchte Verbündete zu finden, was ihm aber bei den national orientierten

Horasiern nicht gelang.

Ich hoffe das hundert Dukaten (allerdings geht der Mann auch noch höher) keinen Anreiz für mißtrauische Helden sind (daher die Sache mit dem Akzent) und sie sich lieber bemühen, Informationen über den Sinn und Zweck der Utensilien zu bekommen, was aber scheitern wird. Bevor die Helden weich werden, lassen sie den Mann und seine Begleitung ärgerlich den Raum verlassen. Auch die Helden werden sich dann irgendwann auf ihre Zimmer zurück ziehen.

In der Nacht

Allgemeine Informationen :

Ihr habt euch alle in eure Zimmer zurückgezogen, nach dem ihr euch den Ärger vom Leib getrunken hattet. Dieser blöde Esquirio, wollte euch kaum Geld geben für eine Sache, von der ihr lieber erfahren hättet, was sie ist. Nun müßt ihr selber weiter suchen, habt aber keinen Anhaltspunkt mehr. Trotz dem, nach einer weile seid ihr alle eingeschlafen.

Spezielle Informationen :

Nach Mitternacht, zur Rondrastunde geht bei einem der Helden leise die Türe auf – er wird es nicht hören – bis es bei einem zweiten Helden auch passiert – und einem dritten. Erst dann merkt der entsprechende Held, daß jemand seine Sachen durchsucht.

Meisterinformationen :

Würfeln sie als meister einmal sinnlos, dann lassen Sie die Helden eine Probe auf Sinnesschärfe (Intuition) ablegen. Auch diese Würfelerggebnisse können sie ignorieren. Nach einer weiteren Gegenprobe können sie einen Helden aufwachen lassen und ein paar unordentliche Sachen im Zimmer sehen, erst dann wird ein anderer auf Grund des Eindringlings Alarm schlagen.

Einbruch

Allgemeine Informationen :

Du siehst den Jüngling in deinem Zimmer stehen, ein lächerlich nobles und feines Nachthemd an, noch mit Deiner Tasche in der Hand. Es scheint nicht so als hätte der Einbrecher gefunden was er sucht. Da stehen aber auch schon Deine Kameraden im Zimmer, eine Kerze in der einen, eine Waffe in der anderen Hand.

Der nächste Tag

Spezielle Informationen :

Die Helden sollten sich (logischerweise) auf dem Weg nach Radoleth befinden. Da dies der einzige und beste Hinweis ist, den die Helden haben. Lange werden sie keine Freude an der Reise haben.

Allgemeine Informationen :

Um die Mittagszeit sehr ihr schon von weitem das bescheidene Lagerfeuer einer kleinen Reisegruppe. Von

Spezielle Informationen :

Der Einbrecher-Jüngling ist genau das arme Würstchen, für das man ihn auf Grund seines Aussehens hält. Feige wimmert er euch an, daß er euch alles sagen wird, wenn ihr ihm nur nichts tut. Natürlich hat er von seinem Chef den Auftrag erhalten, die Sachen zu kassieren, aber sie sollten doch bitte nichts weiter sagen, da er dann großen Ärger bekommen würde ...

Meisterinformationen :

... nicht daß er den nicht schon hätte. Aber wenn die Helden dem Waschlappen einen Gefallen tun möchten dann können Sie ihn fesseln und so tun, als hätte er nie freiwillig geredet, wenn die Helden den KGIA-Agenten zur Rede stellen wollen. Sie werden dies schon tun müssen, denn der Jüngling weis nichts von Wert.

Der Fechter der KGIA

Allgemeine Informationen :

Ihr betretet unaufgefordert die große Suite, die der angebliche Esquirio de la Mottjera bewohnt. Wenig überrascht seid ihr, daß der Mann nicht zu Bett ist sondern in voller Kleidung da steht, und einen Degen aus seinem Spazierstock zieht. „Ihr hättet das Geld nehmen sollen, jetzt ist der Lohn blanker Stahl !“

Spezielle Informationen :

Das Selbstbewußtsein nimmt der Mann aus seinen hervorragenden Kämpferischen Fähigkeiten, obwohl die Überzahl der Helden ihn schließlich doch in die Knie zwingen wird.

Meisterinformationen :

Die Frage ist nun, wie die Helden es schaffen, den Mann zum Reden zu bringen. Er ist seiner Reichsregentin treu und würde sich eher töten lassen, als vor Dexter Nemrod die Niederlage eingestehen zu wollen. Glücklicherweise ist der Kampf unbemerkt geblieben so daß die Helden ein paar Stunden Zeit haben. Wenn gar nichts hilft, dann kann der Jüngling ja doch irgendwie mal aufgeschnappt haben, daß es nach Radoleth gehen sollte. Denn dort gibt es einen Friedhof, was ein wenig Licht hinter die Bedeutung der Zeichnung bringen sollte.

nahem erkennt ihr die Uniformen von horasischen Gardeoffizieren. Einer tritt aus der Gruppe heraus (scheinbar der Hauptmann) und spricht euch an. „Wohin des Weges, Reisende ? Könnt ihr euch Ausweisen ?“

Spezielle Informationen :

Ob die Helden nun einen Schrieb haben oder einen Siegelring oder ein Gildensiegel, daß die Herkunft bestätigt besitzen ist egal. Nach Begutachtung der Sachlage beschließen die

Gardisten, daß die Helden sich einiger Vergehen nach den Paragraphen 6,9 und 20 schuldig gemacht hätten und daher mitkommen müssen.

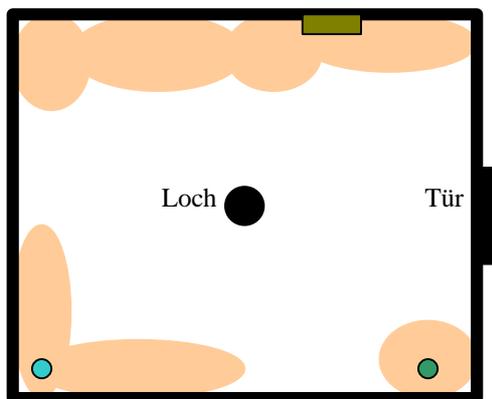
Meisterinformationen :

Sie, Werter Meister, wissen genau wie ich, daß die Helden mitnichten schuldig sind, die Paragraphen 6, 9 und 20 mißachtet zu haben – was immer das auch für Gesetze sein mögen. Sie haben den offiziellen Auftrag die Gruppe, deren Beschreibung sehr treffend auf die Helden paßt, einzusperren und ihre Besitztümer sicher zu stellen. Wenn die Helden sich wehren, verwenden sie einen Trupp Berittener, die im Nahen Busch sind und Netze zur Verfügung haben. Ansonsten scheinen die Gardisten zur Elite zu gehören.

In einem horsaischen Gefängnis

Allgemeine Informationen :

Ihr wurdet in ein einsames Zollhaus geführt, welches sehr wehrhaft gebaut ist und einen geräumigen Keller besitzt, da dies (wie ihr euch denken konntet) Gefängniszellen beinhaltet. Allesamt landet Ihr in einer großen Zellen, nachdem Ihr alle nützlichen Gegenstände abgeben mußtet. Ihr seid nun eingesperrt in einem großen Raum von 5 mal 5 Schritt mit Strohhaufen in allen Ecken und einem kleinen Loch in der Mitte aus dem euch der Geruch verrät, für was es gut ist.



Spezielle Informationen :

Die Zeichnung zeigt die Gefängniszelle, während die farbigen Bereiche das Stroh kennzeichnen, die insgesamt drei Dinge verbergen. Das erste (grüner Punkt) ist eine Phiole mit grüner Flüssigkeit, das zweite (türkiser Punkt) ist ein kleiner, leicht angerosteter Dolch (1W+1). Der braune Klotz ist ein lockerer Stein in der Wand, den man heraus ziehen kann um in einen dahinter liegenden Hohlraum in der Wand zu gelangen.

Meisterinformationen :

Der erwähnte Hohlraum soll der einzige Ausweg für die Helden sein. Geben Sie den Spielern das Gefühl, daß es ihre Idee war, auch indem sie Ihnen ein paar Abenteuerpunkte geben. Daß das Loch in der Mitte kein Ausgang ist können sie durch die zu geringe Größe klären, wer dennoch mal rein greifen will packt halt sprichwörtlich

in die Sch.... (Charisma bis zum nächsten Waschen –1). Da sich auf der Innenseite der gut verschlossenen Tür kein Schloß findet sollten Versuche die Tür zu öffnen (noch dazu ohne Dietrich) zum Scheitern verurteilt sein. Einzig Magie wäre eine Alternative. Um die Erfolgreiche Anwendung zu verhindern legen sie den Magiebegabten eiserne Handfesseln (vielleicht sogar weitere Materialien) an und begründen sie eine zusätzliche Probenerschwermiss dadurch, daß das Schloß selbst nicht sichtbar ist. Auf diese Weise sollte es möglich sein, eine Probe unmöglich zu machen.

Der grüne Trank wirkt, wenn ganz getrunken, für eine Spielrunde wie 2 Punkte zusätzlicher RS auf der Haut, wirkt also gegen jede Form von Schaden, auch wenn man nicht bekleidet ist.

Im Gang

Allgemeine Informationen :

Nach dem Ihr den Stein weg genommen hattet erkundet Ihr den Gang. Er ist sehr schmal und ihr könnt nur hintereinander kriechen. Aber es sieht so aus, als kämet ihr auf diese Weise ziemlich weit. Manchmal müßt ihr um Kurven, was immer dann gefährlich ist, weil ihr kaum etwas sehen könnt. Langsam geht es aufwärts, immer weiter, als ob ihr euch innerhalb der Mauern Schritt um Schritt nach oben hangelt. Ihr habt jegliche Orientierung verloren und fragt euch, wohin ihr auf diese Weise noch gelangen werdet.

Spezielle Informationen :

Scharrende Geräusche sollen die Helden darauf aufmerksam machen, daß sie nicht unbedingt allein sind. Ein Rudel von W20 Ratten will an den Helden vorbei – und da dies nicht geht – greifen sie an. Dabei können die Helden sich mit einer Waffenlosen Kampftechnik (außer Hruruzat) verteidigen und 1W6 echte Schadenspunkte verteilen. Es sind keine Manöver möglich, da die Helden alle Hintereinander in dem Gang feststecken, was letztlich die Situation gefährlich macht.

Der Bornländer

Allgemeine Informationen :

Ihr seid, allen Blessuren zum trotz, weiter gekrochen. Der Gang hat eine etwas komische Biegung gemacht, so als wolle er mitten in das Haus hinein führen. Irgendwann fühlt sich der Untergrund auch nicht mehr an wie Stein, sondern eher wie Holz. Ein vorsichtiges klopfen bestätigt diesen Eindruck. Auch wenn die Dicke des Holzbodens eher unbefriedigend ist, so bleibt euch keine andere Möglichkeit als weiter zu kriechen, an umkehren ist nicht mehr zu denken.

Spezielle Informationen :

Letzteres würde dazu führen, daß ein Held in einer Kurve stecken bleibt, mit der er sich nur mit einer Körperkraftprobe befreien kann – aber auch nur nach vorne. Irgendwann wird wenigstens ein Held bemüht sein, über das dünne Holz weiter zu kriechen, um dann mit einem lauten Krach durch die Decke zu brechen.

Meisterinformationen :

Der Sturz (der je nach Konstitution des Helden 1-3 W6 Schadenspunkte bringen soll) endet auf dem Holzschreibtisch des Offiziers, der die Helden eingesperrt hat. Er ist sichtlich erzürnt, bemüht sich aber dies nicht anmerken zu lassen.

Allgemeine Informationen :

Neben dem Offizier hinter dem nun demolierten Schreibtisch steht vor dem Holzhaufen ein in dunkle Pelze gekleideter Mann, der so dann die Sprache erhebt : „Nun, Sergeant, ich denke ihr habt eure Gäste unterschätzt, wenn sie es nun schon einmal bis hierhin geschafft haben. Hier ist die Kaution, ich wünsche, daß die Herren ihre Ausrüstung wieder erhalten. Das Haus Störrebrandt würde ungern zusätzliche Ausgaben auf sich zukommen sehen.“ Mit diesen Worten überreicht er ein kleines Ledersäckchen, was mit auffällig vielen großen Münzen gefüllt ist.

Spezielle Informationen :

Tatsächlich bekommen die Helden nach kurzer Zeit ihre gesamte Ausrüstung zurück (sollten ein paar Alkoholvorräte dabei gewesen sein, so sind diese dezimiert, genau so wie ein

paar Geldstücke fehlen werden). Ansonsten verlassen die Helden dann mit dem Bornländer das ungastliche Zollhaus. Der Mann stellt sich als „Smirew Katharow“ vor und sagt, daß er im Namen des Hauses Störrebrandt beauftragt ist, die weitere Reise der Helden, also Ihre Suche nach dem „Schatz des Carmagi“ zu finanzieren und damit das Recht an den gefundenen Schätzen zu erwerben. Smirow hat ein breites, wohlgenährtes Gesicht, trägt dazu einen langen Oberlippenbart und einen am Kinn, der aus dem gleichen braunen Haar besteht, daß er strähnig auf dem Kopf trägt. Der Rest seines stämmigen Körpers ist in Pelze gehüllt, die alle in Brauntönen gehalten sind.

Meisterinformationen :

Es wäre traurig, wenn die Helden darauf eingehen, denn auch wenn sie dem Mann nun etwas schuldig sind, so sollten sie trotzdem nicht ihren Auftrag so einfach in den Wind schlagen, den Schatz des Carmagi nicht für eine einzige Macht des Kontinents zu bergen. Die letzte Entscheidung wird den Helden aber noch abgenommen werden. Auf jeden Fall geht es erst einmal weiter nach Radoleth.

Auf dem Weg nach Radoleth

Ein Novadi

Allgemeine Informationen :

Am Wegesrand trifft Ihr auf einen Mann, der auf Grund seiner luftig hellen Kleidung und des Turban, eigentlich auf Grund seines gesamten Erscheinungsbildes als Tulamiden ansehen würdet. Er bearbeitet eine kräftige Wurst mit seinem Zierdolch und schiebt sich kleine Stücke regelmäßig in den Mund. Als er euch bemerkt grüßt er euch überschwenglich und begleitet euch ungefragt. „Ein gottgefälliger Reisender aus der Wüste auf dem Weg nach Hause. Ich grüße euch, meine ungläubigen aber rechtschaffenden Freunde, die ihr den gleichen Weg habt wie ich. Laßt mich meine Dienste als Ortskundiger anbieten euch durch den Wald zu führen. Man spart zwei Tage mühsamen Fußweges. Mein Name ist übriges, Sahid ben Thakar, Sohn der Beni Lencash“

Spezielle Informationen :

Es sollte für die Helden schwer sein, den Mann wieder abzuwimmeln. Um das notwendige Vertrauen zu erzeugen, es nicht zu tun, hilft Smirew, denn er scheint keine Bedenken bezüglich des Novadi zu haben. Das gute Verhältnis der Staaten (Bornland und Kalifat) zueinander scheinen jegliches Mißtrauen bei dem Mann mit der Pelzkleidung abgetötet zu haben. Den Weg den er vorschlägt, knickt von der Straße direkt nach Süden ab um quer durch den Wald zu gehen, was tatsächlich der beste Weg nach Radoleth ist, wenn man denn durch den Wald findet.

Meisterinformationen :

Der Novadi ist in Wirklichkeit der aranische Agent der Mada Basari „Jamesh ibn Bondihm“, der den Auftrag hat

... naja jetzt raten sie mal. Er wird versuchen, die Informationen die die Helden haben, an sich zu bringen. Daher wird er Versuchen, sie einer nach dem anderen zu töten. Er beginnt mit dem Bornländer, da er (richtig) vermutet, daß dessen Tod am wenigstens Besorgnis in der Heldengruppe auslesen wird. Allerdings hat Smirew keine für ihn verwertbaren Informationen. Es ist also nun wichtig, daß sie eine Mordserie durchspielen, bei der die Helden den Agenten bald erwischen. Idealerweise überführen sie Jamesh ibn Bondhin des Mordes an Smirew, wie das folgende Handlungsbeispiel zeigt.

Tod an der Klippe

Allgemeine Informationen :

Es ist abend und Ihr beschließt zu rasten. Genügend trockenes Holz konntet Ihr schnell zusammen tragen, jetzt geht es darum, etwas Nahrung und Wasser herbei zu schaffen.

Spezielle Informationen :

Für letztere Aufgabe meldet sich „Sahid ben Thakar“ freiwillig, bittet Smirew aber, ihn zu begleiten da er ja die Wasserschläuche von -?- Personen zu füllen hat. Da Smirew keine Einwände hat (er scheint, wie gesagt, etwas Vertrauensselig) geht er mit.

Allgemeine Informationen :

Ein langer Schrei ereilt euch nach einer Zeit aus westlicher Richtung. Schnell bemüht ihr euch dort hin zu rennen und trifft nach einiger Zeit auf Sahid der entsetzt nach unten blickt, eine kleine Klippe hinunter zu dem Bach, der mehrere

Schritt tiefer liegt als der Rest des Waldbodens. Dort unten kann man die verkrümmte Leiche des Bornländers sehen. „Er ist abgestürzt als er Wasser holen wollte ... bei Rastullah, welch ein Unglück !“ ist der Kommentar des Novadi.

Meisterinformationen :

Es bieten sich folgende Hinweise um den Aranier zu überführen :

1. Ein paar Schritt weiter gibt es eine viel einfacher zu bekletternde Stelle, warum also ausgerechnet, wurde diese etwas steilere Stelle benutzt ?
2. Warum liegt die Leiche auf dem Kopf/Bauch ? Man klettert ja nunmal mit dem Oberkörper zugewandt zur

Klippe und dementsprechend müßte man mit dem Rücken und Beinen zuerst aufschlagen.

Zudem entdecken die Helden, falls sie Smirew begraben, daß er eine Stichwunde in Magenhöhe hat. Die hat ihn zwar nicht direkt umgebracht, sorgte aber für den entscheidenden Nachteil in einem Kampf, so daß der Aranier hin hinunter stoßen konnte. Der Beweis dürfte sein, daß der Waqqif blutverschmiert ist. Wenn die Helden das entdecken, wird der Aranier sich zum Kampf stellen. Er ist alleine, aber gut ausgebildet. In seiner Leiche finden sich Hinweise auf seine wahre Identität und seinen Auftrag.

Radoleth

Allgemeine Informationen :

Das schwierigste bei einer Wanderung durch den Wald ist, wenn er nicht zu dicht ist, nicht das Problem die richtige Richtung zu halten, sondern den passenden Einstieg ins Holz zu finden. Der Aranier, der euch zunächst hinters Licht geführt hatte, hatte nicht gelogen, als er seine Ortskundigkeit beschrieb – ihr gelangt auf eine gute Straße. In östlicher Richtung sind majestätisch die Ausläufer der Goldfelsen zu sehen. Ein paar Meilen bis dahin und die Umrisse eines Dorfes werden sichtbar. Das muß Radoleth sein.

Spezielle Informationen :

Radoleth hat ein paar hundert Einwohner und ist dementsprechend ausgestattet. Natürlich gibt es ein vernünftiges (auch mehrere) Wirtshäuser mit Gaststube und Betten. Da dort aber zunächst kaum etwas passieren wird, ist es egal, wo die Helden zu nächtigen gedenken. Sie sollten nur spätestens am nächsten Tag den Friedhof aufsuchen.

Der Boronsacker

Allgemeine Informationen :

Der kleine Boronsacker ist sehr sorgfältig angelegt und die Gräber sind exakt bemessen, ja sie scheinen sogar alle den gleichen Grabstein zu besitzen. Er ist oben Kreisrund und aus grauem Stein. In dem Halbkreis oben ist ein Boronsrad eingemeißelt während darunter in großen Lettern der Name des Toten geschrieben steht. Manche Grabsteine sind schon sehr verwittert, manche hingegen scheinen ziemlich neu zu sein. Ein Weg führt ein wenig nach Süden, knickt dann hart nach Westen ab um dann nach kurzer Zeit wieder nach Norden zu gehen. Man kann diesen Weg nur zurück gehen, es gibt keine Abzweigung und der Weg ist immer von Gräbern umsäumt. Der gesamte Boronsacker, der auf Grund seiner Größe und der vergleichsweise guten Grabsteine wohl reicher Leuten vorbehalten ist, ist mit einer dicken Hecke umgeben.

Spezielle Informationen :

Manchmal sind die Namen auf den Gräbern nicht zu lesen, manchmal tragen mehrere auffällig gleiche Namen – da scheint einer Familie ein großes Unglück zugestoßen zu sein.

So haben zum Beispiel drei Gräber nebeneinander, mit gleichem Witterungsstatus den Namen Jardensee : Borald, Stansene und Jorgan, das Grab Armon Jardensees scheint schon etwas älter zu sein. Ein Grab hat die Aufschrift Gamirac.

Meisterinformationen :

Das letztgenannte Grab sollte das sein, welches auf dem Plan, den die Helden nun hoffentlich als passend empfinden, schwarz ausgemalt ist. Wenn die Helden der Name Gamirac nicht zu sehr irritiert, werden sie vielleicht darauf kommen, daß es sich um „Carmagi“ mit vertauschten Buchstaben handelt – eine Probe auf Lesen/Schreiben oder Klugheit sollte einem Helden ermöglichen das zu merken.

Allgemeine Informationen :

Ihr seid euch nun ziemlich sicher das Grab des Carmagi gefunden zu haben – zumindest aber eine Stelle, die mit seinem Schatz zu tun hat. Was beunruhigend ist, scheint der Fall zusein, daß dieses Grab erst vor wenigen Tagen, wahrscheinlich sogar gestern erst, zugeschüttet wurde. Wenn Carmagi hier liegen soll, dann müßte dieses Grab längst zugewachsen sein, es sei denn jemand hat die Ruhe des Toten gestört.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden das Grab untersuchen finden sie nichts. Ich hoffe, daß die Tatsache, daß das Grab bereits geöffnet wurde, die Helden ermutigt, ebenfalls das Erdreich weg zu graben um zu seiner Leiche vorzustößen. Diese ist durch einen Schnitt durch die Kehle getötet worden, was auf einen kaltblütigen Mord von hinten schließen läßt. In der verkrampften Hand finden sich Kleidungs- und Hautfetzen, zusätzlich zu einem Ring.

Meisterinformationen :

Eigentlich hätten die Helden – so zumindest der Plan des Carmagi – eine kleine Kiste finden müssen. Das eine frische Leiche nicht im Sinn der Aufgabenstellung sein kann müßte wohl klar sein. Ein Hinweis, wer der Mörder ist, und damit auch wohl „weiterhelfen“ kann bietet der

Ring, der ein Wappen mit einer Salzarele zeigt – ein nostrischer Königsring. Passend, daß der Tote anhand eines Schreibens in seinem Wams (also dem Siegel) als Anergaster zu identifizieren ist.

Die Suche nach dem Nostrier

Spezielle Informationen :

Die Helden können durch Nachfragen nach einem Nostrier in Erfahrung bringen, daß der gesuchte scheinbar im Hotel „Goldfels“ abgestiegen ist. Von einer Abreise wissen die Leute nichts, so daß er noch da sein dürfte. Wenn die Helden dieses Hotel aufsuchen, bekommen sie auch das Zimmer genannt und können dem Nostrier einen Besuch abstatten.

Meisterinformationen :

Ich möchte an dieser Stelle keine allgemeinen Informationen abgeben, da die Helden sich bestimmt verschiedene Methoden vorstellen können das Zimmer zu betreten oder aber eben zu erstürmen. Der Nostrier ist in diesem Moment damit beschäftigt, ein Holzkästchen zu bearbeiten. Er versucht mit einem kleinen Beil das Holz zu zerschlagen, doch scheitert er an einer sehr stabilen, inneren Metallkiste, die er so nicht öffnen kann. Wenn die Helden bei ihm in dem Raum sind, wird er diese Aktivität natürlich unterlassen und sich je nach Aktion der Helden, raus reden und (mit der Kiste) verdünnisieren wollen oder sich zum Kampf stellen. Er hat einen Degen, mit dem er umzugehen weiß. Wie die meisten Gegner in diesem Abenteuer kämpft er bis er tot ist.

Das erbeutete Kästchen

Allgemeine Informationen :

Dem Mann den Ihr erschlagen habt, ist anhand der Verletzungen seiner rechten Hand als der Mann zu identifizieren den ihr suchtet. Bei ihm findet ihr ein Rosenholzkästchen. Es hat (abgesehen von ein paar Beschädigungen durch Axteinwirkung) keine Öffnung, so daß zunächst nicht klar ist, wie man es öffnen kann. Und in dem geschlossenen Zustand wird es wohl kaum von nutzen sein. Zumindest ist deutlich zu spüren, daß es innen hohl sein muß und man hört etwas klappern.

Spezielle Informationen :

Bei genauerer Betrachtung fällt auf, daß es an einer Stelle, an der normalerweise Schlösser angebracht sind, ein kreisrundes ausgefülltes Astloch sitzt.

Meisterinformationen :

Mit dem schwarzen Bolzen, den die Helden haben, läßt sich das Kästchen öffnen, was einen zweiten, silberfarbenen Doppelbartschlüssel offenbart, er hat jedoch nur sechs Ringe am Griff, die alle gleich groß sind. Des weiteren ist in der Kiste ein Zettel mit der exakten Wegbeschreibung zu einer kleinen Höhle in den Goldfels.



In den Goldfels

Meisterinformationen :

Die Reise bis hin zu der Höhle sollte ohne weitere Schwierigkeiten verlaufen, schließlich ist man ja auch nicht mehr weit davon entfernt. Auch muß man nicht weit ins Gebirge vordringen, denn die Höhle liegt noch im unteren Teil der Berge.

Allgemeine Informationen :

Die Wegbeschreibung führt euch exakt auf eine Lichtung, aber auch das Buschwerk drum herum ist nicht sehr hoch gewachsen. Deutlich ist die Lichtung auf einer Seite von einer Anhäufung von rauhem, gelblichem Fels begrenzt. In der Mitte der großen und lose scheinenden Felsbrocken kann man den mit einer groben Tür aus schwerem Holz verschlossenen Eingang – vermutlich zu einer Höhle sehen.

Spezielle Informationen :

Natürlich wollen die Helden die Höhle betreten – sie werden auch keine Schwierigkeiten haben, denn die Tür ist nicht verschlossen, allerdings könnte man sie von innen verriegeln. Mit einer Probe auf Sinnesschärfe (-3) oder Intuition können die Helden sehen, daß sie nicht die einzigen sind, die sich nun auf der Lichtung befinden.

Die Dukatengarde

Allgemeine Informationen :

Als ihr euch umdreht, ist der Anblick ganz und gar nicht angenehm für euch. Hattet ihr doch gedacht, die Großmächte Aventuriens wären geschlagen, so merkt ihr doch, daß auch der Arm des Raben sehr lang ist ... und so seht ihr euch einem Trupp von 15 ausgewachsenen Streitem mit Rabenschnäbel und Schwertern gegenüber., auch ein paar Bögen sind auf euch gerichtet, so daß ihr kaum angreifen könntet, ohne nicht die ersten Pfeile in die Leiber zu bekommen – von der Übermacht der Al'Anfaner mal ganz zu schweigen.

Spezielle Informationen :

Am Banner und an der Kleidung kann man erkennen, daß es sich um die Dukatengarde handeln muß, eine hervorragende Einheit Söldner. Der Anführer, aufgrund des auffälligen Silberschmucks erkennbar, fordert die Helden gelangweilt auf, vorzutreten und heraus zu geben was sie wissen und haben. Man würde dann gnädig sein und sie vielleicht laufen lassen, sonst nimmt man sich alles mit Gewalt und die Helden hätten Glück wenn sie mit dem Leben davon kämen um so in der Arena einen ehrenvollen Tod zu haben.

Der Überfall

Spezielle Informationen :

Wie die Helden sich auch entscheiden – der Kampf oder die Verhandlungen werden dadurch unterbrochen, daß ein Pfeilhagel auf das Schlachtfeld niedergeht. Kurz darauf hört man Pferdegetrappel und dann springen auch schon die ersten Shadif von den Felsen in die Lichtung herab, allesamt (es sind 12 Stück) beritten von einem blutrünstigen Wüstensohn, der keinen Unterschied macht, ob er Held oder Al'Anfaner vor sich hat.

Meisterinformationen :

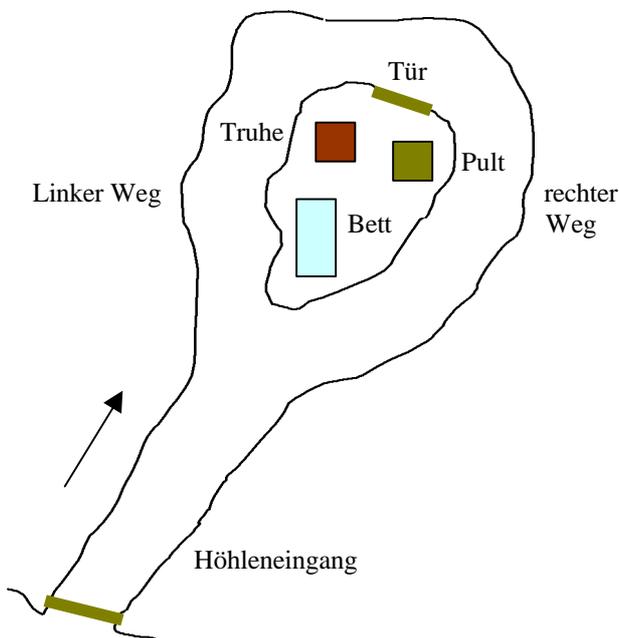
Letzte Bemerkung ist mir aus dem Grunde wichtig, weil es gut wäre, wenn die Helden schlau sind und in die ja von innen verschließbare Höhle flüchten. Wenn sie es nicht tun ist es auch keine Katastrophe, dann müssen sie nur halt einen aufreibenden Kampf mit führen. Als Meister bleibt ihnen die Möglichkeit halt doch das meiste Kampfgeschehen zwischen den alten Feinden Kalifat und Al'Anfa auszutragen, damit die Helden nicht zu sehr Schaden nehmen. Es wäre vielleicht einem Helden angemessen, sie jeweils mit den Anführern der beiden streitenden Parteien aneinander geraten zu lassen, während die gewöhnlichen Kämpfer sich gegenseitig dezimieren.

Ob also nach einer Schlacht oder noch währenddessen, werden die Helden sich in die Höhle zurück ziehen und dort weiter nach dem Schatz des Carmagi suchen.

Die Höhle

Allgemeine Informationen :

Die Höhle ist ein paar Schritt weiter so dunkel, daß ihr künstliches Licht braucht. Nach dem ihr das Licht beschafft habt, sehr ihr, daß die Höhle nach mindestens 20 Schritt weiter in die Tiefe des Berges führt. Der feste, bewachsene Boden und der grobe Fels verraten euch, daß dies eine natürliche Höhle mit einer Breite von knapp 2 Schritt ist.. Nach ungefähr 30 Schritt teilt sich die Höhle in zwei Gänge.



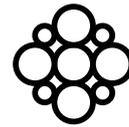
Spezielle Informationen :

Geht man, wie auf der Zeichnung ersichtlich, in einen der beiden Gänge, so kommt man an einer Tür vorbei, die eine Zeichnung trägt. Geht man den Gang weiter, so kommt man wieder dort an, wo man war (also an der Kreuzung). In der anderen Richtung gegangen, trägt die Tür eine andere Zeichnung und es ist nicht möglich sich in dem Gang zu begegnen, obwohl es der gleiche ist. Die Zeichnungen sehen so aus :

Linker Gang



Rechter Gang



Meisterinformationen :

Es ist also notwendig, von beiden Seiten in den Gang zu gehen, und in beiden mit dem der Zeichnung entsprechenden Schlüssel die Tür aufzusperren. Dann ist der Zauber aufgehoben, die Helden sehen sich wieder, die Hänge machen keinen Unterschied mehr und es gibt keine Zeichnung an der einen Tür die nun offen ist.

Das Grab des Carmagi

Allgemeine Informationen :

Ihr betretet einen kleinen Raum, ca. 4 mal 2 ½ Schritt Grundfläche, aber mit unregelmäßigen Wänden. Ihr seht ein Bett, unter dessen Laken sich wohl ein Körper befindet. Weiterhin gibt es ein Schreibpult mit einem schweren Buch, Tinte und Feder, und eine Truhe.

Spezielle Informationen :

Unter dem Laken befindet sich die Leiche des Carmagi, ein bißchen Verwest, aber dank der luftdichten Umgebung noch vergleichsweise gut erhalten. In seinen auf dem Bauch gefalteten Händen hält er einen großen Schlüssel, der die Truhe öffnen kann. Diese läßt sich auch ohne diesen, mit den üblichen Methoden öffnen. Das Buch auf dem Pult ist eine Art Tagebuch, aber auch Ideensammlung des Carmagi, in der auch geschrieben steht, daß er dem, der diese Zeilen als erster liest, seinen Schatz in der Truhe vermachte, da er nicht nur der tapferste ist, so er es bis hierhin geschafft hat, sondern auch der weiseste, wo ihm durch das Buch mehr an Antworten denn an Schätzen gelegen ist. Das Buch informiert weiterhin darüber, daß Carmagi schon zu Lebzeiten bedrängt wurde, eine besondere, sehr mächtige Waffe zu bauen, was er schließlich auch tat, aber dann davon überzeugt war, daß es gefährlich sei, einer einzigen Macht auf dem Kontinent solch eine Waffe in die Finger zu geben. In der Hand eines Helden sei sie jedoch am besten verwendet. Wenn die Waffe nutzlos geworden wäre, so möge er sie verbrennen und niemandem jemals diese Waffe aushändigen.

Meisterinformationen :

Nach intensiven Studium des Buches (1 Monat lang) erlaubt es 3 Freiwürfe auf Mechanik und jeweils 1 auf die Zauber APPLICATUS und ARCANOVI, sofern man diese

im Prinzip beherrscht und natürlich magiebegabt ist. Das „niemals aushändigen“ muß sich nicht auf Leute innerhalb der Heldengruppe beziehen, gerade wenn ein Magier das Buch zuerst findet (was ja wahrscheinlich ist) dann sollte er die Waffe aus der Hand geben, da er sie laut Regeln und auf Grund seiner Talente nicht benutzen sollte.

Der Schatz des Carmagi

Allgemeine Informationen :

Als ihr die Truhe geöffnet habt seid ihr zuerst etwas enttäuscht – denn ihr hattet ein glorreiches, mit Edelsteinen geschmücktes Schwert erwartet, welches jeden Gegner mit einem Hieb zu zerteilen wagt. Und was ihr sehr ist eine Art Armbrust, aber ohne Bogen, der gespannt wird, sondern ein Rohr mit einem kleinen spannbaren Hammer, der auf eine kleine Aushöhlung schlägt, wenn der, einer Ballestra ähnliche Auslöser betätigt wird. Das Metallrohr, welches außen wiederum mit Holz verkleidet ist, scheint innen mit einer Art Kristall gefüllt zu sein, jedenfalls blinkt und blitzt das Rohr. Auch die kleine Aushöhlung befindet sich in dem Kristall, nur auf der anderen Seite des Rohres. Anhand des Griffes könnt ihr schnell sehen, wie herum man diese Waffe hält. Es gibt einen kleinen Samtbeutel, der mit kleinen Kristallkugeln von einem Viertelfinger Durchmesser verschiedener Farbe gefüllt ist. Zusätzlich finden sich noch Horador, Dukaten und Silberstücke im Wert von 240 Dukaten in der Kiste. Dabei noch ein paar Edelsteine, die auf Grund ihrer kleinen Größe (es sind oftmals nur Splitter) höchstens für einen Artefaktmagier interessant sein dürften.

Spezielle Informationen :

Die Kugeln passen genau in die Aushöhlung und sind die Munition. Da es sich hierbei um magische Artefakte handelt, kann diese Munition nicht wieder hergestellt werden – dieses Geheimnis nimmt Carmagi mit in sein Grab. Insgesamt haben die Helden nun 36 Kugeln, jeweils 5 in einer anderen Farbe, nur eine schwarze.

Meisterinformationen :

Es wird die Helden zwar einerseits ärgern, aber verraten sie ihnen nicht, welche Farbe, welchen Effekt beim Verschießen erzeugt. Nach dem ersten Ausprobieren werden sie's wissen – aber es lehrt sie Respekt vor magischen Artefakten.

1. Rot – orientieren sie sich an dem Zauber IGNISPHERO.
2. Blau – dies entspricht einen CORPOFRIGO
3. Grün – hier entsteht eine Wolke aus grünem Giftgas, die aber vielleicht (6 auf W6) nicht schnell genug verfliegt, wenn der Wind ungünstig dreht. Das Atemgift verursacht W20 Schadenspunkte pro KR, in der man sich in der Wolke befindet.
4. Grau – versteinert alle Gegner im Winkel von 45 Grad wie bei einem PARALÜ.
5. Violett – HORRIPHOBUS im Winkel von 45 Grad.
6. Weiß – Ein unbekannter Fernheilzauber (vielleicht REVERSALIS SUTCINIMLUF) der nur auf einen wirkt und dabei 2W20 Lebenspunkt zurück erhalt.

7. Gelb – eine Kombination aus BLITZ DICH FIND und IGNIFAXIUS mit 4W6.
8. Schwarz – Hält die Zeit in einem Umkreis von einer Meile (also praktisch egal, wohin gezielt) für eine Spielrunde an.

Ohne den Schatz des Carmagi werden die Helden kaum eine Chance im nächsten Kampf haben. Sollten sie dennoch ihrer Meinung nach zuviel Spielzeug haben, dann reduzieren sie von vorne herein die Munition, oder lassen sie eine bestimmte Farbe ganz weg. Da kaum gut gezielt werden muß bei der Waffe braucht auch nicht geprobt werden, verlangen sie höchstens bei einer gelben oder weißen Kugel eine Fernkampfprobe (Armbrust). Ansonsten gelten immer größte Ziele bei kleinster Entfernung. Bei einer gewürfelten 20 (Putzer) hingegen, sollte wenigstens ein Freund im Einzugsbereich der Waffe gestanden haben ...

Die fehlten ja noch ...

Allgemeine Informationen :

Als Ihr die Höhle verlassen wollt, staunt ihr nicht schlecht, daß plötzlich sowohl die Al' Anfaner als auch die Novadis Seite an Seite die Höhle umzingelt haben. Ihr wart euch eigentlich bis dahin sicher, daß eine Einigung zwischen den beiden niemals möglich wäre. Aber da seht ihr auch den Grund, warum dies so ist. Die in rot und schwarz gekleidete finstere Gestalt, auf einem schwarzen Pferd und auf seinem toten Schild die schwarze Dämonenkrone ... Ihr blickt auf das vereinigte Heer aus Teilen der Dukatengarde und einer Meute berittener Novadis – untot, auf untoten Pferden, dämonisch zum Leben erweckt.

Spezielle Informationen :

Der finstere Reiter, der die Dämonenkrone führt, bietet den Helden an, natürlich unter Herausgabe des Schatzes sie ziehen zu lassen (vertraue nie einem, der die Dämonenkrone führt), ansonsten sei ihm Verstärkung in seinem Heer immer willkommen.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden nicht alles aufgeben, an was sie glauben, dann ist es wohl Zeit, zu kämpfen. Mit der Wunderwaffe des Carmagi haben sie sogar echt gute Chance, von ein paar Fehlversuchen bei der Munition mal abgesehen. Als Zombies haben die Al' Anfaner und Novadis natürlich auch nicht mehr ihre einstige Kampfkraft. Wichtig ist jedoch, auch den Nekromanten zu besiegen, der ein sehr fähiger Kämpfer ist. Er kann auch eine Auswahl an Borbaradianerzauber wirken. Wie bei jedem Nekromanten zerfallen auch alle Zombies wieder zusammen, wenn er besiegt wird. Aber man muß sich den Weg zu ihm wirklich freikämpfen.

Geschafft !

Allgemeine Informationen :

Nachdem der schwarze Reiter gefallen ist, fallen die übrigen Kämpfenden Zombis wieder zu dem zusammen was sie

eigentlich sein sollten : Friedliche Leichen. Ihr erbittet Borons Segen, was den Al'Anfanern wohl eher recht ist als den Novadis. Aber letztlich wart ihr siegreich – Ihr habt den Schatz des Carmagi für die Gute Sache erobert und euch dabei gegen vielen Widerstand durchgesetzt. Jetzt ist es an euch, die Waffe weiter ihrer Bestimmung zuzuführen – den Kampf gegen das Böse der Welt aufzunehmen.

Meisterinformationen :

Die Helden haben sich jeweils 500 Abenteuerpunkte verdient. Zudem soll auch das Rollengerechte Spiel gefördert (belohnt) werden und einzelne bezwungene Gegner addiert werden. Besonders hervorgehoben werden sollten entscheidende Ideen (vor allem der komplizierte Gang in der Höhle) mit bis zu 50 AP.

Hier die Werte für auftretende Gegner :

Novadi

MU : 14 AT : 13 PA : 8
 LE : 30 MK : 15 1W6+3
 AU : 43 MR : 0 RS : 2

Jamesh Bondihm

MU : 15 AT : 16 PA : 12
 LE : 40 MK : 20 1W6+2
 AU : 50 MR : 8 RS : 1

Dukatengardist

MU : 12 AT : 12 PA : 10
 LE : 30 MK : 15 1W6+4
 AU : 40 MR : 2 RS : 3

Der schwarze Reiter, Nekromant

MU : 16 AT : 15 PA : 10
 LE : 40 MK : 15 1W6+4
 AU : 45 MR : 8 RS : 4
 Kann Borbaradianersprüche

Zombie

MU : 8 AT : 7 PA : 4
 LE : 15 MK : 10 1W6+1
 AU : 9999 MR : 10 RS : 2-3*

Kann Krankheiten übertragen

* je nachdem ob Novadi oder Al'Anfaner

De la Mottjera

MU : 13 AT : 14 PA : 14
 LE : 25 MK : 15 1W6+3
 AU : 45 MR : 8 RS : 1

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Der Schatz des Carmagi

© 1999 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)