

Die Schwarze Zitadelle von Mootland

Ihr steht vor Mentors Rat der Neun, kaum fähig eure Aufregung und Anspannung zu verbergen. "Bluma", beginnt Menghar mit brüchiger Stimme, "wir haben dich zu uns gerufen, um dich und deine Freunde mit einer wichtigen Mission zu betrauen."

"Vor 99 Jahren wurde ein ehrwürdiger Vorfahr von dir, Çanos, Höchster Zauberer und Mitglied von Mentors Rat der Neun, wegen Ausübung verbotener Chaos-Magie in die "Schwarze Zitadelle" verbannt. Seine Zeit der Reue wird bald enden. Du bist sein engster, noch lebender Verwandter und hast zusammen mit deinen Freunden schon schwierige Aufträge gemeistert. Deshalb möchten wir, dass ihr zusammen zur "Schwarzen Zitadelle" zieht und Çanos in Ehren nach Hause geleitet." Dir zur Seite stehen werden ein engster Freund Grobart, der Zwerg, Grimmir der Barbar und Lenderin, die Zauberin.

Die "Schwarze Zitadelle" befindet sich in der Einsamkeit des Mootlandes, einst die Heimat der Halblinge, nordwestlich des Schwarzen Gebirges und unterhalb des Düstersees. Das Mootland zählt zu den lebensfeindlichsten Gegenden, ein riesiges Sumpfgebiet hat alle ehemals dort lebenden Halblinge dazu gebracht, ihre Heimat zu verlassen. Von dem Sumpf hat noch niemand eine Karte mit der genauen Lage und Ausdehnung anfertigen können. Ich wünsche euch gutes Gelingen!" Menghar senkt seinen Kopf.

"Hochwürdiger Rat, ich fühle mich geehrt zu tun, was ihr von mir verlangt", antwortet Bluma.

Die Sümpfe des ewigen Regens

Ihr seid bereits einige Tage im Mootland unterwegs und habt einige Scharmützel mit herumziehenden Orks hinter euch gebracht. In den Gasthäusern habt ihr euch nach dem Sumpf erkundigt, aber immer nur ausweichende Antworten bekommen. Ihr haltet euch immer ostwärts bis ihr noch vor Einsetzen der Dämmerung bemerkt, dass die Sonne dichtem Nebel weicht, der den Himmel verbirgt. Ihr habt den Sumpf erreicht! Ihr verbringt die Nacht am Rande eines Gebüschs, um euch am nächsten Tag in den Sumpf zu wagen. Die Nacht ist angefüllt mit den unheimlichsten Geräuschen, die ihr je gehört habt. Den folgenden Tag verbringt ihr mit der Suche nach einer Stelle, um in den Sumpf zu gelangen, aber sobald ihr glaubt, eine lichte Stellung gefunden zu haben, verdichten sich die Büsche aus verfaulten Pflanzenresten, sodass ihr umkehren und an einer anderen Stelle weitersucht müsst.

Als ihr schon aufgeben wollt, trifft ihr auf eine alte Frau, die verkrümmt auf dem Boden liegt. Ihr hilft der Frau aufzusitzen und gebt ihr aus eurer Wasserflasche zu trinken. Sie erholt sich bald und bedankt sich bei euch für eure Hilfsbereitschaft. "Tragt dies mit meinem Segen!" spricht die Frau und übergibt dem Alb Bluma eine rote Gemme.

Plötzlich steht sie abrupt auf und wendet euch den Rücken zu und löst sich langsam auf! An der Stelle, wo eben noch die alte Frau gestanden hat, haben sich die Büsche geteilt und geben einen Zugang in die unwägbaren Sümpfe frei. Kaum seid ihr einige Schritte ins Unterholz gegangen, setzt kalter Nieselregen ein und die Sicht wird noch schlechter.

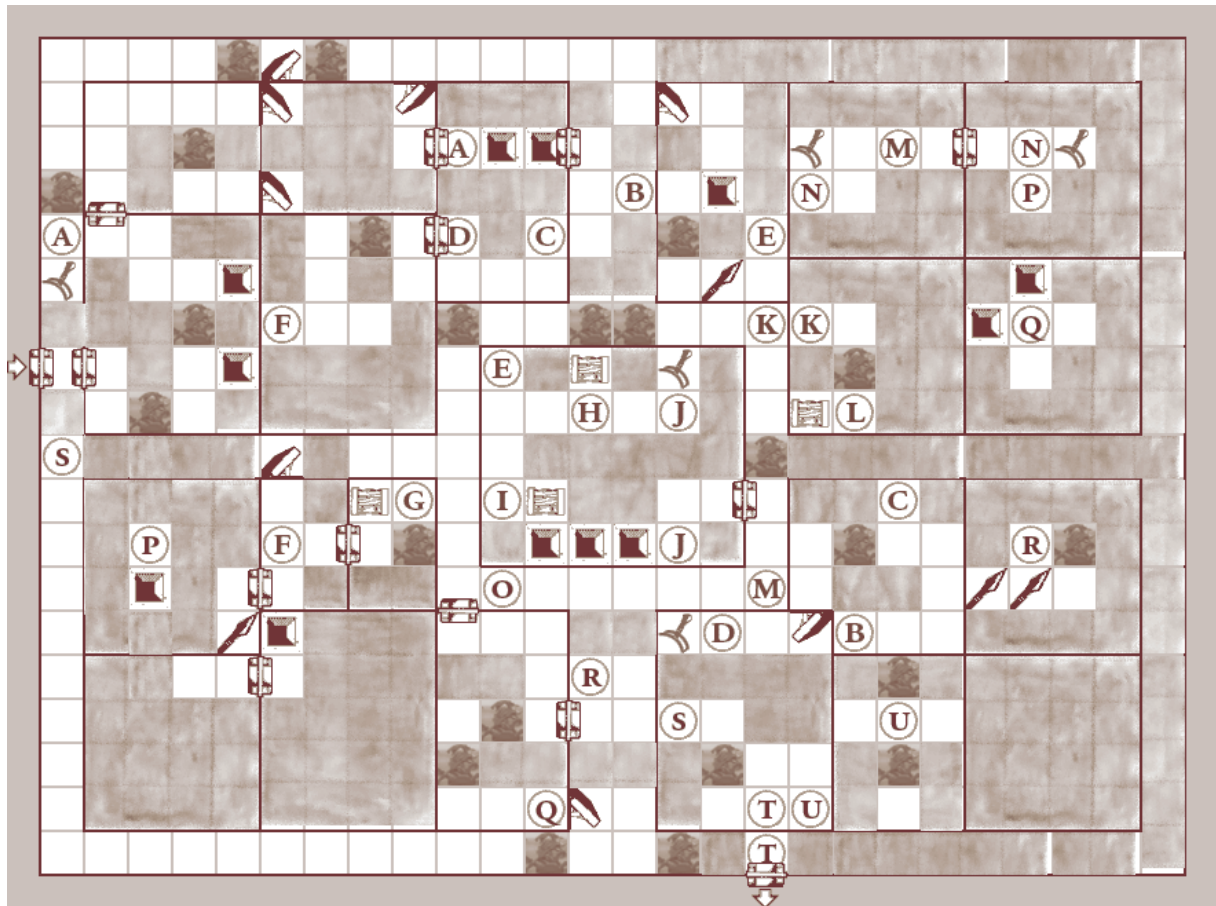
Ihr seid im Reich der „Sümpfe des ewigen Regens“. Leider müsst ihr eure gesamte Ausrüstung niederlegen, da die Wege durch den Sumpf des ewigen Regens nicht das Gewicht einer zusätzlichen Ausrüstung tragen. Da die Wege sehr aufgeweicht sind, kommt ihr nur sehr langsam voran. (T = 1 W6)

Anmerkungen an den Spielleiter:

Bevor das Abenteuer beginnt, ist vom Spielleiter zunächst einmal die Sumpflandschaft auf dem Heroquest-Spielbrett anzulegen. Dazu können die beigefügten neuen Overlays (siehe Anlage) verwendet werden. Zunächst sind die Räume mit den Sumpfteilen zu bedecken. In einem zweiten Schritt werden dann auch die noch freigebliebenen Korridore mit Sumpfkorridorteilen belegt. Die ursprüngliche Aufteilung der „Räume“ und „Korridore“ bleibt also erhalten! Der Sumpf ist somit zunächst unbegehrbar. Erst wenn die Helden einen neuen „Raum“ - in dieser Quest als „Lichtung“ bezeichnet - betreten, sind vom Spielleiter ALLE begehrbaren Weg-Overlays in dieser „Lichtung“ (Raum) aufzudecken – auch die, welche die Helden derzeit noch nicht begehrn können, wenn diese z.B. diagonal angrenzen, oder durch ein nicht überschreitbares Sumpffeld getrennt sind. (Felder dürfen nicht diagonal betreten werden, vgl. Basisregel). Diese Wege sind im Plan mit „weiß“ eingezeichnet. So entsteht langsam der labyrinthische Weg durch die schrecklichen Sümpfe. Die Lichtungen und Wege werden von Sumpffmonstern, den Kobranern, blockiert. Diese müssen besiegt werden! Verläuft der Kampf erfolgreich, so ist an die Stelle des in der Quest dargestellten Monsters ein Sumpfweg-Overlay auszulegen (im Plan ist an die Stelle des Kobraners ein weißes Overlay zu „setzen“ – der Weg ist damit freigegeben).

Die „Türen“ sind alle bereits geöffnet und stellen natürliche Durchgänge durch den Sumpf dar. „Geheimtüren“ stellen lockeres Gehölz im Sumpf dar, die durch Suchen gefunden werden können und dann passiert werden können.

In dem Sumpf ist eine Suche nach geheimen Schätzen nicht möglich. Es gibt daher auch keine streunenden Monster. Wohl aber muss nach Geheimtüren oder Falltüren gesucht werden.



Die Sümpfe des ewigen Regens

Mühsam sucht ihr euch euren Weg durch den Sumpf, als sich vor euch im Nebel die Schatten einer riesigen Gestalt abzeichnet, die sich auf euch zu bewegt. Eine ausgestreckte Armlänge vor dir (Anmerkung Spielleiter: gemeint ist der vorderste Held) siehst du ein schuppenartiges Schlangenesen, das einen Speer mit sich führt und dich angreift! Es handelt sich um einen Kobraner, ein grauenhaftes Wesen, halb Mensch halb Schlange. Einst Bewohner der Sümpfe wandten sich diese Sumpfmenschen der Seite des Bösen zu und mutierten seitdem zu den Schlangenesen, die nur den einen Wunsch haben: zu töten!

Der Kobraner kämpft mit folgenden Werten:

A = 3, V = 3, K = 2, T = 2

Der Kobraner kann mit seinem Speer auch diagonal angreifen.

A

Du findest im Gebüsch einen versteckten Hebel. Wenn dieser Hebel von einem Helden gedrückt wird, so wird bei den Fallgruben bei „A“ ein Steg ausgefahren, der den Helden ein gefahrloses Passieren dieser Sumpfstelle ermöglicht. Wird der Steg nicht ausgefahren, gelten die üblichen Regeln für Fallgruben.

B

Beim Betreten des Feldes „B“ sinkst du plötzlich im weichen Sumpfuntergrund ein und fällst in eine schlammige Grube. Dir ist zum Glück nichts passiert! Als du wieder aus der Grube kletterst, kommt dir die Sumpfgegend verändert vor. Du befindest dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „B“ gekennzeichneten Lichtung. Beim erneuten Betreten des Feldes „B“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück. (Anmerkung Spielleiter: es ist der gleiche Mechanismus wie bei einem Teleporter anzuwenden)

C

Beim Betreten des Feldes „C“ bemerkst du plötzlich wie sich im seichten Wasser ein Spiegelbild formt. Es ist dein Spiegelbild. Du siehst, wie sich aus deinem Kopf Schlangen winden. Dann verflüchtet sich das Bild. Zu deinem Entsetzen bist du alleine und deine Freunde sind nicht mehr zu sehen! Du befindest dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „C“ gekennzeichneten Lichtung. Beim erneuten Betreten des Feldes „C“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück. Das Spiegelbild erscheint nur einmal.

D

Du kannst das Gebüsch bei „D“ („Tür“) nicht passieren. Erst die Betätigung des Schalters „D“ gibt das Gebüsch auf die nächste Lichtung frei (vgl. oben)

Anmerkung Spielleiter:

Der Sumpfkorridor zwischen „C“ und „D“ ist nur mit der Hilfe der Teleportation möglich. Der Lösungsweg sieht wie folgt aus: „B“ zu „B“, Öffnen der Geheimtür im angrenzenden Raum, Aktivieren des Schalters „D“, Betreten des Feldes „C“ – „C“, über „D“ zu „F“, „F“ nach „G“ zur Schatzkiste, zurück „F“- „F“ und weiter zurück über „C-C“, „B-B“ Rückweg über „A“, dann weiter bei Geheimtür „E“ - ja – nicht ganz einfach! ☺)

E

Beim Betreten des Feldes „E“ hörst du plötzlich ein flüsternde Stimme. Du konzentrierst dich darauf, Worte zu verstehen, als du plötzlich bemerkst, dass du im Marsch durch den Sumpf von den anderen Helden zurückgefallen bist und du dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „E“ gekennzeichneten Lichtung (im zentralen Raum/Lichtung) befindest. Beim erneuten Betreten des Feldes „E“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück.

F

Beim Betreten des Feldes „F“ sinkst du plötzlich im weichen Sumpfuntergrund ein und fällst in eine schlammige Grube. Dir ist zum Glück nichts passiert! Als du wieder aus der Grube kletterst, kommt dir die Sumpfgegend verändert vor. Du befindest dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „F“ gekennzeichneten Lichtung (im kleinen „Raum“ neben dem mit der Schatzkiste). Beim erneuten Betreten des Feldes „F“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück.

G

Du siehst aus dem Sumpf eine verrottete Schatzkiste herausragen. Mit zitternden Händen öffnest du die Schatzkiste. Unheimlicher Gestank drängt dir entgegen. Du wühlst angewidert in der Kiste herum und findest ein riesiges Netz, das dem eines Fischernetzes sehr ähnelt. Du kannst das Netz an dich nehmen. In diesem Fall vermerke diese auf deiner Ausrüstungsliste. Auf dem Boden der Schatzkiste findest du noch 3 Amphoren mit Heiltrank. Du kannst diese behalten oder an deine Freunde verteilen.

H

Du siehst im Unterholz etwas glitzern. Obwohl du dir beim Kriechen an den Dornen das Gesicht aufreißt und dir die Hände zerkratzt, gehst du den Kriechgang weiter und findest eine Schatzkiste. Als du den Deckel der Schatzkiste aufhebelst, bist du enttäuscht, da du nur ein paar dicke Pfähle darin findest und einen Heiltrank. Wenn du die Pfähle dennoch mitnehmen möchtest, vermerke dies auf deiner Ausrüstungsliste.

I

Du trittst auf etwas hartes, beginnst mit deinem Messer den Boden auszugraben, als du einen Schatztruhe ausgräbst. Du findest im Innern eine gelbe Perle und zwei Heiltränke. Du kannst diese behalten oder an deine Freunde verteilen. Wenn du die gelbe Perle mitnehmen möchtest, vermerke dies auf deiner Ausrüstungsliste.

J

Du findest bei „J“ einen durch einen Busch versteckten Hebel. Wenn du in drückst, passiert zunächst nichts. Drückst du ihn ein zweites Mal, so wird bei den Fallgruben bei „J“ ein Steg ausgefahren, der den Helden ein gefahrloses Passieren dieser Sumpfstelle ermöglicht. Wird der Steg nicht ausgefahren, gelten die üblichen Regeln für Fallgruben.

K

Beim Betreten des Feldes „K“ sinkst du plötzlich im weichen Sumpfuntergrund ein und fällst in eine schlammige Grube. Dir ist zum Glück nichts passiert! Als du wieder aus der Grube kletterst, kommt dir die Sumpfgegend verändert vor. Du befindest dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „K“ gekennzeichneten Lichtung . Beim erneuten Betreten des Feldes „K“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück.

L

Du bemerkst einige Luftblasen, die sich an der Oberfläche des Sumpfes bilden. Du kniest dich nieder und entdeckst eine Schatzkiste, die im Sumpf eingegraben ist. Es gelingt dir, die Kiste zu bergen. Die Schatzkiste ist leer. Wenn du beim Öffnen der Kiste nicht nach Fallen gesucht hast, verlierst du einen Körperkraftpunkt ($K - 1$), da der Mechanismus beim Öffnen eine giftige Lösung in deine Fingerhaut ritzt.

M

Beim Betreten des Feldes „M“ hörst du plötzlich ein Raunen oben in den Lüften. Durch den dichten Nebel kann aber dein Blick nach oben nicht durchdringen. Als du deinen Blick wieder zu deinem Freunden zuwenden willst, sind diese verschwunden! Du verirrst dich und findest dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „M“ gekennzeichneten Lichtung. Beim erneuten Betreten des Feldes „M“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück.

N

Die Schalter bei „N“ öffnen die „Tür“, die bei „O“ eingezeichnet ist. Es ist egal, welchen Schalter du betätigst.

O

Ihr seid schon einige Tage im Sumpf unterwegs. Eure Kleidung ist vom vielen Regen durchnässt. Ihr habt jegliche Orientierung verloren und gelangt an eine Stelle im Gebüsch, hinter der ein seltsames Licht flackert. Die Stelle kann aber erst passiert werden, wenn der Schalter bei „N“ aktiviert wurde.

P

Beim Betreten des Feldes „P“ sinkst du plötzlich im weichen Sumpfuntergrund ein und fällst in eine schlammige Grube. Dir ist zum Glück nichts passiert! Als du wieder aus der Grube kletterst, kommt dir die Sumpfgegend verändert vor. Du befindest dich auf der – mit dem anderen Buchstaben „P“ gekennzeichneten Lichtung . Beim erneuten Betreten des Feldes „P“ gelangst du wieder an die ursprüngliche Stelle zurück.

Q

Du hast die geheimnisvolle Stelle im Gebüsch passieren können. Du meinst wiederum ein Raunen in der Luft zu hören – und einen Schrei. Es riecht nach verbrannter Erde! Aber der Nebel ist so dicht, dass ihr nichts weiter erkennen könnt.

Plötzlich nimmst du wieder das seltsame Flackern wahr. Du beschließt dem Licht zu folgen, um hinter das Geheimnis zu kommen. Bei dem flackernden Licht handelt es sich um ein Irrlicht! Das Irrlicht tanzt vor dir her. Der Boden wird feucht und feuchter. Plötzlich sinkst du in ein Schlammloch ein. Augenblicklich verschwindet das Irrlicht. Es ist nur dazu da, dich in Gefahr zu bringen. Du verlierst einen Körperkraftpunkt (K – 1) und findest dich im Raum „Q“ bei den zwei Fallgruben wieder. (Anmerkung Spielleiter: Während die obengenannten Teleportationsfelder immer wieder neu und von allen Helden betreten werden können, erscheint ein Irrlicht nur einmal, einem Helden.)

R

Du nimmst ein seltsames Flackern wahr. Du beschließt dem Licht zu folgen, um hinter das Geheimnis zu kommen. Bei dem flackernden Licht handelt es sich um ein Irrlicht! Das Irrlicht tanzt vor dir her. Der Boden wird feucht und feuchter. Plötzlich sinkst du in ein Schlammloch ein. Augenblicklich verschwindet das Irrlicht. Es ist nur dazu da, dich in Gefahr zu bringen. Du verlierst einen Körperkraftpunkt (K – 1) und findest dich im Raum „R“ bei den zwei Fallgruben wieder. (Anmerkung Spielleiter: Während die obengenannten Teleportationsfelder immer wieder neu und von allen Helden betreten werden können, erscheint ein Irrlicht nur einmal, einem Helden.)

S

Du nimmst ein seltsames Flackern wahr. Du beschließt dem Licht zu folgen, um hinter das Geheimnis zu kommen. Bei dem flackernden Licht handelt es sich um ein Irrlicht! Das Irrlicht tanzt vor dir her. Der Boden wird feucht und feuchter. Plötzlich sinkst du in ein Schlammloch ein. Augenblicklich verschwindet das Irrlicht. Es ist nur dazu da, dich in Gefahr zu bringen. Du verlierst einen Körperkraftpunkt (K – 1) und findest dich im Raum „S“ bei den zwei Fallgruben wieder. (Anmerkung Spielleiter: Während die obengenannten Teleportationsfelder immer wieder neu und von allen Helden betreten werden können, erscheint ein Irrlicht nur einmal, einem Helden.)

T

Du nimmst ein sonderbares Rauschen wahr. Du folgst dem Geräusch und entdeckst eine sonderbar verfärbte Stelle im Gehölz. Als du das Feld „T“ betrittst, stolperst du und verlierst das Übergewicht. Du landest mit dem Gesicht in einer Schlammfütze. Als du dich wieder aufrichtest, stellst du fest, dass der Regen aufgehört hat und die Wolken aufreißen. Du hast den Sumpf hinter dir gelassen!

U

Du nimmst ein seltsames Flackern wahr. Du beschließt dem Licht zu folgen, um hinter das Geheimnis zu kommen. Bei dem flackernden Licht handelt es sich um ein Irrlicht! Das Irrlicht tanzt vor dir her. Der Boden wird feucht und feuchter. Plötzlich

sinkst du in ein Schlammloch ein. Augenblicklich verschwindet das Irrlicht. Es ist nur dazu da, dich in Gefahr zu bringen. Du verlierst einen Körperkraftpunkt ($K - 1$) und findest dich im Raum „U“ bei den zwei Fallgruben wieder. (Anmerkung Spielleiter: Während die obengenannten Teleportationsfelder immer wieder neu und von allen Helden betreten werden können, erscheint ein Irrlicht nur einmal, einem Helden.)

Schwarze Sonne über Mootland

Eure Freude über die Bewältigung des Sumpfs währt allerdings nur kurz. Obwohl ihr in alle Richtungen Ausschau haltet ist von der Schwarzen Zitadelle nichts zu sehen. Vielmehr nehmt ihr eine unheimliche Gegend wahr, von der euch Menghar nichts erwähnt hatte, die in Richtung Osten stark ansteigt. Eine seltsame Stille liegt über dieser Öde.

Ihr entdeckt plötzlich eine schwarze Rauchfahne, die im Osten des Himmels auftaucht. Im Verlauf des Tages häufen sich die bösen Vorzeichen. Der Boden ist bedeckt von toten Vögeln, deren Gefieder von schwarzem Ruß überzogen ist. Dann fallen euch andere kleine Tiere auf, die alle Verbrennungen aufweisen. Am nächsten Morgen steht ihr auf einem hohen Pass und blickt auf unbeschreibliche Verwüstung. Vor euch erhebt sich das Schwarze Gebirge, total in das Dunkle getaucht und versengt, so als ob alle Blitze dieser Welt hier eingeschlagen haben. Von den verkohlten Überresten der Wälder steigt Rauch auf. Steine und Felsen liegen zerschmettert herum, als ob ein riesiger Hammer zugeschlagen hätte. An manchen Stellen ist der Boden aufgerissen und in den Spalten blubbert feuriges Gestein.

Ihr seid im Reich der "Schwarzen Sonne des Mootlandes".

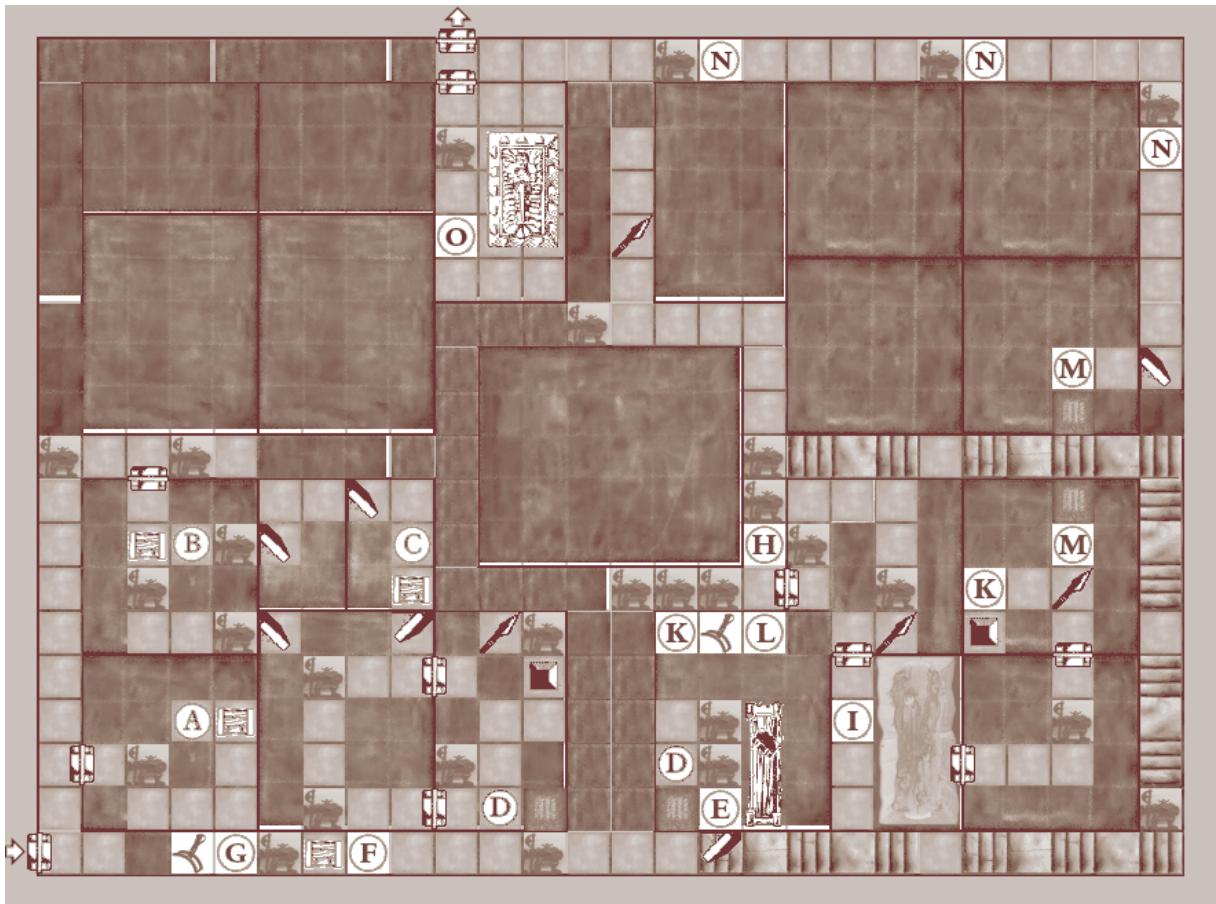
Da ihr euch nur sehr vorsichtig fortbewegen könnt, um nicht in das feurige Gestein zu treten, kommt ihr nur sehr langsam voran. (T = 1 W6)

Anmerkungen an den Spielleiter:

Bevor das Abenteuer beginnt, ist vom Spielleiter zunächst einmal die Landschaft der Schwarzen Sonne auf dem Heroquest-Spielbrett anzulegen. Dazu können die beigefügten neuen Overlays (siehe Anlage) verwendet werden. Zunächst sind die Räume mit den Landschaftsteilen der Schwarzen Sonne zu bedecken. Die ursprüngliche Aufteilung der „Räume“ und „Korridore“ bleibt also erhalten! In einem zweiten Schritt werden dann auch die noch freigebliebenen Korridore mit den Landschaftskorridorteilen belegt. Die verbrannte Landschaft ist somit zunächst unbegebar. Erst wenn die Helden einen neuen „Raum“ betreten, sind vom Spielleiter ALLE begehbaren Weg-Overlays in diesem Plateau (Raum) aufzudecken – auch die, welche die Helden derzeit noch nicht begehen können, wenn diese z.B. diagonal angrenzen, oder durch ein nicht überschreitbares Feuerfeld getrennt sind. (Felder dürfen nicht diagonal betreten werden, vgl. Basisregel). So entsteht langsam der labyrinthische Weg durch die schrecklichen Feuerlandschaft.

Die „Türen“ sind alle bereits geöffnet und stellen natürliche Durchgänge durch die Feuerlandschaft dar. „Geheimtüren“ sind enge Durchgänge im Gestein, die durch Suchen gefunden werden müssen, um diese zu passieren. Die Wege durch die verbrannte Erde und die „Räume“ werden von Hobgoblins blockiert. Diese müssen besiegt werden! Verläuft der Kampf erfolgreich, so ist an die Stelle des in der Quest dargestellten Monsters ein Feuerweg-Overlay auszulegen.

In der Feuerlandschaft ist eine Suche nach geheimen Schätzen nicht möglich. Es gibt daher auch keine streunenden Monster. Wohl aber muss nach Geheimtüren oder Falltüren gesucht werden (gilt als je ein Zug). Auch Möbel und Gegenstände können Geheimnisse bergen und müssen durchsucht werden.



Schwarze Sonne über Mootland

A

Ihr durchwandert eine Kraterlandschaft. Links und rechts brodeln feurige Gesteinsmassen. Hinter einem Steinhafen tritt ein Hobgoblin hervor, da euch daran hindern will, den leicht aufsteigenden Weg weiter zu begehen. Der Zauberer erinnert euch daran, dass früher Halblinge das Mootland bewohnten. Nun wenige Halblinge blieben im Mootland. Dieses wurde ihnen zum Verhängnis. Diese waren ein leichtes Opfer für Morcars Pläne. Die Halblinge glaubten den Versprechungen Morcars Schergen und schlossen einen Pakt mit der bösen Seite. So änderte sich ihre Gesinnung und auch ihr Äußeres.

Als ihr näher kommt, zückt der Hobgoblin seine Waffe, eine Art Mischung aus Speer und Hellebarde. Da euch der Hobgoblin nicht passiert lassen möchte, seid ihr gezwungen, euch auf einen Kampf einzulassen.

Der Hobgoblin kämpft mit folgenden Werten:

A = 3, V = 2, K = 2, T = 4

Der Hobgoblin hat einen tödlichen Schlag erlitten. Er dreht sich zur Seite und sein markerschütterndes Gebrüll, das von den Bergen in einem irrsinnigen Echo wiederschallt, lässt euch erschauern, bevor er leblos in sich zusammenfällt. Die anderen Hobgoblins sind nun gewarnt.

Ihr findet hinter dem Steinhaufen, wo der Hobgoblin gestanden hatte, eine Schatztruhe.

Beim Stöbern im Innern der Truhe findet ihr eine türkisfarbene Perle. Wenn du die türkisfarbene Perle mitnehmen möchtest, vermerke dies auf deiner Ausrüstungsliste.

B

Nachdem du den Hobgoblin besiegt hast, findest du in einem Versteck eine Schatzkiste. Du bist enttäuscht, als du vergeblich nach Edelsteinen suchst, aber nur eine Fackel und einen Heiltrank findest. Vermerke diese Ausrüstungsgegenstände auf deiner Ausrüstungsliste.

C

Du bist in eine Höhle der Hobgoblins geraten. Es stinkt erbärmlich nach verdorbenem Fleisch und der Boden ist übersät mit Knochen. Du überwindest deinen Ekel und stöberst mit deiner Waffe unter den Knochenresten und findest eine kleine Holztruhe. Als du diese öffnest, findest du darin ein riesiges abgegriffenes Buch mit dem Titel „Herstellen von Steinwaffen und Steinschleudern“. Wenn du das Buch aufschlägst („Suche nach Geheimtüren“), entdeckst du im Innern des Buches ein geheimes Fach, das ein weiteres verstecktes Buch mit dem Titel „Perlen – geheimnisvolle Tränen in der Zauberei“ enthält. Möchtest du das Buch an dich nehmen, vermerke dies auf deiner Ausrüstungsliste.

D

Dieser Raum ist zunächst mit den Overlays für Fallgruben auszulegen, wenn in diesem Raum nach Fallen gesucht wird. Wenn du nach Geheimtüren suchst UND eine Fackel mit dir führst, kannst du diese „Fallgrube“ ausleuchten und entdeckst, dass dies keine Fallgrube ist, sondern ein Abflussschacht. Das Abflussgitter befindet sich ca. 1,50 Meter unter der Öffnung. Ersetze jetzt das Overlay „Fallgrube“ mit dem beigefügten Overlay für den Abflussschacht.

Nun kannst du gefahrlos in den Abflussschacht springen. Springst du ohne Fackel in die „Fallgrube“, so verstaucht sich der erste Held, der reinspringt den Knöchel, da er sich in der Höhe verschätzt hat. Ziehe einen Körperkraftpunkt ab (K – 1).

Unten im Abflussschacht angelangt, entdeckst du, dass von dem Schacht ein kniehohes Durchgang in östlicher Richtung abgeht. Auf allen vieren musst du durch diesen Gang kriechen. (Passieren des Durchgangs ist ein Zug). Du kommst im gegenüberliegenden Raum bei „D“ heraus und kletterst den dortigen Abflussschacht wieder hoch.

E

Als du aus dem Schacht hinausgeklettert bist, greifen dich zwei Hobgoblins an. Es riecht nach modrigem Papier und eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden. Suchst du im Raum nach Geheimtüren, so entdeckst du, dass an der Wand in südlicher Richtung ein Lichtschein durch eine Ritze in der Wand dringt. Untersuchst du die Bibliothek (Suche „Bücherschrank“) entdeckst du, dass in der Regalreihe, die mit den Buchstaben „O“ – „S“ beschriftet ist, ein Buch fehlt. Führst du das Buch „Perlen – geheimnisvolle Tränen in der Zauberei“ mit dir und stellst es zurück in das Regal, wird ein Mechanismus freigesetzt, der die Geheimtür bei „E“ öffnet. Wenn du versuchst, das Buch mit dem Titel „Herstellen von Steinwaffen und Steinschleudern“ in das Regal zu stellen, stellst du fest, dass das Buch von der Größe nicht in das Regal passt und die Geheimtür öffnet sich nicht.

Ihr tretet aus der Bibliothek und seht zu eurer Rechten einen Hobgoblin und zu eurer Linken eine steil aufsteigende Steintreppe. Ihr hört erneut ein lautes Raunen und glaubt, ein riesiges Flügelschlagen über euch zu hören

F

Die Schatzkiste ist leer. Beim Versuch die Schatzkiste zu öffnen, verletzt du dich am Finger, da ein versteckter Dorn die Haut tief aufreißt und du verlierst einen Körperkraftpunkt, falls du vorher nicht nach Fallen gesucht hast.

G

Du findest am Ende der Steinwand eine Vertiefung. Wenn du diese Vertiefung mit deiner Hand beühlst, bemerkst du einen Schaltmechanismus, der die Tür bei „H“ öffnet.

H

Ihr seid Stunden über Stunden über die sich immer höher windende Steintreppe geklettert, als ihr vor einer mächtigen Steintüre einhaltet. Falls der Schaltmechanismus bei „G“ betätigt wurde, öffnet sich die Tür. Ansonsten bleibt die Tür zu.

I

Eine in die tiefe klaffende Steilwand tut sich vor euch auf. Tief unten in der Schlucht erkennt ihr einen Lichtschein. Sucht ihr nach Geheimtüren, so bemerkt ihr mehrere Löcher in der Steilwand, die versetzt nach unten führen. Die Löcher sind im Abstand von etwa 3m angebracht.

Um die Steilwand zu durchklettern, sind das Netz und die dicken Pfähle, die ihr in den Sümpfen gefunden habt, erforderlich. Das Netz wird um die Pfähle gebunden, um dann die Pfähle in die in der Wand eingelassenen Löcher einzuschlagen. Alle Helden können deshalb nur nacheinander diese Steilwand passieren. Das Passieren mit Netz und Pfählen gilt für jeden Helden als 1 Zug.

Versuche, diese Steilwand herunterzuspringen, enden mit einem gewaltigen Aufschlag, der sofort zum Tode führt.

Versuche, sich alleine mit den Pfählen – ohne das Netz – herunterzuhangeln sind von einer Gewandheitsprobe abhängig. Würfe je Runde – und für jeden Held mit einem Totenkopfwürfel. Zeigt er einen Totenkopf so rutschst du im betreffenden Abschnitt der Steilwand aus und erleidest einen Schaden von einem Körperkraftpunkt (K – 1). Insgesamt sind 4 Gewandheitsproben beim Passieren ohne Netz und nur mit den Pfählen auszuwürfeln.

Versuche, sich alleine mit dem Netz – ohne die Pfähle - herunterzuhangeln sind von einer Gewandheitsprobe abhängig. Würfe je Runde – und für jeden Held mit einem Totenkopfwürfel. Zeigt er einen Totenkopf so rutschst du im betreffenden Abschnitt der Steilwand aus und erleidest einen Schaden von einem Körperkraftpunkt (K – 1). Insgesamt sind 4 Gewandheitsproben beim Passieren ohne Pfähle und nur mit dem Netz auszuwürfeln.

K

Beim Betreten des Feldes „K“ schwingt eine Tür auf die Seite und du findest dich im Raum mit dem anderen „K“ und mit dem Schalter „L“ wieder. Beim erneuten Betreten gelangst du wieder zurück in den ursprünglichen Raum.

L

Der Schalter bei „L“ öffnet das Abflussgitter bei „M“.

M

Du stehst vor einem Abfluss, der mit einem gewaltigen Abflussgitter versteckt ist. Ihr versucht den Deckel anzuheben, aber es gelingt euch nicht. Das Abflussgitter ist nur zu öffnen, wenn vorher der Schalter „L“ gedrückt wurde. Der Geheimgang bei „M“ ist so eng, dass immer nur ein Held sich durch den Gang winden kann. Die anderen Helden müssen eine Runde aussetzen. Ihr öffnet die Geheimtür und befindet euch in einem seltsamen, überdachten aus groben Steinen zusammengefügt Korridor.

N

Ihr seid an dem Rätselkorridor angelangt. Jeder Held für sich muss die Rätsel lösen, die ihm der Rätselkorridor offenbart. (Anmerkung Spielleiter: Wenn der erste Held versucht, das Rätsel zu lösen, müssen sich die anderen Spieler abwenden, um den Lösungsweg nicht mitzubekommen). Die Rätsel dürfen nicht gemeinsam gelöst werden!

Es erscheinen den Helden auf den vier Bodenplatten vor dem jeweiligen „N“ vier Zahlen. (Der Spielleiter notiert diese Zahlen auf einem separaten Papier) Die fünfte Zahl, die es zu erraten gilt, ist beim Betreten des fünften Feldes (bei „N“) dem Hobgoblin-Rätselmeister zu nennen. Ist die Lösung richtig, lässt er dich passieren. Ist die Lösung falsch, so musst du gegen den Hobgoblin kämpfen. Ist das erste Rätsel gelöst, so wartet auf den ersten Helden das nächste, zweite Rätsel und der im folgende, zweite Held, der die Geheimtür passiert, muss nun das erste Rätsel lösen.

Es erscheint im Feld nach „N“ immer ein Hobgoblin, auch wenn dieser zuvor im Kampf besiegt wurde.

Es handelt sich Rätsel aus der Welt der Zahlen:

Nummer 1: 6 – 10 – 18 – 34 - ?

Nummer 2: 0 – 3 – 8 – 15 - ?

Nummer 3: 0 – 2 – 8 – 18 - ?

Lösungen der Rätsel:

Nummer 1:

66 (erste Zahl x 2 – 2)

Nummer 2:

24 (die Reihe 1-2-3-4-5 ist zu quadrieren und dann 1 abziehen)

Nummer 3:

32 (die Reihe 0-1-2-3-4 ist zu quadrieren und dann mit 2 zu multiplizieren)

O

Du bist in einem Grabmal gelandet. Ein riesiger Sarkophag wird von einem Hobgoblin bewacht. Wenn du den Sarkophag untersuchst, entdeckst du einen Knopf. Wenn du diesen drückst, so springt der Deckel des Sarkophags auf. Du blickst über den Rand hinaus und erstarrst, dass dir das Blut in den Adern gefriert! Du glaubst, dich selbst im Sarkophag liegen zu sehen. Aber deine Gesichtszüge, die du siehst, werden faltiger, grauer, bis du in ein versteinertes Antlitz blickst. Langsam löst sich das Bild und du erkennst, dass du in einen Spiegel geblickt hast und dein Spiegelbild erblickt hast. Suchst du nach weiteren Geheimtüren, so entdeckst du auf der anderen Seite des Sarkophags einen Hebel. Wenn du diesen Hebel drückst, hörst du ein klickendes Geräusch und die mannshohe Spiegelplatte wird angehoben, so dass du sie mitnehmen kannst, wenn du dies möchtest. Vermerke den Spiegel in diesem Fall auf deiner Ausrüstungsliste.

Das steinerne Gewölbe

Ihr bahnt euch einen Weg durch das Geröll und entdeckt einen Menschen, der zusammengerollt am Boden liegt. "Çanos", rufst du und drehst sein Gesicht mit einer sanften Bewegung zu dir. "Nein, ich bin nicht Çanos", flüstert der Mann, "ich bin Lathan, der Diener von Çanos". "Lathan! Ich bin gekommen, um Çanos nach Hause zu bringen. Sie bereiten für ihn eine Feier und Reden vor und er wird wieder einen Ehrenplatz erhalten. Wo kann ich Çanos finden?"

Eine furchtbare Grimasse huscht über das Gesicht von Lathan. Sein Körper wird von stummem Lachen geschüttelt.

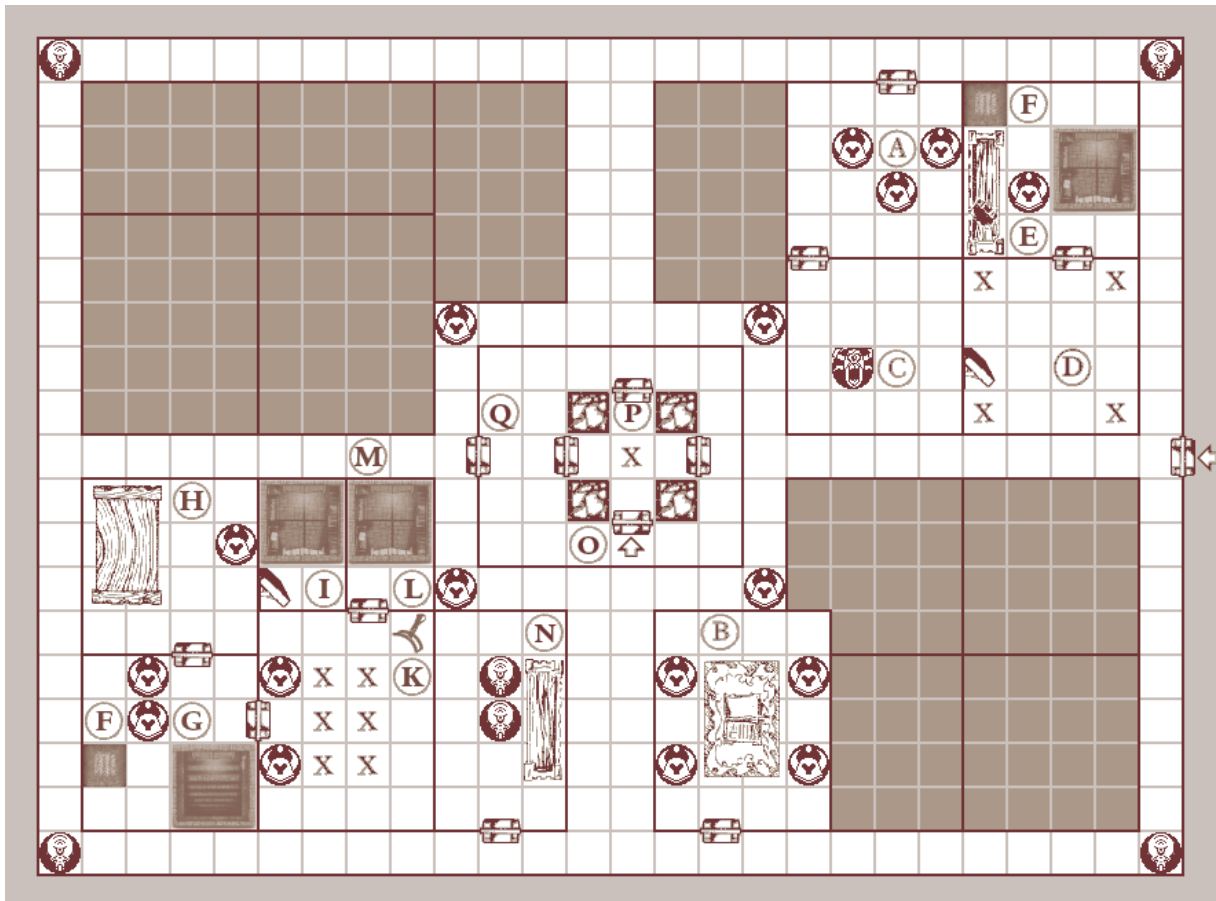
"Sie haben ihm vergeben, ja? Ich fürchte, dafür ist es jetzt zu spät. Haben sie wirklich geglaubt, dass er ihre Verbannung so leicht nehmen würde? Nicht Çanos. Er hat seine Magie genutzt, um die Kräfte der Dunkelheit für seine Rache zu Hilfe zu haben!" keucht Lathan. "Er hat sich mit Morcars Schattendämon verbündet!"

"Aber sie haben ihm vergeben!" erwidert Bluma bestürzt. "Sie mögen ihm vergeben haben, aber er hat ihnen nicht vergeben, die ihn verbannten. Çanos hat Zaubersprüche entdeckt, um das Ende der Welt herbeizuführen. Er versprach mir, dass ich sicher sei, doch die Magie ist ihm entglitten! Ich bin nun auf der Flucht, doch weiß ich, dass ich meine Heimat nicht mehr erreichen kann". Bluma stützt Lathan auf seinen Arm. Doch plötzlich wird Lathan von einem Hustenanfall geschüttelt. Er packt Blumas Arm und flüstert "Ihr seid zu spät, ihr werdet ihn nicht mehr aufhalten können. Geht nicht über die Zugbr ...". Lathan kann das Wort nicht zu Ende aussprechen. Er stirbt.

Vor euch ragt die schwarze Zitadelle auf. Der Eingang hat die Form eines Totenschädels, die Tür ist der klaffende Mund. An der Vorderwand gibt es keine Fenster, an beiden Enden ragen Türme empor. Die starken, schwarzen Mauern schimmern im Licht der Sonne und verschmelzen mit den Bergklippen des nahen Schwarzen Gebirges. Abgesehen von einer Zugbrücke scheint es keinen Eingang in die Zitadelle zu geben. "Irgendjemand muss doch die Brücke bewachen" sagt Grobart, der Zwerg. "Oder irgendwas" gibt Lenderin, die Zauberin zurück. "Versuchen wir es woanders!" Ihr blickt nach links und rechts und entdeckt, dass es einen Weg zwischen Zitadelle und Zugbrücke gibt, der um das Gebäude herum nach unten führt. "Gehen wir diesen Weg" meint Grinnir, der Barbar. Ein Dornenbusch versperrt euren Weg, als ihr um eine Biegung kommt. "Was nun?" fragt Grobart, "wir scheinen festzusitzen". "Vielleicht doch nicht" erklärt Lenderin, die Zauberin und tritt vor. Sie hebt die Hände und spricht rasch die magischen Worte, die das Gebüsch teilen und eine alte, morsche Tür freigeben, die noch weiter in die Tiefe der Zitadelle führen.

Anmerkungen an den Spielleiter:

In dem Gewölbe der Zitadelle ist eine Suche nach geheimen Schätzen möglich. Streunendes Monster = Chaoskrieger! Weiter muss nach Geheimtüren oder Falltüren gesucht werden. Auch Möbel und Gegenstände können Geheimnisse bergen und müssen durchsucht werden.



Das steinerne Gewölbe

Ihr steigt einige Stufen hinunter und geht auf Zehenspitzen durch einen langen Korridor ohne irgendwo eine Tür zu entdecken...

A

Euch stockt der Atem als ihr euch 3 Chaoskrieger gegenübersteht. Wenn ihr alle drei Chaoskrieger besiegen könnt, findet ihr in der Hand des zuletzt gefallenen Chaoskriegers eine graue Perle.

B

Ihr habt den Altarraum im Gewölbe der Schwarzen Zitadelle entdeckt. Im Innern bewachen 4 Chaoskrieger den schwarzen Altar. Wenn ihr die Chaoskrieger besiegen könnt und ihr nach Geheimtüren sucht, so entdeckt ihr, dass von den beiden schwarzen Kerzen auf dem Altar nur eine Kerze brennt. Diese brennt mit einem magischen Feuer, das dem eurer roten Gemme ähnelt.

Anmerkung Spielleiter: Die Helden müssen die in ihrem Besitz befindliche rote Gemme auf die Kerze des Altars legen. Leuchten beide Kerzen so beginnen alle Buchstaben der Inschriften im Statuenraum zu leuchten „D“.

C

Im Innern dieser Gewölbekellers findest du eine Statue mit einem steinernen, leblosen Gargoyle. Sobald ein Held durch Suchen die Geheimtür zu Raum „D“ gefunden und geöffnet hat, wird der Gargoyle lebendig und greift euch an! Solltet ihr siegreich sein, so tropft dem Gargoyle kurz vor dem Ableben eine Träne aus den Augen. Wenn ihr diese Träne untersucht, entdeckt ihr, dass es eine goldene Perle ist.

D

Ihr seid im Statuenraum des Gewölbes der Zitadelle angelangt. Die Stille zerrt an euren Nerven. Überall liegt dichter Staub. Die Statuen scheinen euch anzustarren und vor irgendetwas zu warnen. Ihr stellt fest, dass es sich bei den steinernen Statuen um einen Alb, einen Zauberer, einen Zwerg und um einen Barbaren handelt...

Sobald alle! Statuen nach Geheimtüren oder Fallen untersucht wurden, bemerkt ihr auf zwei von den vier Podesten, auf denen die vier Statuen stehen, eine Inschrift mit blutroten Buchstaben, die immer deutlicher aufflammen. Diese sind den Spielern bekannt zu geben.

Alb = D
Zwerg = MA

Sobald die Kerze im Altarraum „B“ mit der roten Gemme in Berührung kommt, beginnen auch die anderen Inschriften auf den Sockeln zu leuchten:

Zauberer = E
Barbar = US

Anmerkung Spielleiter: Diese 6 Buchstaben, geschüttelt und neu aneinander gereiht ergeben das Wort: MEDUSA! Keine Hilfestellung geben!! Es sollte allerdings darauf hingewiesen werden, dass die rote Gemme nachdem das Rätsel gelöst wurde, wieder mitgenommen werden kann und vielleicht noch dringend gebraucht wird ☺

E

Wenn ihr in der Bibliothek die Bücherregale durchsucht, entdeckst du ihr Innern eines Buches eine schwarze Perle.

F

Der Held, der in diese Bibliothek nach versteckten Geheimgängen sucht, entdeckt einen Abfluss, der offensichtlich als Geheimgang verwendet wird. Der Geheimgang führt von der Bibliothek „F“ zu dem Raum „F“ mit der Treppe.

G

Wenn ihr die beiden Chaoskrieger besiegt habt, entdeckt ihr eine Treppe, die nach oben in die Zitadelle führt. Doch ihr könnt keinen Schritt auf die Treppe setzen. Irgendeine magische Kraft hält euch davon ab

H

Die Tür zum Raum „H“ öffnet sich automatisch. Wenn du die Chaoskrieger besiegt hast, kannst du den Tisch untersuchen. Du ziehst in diesem Fall den Tisch auseinander und entdeckst in den ausziehbaren Platten des Tisches eine geheimnisvolle Schriftrolle. Nur der Zauberer kann diesen Text entziffern. Es handelt sich um einen Eiszauberspruch. Vermerke dies in deinem Abenteuerprotokoll.

I

Du durchsuchst die Bibliothek und dir fällt ein Buch auf, dessen Einband sich von den anderen hervorhebt. Der Buchrücken ist – im Gegensatz zu den anderen – nicht mit einer Staubschicht bedeckt. Als du das Buch aus dem Regal nimmst, kullert dir eine rosa Perle entgegen. Nimmst du sie, vermerke dies in deinem Abenteuerprotokoll. Suchst du außerdem nach Fallen, so entdeckst du zwischen zwei Büchern eine handschriftliche Notiz: „Hüte dich vor dem zentralen Raum!“

K

Du bist in einem Rätselraum angelangt. Wenn du die zwei Chaoskrieger besiegt hast, kannst du versuchen, das folgende Rätsel zu lösen:

Ersetze die 3 untereinanderstehenden „X“ in der ersten Spalte mit den Buchstaben „G“ „O“ „F“ und die nächste Spalte der 3 untereinanderstehenden „X“ mit der Buchstabenreihenfolge „S“ „Z“ „?“ oder notiere dies auf einem separaten Papier. Wenn die Helden der Meinung sind, die richtige Lösung zu wissen, müssen sie den Schalter bei „K“ betätigen. Eine falsche Lösung führt zum Abzug eines Körperkraftpunktes des Helden, der den Schalter betätigt hat.

(Anmerkung Spielleiter: Die Lösung hat keinen mathematischen Hintergrund, sondern beschreibt einfach die grünen Monster von Heroquest: Goblin, Ork, Fimir und die Untoten wie Skelett, Zombie und Mumie. Ja, erst einmal darauf kommen ☺)
Die richtige Lösung öffnet die Tür zu Bibliothek „L“.

L

Die Tür zur versteckten Bibliothek öffnet sich erst, wenn das Rätsel richtig gelöst wurde.

M

Suchst du hier die Bücherregale ab, so findest du ein Fragment auf steingrauem Papier mit folgendem Zitat:

----- *mein Freund, ist alle Theorie,*
----- *des Lebens*
----- *Baum.*

(Anmerkung Spielleiter: Das Zitat ist aus Faust I und lautet ergänzt: GRAU mein Freund ist alle Theorie, GRÜN des Lebens GOLDENER Baum. Die Farben geben die Farben der Perlen wieder, die in dieser Reihenfolge bei „O“ in die gläserne Hülse eingegeben werden müssen).

N

Ihr betretet den Vorratsraum, der von zwei kräftigen Fimiren bewacht wird. Wenn ihr den Geschirrschrank untersucht, entdeckt ihr einen Kelch. Ihr dreht ihn in euren Händen und bemerkt auf der einen Seite eine tief eingekerbte Fratze. Die Fassungen für die Augen sind in etwa der Größe eurer Perlen ... Das klaffende Maul stellt die dritte Körperöffnung der Fratze dar.

(Anmerkung Spielleiter: Die türkisfarbene Perle ist in das klaffende Maul einzuwerfen, sodann beginnen die Augen zu leuchten und aus den Augenhöhlen fallen links und rechts eine grüne und eine blaue Perle heraus. Der Kelch muss dazu allerdings umgedreht werden 😊 😊)

O

(Anmerkung Spielleiter: Die Tür bei „O“ ist mit einer beidseitigen Bronzetür aus den Erweiterungsboxen zu gestalten).

Wenn ein Held nach Geheimtüren sucht, bemerkt er eine Inschrift, die in die Bronzetür eingemeißelt ist:

*„Nimm die Zeugen des Glücks, der Rührung und der Trauer,
wenn du willst ins Innere der Mauer,
doch achte auf den richtigen Ton,
warst du überall schon?
Willst du am Leben weiter beharren,
so verwende den Gegenstand der Narren“*

Anmerkung Spielleiter: mit den Zeugen des Glücks ... sind die Tränen „Perlen“ gemeint, mit Ton ist der „Farbton“ gemeint und der Gegenstand der Narren ist der Narren-Spiegel.

Du nimmst eine gläserne Hülse wahr, die genau den Umfang einer Perle und die Höhe dreier Perlen hat. Die Helden müssen drei Perlen in richtiger Reihenfolge „grau-grün-gold“ eingeben, damit sich die Tür langsam öffnet.

Wird eine Perle der falschen Farbe oder Reihenfolge eingefüllt oder eine Perle zu wenig eingefüllt, so entwickelt sich aus der Hülse ein gasförmiges Gift, sodass der Held, der die Perlen eingefüllt hat, einen Körperkraftpunkt verliert (K – 1).

P

Im Innern des zentralen Raumes wacht eine Medusa!! Gegen eine Medusa zu kämpfen ist eine aussichtslose Sache. Sobald ein Held in das Antlitz der Medusa mit den windenden Schlangen im Haar erblickt, ist vom Spielleiter vorzulesen:

Du blickst auf die Medusa und dein Schrei erstarrt in deiner Kehle. Du versuchst den Blick loszureißen, aber deine Augen sind festgebannt auf den schrecklichen Anblick der Medusa. Du stehst gelähmt und begreifst nun, warum so viele Statuen in der Zitadelle stehen. Dein Abenteuer ist zu Ende.

Um die Medusa zu besiegen, muss der mannshohe Spiegel, den du im Sarkophag (bei „2 O“) gefunden hast, bei der Stelle, die mit „Q“ markiert ist, positioniert werden. Beim Anblick der Medusa in ihr eigenes Spiegelbild erstarrt diese selbst zu Stein.

(Anmerkung Spielleiter: Verwende den Hexer zur Darstellung der Medusa, oder eine entsprechende Medusa aus der Serie Mage Knight)

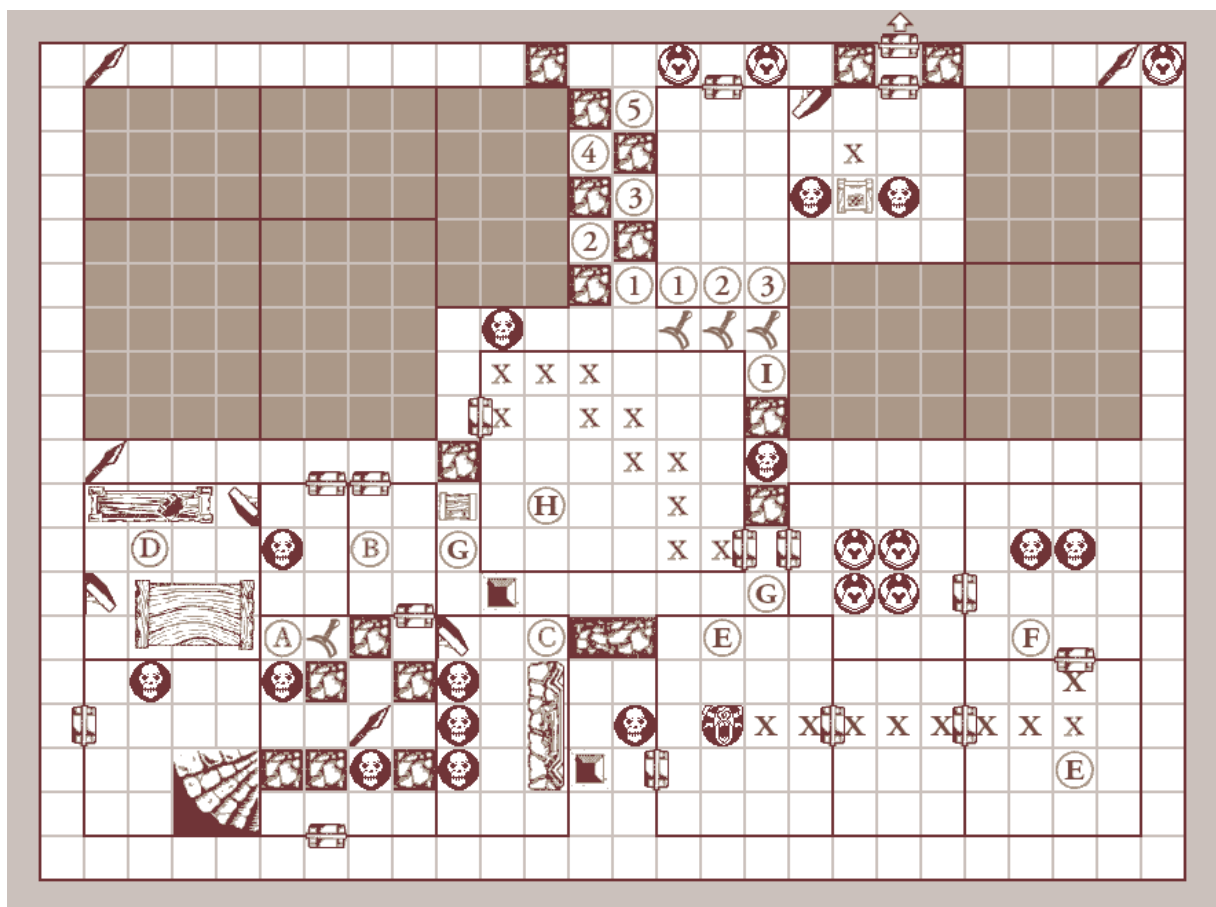
Q

Wenn es euch gelungen ist, die Medusa selbst in Stein zu verwandeln, wird damit die magische Sperre bei der Treppe im Raum „G“ aufgehoben und ihr könnt in die oberen Bereiche der Zitadelle gelangen.

Die schwarze Zitadelle von Mootland

Anmerkungen an den Spielleiter:

In der Zitadelle ist eine Suche nach geheimen Schätzen möglich. Streunendes Monster = Skelett! Weiter muss nach Geheimgtüren oder Falltüren gesucht werden. Auch Möbel können Geheimnisse bergen und müssen durchsucht werden.



Die Treppe windet sich höher und höher. Endlich seht ihr von oben einen Lichtschimmer. Ihr seid im oberen Geschoss der Zitadelle angekommen. Nun müsst ihr Canos suchen. Vielleicht ist noch Rettung möglich! Ein Skelett stellt sich gleich zu Anfang in den Weg ...

A

Der Schalter bei „A“ öffnet die Tür zur „Leeren Kammer“ bei „B“.

B

Ihr steht vor der Tür und seht durch den Türspalt einen fahlen Lichtschimmer. Aber die Tür lässt sich nicht öffnen. Die Tür zur „Leeren Kammer“ öffnet sich automatisch, sobald der Schalter bei „A“ aktiviert wurde.

C

Der Raum ist voller Skelette. Mit einem Knall fährt die Tür hinter dem ersten Held, der den Raum betritt zu. „Abgeschlossen!“. Du hörst ein Klappern und fährst herum. Die Skelette erwachen zum Leben! Erst wenn dieser erster Held alle Skelette besiegt hat, öffnet sich wieder die Tür zum Raum „C“.

Wenn du im Raum „C“ vor den Kamin trittst (die 3 Felder vor dem Kamin müssen von dem Helden mit dem leeren Zettel aus „D“ betreten werden) bemerkst du, dass durch die Wärme des Kamins eine Geheimschrift auf dem scheinbar leeren Zettel sichtbar wird:

*„Willst du meistern dieses Abenteuer,
so benötigst du ein brennendes Feuer,
losgelöst von des Feuers Glut –
eine Perle findest du aus rotem Blut;
doch gebrauche deinen eiskalten Verstand,
sonst verlierst du deine Hand,
in den Raum mit dem Gargoyle solltest du gehen,
er kann mit der Perle sehen,
doch finde den Weg, seinen Blick abzulenken,
schon wird die Tür sich wie von alleine aufschwenken...“*

Anmerkung Spielleiter: Die rote Gemme, die von der rätselhaften alten Frau anfangs der Quest überreicht wurde, wird auch hier benötigt.

Sobald ein Held die rote Gemme ins Feuer wirft, scheint es, als würde die Gemme dahinschmelzen. Zu eurer Überraschung schmilzt nur der äußere Teil der Gemme und im Innern kommt eine rubinrote Perle zum Vorschein.

Wenn du jetzt den Kamin nach Fallen untersuchst, bemerkst du, dass die rote Perle so heiß ist, dass du sie nicht mit den bloßen Händen anfassen kannst. Du benötigst den Eiszauber aus „3-H“. Der Versuch, die Perle an dich zu nehmen, ohne den Zauberspruch ausgesprochen zu haben, führt zum Verlust eines Körperkraftpunktes. Anschließend fällt dir die Perle wieder vor Schreck in die heiße Glut. Nachdem du den Eiszauber ausgesprochen hast (von dem Held der die Rolle mit dem Zauberspruch hat) kann die Perle aufgenommen werden.

D

In der Bibliothek der Zitadelle entdeckst du unter dem Bücherregal einen leeren Zettel, wenn du das Bücherregal eingehend untersuchst. Du kannst den leeren Zettel mitnehmen, wenn du möchtest.

E

In diesem Raum befindet sich ein Brunnen mit einem steinernen Wasserspeier.

Anmerkung Spielleiter: Benutze für die Darstellung einen Gargoyle.

Wenn du den Wasserspeier untersuchst, entdeckst du zwischen den Augen eine hohle Öffnung. Wenn du in diese Öffnung die rote Perle einsteckst, beginnen die Augen zu leuchten und ein Strahl erstreckt sich gradlinig in Richtung der eingezeichneten „X“. Sobald eine weitere Tür des Nachbarrumes geöffnet wird, setzt sich der Lichtstrahl fort.

An der Stelle, die mit dem zweiten „E“ markiert ist, ist der Spiegel aus „2-O“ bzw. aus „3-Q“ schräg in Stellung zu positionieren (wie im Gedicht: „den Blick abwenden“, damit sich der Lichtstrahl im rechten Winkel bricht und die Tür bei „F“ automatisch öffnet. Wird der Spiegel falsch positioniert, geschieht nichts. Die Tür zu „F“ ist für die Helden zu sehen, kann aber nur mit Hilfe des Spiegels geöffnet werden.

F

Falls der Spiegel schräg positioniert wird, öffnet der Lichtstrahl, der auf die Tür fällt das magische Schloss und die Tür springt auf.

G

Die Doppeltür zu „G“ ist nur mit dem Schlüssel, der sich in der Schatzkiste bei „G“ findet zu öffnen. Außerdem findest du in der Schatzkiste vier Heiltränke, die du an die anderen Helden verteilen kannst.

H

Für den ersten Helden, der den „Schwarzen Raum“ betritt, gilt folgendes:

Du bist im „Schwarzen Raum“ der Zitadelle angelangt. Eine magische Dunkelheit verhüllt den Raum. Kein Zauber, kein Zunder vermag den Raum zu erhellen. Wiederum hörst du das Raunen, das euch bereits beim Verlassen der Sümpfe aufgefallen ist. Durch eine Ritze an der Decke dringt für einen kurzen Augenblick ein feuerroter Lichtblitz durch den Raum. Geistesgegenwärtig blickst du auf die Bodenfliesen im Raum und entdeckst, dass der Raum eine einzige Fallgrube darstellt – mit wenigen Bodenfliesen, die eine gefahrlose Durchquerung ermöglichen. In der Hoffnung, dir alle Bodenfliesen richtig gemerkt zu haben, wagst du deinen ersten Schritt nach vorne...

Anmerkung Spielleiter:

Die spieltechnische Umsetzung sieht so aus, dass der Spielleiter dem ersten Helden, der den „Schwarzen Raum“ betritt, für die Dauer von ca. 10 Sekunden den zentralen Raum mit den Bodenplatten auf dem Levelplan zeigt (den Rest des Planes natürlich abdecken). Die Anordnung der Bodenfliesen, die eine gefahrlose Durchquerung ermöglichen, muss sich dieser Held einprägen. Diese sind im plan mit „X“ gekennzeichnet. Tritt der Held auf eine Bodenfliese, ist diese für die anderen Helden offen auszulegen. Dazu kann der Spielleiter die Dungeon-Overlays „Weg“ aus dem Sumpflevel verwenden. Tritt der Held daneben, fällt er in eine tiefe Fallgrube. Bestimme den Schaden, den der Held nimmt, mit 3 Würfeln. Jeder geworfene Totenkopf bedeutet den Verlust eines Körperkraftpunktes ($K - 1$).

Gelingt es dem ersten Helden, den Raum zu passieren, sind demzufolge alle Bodenfliesen-Overlays ausgelegt, sodass die anderen Helden nun diesen Raum gefahrlos passieren können. Erlangt ein Held durch einen Sturz tödliche Verwundungen ($K = 0$), so muss der nächste Held an derselben Stelle den Weg fortsetzen. In diesem Fall ist auch diesem, der zentrale Raum im Levelplan zu zeigen.

I

Die mit den Zahlen „1“ – „5“ gekennzeichneten Felssperren stellen zunächst eine unpassierbare Stelle im Korridor der Zitadelle dar. Am Ende der Korridors entdecken die Helden eine Anordnung von drei Schaltern. Durch Aktivieren der einzelnen Schalter werden die Felsblöcke/ Felssperren in vertikaler Richtung bewegt, solange die freien Felder nicht gerade von Helden blockiert werden! Die jeweilige Nummer ist neben den einzelnen Felssperren aufgeführt.

Schalter 1 bewegt Felssperre 1, 4 und 5

Schalter 2 bewegt Felssperre 2 und 4

Schalter 3 bewegt Felssperre 3 und 5

X

Durch eine Geheimtür gelangt ihr in den Thronraum. Zwei steinerne Skelette befinden sich an den Seitenteilen des Throns. Diese stellen keine angreifbaren Monster dar und greifen auch nicht die Helden an. Ihr seht einen alten Mann, der von den gewaltigen Skeletten neben dem Thron ins Dunkel getaucht ist.

"Ihr habt es also bis hierher geschafft!" hallt ein tiefe Stimme durch den Thronsaal.

"Çanos?" ruft ihr den alten Mann vor euch an.

"Ich kenne niemanden mehr. Für mich seid ihr nichts!"

Lenderin erzählt von eurem gemeinsamen Auftrag.

"Was nützen mir Güte und Ehre? Nur Schwächlinge brauchen sie. Alle Macht ist böse!"

"Kehre ein in deinem Denken" ruft Bluma den alten Mann verzweifelt an.

"Jetzt ist es zu spät!" schreit die boshafte Stimme und aus dem Schatten tritt Çanos. "Es ist zu spät für euch alle und eures Geschlechts!" höhnt Çanos. "Ich werde euch die Qual ersparen, langsam zu sterben, denn ich werde euch alle auf einmal töten!"

Çanos hebt seinen Arm, um euch herum fängt es plötzlich an zu knistern und irgendwo über euch blitzt es gewaltig. "Blickt eurem Schicksal in das Auge!" Eine schwarze unheilvolle Wolke bildet sich - Morcars Feuer-Dämon! Euch wird bewusst, dass dieser Feuerdämon die Ursache für die Verwüstungen und Verbrennungen im Mootland ist und stellt euch auf einen unfairen Kampf ein ...

"Ich befehle dir, alle Anwesenden zu töten. Sie sind meine Feinde!" dröhnt die Stimme Çanos.

Der Feuerdämon greift bei jedem Angriff alle Helden mit den folgenden Werten an:

A = 5, V = 5, K = 3, T = 6

Die Feuerstöße des geflügelten Feuerdämons treffen alle Helden, die sich im Thronraum befinden mit gleicher Wucht. Danach können die überlebenden Helden nacheinander angreifen.

Sobald der Feuerdämon nur noch einen Körperkraftpunkt besitzt, verflüchtet sich die schwarze Wolke, die euch während des Kampfes umhüllt hat und steigt an der Decke empor. Die Feuerstöße hören auf.

"Töte ihn! Hör nicht auf zu kämpfen!" schreit Çanos. "Ich habe dich gerufen. Du unterstehst meinem Befehl!"

"Ich gehorche keinem Menschen!" Ich entscheide selbst über mein Schicksal."

"Aber ..." setzt Çanos an ...

Plötzlich verdichtet sich die Wolke erneut, um mit einem irrsinnigen, pfeifenden Geräusch auf Çanos nieder zu rasen. "Du hast versagt, Çanos!" tönt eine Stimme aus den tiefsten Schlünden der Zitadelle. Der Wind pfeift euch um die Ohren und stimmt ein Lied des Wahnsinns an. Vor euren Augen schrumpft Çanos bis auf die Größe einer schwarzen Kugel zusammen um dann gänzlich zu verschwinden.

Die rettende Tür ins Freie öffnet sich für ein neues Abenteuer ...

Spielleiter-Hilfe:

Inventar-Liste

Einleitung	rote Gemme
1-G	Netz, 3 Heiltränke
1-H	dicke Pfähle, 1 Heiltrank
1-I	gelbe Perle, 2 Heiltränke
2-A	türkisfarbene Perle
2-B	Fackel, Heiltrank
2-C	Buch „Herstellen von Steinwaffen und Steinschleudern“
	Buch „Perlen – geheimnisvolle Tränen der Zauberei“
2-O	Spiegel
3-A	graue Perle
3-B	rote Gemme einsetzen und wieder mitnehmen
3-C	goldene Perle
3-E	schwarze Perle
3-H	Eiszauberspruch
3-I	rosa Perle
3-M	handschriftliche Notiz
3-N	türkisfarbene Perle zerfällt in blaue und grüne Perle
4-C	aus dem roten Gemme wird eine rote Perle
4-D	„leerer“ Zettel mit Geheimschrift, wenn erwärmt
4-G	Schlüssel für Doppeltür, 4 Heiltränke