

DS AVENTURIEN

Angst verleiht Flügel oder: Wie weit würdest Du gehen?

Ein DS Aventurien Abenteuer
Für Helden der Stufen 5 - 10
von Swen Rodermund

Hintergrund:

Archon Megalon, der bekannte finstere Druide und Angstforscher hat in einer abgelegenen Burgruine irgendwo im Mittelreich eine gewaltige Versuchsanlage aufgebaut, um eine Gruppe von Menschen in verschiedenen Räumen mit mannigfaltigen Ängsten zu konfrontieren und dadurch ihr reaktionäres Verhalten zu erforschen. In den Kammern hat er, jeweils in den Ecken, einige Obsidianaugen eingebaut, durch die er das ganze Spiel beobachten kann. Verletzungen oder Tod der Opfer nimmt er dabei in Kauf. Für ihn ist es alles ein Experiment, selbst das rachedurstige Verhalten der Opfer, sollten sie seiner Versuchsanlage entrinnen.

Mittels Beherrschungsmagie hat er sich eine Gruppe von Leuten gefügig gemacht, die sich um die Beschaffung des Experimentiermaterials kümmern, darunter den Wirt einer Wegeherberge und die schöne Streunerin Mina, der es leicht fällt, Männer wie Frauen um den Finger zu wickeln. Da das Material einigermaßen wehrhaft und körperlich gut in Schuss sein sollte (und dabei möglichst wenig zu Angst im Alltag neigen sollte) bieten sich vor allem Heldengruppen an. Deshalb wird Mina auf die Helden aufmerksam, als sie in der Herberge absteigen.

Einstieg:

Die Helden sind irgendwo in einem abgelegenen Gebiet des Mittelreiches unterwegs. Der Ort ist völlig variabel, wodurch sich dieses Szenario gut in andere Abenteuer einbauen lässt. Sie machen einer Herberge namens „Zum letzten Heller“ Rast. Die Herberge macht einen ordentlichen Eindruck: Die Betten sind sauber, das Essen ist kräftig und schmackhaft und das Bier ist kühl und erfrischend. Spielen sie einen normalen Kneipenabend aus, lassen sie dabei Mina unter einer Handvoll unbedeutender Gäste herausstechen. Eine wunderschöne, keck dreinblickende junge Frau mit rahjagefälligen Rundungen, die sicherlich keinem Abenteuer abgeneigt zu sein scheint. In der Regel dürfte sich schon hier mindestens einer der Spieler um die junge Frau bemühen. Sie wird darauf eingehen und die Gruppe in ein Gespräch verwickeln. Sie wird die Helden umschmeicheln und ein wenig bezirzen. Der Wirt sorgt indes dafür, dass in der nächsten Runde Getränke ein starkes Schlafgift ausgeschenkt wird. Das Gift ist so stark, dass es alle Helden betäuben wird. Ihnen wird schwindelig, alles schwimmt vor ihren Augen, sie hören Mina noch Fragen ob alles in Ordnung sei etc. Gönnen Sie den Helden, denen eine Probe auf Resistenz (zuzüglich Resistenz gegen Gifte, so vorhanden) ein paar Runden länger Zeit zu agieren. Sie können dann schon feststellen, dass alle Gäste der Kneipe unter einer Decke stecken und die Gruppe entführen wollen, stehen sie doch plötzlich alle mit

Stricken und Augenbinden um den Tisch der Helden herum. Am Ende werden aber auch sie ohnmächtig. Darauf hin bringen Mina, der Wirt und einige weitere Schergen die Gruppe in die Versuchsanlage. Man nimmt ihnen alle Ausrüstung ab, die dann ebenfalls in der Anlage verstaut wird und setzt alle Mechanismen in Gang. Die Helden werden in der Turmruine durch einen oben und unten vergitterten, runden und 8 Schritt tiefen Schacht in eine Kammer herab gelassen, die Deckenhöhe und somit auch das untere Gitter befinden sich in dreieinhalb Schritt Höhe und sind daher nahezu unerreichbar. In der Kammer ist es stockfinster. Es ist feuchtkalt und riecht stark nach Verwesung. Sobald die Helden zu sich kommen, hören sie die Stimme des Druiden: „Willkommen, meine verehrten Gäste. Ich stelle euch eine Aufgabe: Sucht euch einen Weg und verlasst diese Gewölbe. Wenn euch das gelingt, so sollt ihr frei sein und dürft alles, was ihr auf eurem Weg gefunden habt, behalten. Viel Erfolg!“ Danach bleibt es still, Archon begibt sich in seinen Beobachtungsraum und wird keine Fragen mehr beantworten. Die Helden sind allein und das Experiment beginnt.

Anmerkung:

Dieser Einstieg gängelt die Helden zwar, aber schon dies soll das Spielgefühl in der Versuchsanlage unterstreichen, dass die Gruppe einem wahnsinnigen Geist völlig ausgeliefert ist. Sollten Sie jedoch aus Erfahrung wissen, dass diese Art von Einstieg bei Ihrer Gruppe zu Schwierigkeiten führt und keinem Spaß macht, so sollten Sie den Beginn entsprechend abwandeln. Entweder gehen die Helden normal schlafen und wachen dann in der Anlage auf, oder sie werden von unheimlichen Geräuschen geweckt und verfolgen jemanden bis zur Ruine, wo sie in eine Falle gelockt werden und in den Schacht stürzen.

Ebene 1 - Urängste:

Die Räume sind, soweit nicht anders beschrieben, in der ganzen Anlage bis auf den ersten Raum alle 2,5 Schritte hoch, die Gänge sind etwa 2 Schritte breit und ebenso hoch. Sonstige Maße sind dem Plan zu entnehmen. Die Wände im Keller sind gefliest oder mit Bruchsteinen gemauert. Diese erste Ebene dient der Auseinandersetzung mit verschiedenen Urängsten. Die Erfahrungspunkte für die Überwindung der einzelnen Räume können jeweils, wie auch Punkte für Kämpfe und gute Ideen direkt ausgeschüttet werden.

Raum 1 - Ekel:

Der Raum ist glatt gefliest. Es ist kalt und stinkt so erbärmlich nach Verwesung, dass es einem den Magen umdreht. Die Helden erwachen in völliger Finsternis und müssen sich vorsichtig voran tasten. Sämtliche Ausrüstung und die Schuhe wurde ihnen abgenommen, zauberkundige Helden zudem mit Bannkragen und Eisenketten gefesselt, so dass ihre Zauberkunst erheblich erschwert wird (**10 Punkte Erschwernis**). Ein Held, dem eine Probe auf **Sinnenschärfe** gelingt, kann Feuerstein und Stahl auf dem Boden finden, ein anderer Held eine Kerze. Die schwere Tür (Steineiche mit Beschlägen und integriertem Schloss) ist abgeschlossen. Der Schlüssel dazu liegt in dem Bottich in der Raumecke. In diesem Bottich schwimmt in brackigem Wasser eine faulige, aufgequollene Leiche. Hier gilt es also, seinen Ekel zu überwinden und das Wasser nach dem Schlüssel zu durchsuchen. Um sich dem

Bottich nähern zu wollen, ist eine gelungene Probe auf WIL+MU nötig. Die Leiche ist nicht belebt. Für die Überwindung des Raumes gibt es **5 AP**.

Raum 2 - Schmerz:

2a ist eine Nische mit einer deutlich erkennbaren Bodenplatte. Diese kann nur von dem Gewicht eines erwachsenen Menschen betätigt werden und wird dabei augenblicklich so heiß, dass der betätigende pro Kampfrunde 1 Punkte Lebensenergie verliert (Regelung wie Schaden durch Feuer, **RE-Probe** zur Abwehr möglich). Solange die Platte gehalten wird, öffnet sich die Tür zu **2b**, einem Lagerraum. In Regalen und Kisten verstaut liegen hier alle Ausrüstungsgegenstände der Helden, sowie 5 Wasserschläuche, ein Wasserfass, 5 Rationen Proviant, ein Seil (15 Schritt), 6 Fackeln und ein Heiltrank mittlerer Qualität, dazu 5 Rucksäcke. Theoretisch reicht es aus, einen Helden in den Raum schlüpfen zu lassen, der alles bereit stellt und dann nach nochmaligem öffnen heraus gibt. Insgesamt wird bei einer gelungenen Probe auf **Athletik oder Körperbeherrschung** 1 Kampfrunde nötig sein um hinein zu schlüpfen, und pro Heldenausrüstung 2 Kampfrunden um diese hinaus zu geben. Hartgesottene Spieler könnten übrigens auf die Idee kommen, die Wasserleiche als Gewicht zu benutzen. Auch das würde funktionieren. Der Gestank der bratenden Leiche ist allerdings erbarmungswürdig und sollte den Spielern eine Probe auf **KÖR+KO** abverlangen, um sich nicht zu übergeben (1 SP). **10 AP**

Flur zu Raum 3 bis 5:

Hier gabelt sich der Weg zu drei Türen. Die mittlere Tür weist keinerlei Klinke oder Schloss auf und ist selbst mit Magie kaum zu öffnen. Sie wird erst entriegelt und schwingt auf, wenn die Hebel in den Räumen 3 und 4 bedient wurden. Dann öffnet sich ein schmaler Flur zu Raum 5. Die hintere Tür ist unverschlossen.

Raum 3 - Spinnen/ggf. Feuer:

Die Tür des Raumes ist nur verriegelt. Der ganze Raum ist mit dicken Netzen zugesponnen, durch die sich die Helden durchhacken müssen. Dabei werden sie von (Anzahl der Helden) Höhlenspinnen angegriffen (Werte siehe Regelbuch „Aventurische Gegner“). Bei Misslingen einer Probe auf **Körperbeherrschung** erleiden die Helden einen Malus auf ihren Attackewert in Höhe der Punkte um welche die Probe misslang – Sie verheddern sich in den Spinnenfäden. Sollten die Helden auf die Idee kommen, Feuer zu legen, so entzündeten sich die Netze sofort und ein giftiger starker Rauch erfüllt Raum und Gänge. Die Helden können gegen einen Schadenswert von 10 eine Probe auf **Resistenz** würfeln, um der Rauchvergiftung zu widerstehen. Am hinteren Ende des Raumes befindet sich ein Hebel an der Wand. Er entriegelt einen Teil des Türschlosses von Raum 5. **7 AP + evtl. Kampfpunkte**.

Raum 4 - Ekel und Ungewissheit:

Die Tür öffnet sich zu einem nur zwei Schritt breiten Graben, der mit brackigem Wasser gefüllt ist und in dem sich drei Wasserratten (Werte wie Wolfsratten) tummeln. Man kann erkennen, dass die gegenüberliegende Wand quasi an der Wasseroberfläche endet und somit eine tief gezogene Decke bildet. Darunter geht es noch sechs Schritt in die Dunkelheit bis zum Ausstieg aus dem Becken auf der anderen Seite. Diesen kann man also nur durch Tauchen in der Dunkelheit finden. Sollten sich die Helden ruhig verhalten, so werden sie auch von den Ratten nicht

behellet. Proben auf **Schwimmen** und ggf. auf **WIL+MU** sind hier angebracht. Der Ausstieg bietet maximal zwei Personen platz. Hier ist zwar kein Weiterkommen, aber an der Wand befindet sich ein Hebel, der einen Teil des Türschlosses zu Raum 5 entriegelt. **7 AP + evtl. Kampfpunkte.**

Raum 5 - Habgier und Feuer:

Der Gang führt als Steinbrücke über einen Raum, der etwa drei Schritt tief – und wie ein Becken komplett mit Öl gefüllt ist. Beim öffnen der Tür stoßen die Helden eine Flasche um, in die ein Feuerelementar eingeschlossen war. Dieser entzündet nun das Ölbecken und springt darin herum, so dass ab und an auch Feuerfontänen nach oben schießen. Man kann den Raum auf der breiten Brücke relativ gefahrlos überqueren. Über ein sehr schmales Sims (nur etwa 30 cm breit) kann man jedoch auch die Stirnseite des Raumes erreichen. Dort liegen auf einem Balkon einige funkelnde Schätze bereit, welche die Helden locken sollen (quasi: Kann Habgier die Angst bezwingen): Goldmünzen, Silbertaler und Schmuckgegenstände für insgesamt 537 Dukaten, ein magisches Breitschwert (+ 1 TP), 3 Heiltränke (gute Qualität) und ein Topf magischer Waffenbalsam (+ 1 TP, hält W3 Abenteuer an). Um den Sims zu überwinden, ist eine Probe auf **Körperbeherrschung** nötig, die um **2 Punkte erschwert** ist. Pro Punkt, den die Probe daneben geht, gibt es einen Punkt Hitzeschaden (Abwehr mit RE ohne RS). Ein Patzer bedeutet einen tödlichen Sturz in das brennende Öl. Nur wenn der Held mit einem noch nassen Seil angeseilt worden ist, besteht ggf. die Möglichkeit, ihn zu retten (siehe Feuerschaden). Der Elementargeist greift die Helden nicht bewusst an, doch können seine Fontänen durchaus für leichte Verbrennungen sorgen. Während der Held über den Sims balanciert, könnte ihn eine nahe Fontäne so sehr erschrecken, dass eine weitere Probe auf Körperbeherrschung nötig wird und auch die Helden auf der Brücke sind nicht komplett sicher. Entscheiden Sie selbst, wie viel Ungemach sie ihren Helden hier zumuten möchten. **5 AP + AP** für den Fall, dass sie durch das Elementar schaden nehmen, für den wagemutigen Helden gibt es sogar **15 AP**.

Raum 6 - Höhenangst und Unbekanntes:

Der Gang endet an einem lotrechten Abgrund, der in eine scheinbar endlose schwarze Tiefe führt. Tatsächlich ist der Schacht nur etwa 15 Schritt tief und endet in einem ausreichend tiefen Wasserbecken. Das kann allerdings niemand erkennen, da Archon auf halber Höhe eine mächtige Illusion gewirkt hat. Diese ist nicht nur undurchsichtig, sondern schluckt auch jeglichen Schall von beiden Seiten. Die Wand ist vollkommen glatt, ein Herabklettern ist daher nicht möglich. Auch abseilen ist schwierig, da die Kante messerscharf ist und Seile dadurch schnell reißen würden, wenn die Helden nicht extrem vorsichtig sind. Entweder sie wagen also den Sprung ins Ungewisse, oder bleiben an der Kante stehen und seilen einen Helden vorsichtig ab. Es wird einem abgeseilten Helden allerdings unmöglich gemacht, wieder herauf zu kommen und zu berichten. Auf der Illusion liegt zusätzlich ein mächtiger „Widerwille, Ungemach“ (Zauberwurf 18), so dass ein Held lieber das Seil loslässt und sich ins Wasser fallen lässt, als wieder durch die Illusion hochgezogen zu werden. Die Spieler sollten hier am besten räumlich getrennt werden, sobald sie die Illusionsgrenze überschritten haben. Unten im Wasser endet die erste Ebene. **7 AP**.

Ebene 2 - Terror!

Auf dieser Ebene begegnen die Helden blankem Terror und Todesängsten. Die Gänge sind natürliche Höhlen und in Lehm und Erdreich gegrabene Kavernen.

Raum 7 - Stille:

Der Sprung oder Sturz endet in eiskaltem, aber ausreichend tiefem Wasser in einer natürlichen Höhle. Falls kein magisches Licht vorhanden ist, erlöschen natürlich alle Fackeln, so dass sich die Helden im Dunkeln ans Ufer ziehen und in den Gang vortasten müssen. **3 AP**

Raum 8 - Verzweiflung:

Diese Höhle wird durch wenige Fackeln schummerig beleuchtet. Vor einem Gitter, das den Weg versperrt, hockt ein Mensch. Es handelt sich um einen abgerissenen, dreckverkrusteten jungen Mann mit rot entzündeten Augen (ein vorheriger Teilnehmer, der von Archons Experiment gebrochen wurde und nun selbst Teil des Ganzen ist). Er ist völlig verzweifelt und reagiert zunächst nicht auf Ansprechen, sondern hockt schluchzend vor dem Gitter. Mit den Worten: „Es tut mir leid... Er hat mir Versprochen... versprochen mich frei zu lassen, wenn...“ dreht er sich langsam um und stürzt sich, mit Schwert und Schild bewaffnet überraschend auf die Helden. Er kämpft in purer Raserei bis zum Tode (Werte wie Räuber, Vorteil: Zäher Hund III durch Drogen) Bei ihm finden die Helden neben Schild und Schwert nur den Schlüssel für das Gitter. **5 AP + evtl. Kampfpunkte.**

Raum 9 - Bluthunde:

Am Ende eines kurzen, abzweigenden Ganges erkennen die Helden ein Gitter, das die gesamte Raumbreite einnimmt. Hinter diesem Gitter laufen fünf ausgehungerte Bluthunde wild auf und ab. Ein weiteres Gitter vor der Rückwand bildet einen geschlossenen Zwinger, der an Vorder- und Rückseite je eine abgeschlossene Tür hat. Hinter dem Zwinger ist an der Rückwand deutlich ein großer Hebel zu erkennen. Dieser Hebel deaktiviert die Todesfalle in Raum 10. Um den Hebel zu erreichen müssen die Helden aber zwangsläufig durch den Zwinger. Die Schlüssel hängen auf der Gangseite der Helden. Sollten sie die Hunde nicht grade mit Fernangriffen (erschwert um 6 Punkte für Deckung, Größe und Bewegung) oder Zaubern erledigen, so müssen sie entweder sehr schnell sein, oder sich den Tieren stellen, die sich sofort auf sie stürzen und nicht zu beruhigen sind (Werte wie Wolf, aber LE 15). Im Zwinger liegen noch einige abgenagte und zerbissene Menschenknochen. Sie können diesen Raum auch komplett auslassen, da kein Weg von hier aus weiterführt. Dann bleibt die Falle allerdings scharf. **15 AP und ggf. Kampfpunkte.**

Raum 10 - Todesfalle:

Sollte der voran gehende Held nicht ausdrücklich auf Fallen achten oder sollte ihm eine Probe auf **Sinnenschärfe** misslingen, so ist es vermutlich um ihn geschehen. Aus den Wänden schießen senkrechte Metallscheiben, die ihn förmlich zerschneiden (**2W20+5 TP, nur durch RE+RS abzuwehren**). Diese Todesfalle wird durch Magie ausgelöst (eine Art magischer Bewegungssensor der alle Bewegung innerhalb des Ganges registriert), so dass die Helden keine Möglichkeit haben, den Auslöser auszulassen. Allerdings können sie durch Beobachten und eine Probe auf

Wissensgebiete (Mechanik) den Wert des Wurfes als Erleichterung für eine Probe auf **Athletik** nutzen und so den richtigen Moment für einen Hechtsprung durch den Gang abpassen. Ansonsten droht zumindest noch ein Schaden durch einen Angriffswert von 1W20+5. **15 EP, falls die Falle noch aktiv war, ansonsten keine.**

Raum 11 - Der Schlund:

Dies ist eigentlich kein Raum, sondern ein schmales, brückenartiges Gangstück in der Mitte. Auf dem Rest der Gangbreite gähnt ein etwa 30 Schritt tiefer Abgrund. Der Weg ist nur etwa 20 bis 30 cm breit und so sind gute Ideen und je eine Probe auf **WIL+MU** und **Körperbeherrschung** gefragt, um das Stück gefahrlos zu überwinden. **7 EP**

Raum 12 - Der Menschenfresser:

Diese widerliche Höhle ist voll von ranzigem Gestank, und blutigen Überresten von Menschen und Tieren. Ein halb wahnsinniger Oger, den Archon mittels Salander, Mutander - Verwandlung hierher brachte, stürzt sich gnadenlos auf die Helden (Werte siehe Buch). Den einzigen Weg hinaus bildet ein schmaler Schacht nach oben, in den sich die Helden hineinzwängen müssen. Entweder sie stellen sich dem Oger, oder sie können rechtzeitig fliehen. **20 AP oder Kampfpunkte.**

Ebene 3 - Wahnsinn:

Der Schacht führt hinauf in die dritte Ebene. Die Räume bestehen aus Wänden mit Ziegelmauern oder Holzverschalung und Böden aus festgetretener Erde. Hier müssen sie sich Ängsten stellen, die jeden normalen Menschen in den Wahnsinn treiben würden. Mit dieser Ebene testet Archon die letzten Grenzen ihrer Angst aus. Werden sie die Gefahren mit heilem Verstand überstehen? Und welche Gefühle und Triebe löst das Ganze dann in ihnen aus?

Raum 13(!) - Dämonenopfer/Paranoia:

Haben die Helden die Räume mitgezählt, so könnte ihnen schon die Tatsache, dass dies der 13. Raum ist, Angst bereiten. Der Raum besteht aus geschwärtzten Steinwänden. Auf dem Boden ist ein Pentagramm aus Blut gezeichnet. Die einzige Tür bildet eine schaurige Dämonenfratze. Es gibt weder Schloss noch Mechanismus zum öffnen der Pforte. Neben der Tür steht eine Schale mit Asche, in der einige Knöchelchen liegen, die von der Größe her an menschliche Finger oder Zehenglieder erinnern. Mittels **Odem** kann ein Zauberer feststellen, dass Schale und Tür magisch verbunden sind und darin wohl auch das Geheimnis des Verschlusses liegt. Eine Probe auf **Wissensgebiete (Magiekunde)** oder auch ein **Analys** können den Helden auf die Art des Auslösers bringen: Entweder muss einer der Helden ein Körperteil opfern und in die Schale legen (Verlust von 3 LEP, davon ggf. einer permanent), oder alle Helden lassen ein paar Tropfen Blut in die Schale laufen (je 1 SP). Wenn dies geschieht, glühen die Augen der Dämonenfratze kurz purpurn auf und die Schale fängt Feuer. Gleichzeitig hören die Helden ein Klacken und die Tür geht auf. Dieser Raum soll die Helden vor allem verunsichern und ihren Aberglauben schüren, sie gehen aber keinen Pakt oder ähnliches ein. Die Tür wird „lediglich“ mit Blutmagie gespeist. Auch ein **Foramen -8** würde helfen. **25 AP.**

Raum 14 – Menschenopfer:

In dieser Probe will Archon ermitteln, ob niedere Instinkte und Triebe wie Überlebensdrang mit Leichtigkeit moralische Bedenken und ähnliche Ängste überwinden. Sind die Helden bereit, jemanden für ihr eigenes Überleben zu opfern? Wenn die Helden den Raum betreten haben, schließt sich die Tür hinter ihnen wieder ohne Möglichkeit, sie von dieser Seite aus zu öffnen. Der Raum besteht im Prinzip nur aus einer Brücke zur anderen Seite, sowie einem Podest an der Stirnseite. Das Podest ist etwa 5 Schritt von der Brücke entfernt und durch ein senkrechtes Gitter komplett von der Brücke getrennt, man kann von der Brücke aus das Podest also ohne Magie nicht erreichen und umgekehrt. Unter der Brücke und dem Podest befindet sich ein tiefer Abgrund (diesmal ist der Abgrund echt und mindestens 50 Schritt tief). Sobald die hintere Tür verriegelt, öffnet sich über dem Podest in der Decke eine Klappe. Ein älterer Mann fällt heraus und die Klappe schließt sich wieder. Sobald das Gewicht des verwirrten Mannes, selbst ein Gefangener Archons und starr vor Angst, auf das Podest drückt, so senkt sich dieses langsam herab und fängt dabei an, hörbar zu klicken. Hier sollten sie die Zeit in Echtzeit stoppen. Nach jeder Minute fällt eines der 5 Brückenelemente in die Tiefe, auf dem letzten ist dann grade noch ausreichend Platz für die Helden, doch wenn sie nach 5 Minuten immer noch nichts unternommen haben sollten, so stürzen sie unweigerlich in den Tod. Der Mann auf der anderen Seite des Gitters ist wie gesagt starr vor Angst und wird sich nur schwer zu irgendwelchen Aktionen überzeugen lassen (Probe auf **Überreden und Überzeugen um 7 Punkte erschwert**, damit er ansprechbar wird, dauert 1 Minute). Ein Sprung an das Gitter ist für ihn aufgrund der Entfernung fast unmöglich. Den Helden wird vermutlich nicht viel anderes übrig bleiben, als den Mann mit Gewalt und Fernangriffen von dem Podest zu stoßen. Dadurch hebt sich das Podest wieder und die verbliebenen Brückenelemente bleiben stabil. Wenn das Podest oben angekommen ist, entriegelt sich auch die Ausgangstür. Sollten die Spieler übrigens andere und bessere Ideen haben als die gewaltsame Lösung, die Archon provozieren möchte, so sollten sie das entsprechend belohnen. Vielleicht können sie den Mann mittels Magie zur Vernunft bringen oder tatsächlich so gut überzeugen, dass er einen Sprung wagt oder versucht, ein Seil der Helden zu schnappen. Da sie den Mann allerdings nicht erreichen können, werden sie ihm kaum helfen können, nachdem die Falle deaktiviert wurde. **30 AP + AP für gute Ideen.**

Raum 15 – Labyrinth des Wahnsinns:

Dieses Labyrinth ist angereichert mit allerlei Illusionszaubern, die ständig verstörende Geräusche und Schreie aus den Gängen, in denen sich die Helden grade nicht befinden, ertönen lassen und die Helden müde machen sollen und Aberglauben und Verfolgungswahn fördern. Am jeweiligen Ende eines Ganges (siehe Plan) befindet sich ein illusionärer Spiegel, der den Betrachter furchtbar entstellt darstellt. Wird der Spiegel zerschlagen, so endet auch der Effekt. Mit 25%er Chance (16-20 auf W20) wird dabei allerdings ein Geist frei, der sich sofort auf die Helden stürzt und das gleiche Antlitz trägt, welches grade noch im Spiegel sichtbar war. Der Geist hat die identischen Werte des entsprechenden Helden, aber nur die einen Punkt LE (Pro besiegt Geist gibt es hier 25 AP zu gewinnen). Im Plan ist sichtbar, an welcher Stelle der Gang hinter einem der Spiegel weiter geht. Dort befindet sich allerdings eine verschlossene Tür, die nur mit einer um 6 Punkte

erschweren Probe auf **Schlösser knacken oder einem entsprechenden Foramen** zu öffnen wäre. Den passenden Schlüssel können die Helden in Kammer 16 (siehe dort) finden, die auch über das Labyrinth erreichbar ist. Der Zugang zu Raum 16 ist nicht verschlossen. **15 EP für die Bewältigung des Labyrinthes.**

Raum 16 - Die Kammer der toten Kinder:

In diesem gruftartigen Raum stehen sechs offene Sarkophage, in denen die verfallenen Leichname von Kindern liegen. Wenn die Gruppe den Raum betritt, erheben sich diese und treten den Helden entgegen. Die Werte entsprechen denen normaler Zombies mit LE 15. Den Schlüssel für die Ausgangstür aus dem Labyrinth trägt eines der untoten Kinder um den Hals. **AP für Kampf.**

Raum 17 - Dämonisches Grauen:

In dem leicht gewundenen Gang wird es merklich kühler, sogar Raureif bildet sich an den Wänden. Wenn die Gruppe den Raum betritt, schließt sich hinter ihnen plötzlich die Tür und verschwindet in der Wand. Ein- oder Ausgang sind nicht zu sehen. Eine Weile ist alles ruhig und ein beklemmendes Gefühl macht sich breit. Dann zerreit plötzlich die Wirklichkeit und ein Dämon in wallender schwarzer Kutte bahnt sich seinen Weg in die Realität (Werte wie Hesthoth, nur mit magischen Waffen oder Zaubern zu verletzen) und greift die Helden an. Gnade haben sie hier nicht zu erwarten, der Dämon will sie in die Niederhöhlen reien. Wenn es den Helden gelingt, den Dämon zu bezwingen, öffnet sich eine Ausgangstür. Diese führt zu einer Wendeltreppe, die ein ganzes Stück nach Oben führt. **AP entsprechend für den Kampf, + 50 AP falls es die erste Dämonenbegegnung der Helden war.**

Ebene 4 - Rettung?

Die Helden erreichen über die Wendeltreppe einen lichtlosen, gemauerten Raum. In der Mitte befindet sich ein runder, ebenfalls gemauerter Schacht, der zurück in die Tiefe führt. An einen Haken am Rand des Schachtes hat jemand ein Seil zum Abstieg befestigt. Die Helden befinden sich hier bereits wieder an der Oberfläche in einem von Megalon präparierten und nur durch eine magische Geheimtür zu betretenen Raum in einem Teil der Ruine. Sobald alle Helden den Raum betreten haben, hören sie wieder die Stimme des Fremden, der sie hier festhält: „Ich danke euch sehr für die Teilnahme an diesem kleinen Experiment. Euer Verhalten war sehr aufschlussreich und wird mir bei meiner Arbeit sehr nützlich sein. Lebt nun wohl, der Ausgang liegt vor euch.“ Abermals antwortet er auf keinerlei Fragen und zeigt sich auch nicht. Da in dem Raum sonst nichts weiter zu entdecken ist, werden die Helden sicherlich alle irgendwann in den Schacht hinab steigen. Der Schacht führt ungefähr 8 Schritte nach unten und endet in hüfttiefem kaltem Brunnenwasser. Unten ist zunächst nichts weiter zu entdecken. Sollten sich irgendwann alle Helden zusammen im Schacht befinden, sehen sie oben plötzlich in flackerndem Fackelschein, wie mehrere Personen eine Metallplatte über die Öffnung schieben und das Seil kappen. Herab fallende Recken können ggf. noch ein wenig Sturzschaden erleiden, aber allzu hart sollte es hier nicht mehr sein. Wenn sich alle wieder aufgerappelt haben, herrscht Stille.

Nachdem sich die Helden ein wenig an die engen Verhältnisse gewöhnt haben fällt ihnen auf, dass die Brunnenwände schwach zu glühen scheinen. Es handelt sich um Phosphorpilze, die somit zumindest dafür sorgen, dass nicht völlige Finsternis

herrscht. Die Brunnenwände sind gut zu **erklettern** (normale Probe). Die Metallplatte ist unmöglich zu verschieben, aber ein Kletterer, dem auch noch eine Probe auf **Sinnenschärfe** gelingt (von unten aus dem Wasser aus um 3 Punkte erschwert), bemerkt einige lockere Steine in der Brunnenwand. Dahinter befindet sich ein Kriechgang, der über eine Strecke von etwa 300 Schritt stetig ansteigt, und dann an einer Steinplatte endet, die sich leicht herausheben lässt. Die Helden haben endlich wieder freien Himmel über sich. Sie stehen zwischen ein paar Mauerresten. Die Burgruine, unter der sich das grauenvolle Gefängnis befindet, ist nun ebenfalls etwa 300 Schritt hinter ihnen. **10 AP**.

Ebene 5 oder das Ende:

Die Helden haben nun die Wahl: Entweder sie machen sich aus dem Staub um all dem Grauen zu entkommen und beenden damit das Abenteuer an dieser Stelle. Jeder erhält noch einmal **50 AP**. Wenn sie sich an den Praiostempel oder die Stadtgarde der nächsten Stadt wenden sollten, so werden diese zwar die Ruine finden, doch keine Spur mehr von Archon Megalon. Die Anlage wird versiegelt und zum Einsturz gebracht und die Helden nach genauer Befragung entlassen.

Oder aber, sie machen sich auf den Weg hoch zur Burgruine, bei der man einen Feuerschein erkennen kann, um ihre Peiniger zu stellen. In diesem Fall kommt es zu folgender Szene:

Rache:

Wenn die Helden hoch zur Ruine stürmen oder schleichen, beenden sie das Experiment für Megalon damit endgültig und zur vollsten Zufriedenheit. Der Rachedurst obsiegt sogar über so starke Gefühle wie die Angst vor weiterem Leid nach all den durchstandenen Torturen. Vom Turm aus hören sie seine Stimme, während unten bereits ((Anzahl der Helden) Kämpfer und Mina, Werte wie Räuber) warten und zum Kampf bereit sind: „Ah sehr gut, das Experiment war in der Tat keine Enttäuschung. Ich habe genügend Erkenntnisse gewonnen und danke euch noch einmal. Euer Tod war also nicht sinnlos!“ Daraufhin müssen sich die Helden seinen beherrschten Wächtern erwehren. Wenn diese besiegt sind, können sie die Anlage erstürmen. Um ihnen wenigstens ein wenig Genugtuung zu verschaffen, hat er noch eine kleine Überraschung für die Helden bereit. Ein Magier, ihm selbst zum verwechseln ähnlich, wartet im Turmzimmer auf die herannahenden Helden. Megalon selbst hat es längst vorgezogen, sich zurück zu ziehen, doch er gönnt den Helden die Genugtuung eines vermeintlichen Sieges. Passen sie Zauber und Werte des Magiers dem Zustand der Heldengruppe an. Er wird sich nicht drohen lassen und kämpft (natürlich auch unter der mächtigen Beherrschung des Druiden) bis zum Tode.

Nach ihrem Sieg können die Helden das Labor untersuchen. Es gibt nur ein paar wenige Aufzeichnungen über die verwendeten Fallen und ein paar Manuskripte von Archon Megalon, die zumindest nahe legen, dass er der Verantwortliche war. Ihre Spieler werden vielleicht den Verdacht haben, dass der Magier wirklich nur eine Finte, ein falscher Megalon war. Aufklärung darüber mögen vielleicht spätere Abenteuer geben. Ansonsten finden sie noch eine Kristallkugel, durch die Megalon sie in der Anlage beobachten konnte, Vorräte und Kleidung, sowie die Waffen der

Wächter (nach Ihrem Maßstab) und je W20 Silbertaler. Lassen Sie die Helden zudem eine handvoll magischer Tränke aus Megalons Labor finden, sie haben es sich verdient. Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie Gefangene gemacht haben und diese nun ausliefern und ob sie auch den Wirt noch zur Rechenschaft ziehen oder weiter reisen. Alle Schurken würde bei Auslieferung an höhere Instanzen selbstverständlich die Hinrichtung oder lebenslanger Kerker erwarten, doch sie selbst können kaum etwas aussagen, da sie von Megalon alle beherrscht wurden. Die ganze Anlage bestand erst wenige Monate.

Zum Abschluss haben sich alle zu den Punkten für den Endkampf noch **75 AP** verdient. Doch ihre Seelen werden wohl auf immer von diesen schrecklichen Erlebnissen gezeichnet bleiben...

Ende

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.