

HokusPokus Grünhorn

Fantasy-Rollenspiel
Alterturm



Autor

Alexander Weisheit

Zeichner

Michaela Conrad, Alexander Weisheit

Layout

Georg Conrad

Testspieler

Alexander Weisheit, Gabi Hönig, Georg Conrad,
Marc Hemmers, Oliver Gilles, Uwe Weisheit.

Lektoren

Georg Conrad, Ulrike Neumann

Inhaltsverzeichnis

Alterturm

Spuk	6
Vorausgeschaut	6
Begegnungen	6
Ohrenschmaus	7
Abenteuer	8
Turm	9
Miggimürrklifitz	12
Katakomben	15
Weitergeschaut	15
Abstieg	15
Gewölbe	16
Regenbogen-Rätsel	18
Die Schatzkammer	19
Der Rückweg	19

Erste Auflage © 1999 Alexander Weisheit & Georg Conrad Köln

Alle Rechte vorbehalten.

Zur privaten Benutzung freigegeben!

Gewerblicher Nachdruck, auch auszugsweise, ob elektronisch oder fotomechanisch, ist nur mit schriftlicher Genehmigung der Autoren erlaubt. Die vorkommenden Namen und Personen sind, mit Ausnahme der Spielernamen, frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen oder Gegenständen ist rein zufällig und nicht beabsichtigt.

www.HokusPokus-Regenbogen.de

Alterturm

Anno Pief: Im heute längst verlassenem Alterturm lebte vor einigen hundert Jahren ein alter Mann, der sich der Kunst der Zauberei verschrieben hatte. Hier nährte er in abgeschiedener Ruhe seinen Geist. Er las Bücher, lernte und erlangte Weisheit. Um seinem über die Jahre gesammelten Bücherschatz Platz zu schaffen, ließ er ein Gewölbe bauen — unter dem Turm. Weinlager, Aufenthaltsraum und Labor gesellten sich mit der Zeit zur wachsenden Bibliothek.

Doch der Alte war krank und suchte ein Heilmittel. Er wollte dem voranschreitenden Siechtum Einhalt gebieten. Nur selten zog es ihn in das nahegelegene Langweil, um Nahrungsmittel oder Kräuter zu erwerben. Im Laufe der Jahre erhärteten sich im Dorf die Gerüchte, daß es in dem Turm nicht mit rechten Dingen zugehe. Den Dorfbewohnern wurde der Zauberer immer unheimlicher, und sie sahen in dem alten Mann etwas Böses — sie verstanden es nicht anders.

So kam es, wie es kommen mußte. Eines Nachts setzte eine aufgeregte Meute, bewaffnet mit Knüppeln, Dreschflegeln und Äxten, dem Treiben ein Ende — sie taten, was sie für richtig hielten.

Seither wurde Alterturm gemieden. Niemand traute sich an den unheimlichen Ort. Niemand mehr verlor ein Wort darüber — die Geschehnisse gerieten in Vergessenheit.

Der alte Zauberer hatte in weiser Voraussicht seines nahenden Todes durch die Krankheit, eine Karte gefertigt. Sie zeigte den Weg in die Bibliothek, den Standort des Turmes und das nahegelegene Dorf. Seine Bücher sollten nicht verloren gehen. Diese Karte wanderte durch die Zeit und viele Hände, um schließlich in den Besitz des neugierigen Kobolds Miggimürrklifitz zu fallen, der nun davon beseelt ist, seinen Schatz zu heben.



Spuk

Eine Schatzsuche mit Hindernissen
für drei bis fünf frischgeschlüpfte Helden.

ACHTUNG

wirklich ganz wichtig!

Spieler, verderbt Euch nicht den Spaß:

Die beiden folgenden Abenteuer darf nur der Spielleiter lesen!

Nur er muß den Spielverlauf kennen, um stets die passenden Ereignisse parat zu haben.

Die Feuerprobe kann beginnen.

Vorausgeschaut

Es ist ein regnerischer Tag, an dem das Schicksal zuschlägt. In dem sonst so ruhigen Nest *Langweil*, im abgelegenen, westlichen Mittland, treffen im Laufe des Tages einige Fremde (und damit sind natürlich die Spielcharaktere gemeint) ein. Um dem Naß zu entfliehen suchen sie Unterkunft in der Dorfkneipe *Kaschem*. Während der Abend hereinbricht, füllt sich die Kneipe mit den neugierigen Dorfbewohnern. Schnell werden den Fremden Gespräche aufgezwungen, die immer wieder auf ein Thema hin führen: In einem nahegelegenen Turm spukt es. So neugierig die Leute hier sind, so viel Angst steckt auch in ihnen. Deshalb bitten sie die Recken darum, dort nach dem Rechten zu sehen.

Im Turm erwarten die Freunde dann einige Wölfe, die dort ihr Quartier aufgeschlagen haben und es gegen die Störenfriede verteidigen. Außerdem hat sich in der oberen Etage ein kleiner, recht mürrischer Kobold breit gemacht, der die Dorfbewohner mit seinem Schabernack *UNBEWUSST* erschreckt. Dieser kleine Ben-

gel nennt ein besonderes Pergament sein Eigen: Eine Karte, die ihm den Weg zu einem Schatz weisen soll. Das Rätsel um die Karte und den Schatz löst er, kurz bevor ihm die *Spukjäger* auf die Spur kommen. Doch dann hat der kleinen Mann ein Problem. Vielleicht können die Freunde ja bei der Schatzsuche helfen?

Begegnungen

Sollten sich die Charaktere noch nicht kennen, kannst Du beispielsweise mit einem W6 festlegen, in welcher Reihenfolge sie in *Langweil* eintreffen. Sobald der erste das Gasthaus erreicht, lies folgenden Text vor:

Den ganzen Tag über regnete es in Strömen. Du atmest erleichtert auf, als durch den Regenschleier einige Lichter zu erkennen sind. Scheinbar gehören sie zu einem klei-



Ohrenschmaus

nen Dorf. Mit dem Gedanken an eine warme Unterkunft beschleunigst du deine Schritte. Kurz darauf tauchen eine Handvoll einfache Häuser aus dem Nebelschleier auf, die sich um einen zentralen Platz reihen. Keine Menschenseele ist bei dieser Witterung zu erblicken. Nur das Licht, welches du schon von Weitem gesehen hast, dringt aus dem größten der Gebäude und spiegelt sich im Naß der Straße. Kaschem, ist für jemanden, der des Lesens mächtig ist, auf einem Schild über dem Eingang wahrzunehmen. Entschlossen betrittst du das Gasthaus, um endlich dem Regen zu entfliehen.

Hinter der mächtigen Holztüre empfängt dich der Schankraum mit seiner wohlthuenden Wärme. Ein Barde entlockt seiner Flöte eine wohlklingende Melodei. Unter den neugierigen Blicken der anwesenden Dorfbewohner trittst du an die Theke, hinter der dich der Wirt bereits erwartet. Ein Zimmer ist schnell ausgehandelt, und das ersehnte Bad zusehends eingelassen. Nachdem du dich deiner nassen Sachen entledigt und in Ruhe das wohlige warme Bad genossen hast, treibt der Hunger dich an einen der rustikalen Tische im Gastraum. Es verlangt dich nach einer deftigen Mahlzeit.

Nun können die Charaktere sich erst einmal stärken und ein reichliches Mahl zu gutem Preise zu sich nehmen (Preise für Übernachtung, Essen, Trinken... findest Du im HPG-Regelwerk: Anhang). Nachdem sich alle gestärkt haben, gesellen sich einige der Dorfbewohner zu den Fremden. Nun ist es an der Zeit sich (auch untereinander) kennenzulernen. Sind die Abenteurer noch etwas schüchtern, helfen die Dorfbewohner gerne auf die Sprünge.

Die Bewohner von Langweil sind neugierig. Da sie wenig von außerhalb ihres Dorfes erfahren und schon gar nicht von dort, wo die Fremden herkommen, fragen sie einfach alles, was sie wissen wollen: Wo sie denn herkommen, wo sie denn hingehen, ob ihnen das Essen geschmeckt hat, was sie schon alles erlebt haben und vieles mehr. Doch immer wieder kommen sie darauf zu sprechen, daß es in der Umgebung spukt. Und zwar in dem nahegelegenen Turm. Auf Fragen der Helden erwidern die Dorfbewohner folgendes:

- Der alte Turm (allgemein Alterturm genannt) steht schon sehr lange verlassen.
- Von älteren Dorfbewohnern erfahren die Freunde Teile der alten Geschichte (siehe Anno Pief).
- Es spukt dort seit gut drei Wochen.
- In der Nacht ist tanzendes Feuer zu sehen (Schabernack *Daumenfeuer*).
- Man hört auch schreckliche Schreie (Schabernack *Fallschirmspringer*) und hohes Pfeifen (Schabernack *Seiltrick*).
- Die unheimlichen Vorgänge sind nur nachts zu beobachten.
- Huschende Schatten im Nebel sind zu entdecken (Wölfe).
- PS: Das Repertoire des Barden umfaßt ganze 3 Lieder und macht dem Nest Langweil alle Ehre.

Wenn die Charaktere nicht von selbst auf die Idee kommen, fragen die Dörfler, ob sie sich den Turm nicht einmal ansehen möchten. Als Gegenleistung können die Fremden freie Übernachtung mit Brotzeit für einige Tage bekommen (höchstens für eine Woche). An Reichtum kann man bei den Leuten nicht viel holen. Wo nichts ist...



Abenteuer

Entschließen sich die Abenteurer noch in dieser Nacht, dem Turm einen Besuch abzustatten, wird der Regen ihnen treu zur Seite stehen. Der nächtliche Fußmarsch von etwas mehr als einer Viertelstunde bringt sie durchnäßt, aber ohne Zwischenfälle, zum Ziel.

Mitten in der Nacht

... mutig dem Feuerschein entgegen.

Deutlich ist die tanzende Flamme durch den Regen und die Dunkelheit zu sehen. Begleitet von leisem Fluchen zuckt sie unbeständig hin und her. Beim Näherkommen schält sich langsam eine kleine Gestalt aus dem Regenschleier. Ihr seht vor euch einen Kobold, der in der einen Hand ein großes Pergament und in der anderen eine Kerze zu halten scheint. Die Kerze entpuppt sich jedoch sehr schnell als kleine Flamme, die dem kleinen Wicht aus dem Daumen brennt. Plötzlich, als er euch bemerkt, entfährt ein krächzender Schrei seinem Mund, ein weiteres Geräusch seinem Darm, und schneller als ihr sehen könnt, verschwindet er auch schon in Richtung Turm.

Die Freunde haben den Kobold gerade bei seiner Arbeit gestört, denn er ist, mit Karte und *Daumenfeuer* bewaffnet, wieder einmal auf Schatzsuche. Doch als er die Beobachter bemerkt, saust er mit *Rückenwind* (Koboldschabernack) zum Turm und verschwindet. Während die Freunde noch verdutzt herumstehen und beratschlagen, was denn jetzt wohl zu tun sei, hören sie aus Richtung des Turmes ein schrilles Pfeifen – genauso wie es die Dorfbewohner bereits erwähnt hatten. Der Kobold steigt mittels Seiltrick ins Turmzimmer.

Nun gilt es Mut zu beweisen. Wer nicht freiwillig den Weg zurück ins Dorf antreten möchte, würfelt eine Courageprobe. Werden die *vorsichtigen* Mitstreiter überzeugt weiterhin mitzukommen, geht es zum *Turm*. Doch gebe den Spielern zu bedenken, daß es Nacht ist und sie ohne Licht im Dunkel tappen. Ansonsten bringt der Morgen Licht und Zeit, neuen Mut zu schöpfen.

Der nächste Morgen wartet

... auf die Freunde mit einem sättigenden Frühstück. Die Nacht haben sie fest geschlafen. Der Wirt läßt sie wissen, daß er vor lauter Angst kein Auge zumachen konnte, denn er hörte erneut wilde Schreie und sah tanzende Feuer. Eine gute Nachricht: Es hat aufgehört zu regnen. Doch die feuchte Morgenluft hat die gesamte Gegend in Nebel gehüllt. Nun haben die Freunde keine Ausrede mehr, nicht zum Turm zu gehen, denn sonst sind die Bewohner sich nicht sicher, ob die Fremden die Richtigen für diese Aufgabe sind.

Dicht liegt Nebel über dem hügeligen Land. Er gewährt euch keinen Blick auf den Turm, von dem die Dorfbewohner letzten Abend berichtet haben. So müßt ihr euch auf ihre Worte verlassen und dem Weg, den sie euch gewiesen haben, folgen. Etwas matschig zieht er sich eine Viertelstunde durch die Graslandschaft bis hin zum Hügel. Dort schält sich aus dem Nebel der Schatten eines hohen Turmes. Euer Ziel.



Turm

Einerlei, ob sie des Nachts oder am Morgen hier ein-treffen, die folgen-den Ereignisse spie-len sich ebenso ab. Nur die Wetterverhält-nisse sind verschieden.

Wölfe im Turm

LE:9, G:8, TP:W6, BW:5, PW:15 • Bevor die Freunde den Turm genauer betrachten können, schlägt ihnen von dort das warnende Geheul einiger Wölfe entgegen. Wenn sie sich dem Turm weiterhin nähern, von welcher Seite auch immer, greifen die Wölfe an und ver-teidigen ihren Schlafplatz.

Das Heulen der Wölfe klingt noch in den Ohren, als ihr auch schon die Schatten der Tiere durch den Nebel huschen seht. Of-fensichtlich müßt ihr euch ihnen stellen, denn sie kommen genau auf euch zu.

Der erste Kampf für die *Frischlinge* beginnt. Aktionsrunden werden angesagt. Und jetzt al-les schön der Reihe nach (siehe Grünhorn: Spielregeln, Aktionspendel). Die Freunde wer-den von Anzahl der Helden – 1 Wölfen ange-griffen (Werte siehe oben). Sie wollen versu-chen, die Fremden zu vertreiben, denn schließ-lich ist diese Umgebung ihr Revier und der Turm ihr Lagerplatz.



Feuer hilft, die Wölfe zu verscheuchen. Wer-den mindestens 2 Wölfe verletzt oder einer ge-tötet, nehmen die restlichen Reißaus – vorerst. Später werden die Wölfe ihre Angreifer wie-der erwarten.

Die erste Hürde ist genommen und ihr nä-herst euch zügig dem Turm. Vor euch erhebt sich ein ziemlich auffälliges Gebäude. Stei-ne haben sich reihenweise aus dem Mauer-werk gelöst und in Bodenhöhe sogar ein brei-tes Loch gerissen. Hier sind wohl auch die Wölfe hergekommen.

In etwa 5 Metern Höhe seht ihr 3 Fensteröffnungen. Die einstigen Turmzinnen sind völlig eingebrochen.



Erdgeschoß

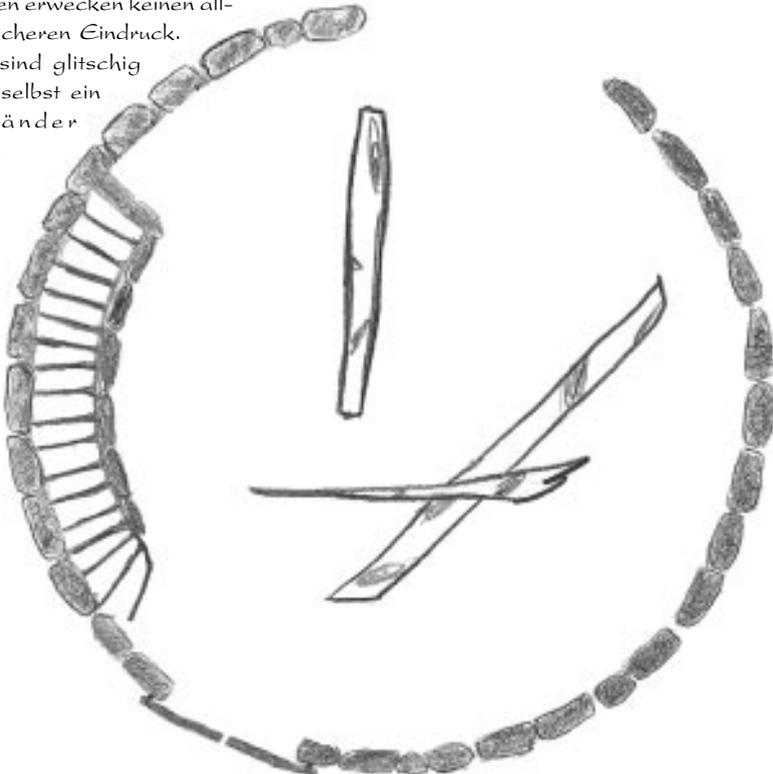
Das Schloß des alten Eingangsportales ist vollkommen zugerostet. Die schweren Holzflügel sind nur noch mit äußerster Gewalt zu öffnen. Doch an der Rückseite des Turmes ist das Gemäuer bereits eingebrochen und bietet dort einen wesentlich einfacheren Einstieg in den Turm.

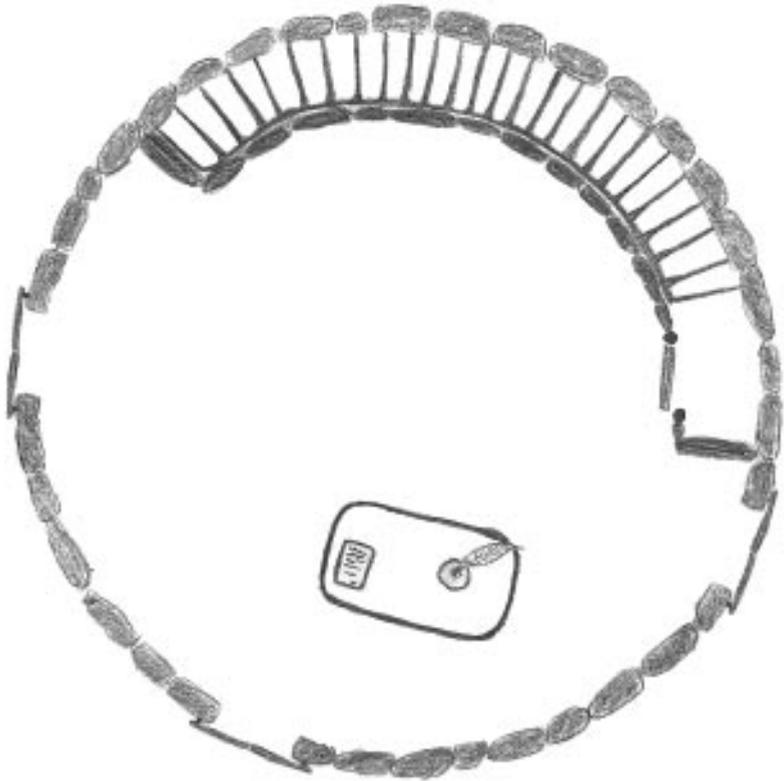
Der Boden ist mit Gras, Moos und hellen Pilzen bedeckt, die zur Dunkelheit hin spärlicher werden. Es riecht nach Wolf. An der rechten Wand führt eine schmale Treppe in den oberen Teil des Turmes. Die steinernen Stufen erwecken keinen allzu sicheren Eindruck.

Sie sind glitschig und selbst ein Geländer fehlt.

Das Erdgeschoß dient den Wölfen, die vermutlich derzeit irgendwo im Nebel ihre Wunden lecken, als Unterschlupf. Die Treppe, die ins obere Stockwerk führt, kann gut gemeistert werden, gelingt eine Geschicklichkeitsprobe. Natürlich besteht die Möglichkeit, den Turm von außen zu erklettern (G – 5), um so durch eines der Fenster zu steigen.

Offensichtlich führt kein Weg in ein tiefer gelegenes Geschoß. Doch unter all dem Dreck, in einer abgelegenen Ecke, versteckt sich eine Geheimitüre, die in ein Gangsystem unter dem Turm führt. Dazu später mehr, im zweiten Abenteuerteil: *Katakomben*.





1. Obergeschoß

Der Kobold ist den Eindringlingen längst auf die Schliche gekommen. Den ersten, der die Türe zu öffnen versucht, empfängt der Wicht mit seinem Talent *Glüheisen* (Koboldschabernack), den er auf den Türknauf zaubert.

Die Treppe geht in einen kurzen Gang über. Rechter Hand sieht ihr eine geschlossene Tür.

Die Tür ist weder verschlossen noch stabil.



Miggimürrklifitz

Einen so heißen Empfang haben die Freunde sicher nicht erwartet. Miggimürrklifitz freut sich riesig über seinen gelungenen Schabernack, was er auch mit seinem heiseren Lachen lautstark zu verstehen gibt.

Euer Freund reibt sich immer noch die schmerzende Hand, während ihr den Raum der oberen Etage betretet. Die reinste Rumpelkammer, denn vor euch türmen sich zertrümmerte Holzreste. Mitten in dem Gewühl sitzt diese kleine Gestalt mit runzlicher Haut und langem Bart, hält sich den Bauch und kugelt sich vor Lachen. Als der Kleine euch bemerkt, springt er auf, starrt euch an, hebt die Hände und spricht mit aufgeregter, abgehackter Stimme: „Bleibt stehen! Sonst geht’s euch schlecht. Ich warne euch! Wer seit ihr? Was wollt ihr? Und warum?“

Die Drohgebärden des mürrischen Wichtes lassen die Freunde vermutlich einen Moment stocken und ihre Gedanken sortieren. Ihr Ziel sollte es nun sein, Vertrauen zu gewinnen. Dies wird sich als schwierig erweisen, denn Kobolde sind mißtrauisch. Mit Stolz in der Brust stellt sich Miggimürrklifitz vor. Er hofft, daß die Freunde den *Fehler* begehen und seinen Namen falsch aussprechen, nur um einen Grund zu haben, sie mit seinem Schabernack zu beglücken. Er findet das äußerst amüsant.

Gewinnen die Gefährten schließlich das Vertrauen des Knirpses, gibt er einen Teil seines Wissens (siehe Koboldgedanken) preis.

Koboldschabernack

Schabernack (siehe Charakterbogen) ist für den Kobold einmal am Tag anwendbar und wirkt (soweit nicht anders beschrieben) EN.

Übrigens: Die Meisterfigur Miggimürrklifitz ist ein wahrer Könnner seines Talentes (Karmawert gepuscht). So hat er wenigstens eine kleine Chance sich zu erwehren.

Koboldgedanken

Traue keinem Kobold! Diese Belehrung kommt nicht von ungefähr, denn mit vielen dieser kleinen Wichte ist nicht zu spaßen. Auch Miggimürrklifitz ist auf seinen Vorteil bedacht. Seit letzter Nacht weiß er, daß sich sein gesuchter Schatz unter dem Turm befinden muß. Dabei wurde ihm klar, daß er ohne fremde Hilfe wenig Chancen hat, die Wölfe zu vertreiben, die unbewußt den Zugang in das unterirdische Gewölbe versperren. Da kommen ihm die Fremden sehr gelegen. Er denkt: „Die können die Wölfe verscheuchen, während ich den Schatz hol‘ und mich aus dem Staub mach‘.“

Seine Auskünfte gibt er nur Stück für Stück, auf nachdrückliches Drängen weiter und auf seine *Schatzkarte* läßt er die Fremden nur einen kurzen Blick werfen. Jedenfalls gibt er sie niemals freiwillig her. Um die Abenteurer hinter’s Licht zu führen, plant er seinen übriggebliebenen Koboldschabernack mit ein.

Sind die Freunde erschöpft (verletzt), vom Kampf gegen die Wölfe oder den Kobold, bietet Miggimürrklifitz ihnen an, bei ihm zu übernachten. Darin sieht er auch den eigenen Vorteil, seinen verausgabten Schabernack zurückzugewinnen (siehe HPG: Spielregeln, Lebensenergie, Erholung).



Name Miggimürrklifitz

Alter 102

Größe 60 cm

Gewicht 20 kg

Haarfarbe rot

Augenfarbe dunkelbraun

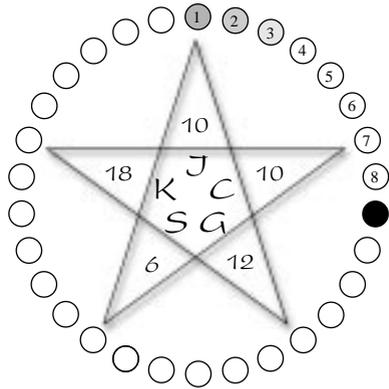
Börse

Neandertaler (100) 0

Silberlinge (10) 3

Knochenmark 7

Deut (1/10) 17



	Trefferpunkte	Platzwert (G+I)	Bewegungswert in Metern
Faustkampf <input checked="" type="checkbox"/>	W6 - 2	20	4
Dolch <input checked="" type="checkbox"/>	W6 - 1		

Daumenfeuer

Schnipp den Daumen aus der Faust und der dicke Koboldfinger brennt schmerzfrei. Schwups, kann der kleine Mann (selbststredend auch Frau) Kerzen, Lampen oder Reisig entzünden.

Fallschirmspringer

Mit aufgerissenen Augen verfolgt der Kobold die Wirkung dieses Schabernacks, denn dieses Talent kann nur gelingen, befindet er sich bereits im freien Fall. Klappt es, gleitet er langsam zu Boden.

Glüheisen

TP:W6 • Der Kobold pustet auf seine Finger, als hätte er sie sich verbrannt. Dabei fixiert er einen metallenen Gegenstand, der plötzlich heiß wird und rot aufglüht. Dieser Schabernack ist ausgesprochen praktisch zum Braten von Schaschlik, – aber auch unliebsame Personen mit Waffen oder Rüstungen aus Metall kann man sich damit vom Leibe halten.

Rückenwind

Bewegung: *2 • Ein Bein und den gegenüberliegenden Arm gleichzeitig schwungvoll angewinkelt, dabei einen Magenwind sausen gelassen. Schon geht es eine Weile (EN) rascher vorwärts.

Schubsdiwubs

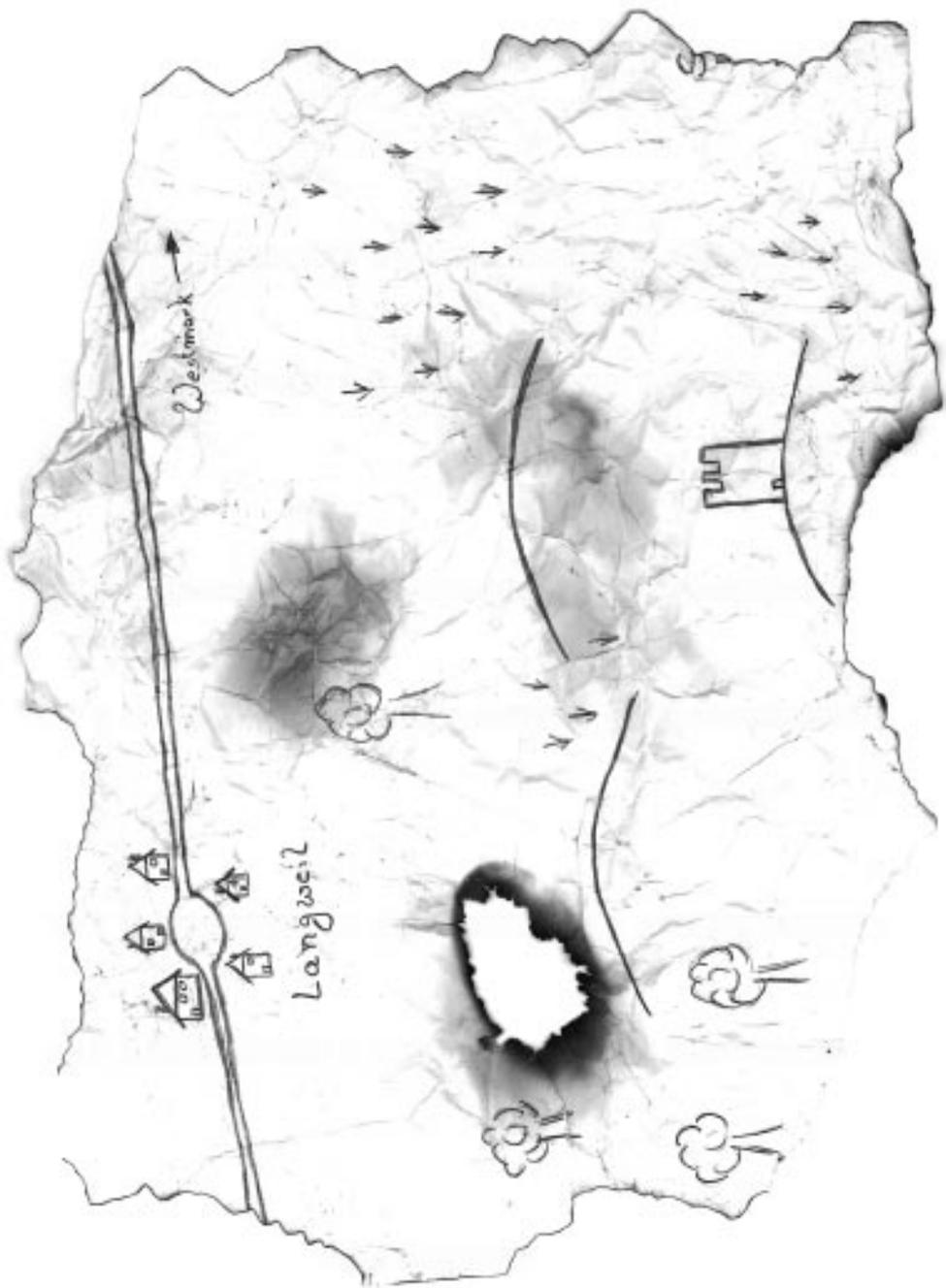
Nach dem Brüll „Schubsdiwubs“ fällt der Angesehene nach hinten auf seine vier Buchstaben und streckt alle Viere von sich. Schubsdiwubs wirkt sofort und solange wie man braucht, um auf den Hintern zu fallen und alle Viere von sich zu strecken. Meist nutzt der Kobold diese Gelegenheit das Weite zu suchen.

Seiltrick

Mit einem lustigen Lied auf den Lippen (Pfeifen oder Flötenspiel) gelingt es ihm, ein Seil in jegliche Richtung zu dirigieren (1 m/s) und gar zu verknoten. Doch bereits der Seiltrick allein (ohne Knoten) genügt, daß ein ausgewachsener Mensch daran klettern kann.

Weichei

Der Kobold ruft aufgeregt: „Na komm doch, komm doch!“ Der Angesprochene wird darauf sehr ängstlich und geht keine Risiken ein. Dieser Schabernack ist besonders gut dazu geeignet, einen Zwerg davon zu überzeugen, daß es doch sehr gefährlich sein kann, einen Kobold anzugreifen.





Katakomben

Abenteurers Tagebuch:

„Ich öffnete die verborgene Türe.

Muffiger Staub und tiefste Dunkelheit raubten uns den Atem.

Keiner wußte, was uns erwarteten würde, doch das Unbekannte zog uns wie magisch an.

Und wir begannen den Abstieg...“

Weitergeschaut

Die Freunde haben es geschafft, den Kobold zu überreden – oder war es eher umgekehrt? Wie dem auch sei, sie machen sich nun daran, in die Katakomben unter Alterturm zu steigen. Schon allein der Abstieg über eine mehr als zweihundert Jahre alte Wendeltreppe ist Abenteuer genug. Doch auch in den Gängen ist es nicht mehr so wie früher. Hier haben sich Schmutz und Ungeziefer breit gemacht. Laborratten, denen die Tränke des alten Magiers wohl nicht so recht bekamen, sind auf Besuch nicht gut zu sprechen. Schlußendlich gilt es noch, das Regenbogen-Rätsel zu lösen, um an den Schatz zu gelangen. Die Abenteurer werden sicherlich *begeistert* sein!

Die Wölfe sind weg, schon wühlt Miggimürrklifitz im Gerümpel: „Wollt ihr nun helfen oder nur herumstehen? Hier, hier, hier muß es sein! Der Eingang!“

Die Wölfe haben es vorgezogen, gegen die *bestechenden* Überredungskünste der Freunde das Weite zu suchen. Spieler, die sich bei der Suche beteiligen möchten, würfeln eine Intelligenzprobe, um die geschlossene Klappe im Boden zu entdecken. Mit einer gelungenen Stärkeprobe ist die seit langem festsitzende Tür zu öffnen.

Muffiger Staub und tiefste Dunkelheit rauben euch den Atem. Im ersten Moment wendet ihr euch ab. Ein zweiter Blick zeigt den Beginn einer Wendeltreppe, deren mit auffällig rotem Muster durchzogene Stufen in der Dunkelheit verschwinden. Ohne Licht seid ihr hier aufgeschmissen.

Abstieg

Das Problem eines sicheren Abstieges...

Achte darauf, wieviel Wölfe beim ersten Angriff fliehen konnten, denn diese warten bereits wieder im Erdgeschoß auf unsere Recken, um vertrieben zu werden: Dies sollte den nun wolfserprobten *Kämpfern* nicht sonderlich schwerfallen. Ist diese Hürde genommen, beginnt der Eintritt in das unterirdische Reich.

Hat der Kobold sein Talent *Daumenfeuer* an diesem Tag noch nicht benutzt (verschwendet), so wendet er es jetzt an. Hat sonst vielleicht jemand die Möglichkeit Licht zu zaubern oder klugerweise eine Fackel dabei?



Die Wendeltreppe

In drei Windungen führt das morsche Holz der lange unbenutzten Treppe gut 10 Meter in die Tiefe. Sie vermag das Gewicht einer einzelnen Person (bis 75 kg) zu tragen. Nur ihr Ächzen zeugt davon, daß sie wirklich nicht mehr verträgt. Wird die Treppe höher belastet, bricht eine Stufe durch.

Eine gelungene Geschicklichkeitsprobe bewahrt vor dem Einbrechen, dann konnte der Charakter noch rechtzeitig sein Gewicht auf mehrere Stufen verteilen, sprich: Er liegt nun platschdich auf seinem Bauch und kann dem Staub unter sich beim Rieseln zusehen. Mißlingt die Würfelprobe, fällt er eine Windung tiefer (ca. 3 Meter) und bleibt dort, so er Glück hat (Wurf gegen 13), liegen.

Mißlingt die Glücksprobe, knackt und kracht es und er bricht auch hier durch die Treppe. Es geht eine weitere Windung abwärts – vermutlich schneller als dem Fallenden lieb ist.

Eine letzte Glücksprobe entscheidet, ob er nun in gut 6 Metern Tiefe liegen bleibt oder es *vorzieht*, den von ihm *gewählten*, schnellsten Weg bis ans Ende der Treppe fortzusetzen.

Es schmerzt uns sehr, denn für jeden einzelnen Treppen- und Rippendurchbruch (3 m) werden W6 Trefferpunkte erwürfelt. Diese werden je um maximal 2 Rüstschutzpunkte vermindert (siehe HPG: Spielregeln, Lebensenergie, Sturzschäden). Was beweist, daß es von Vorteil sein kann sich anzuseilen, auch um den späteren Aufstieg zu sichern.

Gewölbe

Das Problem, uralte Gänge zu betreten...

Die Gänge und Räume sind unbeleuchtet, deshalb ist Licht vonnöten. Die Außmaße des unterirdischen Komplexes sind aus dem Plan ersichtlich. Alle Besonderheiten sind dort eingezeichnet und werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Am Ende der Wendeltreppe angekommen, erkennt ihr im Schein eures Lichtes einen Gang. Nicht sehr vertrauenerweckend schlängelt er sich durch die Erde. Man sieht Ratten und Insekten über Wände und Boden huschen. Aber dort, ist da vorne nicht eine Einbuchtung zu erkennen?

Das Weinlager

Der Staub der Zeit hat sich über die Regale gelegt und wird nur von Spuren zahlreicher Kleintiere unterbrochen, die sich hier unten tummeln.

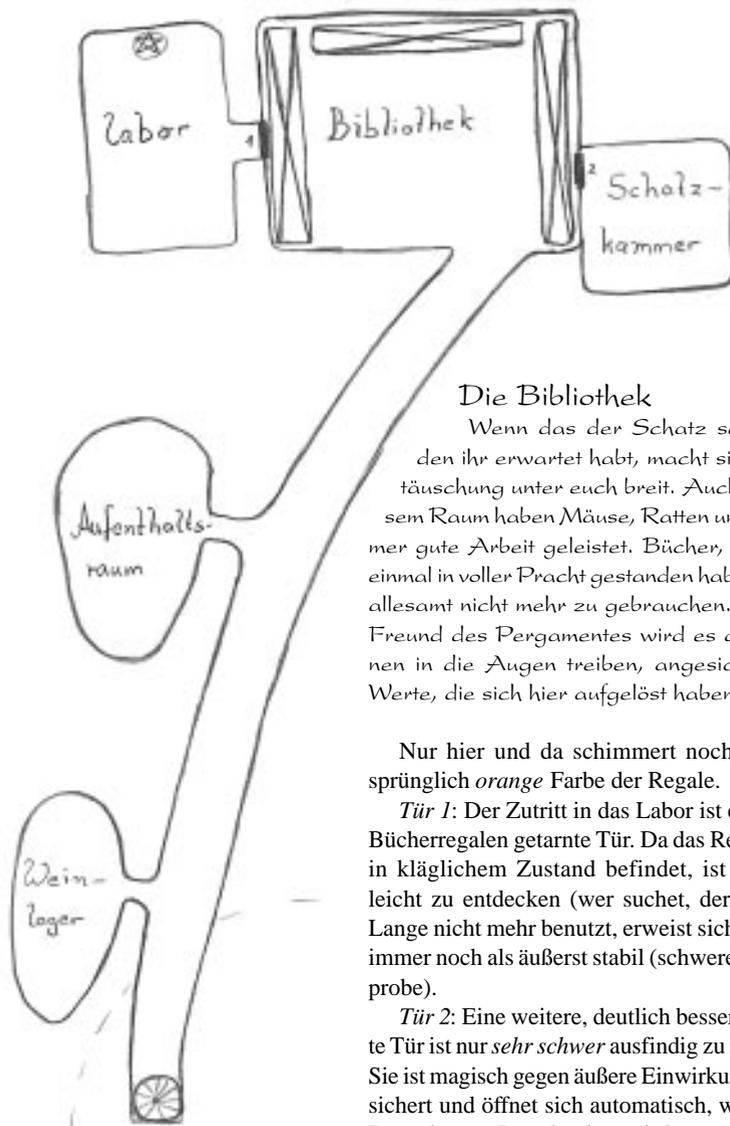
Eine Besonderheit ist der Wein, denn mit seinen gut 250 Jahren ist er nicht nur sein Gold wert (pro Flasche 1NT). Die meisten der 100 Flaschen (60 + 2W20) sind noch genießbar in den Regalen zu finden.

Seinerzeit wurde jede Flasche mit einem Etikett versehen, deren *gelbe* Aufschrift sie alle gemein haben.

Der Aufenthaltsraum

Fleißige Nagetiere haben diesen Raum zu dem gemacht, was ihr hier vorfindet: Nahezu alle Einrichtungsgegenstände sind in kleinste Holzreste zerknabbert. Nur eine ehemalige Sitzgruppe ist noch als solche zu erkennen.

Der blaue Bezug der Sitzgruppe hat längst seinen Glanz verloren.



Die Bibliothek

Wenn das der Schatz sein soll, den ihr erwartet habt, macht sich Enttäuschung unter euch breit. Auch in diesem Raum haben Mäuse, Ratten und Würmer gute Arbeit geleistet. Bücher, die hier einmal in voller Pracht gestanden haben, sind allesamt nicht mehr zu gebrauchen. Jedem Freund des Pergamentes wird es die Tränen in die Augen treiben, angesichts der Werte, die sich hier aufgelöst haben.

Nur hier und da schimmert noch die ursprünglich orange Farbe der Regale.

Tür 1: Der Zutritt in das Labor ist eine von Bücherregalen getarnte Tür. Da das Regal sich in kläglichem Zustand befindet, ist die Tür leicht zu entdecken (wer sucht, der findet). Lange nicht mehr benutzt, erweist sich die Tür immer noch als äußerst stabil (schwere Stärkeprobe).

Tür 2: Eine weitere, deutlich besser getarnte Tür ist nur *sehr schwer* ausfindig zu machen. Sie ist magisch gegen äußere Einwirkungen gesichert und öffnet sich automatisch, wenn das Regenbogen-Rätsel gelöst wird.



Das Labor

Sobald die Türe zu diesem Raum geöffnet wird, stürzen sich einige merkwürdig aussehende Nagetiere auf die Freunde. 9 dieser widerlich aggressiven Laborratten (genügen, um die Spieler auf Trab zu halten) belagern blitzschnell die Bibliothek und somit ihre Gegner. Aktionsrunden sind angesagt!

Als ihr die Türe in den nächsten Raum öffnet, springen hundegroße Ratten aus dem Dunkel und greifen euch an.

LE:4, G:6, TP:W6-2, BW:4, PW:10 • Die Laborratten sind dumme, angriffslustige Tiere, die von ihrer Größe eher an einen etwas zu dick geratenen Dackel erinnern, als an ein Nagetier. Vor Jahren gelang es ihnen, das Labor für sich zu erobern. Hungrig und neugierig, wie Ratten nun mal sind, knabberten sie alles an, was Nahrung sein konnte. Dabei gingen auch Phiole des alten Magiers mit den merkwürdigsten Mittelchen zu Bruch. Ein neues Gemisch entstand. Das Schicksal nahm seinen Lauf, um nun den Helden aufgeregt entgegen zu springen.

Haben sich die Schatzsucher der *anhänglichen* Laborratten entledigt, bietet sich der Anblick des zerstörten Labors. Mit etwas Beobachtungsgabe können die Freunde auf zwei Besonderheiten aufmerksam werden. Zwischen zerstörten Mörsern und Tiegeln findet sich eine kleine Kiste. Verschlossen, und nur mit Geschick (Dietrich oder Draht) oder Gewalt (Schwert oder Dolch) zu öffnen, befinden sich darin 3, mit *grüner* Flüssigkeit gefüllte, Phiole. Eine Intelligenzprobe offenbart sie als Heiltränke (je W6). In die rechte Wand ist ein zierliches Pentagramm gemeißelt. Die Helden stehen vor dem...

Regenbogen-Rätsel

Die Gravur eines handtellergroßen Pentagrammes schmückt die Wand vor dir in Augenhöhe. Blaß und gerade noch zu erkennen, schimmern seine fünf Spitzen in rot, blau, grün, gelb und orange.

Das Problem, ein Rätsel zu lösen...

Bei der leisesten Berührung rasten die farbigen Dreiecke mit einem geheimnisvollen Klack ein... Waren die Freunde in jedem Raum, liegt die Lösung (die Farbreihenfolge) fast auf der Hand. Sie ergibt sich aus der Anordnung der Farben in den Räumen: Also zuerst rot (Muster der Wendeltreppe), dann gelb (Etiketten der Weinflaschen), danach blau (zerrissener Sofa-bezug), orange folgt (Bibliotheksregale) und schließlich grün (Heiltrank aus dem Labor).

Wurde die Farbreihenfolge nicht eingehalten, trifft den Unglücklichen, der das fünfte Dreieck berührt, ein Dentalschlag (2W6). Was unsere Gefährten nicht wissen, ist daß diese Sicherung nur ein einziges Mal auf das Pentagramm gelegt wurde. Es kann also jetzt eigentlich nichts mehr passieren, doch lassen wir uns von der geweckten Vorsicht der Spieler überraschen. Sie werden das Rätsel lösen...

Grün, Klack... Aus der Bibliothek vernimmt ihr das schabende Geräusch von Stein auf Stein. Eine geheime Pforte hat sich einen Spalt weit geöffnet.



Die Schatzkammer

In großer Erwartung starrt ihr in die Dunkelheit des muffig riechenden Raumes. Allerlei Gerümpel liegt auf Boden, Kisten, Stühlen und Tischen verteilt. Unter dem ganzen Plunder, wie Vasen, Statuetten, Tellern, Besteck... sticht euch auf den ersten Blick keine Kostbarkeit ins Auge, für die sich die ganze Anstrengung gelohnt hätte. Doch der Kobold eilt herbei und stößt einen Freuden schrei aus: „Mein Schatz!“

Das Problem, einen Schatz zu teilen...

Zu diesem Zeitpunkt sollte man die Gesichter der Freunde (Spieler) mit dem des Koboldes (Spielleiter) vergleichen. Während die Abenteurer sicherlich die Hände über dem Kopf zusammenschlagen werden, bekommt Miggimürklifitz große Augen und macht sich daran den ganzen Plunder in Windeseile auf einem Haufen zusammenzutragen. Er ist am Ziel seiner Suche.

So sehr die Freunde den Raum durchsuchen, hier gibt es nichts, was wirklich wertvoll. Selbst die alten Vasen und Teller sind kaputt. Kein müder Taler ist damit zu verdienen. Miggimürklifitz wird schnell der Unzufriedenheit der Abenteurer gewahr und kann es nicht mit ansehen, daß die Freunde mit nichts da stehen...

„Danke, danke! Wahrlich ein Schatz! Ihr dürft den Wein haben! Helft mir die Sachen hier rauszubringen!“

Der Rückweg

Genug der Probleme. Hoffen wir, daß die Wendeltreppe noch steht, die Wölfe (so sie noch können) das Weite gefunden haben und der Kobold bald von dannen zieht (der Spuk ist vorbei), um als *reicher* Wicht einen Pilz und eine Frau zu suchen.

Im Turm gibt es jetzt nichts mehr zu holen, und auch das Erbe des alten Magiers (seine gesammelten Werke) ist der Zeit anheim gefallen. So bleibt den Abenteurern nur noch der Rückweg ins Dorf.

Zurück in Langweil, werdet ihr neugierig von den Dorfbewohnern empfangen. Schon auf dem Weg in die Kaschem überfallen sie euch mit Fragen. Beim deftigen Mahle dürft ihr dann endlich erzählen, was ihr erlebt habt. Und die Dorfbewohner lauschen gespannt.

Sollten die Freunde es geschafft haben den Spuk zu beenden, ist ihnen der Dank der Dorfbewohner gewiß, die sich gerne an ihre gegebenen Versprechen erinnern. Am Abend wird ein feucht fröhliches Fest gehalten, bei dem unsere Freunde als Helden gefeiert werden.

Viel Spaß beim Feiern!

... mögen die Würfel ewig rollen