

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Auf der Jagd nach dem Schwarzen Auge
Autor: Hendrik Schirmer, stefan.schirmer@arcor.de
Ort/Zeit: Havena, ca. 1 Hal
Anknüpfung: Silvanas Befreiung
Eingereicht für: Alveran
Dieses Abenteuer erreichte Platz 13

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Vorwort

Das Abenteuer „Auf der Jagd nach dem schwarzen Auge“ schließt direkt an das Ende von „Silvanas Befreiung“ aus dem Basis Set von 1984 an und richtet sich somit wieder an 3-6 Helden der Stufe 1-2.

Wie ja die meisten DSA Spieler und Meister sicherlich wissen, ging es hier um Silvana, die von einer finsternen Piraten- und Goblinbande entführt wurde. Der genauere Hintergrund soll hier nicht noch einmal zusammengefasst werden, denn ich setze einfach mal voraus, dass man „Silvanas Befreiung“ schon gespielt hat, bevor man sich an dieses Abenteuer heran wagt.

In „Auf der Jagd nach dem schwarzen Auge“ werden die Helden wieder in die Ereignisse um Graubarts Vermächtnis hineingezogen: nachdem nämlich das letzte Abenteuer bestanden wurde, werden die Helden von Alrik in eine Taverne eingeladen, um die Rettung Silvanas zu feiern. Als die Helden dann spät in der Nacht ein Quartier suchen und keines finden, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als bei dem Haus von Graubarts Mutter, die wir von nun an einfach mal Alinde nennen, um Asyl zu bitten.

Hier ist man noch mit den Aufräumarbeiten beschäftigt, nimmt die unerwarteten Besucher aber gerne auf. Am nächsten Morgen werden die Helden dann gebeten, das Loch im Keller zu zumauern (zur Erinnerung: die Piraten haben dieses Loch als Verbindung von ihrem Versteck zum Haus benutzt).

Bei dieser Arbeit kann man aus dem Versteck ein Gespräch mithören, bei dem Ein-eyes Bruder (der Pirat, der am vorletzten Abend versucht hatte, den Standort des schwarzen Auges herauszufinden) einen ehemaligen Matrosen von Graubarts Schiff ausquetscht.

Und tatsächlich findet der Pirat heraus, wo sich das schwarze Auge befindet: Graubart hatte es nämlich oben, in einem von seinen Zimmern in dem Haus versteckt. Die Hel-

den nehmen sich natürlich (hoffentlich) der Sache an und versuchen den Piraten aufzuhalten, der mit dem lüsternen Garbatz auf der Suche nach dem schwarzen Auge in das obere Stockwerk des Hauses hechtet.

In dem Trophäenzimmer, das Alrik ja schon in „seinem“ Soloabenteuer erforscht hat, können die Helden dann sehen, wie der Pirat, das schwarze Auge unter dem Arm, in den magischen Spiegel (aus dem übrigens auch seltsame Dämonen kommen, die das Aussehen von sehr bekannten Personen haben) springt.

Die Helden folgen dem Piraten natürlich und landen in einem Gewölbe voller - wie sollte es auch anders sein - Monster und Rätsel. Am Ende des Dungeons treffen die Helden dann wieder auf Garbatz und Ein-eyes Bruder, wo man sich dem finalen Duell stellt.

Dieses Abenteuer ist eher als kleine Hommage an die ganzen alten Abenteuer wie „Im Wirtshaus zum schwarzen Keiler“ oder „Der Wald ohne Wiederkehr“ zu verstehen, in denen das Erforschen von Dungeons und das Besiegen von Monstern noch im Vordergrund stand.

Die Spieldauer beträgt etwa 2-3 Stunden. Somit kann man auch ein echtes Event aus dem Spielen von den ganzen alten Abenteuern machen.

Die Monster und Werte der Monster sind alle auf die „first Edition“ von DSA ausgelegt, können aber problemlos auch auf DSA 4 umgeschrieben werden (es gibt am Ende des Abenteuers einen eigenen Abschnitt dazu). Ich persönlich finde es aber viel lustiger, mal „back to the roots“ zu gehen und tatsächlich mit DSA 1 zu spielen.

Achtung:

Alle Spielwerte sind auf DSA 1 abgestimmt. Bei Gruppen, die mit DSA 4 spielen, verweise ich auf den Abschnitt „Umschreiben auf DSA 4“.

Der Hintergrund

Langsam versinkt die rotgoldene Sonne am Horizont und eine sternenklare Nacht senkt sich über Havena herab, während ihr im kleinen Wirtshaus „Zum goldenen Drachen“ euer erstes, bestandenes Abenteuer feiert: Alrik, der junge Abenteurer hat euch auf ein paar Krüge Bier eingeladen.

Während um euch herum ein lautes Gebrabbel, aus vielen verschiedenen Stimmen geformt, herrscht, unterhaltet ihr euch über die vergangenen Tage und die spannende Geschichte um die Befreiung Silvanas.

Alrik, der euch vorgestern um Hilfe gebeten hatte, erzählt zuerst. Er berichtet davon, wie er Havena mitten in der Nacht erreichte und obdachlos und ortsunkundig durch die Straßen und Gassen der Stadt streifte. Die Erzählung setzt sich fort, er berichtet davon, wie er Silvana gerade noch vor diesem schmierigen Goblin retten konnte und wie eigenartig das obere Geschoss des Hauses war. Er berichtet von Klabautermännern, die Schatzkisten bewachen, von Spiegeln, aus denen Dämonen kommen, die aussehen wie man selbst und von lügenden Papageien. Letztendlich musste er sich sogar einem verzauberten Bären stellen.

Nachdem er sein eigenes kleines Abenteuer bestanden hatte und das alte Mütterchen Alinde ihm erzählt hatte, dass die Goblins Silvana entführt hatten, war er sofort zum „Goldenen Drachen“ gerannt und hatte euch um Hilfe gebeten.

Und obwohl ihr gar nicht genau wusstet, was passiert war, stiegt ihr schon in den Keller von Graubarts Haus hinab, um von dort aus in den Piratenunterschlupf zu klettern.

Hier galt es dann, heimtückische Rätsel zu lösen, Goblins und Orks niederzumachen und einen kleinen, gemeinen Kobold zu überlisten. Doch natürlich habt ihr das geschafft und konntet Silvana aus den Fängen der Piraten befreien.

Somit konnte auch verhindert werden, dass die Piraten herausfinden, wo sich das sa-

genhafte, schwarze Auge der Magierin Nahema befindet.

Als ihr eure Erzählung beendet habt ist es schon spät in der Nacht und der Schankraum hat sich geleert. Der Wirt wischt schon die Tische ab und stellt die Stühle hoch.

So verlasst ihr die Schänke und Alrik verabschiedet sich von euch, denn er muss seinem Onkel auf dem Lande bei der Ernte helfen. Gerne würde er noch ein wenig Zeit mit euch verbringen, doch sein Onkel verlässt sich auf ihn.

Leider fällt euch erst jetzt ein, dass ihr noch gar keinen Unterschlupf für die Nacht habt und müsst euch noch spät in der Nacht auf die Suche nach einer Herberge machen. Doch es ist wie verhext: hier werdet ihr abgewiesen, weil „die Betten alle schon belegt sind“, dort schickt man euch weg, weil „nach Mitternacht keine Gäste mehr empfangen werden“ und ganz woanders meint man, das „Dach habe ein Leck, durch das Wasser käme“. Zudem kennt ihr euch hier nicht sonderlich gut aus und verlauft euch ein wenig.

Aber da kommt einem von euch eine blende Idee, zu Graubarts Haus zu gehen und Mutter Alinde um Asyl zu bitten. Gesagt, getan. Ein paar Minuten später klopft ihr bei dem euch wohlbekannten Haus an die Tür.

„Oh, ihr seid es. Willkommen!“, Silvana öffnet euch die Tür und lässt euch eintreten. Sie führt euch ins Wohnzimmer, wo sie mit Graubarts Mutter aufräumt. Nachdem ihr eure Bitte vorgetragen habt, werdet ihr freundlich aufgenommen und sogleich in das Gästezimmer geführt, wo ihr auch schon bald, in warme Decken gehüllt, einschlaft.

Am nächsten Morgen gibt es ein ordentliches Frühstück, mit Speck und Eiern und Weißbrot. Doch auch Alinde hat eine Bitte vorzutragen: „Wisst ihr, ein wenig peinlich ist es mir ja schon, aber ich bitte euch um eine letzte Sache: mauert mir doch bitte

das Loch unten im Keller zu! Mir ist nicht ganz wohl bei dem Gedanken, dass jetzt Goblins und Orks und Piraten einfach so ins Haus kommen könnten.“

Natürlich übernehmt ihr diese Aufgabe gerne und macht euch sofort nach dem Frühstück ans Werk. So kommt ihr auch gut und schnell voran; bald schon ist das Loch halb verschlossen. Doch da dringt eine fiese Stimme aus dem Gaunerunterschlupf zu euch: „...du miese Ratte, jetzt sag' endlich! Wo ist das verdammte schwarze Auge. Sag' s, oder ich schneid dir die Kehle durch!“. „Jaja, bei Efferd, verschone mich.“, meint eine weiter, verängstigte Stimme, „Das Auge... es ist oben im Haus! Graubart hat es da versteckt. Verschone mich!“

Also doch: die Piraten haben den Standort von Graubarts schwarzem Auge doch noch erfahren. Als ihr durch das halb zugemauerte Loch in das Versteck schaut, seht ihr einen Piraten, der aussieht, wie Einauge, der Pirat, den euch Alrik beschrieben hat. Nur hat dieser Pirat noch beide Augen. Der andere Mann trägt ein rotes Kopftuch und typische Seemannskleidung. Der Pirat zieht soeben sein Entermesser zurück und stürmt mit den Worten „Jetzt muss es schnell gehen.“ tiefer in das Versteck, höchstwahrscheinlich um sich ein paar Goblins zu holen und das schwarze Auge zu stehlen.

Natürlich wird euch sofort klar, dass der Pirat unmöglich in den Besitz des Auges kommen darf; das nächste Abenteuer steht euch also schon bevor... !

Nun müssen die Helden reagieren. Was entschließen sie zu tun? Damit Sie auf möglichst viele Situationen vorbereitet sind, habe ich einige ausgearbeitet. Wenn die Helden etwas tun wollen, dass hier nicht beschrieben ist, müssen Sie improvisieren.

Die Helden versuchen, dem Piraten zu folgen

Wenn die Helden versuchen, dem Piraten zu folgen, dürfen sie ihn auf keinen Fall wirklich erwischen! Der Pirat spielt nämlich eine tragende Rolle und ist, zusammen mit Garbatz dem Goblin, der Bösewicht dieses Abenteurers. Die Geschichte baut darauf auf, dass die Helden den Piraten nicht erwischen.

Sie könnten ja eine Verfolgungsjagd durch das Piratenversteck ausarbeiten und bespielen. Dabei wird der Pirat natürlich versuchen, es den Helden so schwer wie möglich zu machen, ihn zu erwischen. Er wird die ganzen Geheimtüren und Fallen so blockieren, dass die Helden einen Umweg nehmen müssen. Des weiteren wartet Garbatz (der das letzte Abenteuer nämlich als einziger Goblin überlebt hat) am Ende des Piratenverstecks auf den Piraten namens Hakenhand. Hakenhand ist übrigens Einauges Zwillingsbruder.

Die Helden fragen den Seemann aus

Der Seemann war früher einmal ein Matrose auf Graubarts Schiff und war mit diesem auf vielen Reisen. So hat er schon das sagenhafte Guldland und viele andere Orte der Welt gesehen. Da er auch ein guter Freund Graubarts war, wusste er über das schwarze Auge bescheid.

Schon jetzt tut es dem Seemann leid, dass er das Geheimnis verraten hat. Er wird den Helden alles erzählen, was sie wissen wollen, damit Hakenhand aufgehalten wird.

Dabei weis er aber gar nicht so viel, wie man zuerst annehmen mag. Er weis nur, dass Graubart das schwarze Auge nach seiner Rückkehr aus dem schwarzen Turm (aus dem er das Auge mitgebracht hat) irgendwo im ersten Stock seines Hauses versteckt hat.

Der Pirat wird dann aber bald wieder an den Hafen gehen wollen, denn sein Schiff legt bald zu einer Reise ab.

Die Helden gehen zu Graubarts Mutter und erzählen ihr alles

Die alte Frau bittet die Helden natürlich sofort darum, den Piraten aufzuhalten. Viel

mehr können die Helden natürlich auch nicht von ihr erwarten, denn sie ist zwar eine Zauberin der 9. Stufe, aber schon viel zu alt und schwach um noch ein solch nervenaufreibendes und anstrengendes Abenteuer zu bestehen.

Zudem bekommt sie es natürlich mit der Angst zu tun, als sie erfährt, dass in ihrem

Hause ein Pirat umgeht. Sie hat übrigens nicht gemerkt, wie der Pirat die sowieso beschädigte Tür geöffnet und leise die Treppe hochgegangen ist.

Das Abenteuer beginnt

Nachdem sich Ihre Helden (hoffentlich) dazu entschieden haben, den Piraten aufzuhalten und das schwarze Auge so zu retten, müssen sie zuerst nach oben in den ersten Stock des Hauses gehen.

Sie können übrigens ohne Zweifel erkennen, dass der Pirat schon im Hause ist, denn ein Fetzen seines Mantels hat sich im Türrahmen der Haustür verfangen.

Alrik, der Abenteurer hat dieses Stockwerk ja in dem Soloabenteuer im „Buch der Abenteuer“ schon erforscht, doch die Helden waren selbst noch nicht dort.

Auch wenn sie das Soloabenteuer selbst schon gespielt haben, wissen ihre Helden noch nicht, wie es hier aussieht. Aus diesem Grunde empfehle ich, sie das Stockwerk noch einmal neu erforschen zu lassen. Hierzu wird natürlich auf jeden Fall ein „Plan des Schicksals“ (von denen sie im Laufe dieses Abenteuers noch mehr brauchen werden).

Ich beschreibe jetzt die Räume noch einmal in dem für DSA typischen System: zuerst die *allgemeinen Informationen*, dann die *speziellen Informationen* und zuletzt die *Meisterinformationen*.

Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Das Treppenhaus ist 4 Meter lang und 2 Meter breit. An der Westwand ist eine 2 Meter lange Treppe, die zum oberen Absatz des Raumes führt. An den oberen Absatz grenzen drei Treppen an.

Spezielle Informationen:

Die Türen zu Raum B und C sind nicht abgeschlossen; das Schloss zu Raum C ist zertrümmert. Raum A ist verschlossen.

Meisterinformationen:

Das Schloss zu Raum C ist zertrümmert, weil Alrik die Tür mit der Schulter eingerammt hat. Raum A lässt sich vorerst nicht betreten; wenn ein Held versucht die Tür einzurennen, wird ihm 1W Lebenspunkte abgezogen. Zum Öffnen der Tür wird der Schlüssel benötigt, den der Klabautermann in Raum A versteckt.

Raum A

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 Meter breit und 6 Meter lang. An der Nord- und Südwand sind jeweils ein Fenster.

Spezielle Informationen:

Dies ist das Arbeitszimmer des Kapitäns, in dem er viele Souvenirs aus ganz Aventurien (und Guldland?) aufbewahrt. Am südlichen Ende des Raumes steht ein Schreibtisch. Auffällig ist der ausgestopfte Papagei auf einer Kommode, der magische Totenkopfschild an der Wand und der Dämonenspiegel. In dem Tisch sind zwei Zettel, auf dem einen steht „Geheime Türen öffnet sicherlich ein lautes >Sesam öffne dich!<“.

Der magische Schild ist übrigens nicht mehr hier (nachdem Alrik ihn für das Abenteuer benutzt hatte, löste es sich ja in roten Staub auf).

Meisterinformationen:

Der Raum kann nur mit dem Schlüssel des Klabautermanns (Raum A) geöffnet wer-

den. Hier hat Graubart das schwarze Auge versteckt, doch leider kommt Hakenhand den Helden zuvor.

Gerade als diese den Raum betreten, hat dieser das Auge nämlich gefunden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gemeines Lachen erfüllt den Raum: Hakenhand, der Pirat hält eine schwarze Kugel in der Hand und seine Augen blitzen hämisch auf. „Endlich hab’ ich dich!“, meint er, doch dann wirft er einen flüchtigen Blick zur Seite und sieht euch.

Schnell huscht er zur Seite und stürzt sich auf den großen Spiegel an der Ostwand, aus dem sofort ein Dämon auftaucht, der Hakenhand in den Gesichtszügen genau gleicht. Gekonnt sticht der erfahrene Pirat den Dämon nieder, ihr - als unerfahrene Abenteurer - hättet es da sicherlich wesentlich schwieriger gehabt, und springt in den Spiegel hinein, noch bevor sich dieser wieder in grünem Dunst zusammenfügt.

Die Helden sollten sich entscheiden, Hakenhand zu verfolgen, ansonsten ist das schwarze Auge auf immer verloren.

Die Gegenstände, die in diesem Raum zu finden sind, können variiert werden. Vielleicht finden die Helden ein paar Hilfsmittel für das Abenteuer. So wäre für einen Magier ein Zauberspruch nützlich, der einmal die Astralenergie auffüllt, während sich ein Krieger über eine bessere Waffe freut und ein Elf viel eher Freude an einer reich verzierten Flöte finden wird. Achten Sie aber auch darauf, die Helden nicht zu sehr zu verwöhnen.

Bevor die Helden Hakenhand folgen können, müssen sie sich ihren eigenen Dämonen stellen. Die Kampfwerte der Dämonen sind wie die von den Helden. Die Dämonen können nicht zaubern, auch wenn sie einem Magier oder Elf gegenüberstehen.

Nachdem die Helden ihre Dämonen besiegt und in den Spiegel gesprungen sind, geht es beim Abschnitt „Das Gewölbe“ weiter.

Raum B

Allgemeine Informationen:

Diese kleine Kammer ist 2 mal 2 Meter groß. An der Nordwand ist ein Fenster, an der Südwand eine Tür.

Spezielle Informationen:

An der Ostwand steht eine große Seemannskiste (Maße: 1,60 Meter lang, 80 cm breit und 80 cm hoch). An der Westwand ist ein kleiner Tisch mit einem Stuhl.

Meisterinformationen:

Hier ist der Schlüssel zum Raum A versteckt, der Klabaftermann in der Kiste hat ihn nämlich. Warum Hakenhand so einfach in Raum A kann? Weil er natürlich schlau genug war, sich einen Dietrich mitzunehmen.

Die Kiste lässt sich einfach öffnen (Alrik hat das Schloss schon aufgeschlagen und kam so auch an ziemlich viel Gold). Sofort springt den Helden ein „kleiner, hutzeliger Mann“ entgegen, der sie nicht zu der Kiste durchlassen wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Kiste öffnet, blinkt euch ein langer, goldener Schlüssel entgegen. Außerdem liegen hier noch 17 Silbertaler und 2 Golddukat: zwar kein üppiger Schatz, aber immerhin.

Doch so einfach kommt ihr gar nicht an die Kiste heran, denn ein kleiner, hutzeliger Mann springt aus der Kiste und baut sich vor ihr auf. Das muss der Klabaftermann sein, von dem euch Alrik erzählt hat.

„Ihr ahnungslosen, dummen Abenteurer! Bevor ihr nämlich an die Kiste dürft, müsst ihr mir das folgende Rätsel lösen:

Was ist der Anfang der Ewigkeit, das Ende der Stunde, der Anfang allen Endes und das Ende aller Tage?“

Die Lösung ist einfacher, als man zuerst denken mag: DER BUCHSTABE E. Und mit ein bisschen Zeit werden auch die Helden das Rätsel sicherlich lösen können.

Nachdem das Rätsel gelöst wurde löst sich der Klabaftermann in Luft auf (hier können Sie auch ein wenig variieren; versuchen Sie vielleicht, dem Klabafter einen Abgang a la Rumpelstilzchen zu verpassen).

Den Schatz können die Helden mitnehmen, doch wirklich wichtig ist der Schlüssel, der öffnet nämlich die Tür zu Raum A.

Übrigens ist es nicht sehr ratsam, den Klabautermann anzugreifen, denn er trägt einen magischen Dolch bei sich, für den vor jeder Runde einmal mit 1W gewürfelt werden muss (bei einer 1 verwandelt sich einer der Helden in eine kleine, goldenen Figur im Wert von 15 Golddukaten). Daher ist die Wahrscheinlichkeit ziemlich groß, dass mindestens einer der Helden „stirbt“.

Die Kampfwerte des Klabautermanns:

Angriff: 8 Lebensenergie: 15
Parade: 6 Waffe: Dolch: 1W

Raum C

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 Meter breit und 3 Meter lang. An der Nordwand ist ein Fenster, die Südwand ist vollständig mit Holz getäfelt.

Spezielle Informationen:

In der nordöstlichen Ecke steht ein Kleiderschrank, in dem 1W Ratten unter einem Kästchen wohnen (würfeln Sie mit 1W aus, wie viele Ratten dort sind).

Kampfwerte einer Ratte:

Angriff: 5 Lebensenergie: 3
Parade: - Trefferpunkte: 2

In dem Bett lebt eine kleine Schlange, die demjenigen, der unter die Bettdecke fasst und dem eine Geschicklichkeitsprobe missglückt 1W Schaden (Gift) zufügt.

Meisterinformationen:

Die Vertäfelung (unter der sich eine Geheimtür befindet, die zu Raum D führt) lässt sich öffnen, in dem man „Sesam, öffne dich!“ sagt.

Seit Alrik hier war, hat sich nicht viel verändert.

Raum D

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 Meter breit und 3 Meter lang. An der Südwand ist das einzige Fenster des Raumes, an der Nordwand ist eine geheime Tür.

Spezielle Informationen:

An der Ostwand ist ein langes Regal, auf dem ein paar Bücher und ein Buddelschiff stehen. Am Fenster steht ein Schreibtisch, auf dem einige Pergamente und ein Tintenfass mit Feder stehen. Auf dem Regal in der südwestlichen Raumecke liegen viele Pergamente.

Mit den Pergamenten können die Helden höchstwahrscheinlich nicht viel anfangen, denn dies sind nur Seekarten.

In der nordwestlichen Ecke steht ein ausgestopfter Bär auf einem quadratischen Sockel, auf den die Worte „Reize mich nicht“ mit Kreide geschrieben wurden.

Meisterinformationen:

Nachdem Alrik mit dem Pergament aus dem Raum verschwunden war, stellte sich der ausgestopfte Bär auf magische Weise wieder auf den Sockel.

Wenn die Helden das schwarze Auge in dem Sockel vermuten, greift sie der Bär an. Das schwarze Auge ist natürlich nicht in dem Sockel.

Der Bär hat folgende Kampfwerte:

Angriff: 8 Lebensenergie: 50
Parade: 7 Waffe: 2 Tatzen: 2W

Das Gewölbe

Es ist, als wenn ihr in den Spiegel eingesaugt werden würdet. Rasend schnell dreht ihr euch um euch selbst, überall herrscht ein ohrenbetäubendes Tosen. Ein grüner

Flammenwirbel legt sich um euch, euer Magen steht kopf.

Mit einem lauten Klatschen kommt ihr hart auf den unregelmäßig gepflasterten Boden

einer Kammer auf. Einige Sekunden bleibt ihr liegen, dann rappelt ihr euch langsam wieder auf.

Der Raum ist vier mal vier Meter groß und wird dämmrig von ein paar Talgfackeln an den Wänden erhellt. Hier stehen überall Holzkisten und Fässer herum, dies scheint eine art Vorratsraum zu sein. An der Südwand steht ein großer Spiegel von aufwendiger Machart. Er ist mit dem in Graubarts Souvenirzimmer zu vergleichen. An der Nordwand hängt ein riesiger Vorhang.

Nun sind die Helden wieder an der Reihe, zu entscheiden, was sie tun. Hier sind sie übrigens in einem weiteren Piratenversteck in Havena.

In den Kisten sind viele nützliche Sachen zu finden: zwei Flaschen guter Wein (je 5 Heller), Pökelfleisch (4 Heller) und zwei Proviantpakete für jeden Helden. Des weiteren können Sie die Helden hier mit Dingen eindecken, die eventuell noch praktisch sein könnten (Brecheisen, Öllampe, Seil + Kletterhaken, Feuerstein und Stahl, etc.). Machen Sie es den Helden aber nicht zu einfach. Deshalb rate ich Ihnen auch, hier keine Waffen zu verstecken.

Die Tür zu G1 befindet sich hinter dem Vorhang an der Nordwand.

Gang G1

Allgemeine Informationen:

Vermessungen siehe „Plan des Schicksals“.

Spezielle Informationen:

Die Wände und Böden des Ganges bestehen aus festgetrampeltem Lehm. An der Stelle, wo der Gang nach Osten abgeht, ist der Weg durch eine Falltür gesichert. Ausgelöst wird der Mechanismus, wenn ein Held auf die Falltür drauftritt. Dieser Held fällt dann in eine Fallgrube (-1W Lebenspunkte), kann aber von seinen Freunden mit einem Seil herausgezogen werden.

Meisterinformationen:

Diese Falle ist eine von den vielen Sicherungen in dem Räuberunterschlupf. Die Helden sollten also sehr vorsichtig sein.

Wenn ein Zwerg in der Gruppe ist, kann dies sehr vorteilhaft sein, denn Zwerge haben ja bekanntlich den sogenannten Zwergeninstinkt (diese Falltür hätte einen Wert von 10). Wenn kein Zwerg in der Gruppe ist, müssen die Helden Räume und Gänge mühsam absuchen.

Raum R2

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 2 Meter breit und 3 Meter lang. Er hat eine Tür an der Südseite.

Spezielle Informationen:

An der Nordwand steht ein Bett, an der Ostwand ein kleiner Tisch mit einem Stuhl. Unter dem Bett liegt eine komplette Garnitur an Piratenbekleidung. Auf dem Tisch liegen ein paar Pergamente, ein Tintenfass mit Feder ebenso. In den Schubladen des Schreibtisches ist eine kleine Holztruhe (30 cm breit, 20 cm lang und 10 cm hoch). In dieser sind 1W+6*10 Silbertaler: würfeln Sie mit 1W, addieren Sie eine 6 dazu und multiplizieren Sie das ganze dann mit 10.

Die Truhe ist aber leider abgeschlossen. Man kann aber versuchen, das alte Schloss mit einer Haarklammer, einem dünnen Nagel oder einem Draht zu knacken. Lassen Sie den Helden, der die Truhe knacken will eine Probe auf Geschicklichkeit ablegen.

Meisterinformationen:

In diesem Raum wohnt der erste Offizier der Piratengaleere. Der Freibeuter braucht nicht viel, denn er ist ja sowieso kaum da. Wenn die Helden lesen können, finden sie auf dem Schreibtisch Pergamente, auf denen die Handelsstraßen der Schiffe verzeichnet sind (vermutlich plant der Pirat ja einen Überfall?).

Raum R3

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 3 Meter lang und 3 Meter breit und hat zwei Türen: eine an der Westwand und eine an der Ostwand.

Spezielle Informationen:

An der Nord- und Südwand stehen Hochbetten, bei denen je drei Betten übereinander sind, somit finden in diesem Zimmer sechs Piraten einen Schlafplatz. In dem

kleinen Kleiderschrank in der südöstlichen Raumecke bewahren die Piraten ihre Kleidung auf (was aber wahrlich nicht viel ist: ein Pirat hat nämlich nur zwei Kleidungs-garnituren. Eine für den Sommer und eine für den Winter).

Meisterinformationen:

Dies ist der Schlafräum für 6 Piraten, der Andere ist Raum R5 und somit „gleich nebenan“.

Raum R4

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist 3 Meter breit und 4 Meter lang. Er hat zwei Türen: eine an der Süd-wand, die Andere an der Westwand.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Raumes steht ein 2 Meter langer und 1 Meter breiter Tisch, an dem 7 Stühle stehen. Auf dem Tisch liegen ein paar Würfel, ein Würfelbecher und ein Kartenspiel (Standartausrüstung für Gemeines Piratenglücksspiel). Die Ostwand ist mit Holz vertäfelt. Zwei Piraten sind auf ihren Stühlen - die Bierkrüge in der Hand - eingeschlafen. Jeder der Helden muss eine Probe auf Geschicklichkeit ablegen, die aber um 2 Punkte erschwert ist.

Wenn einem der Helden die Probe misslingt, wachen die beiden Piraten auf (hier zahlt es sich doch wieder aus, wenn die Heldengruppe möglichst klein ist; da ist die Wahrscheinlichkeit einfach viel geringer, dass einem die Probe misslingt).

Die Werte der Piraten:

Humpen - Hank:

Angriff: 11 Lebensenergie: 25

Parade: 9 Rüstungsschutz: 3

Trefferpunkte: 1W+3

Würfel - Walther:

Angriff: 12 Lebensenergie: 20

Parade: 7 Rüstungsschutz: 3

Trefferpunkte: 1W+3

Jeder der Piraten trägt eine normale Seemannsbekleidung, zehn Silbertaler und einen Säbel bei sich.

Meisterinformationen:

Die östliche Wand ist mit Holz vertäfelt. Beim Abklopfen hört man an einer Stelle, dass die Wand hohl ist (einem Zwerg kommt hier wieder der „Zwergeninstinkt“ zugute). Die geheime Luke lässt sich recht einfach aufstemmen (Körperkraftprobe). Den Schlüssel hat nur Hakenhand.

Raum R5

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 3 Meter breit und 3 Meter lang und hat an der Nordwand eine Tür.

Spezielle Informationen:

An der West- und Ostwand stehen Hochbetten, bei denen je drei Betten übereinander sind. Unter dem Bett an der Ostwand ist eine kleine Klappe im Boden. Mit einer gelungenen Probe auf Körperkraft gelingt es einem Helden auch, das Hochbett zur Seite zu schieben und an die Luke zu kommen. Die Klappe lässt sich ganz einfach öffnen und - siehe da - es lohnt sich. Was dort zum Vorschein kommt ist nämlich eine Lederrüstung.

Meisterinformationen:

Dies ist der Schlafräum für die restlichen 6 Piraten.

Gang G2

Allgemeine Informationen:

Vermessungen siehe „Plan des Schicksals“.

Spezielle Informationen:

Der Boden besteht aus festgetrampelm Lehm, der Gang wird von Fackeln an den Wänden erhellt.

Meisterinformationen:

Keine Besonderheiten.

Raum R6

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 2 Meter breit und 3 Meter lang, er hat an Nord-, Ost-, Süd- und Westwand Türen.

Spezielle Informationen:

Der Boden besteht aus festgetrampelm Lehm, die Türen der Ost-, Süd- und Westwand sind aus einfachem Holz, während

die Tür an der Nordwand (siehe dazu auch Raum R7) aus dicken Eisenstäben besteht.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist der erste der geheimen Räume im Piratenversteck (das ja selbst auch schon „geheim“ ist). Den ganzen östlichen Bereich kennen die zwölf Piraten gar nicht mehr, er ist nur Kapitän Hakenhand und seinem vertrauten Diener Garbatz bekannt.

Raum R7

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist 2 Meter breit und 2 Meter lang. Er hat nur eine Gittertür an der Südwand.

Spezielle Informationen:

In der nordöstlichen Raumecke liegt ein Haufen ranziges Stroh. An der Westwand hängt ein Skelett an einem Pranger.

Meisterinformationen:

Dies ist die Gefängniszelle der Piraten. Das Skelett ist magisch und „lebt“ noch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Raum betretet, kommt Leben in das bleiche Skelett. „Hakenhand“, meint es, „hast du mich nicht schon genug gequält? Aber... ihr seid keine Piraten... was tut ihr hier... und wer seid ihr?“

Lassen Sie die Helden kurz und knapp antworten. Dabei sollten sie nicht lügen. Wenn die Helden alles wahrheitsgemäß erzählt haben, wird ihnen das Skelett ein paar Informationen zukommen lassen. Dabei handelt es sich um Gerüchte. Würfeln Sie mit 1W20 aus, welche Gerüchte die Helden erfahren. Es zählen nur die einer (z.B.: 20=10, 13=3, 4=4). Die Helden bekommen 3 Gerüchte mit.

1. Hakenhand ist der Kapitän eines Piratenschiffes.
2. Mit dem schwarzen Auge will Hakenhand herausfinden, wo die größten Schätze Aventuriens sind.
3. Hakenhand ist Einauges Bruder.
4. Irgendwo in diesem Gewölbe ist ein Tatzelwurm.

5. Es heißt, Hakenhand hort in diesem Versteck unermessliche Reichtümer.

6. Garbatz ist der vertraute Ratgeber von Hakenhand.

7. In Gratenfels, so heißt es, soll Baldur Greifax eine tyrannische Herrschaft führen.

8. In Andergast gibt es Probleme mit einem bösen Magier, ich glaube er heißt Murgol.

9. Im „schwarzen Keiler“ in Gratenfels soll das Bier ganz vorzüglich schmecken.

10. Graubart ist weit in der Welt herum gekommen.

Natürlich ist viel Geschwätz bei den Gerüchten dabei, doch mit den Gerüchten 2, 4 und 6 haben die Helden schon ein paar nützliche Sachen erfahren (natürlich stimmen nicht alle Gerüchte, ein Beispiel dafür wären 5.).

Raum R8

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 Meter breit und 3 Meter lang. An der Nordwand ist eine Tür.

Spezielle Informationen:

Der Boden besteht aus festgetrampelm Lehm, der ganze Raum wird von Pechfackeln erhellt. An der Südwand ist ein Kamin, in dem ein Feuer prasselt; die Goblinfrau kocht gerade über dem Feuer eine Suppe. Hier lebt eine kleine Goblinfamilie (Mutter, Vater, Sohn). Die Goblins greifen die Helden sofort an, wenn sie den Raum betreten.

Die Werte der Goblins:

Goblin-Vater:

Attacke: 7 Lebensenergie: 12

Parade: 6 Rüstungsschutz: 2

Trefferpunkte: 1W+2

Goblin-Mutter:

Attacke: 7 Lebensenergie: 12

Parade: 5 Rüstungsschutz: -

Trefferpunkte: 1W (Nudelholz)

Goblin-Sohn:

Attacke: 7 Lebensenergie: 10
Parade: 5 Rüstungsschutz: 1
Trefferpunkte: 1W

Meisterinformationen:

Der Goblin-Vater arbeitet (hat gearbeitet) für die Piraten als Handlanger. Garbatz ist übrigens der älteste Sohn des Goblin-Vaters!

Gang G4

Allgemeine Informationen:

Vermessungen siehe „Plan des Schicksals“.

Spezielle Informationen:

Der Boden besteht aus unregelmäßigem Kopfsteinpflaster, alles wird von ein paar Pechfackeln erhellt.

Meisterinformationen:

Keine Besonderheiten.

Raum R9

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 Meter breit und 4 Meter lang. Er hat eine Tür an der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Dies ist das Geheimzimmer des Kapitäns. Hier plant er im Geheimen seine Coups und versteckt einige Schätze hier.

Der Boden und die Wände sind aus festgetrampeltem Lehm, an den Wänden sind Pechfackeln, die den Raum erhellen. Zudem ist an der Ostwand ein Kamin. An der Westwand ist ein großer Schrank (2 Meter lang, 1 Meter breit). In der Ecke der Ost- und Südwand ist ein langes Regal. Ganz östlich an der Nordwand ist eine hohe Pendeluhr.

In dem Schrank finden die Helden ein Bündel Lumpen, in das ein Zauberspiegel eingewickelt ist. Die Regeln zu magischen Spiegeln stehen im „Buch der Regeln“. Dieser Zauberspiegel wird trüb, nachdem er einmal befragt wurde!

Meisterinformationen:

Die Standuhr an der Nordwand lässt sich zur Seite schwingen und gibt somit eine kleine Tür frei (0,75 Meter mal 1,5 Meter), durch die ein Mensch gerade so eben durchpasst (und wieder einmal ist ein Zwerg im Vorteil). Doch diese Tür lässt

sich so ohne Weiteres nicht öffnen. Zuerst muss man das Rätsel lösen, dass auf die Vorderseite der Tür eingraviert ist:

Was geht auf und ab und bewegt sich nicht?

Die Antwort lautet: Treppe (oder auch Leiter). Wenn die Helden das Lösungswort aussprechen, hören sie ein leises Klicken von der Tür, nun lässt sie sich einfach öffnen.

Gang G7

Allgemeine Informationen:

Vermessungen siehe „Plan des Schicksals“.

Spezielle Informationen:

Die Wände und der Boden sind in die Erde gegraben, alles ist dunkel. Mit einer der Fackeln aus dem letzten Raum kann man aber Licht ins Dunkel schaffen.

Meisterinformationen:

Hakenhand und Garbatz sind vor kurzer Zeit mit dem schwarzen Auge hier durchgerannt. Somit hängt noch ein wenig von dem Geruch seiner Pechfackel in der Luft.

Raum R10

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 5 Meter breit und 4 Meter lang, an der Süd- und Westwand ist jeweils eine Tür.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum lebt der Liebling des Kapitäns: Elfriede! Elfriede ist ein Tatzelwurm und sie wird die Helden sofort angreifen, sobald diese den Raum betreten, denn viel zu fressen bekommt sie leider nicht (wo soll der arme Goblin-Vater aus Raum R8 auch immer das ganze Frischfleisch herbekommen?).

Die Kampfwerte vom Tatzelwurm:

Attacke: 7 Lebensenergie: 50
Parade: 5 Rüstungsschutz: 4
Trefferpunkte: Klauen: 1W, Gebiss: 2W,
Schwanz: 1W

Meisterinformationen:

Nachdem der Tatzelwurm besiegt wurde, können die Helden endlich Raum R11 be-

treten (lesen Sie dazu den Abschnitt „Das Ende des Abenteuers“).

Das Ende des Abenteuers

Die Tür zum nächsten Raum ist nur angelehnt, ein schwacher Lichtschein dringt zu euch heraus. „Endlich ist es soweit, Garbatz“, geifert eine gierige Stimme aus dem Inneren des Raumes, „nun können wir herausfinden, wo die großen Schätze dieser Welt vergraben sind!“ „Ja, Hakenhand, es wird Zeit. Wirf einen Blick hinein!“, antwortet eine - euch wohlbekannte - Goblinstimme.

Der passende Moment ist gekommen und ihr stürmt natürlich hinein. Euch bietet sich eine bizarre Szene: in der Mitte eines drei Meter breiten und vier Meter langen Raumes steht ein Goblin in Lumpen neben einem Mann in schmutziger Seemannskleidung, eine schwarze Kugel hoch erhoben. Zuerst bemerken euch die goldgierigen Piraten nicht, dann aber wenden sie ihre Blicke von der Kugel ab und wandern erschrocken zu euch.

„Ihr wieder! Habt ihr es also doch geschafft, mir zu folgen. Und Elfriede habt ihr wohl auch niedergemacht, wie? Na wartet, euch werden wir´s zeigen!“ Mit rasendem Gebrüll stürzen sich Hakenhand und Garbatz, die Waffen gezückt, auf euch.

Jetzt haben die Helden einen letzten Kampf in diesem Abenteuer zu bestehen - und zugleich den schwierigsten. Garbatz und Hakenhand sind nämlich nicht so einfach zu besiegen.

Die Werte von Hakenhand:

Mut: 15 Angriff: 12
Lebensenergie: 30 Parade: 11
Rüstungsschutz: 4 Trefferpunkte: 1W+3

Die Werte von Garbatz:

Mut: 13 Angriff: 11
Lebensenergie: 25 Parade: 11

Rüstungsschutz: 3 Trefferpunkte: 1W+2

Die Beiden Gegner sacken leblos vor euch zusammen. Ihr ganzer, ausgeklügelter Plan, um an das schwarze Auge der Nahe- ma zu kommen ging am Ende doch nicht auf!

Neugierig hebt einer von euch die schwere Kugel auf und reibt sie – doch anstatt der Person, die man erwartet hätte, erscheint eine Frau in edlen Gewändern und erzählt:

„Natürlich, lieber Freund, ist dies kein echtes, schwarzes Auge! Es weiß doch jeder, dass man ein schwarzes Auge nicht von seinem Standort fortbewegen kann - es ist mit einem Zauberspruch an diesen gebunden. Dies ist aber trotzdem ein magisches Utensil. Und der, der es weise nutzt, kann sicherlich viel gutes damit tun.“ Dann verschwindet die Frau im Innern der Kugel und sie wird wieder schwarz.

Euch geht ein Licht auf und ihr geht, ein wenig enttäuscht, zurück durch den Spiegel in das Haus von Graubart. Jetzt wird euch klar, warum Graubart damals so enttäuscht und alt aussah, als er in sein Haus zurück kehrte und das „schwarze Auge“ in einem von seinen Zimmern versteckte. Aber wo wohl das echte Auge liegt? Ihr werdet es sicherlich nie erfahren!

„Zum Glück habt ihr das Ding gefunden.“, meint die alte Alinde, als ihr wieder angekommen seid, „Denn es ist zwar kein schwarzes Auge, aber wer weiß, was diese Verbrecher alles damit hätten anrichten können! Aber lasst mich das Ding mal sehen, ich habe schon so eine Ahnung, was das sein könnte.“

Forsch schaut sich Graubarts Mutter die Kugel an und verkündet dann stolz: „Dies, meine Freunde, ist ein nützliches magi-

sches Utensil: es kann euch nämlich im Kampf schützen. So werden auch gelungene Schläge von einem magischen Feld, das sich um euch aufbaut, abgeblockt. Leider wirkt es nur für ein paar Minuten, aber zu gegebener Zeit könnt ihr es sicherlich gut gebrauchen: ich schenke es euch! Angeschaltet wird die Wirkung durch die Worte:

Falsches Auge, gehorche mir,
blocke die Schläge hier!“

Variationen des Abenteuers

Diese kurze Abenteuer lässt sich natürlich beliebig verändern und variieren! So könnte man unzählige Anspielungen und Bemerkungen zu den ganzen „alten“ (oder lieber „frühen“) Abenteuern einarbeiten. Lassen Sie doch eine Zeitung in dem Dungeon herumliegen, auf der Schlagzeilen wie „König Kasimir in Problemen“, „Das Terrorregime des Baldur Greifax“ oder „Prinzessin Nedime: entführt!“ zu lesen sind.

Auch in ein Soloabenteuer ließe sich das Abenteuer theoretisch umschreiben. Dabei ist die Anzahl und Stärke der Gegner aber zu verändern. Machen Sie aus 12 Piraten einfach 5, lassen Sie den Goblin-Vater und die Goblin-Mutter aus dem Spiel, ersetzen Sie den Tatzelwurm durch einen schwachen Meckerdrachen und senken Sie die Werte von Garbatz und Hakenhand herab. Natürlich erfordert dieses Umschreiben eine ganze Menge Arbeit und es ist fraglich, ob das Abenteuer alleine noch soviel Spaß macht.

Eine weitere Fortsetzung, die an dieses Abenteuer anschließt wäre auch denkbar. So sollten Sie aber darauf verzichten, Alinde (Graubarts Mutter) und Silvan wieder

Ihr nehmt das Geschenk dankend an und verlasst dann das Haus des alten Graubart endgültig, um es euch mit dem erbeuteten Geld in einem Gasthaus gemütlich zu machen. Und wer weiß - vielleicht lauert das nächste Abenteuer ja schon hinter der nächsten Straßenecke!

als Auftraggeberinnen zu benutzen, dass wird dann langsam langweilig. Vielleicht hören die Helden ja davon, dass jemand in Havena in die Unterstadt hinabgetaucht ist und dabei die Ruine eines Magierturms (Nahemas Turm) entdeckt hat. Darin könnte man sicherlich noch vieles über Graubart und Einauge herausfinden. Verändern Sie die Wirkung des falschen schwarzen Auges so, dass die Helden unter Wasser atmen können.

Aber es bietet sich auch an, dieses Abenteuer für bereits geschriebene, alte Abenteuer zu benutzen, wobei sich hier „Im Wirtshaus zum schwarzen Keiler“ anbietet. In diesem Abenteuer wird ja am Anfang in der Vorgeschichte erklärt, wie sich die Helden der Karawane von Gevatter Karolus angeschlossen haben. Lassen Sie die Helden diese Geschichte einfach „live“ erleben: nachdem sich die Helden von Silvana und Alinde verabschiedet haben, gehen sie in ein Wirtshaus und treffen dort Gevatter Karolus, der sie für die Karawane anwirbt.

Umschreiben auf DSA 4

Das Umschreiben dieses Abenteuers auf DSA 4 ist nicht so kompliziert, wie es zuerst aussieht. Die Werte der Monster habe ich hier schon einmal umgeschrieben:

Klabautermann

INI-Bas: 5 AT 8 PA 6
LE 15 RS 0 TP 1W (Dolch)
GS 4 AU 60 MR 10

Bär

INI-Bas: 7 AT 8 PA 6
LE 50 RS 2 TP 1W+2
GS 7 AU 50 MR 3

Humpen-Hank

INI-Bas: 6 AT 11 PA 9
LE 25 RS 3 TP 1W+3
GS 5 AU 35 MR 0

Würfel-Walther

INI-Bas: 6 AT 12 PA 7
LE 20 RS 3 TP 1W+3
GS 5 AU 30 MR 0

Goblin-Familie (genaue Werte können Variiert werden)

INI-Bas: 7 AT 9 PA 8
LE 14 RS (siehe DSA 1-Werte)
TP 1W (Sohn / Mutter), 1W+2 (Vater)
GS 7 AU 20 MR 1

Tatzelwurm

INI-Bas: 12 AT 10 / 6 / 9 PA 5
LE 50 RS 4 TP 1W / 2W / 1W+3
GS 5 AU 90 MR 6 GW 12

Hakenhand

INI-Bas: 9 AT 12 PA 11
LE 30 RS 4 TP 1W+3
GS 6 AU 40 MR 2

Garbatz

INI-Bas: 8 AT 11 PA 11
LE 25 RS 3 TP 1W+2
GS 6 AU 35 MR 1

Ein großer Vorteil der DSA 4 Regeln sind ja hauptsächlich die detaillierteren Regeln. Und eben diese können bei den Proben sehr nützlich sein. Ich hatte beim beschreiben der Proben nämlich oft das Problem, dass die Eigenschaft, auf die ich eine Probe ablegen lassen wollte gar nicht da war, oder wenn ja, dann konnte sie nur unter einen großen Oberbegriff gefasst werden.

So gibt es bei DSA 1 nur die Eigenschaften MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GESCHICKLICHKEIT, und KÖRPERKRAFT, während DSA 4 neben den eben genannten (Ausnahme: Geschicklichkeit) noch die Eigenschaften INTUITION, FINGERFERTIGKEIT, GEWANDTHEIT und KONSTITUTION mitbringt.

Besonders die Erweiterungen der Eigenschaft GESCHICKLICHKEIT kann in diesem Abenteuer sehr nützlich sein! Wann man die Helden welche Probe ablegen lässt, beschreibe ich hier nicht, doch das lässt sich aus der Situation sowieso recht schnell improvisieren.

Das falsche schwarze Auge

Für das magische Utensil, dass die Helden am Ende des Abenteuers von Alinde, Graubarts Mutter, geschenkt bekommen, werden hier die Regeln beschrieben.

Die Regeln: Dieses Artefakt ist zwar kein schwarzes Auge, kann den Helden aber zu gegebener Zeit vielleicht sogar nützlicher sein als eines.

Denn wenn die Helden die Kugel mit dem

Zauberspruch:

Falsches Auge, gehorche mir,
blocke die Schläge hier!
„anschalten“, werden sie für 2W Kampf-
runden (2-12) vor gegnerischen Schlägen
vollständig geschützt. In dieser Zeit kön-

nen die Helden aber trotzdem ihre Gegner
schlagen.

Nachdem die Kugel ein mal benutzt wurde,
verliert sie ihre Wirkung, kann aber für 5
Dukaten an einen Antiquitätenhändler ver-
kauft werden.