

Hintergrund

Langsam versinkt die rotgoldene Sonne am Horizont, und bläuliche Dämmerung hüllt das Land ein. Bald wird die Nacht kommen und euren anstrengenden Ritt beenden. Aber ihr seid den ganzen Tag auf euren Pferden und Maultieren gut vorangekommen. Das Tagesziel, den Marktflecken Gratenfels im Vorland der Koschberge, habt ihr fast erreicht. Der Weg führt schon durch das fruchtbare Acker- und Weideland, das sich vor dem Dorf erstreckt, und ihr passiert die ersten strohgedeckten Hütten der Bauern.

Nicht mehr weit vor euch, in einer kleinen grünen Talsenke, sind die Fachwerkgiebel von Gratenfels zu erkennen. Während ihr langsam auf das Dorf zureitet, unterhaltet ihr euch darüber, wie euer großes Abenteuer begann.

In eurer Heimat, der Gegend um die Hafenstadt Havena, war zwar einiges los, aber diese Ereignisse kanntet ihr nur vom Hörensagen. Euer Tagesablauf dort war eher langweilig. Als Söhne und Töchter von Bauern und Handwerkern hatten die meisten von euch von früh bis spät hart arbeiten müssen. Ein tristes Los, aber der eitle Müßiggang, dem manche von euch frönten, war auch nicht viel besser. Immer dieselben langweiligen dummen Gesichter und Späße. Und dabei dürstet es junge Leute wie euch nach Erlebnissen, nach fremden Ländern und Menschen, nach Abenteuern. Und da war Gevatter Karolus, ein stadtbekannter Tuchhändler aus Havena, mit seinem Vorschlag gerade recht gekommen. Er hatte sich an euch gewandt und gefragt, ob ihr ihn auf eine Reise in den Osten begleiten könntet. Kurz zuvor hatte er mehrere Gehilfen entlassen müssen und war nun knapp an Arbeitskräften. Was ihm noch fehlte, wären ein paar junge Leute, die zupacken könnten, hatte er gesagt.

Über die Koschberge sollte es nach Angbar gehen, wo er Tuch und Seide auf dem dortigen, jährlich stattfindenden Markt einzukaufen gedächte. Eure Eltern hatten trotz einiger Bedenken zugestimmt. Schließlich hattet ihr sie überzeugen können, daß es

nun für euch an der Zeit war, etwas von der Welt zu sehen und sich die Hörner abzustoßen.

Die Aussicht auf eine mehrwöchige Reise und die sicher dabei zu erlebenden Abenteuer hatten euch in Hochstimmung versetzt. Nach zwei Tagen Vorbereitung wart ihr aufgebrochen: Gevatter Karolus, seine resolute Tochter Jasmin und eure Gruppe von jungen, abenteuerlustigen Leuten. Aus ein paar Pferden und Maultieren besteht eure kleine Karawane.

Auf schmalen Wegen hattet ihr saftige Wiesen und dichte Wälder, Marschland und steinige Felder durchquert, und nach den ersten Tagen war eure Hochstimmung ganz langsam der Nüchternheit einer beschwerlichen Reise gewichen.

Nun habt ihr Gratenfels erreicht. Am nächsten Morgen soll es hinauf in die Koschberge zum Greifenpaß gehen, dann würde der lange Abstieg nach Angbar folgen. Aber zunächst wollt ihr in diesem Dorf übernachten. Gevatter Karolus hatte auch schon gesagt, wo. Der »Schwarze Keiler« bot sich an. Das ist ein etwas außerhalb von Gratenfels gelegenes Gasthaus, dessen Wirt der Tuchhändler von früheren Reisen her kennt. Zach Gimbel ist sein Name, und in seiner Schenke gibt es ein paar Fremdenzimmer.

Während ihr durch die schmutzigen Gassen von Gratenfels reitet und neugierige Kinder, gackerndes Geflügel und die letzten Häuser des Dorfes hinter euch laßt, taucht vor euch am rechten Wegesrand das große, zweistöckige Gasthaus auf. Hinter den Fenstern brennt schon Licht, aber das Wirtshausschild, das an einer Stange hängt, die über euch aus der Hausmauer ragt, ist noch in der Dämmerung zu erkennen: ein Wildschwein aus schwarzem Schmiedeisen. Das Gasthaus steht an einem steilen Hügel, hinter dessen Kuppe die Kegelspitze eines Turms zu sehen ist.

Müde klettert ihr von euren Reittieren. Gevatter Karolus betritt zunächst allein die Taverne und kommt nach einer Weile mit einem Knecht zurück, der eure Tiere samt Traglasten in den Stall führt. Dann geht auch ihr in das Gasthaus, begrüßt den Wirt und seine



Frau Zelda und laßt euch von den Wirtsleuten eure Zimmer im ersten Stock zeigen. Nachdem ihr euch dort häuslich eingerichtet und eine Zeitlang ausgeruht habt, geht ihr hinunter in den Schankraum und setzt euch an einen Tisch, um etwas zu essen und einen Schoppen Wein zu trinken.

Nun ist es für die Spieler an der Zeit, sich ihre Helden auszuwürfeln. Weisen Sie als Meister darauf hin und geben Sie acht, daß zunächst nur die Werte der Helden in die *Dokumente der Stärke* eingetragen werden. Wer sich nicht die Mühe machen möchte, mit W 20 einen Helden auszuwürfeln, der kann sich auf der Tabelle mit 20 vorgewürfelten Helden auf Seite 53 einen aussuchen.

Mittlerweile ist es draußen völlig dunkel geworden, und der Schankraum hat sich mit Gästen gefüllt. Lärmende Zecher aus dem Dorf sind darunter, aber auch besser gekleidete Reisende, die wie Gevatter Karolus über den Greifenpaß wollen oder von jenseits der Berge kommen. Ihr eßt ein einfaches, aber schmackhaftes Eintopfgericht und verbringt den weiteren Abend schwatzend beim Wein. Gevatter

Karolus bespricht mit euch die weitere Reiseroute, Jasmin scheint müde und starrt gelangweilt vor sich hin. Sie läßt sich von der ausgelassenen Stimmung der Tavernengäste nicht mitreißen. Ab und zu brandet Gelächter auf, oder es gibt ein großes Hallo, wenn das Serviermädchen Leti mit Weinbechern oder Bierhumpen an einen Tisch kommt.

Aber nicht alle Gäste sind fröhlich. Manche trinken verdrossen ihren Wein oder ihr Bier und tuscheln leise miteinander. An den Nachbartischen wird jedoch laut geredet. Unweigerlich schnappt ihr ein paar Gesprächsfetzen auf:

»... ist das Schlimmste, was uns passieren konnte!«

»Nicht so laut, Mann.«

»Ich kann mir nicht vorstellen, daß er ... und Wengenholm angreift ... schließlich ... die mächtigste Nachbargrafschaft.«

»Wenn es nach mir ginge, würde ich diesem Tyrannen ...«

»... hat neulich in Wiesenbach drei angebliche Spione aufhängen lassen.«

»Sag ja nichts gegen unseren Herrn, er ist der . . .«

»Jetzt liegt Graf Baldur schon mit zwei seiner Nachbarn in Fehde.«

». . . doch nicht mehr ganz normal. Seine Gier bringt uns noch alle . . .«

Die Aussagen der Dorfbewohner machen euch betroffen. Unterwegs habt ihr auch schon so manches über Graf Baldur aufgeschnappt, und je mehr ihr euch Gratenfels nähert, desto schlimmer wurde das Gerede über ihn. Den Gerüchten nach soll es sich um einen verrückten Emporkömmling handeln, der die Herrschaft über die Provinz Gratenfels von seinem Onkel, dem ehemaligen Herrn der Burg Gratenfels, übernommen hat und nun seinen Machtbereich ausdehnen will. Man munkelt auch, daß sich sein Zorn gegen die Edlen von Wengenhalm richtet. Aber sei's drum. Das sind die Probleme der Einheimischen. Euch kann das egal sein, denn morgen früh seid ihr sowieso wieder fort. Also zerbrecht ihr euch nicht den Kopf über Graf Baldur, sondern bestellt bei Leti noch eine Runde Wein. Zwei Stunden später wollt ihr gerade aufstehen, um

in eure Schlafkammern zu gehen, als plötzlich die Tür mit lautem Krachen auffliegt und ein finsterblickender Edelmann die Gaststube in Begleitung eines mit Kettenhemd und Schwert ausgerüsteten Wachhauptmanns betritt. Hinter den beiden seht ihr durch die offenstehende Tür die Helme und Speerspitzen bewaffneter Männer blinken.

Zach Gimbel, der Wirt, verbeugt sich unterwürfig vor dem schnauzbärtigen Edelmann. Die meisten Anwesenden schrecken zusammen und werfen sich auf den Boden. Dann rufen sie:

*»Grotho, Garax, Grotho
Greifax, Graf von Gratenfels.«*

und stehen wieder auf. Gelangweilt schaut der Edelmann sich um. Dann verfinstert sich sein Blick. »Und was ist mit euch?« donnert er los. »Wollt ihr nicht grüßen, wie es sich gehört?«

An diesem Punkt sollte der Meister die Spieler fragen, wie sich ihre Helden verhalten. Wollen sie sich nicht von der Mehrzahl der Tavernengäste unterscheiden, müssen sie sich genauso wie diese



benchmen. Sie müssen sich also zu Boden geworfen und die Grußformel richtig aufgesagt haben, sonst fallen sie auf und sind dem jähzornigen Grafen Greifax ausgeliefert, was natürlich im Sinn des Spieles ist.

Wenn die Spieler sich nicht richtig verhalten haben, also sich nicht zu Boden warfen und die Formel nicht genau aufsagen können, ist der Fall klar. Sollten sich einige Spieler trotz der überraschenden Situation und der relativen Schwierigkeit der Aufgabe an den Vers zu erinnern glauben – den der Meister nur einmal und gegebenenfalls schnell und undeutlich vorgelesen hat –, prüft der Meister deren Wissen, indem er sie auffordert: »Dann schreibt doch bitte einmal die Grußformel auf, und zwar jeder für sich.« Falls der unwahrscheinliche Fall eintritt, daß alle Spieler die Formel richtig zu Papier bringen, muß der Meister sich etwas einfallen lassen. Auswege gibt es immer, etwa »Ihr habt euch für euren Gruß zu lange Zeit gelassen.« oder »Wie, ihr wagt es, die heiligen Worte nicht richtig auszusprechen!« Wichtig ist nur, daß die Spieler sich nicht herausreden können und dem wahnsinnigen Greifax ausgeliefert sind.

»Packt die Verräter!« brüllt der Graf. »Ich bin von Spionen umgeben. Alle trachten mir nach dem Leben. Sie warten nur auf die Gelegenheit, mich hinterhältig zu meucheln.«

Eure Unschuldsbeteuerungen nützen nichts und auch nicht die Versicherung, ihr stammet nicht aus Gratenfels und würdet euch mit hiesigen Sitten und Gebräuchen nicht auskennen. Baldur Greifax läßt nichts gelten. Auch von den einheimischen Tavernengästen ist keine Unterstützung zu erwarten. Sie schweigen betroffen, ja es scheint sogar, als seien sie froh darüber, daß Fremde der Zorn des Grafen trifft, nicht sie. Nur in Letis Gesicht läßt sich ein Anflug ehrlichen Mitgeföhls erkennen.

Dann geht alles sehr schnell. Ein Dutzend Wachen ergreifen und entwaffnen euch und nehmen euch eure Wertgegenstände ab. Dann werdet ihr gebunden und in eine Ecke gedrängt.

»Schafft mir das Pack aus den Augen!« schreit Greifax. »Ich kann die Anwesenheit dieses Gesindels nicht länger ertragen. Wir wollen morgen früh über sie zu Gericht sitzen.«

Unsanfte Hände packen euch und stoßen euch die Kellertreppe hinunter. Der Wirt geht mit einem Licht voraus und öffnet die Tür. »Hier ist mein Weinkeller«, sagt Zach Gimbel. »Dort könnt ihr sie einstweilen lassen.«

Man wirft euch gefesselt in eine Ecke des spärlich erleuchteten Weinkellers. Kurz danach öffnet sich die Tür noch einmal, und zwei Einheimische, in denen ihr Zecher aus dem Schankraum erkennt, werden ebenfalls gefesselt hereingebracht. »Wir haben nicht über seinen Witz gelacht«, meint der eine niedergeschlagen.

Mittlerweile habt ihr euch im Weinkeller umgesehen. An der Nordwand des Kellerraumes lagern drei große Weinfässer auf Holzgestellen. Sie sind im Durchmesser fast mannsgröÙ und fassen mehrere hundert Liter. An der West- und Ostwand stehen je zwei kleinere Fässer, an der Ostwand darüber hinaus auch ein Regal mit Krügen und verschiedenen Glasbehältern.

Die Stunden rinnen langsam dahin. Euer ungewisses Schicksal zehrt an euren Nerven und Kräften. Die Unterhaltung mit den Einheimischen erbringt nicht viel, aber einige Informationen könnt ihr doch bekommen:

Nun folgt eine Gerüchtetabelle, auf welcher der Meister (W20 (nur die Einer zählen, z. B. $13 = 3$, $19 = 9$, $20 = 10$)) auswürfelt, welche Informationen die gefangenen Helden bekommen. Der Meister kann auch nach eigenen Gutdünken Information auswählen.

1. Baldur Greifax ist wahnsinnig. Er läßt alle aufhängen, die ihn nicht korrekt grüßen.
2. Fremde sind in Gratenfels nicht gern gesehen.
3. Der Wirt ist ein Feind des Grafen.
4. Früher soll in der Nähe von Gratenfels ein Bergwerk existiert haben.
5. Auf diese Weise preßt der Graf »Freiwillige« für seinen Söldnertrupp, mit dem er gegen Wengenhalm ins Feld ziehen will.
6. Der Hügel hinter dem »Schwarzen Keiler« ist ausgehöhlt.
7. Der Graf ist sehr auf Geld erpicht, da ihn der Unterhalt seiner Truppen Unsummen kostet.
8. In letzter Zeit sind ein paar Männer aus der nahen Umgebung und sogar ein ganzer Zwergentrupp verschwunden.
9. Der Vorfall ist nur einer der rauhen SpäÙe des Grafen, der solche Kurzweil über alles liebt.

10. Die Gegend um Gratenfels ist von giftigem Gewürm verseucht, das sich mit Vorliebe in dunklen Grotten und Höhlen aufhält.

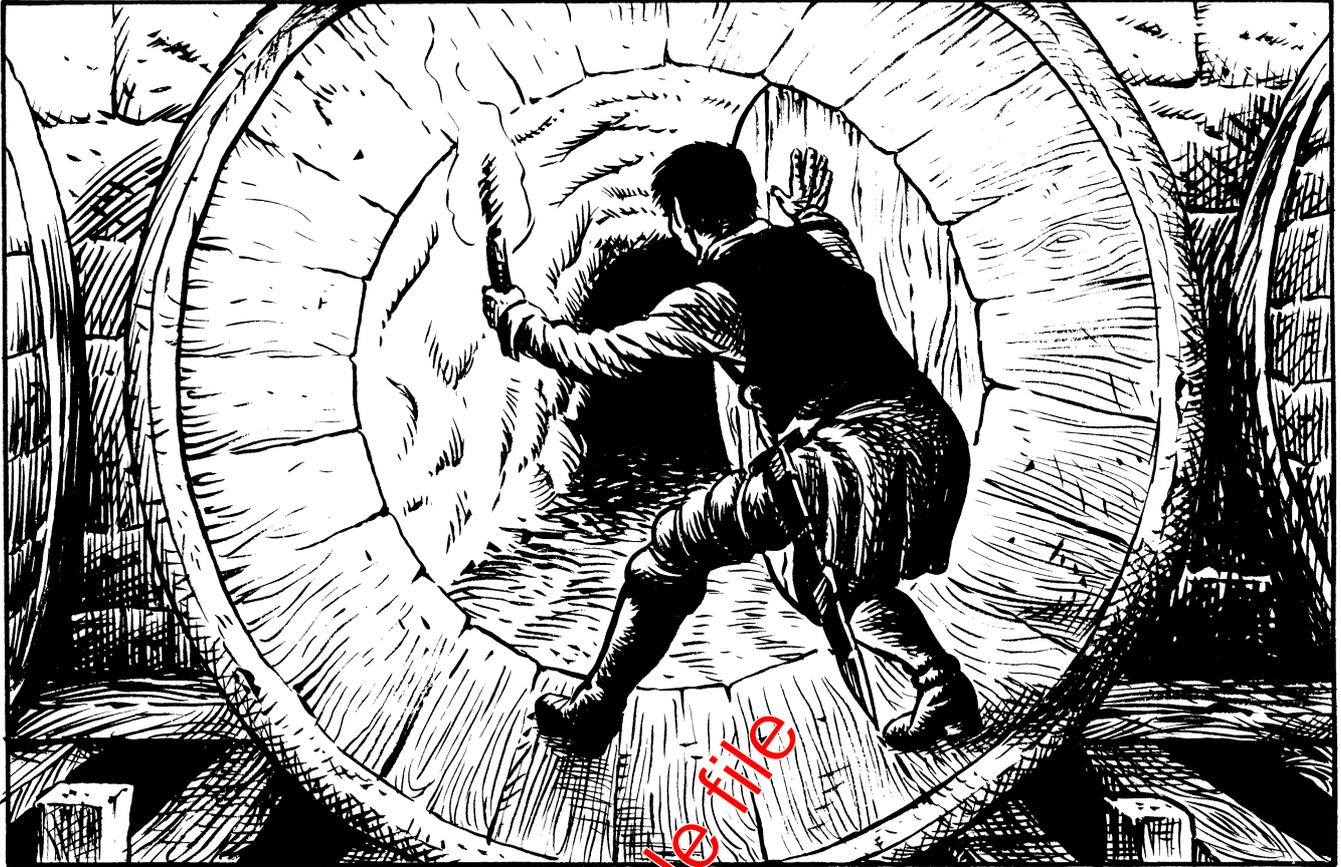
Der Meister würfelt oder wählt drei Informationen für die Helden aus. Dabei ist für ihn zu beachten, daß die Gerüchte nicht alle der Wahrheit entsprechen. Wahr im engeren Sinne sind nur 1., 4., 6., 7. und 8.

Während langsam die Zeit bis zum Morgengrauen verstreicht, dringt lautes Gejohle aus dem Schankraum zu euch in den Keller. Der Graf und die Schergen lassen es sich gutgehen. Die Fackel an der Wand brennt nieder und erlischt. Ihr sitzt in völliger Dunkelheit da. Plötzlich öffnet sich die Tür des Weinkellers. Leti kommt mit einem großen Krug und einer Laterne in der Hand herein. Hinter ihr folgt ein Söldner, der den beiden Einheimischen die Fesseln durchschneidet und sie zur Tür hinauschiebt. »Die beiden hatten noch einmal Glück«, sagt er im Hinausgehen. »aber ihr seid heute früh dran!« Leti geht an ein kleines Weifaß an der Ostwand und füllt den Krug. Dann läßt sie wie zufällig ein Messer aus ihrem Kleid

fallen und flüstert: »Durch das mittlere große Faß!« Einer von euch packt das Messer mit gefesselten Händen und schneidet seinem Nebenmann die Fesseln durch. Wenige Sekunden später seid ihr alle frei. Schnell kramt ihr in euren Taschen nach, um festzustellen, was man euch noch an nützlichen Dingen gelassen hat.

An dieser Stelle sollte der Meister die Spieler dazu bewegen, ihre *Dokumente der Stärke* weiter auszufüllen. Nun müssen Rüstung und Waffen bzw. mitgeführte Gegenstände eingetragen werden. Der Rüstungsschutz der Helden darf höchstens 2 betragen, also ein wattierter Waffenrock sein, falls die Helden ausgewürfelt wurden. Dazu kommen insgesamt höchstens ein Dolch und das Messer, das Leti ihnen gab. Einer der Helden darf Feuerstein, Stahl und Zunder bei sich haben. Der Meister sollte also nur einen wattierten Waffenrock (die anderen tragen normale Kleidung), einen Dolch, ein Messer und einmal Feuerstein, Stahl und Zunder zulassen. Etwaige andere Gegenstände und Waffen wurden den Helden bei der Durchsichtung abgenommen. Falls die Spieler sich die





Helden auf der Tabelle mit vorgewürfelten Werten aussuchen oder auswürfeln, gelten die dort angegebenen Werte.

Ihr habt keine andere Wahl. Ihr nähert euch erstaunt dem mittleren Faß, und einer von euch rüttelt kräftig an dem Deckel. Der gibt plötzlich nach und läßt sich zu eurer Verwunderung nach innen aufklappen. Oh-

ne Schwierigkeiten steigt der erste von euch in das Faß und tastet sich bis zum hinteren Ende vor. Auch der Boden ist beweglich und klappt nach innen auf. Dahinter ist es dunkel, aber es gibt kein Zurück. Ihr klettert alle in das Faß und tastet euch in einen Gang vor. Dann schließt Leti Faßboden und -deckel hinter euch. Um euch ist es stockdunkel, aber die Angst vor einem ungewissen Schicksal im Morgengrauen treibt euch vorwärts.

Beginn des Abenteuers

Raumbeschreibungen

Wichtige Meisterinformationen:

Bei Beginn des Abenteuers herrscht absolute Dunkelheit. Solange die Helden nicht die in *Raum 1* versteckten Fackeln gefunden haben, beschreibt der Meister alle Örtlichkeiten, Wände und Gegenstände so, wie sie sich für eine tastende Hand anfühlen. Er sagt zum Beispiel nicht: »Ihr findet eine Spitzhacke«, sondern »Du fühlst einen Holzstab. Er ist etwa einen Meter lang, und ein Ende steckt in einem schweren, gebogenen Eisenteil, das in zwei Spitzen ausläuft.«

Gang 1a:

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 2 m breit, 2 m hoch und erstreckt sich 12 m in nord-südlicher Richtung. (Diese Informationen dürfen die Spieler aber erst bekommen, wenn sie für Licht gesorgt haben. Auch die Zeichnung darf erst dann angefertigt werden.) Nach 4 Metern gibt es auf der Westseite einen 2 m breiten Durchgang. Im Norden endet der Gang an einer Bohlenwand. Davor klafft im Boden ein Loch (1b). Der letzte Teil des Ganges (3 m) ist hier eingebrochen.

Spezielle Informationen:

Im Gang riecht die Luft modrig und abgestanden. Boden und Wände sind an einigen Stellen von Schimmelpilzkulturen bedeckt. Es besteht die Gefahr des Ausgleitens. (Der Meister würfelt für jede Person mit einem sechsseitigen Würfel; bei einer 1 stürzt der in Frage kommende Held – *kein* Abzug von Lebenspunkten.)

Raum 1: EHEMALIGER WACHRAUM

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 6 × 6 m groß und 2,5 m hoch. Diese

Informationen sollen die Spieler aber erst erhalten, wenn sie etwas sehen können. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Größe des Raumes durch Ertasten annähernd zu bestimmen.

Spezielle Informationen:

Dieser Raum ist mit Gerümpel und Baumaterial angefüllt. An der Westwand liegen ein paar Bretter von 3–4 m Länge aufgestapelt. In der Mitte der Südwand steht ein 2 m breiter und 2 m hoher Schrank, der verschlossen ist. Links davon befindet sich ein schmaler Spind, ebenfalls verschlossen. Mitten im Raum bilden ein umgestürzter Tisch und zwei zerbrochene Stühle ein ärgerliches Hindernis. An der Nordwand steht eine verschlossene Truhe.

Meisterinformationen:

Der Schrank an der Südwand enthält eine Lederrüstung in Menschengröße, ein verrostetes Schwert (1 W + 4; Bruchfaktor 6 auf 2 W 6) und ein Senkblei an 4 m Schnur. Auf dem Schrank liegt ein runder Holzschild. Im Spind daneben sind eine Spitzhacke, zwei Dutzend lange Zimmermannsnägel, ein Hammer, eine kleine Handsäge und ein Stemmeisen. Spitzhacke und Stemmeisen können zur Not als Waffen benutzt werden (Spitzhacke 1 W + 4, AT –3, PA –2; Stemmeisen 1 W + 2). Schrank und Spind sind zwar verschlossen, aber einem energischen Öffnungsversuch halten ihre Schlösser nicht stand.

Die Truhe an der Nordwand hingegen ist aus Eichenholz und nur mit Werkzeug aufzubrechen. In ihr liegen 16 Pechfackeln sowie Feuerstein und Zunder.

In der Nordwestecke des Raums, hinter einem umgefallenen Schemel verborgen, ragt ein etwa 70 cm langer Hebel aus dem Boden. Wird dieser Hebel umgelegt, öffnet sich über Seilzug ein Riegel, der die Bohlentür in *Gang 1B* verschlossen hält.



Mit einer genügend langen Planke aus diesem Raum sollte es den Helden ein leichtes sein, den Graben (*Gang 1B*) zu überqueren. In der Nordwestecke, neben den Planken, liegt eine Rolle morschen Seils (15 m, bei jeder Anwendung einmal würfeln – reißt bei 1 auf W 6).

Wichtig: Wenn die Helden Gegenstände ertasten, sollte der Meister ihnen nicht direkt eröffnen, um was es sich handelt. Hier müssen allgemeine Beschreibungen reichen, bis der Spieler den Gegenstand errät. An eine genaue Untersuchung des Raumes kann erst gegangen werden, wenn die Helden die Truhe aufbrechen und die Fackeln finden. Aber dazu brauchen sie Werkzeug, etwa das aus dem Spind.

Der Meister sollte sich vor Augen halten, daß dieser Raum die Helden mit einer Notausrüstung und provisorischen Waffen versorgt. Diese Dinge sind für ein erfolgreiches Bestehen des Abenteurers so lange unentbehrlich, bis den Helden geeignete Ausrüstungsgegenstände in die Hände fallen. Können gefundene Waffen oder Gegenstände nicht eindeutig zugeordnet werden, sollte der Besitzer ausgewürfelt werden.

Des weiteren sollte der Meister Anfängern unter den Spielern auf die Sprünge helfen, indem er Hinweise gibt, was alles als Waffe verwendet werden kann, so zum Beispiel abgebrochene Stuhlbeine usw.

Gang 1b:

Allgemeine Informationen:

9 m nach dem Eingang ist der Boden des Ganges eingebrochen; ein 3 m breites und 3 m tiefes Loch ist entstanden. Eine Handbreit hinter dem Graben schließt eine sehr massiv aussehende Bohlenwand den Gang ab. (Diese Informationen können die Helden nur erhalten, wenn sie zuerst *Raum 1* betreten haben und sich dort mit einer Lichtquelle versorgen.)

Spezielle Informationen:

(werden nur gegeben, wenn die Helden durch eine Lichtquelle etwas sehen und die Lage beurteilen können.) Auf Druck gibt die Bohlenwand nicht nach – weder wenn die Helden von jenseits des Grabens mit einem langen Gegenstand die Bohlenwand einzudrücken versuchen, noch wenn sie den Graben irgendwie überqueren.

Meisterinformationen:

Nähern sich die Helden dem Graben in unvorsichtiger Weise, was in diesem Fall nicht auf allen vieren heißt, stürzt der an der Spitze gehende Held in den Graben (3 Lebenspunkte Abzug). Am einfachsten läßt sich der Graben mit Hilfe eines genügend langen Brettes aus *Raum 1* überqueren, es sind jedoch auch noch andere Möglichkeiten denkbar (Schrank in den Graben stellen; in den Graben hinunterklettern usw.) Die Bohlenwand hinter dem Graben ist in Wirklichkeit eine Geheimtür. Sie kann nur durch den Hebel in der Nordwestecke von *Raum 1* geöffnet werden.

Gang 2a:

Allgemeine Informationen:

Hinter der Bohlentür verläuft ein Gang in west-östlicher Richtung. Er ist 2 m breit, nur knapp 2 m hoch, und die Luft hier ist sehr stickig und abgestanden. Der Gang ist unbeleuchtet.

Spezielle Informationen:

Der Gang macht einen recht auffälligen Eindruck. Im Abstand von 2 m sind an den Seiten Stützbalken zu erkennen, die paarweise durch einen Deckenbalken verbunden sind. In westlicher Richtung sind einige der Balken zerbrochen und liegen im Gang. An manchen Stellen ist Gestein und Erdreich in den Gang eingebrochen. Nach 14 m ist der Gang ganz verschüttet.

In östlicher Richtung macht der Gang einen besseren Eindruck. Nach 20 m stößt er auf einen weiteren Gang, der in nord-südlicher Richtung verläuft. Allerdings ist die Abzweigung nach Norden durch X-förmig zusammengenagelte Balken blockiert, und der südliche Teil biegt nach nur 2 m schon wieder nach Osten ab.

Meisterinformationen:

Bei diesem Gang handelt es sich um einen schon lange stillgelegten Teil des Bergwerks. Es ist Jahrzehnte her, seit hier zuletzt gearbeitet wurde. Im westlichen Teil des Ganges herrscht Einsturzgefahr. Für jeden Held, der diesen Teil des Ganges betritt, würfelt der Meister mit W 6. Bei einer 5 löst sich Erdreich und Gestein, bei einer 6 stürzt ein Balken um und verursacht 3 Trefferpunkte bei dem in Frage kommenden Helden.

Im Westen, dort, wo der Gang verschüttet ist, können die Helden bei einer eingehenderen Suche das Skelett eines menschlichen Kriegers unter