

*Sie verspeisen Maden geboren in Sonnenflüssen  
und in ihrem weißen Schatten verwelken  
Flügel  
wie die Blätter unbestäubt gebliebener Blüten.*

## **Einstieg**

Durch einen glücklichen Zufall - oder auch nicht so zufällig - habt ihr das geheime Versteck der Imker-  
garde entdeckt. Ein Einbruch verspricht süße Reichtümer, Karaffen voll flüssigen Goldes, und viel-  
leicht alchemistische Rezepte und Einblicke in die Geheimnisse dieser mysteriösen, verhüllten Honig-  
händler.

## Orte

- Vor dem Eingang
- Spiralförmig führt ein Weg aus dem tiefen Erd- und Felstrichter hinauf, gerade breit und steil genug, dass ein beladenes Maultier ihn noch bewältigen kann.
- Am Rand des Trichters, dort wo der Weg mündet, hat die Imkergarde ihr Lager aufgeschlagen.
- Der Boden des Trichters fungiert als Vor- und Beladeplatz vor dem Eingang zum Warenlager.
- Warenlager (1)
- Die schwere Doppeltür zum Trichter ziert außen wie innen das Wabe & Biene-Wappen der Imkergarde. Die Tür lässt sich von außen mit einem schweren Vorhängeschloss, von innen zusätzlich mit einem schweren Balken sichern. Momentan ist sie geschlossen, aber nicht abgeschlossen oder verriegelt.
- Das Wabenmotiv wiederholt sich auf der dreiviertel-hohen Holzvertäfelung der Wände.
- Mit Wachs versiegelte Amphoren voll prozessiertem Honig stellen Waren (drei Murmeln) dar.
- Auf einem schweren Schreibtisch liegen das Rechnungsbuch und Schreibzeug, eine Schublade beherbergt zusätzliche Schreibutensilien und unter einem falschen Boden reichliches Geld und Wechsel (entsprechend einer Münze Kriegskasse), eine zweite mit einem Schloss gesicherte Schublade einen Satz Rollsiegel, um die ausgehenden Amphoren zu kennzeichnen.
- Zwei ohnmächtige Imkergardisten liegen auf dem Boden. Die Rüstung des einen ist halb entfernt. Bei genauerem Hinsehen stellen sich Schnallen und Gurte als gebrochen und zerrissen heraus.
- Die Beutel der beiden Gardisten enthalten jeweils 10 Murmeln: 3 rote, 2 grüne, 1 weiße und 4 schwarze.
- Die Tür zum Laboratorium steht einen Spalt offen. Das leise Blubbern und Gluckern der Apparaturen ist zu vernehmen.
- Laboratorium (2)
- Wände und Boden des Laboratoriums sind mit großen Keramikwaben gekachelt. Mehrere Kacheln lehnen auch an der Nordostwand, neben der Tür zur Nebelkammer.
- Aus einem Gewirr an Glas-, Keramik-, und Metallröhren und -behältern, das den Raum fast zur Hälfte ausfüllt, tropft und fließt langsam ein dickflüssiges goldgelbes Rinnsal in eine Amphore.
- Wird die Laborausstattung beschädigt, spritzen Honig und andere Flüssigkeiten auf die Anwesenden, was außer klebrigem Ungemach und einem intensiven Geruch jedoch zunächst keine weiteren bemerkbaren Auswirkungen hat. Gliederfüßer (wie Höhlenbienen oder die bleiche Legatin) reagieren auf betroffene Personagen feindselig und aggressiv, können sie immer problemlos wahrnehmen, und erhalten daher auch grundsätzlich Vorteil bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen gegen sie.
- Eine genauere Untersuchung der voluminösen Apparaturen offenbart, dass es sich um zwei getrennte, aber ineinander verschlungene Aufbauten handelt. Während eine von beiden den tropfenden Hahn über der Amphore speist,

verschwinden Leitungen aus der zweiten in einem Durchgang in der Westwand, der hinter dem Konvolut nur schwer zu erkennen ist.

Für ein menschliches Wesen ist es nicht möglich, den Durchgang zu erreichen, ohne die Apparaturen abzubauen oder zu zerstören. Durch ein sehr aufmerksames Studium der beiden Anordnungen kann eine Personnage erkennen, wie (mittels einer schweren Herausforderung auf Geschick - gegebenenfalls modifiziert) ein Weg durch sie hindurch freigelegt werden kann, indem sie vollständig gegeneinander verschoben und verdreht werden.

### Nebelkammer (3)

Beide Türen der Nebelkammer sind mit dünnen, verlöteten Blechen überzogen. Töpfe mit imprägnierten Stoffstreifen und flüssigem Teer stehen neben ihnen bereit, mit denen sich die Türen zusätzlich abdichten lassen.

Die Mitte des Raumes wird von einer flachen Aschegrube dominiert.

Kettenzüge erlauben es gewaltige Eisenroste über der Grube zu positionieren. Weitere Ketten führen zu einer Reihe von Metallklappen in der Decke.

Säcke mit Kohlen, Laub und Kräutern sind an den Wänden aufgereiht.

Der beißend-würzige Rauch, der sich mittels eines Kohlefeuers in großer Menge aus dem Laub und den Kräutern erzeugen lässt, wirkt beruhigend auf Höhlenbienen, die unter seinem Einfluss nicht angreifen (der Effekt des Rauches und der Laboratoriumsflüssigkeiten heben sich für betroffene Personnage gegenseitig auf). Personnage, die den Rauch ungeschützt einatmen, vergiften sich dabei (eine Murmel Schaden).

Durch unabgedichtete - ganz zu schweigen von offenen - Türen sickert der Rauch hindurch.

Um den Förderstrand erfolgreich einzunebeln, muss der Rauch durch die offene Tür in der Ostwand geblasen werden. Dies kann durch Öffnen der Deckenklappen und den dann einsetzenden Durchzug erreicht werden. Ohne Durchzug kommt am Strand keine ausreichende Konzentration des Rauches zustande.

Wurde der Strand eingenebelt und die Deckenklappen danach geschlossen, wabert beziehungsweise sickert ein Teil des Rauches zurück in die Nebelkammer, wenn die Tür Richtung Strand nicht geschlossen und abgedichtet wird.

Werden die Deckenklappen geöffnet, wenn die Tür Richtung Strand geschlossen ist, dann zieht der Rauch nach oben ab, was Gefahr läuft, die Imkergarde auf das Geschehen aufmerksam zu machen.

Wird Rauch erzeugt, wenn beide Türen geschlossen und abgedichtet sind, dann wird er derartig dicht, dass auch Schutzmaßnahmen nicht mehr gegen ihn helfen und Personnage zu ersticken drohen. Alle Anwesenden geraten in Todesgefahr (zwei Murmeln) nachdem sie Schaden genommen haben (eine Murmel für geschützte und drei Murmeln für ungeschützte Personnage).

### Brutstrand (4)

Die Leitungen aus dem Laboratorium führen hinab und hinaus auf einen Felsenstrand, während in östlicher Richtung die Höhlenwand liegt, brandet im Westen das zähflüssige Honigmeer.

Die Leitungen münden in einem Klumpen unordentlich über- und nebeneinander liegenden, gewaltigen, länglichen Wachskonstruktionen mit sechskantigem Querschnitt. Bei genauerer Prüfung zeigt sich, dass eine der Waben

nicht an eine Leitung angeschlossen ist.

Die in den verschlossenen Waben heranwachsende Brut der Höhlenbienen ist wehrlos. Während der Großteil der Larven künstlich aus dem Laboratorium ernährt wird, befindet sich in der nicht angeschlossenen Wabe außer der Larve auch ein großer Ballen Sonnenpollen.

Personnagen, die Sonnenpollen einatmen oder verzehren, müssen fünf Murmeln aus ihrem Beutel ziehen. Vier davon müssen sie durch schwarze Murmeln ersetzen, die letzte durch eine goldene Murmel. Das funkelnde Sonnegold ist alternativ auch drei Münzen wert.

Normalerweise sind am Brutstrand keine Höhlenbienen anwesend. Kämpfe, Gewalt gegen die Brutwaben oder andere auffällige Aktionen locken jedoch eine Höhlenbiene an.

Nachdem sie sich in der Rüstung eines der beiden Gardisten in das Gewölbe geschmuggelt und sich durch die Laborapparaturen hindurchgezwängt hat, verbirgt sich hier die bleiche Legatin, mit dem Ziel die Brut der Höhlenbienen zu infizieren und den gespeicherten Sonnenpollen zu rauben.

Förderstrand (5)

Der Gang aus der Nebelkammer führt hinab und hinaus auf einen Felsenstrand, während in westlicher Richtung die Höhlenwand liegt, brandet im Osten das zähflüssige Honigmeer.

An der Höhlenwand lagern eine Reihe von klebrigen Töpfen.

Am Ufer ist meist eine Höhlenbiene anwesend.

Jenseits der Strände

Die Tiefen des Honigmeeres versprechen gewaltige Reichtümer doch ihre klebrigen Gestade bergen auch Gefahren.

Der Fallenbeutel des Honigmeeres enthält 10 Murmeln: 5 grüne und 5 goldene.

Gezogene goldene Murmeln zählen für die Bestimmung des Erfolges bei Auseinandersetzungen als weiß.

Verliert eine Personage eine Auseinandersetzung zum „Entschärfen“ (dem sicheren Abschöpfen des Honigs), so steigt die Schwierigkeit für jede weitere Herausforderung gegen die Falle.

Fällt eine Personage bei einer solchen Auseinandersetzung in Ohnmacht, gerät sie in höchste Todesgefahr, da sie droht in den süßen Fluten zu versinken.

Gewinnt eine Personage hingegen eine solche Auseinandersetzung, darf sie für jede goldene Murmel, die sie aus dem Beutel des Honigmeeres austauscht, entweder eine Münze Honig einstreichen, oder die Heilkräfte des Honigs genießen und eine Murmel für Heilung ziehen.

## Ereignisse

Es wird ein Ereignisbeutel mit 20 Murmeln (16 weißen und je einer roten, grünen, schwarzen, und goldenen) verwendet.

Dabei steht die rote Murmel für die Imkergarde, die grüne Murmel für die beiden Gardisten im Warenlager, die schwarze Murmel für die bleiche Legatin und die goldene Murmel für die Höhlenbienen.

Während die Personagen die Anlage erkunden, werden jeden Zug zwei Murmeln aus dem Beutel gezogen. Tun die Personagen etwas, dass die anderen Parteien in Aufregung versetzt, können auch mehr, führt ihr Vorgehen zu besonderer Beruhigung weniger Murmeln gezogen werden.

Bei weißen Murmeln passiert nichts.

Wird eine rote Murmel gezogen, ruft das die Imkergarde auf den Plan. Bei der ersten gezogenen roten Murmel sehen sie unten zunächst nur nach dem Rechten. Ab der zweiten gezogenen Murmel wird das ganze Lager in Alarmbereitschaft versetzt.

Falls die Imkergarde das Gewölbe erstürmt, so kann sie auf Grund der beengten Verhältnisse nur eine Murmel für diese Schlacht ziehen.

Wird eine grüne Murmel gezogen, so kommt einer der beiden Gardisten wieder zu Bewusstsein. Zunächst wird er versuchen, seinen Kameraden auch wieder aufzuwecken, wenn das gelingt, suchen sie zu zweit das Gewölbe ab. Wenn das nicht gelingt - oder wenn später wieder nur einer der beiden handlungsfähig sein sollte -, dann wird er versuchen die übrige Imkergarde zu alarmieren.

Wird eine schwarze Murmel gezogen, schreitet die bleiche Legatin mit ihrem Plan voran. Das erste Mal, wenn eine schwarze Murmel gezogen wird, infiziert sie eine der Larven. Das zweite Mal, verzehrt sie die Sonnenpollen (da ihr Stoffwechsel darauf eingestellt ist, darf sie direkt im Anschluß fünf Murmeln heilen). Für jedes weitere Mal darf sie entweder die Sonnenpollen verdauen und weitere drei Murmeln heilen oder eine weitere Larve infizieren.

Wird eine goldene Murmel gezogen, landet eine Höhlenbiene an einem der Strände. Befinden sich gerade Personagen an einem Strand, so landet die Biene an diesem. Befinden sich an keinem Strand Personagen, so landen die Bienen abwechselnd an beiden Stränden, beginnend mit dem Brutstrand.

Falls eine der Parteien ausgeschaltet wird, wird ihre Murmelfarbe von da an als weiß behandelt.

Wird die Entdeckung durch die Imkergarde wahrscheinlicher - beispielsweise durch Rauchzeichen aus der Nebelkammer - wird eine weiße Murmel aus dem Beutel durch eine zusätzliche rote Murmel ersetzt.

*Verkrümmt und augenlos schlüpft sie aus fremdem Panzer unbemerkt.*

## Die bleiche Legatin

Der Beutel dieser anschmiegsamen Parasitin enthält 20 Murmeln:

- 4 rote
- 8 grüne
- 2 blaue
- ○ ○ ○ ○ ○ 6 weiße

**Vektorprinzessin:** Wenn die bleiche Legatin einen Gegner verletzt, so infiziert dies diesen auch mit einer ansteckenden Krankheit. Die bleiche Legatin ist gegen die von ihr übertragenen Seuchen selbst immun.

**Gerüstete Infiltratorin:** Die bleiche Legatin kann sich in Rüstungen - auch von Anderen getragenen - verstecken. Für Höhlenbienen ist sie sogar immer versteckt.

*Im tiefen Stollennest brandet ein Honigmeer.*

## Die Höhlenbiene

Der Beutel dieses riesigen Insekts enthält 15 Murmeln:

- 4 rote
- 8 grüne
- ○ 2 weiße
- 1 schwarze

**Stachelanze:** Immer, wenn die Höhlenbiene einen Gegner verwundet hat, bringt sie ihn und sich danach sofort in Todesgefahr.

### **Flüssiges Gold**

*Die Tiefen des Honigmeeres im Nest der Höhlenbiene versprechen gewaltige Reichtümer doch ihre klebrigen Gestade bergen auch Gefahren. Der Fallenbeutel des Honigmeeres enthält 10 Murmeln: 5 grüne und 5 goldene. Gezogene goldene Murmeln zählen für die Bestimmung des Erfolges bei Auseinandersetzungen als weiß. Verliert eine Personage eine Auseinandersetzung zum „Entschärfen“ (dem sicheren Abschöpfen des Honigs), so steigt die Schwierigkeit für jede weitere Herausforderung gegen die Falle. Fällt eine Personage bei einer solchen Auseinandersetzung in Ohnmacht, gerät sie in höchste Todesgefahr, da sie droht in den süßen Fluten zu versinken. Gewinnt eine Personage hingegen eine solche Auseinandersetzung, darf sie für jede goldene Murmel, die sie aus dem Beutel des Honigmeeres austauscht, entweder eine Münze Honig einstreichen, oder die Heilkräfte des Honigs genießen und eine Murmel für Heilung ziehen.*

*Gesichtslos hinter Netzen und Nebeln bewachen sie eifersüchtig, was ihnen nicht gehört.*

## Die Imkergarde

Der Karawanenbeutel dieser verhüllten Honighändler enthält 7 Murmeln:

- 1 rote
- 3 grüne
- 1 blaue
- 1 schwarze

## **Anmerkungen**

Relevante Zusatzregeln	Beulenschneider – ansteckende Krankheiten in Beutelschneider Fallenbeutel – Fallen in Beutelschneider Pfeffersäcke – Handelsregeln für Beutelschneider
Mögliche weitere Gegner	Der Alchemist (Laboratorium oder Nebelkammer) Die Qualmücke (Nebelkammer)

