

DAS BUCH DER LETZTEN GEHEIMNISSE

EIN GRUPPEN-ABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 EXPERIEN-HELDEN

VON SVEN ZUR OVEKROCKHAUS

WWW.HELDEZEITALTER.DE

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma
Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.
Dieses Abenteuer ist nicht Teil des offiziellen Aventuriens, lehnt aber daran an. Verbreitung und Vervielfältigung
sind nur für privaten, nichtkommerziellen Gebrauch erlaubt.
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an webmaster@heldenzeitalter.de

ІННАЛТ

ЕІПЛЕІТУПГ.....	3
FÜR DEN MEISTER.....	3
ABENTEUERÜBERSICHT.....	3
HELDENTYPEN.....	4
КАРІТЕЛ І: ПАЧТІШВÄРМЕР.....	5
ОРТ УПД МОТИВАТИОН.....	5
РУНЕСТÖРУПГ.....	5
ЕІПЕ ЕІЛІГЕ ЗУСАММЕНКУПФТ.....	5
КАРІТЕЛ ІІ: ДІЕ ДÄМОПЕПВРАСНЕ.....	8
СНАТТЕП ДЕР ВЕРГАПГЕПНЕІТ.....	8
УМРІПГТ ВОП УПНЕІЛ.....	8
ЕІПЕ ДЕУТЛІСНЕ СПУР.....	9
КАРІТЕЛ ІІІ: ДАС ГЕФÄПГІС.....	12
ДАС ЕРДГЕСНОС (І).....	12
ДЕР КЕЛЛЕР (ІІ).....	20
КАРІТЕЛ ІV: ВЕГЕ ІП ДЕН ВАППСІПП.....	26
СНРЕСКСЕКУПДЕП.....	26
НІПТЕРЛАСЕНСНАТТЕП.....	26
КАРІТЕЛ V: БЕТРУГ УПД БЕСНВÖРУПГ.....	29
ДАС РІТУАЛ.....	29
ЕІП БÖСЕС ЕРВАСЕН.....	30
ДУРСН МАРК УПД БЕІП.....	31
КАРІТЕЛ VІ: ДАС FІПАЛЕ.....	32
ІЛЛУСІОН УПД ВІРКЛІСНКЕІТ.....	32
ДАС ВУСН ДЕР ЛЕТЗТЕП ГЕНЕІППІСНЕ.....	32
СТАЛ УПД СПЛІТТЕР.....	34
КАРІТЕЛ VІІ: АУСКЛАПГ.....	35
ЕІП ЕПДЕ МІТ СНРЕСКСЕН.....	35
ЕВІГ ІСТ ПУР САТІПАВ.....	35
ДЕР ЛОНН ДЕР МÜНЕН.....	36
АПНАПГ А: ПЕРСОНЕН.....	37
АПНАПГ В: НАПДОВІТС УПД КАРТЕН.....	44

EINLEITUNG

„Nichts bewahrt uns so gründlich vor Illusionen wie ein Blick in den Spiegel.“

– Aldous Leonard Huxley, britischer Schriftsteller

FÜR DEN MEISTER

Das Buch der Letzten Geheimnisse ist ein Grusel/Horror-Abenteuer für drei bis fünf erfahrene Helden, das besonderen Wert auf Furcht einflößende Situationen und Schockmomente legt.

Die Handlung ist auf einen Spieleabend ausgelegt, kann bei geringerem Spieltempo jedoch auch auf zwei oder mehr Sitzungen ausgedehnt werden. Damit Sie nicht vom Zeitdruck getrieben durch das Finale hasten müssen, werden im letzten Kapitel Tipps und Anregungen gegeben, wie sich die Handlung an bestimmten Stellen straffen lässt oder alternative Lösungswege besprochen werden können.

Das Abenteuer findet in der Nacht vom 30. TRA auf den 1. BOR in und um Gareth statt und ist zeitlich vor den Geschehnissen des Jahres des Feuers (JdF) einzuordnen – nicht zuletzt, da die Dämonenbrache ein wichtiger Bestandteil dieses Abenteuers ist: Ist es vor dem JdF schon verwegen, dort einen Fuß hineinzusetzen, so käme es danach wohl einem Selbstmord gleich. Es ist jedoch unter Umschreibung einiger Passagen möglich, das Abenteuer auch nach dem JdF an einem anderen Ort stattfinden zu lassen – hier bietet sich beispielsweise ein dämonisch verseuchtes, bewaldetes Grenzgebiet zu den Schwarzen Landen an, das sich in der Nähe größerer Städte befindet.

Der Grusel des Abenteuers hängt natürlich auch maßgeblich von der passenden Präsentation ab. Ein paar Vorschläge, wie Sie Ihren Spielern einen unheimlichen Abend bereiten können, finden Sie im Internet unter www.heldenzeitalter.de/halloween.

ABENTEUERÜBERSICHT

Noch kurz zuvor aus dem Schlaf gerissen, trauen die Helden ihren Ohren nicht, als der Gardehauptmann Gareths sie auf eine äußerst gefährlich Mission schicken möchte: eine Menschenjagd in der Dämonenbrache.

Magische, militärische und kirchliche Führer sind schon alarmiert und in größter Sorge. Sollten sich ihre Vermutungen bestätigen, so wird der soeben knapp entkommene Gesuchte ein Ritual durchführen, das so bedrohliche Auswirkungen nach sich ziehen könnte, dass selbst ein Marsch in die verfluchte Brache damit gerechtfertigt wird. Einige prominent besetzte und bis an die Zähne bewaffnete Suchtrupps sind bereits aufgebrochen, und auch die Helden bekommen einen Suchabschnitt zugewiesen.

Mit größter Vorsicht wagen sie sich in die Brache hinein. Nach einigen unliebsamen Ereignissen stoßen sie schließlich auf die Spur des Gesuchten – sie führt geradewegs auf ein uraltes, fast völlig überwuchertes Gemäuer auf einer Lichtung zu. Dort eingedrungen, entdecken die Helden bald, dass es sich zum einen um ein altes Gefängnis zu Zeiten von Fran-Horas handelt und zum anderen, dass die derzeitigen Bewohner (!) zum größten Teil kürzlich verstorben sind.

Der Gesuchte ist ein Druide namens Orschan Laikis, der einst seine Tochter verlor und nun mit allen Mitteln versucht, sie zurück ins Leben zu zwingen. Der Erzdämon Iribaar versprach dem Verzweifelten das nötige Wissen, sie Borons Griff wieder zu entreißen.

Dennoch war Laikis auf weitere Hilfe angewiesen und scharte zwielichtiges Gesindel – darunter eine begabte Chimärologin – um sich, und gemeinsam zogen sie sich an diesen geschichtsträchtigen Ort zurück, um im Geheimen an ihren finsternen Experimenten zu forschen. Die Handlanger des Druiden haben unterschiedliche Motive – eines jedoch bindet sie an ihr Versprechen, den Druiden bei seiner Tat zu unterstützen: Das Buch der Letzten Geheimnisse.

Dieses Buch ist von einem mächtigen Dämon aus Iribaars Gefolge besessen und vermittelt scheinbar unendliches Wissen in allen Bereichen des Lebens und darüber hinaus. Den Helfern wird dieses Wissen jedoch nur zuteil, wenn sie sich an die Abmachung halten und dem Druiden mit ihren Fähigkeiten und Kenntnissen assistieren.

Der Erzdämon treibt natürlich sein ganz eigenes Spiel. Er hat weit mehr vor, als lediglich eine Seele aus Borons Hallen zu rauben. Nicht umsonst redete er dem Druiden diesen unheiligen Ort in der Brache für seine Forschungen ein. Hier wurden einst unzählige Menschen im Namen der Praioskirche verhört und gefoltert, meist bis in den Wahnsinn hinein. Ihre geschundenen, irren Seelen streifen auch noch nach Jahrtausenden rastlos in Borons Hallen umher und sind ein hoch begehrtes Gut im Palast des Vielgestaltigen Blenders.

Die Helfer des Druiden waren dem Einfluss des Buches schnell erlegen und hinterfragen schon längst keine der zunehmend alarmierenden Anweisungen mehr. Auch der Druide ahnt bis kurz vor seinem Ende nicht, dass er nur Iribaars Mirhamionette ist.

Nachdem sich die Helden durch verschiedene Schriftstücke und Tagebücher den Verrat zusammengereimt haben, schaffen sie es, das Ende des Rituals im letzten Moment noch zu stören. Durch ihren Einsatz fahren die Seelen der Toten nicht direkt in die Niederhöllen, sondern zum Schrecken der Helden zunächst in ihre ursprünglichen Körper, und mit einem Mal erwachen die zahllosen Leichen im Gemäuer.

Iribaar hat jedoch noch nicht aufgegeben: Jetzt ist es nur noch eine Frage der Zeit, ob die Helden seinen Plan endgültig zerschlagen können, oder ob ihnen der gestaltwandelnde Quitslinga, der sie schon die ganze Zeit im Verborgenen verfolgt, einen tödlichen Strich durch die Rechnung macht. Und dann wäre da auch noch die verrückt gewordene Chimärologin, die sich mit ihren Geschöpfen in einen Winkel des Gefängnisses zurückgezogen hat und den Helden ein unbequemes Angebot unterbreiten wird ...

Kapitel I beschreibt, wie die Helden für dieses Abenteuer angeworben werden, und die Vorbereitungen für ihre Suche nach dem Druiden. In **Kapitel II** wird ihre kurze, aber gefährliche Reise in die Dämonenbrache geschildert, während **Kapitel III** eine ausführliche Beschreibung des Gefängnisses beinhaltet. **Kapitel IV** gibt die Ereignisse wieder, welche die Helden zum Aufenthaltsort des Druiden führen. Außerdem finden Sie hier eine Zusammenfassung der Tagebücher und Journale der Bewohner. **Kapitel V** widmet sich der Konfrontation mit dem Druiden und stellt die Geschehnisse nach dem abgebrochenen Ritual dar, die in das Finale in **Kapitel VI** münden. **Kapitel VII** lässt das Abenteuer ausklingen und gibt Anregungen dazu, gegebenenfalls die Handlung zu straffen, falls Sie unter Zeitdruck geraten sollten. Im **Anhang** befinden sich die Beschreibungen der

beteiligten Personen, außerdem sämtliche Karten und Handouts zu diesem Abenteuer. Mit den Figuren der Geschichte sollten Sie sich gut vertraut machen, bestenfalls noch vor der Lektüre des restlichen Abenteuers, da Sie auf diese Weise einen guten Überblick über die Vorgeschichte bekommen.

HELDENTYPEN

Im allgemeinen ist dieses Abenteuer für jeden Heldentypus geeignet, solange mindestens ein Charakter in der Gruppe ist, der sich um die Stadt Gareth verdient gemacht hat, dort bekannt ist und ein gewisses Ansehen genießt (was bei erfahrenen Abenteurern zwangsläufig der Fall sein dürfte). Nur so wird sich der Gardehauptmann überhaupt an die Helden erinnern bzw. ihnen ein so gefährliches Unterfangen zutrauen. Kann dieser Held für die anderen bürgen, soll die Zusammensetzung der Gruppe dem Hauptmann egal sein. Ein Problem mit magiebegabten oder geweihten Charakteren besteht insofern nicht, als dass die meisten Rätsel weder mit Hellsicht noch mit karmalem Wirken unterlaufen werden können. Sollten Sie dennoch einmal von den Fähigkeiten der Helden in die Enge getrieben werden, bedenken Sie, dass hier ein mächtiger Erzdämon seine Finger im Spiel hat. Und den spielen Sie.

KAPITEL I: NACHTSCHWÄRMER

ORT UND MOTIVATION

Die Helden sollten gerade irgendwo im Stadtgebiet Gareths nächtigen. Halten Sie sich nicht zu ausführlich mit dem Woher und Wohin der Helden auf, sofern sie sich nicht hier zum ersten Mal begegnen. Es geht bewusst hektisch zu, so dass sich bei den Helden schnell das Gefühl breit machen sollte, relativ unvorbereitet in eine gefährliche Lage zu stolpern.

RUHESTÖRUNG

Nach einem langen Tag haben sich die Helden endlich zur Ruhe gebettet. Doch sie ist nur von kurzer Dauer, denn knapp vor Mitternacht hört der Charakter mit der höchsten Intuition erst ein lautes Klopfen und bald darauf aufgebraute Stimmen aus dem Schankraum des Gasthauses. Diese sind dennoch so undeutlich, dass der Held sein Zimmer verlassen muss, um Genaueres in Erfahrung zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum bist du die Stiegen zum Schankraum vorsichtig hinuntergegangen, erkennst du im Lichte eines Kerzenhalters, wie die erboste Gastwirtin in der Tür steht und einem schlaksigen, jungen Burschen den Eingang verwehrt.

„... das interessiert mich nicht! Wie du es überhaupt wagen kannst, um diese Zeit noch anständige Menschen aus dem Bett zu holen!“

„Aber es ist sehr wichtig, der Hauptmann braucht unbedingt ihre Hilfe und er hat gesagt, dass ich ...“

„Du kannst dem Gardehauptmann oder wem auch immer sagen, dass *meine* Gäste in *meinem* Hause ihre wohlverdiente Ruhe bekommen und dass diese Botschaft auch Zeit bis morgen haben kann, wenn die Herrschaften ausgeschlafen haben.“

So geht es noch eine Weile immer lauter hin und her, bis sich der Held schließlich in das Geschehen einschaltet. Kaum hat der nun ziemlich gehetzt wirkende Junge den Helden erblickt, zwingt er sich an der massigen Wirtin („Nun sieh nur, was du angerichtet hast, jetzt hast du sie aufgeweckt. Ich sollte dir die Ohren lang ziehen, du Lausebengel!“) vorbei. Er verbeugt sich kurz und drückt dem Helden mit erwartungsvollen Augen ein gerolltes Pergament in die Hand. „Ich bin Hane Hiligan, Bote der Garde. Hauptmann Ruttel schickt mich. Bitte lest das hier!“

Die anderen Helden werden von dem Getöse mittlerweile ebenfalls aufgewacht und heruntergekommen sein, und so beugen sie sich nun über das Schreiben (siehe **Anhang B7**).

Natürlich werden die Helden hundert Fragen an den Boten haben, viel Auskunft geben kann er jedoch nicht:

- Es geht wohl um die Verfolgung eines Verbrechers.
- Irgendetwas wurde gestohlen.

- Es sind schon mehrere Leute am Südrand Gareths, unter anderem Gesandte der Magierakademie.
- Ein paar Praiospriester hat er dort auch gesehen.

Hane ist auf Eile bedacht und tritt von einem Fuß auf den anderen, während die Helden zusammenpacken. Die Wirtin ist durch die ungewöhnliche Störung noch so verdattert, dass sie tatsächlich anfängt, Brote als Wegzehrung zu schmieren. Ihr ist die ganze Situation sichtlich peinlich.

Wenig später sind die Helden bereit und Hane führt sie hastig durch die Gassen Gareths in Richtung des nächsten Stadttors, wo bereits zwei Kutschen warten. Diese rasen zunächst entlang der Stadtmauer, biegen dann scharf ab und galoppieren quer durch Neu-Gareth an den Südrand. Einige angetrunkene Schenkenbesucher springen gerade noch vor den Kutschen beiseite und rufen lallend zornige Flüche hinterher.

Wenig später sind die Helden bereit und Hane führt sie hastig durch die Gassen Gareths in Richtung des nächsten Stadttors, wo bereits zwei Kutschen warten. Diese rasen zunächst entlang der Stadtmauer, biegen dann scharf ab und galoppieren quer durch Neu-Gareth an den Südrand. Einige angetrunkene Schenkenbesucher springen gerade noch vor den Kutschen beiseite und rufen lallend zornige Flüche hinterher.

EINE EILIGE ZUSAMMENKUNFT

Auch dieser Abschnitt sollte recht hektisch gestaltet werden und den Helden kaum Zeit für allzu detailliertes Nachfragen lassen. Ihnen sollte bewusst werden, dass jede verstrichene Minute dem Verbrecher einen weiteren Vorsprung verschafft. Außerdem ist es durchaus gewollt, dass die Helden sich beim späteren Eindringen in die Dämonenbrache ziemlich unvorbereitet fühlen. Auf diese Weise machen sich Ihre Spieler schon genug Sorgen, und Sie müssen kaum noch etwas zur beklemmenden Atmosphäre beisteuern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum steigt ihr aus, erkennt ihr, dass es sich wohl um eine größere Zusammenkunft handelt. Zunächst einmal müsst ihr euch durch eine kleine, neugierige Ansammlung von Garether Bürgern wühlen, die allesamt in Schlafgewändern aufgeregt miteinander tuscheln und auf Zehenspitzen einen Blick auf die Geschehnisse weiter hinten erhaschen wollen. Sie werden von einem Dutzend Stadtgardisten zurückgehalten, die sich ständig beruhigend äußern: „Geht schlafen, Leute, hier gibt es nichts zu sehen!“ Verständlicherweise werden sie kaum beachtet. Auch euch will ein pflichteifriger Gardist zunächst am Weiterkommen hindern, bis er Hane erblickt. „Na endlich, Hauptmann Ruttel hat schon zweimal nach dir gefragt. Los jetzt, führ' sie zu ihm, er ist gleich da drüben!“ sagt er und deutet auf eine Ansammlung von knapp zwei Dutzend Personen.

Am deutlichsten fallen die rotgoldenen Roben der Praioskirche ins Auge. Eine kleine Gruppe von Novizen, Priestern und sogar vier Akoluthen der Sonnenlegion stehen zehn Schritt rechts der Helden versammelt. Ihre Blicke sind auf niemand Geringeren als Seiner Gnaden Arrius von Wulffen, Hofgeweihter

des Königlich-Garetischen Hofes gerichtet, der mit tiefer Stimme Instruktionen erteilt.

In einiger Entfernung links der Helden befinden sich – der Tracht nach zu urteilen – mehrere Mitglieder der beiden Gareth Magierakademien. Sollten sich Magier unter den Helden befinden, so können sie Sagitta de Sambra ausmachen, die Hauptfrau der Pfeile des Lichts, und zwei ihrer Untergebenen. Auch können sie Magister Falke erkennen, den Leiter des ODL-Hauses in Gareth und damit ein hoher Vertreter des Ordens der Grauen Stäbe von Perricum. Er spricht gerade mit einem Magister der Akademie Schwert und Stab.

Hane führt die Gefährten zielstrebig an diesen Gruppen vorbei zu einem bärtigen, hünenhaften Mann, der einigen Gardisten Anweisungen zubellt. Sein polierter Kürass schimmert im fahlen Fackellicht und seine Abzeichen weisen ihn als Hauptmann der Gareth Stadtgarde aus. Als er Hane und die Helden erblickt, hellt sich seine Miene kurz auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Endlich. Mann, Hane, ich habe doch gesagt, du sollst schnell machen!

Travin Ruttel, mein Name. Bitte entschuldigt, dass ich euch so plötzlich aus den Betten geholt habe. Hier hat sich eine ... äh ... Situation ergeben, und Ihr wurdet von hoher Stelle angefordert. Eure Gruppe hat schon oft ihre Treue zum Mittelreich bewiesen und es heißt, dass Ihr über wertvolle Fähigkeiten verfügt. Weiß Praios, wir können gerade jede Hilfe gebrauchen. Es geht um folgendes: Schon seit 'ner Zeit sind wir einem äußerst gefährlichen Verbrecher auf der Spur, der vermutlich mit dem Verschwinden dutzender Gareth Bürger zu tun hat. Heute Nacht wurden einige Gegenstände des Nandus-Tempels gestohlen, mittlerweile bringen wir das indirekt auch mit ihm in Verbindung. Vor einer Stunde wurde er gesehen – auf dem Boronanger, wie er etwas ausgegraben hat. Eine besorgte Anwohnerin hat uns verständigt, aber er ist uns entwischt. Und das ist unser Problem, denn wir glauben jetzt zu wissen, wo er seinen Unterschlupf hat. Nämlich ... dort.“

Und damit deutet er direkt auf das undurchdringliche Dunkel der Dämonenbrache.

„Werdet Ihr uns helfen, ihn dort aufzuspüren und festzunehmen? Ihr würdet selbstredend für Eure Mühen entlohnt werden.“

Den Helden sollte es deutlich widerstreben, einen solch verfluchten Ort wie die Dämonenbrache zu durchkämmen, daher sind vielleicht noch ein paar zusätzliche Informationen vonnöten, um ihnen die Dringlichkeit dieser Menschenjagd zu verdeutlichen. Hauptmann Ruttel wird ihnen ein paar dieser Fragen beantworten, den Helden aber unbedingt eine Zusage abringen wollen.

Ist dies erst einmal geschafft, so bittet er noch um eine kurze Unterbrechung und ruft einen jungen Magier

namens Globo Andersin herbei. Dieser wird zwei nichtmagische Waffen mit dem Spruch ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER belegen, um mit ihnen auch jenseitige Wesen verletzen zu können, wie er erläutert. In der Brache müsse man schließlich auf alles gefasst sein, außerdem deute die Vorgehensweise des Schurken auf einen dämonischen Hintergrund. Während der Magier sich ein Stück weit zurückzieht und zaubert (zehn Minuten), steht Ruttel für die restlichen Fragen bereit.

• *Wer hat uns beauftragt?* „Darf ich nicht sagen. Nur, dass Ihr an hoher Stelle großes Ansehen genießt, es in jener Position aber eben nicht gerne gesehen wird, externe und so ... äh ... exotische Gruppen mit solch wichtigen Aufgaben zu betreuen.“

• *Wie sieht der Gesuchte denn aus?* „Die Anwohnerin des Boronangers hat ihn als großen, hageren Mann Mitte 50 beschrieben. Graue, strähnige Haare. Eine un gepflegte Erscheinung. Den linken Fuß soll er nachgezogen haben.“

• *Was genau hat er ausgegraben?* „Ein Borongeweihter hat mich kurz vor eurer Ankunft informiert. Es war das Grab von Berilja Laikis. Ihr ... ihr Schädel wurde entwendet. Das mit Berilja war eine tragische Geschichte – sie war eine junge Soldatin in der Ausbildung. Vor fast zwei Jahren wurde sie bei einer Übung von einem verirrtten Pfeil tödlich verwundet. Ihr einziges verbliebenes Familienmitglied war ihr Vater – zumindest hatte sie ihn wohl ab und zu besucht. Aber zu ihrer Bestattung ist er nicht aufgetaucht. Daran kann ich mich noch gut erinnern. Vielleicht hatte Golgari auch ihn schon geholt. Eine schlimme Sache, das. Aber warum gerade ihr Grab geschändet wurde ... ich habe keinen Schimmer.“

• *Warum werden dämonische Einflüsse vermutet?* „Das könnte Euch einer der Magister wohl besser erklären, aber die sind mittlerweile schon fast alle aufgebrochen. So wie ich es verstanden habe, ist das Stehlen der speziellen Nandus-Ritualgegenstände ein deutlicher Hinweis – die Grabschändung bedeutet sicher auch nichts Gutes. Und vor allem die ganzen Menschen, die verschwunden sind. Das klingt wohl nach was Großem.“

• *Wer ist verschwunden?* „Das ist es ja, größtenteils Bettler und andere arme Schlucker von der Straße – deshalb ist es zunächst gar nicht aufgefallen. Ihr habt sicher auch nicht bemerkt, dass Ihr in letzter Zeit kaum angebettelt wurdet, oder? Sie haben große Angst, aber bis sich mal einer zur Garde traut, um das zu melden ... Vor einem Monat sind neun Patienten des Noionitenklosters in Meilersgrund verschwunden. Mittlerweile nehmen wir an, dass sie ebenfalls entführt worden sind.“

• *Welche Gegenstände sind entwendet worden?* Soweit Ruttel weiß, handelt es sich um ein paar sehr alte Vergrößerungsgläser, die in Gold und Silber eingefasst sind.

• *In die Dämonenbrache? Ist das nicht viel zu gefährlich?* „Es ist gefährlich, das bestreite ich nicht. Wir durchsuchen auch nur die Randgebiete nach einer Spur. Tiefer in das Innere dürfte sich auch der wahnsinnigste Verbrecher nicht wagen – geschweige denn, dort lange überleben.“

• *Wie sieht nun der Plan aus?* „Wir müssen versuchen, seine Spur in der Dämonenbrache aufzunehmen, und ihn dann festnehmen. Magister Falke koordiniert die Suche. Er steht dort drüben.“

• *Was können wir als Lohn erwarten?* „Es existiert zwar kein offizielles Kopfgeld, aber ob Ihr den Schurken nun fangt oder nicht: Allein für Eure Mitwirkung bei der Suche kann ich jedem von Euch acht Dukaten versprechen. Nehmt Ihr den Verbrecher sogar fest, stehen Euch ... sagen wir ... mindestens 25 Dukaten pro Person zu – und wenn ich mir dafür den Schatzmeister persönlich zur Brust nehmen muss!“

Erzählen Sie Ihren Spielern zwischen den Fragen, dass immer mal wieder kleinere Grüppchen in das Dunkel des Waldes abwandern. Durch eine Liturgie geht von einem Trupp aus Praiosgeweihten mittlerweile ein Licht aus, das ihre Umgebung fast taghell erleuchtet. Mehrere Gardeeinheiten sind ebenfalls schon abgewandert, in ihrer Mitte meist ein oder zwei Akademiemagier, die sich auf die unterschiedlichen Suchtrupps verteilt haben. Globo Andersin kommt schließlich mit den verzauberten Waffen zurück. Falls es nötig wird, kann der Magier den Helden auch noch einen magischen Dolch leihen. Er sei ohnehin zu erschöpft um mitzugehen, möchte den Dolch aber nach der Mission wieder ausgehändigt bekommen. Der Dolch ist magisch und besitzt noch eine Ladung des Zaubers GARDIANUM in der Variante *Schild gegen Dämonen*, welcher insgesamt 32 TP auffängt und dämonische Präsenzen aus der Schutzkuppel fernhält. Aktiviert wird dieser Schutzzauber, wenn man den Dolch in den Boden rammt und die Worte „Vade Retro!“ spricht.

Der Magier kann den Helden ebenfalls noch ein paar Informationen geben, doch auch er wird die Helden nun zu Magister Falke drängen, da keine Zeit zu verlieren sei:

• Die Praioten und einige hohe Tiere der Akademie haben die Vorfälle der letzten Monate wohl ebenfalls verfolgt. Sie haben höchste Alarmbereitschaft ausgegeben. Diese Grabschändung war anscheinend der letzte Schritt zu etwas viel Grausamerem, das es unbedingt zu verhindern gilt.

• Die Sternenkonstellation ist gerade sehr günstig für Beschwörungen.

• Zu den gestohlenen Nandus-Reliquien kann auch er nicht viel sagen. Sie könnten vermutlich schon als Paraphernalia benutzt werden, dies sei aber nicht sein Spezialgebiet.

Die Helden werden sich schließlich Magister Falke zuwenden. Er hat auf dem Boden ein großes Pergament ausgebreitet, auf dem er die Dämonenbrache grob umrissen hat. Mehrere Pfeile an unterschiedlichen Stellen deuten auf die Startpunkte der bereits losgezogenen Suchtrupps hin.

Er besitzt ungewöhnliche Kenntnis von der Geografie der Dämonenbrache. Schon oft sandte er seinen Falken aus, um eine Übersichtskarte der Brache erstellen zu können. Er weiß, wie gefährlich es dort sein kann.

Es gibt einige wahrscheinliche Orte, an dem sich der Schurke aufhalten könnte: Lichtungen, längst vergessene Ruinen etc. Auch ein paar Punkte, an denen sein Falke besonders widernatürliche Aberrationen fangen konnte. Zu diesen Orten in den Randgebieten sind die meisten Suchtrupps unterwegs.

Sollte Ihre Gruppe bereits die komplette G7-Kampagne gespielt haben bzw. sogar einer der beteiligten Helden hier zugegen sein, kann auch eine kleine Nebenbemerkung zur Umgebung von Hlûthars Grab fallen, welches von einer uralten Dämoneneiche besetzt wird und immer noch ein Fokuspunkt dämonischen Wirkens ist. Dorthin sind die Praioten jedoch ohnehin schon unterwegs. Falke selber glaubt, dass jene Stelle für ein Versteck viel zu gefährlich und unberechenbar sei. Auch er geht von einem Ort weit außerhalb des Kerngebiets aus.

Die Helden würde er gerne an eine Stelle schicken, die er selbst noch nicht genauer untersucht hat – aber vor fünf Tagen hat sein Falke dort Rauch gesichtet. Das kann natürlich alles sein – von einem Blitzeinschlag bis hin zu einer sehr dummen Räuberbande, aber immerhin ein Anhaltspunkt. Die Helden sollen jedenfalls unterwegs die Augen nach Hinweisen offen halten. Der geplante Weg dorthin scheint vom Waldrand aus lediglich durch einen Streifen eines Sumpfbereiches unterbrochen zu sein. Magister Falke äußert sein Bedauern, dass er kaum genauere Angaben machen kann, da markante Punkte wie zum Beispiel große Lichtungen einem ständigen Wandel unterzogen sind. Auch er ist über die Ereignisse äußerst besorgt, weiß allerdings zu wenig, um speziellere Aussagen machen zu können. Doch seiner Meinung nach riecht das nach großem Ärger. Bei verschwundenen Menschen klingt gleich immer das Wort „Opferung“ mit. Darüber hinaus: Ein Mann, der abgebrüht genug ist, sich in der Dämonenbrache zu verstecken, kennt entweder keine Furcht, oder er ist sehr mächtig.

Falke wünscht schließlich viel Erfolg, während sich die Helden ihren zugewiesenen Eintrittspunkt einprägen. Dieser liegt etwa auf der Hälfte der Strecke zwischen Gareth und Silkwiesen und lässt sich beispielsweise mit der Kutsche in weniger als zehn Minuten erreichen.

KAPITEL II: DIE DÄMONENBRACHE

SCHAFFEN DER VERGANGENHEIT

Die Dämonenbrache ist seit Jahrhunderten ein Ort, den alle Aventurier meiden wie die Niederhöhlen selbst. Kaum jemand hat sich hier jemals hinein gewagt, und wer es wagte, kehrte meist nicht zurück.

Die Geschichte ihrer Entstehung ist den Garether Bürgern im allgemeinen bekannt. Auch Helden mit einem hohen Talentwert in *Sagen/Legenden* oder *Geschichtskennntnis* wissen über die grundlegenden Ereignisse von damals Bescheid. Flechten Sie nach einiger Zeit ein paar Informationen des folgenden Absatzes in den Marsch mit ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

1612 v.H. wurde Haldur-Horas Kaiser und er erließ horrende Steuererhöhungen gegen seine Bürger. Diese probten ein Jahr später den Aufstand und erklärten Gareth zur freien Stadt, was später als „die 200 Tage von Gareth“ in die Geschichtsbücher einging. Sie mussten sich aber schließlich der Belagerung der bosparanischen Armee ergeben und mit noch höheren Steuerforderungen abfinden. Haldur-Horas wurde kurz darauf ermordet, die Täter konnten jedoch nie gefasst werden. Sein Sohn, Fran-Horas, wurde daraufhin Kaiser. Aufgrund dessen grausamer Herrschaft, die sich insbesondere auch gegen die Garether richtete, unter denen er den Mörder seines Vaters wählte, erhielt Fran-Horas den Beinamen „Der Blutige“. Man erzählte sich in dieser Zeit, dass Fran-Horas immer wieder Leute verschleppen ließ, die er im Widerstand vermutete und die etwas mit dem Tod seines Vaters zu tun hatten. Wohin, wusste niemand, aber sie kehrten niemals zurück.

1562 v.H. fand der zweite Aufstand der Garether Bürger statt; sie erstürmten die kaiserliche Garnison, und Gareth wurde Treffpunkt für viele politisch Verfolgte und Feinde des Kaisers. Ein Jahr später folgte dann die erste Dämonenschlacht: Vor den Toren Gareths trafen das bosparanische Heer unter Fran-Horas und die Entsatzstreitmacht des Grafen Hlûthar aufeinander. Als den Bosparanern eine Niederlage drohte, beschwor die Kaiser die Mächte der Niederhöhlen. Die Dämonen richteten sich jedoch auch gegen die kaiserlichen Truppen und kaum jemand überlebte. Aus den Schlachtfeldern erwuchs die Dämonenbrache, die seit damals wie ein giftiger Stachel im Leib Sumus steckt.

UMRINGT VON UNHEIL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr entzündet ein paar Fackeln und geht mit einem ungunen Gefühl auf die Düsternis des schwarzen Waldes zu. Schon bald habt ihr seine ersten Ausläufer

hinter euch gelassen. Euch ist es, als würde sich ein schwerer Vorhang über euch legen. Nicht einmal das Zirpen einer Grille gesellt sich zu euch. Die drückende Stille des Waldes wird lediglich manchmal durch das tiefe Knarren trockener Äste im hohl klingenden Wind durchbrochen. Habt ihr noch vor ein paar Minuten den Fackelschein des ein oder anderen Suchtrupps erahnen können, wurde dieser nun von den dicht stehenden Bäumen und dem unwirtlichen Gestrüpp verschluckt. Zunächst könnt ihr noch dem bereits frei gehauenen Weg eines anderen Suchtrupps folgen, doch schon bald müsst ihr einen anderen Pfad einschlagen, weil ihr euch sonst zu weit von eurem Zielort entfernen würdet.

In diesem verfluchten Gebiet die Übersicht zu behalten, gestaltet sich für die Helden noch schwieriger als erwartet. Moose und Schimmelpilze scheinen an allen Seiten der Baumstämme zu wachsen, der Himmel ist unter dem dichten Blätterdach fast nie zu sehen. Lassen Sie die Helden zwischendurch immer mal wieder offene Proben auf *Orientierung* würfeln – nicht nur, um zu ermitteln, ob sie gerade in einen äußerst feindseligen Teil der Brache hineingeraten, sondern auch um ihnen die Schwierigkeiten dabei mitzuteilen und die beklemmende Atmosphäre weiter zu verdichten. Ähnlich verhält es sich auch mit den Naturtalenten *Wildnisleben* und *Pflanzenkunde*, was sie den Helden mit folgenden Beschreibungen nahe bringen können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl hier viele Bäume krank und schäbig aussehen, mit krüppeligen, missgestalteten Ästen und vernarbten Stämmen, liegen kaum Blattwerk oder Zweige auf dem kargen, feuchten Boden. Auch besitzen die meisten Bäume noch ihre Blätter, wenngleich diese eine ungesunde, grün-braune Farbe haben und mit schwarzen Flecken übersät sind.

Der größte Teil des Untergrunds scheint von einer zumindest knöchelhohen Schicht aus verwachsenem, dornigem Gestrüpp bedeckt zu sein, in der sich eure Beinkleider oft verfangen.

Die Pflanzen hier hast du noch nie zuvor gesehen. Erkennst du eine Blattform oder eine vertrocknete Frucht wieder, sind an der selben Pflanze Merkmale zu erkennen, die dich wieder völlig verwirren.

Ihr kommt nur langsam voran, freie, unbewachsene Wege gibt es kaum und oft müsst ihr euch Kraft eurer Klängen und Äxte einen Weg durch das Dickicht bahnen.

Eine kleine Anmerkung noch zum Einsatz von Magie in der Brache: Die chaotische Präsenz niederhöllischen Einflusses macht auch vor Madas Geschenk nicht halt. Patzer geschehen bereits, wenn je zwei Würfel mindestens eine 19 zeigen. Regulär misslungene Zauber

ziehen oft unangenehme Nebenwirkungen nach sich, mindestens aber einen dumpfen Kopfschmerz. Selbst gelungene Zauber haben ihre Tücken: Würfeln Sie mit einem W20 – bei einer geraden Zahl kostet der Zauber W6 AsP mehr als erwartet, bei einer ungeraden Zahl entsprechend weniger. Je höher die Zahl, desto größer auch die Veränderung der Wirkung – so treten bei einer 4 vielleicht lediglich begleitende Lichteffekte oder Geräusche auf, während bei einer 18 schon mal eine elementare Verschiebung (zum Beispiel IGNIFAXIUS zu AQUAFAXIUS) auftreten kann. Dies kann in manchen Lagen kuriose Folgen haben, grundsätzlich entfaltet ein gelungener Zauber jedoch die gewünschte Wirkung.

Hexen und andere fliegende Helden haben nicht nur Probleme, durch das dichte und teils feindlich belebte Blätterdach hindurch zu gelangen – auch ist von oben nicht viel zu erkennen. Es gibt kaum nützliche Anhaltspunkte und der Wald scheint sich stetig zu verändern, so dass die Orientierung über den Baumwipfeln nicht viel leichter fällt als darunter.

Sobald die Gruppe einigermaßen vorwärts gekommen ist und sich mehr schlecht als recht in die gewünschte Richtung orientieren konnte, wird es Zeit für ein paar Spannungselemente. Auffällige Gegebenheiten oder Geräusche können von den Helden über Proben auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* bemerkt werden. Folgende Aufzählung, die Sie natürlich nach Belieben erweitern können, gibt Ihnen dazu ein paar Anhaltspunkte:

- Etwas abseits des Weges befindet sich eine große Lache einer roten, zähflüssigen Masse, die ab und zu Blasen wirft. Sollten die Helden darin mit einem Stock oder ähnlichem herum stochern, so versinkt dieser fast einen halben Schritt tief im Boden. Mit etwas Geschick können sie einen rostigen, alten Helm zutage fördern.
- Rechts hinter dem Helden der Nachhut ist plötzlich ein lautes Geraschel in einem nahen Gebüsch zu hören. Es ist natürlich nichts zu finden – bis auf ein paar abgeknickte Zweige. Untersuchen die Helden diese Stelle genauer, greift das Gestrüpp nach ihrer Kleidung und den Knöcheln. Verweilen sie dort länger, können sie sich ohne eine Klinge kaum noch befreien. Außerdem hören sie dann wieder ein Geraschel, diesmal aus einer völlig anderen Richtung – und so weiter. Sobald die Helden daran die Lust verlieren, hört auch das Rascheln abrupt auf.
- Ein Baum am Wegrand hat sehr eigenartig geformte Äste. Bei näherer Betrachtung sehen diese wie hölzerne, menschliche Arme aus. Am Stamm des Baumes meint man in den Wucherungen der Borke ein gequältes, verzerrtes Gesicht auszumachen. Es ist unmöglich zu erkennen, ob der Baum an sich so gewachsen ist oder ob hier ein Mensch zu Tode kam.
- Hoch über dem Weg vernehmen die Helden ein besonders lautes Knacken, dann rast ein morscher Ast von oben herab (*Ausweichen*-Probe). Ein schleimiger,

madenartiger Belag windet sich noch kurz auf der fauligen Rinde und versickert dann zischend im Boden.

- In der Nähe der Helden ist das laute Geräusch von splitterndem Holz und das Krachen eines niederstürzenden Baumes zu hören. Untersuchen die Helden diese Stelle, so sehen sie zwei Je-Chrizlayk-Uraya, die sich gerade über jenen Baum hermachen. Diese eingehörten Dämonen erscheinen als schwarze Gallertklumpen, aus denen sich je ein Horn mit einem pendelnden Auge erhebt. Die warzenbedeckten, jedoch recht langsamen Monstrositäten können beliebige Scheinfüße ausbilden, um ihre Opfer zu umfließen. Sie kämpfen jedoch nur, wenn sie angegriffen werden. Näheres zu ihnen erfahren Sie in **Mit Geistermacht & Sphärenkraft (MGS)**, S. 66.

Je-Chrizlayk-Ura

Zerreißen:

INI 6	AT 2	PA 0	TP 10W20	DK H
LE 150	RS 3	GS 0,5	MR 10	GW 8

Besonderheiten: eine Aktion pro Kampfrunde, ignoriert Kontrollbereiche und wird nicht von Passierschlägen getroffen, Regeneration von 1W6 LeP pro Runde

- Man sagt der Dämonenbrache nicht umsonst nach, dass sie über eine direkte Verbindung zur siebten Sphäre verfügt. Und sie wird sich gegen ungeladene Gäste zur Wehr setzen. In dieser verfluchten Umgebung können Sie daher fast jeden „offiziellen“ oder selbst kreierten Dämon auf Ihre Spieler hetzen, den sie immer schon in Aktion sehen wollten. Achten Sie dabei aber auf die Verhältnismäßigkeit! Mehr als insgesamt zwei Hörner sollten Sie Ihren Spielern hier noch nicht zumuten.

EINE DEUTLICHE SPUR

Mit einem Mal endet der Wald abrupt. Vor den Helden liegt ein breiter Streifen eines dunstbedeckten Sumpfbereiches. Madas fahles Licht spiegelt sich in etlichen, halb zugewucherten Tümpeln. Wenn die Helden an die Karte von Magister Falke zurück denken, so war dort tatsächlich ein Sumpf verzeichnet – sie sind also noch auf dem vorgesehenen Weg. Mit einer *Orientierungs*-Probe sollte die Gruppe erkennen, dass eine Umrundung des Gebietes viel zu langwierig wäre, zumal der Sumpf vermutlich auch nicht harmloser als das Waldgebiet ist. An einer geeigneten Stelle ist der Sumpf nur 150 Schritt breit, und mit einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* ist in etwa 50 Schritt Entfernung etwas Metallisches zu erkennen. Wenn die Helden nun den Sumpf durchqueren wollen, sollten sie eigentlich auf einige Sicherheitsmaßnahmen selber kommen (wie den Untergrund mit einem Stock zu überprüfen oder sich anzuseilen). Falls nicht, bringen Sie sie mit ein paar wohl platzierten „Unfällen“ schnell auf die richtige Strategie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid froh, der drückenden Atmosphäre der über euch aufragenden Bäume zu entkommen und endlich mal wieder ein Stück des Himmels zu sehen. Doch

die Freude währt nur kurz, denn das Gelände ist feucht und tückisch. Ihr tut euer Bestes, den Boden vor dem Auftreten mit einem Stock gründlich zu prüfen – und dennoch sinkt ihr manchmal bis zum Unterschenkel ein. Ihr bleibt nahe zusammen und stützt euch so gut es geht gegenseitig. Oft hört ihr ein Glucksen und Platschen, als ob sich irgendetwas in den Tümpeln bewegt. Es scheint aus mehreren Richtungen zu kommen und ihr seid euch überhaupt nicht sicher, ob etwas vor euch flüchtet oder euch neugierig folgt.

Schließlich erreichen die Helden den metallischen Gegenstand, der sich als Helm der Stadtgarde erweist. Der Träger ist jedoch nicht auffindbar. *Fährtsuchen* offenbart ein paar zertrampelte Sumpfgrasbüschel und Abdrücke schwerer Stiefel, die in Richtung des gegenüberliegenden Waldrandes weisen.

Dort angekommen, ist es für die Helden unübersehbar, dass erst kürzlich Äste und Gestrüpp beiseite geschlagen und abgehackt wurden. Auch Stiefelabdrücke sind gelegentlich zu sehen. Die Bäume stehen hier noch deutlich enger als zuvor und nicht ein Lichtstrahl Madas vermag durch das dichte Blätterdach zu dringen, so dass die Helden nur auf ihre Fackeln angewiesen sind. Dafür ist der dornenreiche Bodenbewuchs hier geringer, was es allerdings auch schnell schwierig macht, der Spur der anderen zu folgen. Die Fährte weicht von der geplanten Strecke der Helden nicht weit ab – doch eine gut gelungene *Orientierungs*-Probe zeigt, dass ihre Vorgänger sich offensichtlich verlaufen haben.

Etwas tiefer im Wald vermeint ein hellhöriger Held plötzlich, etwas wahrzunehmen – doch das Hacken und Getrampel seiner Gefährten ist zu laut. Sind sie alle still, hören zunächst der eine Held, dann auch die anderen eigenartige, leise Geräusche, die jedoch immer lauter werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein panisches Wiehern, ein metallisches Klirren. Ein Echo, das gar nicht zu dieser dumpfen Waldkulisse passen mag. Ein verzweifelter Schrei, ein Geräusch wie reißendes Fleisch. Mal scheint es, als ob gedämpftes Stimmengewirr von weit her zu euch dringt, dann ist ein ersticktes Gurgeln so nah, dass es auch von einem eurer Gefährten stammen könnte. Je angestrenzter ihr hinhört, desto vielstimmiger scheinen die Rufe und Klänge. Ihr erkennt den Lärm einer Schlacht, den harten Klang aufeinander schlagender Klingen, das dumpfe Trampeln schwerer Hufe, Kampfgebrüll und Wehgeschrei, Gestöhne und Gewinsel und das Niederfallen von Körpern auf schlammigen Boden.

Die Helden erleben hier ein Echo der ersten Dämonenschlacht. Bei Belieben können Sie auch noch geisterhafte Gestalten, Temperaturveränderungen, aufgestellte Nackenhaare und ähnliches hinzufügen. Das

Zuhalten der Ohren hat seltsamerweise keinen Effekt. Die Geräusche sollten jedoch langsam abebben, so dass die Helden angestrengt weiter lauschen. Denn:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich schlägt ein greller Blitz eure Schatten an die umgebenden Bäume. Ein nahezu unmittelbar folgender Knall raubt euch vor Schreck beinahe den Atem. Fast gleichzeitig wenden sich eure Blicke nach rechts, wo ihr den Ursprung dieses Schlags vermutet. Ein Ächzen geht wie eine Welle durch die verwachsenen Wipfel der Bäume über euch.

Der Ursprungsort des Geräusches liegt ungefähr 100 Schritt von den Helden entfernt. Wenn sie noch ein bisschen näher kommen, hören sie einen gurgelnden Schmerzensschrei, dann nichts mehr.

Der Schauplatz der gerade vorgefallenen Ereignisse ist eine etwa 30 Schritt durchmessende Lichtung. Einer der Suchtrupps hatte sich auf die Spur des Druiden heften können und ihn schließlich dort gestellt. Unter Zuhilfenahme seines verderbten Druidenstabs konnte dieser jedoch einen Teil seiner Verfolger schnell mit den dämonischen Kräften der Brache ausschalten, den Rest besorgte ein Zauber eines unvorsichtigen Akademiemagiers. Sein IGNIFAXIUS hat sich in dieser agrimothverseuchten Umgebung um ein Vielfaches verstärkt und gegen seinen Erzeuger gerichtet. Inwiefern die Helden auf diese Schlussfolgerungen kommen, bleibt ihrem Scharfsinn überlassen. Wenn sie schließlich die Lichtung betreten, fällt ihnen als erstes die verbrannt riechende Luft und der langsam verwirbelnde Dampf auf, der in der Mitte aufsteigt.

Lassen Sie der Gruppe die folgenden, groben Informationen zukommen (in Klammern finden Sie genauere Informationen bei einer näheren Untersuchung):

- Der Boden hier ist wärmer als normal und das dornige Unterholz scheint, als sei es zum Teil zu Staub zerfallen. Einer der Bäume am Rande der Lichtung sieht rußgeschwärzt aus. (Vor Kurzem war es hier sehr heiß – da kein offenes Feuer zu sehen ist, kann man auf Magie oder dämonische Einflüsse schließen. Der Baum war ebenfalls sehr großer Hitze ausgesetzt.)
- Ein Stiefel liegt teilweise eingegraben am Boden. (Er steckt im Boden fest – sobald ein Held daran zieht, bemerkt er einen Widerstand. Im Stiefel steckt noch ein Fuß, der etwa ab der Mitte des Schienbeins im Erdreich vergraben scheint. Er ist noch warm. Hat einer der Helden einmal Zug auf den Fuß ausgeübt, erzittert der Boden kurz und der Fuß wird ruckartig unter die Erde gezogen. Kurz darauf wird der Boden feucht, dann nass, bis sich ein dunkelrote Pfütze gebildet hat, aus der langsam dicke Blasen aufsteigen.)
- An einem höher gelegenen Ast hängt ein blaues Stück Stoff. (Es kann als Teil einer Magierrobe identifiziert werden. Sein Träger bleibt jedoch unauffindbar.)

• Am Stamm eines anderen Baumes lehnt eine zusammengekrümmte Gestalt. (Sie ist der Kleidung nach ein Söldner. Der Kopf hängt auf seine Brust. Unter dem zerstörten Kettenhemd hat sich ein glänzender Blutfleck ausgebreitet. Wenn die Helden den Kopf hoch nehmen, öffnen sich die Augen und er röchelt letzte Worte: „... sein Stock ... alles gehorcht ihm hier ...“ Dann reißt er die Augen noch einmal schmerzerfüllt auf und ein dünner Ast treibt mit einem Mal aus seiner Brust heraus. Erst windet dieser sich wie eine Schlange um seine Achse herum, dann sprießen aus ihm kleinere Zweige und silbern glänzende Blätter hervor. Danach ist alles still.)

Sind die Helden erst einmal auf der Lichtung – oder haben diese vielleicht nur vorsichtig umrundet, so fällt ihnen zum einen der Weg auf, den der Suchtrupp hierher genommen hat. Zum anderen machen sie auf der anderen Seite eine Bewegung des Gestrüpps aus. Es sieht beinahe so aus, als sei das Geäst und Dickicht hier durch irgendeine Kraft zurückgedrängt worden und fordere nun langsam wieder seinen angestammten Platz ein. Kleine Wurzeln kriechen langsam über den Boden und versuchen, den freigelegten Waldboden wieder zu verschließen, tief gelegene Äste senken sich mit einem leisen Knarzen und Stöhnen.

Diese Spur führt von der Lichtung weg – die entsprechende hinführende Spur ist bereits zugewachsen und unauffindbar. Durch den Besitz des dämonisch durchwirkten Stabs kann sich der Druide seinen Weg recht leicht durch das widernatürliche Gehölz bahnen. Der Kampf mit dem Suchtrupp hat ihn zwar geschwächt, aber schnell ist er nun wieder zu seinem Unterschlupf unterwegs. Dort führt die Spur auch geradewegs hin.

Dem freien Pfad zu folgen ist nun verhältnismäßig leicht. Lassen Sie die Helden trotzdem gelegentlich einem schweren Ast ausweichen, der sich ruckartig vor

ihnen nach unten gebeugt hat, oder an einer seltsam wendigen Wurzel festhängen. Schließlich gelangt die Gruppe unter zwei Bäumen hindurch, die in einem eigenartigen Winkel voneinander weg stehen und betritt dann eine große Lichtung, die beinahe gänzlich von einem riesigen, völlig überwucherten Gebäude eingenommen wird.

Die Maße einzuschätzen ist schwierig, da der Fackelschein nicht so weit reicht und das Licht von oben auch nur sehr schwach ist (mit IN, KL oder *Sinnenschärfe*: etwa 50 Schritt mal 20 Schritt).

Weitere Informationen können die Helden nach entsprechenden Proben in Erfahrung bringen: So ist das Gebäude vielleicht in der Zeit der letzten Friedenskaiser oder kurz danach erbaut worden (also um die 1600 Jahre alt). Sein Zweck könnte der einer kleinen Festung sein. Dicke Mauern und das schwere Eingangstor sprechen auch dafür. Mit einem guten Talentwert in *Sagen/Legenden* können Sie den Helden auch noch die spezielleren Teile der Geschichte (siehe Anfang dieses Kapitels: **Schatten der Vergangenheit**, S.8) erzählen.

Wenn die Helden um das Gebäude herum gehen, sehen sie nur an einigen Stellen noch Mauerwerk heraus schauen, sonst ist fast alles mit knotigem Gestrüpp überwuchert. Etwas auf der anderen, breiten Seite des Gebäudes erregt jedoch ihre Aufmerksamkeit – es sieht aus wie der Haupteingang. Zwei fast drei Schritt hohe, rostige Torflügel ragen vor ihnen auf. Der rechte von ihnen steht etwas nach vorne auf. Beide sind größtenteils von Pflanzenbewuchs überdeckt, und dieser ist in leichter Bewegung. Er scheint am rechten Torflügel zu zerren und ihn schließen zu wollen. Zwischen den Torflügeln ist eine Hellebarde der Länge nach eingeklemmt.

Zwängen sich die Helden durch den Spalt hindurch (und berühren dabei die Hellebarde nicht), kommen sie unbeschadet in den **Vorhof (1)**.

KAPITEL III: DAS GEFÄNGNIS

Dieses Kapitel enthält sämtliche Raumbeschreibungen der beinahe 1600 Jahre alten Vollzugsanstalt. Die Karten dazu finden Sie im **Anhang B8**.

Manche Räume sind halb eingestürzt und kaum begehbar. Einige sind schon seit Jahrhunderten nicht mehr betreten, andere jedoch in jüngerer Zeit benutzt und bewohnt worden. Vor langer Zeit hatten all diese Räume natürlich spezielle Funktionen, die von den neuen Bewohnern teils übernommen, teils zweckentfremdet wurden. Überfrachten Sie ihre Beschreibungen nicht mit jedem Detail, das hier genannt wird. Vielmehr sollten Sie an interessanten Stellen einen der Charaktere auf einen besonderen Gegenstand aufmerksam werden und ihn dann seine eigenen Schlüsse ziehen lassen. Zu jedem Raum werden zunächst einige allgemeine Informationen gegeben, welche Sie den Helden bereits zukommen lassen können, wenn sie diesen betreten. Eine genauere Untersuchung fördert nach Ihrem Ermessen dann weitere Informationen zutage. Die Position von Einrichtungsgegenständen (rechts, links, hinten) wird immer ausgehend von der jeweiligen Tür beschrieben. Können Räume von mehreren Seiten zum ersten Mal betreten werden, so werden die Himmelsrichtungen benutzt. Mehrere Türen sind jedoch verschlossen, dies wird auf der Karte durch ein Schlüsselsymbol angegeben. Dabei gilt:

- A: Diese Türen aus Steineichenholz wurden mit einigen Metallbeschlägen verstärkt. Sie lassen sich durch eine *Schlösser Knacken*-Probe +5, einen FORAMEN +2 (3 AsP) oder den Einsatz körperlicher Gewalt (KK-Probe+4) öffnen.
- B: Insbesondere in den Wachstuben anzutreffen, wurden diese massiven Türen aus einer widerstandsfähigen Eisenlegierung gefertigt. Ihre Schlösser sind jedoch recht simpel, so dass die bei Typ A angegebenen Zuschläge auch hier gelten, allerdings führt Gewalt kaum zum Ziel (KK-Probe +20).
- C: Auch diese schweren Türen bestehen aus einer dicken und äußerst stabilen Metallplatte, aber der Schließmechanismus wurde bereits durch starken Rost in Mitleidenschaft gezogen. Sollte kein passender Schlüssel gefunden werden, so sind *Schlösser Knacken*-Proben +10 fällig, auch ein FORAMEN ist bedeutend kniffliger (Probe +6, 7 AsP). KK-Probe wie bei B.
- X: Das Innere dieser Schlösser ist völlig zugerostet. Da die dicken, metallenen Verschlussbolzen immer noch in der Wand verankert sind, geben diese Türen keinen Fingerbreit nach. KK-Probe wie bei B.

Falls nicht anders angegeben, sind alle restlichen Türen ge-, aber nicht verschlossen und öffnen sich nach innen.

DAS ERDGESCHOSS (I)

Vorhof (1)

6,5 Schritt x 10 Schritt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht nun in einem Vorhof, der zwar ziemlich verkommen und verdreckt ist, aber auf einen steinernen Boden schließen lässt. Außer einem schleimigen Moos an den Wänden, das im flackernden Licht eurer Fackeln feucht glänzt, ist hier von weiterem Pflanzenbewuchs nichts zu sehen. Der eigentliche Hof mag an der breiten, nun in eurem Rücken liegenden Torseite vielleicht zehn Schritt messen. Direkt vor der gegenüberliegenden Wand erkennt ihr ein rundes, gemauertes Loch im Boden, das von einem fast völlig durchgerosteten Gitter abgedeckt ist. Direkt rechts vom Tor schließt sich ein schmalerer, überdachter Raum an, den eure Fackeln von hier nicht komplett ausleuchten können. In der vorderen rechten Ecke des Hofes ist eine Ausbuchtung, direkt daneben befindet sich eine stabil aussehende, eiserne Tür. Zwei weitere Türen dieser Art befinden sich in der vorderen, linken Ecke – eine geöffnete geht nach links ab und eine geschlossene nach vorn.

In der Ausbuchtung liegen die rostigen Überreste von hellebardenähnlichen Waffen und undefinierbare Holzreste. Früher wurde diese Ausbuchtung von Wachleuten besetzt. Das abgedeckte Loch stellt einen Brunnen dar – es stinkt nach fauligem Wasser.

Sollten die Helden irgendwann hierhin zurückkehren, ist die im Tor einklemmte Hellebarde zerbrochen und Ersteres fest geschlossen. Von außen drückt sich windendes Gestrüpp fest dagegen, so dass es kaum mit normalen Mitteln zu öffnen ist. Es besteht die Möglichkeit, über das Tor zu klettern, aber dornige Pflanzen und Metallspitzen machen dies zu einer schmerzhaften Angelegenheit (*Klettern*-Probe +6, Schadenspunkte auch bei Gelingen). Ein eleganterer Weg besteht beispielsweise darin, den Stock des Druiden zu verwenden, der die Pflanzen außerhalb zurückweichen lässt und dadurch das Tor freigibt.

Ställe (2)

4 Schritt x 9,5 Schritt

Deutlich sind vorn die Überreste von mehreren rechteckigen Holzpferchen zu erkennen. Weiter hinten ist das Dach eingestürzt, jedoch haben dicke Pflanzenfasern die Löcher dort ausgefüllt. Eine steinerne Wanne (die Tränke) erstreckt sich über die gesamte linke Seite. Im Fackelschein blitzen einige metallene Gegenstände auf. Diese sind selbst nach eingehender Untersuchung kaum noch einem Zweck zuzuordnen. Es lassen sich außerdem die Reste einer Heugabel und einige Haken ausmachen. Ein besonders

findiger Held (*Sinnenschärfe*-Probe +8) kann unter dem modrigem Schutt ein Hufeisen entdecken.

Registratur (3)

6,5 Schritt x 3,5 Schritt

In diesem mittelgroßen Raum fällt besonders der neu aussehende Tisch an der rechten Wand auf. Links in der Ecke steht ein alter, rostzerfressener Metallkäfig neben einem Haufen modrigen Holzschutts, aus dem ein paar metallene Gegenstände heraus schauen. Diese sind verschiedene, uralte Folterwerkzeuge – darunter Daumenschrauben, eine Schandmaske und einige rostige Handschellen. Eine Probe auf *Sinnenschärfe* verrät, dass die Gegenstände und der Schutt bewusst in diese Ecke – eben aus dem Weg – geräumt wurden.

Auf dem Tisch befinden sich folgende Gegenstände:

- ein Tintenfass und eine Schreibfeder
- ein Kerzenleuchter mit herunter gebrannten Kerzen
- ein zusammengefalteter Zettel
- ein Ledersäckchen mit insgesamt 11 Dukaten, 18 Silbertalern und 20 Hellern

Hier wurde der Botenjunge Jost mit den „besonderen“ Besorgungen beauftragt. Wenn er gerade nicht anzutreffen war, so schrieben ihm die Bewohner einen Zettel mit den gewünschten Zutaten, Büchern oder Gegenständen und legten die entsprechende Menge Geld in das Säckchen hinein. Oft fanden sie die angeforderten Dinge schon nach wenigen Tagen vor ihren Türen – den Botenjungens selbst bekamen die Bewohner jedoch nur selten einmal zu Gesicht.

Auf dem Zettel steht in schneller Handschrift: „Ich weiß, dass du sie hast. Ich gebe Dir alles, was Du willst, aber bring sie mir zurück. Ich brauche die Hilfe von BLG, sonst ist es bald aus mit mir. V.H.B.“

Der Anatom hatte den Botenjungens schon länger in Verdacht, dass er ihm die Spiegelscherbe entwendet hat. Da er aber weder ihn, noch dessen vermeintlichen Meister (den Druiden) gesehen hat, sah er diese Zettelbotschaft als seine einzige Möglichkeit an, mit Jost in Kontakt zu treten. Natürlich wurde seiner dort geäußerten Bitte nie entsprochen.

Früher wurde dieser Raum als Registrierungsstelle für neue Gefangene oder Aufrührer genutzt. Erste Informationen wurden durch die Foltergeräte aus ihnen heraus gepresst, dabei oder danach ihre Daten aufgenommen, anschließend wurden sie in eine der Zellen im Keller abgeführt.

Schreibzimmer (4)

Je 2 Schritt x 3 Schritt

Im ersten dieser kleinen Räume stehen lediglich ein altertümlicher Schreibtisch an der rechten und eine modrige Truhe an der linken Seite – ein wenig verrotteter Unrat verteilt sich über den Boden.

Der Schreibtisch ist aus hochwertigerem Holz gefertigt (Steineiche) und daher noch recht gut in Schuss. Auf ihm befinden sich ein Tintenfass, ein Briefbeschwerer, ein Brieföffner und Siegelwachs.

Die völlig verzogenen Schubladen (KK-Probe) fördern eine rostige Kassette (offen, modriges Papier), deformierte Kerzen und verschiedene Siegelstempel zutage (die mit einer *Heraldik*- oder *Geschichtswissen*-Probe +6 der Zeit des Kaisers Fran-Horas zuzuordnen sind), sowie einen alten Schlüssel, der in alle drei Türen des **Vorhofs (1)** passt. In der Truhe befinden sich ein paar Messingbecher, jedoch nichts mehr von Wert.

Der zweite Raum steht leer, mit etwas *Sinnenschärfe* sind Spuren auf dem Boden zu erkennen, dass an dieser Stelle ebenfalls einmal ein Schreibtisch gestanden haben muss.

Hier taten früher die Verwalter ihre Arbeit, machten die Buchhaltung, setzten Briefe auf, katalogisierten die Gefangenen und organisierten die Versorgung.

Kleines Archiv (5)

1,5 Schritt x 3 Schritt

Die Luft in diesem kleinen Raum ist modrig und feucht. An der breiten Seite stand – den zusammengebrochenen Holzresten nach zu urteilen – vermutlich mal ein Regal. Jetzt wird fast die ganze Wand von einem grün-braunen Schimmel bedeckt. Auf dem Boden verteilen sich vermoderte, kleine Häufchen, an denen der Schimmel frisst.

Wenn die Helden vorsichtig in dem Unrat stochern, können sie das eine oder andere noch nicht völlig vermoderte Buch finden (FF-Probe, damit es nicht auseinander fällt). In Alt-Bosparano wurden darin größtenteils Verwaltungs- und Buchhaltungsvorgänge beschrieben. Das lässt sich zumindest aus den Zahlenkolonnen schließen.

Dies war einst das Archiv, in dem der größte Teil der Buchführung aufbewahrt wurde. Der Schimmel ist nicht besonders gesund, macht den Helden aber erst dann zu schaffen, sollten sie sich länger hier aufhalten oder allzu unbeholfen herum stöbern.

Großes Archiv (6)

3,5 Schritt x 4,5 Schritt

Hier schlägt der Gruppe ein muffiger Geruch entgegen. Drei große Regale und ein halb verfallener Schreibtisch nehmen fast den ganzen Platz ein, so dass hier maximal vier Personen Platz finden können. In einer Ecke liegt ein großer Haufen mit fast völlig zerstörten Büchern, während in den Regalen noch etwas besser erhaltene Exemplare stehen.

Die äußeren, exponierten Bücher und Kladden zerfallen zu Staub, wenn man sie nur schief anschaut. Die mittleren Exemplare sind etwas besser erhalten, aber es werden FF-Proben +4 fällig, um sie nicht zu beschädigen. Sie enthalten inventarähnliche Listen, deren Inhalt sich fast immer gleich gestaltet: ein Name am Anfang, eine Beschreibung der Äußerlichkeiten und dann eine Auflistung von Verbrechen (oft Widerstand gegen die Obrigkeit, Mitglied einer fanatischen Gruppierung, aber auch Diebstahl und ein paar mal Mord) und einem kleinen Absatz zum geistigen

Zustand. Außerdem hängt dem manchmal noch eine Liste der wahrscheinlichen Kontaktpersonen und Mitverschwörer an. Es endet meist mit „Zum weiteren Verhör übergeben in Zelle ...“.

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe ist im hinteren Regal eine Buchreihe auszumachen, die jemand augenscheinlich vor kurzer Zeit durchgesehen haben muss. Die Exemplare dort umfassen – wie sich nach kurzer Durchsicht herausstellt – Informationen zum Bau des Gebäudes: Lohnauflistungen von Zimmermännern, Baumeistern und einfachen Arbeitern, Material- und Transportkosten sowie Statikberechnungen. Darunter befindet sich auch ein beschädigter, primitiver Bauplan des Erdgeschosses. Dieser ist zwar kaum noch lesbar und äußerst brüchig, mit ein wenig Talent in *Malen/Zeichnen* kann jedoch eine grobe Karte erstellt werden (siehe **Anhang B9**).

Wie Sie schon vermuten, beinhaltet dieses Archiv zum größten Teil die Unterlagen über die hier internierten Häftlinge. Die Aufzeichnungen erstrecken sich über fast drei Jahrzehnte und enden mit dem Jahr 1561 v.H. Das Archiv wurde vor einiger Zeit von dem Druiden durchsucht, um an eine Karte zu kommen. Auch er zeichnete den Bauplan schließlich ab, da ihm ein Teil unter den Fingern zerfiel. Zum Nachteil der Helden umfasst jedoch gerade dieser Teil seinen späteren Ritualraum, so dass sie vermutlich etwas länger danach suchen müssen. Die Chimärologin hat zwei besser erhaltene Grundrisskarten des Kellers und des Erdgeschosses an sich genommen. Hier sind keine weiteren Karten mehr zu finden.

Schmaler Gang (7)

2,5 Schritt x 1,5 Schritt

In diesem kurzen Gangstück befinden sich lediglich zwei Fackelhalter in den Wänden. Es endet vor einer weiteren metallenen Tür. Ähnlich wie hier sehen die meisten der im Gebäude vorkommenden, schmalen Gänge aus: karg, schlicht und nur schwach beleuchtet. Ihre geringe Breite bietet nur Platz für eine Person, zur Not ist es aber möglich, sich aneinander vorbei zu drücken.

Breiter Gang (8)

Die Gänge dieser Art sind etwa zweieinhalb Schritt breit und bieten zwei nebeneinander laufenden Personen Platz. In regelmäßigen Abständen wurden Fackelhalter in die Wand eingelassen, die jedoch meist leer sind. An Stellen, die von den neuen Bewohner regelmäßig frequentiert wurden, sind allerdings öfter einmal herunter gebrannte Fackeln zu finden. Im Erdgeschoss hängen häufig noch Wanddekorationen dazwischen, doch mehr als rostige Querstangen, an denen sich zerrissene Stoffetzen im leichten Zugwind wiegen, hat die Zeit nicht überdauert. Im Keller sind die Gänge verständlicherweise recht schmucklos, auch wirken die Wände hier feucht und es riecht leicht modrig.

Baderaum (9)

2,5 Schritt x 9 Schritt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den Raum durch eine nur leicht angelehnte Tür. Die Luft hier ist sehr feucht, und der rissige, gekachelte Boden glänzt nass im Schein eurer Fackeln. Es riecht schwach nach süßlichen Blüten, und immer wieder ist das Geräusch von tröpfelndem Wasser zu vernehmen. In der euch nahen rechten Ecke stehen einige längst ausgediente Metallschüsseln, große, löchrige Zuber und einige Metallringe, vielleicht die Überreste alter Wannen. Auf der anderen Raumseite könnt ihr eine gemauerte Feuerstelle und einen neu aussehenden Kessel ausmachen. Dort stehen augenscheinlich besser erhaltene Schüsseln herum, außerdem eine recht teuer aussehende Badewanne. Neben dieser liegen ein paar Kleidungsstücke und Stiefel auf dem Boden. Etwas scheint den Rand der Wanne zu umklammern – es ist eine Hand!

Unter der schillernden Wasseroberfläche liegt der nackte, aufgedunsene Leib eines Mannes in seinem nassen Grab. Mund und Augen sind weit aufgerissen, offene, bräunliche Geschwüre wachsen aus Hals und Rücken. Bei genauerer Untersuchung fallen purpurne Würgespuren am Hals auf. Außerdem steckt ein Ring auf dem Ringfinger der linken Hand, die sich noch unter Wasser befindet. Da sie etwas aufgequollen ist, sind zur Erlangung des Ringes schon recht drastische Methoden erforderlich.

Helden mit dem Talent *Anatomie* oder hohen Werten in *Heilkunde Wunden* können bestimmen, dass der Todeszeitpunkt etwa zwei bis drei Tage zurück liegt, da der Körper nicht aufgetrieben und noch starr ist. Auf dem Boden der Badewanne befindet sich außerdem das lederne Tagebuch des Ermordeten. Jedoch hat das Wasser sämtliche Einträge darin völlig zunichte gemacht. Lediglich die Seite, an der er wohl zuletzt arbeitete, liegt neben einem Federkiel und einem zerbrochenen Tintenfass in der Nähe der Wanne (siehe **Anhang B4**).

Dieser Raum wurde seiner Bestimmung entsprechend zum Baden und Waschen benutzt, wobei besonders die Chimärologin, der Anatom und sein Lehrling die Bademöglichkeit nutzten. Der Rest begnügte sich im besten Fall mit den Waschschüsseln. Hier fand Valpo Honorio Ballurat sein Ende, in der Badewanne erwürgt von seinem Lehrling Albio Salzerhav. Der Ring wird von einem flachen Onyxstein verziert – dieser lässt sich zur Seite schieben, woraufhin darunter ein kleiner Schlüssel hoch klappt, mit dem sich die Schatulle im **Arbeitsraum von Valpo Bellurat (38)** öffnen lässt. Nach dem Ritual ist auch die Wasserleiche des Anatoms im Gebäude unterwegs, ihre Werte finden Sie in **Anhang A**.

Dilhabeth Achmadsunyas Zimmer (10)

4,5 Schritt x 6,5 Schritt

In diesem größeren Raum fällt zunächst ein schwacher, wohlriechender Parfümduft auf. Das Zimmer ist vergleichsweise luxuriös ausgestattet und mit einigen nun ausgebrannten Armleuchtern bestückt. Ein großes Bett ist in der gegenüberliegenden Ecke zu sehen und scheint mit frischen Tüchern und Stoffen versorgt worden zu sein. Daneben befindet sich ein großer, antik anmutender Standspiegel und ein kleiner Schemel mit verschiedenen großen Fläschchen, Kästchen und Schalen. Ein großer Schrank steht an der rechten Wand, neben einem kleinen Kamin. Gegenüberliegend wurde ein einfacher Stuhl unter einen Tisch geschoben, auf dem verschiedene Schreibwerkzeuge und mehrere Bücher verteilt sind.

Der Betrahmen sieht extrem alt aus, ist allerdings aus teurem Mohagoniholz gefertigt und daher noch gut erhalten. Darauf liegende Strohmatten wurden in teure Stoffe gehüllt. In dem achtlos zerwühlten Bettzeug lässt sich das erste Tagebuch der Chimärologin finden: Das knapp ein Spann große Buch wurde mit einem dunklen, sich stumpf anfühlenden Leder bezogen, auf dem unten rechts die Initialen D.A.S. in verschlungenen Lettern prangen. Mehrere Lederriemen halten die darin befindlichen Seiten zusammen (siehe **Kapitel IV** und **Anhang B1**). Ganz neugierige Helden entdecken noch einen scharf riechenden Nachtpf.

In den Mohagonirahmen des Spiegels ist etwas in altem Bosparano eingraviert. Übersetzt lautet es: „Und zeigt das Bild Deiner Selbst nur Deine sündhafte Hülle, so erkennt Dich ... ganz und gar.“ Dies hört sich im bosparanischen Original natürlich schwungvoller an und reimt sich dort sogar. Das fehlende Wort („Praios“) wurde mit einer Flamme vollständig heraus gebrannt.

Auf dem Schemel befinden sich Schminkzeug, Parfüms und Crèmes, jedoch nichts weiter Auffälliges. Der Schrank ist ebenfalls aus Mohagoni und mit antiken Intarsien verziert. Die rechte Schranktür ist nicht ganz so hoch wie die linke, so dass darunter noch drei Schubladen Platz haben. Die unterste ist völlig verzogen und leer. In der obersten befinden sich Kerzen, Feuerstahl und Zunderkästchen, in der mittleren Unterwäsche (darunter ein Büchlein mit rahjasündigen Darstellungen aus Oron). In der rechten Schrankhälfte gibt es lediglich weitere Alltagswäsche zu finden. In der linken stehen unten mehrere Paar Schuhe, darüber hängen – so entdecken anwesende Akademiemagier – verschiedene Magiergewänder. Im Einzelnen sind dies:

- ein leichtes, hellrotes Gewand, bestickt mit Symbolen der Verständigung und der Macht,
- eine tiefblaue, schwere Robe mit Zeichen der Planeten, der Elemente und der Macht,
- eine einfache Reisekutte und
- ein etwas protziges, dunkelblaues Gewand aus Seide.

Einem aufmerksamen Magier fällt hier auf, dass das Beschwörungsgewand fehlt.

Auf dem Tisch befinden sich ein Tintenfass, Schreibfedern, Kohlestifte und loses Papier. Hier wurde auf den unzähligen Schmierzetteln immer wieder versucht, eine Thesis zu formulieren. Dass sie das Merkmal *Form* aufweist, offenbart schon eine *Magiekunde*-Probe +5. Falls diese auch +15 gelungen wäre, so erkennt der Zauberrnde die Matrix der seltenen Formel CHIMAEROFORM mit einer arachniden und einer dämonischen Komponente. Die Bücher sind lediglich allgemeine arkane Nachschlagewerke, wie sie jeder Magier benutzt.

Dieses Zimmer war einst für den obersten Leiter der Haftanstalt bestimmt und entsprechend prunkvoll eingerichtet. Die Chimärologin schläft hier und hat den Raum (nach einer gründlichen Säuberung) größtenteils so belassen. Er ist jedoch seit einer Woche unbenutzt, da sie immer mehr Zeit im Keller verbringt und dort schläft, um ihren „Kindern“ nahe zu sein.

Langer Korridor (11)

Dieser Gang erstreckt sich durch das gesamte Gebäude und ist in regelmäßigen Abständen mit nun abgebrannten Fackeln bestückt worden. An der Verbindung zu **Gang (8)** befindet sich jedoch eigentlich eine T-Kreuzung. Der östliche Zweig wurde durch eine Illusion des Quitslinga verborgen und ist daher kaum zu entdecken (Realitätsdichte 19, siehe **Liber Cantiones: AURIS NASUS OCULUS**), außer jemand fällt zufällig hindurch oder weiß, wonach er sucht. Ein ODEM offenbart die Illusion natürlich sofort als solche. Sie hält etwa 12 Spielrunden vor. Diesen Umstand können Sie nutzen, falls die Helden nach dieser Zeit immer noch keinen Schimmer von ihrer Existenz haben. An der Tür zum **Altarraum (28)** können hellhörige Charaktere dann finstere, gemurmelte Anrufungsformeln vernehmen (beachten Sie, dass sie von Innen verbarrikadiert wurde).

Zunächst lassen Sie diesen Gang jedoch aussehen wie jeden anderen – bzw. lenken Sie die Aufmerksamkeit der Gruppe auf den leblosen Körper zwischen **Hauptspeisesaal (14)** und **Küche (15)**: Mit gebrochenem Genick und dem Gesicht nach oben liegt der noch warme Leichnam von Welf Dergan auf dem kalten Steinboden. Dünne Blutfäden zeugen davon, dass seine Zunge und Augen nach seinem Tode heraus getrennt wurde. Seine Beschreibung finden Sie in **Anhang A**. Wenn die Helden ihn durchsuchen, so stoßen sie auf einen kleinen Schlüssel, den er an einem ledernen Halsbändchen unter seiner Kleidung trägt. Dieser öffnet eine kleine Truhe in **Dergans Zimmer (23)**. Vor dem **Labor (17)** befindet sich ein großer, angetrockneter Blutfleck auf dem Boden. Ein paar verschmierte Spuren deuten in Richtung des Nebenganges, die man mit einer *Fährtsuchen*-Probe bis in das **Krematorium (44)** im Keller verfolgen kann. Albio Salzerhav wurde hier von Firunislaus Bachental schwer verletzt und anschließend bis in die Brennkammer geschleppt. Erfahrene Helden können

schätzen, dass der Blutfleck vielleicht vier bis fünf Tage alt sein mag.

Wachstuben (12)

3 Schritt x 4,5 Schritt

In diesen kleinen Räumen hat nicht viel die Zeit überdauert. Man erkennt Überreste eines Tisches und einiger Schemel. Von den metallenen Ringen und Beschlägen her zu urteilen, könnte der Schutthaufen in der Ecke mal ein oder mehrere Fässer gewesen sein. Ein weiterer Haufen mit rostigen Metall- und Holzresten lässt bei näherem Hinsehen auf einen ehemaligen Waffenständer schließen. Die vor sich hin rottende Truhe in der anderen Ecke offenbart außer sich eilig davonmachenden Knopfspinnen nichts von Interesse.

Diese Räume wurden früher von den schwer bewaffneten Gefängniswachen benutzt. Sie befinden sich jeweils an strategisch wichtigen Punkten, um Ausbrüche der Insassen so gut wie unmöglich zu machen. Daher sind die Eisentüren dieser Räume besonders dick und ohne den passenden Schlüssel selbst mit extremer Gewalt kaum aufzubekommen. Die Wachstuben gleichen sich im Prinzip sehr. Der Abwechslung und der Wiedererkennung wegen können Sie jedoch nach Belieben folgende Gegenstände verteilen: ein altes Paar Würfel, zusätzliche Waffenständer, ein paar gammelige Schemel, ein verfallener Schrank, die Überreste von zwei Skeletten, eine Blechschale mit kleinen Tierknochen, ein paar aus der Wand gebrochene Steine und ähnliches. Eine Besonderheit gibt es bei der Wachstube vor dem **Leichenraum (36)**: Hier stinkt es nämlich schon sehr deutlich nach verrottendem Fleisch.

Kleiner Speisesaal (13)

3 Schritt x 5,5 Schritt

In diesem schlauchartigen Raum erkennt man zunächst einen alten, aber noch recht gut erhaltenen Tisch, der mit insgesamt sechs Stühlen bestückt ist und auf dem Geschirr und Essensreste verteilt sind. Ein kleiner Kamin nimmt die Mitte der linken Seite ein. Im hinteren Teil des Saals wurde ein anderer Tisch von einem herunter gestürzten Deckenleuchter zerschlagen, ein weiterer Leuchter liegt mit anderem Schutt auf einem Haufen in der Ecke. Dieser besteht aus ein paar morschen Stühlen und einem ehemaligen Geschirrschrank mit angelaufenem Besteck und Porzellanscherben.

Auf dem vorderen Tisch befinden sich sowohl einfaches Blechgeschirr als auch teureres Porzellan und Besteck, das aus dem Schrank geborgen werden konnte. Insgesamt sind dort vier Teller zu sehen, von denen sich jedoch nur auf zweien noch Essensreste (Hühnerknochen und eine eingetrocknete Soße) finden lassen. Außerdem stehen dort zwei erloschene Armleuchter.

Hier speiste einst die etwas feinere Gesellschaft dieser Einrichtung, also der Priester, der oberste Verwalter, der

Gefängnisleiter und hohe Gäste. Der Raum wurde auch von den neuen Bewohnern genutzt, in letzter Zeit jedoch nicht mehr so häufig.

Hauptspeisesaal (14)

6,5 Schritt x 6 Schritt

Schwere, eiserne Kronleuchter haben hier schon vor Ewigkeiten den größten Teil der Einrichtung beim Herunterfallen zerstört. Unter dem Schutt kann man vielleicht drei, vier lange modrige Tische und etwa doppelt so viele Bänke vermuten. Ein Kamin ist an der linken Raumseite vorhanden. Der gegenüber stehende, eingefallene Schrank macht den Eindruck, als hätte er seinen Inhalt aus billigen Schüsseln und Tellern mitten in den Raum erbrochen.

Früher durfte hier der Rest der einfachen Angestellten wie Wachen und Bedienstete speisen.

Küche (15)

3 Schritt x 11 Schritt

Dieser recht breite Raum diente früher offensichtlich als Küche. Zwei gemauerte Herde mit Rauchfang sind zu erkennen, einer auf der rechten und einer auf der linken Schmalseite, dazwischen befanden sich einmal mehrere Tische und Bänke, von denen aber nur noch einer erhalten und mit Küchenwerkzeugen bestückt ist. Auch die Wandregale sind längst verkommen und ihr Inhalt an Töpfen, Pfannen und anderem Küchengerät ist größtenteils über den Boden verteilt. Die meisten Messer, Kellen und Schöpflöffel sind längst verrostet, doch den Helden fällt auf, dass in dem unzerstörten Tisch auf der rechten Seite ein neues Messer steckt.

Der rechte Herd wurde anscheinend in letzter Zeit benutzt – die Holzscheite riechen verbrannt, sind aber längst erkaltet. In der Ecke links daneben wird frisches Feuerholz gelagert. Darunter verbirgt sich eine schwere, eiserne und verriegelte Platte – die ein Loch verschließt, das in den darunter liegenden **Sektionsraum (37)** führt. Allenfalls helllichtige Helden dürften diese jedoch bereits jetzt entdecken.

Neue, eingetrocknete Flecken verraten, dass der Tisch zur Essenszubereitung genutzt wurde. Außer dem Messer liegen auf dem Tisch ein Wetzstein und ein paar Töpfe und Pfannen, die zu neu sind, um von hier zu stammen.

Vorratslager (16)

6,5 Schritt x 3,5 Schritt

Dieser Raum riecht nach würzigem Essen und er sieht recht sauber und aufgeräumt aus. Wohl geordnet stehen hier mehrere Kisten, Fässer in verschiedenen Größen und ein paar fast leere Säcke an der rechten und linken Wand, während die breiten Seiten von Regalwänden eingenommen werden. Sie sind zum überwiegenden Teil leer, doch finden sich dort noch ein paar Schinken, Käse und Hartwürste.

Eines der kleineren Fässer trägt die Aufschrift *Al'Anfaner Rosengold* und ist noch fast zur Hälfte mit

diesem edlen Wein gefüllt. Zwei leere Fässer haben wohl mal einen *Jerganer Bärenfang* und einen *Felsteufel* enthalten. Von den größeren Fässern ist nur noch eines zu einem Viertel voll – mit ganz normalem, genießbaren Wasser.

Die Kisten sind auch fast alle leer, es finden sich nur noch ein paar Gläser mit eingemachtem Obst und eine Kiste mit ein paar Kartoffeln. Ein noch halb voller Sack ist mit Mehl gefüllt.

Labor (17)

4 Schritt x 5 Schritt

Im recht neu erscheinenden Schloss der sperrangelweit aufstehenden Tür steckt von außen noch ein Schlüssel. In dem Raum fällt als erstes ein intensiver Schwefelgeruch auf – ein Blick auf die Einrichtung verrät schnell, dass es sich um ein alchemistisches Laboratorium handelt. Ein breites Regal auf der rechten Seite ist mit verschiedensten Gläsern, Tiegeln, Töpfchen, alchemistischem Werkzeug und anderem Gerät bestückt. Die links anschließende Wand wird von einer großen Arbeitsbank eingenommen, in der Ecke daneben ist eine kleine Herdstelle an einem Wandvorsprung angebracht, der vom Boden bis zur Decke reicht. Links der Tür steht ein weiteres Regal mit fast zwei Dutzend Büchern, daran schließt sich ein kleiner Schreibtisch an, auf dem sich ungeordnete Aufzeichnungen und lose Zettel häufen.

Für den alchemistisch begabten Helden scheint dieses Labor zwar simpel, aber dennoch relativ vollständig eingerichtet zu sein. In mehreren, beschrifteten Gläsern schwimmen kleine Tiere oder Teile davon in gelblichen Konservierungslösungen. Darunter lassen sich zum Beispiel Hahnenkämme, abgezogene Krötenhäute, Hasenohren, Vogelschnäbel und selbst der lange Zahn einer Seeschlange finden, an dem noch der Rest eines zertrümmerten Unterkiefers hängt. Die Substanzen und Lösungen sind meist gängige Ingredienzien für viele Tinkturen und Rezepte. Es sind auch einige teure Exoten darunter, wie zwei Horuschenkerne, ein paar Karneolsplitter und eine Arganwurzel. Viele Dinge sind jedoch unbeschriftet, und die Zeit sollte nicht reichen, um hier alles ausgiebig zu erforschen.

Für die Helden könnte sich der Seeschlangenzahn noch als äußerst nützlich erweisen. Er kann als Dolch geführt werden und verursacht dabei W6 +1 TP, ist mit einem Bruchfaktor von 4 jedoch recht fragil. Gegen den Spinnendämon Mactans stellt er allerdings eine *verletzende* Waffe dar – eine Eigenschaft, die sich auch auf die daimoniden Kreaturen der Chimärologin übertragen hat. Mit einer *Alchemie*-Probe +3 (wahlweise auch *Magiekunde* +6) lässt sich über einige wachsartige Überreste auf der Arbeitsbank auf hier hergestellte Beschwörungskerzen schließen. Das Bücherregal enthält nur die gängige, alchemistische Literatur.

Die Notizen auf dem Schreibtisch sind ziemlich ungeordnet und wurden meist schnell hingekritzelt – es

sind überwiegend Rechnungen zu Mixturen und kleinere Randnotizen zur Verbesserung bestehender Rezepte. Dort findet sich jedoch auch ein sauber geführtes Laborbuch: Die schön verarbeitete, große Lederkladde trägt das Siegel der Werkstätten des Roten Salamanders (siehe **Kapitel IV** und **Anhang B3**).

Der verschließbare Schacht für das Feuerholz unter der Herdplatte riecht erwartungsgemäß nach Rauch – da er aber mit dem Kaminabzug des darunter liegenden **Krematoriums (44)** verbunden ist, kann eine feine Nase daneben den schwachen Geruch verbrannten Fleisches ausmachen. Dies betrifft sowohl Helden mit dem Vorteil *Herausragender Geruchssinn* als auch Charaktere mit der Talentspezialisierung *Sinnenschärfe (Riechen/Schmecken)*.

Zimmer der Bediensteten (18)

Je 4 Schritt x 3 Schritt

Hier befanden sich einst die Zimmer der Bediensteten. Je zwei Doppelbetten, ein kleiner Schrank, vier kleinere Truhen und ein paar Waschsüsseln sind kaum noch als solche zu erkennen. In dem Raum links neben dem **Labor (17)** und **Albio Salzerhavs Zimmer (19)** wurde jeweils zusätzlicher Schutt abgeladen, der vorher in den benutzten Zimmern gelegen hatte.

Albio Salzerhavs Zimmer (19)

4 Schritt x 3 Schritt

Dieser Raum wurde offensichtlich vor Kurzem noch bewohnt, ist recht spartanisch eingerichtet und einigermaßen sauber und aufgeräumt. Zwei kleine Schränke sind angefüllt mit persönlichen Gegenständen sowie einigen Büchern über anatomische Vergleichsstudien. Die Schlafstätte besteht aus einfachen Strohmatten. Auf ihr liegt ein eng beschriebener Zettel, der mit einem kleinen Stein beschwert wurde. Diese letzte Botschaft von Albio Salzerhav finden Sie im **Anhang B6**.

Vorratskammer (20)

4,5 Schritt x 2,5 Schritt

Die Funktion dieser Kammer ist für die Helden kaum noch zu ermitteln. Eine Ecke ist mit längst zerfallenen Möbeln und Regalen voll gestellt, in einer anderen sind die rostigen Reste von Waffen und anderen Metallgegenständen sowie verschiedenes Gerümpel zu erkennen. In diesem alten Vorratsraum war schon sehr lange niemand mehr.

Zimmer der Wachen (21)

3 Schritt x 5 bzw. 4 Schritt

Diese Zimmer waren früher den Wachen zugeordnet. In jedem dieser Räume befinden sich die verstaubten Überreste von je vier einfachen Betten, vier kleinen Schränkchen und einem bestuhlten Tisch. Außerdem finden sich hier der ein oder andere uralte Kerzenleuchter und löchrige Waschsüsseln. Der Raum neben **Valpo Ballurats Zimmer (22)** wurde

dabei mit zusätzlichem Gerümpel voll gestellt, das in den umgebenden bewohnten Zimmern störte.

Valpo Ballurats Zimmer (22)

3 Schritt x 5 Schritt

Dieser Raum wurde noch kürzlich bewohnt, ist aber äußerst karg eingerichtet. In der hinteren, rechten Ecke ist eine einfache Lagerstatt aus bezogenen Strohmatten zu sehen – nebst Nachttopf und Waschschüssel. Der einzige zusätzliche Einrichtungsgegenstand ist ein kleines Schränkchen. Auf ihm steht ein Messingkerzenhalter, an dem ein kleiner Eisenring mit vier Schlüsseln hängt.

In dem Schränkchen befinden sich lediglich etwas Alltagskleidung und Gegenstände der persönlichen Hygiene. Halb unter den schmutzigen Laken des Bettes verborgen, lässt sich auch noch eine kleine Fibel mit anatomischen Zeichnungen von exotischen Tieren finden. Lesezeichen wurden bei einigen Spinnenrassen eingelegt, namentlich bei Höhlen-, Smaragd- und Speispinnen. Helden mit einem hohen *Tierkunde*-Talentwert wissen vielleicht sogar mehr über die genannten Arten.

Mit dem Schlüsselbund lassen sich alle Eisentüren öffnen, die vom Hauptgang des Kellers abgehen.

Welf Dergans Zimmer (23)

3 Schritt x 4 Schritt

Augenscheinlich benutzt, besitzt dieser Raum nur eine einfache Ausstattung. Eine kleine Truhe steht am Fußende einer Strohmattmatratze, die schon etwas muffig riecht. Daneben liegt ein Haufen achtlos hingeworfener Kleidungsstücke. Doch der Blick der Helden wird schnell an die Wände wandern, denn sie sind mit unzähligen Zetteln und Papierstücken behangen.

Diese sind größtenteils Steckbriefe des „Schnitters“ – so wird Dergan dort bezeichnet. Die gezeichneten Konterfeis weisen kaum Ähnlichkeit miteinander auf, ein vernarbt Gesicht ist jedoch allen gemein. Außerdem hängen dort Artikel aus dem *Aventurischen Boten* und anderen Zeitungen, die ungelöste Verbrechen, Einbrüche und Diebstahlnotizen zum Thema haben. Die Zettel, die ganz vorne hängen, lohnen einer genaueren Untersuchung, dort findet sich nämlich beispielsweise ein Plan des *Garethar Nandus-Tempels* und des *Noionitenklosters* in *Meilersgrund*. Darunter wurden verschiedene Notizen gemacht und mit Uhrzeiten versehen.

Den passenden Schlüssel zu der Truhe finden die Helden an Dergans Leiche im **langen Korridor (11)**. Sollte sie jedoch mit Gewalt oder *Schlösser Knacken* geöffnet werden, wird ein staubförmiges Atemgift freigesetzt, das *W6 Spielrunden lang W6 SP/SR* verursacht. Die Betroffenen empfinden brennende Schmerzen in der Brust, werden von starken Hustenkrämpfen geschüttelt und sind in dieser Zeit zu keiner vernünftigen Kommunikation imstande. Die Falle kann leicht umgangen werden, wenn man ein

dünnes Messer zwischen Deckel und Truhenrand schiebt und so einen kleinen Draht rechts über dem Schloss durchtrennt.

In der Truhe befindet sich größtenteils Diebeswerkzeug: Stabile Dietriche, dunkle Kapuzen, schwarze Tarnschminke, verschiedenste scharfe Messerchen, eine kleine Phiole mit dem alchemistischen Erzeugnis „Eulentränen“ und einige Säckchen mit berauschenden, aber auch giftigen Pulvern (darunter sehr kleine Mengen von *Purpurbliß* und *Regenbogenstaub*). Ein Lederbeutel enthält mehrere Münzen im Wert von insgesamt acht Dukaten, es sind auch ein paar fremdländische Währungen wie *Al'Anfaner Dublonen* und *Andrataler* dabei. Ein zusammengefalteter Zettel sollte die Gruppe besonders interessieren: Es ist eine Karte des Kellers (siehe **Anhang B11**), die der neugierige *Schnittler* der *Chimärologin* entwendet hat.

Firunislaus Bachentals Zimmer (24)

3 Schritt x 5 Schritt

Dieser Raum scheint ebenfalls bewohnt, die Einrichtung ist jedoch so knapp gehalten wie nur irgend möglich. Auf einem Tischchen sammeln sich Kleidungsstücke, ein umgefallener Kerzenhalter und eine leere Waschschüssel. Das nebenstehende, zerwühlte Strohbett lässt nur sehr wenig Komfort vermuten. Die Tür zu diesem Raum besitzt ein recht neu aussehendes Schloss.

Gästezimmer (25)

Je 4 Schritt x 3 Schritt

Dieser Raum ist verhältnismäßig nobel eingerichtet. Ein Kamin an der gegenüberliegenden Seite und ein großes Bett sind die auffälligsten und auch noch am besten erhaltenen Einrichtungsgegenstände. Jedoch ist die Luft hier stickig und feucht, was daran liegen mag, dass die Decke einen breiten Spalt aufweist, durch den lange, nasse Wurzeln und knotiges Gestrüpp eingedrungen sind. Schränke und Tische aus soliderem Holz haben sich recht gut gehalten, aber der Unrat in dem Zimmer lässt vermuten, dass nicht alles hier aus so hochwertigen Materialien bestand.

Die Schränke sind bis auf Nachtschüsseln und verrottete Tücher und Laken leer. Der Raum, der näher an der Gebäudewand liegt, wurde durch einen Teileinbruch der Decke besonders stark in *Mitleidenschaft* gezogen.

Druidenwerkstatt (26)

3 Schritt x 4 Schritt

Dieser kleinere Raum wird an der Ostseite von mehreren Ständern mit längst verrotteten Roben gesäumt. Auf einem daran anschließenden Regal befinden sich Kelche, die Reste zerbrochener Flaschen, einige uralte, zerfledderte Bücher und andere Gegenstände. Damals wurden hier die *Praiosmessen* vorbereitet – doch *Orschan Laikis* hat diesen Raum zu seinem Arbeitsraum erkoren. Auf der ersten von zwei Arbeitsbänken stehen Gläser mit allerlei Wurzeln und Pflanzenteilen, Schalen mit stinkender Erde und einigen

anderen, schleimig aussehenden Substanzen. Ein knorriger, gewundener Stock lehnt gegen die entfernte Wand. An einem seiner knotenartigen Auswüchse hängt ein kleiner Eisenring, der mit drei angerosteten Schlüsseln bestückt ist.

Eine genauere Untersuchung fördert unter einer Holzschale ein paar Wachsreste und Haarbüschel zutage. Sollte der Druiden von seinem Herrschaftsritual Gebrauch gemacht haben, so liegen dort außerdem noch zwei Lehm- oder Wachspüppchen (dies richtet sich danach, ob er das Ritual *Miniatur der Herrschaft* oder *Wachs der Herrschaft* angewendet hat).

Auf der etwas kürzeren, zweiten Arbeitsbank sind Messer, ein Mörser und andere Gerätschaften zu erkennen, außerdem hängen einige Kräuterbüschel und Pflanzenfasern darüber. Ein kleines Heftchen liegt unter einem Bündel trockener Zweige begraben, jedoch ist es sehr eng und unordentlich beschrieben, zudem in einer völlig unbekanntem Sprache verfasst. Selbst ein XENOGRAPHUS hilft hier nicht weiter, die Schrift wurde dem Druiden durch das BLG eingegeben – und klingt selbst mit diesem Hellsichtszauber wie die zusammenhanglose Fasel eines Wahnsinnigen.

Die Ritualgegenstände in den Regalen sind noch aus den Zeiten Fran-Horas'. Die Dolche und Kelche sind mit unbekanntem Initialen versehen, die zerflossenen Kerzen mit unbekanntem Symbolen. Das zerfledderte Buch ist kaum handhabbar, auf einigen besser erhaltenen Seiten sind jedoch ritualisierte Praiosanbetungen zu lesen – die heutzutage recht blutrünstig klingen dürften.

Der Stock ist magisch und in der Tat der Gegenstand, mit welchem sich der Druiden die feindselige Flora und Fauna in der Brache zeitweilig untertan machen kann. Er zehrt zwar an der Lebensenergie der benutzenden Person (Hautkontakt erforderlich, nach einiger Zeit blutet die Hand mit 1 SP pro 2 SR), aber dafür drängt er sowohl Büsche als auch Gestrüpp und mindere Dämonen zuverlässig zurück. Einem maximal eingehörnten Dämonen aus Agrimoths Reich kann man damit einen Dienst abringen – was den Träger jedoch 13 LeP kostet. Ein ANALYS offenbart eine Art DÄMONENBANN (Agrimoth), der jedoch eher in Richtung dämonischer Beherrschung denn Antimagie geht.

Die Schlüssel öffnen die Türen der jeweiligen **Wachstuben (12)** des Erdgeschosses.

Lauscht man an der Tür zum **Altarraum (28)**, so nimmt man das dumpfe Murmeln von düsteren Invokationen wahr.

Orschan Laikis' Zimmer (27)

5 Schritt x 3 Schritt

Dieser Raum ist recht edel ausgestattet: An den Wänden hängen wohl einmal Bildteppiche, von denen allerdings nur noch die Befestigungsstangen und ein paar zerfranste Reste übrig sind. Zerfallene Schränke und anderer Holzschutt wurden sorgsam in eine Ecke geräumt. Ein Bettgestell aus dunklem Mohagoni wurde

mit einer frischen Strohmattze und einigen schmutzig aussehenden Laken ausgestattet. Daneben stehen ein Waschtisch und eine kleine Anrichte, auf der ein kleines Medaillon und ein großer Schlüssel liegen. Die Wände sind mit Kerzenleuchtern gesäumt, die zwar kürzlich benutzt wurden, aber im Moment nicht entzündet sind.

Eine Durchsuchung dieses Zimmers fördert nicht viel zutage. Auf dem Müllhaufen kann man vielleicht noch einen Teppichrest mit altertümlichen, ja, fast gütendlandisch geprägten, praiosgefälligen Stickereien erkennen. In den Schubladen der Anrichte befinden sich lediglich ein paar Kerzen, einfache Kleidung und eine grob gewebte Robe. Das Medaillon lässt sich öffnen und zeigt die Porträts einer etwa dreißigjährigen Frau und eines jungen Mädchens (Efferdane und Berilja Laikis). Der große Schlüssel passt in alle Türen der südwestlichen **Wachstube (12)** des Kellers.

Einst war dies das Zimmer des höchsten Priesters dieser Einrichtung – er war sowohl für die regelmäßig abgehaltenen Praiosmessen, als Oberster Richter jedoch auch für die Rechtsprechung der Gefangenen im unteren Stockwerk verantwortlich.

Mit einem Ohr an der Tür zum **Altarraum (28)** können die Helden leises Gemurmel vernehmen, das sich langsam zu einer inbrünstigen Beschwörung fremder Mächte steigert.

Altarraum, Ort des Rituals (28)

9 Schritt x 5 Schritt

Sind die Helden hierhin vorgedrungen, so hat sie Orschan Laikis vermutlich längst bemerkt und es schließt sich an dieser Stelle **Kapitel V: Das Ritual** an.

Die folgende Raumbeschreibung können Sie den Helden dann zu gegebener Zeit zukommen lassen:

Im Lichte unzähliger Kerzen ist besonders eines in der entfernten Ecke auszumachen: ein großes Heptagramm, das von einem Runenkreis unbekannter Symbolik umgeben ist. In einem kleineren Kreide-Pentagramm daneben steht eine hagere, gebeugte Figur, die Hände seitlich erhoben und etwas Unverständliches murmelnd. Das Heptagramm wurde tief in den Boden eingeritzt und seine Rillen haben sich mit Blut gefüllt. Jede Spitze endet mit einer tiefen in den Stein geschlagenen Mulde, die mit bluttriefenden Augen und Zungen gefüllt sind. Vier Körper liegen wie achtlos daneben an die Wand geworfen. In dem Heptagramm liegt der regungslose Leib einer Frau – sie ist in ein dünnes Tuch gehüllt und hält auf ihrem Bauch einen modrigen Schädel in den Händen. Die Wände sind ringsum mit eigenartigen Runen beschmiert, die keinem erkennbaren Muster zu folgen scheinen.

Ein großer Marmoraltar nimmt die Mitte der östlichen Wand ein, hinter ihm hängt ein zerfetzter Wandteppich, auf dem die Reste eines großen, strafend blickenden Auges zu erkennen sind. Die Trümmer von vielen hölzernen Bänken wurden zu einem großen Haufen vor die doppelflügelige Eingangstür geräumt – und diese ist damit völlig blockiert.

DER KELLER (II)

Schlafgelegenheit für die Wachen (29)

6 Schritt x 2,5 Schritt

Hier befanden sich wohl mal ein paar einfache Bettgestelle. Zumindest kann man das aus den verrotteten Überresten schließen.

Kleine Waffenkammer (30)

3 Schritt x 1,5 Schritt

In dieser kleinen Kammer liegen kreuz und quer rostige Klängen und zerfallenes Holz herum. Außerdem finden sich Haken, deren Funktion nicht länger erkennbar ist, und mehrere breite Handschellen.

Kleines Gangstück (31)

3 Schritt x 1,5 Schritt

Nach dem Aufstemmen der schweren Tür finden sich die Helden in diesem kleinen Gang wieder. Halb durchsichtige, fadenartige Linien zieren hier die Wände und ziehen sich auch kreuz und quer über die anschließende Tür, die mit einem breiten, eisernen Riegel verschlossen ist.

Horchen die Gefährten an der Tür, so hören sie ein beständiges Klicken und Rascheln. Dann ertönt eine Stimme, die wie ein schwaches Echo in ihren Köpfen hallt, aus vielen einzelnen bestehen zu scheint und doch eine ist. Die hinter der Tür ihr Dasein fristende Dilhabeth Achmadsunya wurde hier mit ihren Geschöpfen eingesperrt. Für deren Befreiung wird sie den Helden einen Handel vorschlagen. Ob sie dieses Risiko tatsächlich eingehen, hängt von der Verwegenheit der Gruppe ab. Haben sie schon Kenntnis davon, dass die Daimoniden sowieso bald im Sterben liegen werden, mag ihnen das ihre Entscheidung erleichtern. Versuchen Sie, das Gespräch in jedem Fall so zu lenken, dass die Helden die Tür mit einem deutlichen Gefühl der Ungewissheit öffnen – falls sie das überhaupt wagen.

Wenn sich die Chimärologin der Anwesenheit der Helden gewahr wird, ist sie zunächst feindselig und defensiv, es fallen Sätze wie „Wer wagt es ... Ich kann euch riechen ...“ und „Die Kinder mögen euch nicht.“ Hat sie die Helden schließlich in ein Gespräch verwickelt, so wird sie bald schmeichlerisch und zugänglich, da sie eine Möglichkeit sieht, ihre Kreaturen doch noch füttern zu können. Auf folgende Fragen der Helden können Sie eingehen. Bleiben Sie jedoch bewusst vage. Dilhabeth Achmadsunya wiederholt sich oft, scheint einige Sätze eher zu sich selbst zu sprechen und macht bisweilen einen zerstreuten Eindruck:

- *Wer oder was bist du?* Die Mutter meiner Kleinen ... Die Kleinen brauchen viel Pflege ... sie wachsen ja so schnell ...
- *Was willst du von uns?* Lasst uns hier heraus ... meine Kleinen sind ja so hungrig ... sie können euch helfen ...

• *Und bei was können sie uns helfen?* Meine Kleinen haben so großen Hunger ... und hier liegt so viel Fleisch herum ... und auch noch Fleisch, das wandelt ... wir riechen seinen Hass. Es will euch vernichten ... aber wir hassen das Fleisch auch. Es hat uns betrogen und belogen ... *Sie* hat es mir gesagt ... öffnet die Tür und meine Kinder essen das böse Fleisch für euch ... sie können euch beschützen ...

• *Wir vertrauen dir nicht – sobald wir die Tür öffnen, greift uns deine Brut an!* Ihr braucht doch keine Angst zu haben ... euer Fleisch stinkt nicht ... meine Kinder sind wählerisch ... sie brauchen euch, viele Türen sind verschlossen ... wir kommen nicht heraus ...

Weitere Empfehlungen zu ihrer Charakterisierung finden Sie in **Anhang A**.

Großer Haftraum, Dilhabeth und ihre Brut (32)

15 Schritt x 14,5 Schritt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür macht ein Geräusch, als würden beim Öffnen dutzende kleine Fäden zerreißen. Ihr steht in einem sehr großen Raum, getragen von vier Säulen. Eine lange Reihe von rostigen Gitterstäben trennt den Innenteil von den dahinter liegenden, schlauchförmigen Zellen ab. Nahe bei euch seht ihr verschiedenes Gerümpel auf einem mit silbernen Fäden überzogenen Haufen liegen – doch euer Blick wandert zuerst hektisch in die dunklen Ecken, aus welchen das Klicken und Rascheln stammt, das ihr zuvor gehört habt. Die seidenartigen Fäden sammeln sich besonders in der linken, hinteren Ecke, wo die Gitterstäbe durch irgendetwas aus der Wand gebrochen wurden. Dort bewegt sich etwas! Das kann nicht nur ein einziges Wesen sein – doch euer Fackelschein ist zu schwach, um von hier alles auszuleuchten. So gebannt seid ihr zunächst, dass euch erst nach einer Weile ein paar fast schrittlange Wesen auffallen, die mit acht zusammengekrümmten Beinen regungslos auf dem Rücken liegen. Und [Heldenname] zieht zischend die Luft ein, als er/sie in dem Gerümpel rechts neben sich einen Körper ausmacht, der in seltsamer Pose auf dem Boden liegt.

Der Körper ist der versteinerte Leib von Firunislaus Bachental, der regeltechnisch durch einen GRANIT UND MARMOR (ZfP* 3) verwandelt wurde und noch weitere zwei Wochen in dieser Form verbleibt. Er kann durch einen VERWANDLUNG BEENDEN bzw. unter Einsatz des Stocks aus der **Druidentwerkstatt (26)** und der Aufwendung von 13 LeP aus seiner misslichen Lage befreit werden. Seine Kleidung und Ausrüstung sind von der Versteinierung nicht betroffen. So lassen sich in seiner rechten Hosentasche drei Schlüssel finden, die alle Türen der jeweiligen **Wachstuben (12)** im Keller öffnen.

Die reglosen Wesen am Boden haben den Leib einer grünlich schimmernden Spinne, aber an Stelle des Kopfes wächst dort ein großer Schnabel heraus, der von

unzähligen etwa armlangen, dünnen Tentakeln umsäumt wird.

Aus dem Dunkel bedankt sich die Chimärologin zunächst: „Ihr habt uns einen Gefallen getan ... hört ihr das Glück meiner Kleinen?“ Machen die Helden einen Schritt auf sie zu, wird sie nervös: „Kommt nicht zu nah an die Kinder!“

Einige der Mactans-Daimoniden bewegen sich nun langsam auf die Helden (eigentlich auf die Tür hinter ihnen) zu. Verhalten sich die Helden ruhig, passiert ihnen nichts. Die Tentakel der Daimoniden wuseln wild umher und die Wesen bewegen sich teilweise völlig unberechenbar, mal täuschend langsam, dann machen sie wieder einen schnellen Sprung zur Seite. Verhalten sich die Helden jedoch eindeutig feindselig, greifen die Kreaturen an: „Wir zerfetzen euch ...“, „Ihr gehört jetzt uns!“, „Wir fressen uns satt an eurem Fleisch ...“

Ist ein Held im Besitz des Seeschlangenzahns, so machen die Wesen einen großen Bogen um ihn. Er kann den Zahn als Waffe vor sich halten und damit die dämonischen Geschöpfe etwas zurückdrängen. Sollen noch Bedingungen mit Dilhabeth ausgehandelt werden, kann dies die Situation etwas entschärfen. Im Kampf wird der entsprechende Held zwar ebenfalls angegriffen, jedoch stets als letzter und auch nicht von mehr als einer Kreatur pro Kampfrunde.

Bleiben die Helden friedlich, werden die Mactans-Daimoniden so lange die Untoten angreifen, bis nur noch das „Fleisch“ der Helden übrig ist ... was besonders beim Schlusskampf in **Kapitel VI** eine zusätzliche Herausforderung für die Gruppe darstellen kann. Es sind noch etwa ein Dutzend dieser Wesen am Leben. Sollte diese Anzahl ihre Helden überfordern, lassen Sie entweder die Eigenschaft *Regeneration I* weg oder halten sich mit den Zaubern zurück.

Mactans-Daimonid (Jungtier)

Tentakel:

INI 15 AT 14 PA 13 TP W6+2 DK NS

Schnabel:

INI 9 AT 12 PA 4 TP W6+5 DK N

LE 25 AuP 25 RS 2 KO 12 GS 8 MR 14

GW 16

Besonderheiten: Regeneration I, Verwundbarkeit (Seeschlangenzähne), möglicher Folgeschaden bei einem Tentakeltreffer (1-2 auf W6: Mutation, siehe **MGS**, S. 52 f.), 4 Aktionen pro KR (maximal 2 Attacken und Paraden mit den Tentakeln, maximal eine Attacke und Parade mit dem Schnabel; in einer KR, in welcher der Daimonid mit dem Schnabel angreift, kann er nicht gleichzeitig zaubern).

Er kann Gefühle und vermutlich auch Gedankenbilder empfangen (ähnlich einem SENSIBAR) und sendet seinerseits unbewusst seine Gefühle wie Hass, Wut und Schmerz aus. Kleinere Spinnen scheinen ihm zu folgen und von überall her angekrabbelt zu kommen.

Verwenden Sie bei den Zaubern die Regeln zu Dämonen mit der Eigenschaft *Zauberfähig* aus **MGS**, S. 54. Bei größeren Ansammlungen (vier Daimoniden und mehr) verstärken sich ihre magischen Fähigkeiten jeweils um so viele ZfP, wie die Hälfte ihrer Anzahl beträgt.

Zaubersprüche: Große Verwirrung 8, Paralysis 8, Granit und Marmor 6

Zellenblock A (33)

Ein eklig-süßlicher Verwesungsgeruch beherrscht den engen Gang und die angrenzenden Zellen. Alle Türen sind hier aus stabilem Metall und haben die Zeit anscheinend gut überdauert. Viele von ihnen stehen offen.

Die Ausstattung dieser kleinen Zellen ist beinahe überall gleich – Wasserkrüge, Strohmatten, vielleicht noch ein Schemel, oft in verrottetem und zerbrochenem Zustand. Einige Skelette liegen in verkrümmter Haltung auf dem schmutzigen Boden, in mehreren Zellen befinden sich jedoch neben halb verwesenen auch noch recht „frische“ Körper, die erst wenige Wochen tot sein können. Von diesen rührt auch ein intensiver Fäkaliengestank her. Noch vor kurzer Zeit wurden die Opfer der jetzigen Bewohner hier zur „späteren Verwendung“ eingesperrt, besonders für die Forschungen des Anatoms.

Zellenblock B (34)

Die Einrichtung entspricht zum größten Teil der von **Zellenblock A (33)**, jedoch finden sich hier nur wenige frische Leichen. Die beiden etwas größeren Räume im hinteren Eck sind zusätzlich noch mit eisernen, großen Rundschilden ausgestattet, außerdem hängen Ketten von den Wänden. Jene Räume sind aus Koschbasalt gefertigt, so dass Magier hier ein eigenartig „blindes“ Gefühl haben sollten. In der größeren dieser Kammern liegt die grünlich glänzende Leiche eines fast drei Schritt langen, spinnenartigen Geschöpfes. Anstelle des Kopfes sind nur ein großer, aufgerissener Schnabel und einige schrumpelige Tentakel zu sehen. Die Oberfläche der Haut ist von Wucherungen übersät, eine große, gezackte Wunde klafft im Hinterleib der Kreatur.

Die Koschbasalkammern waren früher für Magier bzw. magische Kreaturen vorgesehen. Die Spinnenkreatur ist das Ergebnis des jüngsten Kreuzungsexperiments: Sie stellt das Gebirgsgeschöpf dar, aus dem Dilhabeth die Eiersäcke mit Gewalt entfernen musste.

Zellenblock C (35)

Die Einrichtung entspricht jener in den anderen Zellenblöcken, die größeren Kammern sind wiederum aus Koschbasalt gefertigt. Fast alle Zellen sind unbelegt, aber ein paar schimmelige Brotlaibe lassen auf eine kürzliche Benutzung schließen. In einem der Räume steht ein Stuhl mit Hand- und Beinfesseln einem großen Standspiegel gegenüber, der zwei seitliche Kerzenhalter aufweist.

Der Spiegel ist von einem Agribaal besessen: Jeder, der sich darin betrachtet, wird dort von grässlichen Fratzen und Geistern umschwebt, die an der Aura des Hineinschauenden zerren und reißen. Diese erscheint wie ein geisterhaftes Abbild der entsprechenden Person, blickt sich dabei mit einem schreckensverzerrtem Gesicht panisch um und klammert sich scheinbar verzweifelt an ihre körperliche Hülle. Wird der Betrachter diesen Illusionen länger ausgesetzt, so erfährt

er zunächst die Wirkung eines HORRIPHOBUS. Diese steigert sich später sogar zu EIGNE ÄNGSTE. Ein ANALYS entlarvt dieses psychische Folterinstrument; mit Sprüchen wie dem PENTAGRAMMA oder einer entsprechenden Liturgie kann der Agribaal verbannt werden. Wird der Spiegel zerstört, so versucht der Dämon, einen der Umstehenden mit oben genannten Zaubern (ZfW 16) anzugreifen, bevor er kreischend in die siebte Sphäre entschwindet.

Der Spiegel stellt ein Folterinstrument dar, das Valpo Bellurat nur zu gern für seine psychologischen Studien nutzte. Die gefesselten Opfer wurden dabei dem Einfluss des Dämonen so lange ausgesetzt, bis sie in den Wahnsinn oder in eine paranoide Phobie getrieben wurden.

Leichenraum (36)

2,5 Schritt x 3 Schritt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam öffnet ihr die Tür. Ein geradezu überwältigender, fauliger Gestank nach Verwesung und Moder raubt euch den Atem. Eure Fackeln beleuchten einen grausamen Fund: Dieser Raum ist voll mit zahllosen, toten Körpern. In keiner erkennbaren Ordnung liegen sie über- und untereinander, teils nackt, teils mit schmutzigen Lumpen bekleidet. Ihr wagt es nicht, lange hinzublicken, doch es reicht, um zu erkennen, dass bei einigen Leichen Gliedmaßen fehlen oder lange, tiefe Schnitte in den Leib gekerbt wurden. Eine Lache von schmutzig brauner Farbe hat sich darunter ausgebreitet und ist an einigen Stellen bereits eingetrocknet. Das Tröpfeln von Flüssigkeiten dringt leise an euer Gehör.

War dies einst ein Schlafraum für die Gefängniswachen, so wurden hier kürzlich die Unglücklichen abgeladen, die den Forscherdrang des Anatoms mit dem Leben bezahlten. Es werden Proben auf *Selbstbeherrschung* +3 fällig, für geruchsempfindliche Helden sogar +6, um sich nicht sofort zu erbrechen. Wer jedoch trotzdem genauer hinsieht, erkennt, dass bei allen Leichen die Augen und Zungen fehlen.

Sektionsraum (37)

5 Schritt x 3 Schritt

Die Blicke der Helden werden schnell zu den drei Körpern wandern, die auf leicht angerosteten Metalltischen in der Mitte des Raumes liegen. Sie sind nackt, bereits mit dunklen Flecken übersät und lange Schnitte klaffen in Brust und Bauch. Unter den Tischen stehen große Eimer mit größtenteils geronnenem Blut. Vielleicht sind die Helden von sich aus neugierig genug, ansonsten lassen Sie *Neugier*-Proben würfeln, damit sich einer der Gefährten etwas näher heran traut:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem flauen Gefühl im Magen näherst du dich der am nächsten befindlichen Leiche. Soweit du es

erkennen kannst, wurden die Schnitte präzise gesetzt und an einigen Stellen sogar Haut und Muskeln abpräpariert. Angeekelt wandert dein Blick mit einem leichten Zögern weiter nach oben – zu ihrem Gesicht. Wer war diese unglückselige Person? Musste sie in Schmerzen sterben oder wurde ihr wenigstens das erspart? Dann erstarrst du. Du kannst nicht glauben, was du da siehst. Dein Blick rast zum nächsten Tisch – und dein Entsetzen wird noch größer. Vor dir liegen [Heldennamen 1] und [Heldennamen 2]. Du machst einen Satz zurück und öffnest gerade den Mund – da wird es mit einem Mal stockdunkel.

Alle Fackeln erlöschen, magische Lichtquellen tanzen nun nur noch wie Irrlichter umher, können aber nichts mehr beleuchten. Die Gruppe sollte nun deutliche Verwirrung spüren: Fragen Sie einen Helden speziell, was er jetzt macht, erzählen sie einem anderen, dass er plötzlich von etwas am Arm berührt wird. Ein weiterer Gefährte (der zum Beispiel gerade einen ODEM oder ähnliche Hellsichtsprüche wirken möchte), wird zur Seite gestoßen und fällt gegen einen anderen Helden. Zwei von ihnen schreien vor Schmerz auf, weil etwas an ihren Haaren gerissen hat. Das Quietschen und Zufallen einer schweren Metallklappe von schräg oben beenden den Tumult. Eine Spielrunde später vergeht die Dunkelheit, die sich bis weit in den Gang hinein erstreckt hat.

Den beiden Helden wurde tatsächlich je ein Büschel Haare ausgerissen, die Leichen auf den Tischen ähneln den Helden allerdings nicht mehr im Geringsten. Die Metallklappe lässt sich beispielsweise mittels einer Räuberleiter erreichen und führt in die darüber liegende **Küche (15)**, wo jemand das Feuerholz, das diese Klappe verdeckte, beiseite geräumt hat. Dies alles war das Werk des Quitslinga. Er besorgte weisungsgemäß ein paar Haare für den Druiden, der diese für ein Herrschaftsritual einsetzen will. Nachdem der Dämon den Helden unsichtbar gefolgt war, legte er eine Illusion auf die Köpfe der Leichen, stiftete Verwirrung durch den Zauber DUNKELHEIT und das Anrempeln der Helden und entschwand schließlich durch die Klappe, die er vorher freigeräumt hatte.

Wenn sich die Aufregung gelegt hat, werden sich die Helden diesen Raum vermutlich noch genauer ansehen wollen: Ein gemauerter Herd und eine halb herunter gebrochene Leiste mit rostigen Töpfen lassen bei diesem mittelgroßen Raum zunächst auf eine weitere Küche schließen. Doch alles, was einst dazugehörte, wurde an die Seite geräumt, um für die drei Metalltische Platz zu machen. Eine lange Regalreihe enthält dutzende beschriftete Gläser mit eingelegten Organen, ein paar Bücher (wie zum Beispiel *Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich*), anatomische Kupferstiche und eine Sammlung verschiedenster Schädel (Orks, Zwerge, Elfen, Tiere und andere). In der Nähe der Tür kann ein *sinnenscharfer* Held einen zerknüllten Brief ausmachen.

Dieser wurde von Albio Salzerhav an seinen Meister geschrieben und ist in **Anhang B5** zu finden.

Arbeitsraum von Valpo Bellurat (38)

3 Schritt x 3 Schritt

Schräg links befinden sich ein großer Schreibtisch und ein halbhohe Regal mit einigen Büchern. Zwei Stühle und ein kleinerer Tisch drängen sich an die rechte Wand, in deren Ecken zwei Standfackelhalter stehen. Ein Lederbündel auf dem Tisch enthält verschiedene anatomische Werkzeuge und Klingen, daneben befinden sich ein kleines Weinfässchen und zwei leere Gläser. Die Bücher in dem Regal sind fortgeschrittene Werke zu Anatomie und Speziesforschung, einige betreffen auch den Geist und Verstand des Menschen. Ein Buch fällt besonders auf: *Spinnen, Insecten und anderes kreichendes Gethier* – darin lassen sich die Lebensweisen, Fortpflanzungsarten und andere Eigenschaften dieser Tiere finden.

Auf dem Schreibtisch finden sich ein paar Notizen und ein großes Buch, das mit „Inventar“ betitelt ist. Die Notizen befassen sich mit der Korrelation von Organlagen bei verschiedenen Spezies, während in dem Inventarbuch hunderte Einträge verzeichnet sind, die meist von Überschriften in der Art von „Specimen #824-3“ und laufenden Nummern angeführt werden. Dort werden Auffälligkeiten an entnommenen Organen beschrieben, auch Sektionen an noch lebendigen Individuen und Techniken, diese dabei möglichst lange am Leben zu erhalten. Einer der letzten Einträge fällt ins Auge, dort wurde offensichtlich ein „arachnides Metasubjekt #4-3“ seziiert, mit dem Ergebnis, dass die „widersprüchlichen anatomischen Charakteristika dieser Aberration“ es von innen zersetzen würden, was eine Lebensspanne von länger als zwei Wochen äußerst unwahrscheinlich macht. In einer verschlossenen Schatulle befinden sich ein kleiner Smaragd und Münzen im Wert von knapp 24 Dukaten. Die Schatulle lässt sich entweder mit Ballurats Ring aus dem **Baderaum (9)** oder einer *Schlösser Knacken*-Probe +8 öffnen. Rohe Gewalt (10 TP) führt ebenfalls zum Ziel, bei einer 1-3 auf dem W6 ist dabei jedoch der Edelstein beschädigt worden.

Schlaf- und Ausrüstungsraum der Wachen (39)

3 Schritt x 3 Schritt

Dieser Raum ist seinem Zweck entsprechend eingerichtet, jedoch seit Urzeiten nicht benutzt worden.

Prozessvorbereitung (40)

3 Schritt x 5 Schritt

Eine etwas gehobener Ausstattung zielt diesen Raum: Ein altes Pult, das seitlich eingeknickt ist, steht in der Mitte, daneben liegen einige vermoderte Blätter und verwesene Buchrücken auf dem Boden. Die Schränke an der linken Wand sind beinahe völlig zerfallen. In einer kleinen Kammer weiter hinten lassen sich ein paar

Haken an den Wänden mit längst zerfallenen Kleidungsstücken finden.

In einem der zerbrochenen Schränke entdeckt ein neugieriger Held vielleicht einen alten Stirnreif mit einer Gravur von Praios' strafendem Auge. Dieser hat keine weitere Funktion, kann aber götterfürchtigen Helden einen kleinen Ansporn geben.

Zu Fran-Horas' Zeiten war dies der Raum, in denen sich die Richter auf die meist sehr kurzen Verhandlungen vorbereitet haben.

Gerichtssaal (41)

5,5 Schritt x 6 Schritt

In diesem großen Raum fallen zunächst zwei unterschiedlich große, aber mittlerweile undeutlich gewordene Kreideheptagramme auf. Ringsherum sind herunter gebrannte Kerzen verteilt. Es riecht übel nach tierischen Exkrementen, Sekreten und rohem, vergammelnden Fleisch. Der Gestank scheint einer Ecke zu entstammen, in der ein großer Käfig steht, auf dessen Boden zunächst nur schemenhaft etwas Großes auszumachen ist. Auf einem kleinen Tisch, der in diesem Raum ganz verloren aussieht, befinden sich Lederriemen, Fesseln und Ketten. Bis auf ein erhöhtes Pult an der Ostseite ist der Raum erstaunlich kahl.

In dem Käfig, dessen verbogene Gitterstangen viele Scharten und Kratzer aufweisen, befindet sich der Leichnam einer weiblichen Smaragdspinne.

Einst war dieser Raum der Gerichtssaal. Sobald aus den Gefangenen keine neuen Informationen mehr herauszubekommen waren, wurde ihnen hier der Prozess in Praios' Namen gemacht. Schuldig waren sie alle, und es gab nur ein Strafmaß – den Tod.

Arbeitsraum von Dilhabeth Achmadsunya (42)

2,5 Schritt x 5 Schritt

Dieser mittelgroße Raum wird besonders von einer langen Regalreihe beherrscht, welche etwa die Hälfte der schmalen linken und der daran anschließenden breiten Wandseite einnimmt. Sie beherbergt dutzende Bücher und dazwischen kleine Gläser, in denen seltsame Gebilde in einer trüben Flüssigkeit schwimmen. Den Rest der Wand füllt ein großer Schreibtisch aus, der mit Schreibkram und Notizen überfüllt ist. Auf einer schmalen Arbeitsbank im anderen Eck können ein paar einfache, alchemistische Geräte ausgemacht werden.

In den Gläsern im Regal befinden sich kleine, in Spiritus eingelegte Kreaturen. Darunter sind ein nackter Jungvogel mit einem zusätzlichen Paar ledriger Flügel, eine Ratte mit drei Köpfen, eine Eidechse, deren Hinterleib in fünf warzigen Tentakeln endet und andere widernatürliche Schöpfungen. Die Bücher umfassen sowohl ein paar magische Standardwerke als auch seltenere Abschriften von Werken wie dem *Almanach der Wandlungen, Chimären & Hybriden, Form und ihre Meisterschaft in Theorie und Praxis* sowie einige Kurzfassungen des *Daimonicums*. Ein zusammengefäl-

teter Zettel liegt etwas verloren in einem sonst leeren Regalfach – es ist eine Karte des Erdgeschosses dieser Einrichtung (siehe **Anhang B10**). Vergleichen die Helden diese mit den Angaben, die Sie ihnen über den **langen Korridor (11)** gemacht haben, so fällt ihnen vielleicht auf, dass sich dieser Gang auf der Karte noch etwas weiter fortsetzt ...

Die Notizen auf dem Schreibtisch betreffen überwiegend die magische Formulierung einer Verschmelzungsmatrix (*Magiekunde*-Probe +9). Viele offensichtlich gescheiterte Versuche liegen zusammengeknüllt daneben. Dilhabeths zweites Tagebuch befindet sich ebenfalls dort (siehe **Anhang B2**), außerdem ist dort der *Arachnoide Almagest* unter mehrerenzetteln begraben. Dieser beschreibt sowohl einige dutzend recht seltene Spinnenarten als auch diverse spinnenartige Dämonen – und an dieser Stelle ist das Buch auch aufgeschlagen. Ein Kapitel über den Dämon Mactans scheint dabei besonders interessant: Hier wird geschildert, dass er keiner bestimmten Domäne zuzuordnen ist, aber seltsamerweise eine starke Abneigung gegen Seeschlangenzähne besitzt. Alle Versuche, diese Eigenart zu klären, blieben bisher ohne Erfolg, zumindest gab es keine Überlebenden, die davon berichten konnten. Weitere Informationen zum *Arachnoiden Almagest* finden Sie im Heft **Die Magische Bibliothek**, S. IX.

Die alchemistischen Gerätschaften sind eher simpler Natur und dienen wohl nur zur Herstellung von einfachen Lösungen und Flüssigkeiten.

Henkerskammer (43)

4 Schritt x 3 Schritt

Ein schaler Rauchgeruch liegt hier in der Luft. In der Mitte der Kammer steht ein massiver, alter Holzblock, an dessen unterem Ende zwei Handschellen eingeschraubt sind. Bis auf einen verrotteten Schemel steht dieser Raum völlig leer. Hier lässt sich eine etwa vier bis fünf Tage alte Blutspur entdecken, die sich von der Treppe bis durch die gegenüberliegende, geöffnete Tür zieht.

Dies war einmal der Raum, in dem der Henker seine blutige Pflicht erfüllte. Die Handschellen und Hackspuren in dem Holzblock geben darauf deutliche Hinweise.

Krematorium (44)

4 Schritt x 2,5 Schritt

Bis auf ein paar zerbrochene Tische an der anderen Wand und einen rostigen Eimer ist auch dieser Raum ziemlich leer, der Geruch nach altem Rauch ist hier jedoch deutlich stärker. Links vom Eingang befindet sich eine kleine, aber schwere Eisentür. Ein paar eingetrocknete, verschmierte Blutflecken führen genau darauf zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einiger Mühe ziehst du die Tür zu dir auf. Der Brandgeruch kommt hier her, soviel ist klar, und noch

etwas anderes riechst du: verbranntes Fleisch. Mit angehaltenem Atem wirfst du einen vorsichtigen Blick in den kleinen, sehr engen Raum – und weichst erschrocken zurück! Eine verkohlte Gestalt sitzt dort in einer eigenartig schiefen Haltung auf einem eisernen Stuhl. Nur noch an wenigen Stellen werden die geschwärzten Knochen von blätterndem Fleisch bedeckt. An den abgeschälten Beinen hängen die Überreste ledriger Stiefel, das alles steht auf einem Eisengitter, unter dem Asche und verbranntes Feuerholz zu sehen sind.

Dies hier ist eine Art Krematorium, in dem manche Verurteilte sogar bei lebendigem Leibe verbrannt wurden. Die etwas erhöhte Brennkammer verengt sich nach oben hin zu einem Kaminschacht, der eiserne Stuhl in der Mitte ist an der Lehne und den vorderen Stuhlbeinen mit Schellen ausgestattet. Ein breiter Spalt wurde so unter der Tür angebracht, dass das Feuerholz von außen entzündet werden konnte. Der starke Kaminsog sorgt dafür, dass sich hier schnell eine große Hitze entwickeln kann. Wer sich damals zu den „Glücklichen“ zählen durfte und vorher mit Pech eingeschmiert wurde, brannte heißer und schneller, was die Qualen etwas verkürzte. Durch den Rost fiel alles, was nicht brennbar war – so finden sich dort vielleicht noch ein paar Metallknöpfe oder alte Münzen.

Hier erlitt Albio Salzerhav den Flammentod, im Wahn verbrannt von Firunislaus Bachental, der ihn damit für seinen vermeintlichen Verrat strafen wollte. Aus diesem Vorgang stammt übrigens der Rauch, welcher Magister Falke vor fünf Tagen aufgefallen war.

Die Spiegelscherbe, die ihm Bachental vorher durch den Leib stieß, ließ Salzerhav auf der Stelle den Verstand verlieren – sie fiel bei seiner Verbrennung unbeachtet in die darunter liegende Asche. Dort können die Helden sie auch finden, im günstigsten Fall werden sie wissen, wonach sie suchen.

Die Scherbe ist etwa einen halben Schritt lang und ein dämonisch verfluchtes Artefakt mit niederhöllisch scharfen Rändern. In irisierenden Farben schillernd, verursacht sie schon beim bloßen Hinsehen Kopfschmerzen. Der Quitslinga gab sie einst dem Anatom, damit dieser auch ohne Zustimmung des Druiden zum Buch der Letzten Geheimnisse (BLG) vordringen und seinen Wahnsinn mehren konnte. Später spielte der Quitslinga die Scherbe dem Alchemisten zu, was dessen Geisteszustand rapide verschlechterte und ihn schließlich in den Mord an Albio trieb. Mit ihr kann sich ein Held Zugang zum BLG verschaffen, dies wird in **Kapitel VI** ausführlich beschrieben. Jedoch ist die Spiegelscherbe mit größter Vorsicht zu behandeln – der Kontakt mit der bloßen Haut führt schon nach kurzer Zeit zu Wahnvorstellungen und Paranoia. Schneidet man sich an ihr, so verursacht dies W6 +2 SP und den temporären Verlust von einem Punkt Klugheit. Wickelt man sie in ein robustes Tuch oder fasst sie mit festen Handschuhen an, so kann man mit ihr einigermaßen

gefährlos umgehen. In ihrer Gegenwart steigen sämtliche schlechte Eigenschaften, Phobien und Vorurteile des sie tragenden Charakters um zwei Punkte. Ihr kann nur karmales Wirken Schaden zufügen, wobei 33 TP mit einer geweihten Waffe oder eine entsprechende Liturgie (mindestens Grad IV) zu ihrer Vernichtung führen.

Lagerräume (45)

2,5 Schritt x 5 bzw. 6 Schritt

Diese Lagerräume sind annähernd gleich groß und ihr Inventar ist größtenteils zerstört. Rostige Eimer, dutzende zerbrochene Kisten mit undefinierbarem fasrigen Inhalt, ein paar zerfressene Stoffmatten, modrige Fässer, in denen schon lange nur noch Staub liegt, verteilen sich unordentlich über den schmutzigen Boden. Einige rostige Klingen, Äxte und Stangen liegen unter einem Haufen Holzschutt begraben.

Großer Haft- und Folterraum, BLG (46)

12,5 Schritt x 14,5 Schritt

Dies ist ein sehr großer Raum, der von vier Säulen getragen wird. Eine lange Front von Gitterstäben trennt ringsum schlauchartige Zellen ab. Nahe am Eingang befinden sich verschiedene Folterwerkzeuge, Halsreifen und Handeisen, die auch erst kürzlich benutzt worden sind. Eine Streckbank und ein Kohlebecken, in dem noch einige Schürhaken stecken, stehen weiter hinten. Rechts des Eingangs wurde auf einer weiteren Streckbank ein schwächlicher Mann eingespannt, der sich nicht mehr regt. Etwas weiter hinten wurden mehrere Körper an den Gliedmaßen aufgehängt und baumeln dort von der Decke.

Die Veränderungen in diesem Raum nach der Begegnung mit dem Druiden werden in **Kapitel VI: Illusion und Wirklichkeit** beschrieben. Folgende

Beschreibungen gelten daher nur für die Zeit vor dem Ritual:

Rechts hinten erhebt sich eine fast drei Schritt hohe Kuppel aus unzähligen, spiegelnden Flächen, die auch den unteren Teil einer der tragenden Säulen umschließt. Die Spiegel verzerren ihre Umgebung und bilden sie scheinbar völlig wahllos ab. In einigen kann man ein Buch auf einem Podest erblicken, jedoch ist nicht erkennbar, von welchem Ort dieses Spiegelbild stammt. Mit dieser mächtigen Illusion schützt sich das BLG vor unbefugtem Zutritt. Sie ist mit Gewalt nicht zu durchbrechen, alle Gegenstände dringen in eine scheinbar zähe Flüssigkeit ein und werden rasch niederhöllisch kalt. Jegliche Magie wird in eine beliebige Richtung reflektiert. Für Spielerhelden ist es an sich unmöglich, sie mit einem ILLUSION AUFLÖSEN zu zerstören. Ein ODEM lässt die Kuppel blendend rot aufleuchten, ein ANALYS offenbart ein äußerst verwirrendes Geflecht von Kraftfäden ohne scheinbare Struktur, Anfang oder Ende, und andere Zeichen einer chaotischen, dämonischen Präsenz. Einige der Kraftlinien entwinden sich diesem Geflecht und pulsieren einem Ort zu, der sich nordwestlich und oberhalb dieses Raums befindet.

Vor langer Zeit war dieser Massenhaft Raum ein probates Mittel, den Widerstand der Insassen schnell zu brechen. Hinter Gittern mussten diese mit ansehen, wie einer ihrer Mitgefangenen brutal gefoltert und grausam verhört wurde – im Bewusstsein, dass sie die nächsten sein würden, wenn sie nicht bald ihre Mitverschwörer nannten.

Der Anatom benutzte die altertümlichen Foltergeräte für seine morbiden Experimente – auch, um dem BLG nahe zu sein, zu dem er mittels der Spiegelscherbe uneingeschränkten Zugang erhielt.

KAPITEL IV: WEGE IN DEN WAHNSINN

SCHRECKSEKVIDEN

Die Helden werden vermutlich einige Zeit damit verbringen, die Räume oder die gefundenen Dokumente nach nützlichen Informationen zu durchforsten. Nach dem Marsch durch die Dämonenbrache mag dies etwas ereignislos erscheinen. Sie können den Helden daher zwischendurch ein paar Schreckmomente bereiten.

Auf Weisung des Druiden wird der Quitslinga den Helden auflauern und zweien von ihnen ein paar Haare ausreißen. Dieser hinterhältige Auftritt des Gestaltwandlers wird im **Sektionsraum (37)** in **Kapitel III** beschrieben.

Laikis wird beständig ein genaues Auge auf die Helden haben wollen. Genauer gesagt, ein geflügeltes namens Gotongi. Dieser niedere Dämon aus dem Gefolge Iribaars bleibt üblicherweise unsichtbar – ab und zu sollten Sie jedoch einem Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* eine offene *Sinnenschärfe*-Probe gestatten. Um den Gotongi tatsächlich auszumachen, müsste diese Probe schon brillant (+18) gelingen. Diese Situation soll den Charakteren also vor allem eine dunkle Ahnung geben, dass sie beobachtet werden. Mit Magie (wie zum Beispiel einem ODEM) ist der Dämon leicht zu entdecken. Der entsprechende Held kann in diesem Fall kurz die Umrisse dieses kindskopfgroßen, blutunterlaufenen Auges und seiner langen, ledrigen Fledermausflügel erblicken, bevor der Gotongi sein Heil in der Flucht sucht.

Gotongi

Zwicken:

INI 19 AT 15 PA 18 TP 1 SP DK HNS

LeP 12 RS 0 GS 25 MR 7 GW 6

Besonderheiten: Zwei Aktionen pro KR; Kritische Konsistenz, Schweben, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit (Zauberei). Der Gotongi kann anstelle eines Angriffs Zauber mit einer Wirkung ähnlich der von GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht) oder GROSSE GIER mit 3W6 ZfP* (minus MR des Opfers) einsetzen.

Weitere Angreifer könnten den Helden in den außen liegenden, unbewohnten Räumen begegnen: Hier haben sich öfters einmal Wesen einen Weg ins Innere gegraben, die am ehesten als eine Kreuzung zwischen einem Tausendfüßler und einer fetten, weißen Made zu beschreiben sind. Die etwa einen Schritt langen, in der Dämonenbrache heimischen Aberrationen arbeiten sich mit ihren zähnestarrenden Mäulern durch das verfluchte Erdreich – mit ihrem Säurespeichel sogar durch massiven Stein. Möchten Sie den Helden eine kleine Herausforderung bieten und sie auf ein Nest stoßen lassen, so sollten zwei dieser Kreaturen pro Held angemessen sein. Sie greifen an, sobald ihnen ein Lebewesen näher als zwei Schritt gekommen ist und konzentrieren ihre Angriffe meist auf eine einzelne Person. Sonst sind sie eher damit beschäftigt, sich durch Stein, Schutt und Erde zu graben.

Brachenwurm

Biss:

INI 13 AT 14 PA 6 TP W6+2 DK HNS

LeP 20 RS 1 GS 7 MR 4 GW 4

Besonderheiten: Außergewöhnlich verwundbar durch sämtliche Metallwaffen (doppelter Schaden). Gelingt einem Brachenwurm eine Gute Attacke, so hat er zusätzlich zum schmerzhaften Biss auch noch Säure in die Wunde gespien. Der Betroffene erleidet am Ende der Kampfunde W6 SP, in der folgenden W6-1 und so fort.

Liegt ein wenig Zeit zwischen dem Angriff des Quitslinga und der Enttarnung der Illusionsmauer, so können Sie an letzterer Stelle den betreffenden Helden die Macht des Druiden demonstrieren: Mit den gestohlenen Haaren hat er sich kleine Figürchen der zwei Helden angefertigt, die er nun mit seinem Vulkanglasdolch bearbeitet. Beschreiben Sie, wie die entsprechenden Personen mit einem Mal von grässlichsten Schmerzen geplagt werden und zu kaum etwas anderem in der Lage sind, als sich zusammengekrümmt auf dem Boden zu wälzen (*Wachs der Herrschaft*). Alternativ könnten sie aber auch plötzlich eine panische, irrationale Angst vor diesem Gang entwickeln und einfach fliehen wollen (*Miniatur der Herrschaft*). Diese Effekte dauern jedoch nur etwa zwei Minuten an, dienen der Abschreckung und hinterlassen keine Folgeschäden. Danach muss sich der Druiden wieder seinem Ritual widmen, in der Hoffnung, dass er es noch rechtzeitig abschließt, bevor ihn die Helden entdecken.

HINTERLASSENSCHAFTEN

Die Bewohner des Gefängnisses haben einige Dokumente hinterlassen, welche von den Helden an verschiedenen Stellen zu finden sind. Insbesondere die letzten Einträge der Chimärologin und des Alchemisten werden im Anhang ausführlich wiedergegeben. Um Ihnen einen raschen Überblick über die vergangenen Ereignisse zu geben, werden im Folgenden die Tagebücher resümiert. Dabei wird zunächst eine grobe Kurzfassung der ersten Einträge gegeben, während Sie den anschließenden Teil auch in ausführlicher Form in **Anhang B** finden.

Hier sollte angemerkt werden, dass ein Held, der sich mit den Einträgen befasst, in dieser Zeit kaum zu anderen Aktionen fähig sein wird, als sich auf das Lesen zu konzentrieren. Charaktere mit besonders guten Fähigkeiten in *Lesen/Schreiben* werden natürlich deutlich schneller mit der Lektüre fertig. Verteilen Sie zur Not die Informationen auf mehrere, ruhigere Punkte im Abenteuer, an denen sich ein erneuter Blick in das jeweilige Tagebuch rechtfertigen lässt. Ein langer Gang, der vor lebenden Leichnamen nur so wimmelt, eignet sich dazu selbstredend wenig.

ERSTES TAGEBUCH DER CHIMÄROLOGIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du blätterst schnell durch einige interessante Stellen der ersten paar dutzend Seiten und kannst nach kurzer Zeit verschiedene Rückschlüsse ziehen: Die Verfasserin heißt Dilhabeth Achmadsunya ash-Shaya und war wohl einst Lehrmeisterin der Pentagramm-Akademie in Rashdul. Als der dämonologische Zweig dieses Instituts geschlossen wurde, ging sie in die Schwarzen Lande. Dort hielt sie sich längere Zeit an Galottas Heptagon-Akademie in Yol-Ghurmak auf. Oft drückt sie Erstaunen und ihre Bewunderung für das unglaubliche Wissen aus, das dort gelehrt und nicht durch konstruierte moralische Bedenken beschnitten wird. Dann schreibt sie von ihrer Schuld gegenüber Galotta, die sie einlösen muss, bevor sie in die höchsten Geheimnisse der schwarzen Magie eingeweiht werden kann. Sie soll ihm einen fortpflanzungsfähigen Daimonid erschaffen, der in einer kommenden Schlacht eingesetzt werden soll. Es folgen mehrere Seiten mit offensichtlich fehlgeschlagenen Experimenten, ihre Verzweiflung wächst und öfter sind verschlungene Zhayad-Symbole an den Rand gemalt.

Diese Symbole können bei entsprechender Kenntnis der Runen als „ASF“ entziffert werden – dem Symbol für die Erzdämonin Asfaloth.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Magierin beschreibt ein Treffen mit einem gewissen Orschan Laikis, der ihr einen Handel vorschlägt: ihre Hilfe bei seinem Plan und „BLG“ berät sie dafür bei ihren Forschungen. Bereits eine erste Sitzung mit diesem erweitert ihren Horizont so sehr, dass sie den Handel begeistert eingeht. Es folgen ein paar Sätze über den Umzug in die Brache und das Kennenlernen und Einrichten des ehemaligen Gefängnisses. Auf den folgenden Seiten gehen ihre Forschungen erstaunlich gut voran, sie wird nicht müde zu erwähnen, dass BLG daran einen großen Anteil hat. Sie hätte gar nicht gewusst, wie viel es noch zu lernen gebe. War ihre Schrift anfangs noch sehr akkurat, so fällt dir auf, dass ihr Stil gegen Ende hektischer wird und einige Stellen nur schwer zu entziffern sind.

Orschans Plan wird nicht weiter ausgeführt, ebenso wenig, was es mit den Initialen BLG auf sich hat. Die folgenden Beschreibungen stellen nun die Zusammenfassung der Einträge des **Anhangs B1** dar: Achmadsunya beschreibt ihre Schwierigkeiten bei der Formulierung einer Erschaffungsthese, da die siebtsphärische Verschmelzungskomponente recht kompliziert und die derische nicht leicht zu beschaffen sei. Sie hat sich ein Buch namens *Arachnoider Almagest* besorgen lassen, das sie dabei unterstützen soll. Tatsächlich sind die Forschungen der Chimärologin ein paar Einträge später deutlich

fortgeschritten und sie beschreibt die Entsendung einer Expedition ins Orkland, um dort die derische Komponente aufzutreiben. Diese lässt offensichtlich deutlich auf sich warten und sie wird zunehmend nervöser, da ihre Vorbereitungen fast abgeschlossen sind. In der Zwischenzeit kümmert sich Dilhabeth anscheinend überwiegend um Orschans Belange, drückt aber mehrmals aus, dass sie seinen Plan für undurchführbar hält. Doch wenn er sich einfach mit „ihrem“ Tod (auch dies wird nicht weiter ausgeführt) abfinden würde, wäre BLG vermutlich auch nicht mehr zugänglich für sie. So würde sie ihren Mund halten und seinen Wünschen entsprechen.

ZWEITES TAGEBUCH DER CHIMÄROLOGIN

Dieses Buch ähnelt dem ersten in Form und Farbe, jedoch sind nicht annähernd so viele Seiten beschrieben. Die Schrift wird besonders gegen Ende hin recht unleserlich und die Ränder sind oft voller seltsamer Zeichen und Muster. Sie können Ihren Spielern direkt den entsprechenden **Anhang B2** aushändigen, der in der folgenden Beschreibung zusammengefasst wird:

Der erste Eintrag beginnt mit der Erleichterung darüber, dass ein gewisser „Schnitter“ endlich die Lieferung gebracht hat. Elf Männchen und vier Weibchen wurden eingefangen, ein Exemplar sogleich von einem „Valpo Bellurat“ seziert, um die Schwachstellen auszumachen. Es schloss sich noch an diesem Abend eine Beschwörung an, welche die Chimärologin stark forderte. Das erschaffene Wesen war jedoch kaum zu kontrollieren und starb kurz darauf. Sie war verzweifelt, doch durch einen Traum, in der ihr „die Herrin“ erschien, fasste sie neuen Mut. Die Aufzeichnungen werden ab dieser Stelle etwas verworrener und nachlässiger. Offensichtlich hat Achmadsunya mit Valpos Hilfe Kreuzungsexperimente angestellt, die sie ihrem Ziel deutlich näher brachten. Zeitweilig schreibt sie von telepathischen Fähigkeiten ihrer Versuchsobjekte und auch von einer gewissen Zuneigung ihnen gegenüber. Es folgt eine lange Passage recht unklarer und zerstreut wirkender Einträge über neues Wissen und die Veränderung ihres Körpers. Ein weiteres Experiment schlägt im letzten Moment fehl, doch die Magierin ist sich sicher, dass mit Hilfe „der Herrin“ der nächste Schritt gelingen wird. Sie erschuf schließlich ein „Gebärgeschöpf“, das viel größer wurde als geplant und seine Nachkommenschaft nicht einfach hergeben wollte. Sie schildert, wie sie sich die „Eiersäcke“ mit Gewalt geholt hat, wobei die Mutterkreatur den Tod fand. Ab hier machen die meisten Einträge kaum noch Sinn. Die Nachkommen werden von ihr fast nur noch als ihre eigenen Kinder bezeichnet und sie scheint mit ihnen zu sprechen. Als sie schlüpfen, wird Dilhabeths Verhältnis zu Orschan deutlich kühler. Im letzten Eintrag beschreibt sie schließlich, wie sie sich in den großen Raum im Nordosten zurückziehen wird, um sich und ihre Kinder besser schützen zu können.

DAS LABORBUCH DES ALCHEMISTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In die Innenseite des ledernden Buchumschlags ist der Name des Besitzers in feinen Lettern eingätzt: Firunislaus Bachental. Es beinhaltet unzählige Tabellen über Maße und Gewichte, Umrechnungsfaktoren und andere alchemistische Hilfsmittel. Darauf folgen sauber abgeschriebene Rezepte der gängigsten alchemistischen Erzeugnisse, meist mit ausführlichen Ergänzungen. Interessant wird es im letzten Drittel: Dort finden sich größtenteils persönliche Aufzeichnungen und andere Notizen, die mit zittriger Handschrift verfasst wurden. Darin beschreibt der Verfasser, dass er entführt wurde und große Ängste aussteht. Er rechnet offensichtlich nicht mit einer baldigen Rettung, so dass seine einzige Hoffnung die Götter sind, zu denen er fast stündlich betet. Viele Seiten folgen, in denen sich Bachental für seine Verfehlungen im Leben und seine wohl nicht ausreichende Götterfürchtigkeit entschuldigt. Er wird augenscheinlich dazu gezwungen, bestimmte Mixturen herzustellen.

Falls die Helden genaueres über diese Substanzen wissen wollen, so beschreiben Sie ihnen, dass es sich besonders um Zaubersäfte und Elixiere zur Steigerung der Gewandtheit und der Ausstrahlung handelt. Auch ist ein Willenstrunk darunter sowie erschreckend viele Gifte und Rauschmittel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem du ein wenig hin- und her geblättert hast, bekommst du einen Überblick über die verschiedenen Personen, mit denen der Alchemist bisher in Kontakt gekommen ist. Seinen Entführer beschreibt er als schiefgesichtigen Halunken, hat ihn aber seit jenem Tag nicht wiedergesehen. Öfter wird Bachental von „dem Druiden“ besucht, wie er ihn nur nennt. Vor ihm hat er die größte Furcht und ist nach einer Begegnung mit ihm meist sehr aufgewühlt. Dann gibt es noch einen älteren Wissenschaftler namens Valpo Ballurat, der von dem Alchemisten die widerlichsten und bösartigsten Gifte verlangt, die er jemals gemischt hat. Dieser hat meistens einen Lehrling dabei, in dessen Augen der Alchemist oft Mitleid und Kummer zu sehen glaubt. Ein blonder, schlaksiger Botenjunge ist auch noch dort – ihn muss er mit der Lieferung von Materialien und Zutaten beauftragen, welche auch sehr prompt besorgt werden. Selbst dann, wenn diese Stoffe überaus selten sind. Doch eine Person fasziniert Firunislaus über alle Maßen. Er

beschreibt die Schönheit einer „Dilhabeth“ in einer so ausladenden Weise, dass eine gewisse Verliebtheit – wenn nicht gar Obsession – recht offensichtlich wird. Er schreibt, dass sie immer freundlich zu ihm war und ihn nie zu etwas gedrängt hat, und ist der festen Überzeugung, dass auch sie gegen ihren Willen hier festgehalten wird.

Hier beginnt die Zusammenfassung der in **Anhang B3** aufgeführten Einträge:

Einmal hat sich der Alchemist einem Auftrag widersetzt – nach einem kurzen, eigenartigen Gespräch mit dem Druiden hat er das gewünschte Mittel (ein starkes Angstgift) trotzdem hergestellt. Er kann sich nicht mehr entsinnen, was ihn umgestimmt hat. Seine Zuneigung zu Dilhabeth verstärkt sich noch, als er in einem Buch des Druiden nach einem seltenen Rezept suchen muss. Denn dort findet Firunislaus Botschaften an den Rand geschrieben, die sie an ihn gerichtet hat. Laut ihren Worten ist sie tatsächlich hier gefangen und hat sich in ihn verliebt. Er erschleicht sich nun öfter den Zugang zu dem Buch, um mit ihr in Kontakt zu treten. Im direkten Gespräch macht Dilhabeth einen eher abweisenden Eindruck, was der Alchemist aber damit begründet, dass sie sich wohl beobachtet fühlen muss. Seine Schrift wird im Folgenden oft sehr unregelmäßig und unsauber. Der Lehrling des Anatoms (er heißt Albio) kommt ihn öfter besuchen, und es entwickelt sich eine Art Freundschaft zwischen ihnen. In ihren Gesprächen stellt sich heraus, dass Albio ebenfalls an die Flucht denkt und bereits einen Plan erarbeitet hat. Firunislaus möchte Dilhabeth mitnehmen, was Albio jedoch strikt verneint, da sie mit die gefährlichste Person hier sei. Der Alchemist glaubt ihm ganz offensichtlich kein Wort, bleibt aber still, um seine Fluchtmöglichkeit nicht zu gefährden. In seinen Aufzeichnungen macht er jedoch klar, dass er sie keinesfalls zurücklassen wird. Über das Buch kontaktiert er sie ein weiteres Mal. Erschreckenderweise eröffnet sie ihm, dass Albio ein Verräter sei und es auf sie abgesehen hätte. Doch auch sie hat einen Plan. Albio jedoch müsse für seinen Verrat brennen, und so kommt am nächsten Tag Dilhabeths Verbündeter – niemand anderes als der Botenjunge – vorbei. Er beschreibt einerseits Dilhabeths Aufenthaltsort im Nordostflügel und überreicht Firunislaus eine lange Glasscherbe als Waffe gegen Albio. Dieser letzte Eintrag ist recht wirr, aber das Vorhaben Bachentals ist mehr als deutlich: Er wird Albio verbrennen und dann mit seiner geliebten Dilhabeth die Flucht wagen.

KAPITEL V: BETRUG UND BESCHWÖRUNG

Mit der Konfrontation des Druiden haben die Gefährten nun die Möglichkeit, ihren Auftrag zu erfüllen, der sie durch die Dämonenbrache bis hier hin führte. In diesem Kapitel wird das Ritual beschrieben, außerdem finden Sie hier dessen unerwartete Auswirkungen, welche die Helden schnell auf die Spur einer weitaus mächtigeren Wesenheit bringt.

DAS RITUAL

Kaum sind die Gefährten in den Beschwörungsraum eingedrungen, wirft der Druide bereits eine kleine, knorrige Wurzel vor sich auf den Boden. Rasch erwächst daraus eine elementare WAND AUS DORNEN, die ihn und die Beschwörungsstätte von den Helden trennt. Er brüllt durch das wuchernde Gewächs hindurch: „Ihr werdet mich nicht aufhalten! Ich werde mir zurückholen, was mir gehört, und nicht einmal Boron höchst selbst wird mich stoppen können!“

Dann beginnt er wieder Beschwörungsformeln zu intonieren, während die Gruppe nun versuchen kann, durch die Dornenwand zu dringen. Halten Sie sich dabei an die Regeln, die im **Liber Cantiones** bei diesem Zauber beschrieben sind – und legen sie 8 ZfP* des Druiden zugrunde. Zusätzlich gibt es ein paar kleine Abwandlungen. Die chaotischen Auswirkungen der Magie in der Dämonenbrache finden nämlich auch hier statt: Teile der Hecke fangen plötzlich an, mit schwarzen Flammen zu brennen, andere überziehen sich mit beißendem Frost oder versteinern, an anderen Stellen rinnt eine ätzende Flüssigkeit über die Zweige oder es befindet sich eine stinkende Giftwolke im Gestrüpp. Für jede Kampfrunde, in der ein Held die Hecke mit Waffengewalt durchschlagen oder sich hindurch winden möchte, würfeln Sie mit dem W20. Bei einer 17-20 würfeln Sie dann nochmal mit dem W6. Der betroffene Teil der Hecke hat sich in diesem Augenblick mit einem verderbten Element vermischt. Dabei gilt:

- 1: Erz (versteinert, scharfe Gesteinssplitter)
- 2: Humus (würgende Tentakel, schnappende Mäuler)
- 3: Eis (plötzlicher Frost)
- 4: Wasser (eine ätzende Brühe rinnt herab)
- 5: Feuer (schwarze Flammen lodern empor)
- 6: Luft (ein beißender Gestank raubt den Atem)

Versucht sich jemand hindurch zu winden, so verursachen diese Effekte jeweils W6 Trefferpunkte, zusätzlich zum erlittenen Schaden durch die scharfen Dornen. Schlägt sich ein Held mit Waffengewalt hindurch, so wird er nur durch die Effekte von Humus, Feuer und Luft zusätzlich betroffen.

In der Zwischenzeit ist die magische Konzentration für alle körperlich spürbar. Eine kribbelnde Spannung baut sich in der Luft auf, die den Helden die Nackenhaare aufstellt. Sind sie schließlich durch die Wand hindurch,

so geben Sie ihnen eine kurze Beschreibung der Umgebung aus **Kapitel III, Altarraum (28)**. Der Druide wird die Helden nun so lange mit seinen Zaubern attackieren, bis er entweder 30 AsP verbraucht, 20 SP eingesteckt oder durch andere Wege zur Räson gebracht wird.

Er wird winseln und wimmern, dass er doch nur seine Berilja zurück haben möchte. Ein dumpfes Zittern durchfährt mit einem Mal den ganzen Raum. Aus einer der Steinmulden dringt plötzlich ein fahles Licht und die enthaltenen Organe und Flüssigkeiten scheinen wie schwerelos in einer Säule nach oben zu treiben – darunter auch eines der nandusheiligen Vergrößerungsgläser. Magisch begabte Charaktere können geradezu spüren, wie dort gerade ein mächtiger Kraftfaden emporgestiegen ist.

Der Druide beachtet die Helden nun gar nicht mehr und heult zornig auf: „Du hast mich belogen! Es ist alles falsch! Dir ging es nie nur um meine Berilja! Das ist viel zu groß! Was für ein Spiel treibst du?“ Panisch versucht er nun die Augen und Zungen aus den Vertiefungen zu schöpfen und das Blut aus den Rinnen zu wischen. Kurz darauf leuchtet eine weitere Mulde auf. Mit einem plötzlichen Ruck wird der Druide wie eine Puppe in die Mitte des Heptagramms gerissen. Er schwebt dort einen halben Schritt über dem Frauenkörper, seine Arme und Beine sind weit voneinander gespreizt, sein Gesicht verrät pures Entsetzen und er schreit mit schriller Stimme: „Nein! NEIN!!“

Das Ritual ist nun nicht mehr aufzuhalten, aber die Helden sollten alles tun, um seine Wirkung abzuschwächen. Dazu können sie beispielsweise die noch nicht aktivierten Vertiefungen entleeren, den leblosen Frauenkörper auf die Seite ziehen, die Blutrinnen auswischen oder das Heptagramm auf eine andere Weise beschädigen. Sollten sie einem der großen Kraftfäden zu nahe kommen, so werden sie durch eine unsichtbare Macht fast zwei Schritt zurückgeworfen und erleiden W6 Schadenspunkte. Auch der Druide kann nicht aus seiner misslichen Lage befreit werden, er hängt wie gefesselt mitten in der Luft. Währenddessen leuchten weitere Vertiefungen auf und ergießen ihren Inhalt langsam nach oben, sofern sie nicht schon geleert worden sind.

Ein ODEM (besonders aber ein OCULUS) verrät einem Zauberkundigen, dass die Kraftfäden über den entleerten Mulden deutlich instabiler sind als der erste. Sie scheinen zum Teil sogar wild hin und her zu schlagen. Besonders gut gelungene Proben offenbaren, dass die Fließrichtung der Kraft sowohl in eine andere Sphäre weist, als auch in einen weiter unten liegenden, südöstlichen Raum. Unzählige, dünne Astralfäden winden sich um den Körper des Druiden und halten ihn

dort gefangen. Schließlich leuchtet auch die Vertiefung unheilvoll auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als auch der letzte Eckpunkt des Heptagramms ein unheiliges Leuchten ausstrahlt, pulsiert eine magische Spannung durch den Raum, die in kalten Wellen über eure Körper kriecht. Der Druiden kreischt ein letztes Mal in Schmerzen auf, dann geht er jählings in blaue, lodernde Flammen auf. Ein dumpfes, reißendes Geräusch dröhnt in euren Ohren und ein grelles, flackerndes Licht blendet euch. Es stinkt überwältigend nach verbranntem Fleisch und ein pochender Schmerz fährt in eure Schläfen. Ein heftiger, eiskalter Windstoß wirft euch beinahe um und presst die Luft aus euren Lungen, als ob er euch gewaltsam durchdringen möchte. Düstere, fremde Gedanken schießen durch eure Köpfe, sie suchen etwas, doch finden es nicht – ein vielkehliges Chor heult zornig und wahnsinnig lachend auf und verlässt euch wieder. Mit einem Mal ist das letzte Echo verklungen und ihr findet euch in absoluter Schwärze wieder.

Ein böses Erwachen

Entzündet die Gefährten ihre erloschenen Fackeln, so finden sie sich in einem totalen Chaos wieder. Alles, was hier einmal stand, ist zertrümmert, der Altar umgeworfen; von der Dornenhecke und der Leiche des Druiden ist nichts mehr übrig. Haben sich die Helden vorher speziell um die Bergung der Vergrößerungslinsen gekümmert oder waren besonders schnell bei der Sache, so konnten sie alle vier vor der Vernichtung bewahren. Falls sie die Mulden eher wahllos ausschöpften, finden sie in den Resten der Augen und Zungen immerhin W3 der Nandusreliquien. Diese bestehen jeweils aus einer etwa handteller großen, konvexen Kristalllinse und einer goldenen Einfassung, in die feine Schriftzeichen aus Silber eingelegt sind. Zwischen verschlungenen Kreisen und Dreiecken steht auf einer von ihnen in Alt-Bosparano: „Erklärt ist nicht verstanden“, auf den anderen „Hinterfragt ist nicht angewandt“, „Kombiniert ist nicht gesagt“ und „Behalten ist nicht akzeptiert“. Ein Nandus-Geweihter der Gruppe (oder ein in *Götter/Kulte* äußerst versierter Charakter) kann erläutern, dass ein solcher antiker Gegenstand zwar als heilig gilt, aber lediglich als Fokus und Konzentrationshilfe und nicht als wundertätiger Talisman benutzt wird.

Die Helden können sich nun kurz sammeln, um ihre Situation einzuschätzen. Sie können sich zunächst nur die offensichtlichen Fragen beantworten. So ist zumindest kein Dämon dem Heptagon entstiegen und auch sonst spüren sie nichts von einer astralen oder weltlichen Katastrophe. Auch ein OCULUS oder ODEM offenbart nur, dass hier keine großen Kraftlinien mehr verlaufen.

Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn der Ritualort des Druiden war nur die Schnittstelle auf Dere, durch welche die Seelen aus Borons Hallen in Iribaars Reich fahren sollten. Die Störung des Rituals trieb die umher peitschenden Kraftlinien einem neuen Ankerpunkt im unteren Stockwerk zu – dem BLG. Zudem sind dutzende Seelen zwar tatsächlich dem Totenreich der Vierten Sphäre entrissen worden, blieben jedoch vorerst in der Dritten Sphäre hängen. Gerade an diesem Ort, an denen viele von ihnen zu Tode gefoltert wurden, fahren sie nun in ihre ursprünglichen Körper ein oder streifen als körperlose Geisterwesen umher. Schon bald werden sich die Helden dieses Vorgangs bewusst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich vernehmt ihr ein gurgelndes Stöhnen aus einer Ecke des Raumes. Die dort liegenden vier leblosen Körper beginnen sich zu bewegen! Bleiche Finger krallen sich in den Boden und ein augenloser Leichnam zieht sich mühsam unter den anderen Körpern hervor. Euer Blick wird kurz zur Seite gelenkt, als die Gliedmaßen der tuchbedeckten Frauenleiche stoßartig zucken und sie sich schließlich aufsetzt. Taumelnd erheben sich nun die Leichen in der Ecke und verziehen ihre Gesichter zu grässlichen Fratzen.

So wie hier wurden überall in dem Gemäuer die Leichen und Skelette belebt. Sie gelten dabei nicht einfach als unbelebte, magische Objekte – denn ihre gemarterten Seelen befinden sich vorerst tatsächlich wieder in ihren alten, stofflichen Hüllen. Ein dünner Kraftfaden verbindet sie jedoch mit dem BLG, wodurch sie in dieser Sphäre gefangen bleiben. Eine Kommunikation mit ihnen ist nicht möglich, sie besitzen nur eine rudimentäre Intelligenz und ohnehin meist keine Zunge mehr. Jedoch sind viele dieser qualvoll gestorbenen Seelen so psychotisch, dass sich die Untoten äußerst feindselig verhalten. Manch andere können diesen Ort gar nicht mehr begreifen, so dass ihre Körper scheinbar verwirrt umher torkeln oder nur auf der Stelle hin und her schwanken. Zur letzteren Art gehört auch der tuchbedeckte Frauenkörper. Für den Druiden, der weit entfernt von dieser Sphäre die unendlichen Qualen der Seelenmühle durchleidet, mag dies wie ein besonders zynischer Scherz des Schicksals klingen, denn tatsächlich ist Beriljas Seele darin gefangen.

Der oben genannte Kraftfaden ist nicht nur ein wichtiger Hinweis auf den Ursprung der Geschehnisse (ODEM oder OCULUS), er kann auch durchtrennt werden. Dies ist allerdings nur durch karmales Wirken möglich, die so befreite Seele wird dann wieder auf die Reise über das Nirgendmeer geschickt. Die Zerstörung eines Untoten sorgt nur dafür, dass seine Seele hier körperlos umher treibt, bis sie entweder durch das Seelenportal des BLG in die Niederhöhlen gerissen wird oder nach der Zerstörung des Buches in Borons Hallen zurückkehrt.

Den Helden werden mehrere Arten von Untoten begegnen, die im Folgenden besprochen werden. Im Übrigen gelten die in **MGS**, S. 78 festgelegten Regeln zu MU-Proben und Krankheiten.

Die so genannten „Lebenden Leichname“ sind erst vor wenigen Tagen oder Wochen verstorben und benutzen einfache Waffen wie Holzscheite, Standfackelhalter oder ihre bloßen Hände. Mit vier von ihnen bekommen es die Helden direkt nach dem Ritual zu tun. Viele befinden sich erwartungsgemäß in der Nähe des **Leichenraums (36)**. Diesen fehlen oft Gliedmaßen oder sie sind auf eine andere Weise furchtbar verstümmelt. Nicht selten werden sie sich mit amputierten Körperteilen aus jenem Raum bewaffnen. Die drei Leichen im **Sektionsraum (37)** fallen ebenso unter diese Gattung wie der Schmitter im **langen Korridor (11)** des Erdgeschosses.

Lebender Leichnam

Hände: INI 12 AT 8 PA 2 TP 1W+2 DK H
Waffe: INI 13 AT 8 PA 4 TP und DK nach Waffe
LE 25 KO 8 RS 0 GS 5 MR 5 GW 4

Besonderheiten: MU-Probe +1. Lebende Leichname können Krankheiten übertragen.

Wesentlich stärker verweset sind die Zombies, deren faulendes Fleisch bereits von ihren bleichen Knochen löst und die von allen Untoten am widerwärtigsten anzublicken sind. Sie sind recht schwerfällig und kämpfen nur mit ihren Händen. Ein paar von ihnen befinden sich in den **Zellenblöcken (33)** und **(34)**.

Zombie

Hände: INI 9 AT 7 PA 2 TP 1W+2 DK H
LE 25 KO 10 RS 0 GS 4 MR 8 GW 6

Besonderheiten: MU-Probe +4. Zombies erleiden keine Wunden und können Krankheiten übertragen.

Von einigen Toten sind nur noch die Knochen übrig. Die daraus auferstehenden Skelette bewaffnen sich gern mit den leichten, rostigen Klingen der Waffenkammern und Wachstuben oder improvisierten Knüppeln. Beinahe alle von ihnen entstammen den **Zellenblöcken (33)**, **(34)** und **(35)**.

Skelett

Hände: INI 13 AT 8 PA 2 TP 1W+2 DK H
Waffe: INI 13 AT 9 PA 3 TP und DK nach Waffe
LE 30 KO 10 RS 0 GS 5 MR 5 GW 7

Besonderheiten: MU-Probe +/-0. Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile gar keinen Schaden an.

Sind selbst die Knochen längst zu Staub zerfallen, so treiben die Seelen körperlos durch das Gemäuer. Nur die wenigsten sind jedoch noch so weit bei Verstand, dass sie der Gruppe von Nutzen sein können. In seltenen Fällen kann ein entsprechendes Ritual sie dennoch zu einigen Antworten bewegen. Sie werden die Helden nicht bekämpfen, es sei denn, dass sie mit einem **GEISTERBANN** oder **PENTAGRAMMA** in den Limbus geschleudert werden sollen. Dann können sie sich durchaus mit einer erschreckenden Erscheinung zur Wehr setzen, die in ihrer Wirkung einem

HORRIPHOBUS gleicht. Wird ihnen durch eine Liturgie der Weg zurück ins Totenreich gewiesen, so werden sie sich nicht dagegen wehren. Sie halten sich überall in diesem Gebäude auf, sind aber meist unsichtbar und kaum zu sehen. Jedoch sollten Sie den Helden ihre Präsenz öfter einmal durch ein geisterhaftes, irres Lachen aus dem Nichts oder eine wabernde, flüchtige Erscheinung bewusst machen. Viele von ihnen sind bereits an die Säulen im **Raum des BLG (46)** gefesselt und deutlich zugänglicher. Näheres dazu erfahren Sie in **Kapitel VI**.

Außer den oben genannten wandeln auch noch zwei spezielle Untote im Gebäude umher: die Brandleiche von Albio Salzerhav und die Wasserleiche des Anatoms. Ihre Werte und Beschreibungen erfahren Sie in **Anhang A**.

DURCH MARK UND BEIN

Nachdem sich die Helden die Untoten im Ritualraum des Druiden vom Hals geschafft haben, müssen sie nun ihre nächsten Schritte planen.

Haben sie bereits alle nötigen Dinge und Informationen gesammelt, so können sie sich nun in Richtung des BLG und damit in das Finale aufmachen. Vermutlich fehlt ihnen jedoch noch ein entscheidender Gegenstand wie zum Beispiel die Spiegelscherbe oder ein Schlüssel, um eine bestimmte Tür zu öffnen. Wohl oder übel müssen sie also durch die verschiedenen Gänge des Gefängnisses laufen, die jetzt allerdings von den verschiedenen Untoten bevölkert werden. Diese werden sich größtenteils in der Gegend der Zellenblöcke und des Leichenraums aufhalten – dies sei Ihnen jedoch als Meister völlig freigestellt. Wenn Sie den Helden eine kleine Herausforderung bieten wollen, so können Sie größere Gruppen der lebenden Leichen an wichtigen Stellen oder vor bestimmten Räumen positionieren. Genauso ist es möglich, dass einige der Untoten regelrecht Jagd auf die Helden machen.

Sollte sich die Gruppe nicht nur auf ihre Waffen verlassen wollen, so können sie zur Lösung dieses neuen Problems zum Beispiel die abschließbaren Türen einsetzen. Mit einigen gezielten Ablenkungsmanövern können so einige Gänge ohne ein Gefecht von den Untoten befreit werden. Die Kreaturen der Chimärologin könnten den Helden ebenfalls als Unterstützung dienen, falls sie sich auf diese Option einlassen wollen. Schildern Sie im letzteren Fall ein paar der stattfindenden Kämpfe und lassen Sie die Helden immer mal wieder einen versteinerten Körper in einem Gang finden. Wenn sie sich den Spinnen-Daimoniden gegenüber nicht feindselig verhalten, so werden sie von ihnen auch zunächst nicht angegriffen – dies kann sich aber nach Ihrer Maßgabe auch mit einem Mal ändern. Wie auch immer die Strategie der Gefährten aussieht – schließlich werden sie den Raum des BLG mit der Spiegelscherbe im Gepäck betreten und damit **Kapitel VI: Das Finale** einleiten.

KAPITEL VI: DAS FINALE

Wie der Titel schon sagt, stellt dieses Kapitel den Höhepunkt des Abenteuers dar. Hier entscheiden Erfolg oder Niederlage der Helden über das Schicksal dutzender Seelen: Werden diese in Borons Hallen zurückkehren können, oder für immer durch die Alptraumhöhle des Vielgestaltigen Blenders irren? Einer der Gefährten steht dabei vor einer besonderen Herausforderung: Er wird von dem BLG in Versuchung geführt, das schon viele vor ihm in den Wahnsinn trieb und dessen Macht seitdem noch gewachsen ist.

ILLUSION UND WIRKLICHKEIT

Falls die Helden diesen Raum vor dem Finale noch nicht betreten haben, so geben Sie ihnen eine kurze Beschreibung aus **Kapitel III, Raum (46)** und arbeiten Sie die folgenden Veränderungen mit ein:

Es scheint, als habe sich die Fläche des Raumes verdoppelt. Oder ist es nur eine optische Täuschung? Die Säulen sind nun mit spiegelnden Flächen überzogen und auch der Boden schimmert undeutlich. Wo einst die Kuppel stand, befindet sich nun ein verwirrendes Labyrinth aus riesigen Spiegelfragmenten und scharfkantigen, glitzernden Glasscherben, so dass der Raum nun in dutzende mögliche Gänge zerteilt wird. Die Spiegel bilden ihre Umgebung wahllos ab, teilweise sehen sich die Gefährten selbst sogar in der Rückansicht. Alle Spiegelungen scheinen auf eine benommen machende Art in Bewegung zu sein; ein Beobachter muss sich schon stark konzentrieren, damit nicht bald alles vor seinen Augen verschwimmt. Die Leichen auf den Streckbänken und an den Haken sind immer noch hier – doch nun sind sie zum Leben erwacht und versuchen zornig, sich aus ihrer misslichen Lage zu befreien. Um die Säulen herum wickelt und windet sich eine seltsame, durchsichtige Masse. Ein fernes, klagendes Stimmengewirr und jammerndes Geheul ist von dort zu hören. Es sind Seelen, die kurz vor der Einverleibung in Iribaars Reich stehen. An die Säulen gebunden sind einige von ihnen willens, mit den Helden zu kommunizieren, wenn diese es darauf anlegen. Vielstimmig hauchen sie: „Befreit uns, dann helfen wir euch ...“ Ihre Freisetzung kann geschehen, indem die spiegelnden Flächen der Säulen beschädigt werden. Profane Waffen hinterlassen dort nicht einmal einen Kratzer, Schadensmagie bzw. magische und geweihte Waffen lassen die Flächen jedoch bald erblinden. Die Seelen können sich nun wieder frei umher bewegen, sind aber immer noch an das BLG gebunden. Vielleicht hat eine von ihnen etwas Interessantes in dem Gemäuer entdeckt oder kann durch die Schilderung ihrer Erlebnisse etwas mehr Licht in die jüngsten Geschehnisse bringen. Inwieweit sich die Seelen dabei verständlich und klar äußern können, bleibt Ihnen als Meister überlassen. An einem Kampf

beteiligen sie sich, indem sie sich in etwa jeder achten Kampfrunde gemeinsam auf einen Gegner stürzen und diesen damit für zwei Kampfrunden verwirren.

Um durch das Spiegellabyrinth zum BLG zu gelangen, ist der richtige „Schlüssel“ – die Spiegelscherbe – nötig. Sollten die Helden sich ohne sie dort hinein wagen, werden sie schnell die Orientierung verlieren. Schauen Sie einfach immer wieder auf eine imaginäre Karte vor sich und verkünden dann ganz faktisch, wo sich gerade ein Spiegel oder ein Durchgang befindet. Diese denken Sie sich natürlich ad hoc aus – Widersprüche sind dabei höchst willkommen. Lassen Sie auch öfter mal eine Probe auf GE würfeln, denn die scharfen Kanten der Spiegelbruchstücke sind in dieser verwirrenden Umgebung nur schwer rechtzeitig zu erkennen. Einen der Spiegel könnten die Helden mit starker Magie bzw. dem wiederholten Einsatz geweihter oder magischer Waffen zerstören, damit allein jedoch kaum weiterkommen.

Mit der Spiegelscherbe ist der Weg ganz einfach: geradeaus mitten durch – so empfindet es jedenfalls ihr Träger. Schon nach dem Überschreiten der äußeren Grenze ist er ganz woanders als die ihm wahrscheinlich folgenden Helden. Diese laufen plötzlich gegen ein Spiegelbild des Trägers und sehen ihn dann abbiegen – in drei verschiedene Richtungen. Sollte die Gruppe Strategien entwickelt haben, eben das zu verhindern (an den Händen halten, sich anseilen), so müssen Sie etwas kreativer werden. Ein durchtrenntes und plötzlich zu Boden fallendes Seil oder ein schmerzhafter Schnitt in eine haltende Hand mag dieses Problem schnell lösen.

Lösen Sie den Träger der Scherbe nun von der Gruppe und spielen Sie zunächst mit den anderen Helden weiter. Diese finden ihren Gefährten vorerst nicht wieder und werden das Labyrinth schließlich verlassen müssen. Dort draußen sehen sie, wie der Quitslinga in Form des Botenjungen mit schier übermenschlicher Kraft ein paar sich windende Untote in den Raum zerrt. Er begreift jetzt, dass es einem der Helden gelungen ist, zum BLG vorzudringen. Er schätzt die Willensstärke der Menschen jedoch als so niedrig ein, dass er sich später mit dieser Person beschäftigen wird, wenn er erst einmal deren Gefährten beseitigt hat. Er verwandelt sich und greift die Helden an. Seine Beschreibung, Werte und Strategien finden Sie im **Anhang A**. Je nach Stärke der Gruppe können Sie auch noch verbleibende Untote oder die Mactans-Daimoniden auf sie hetzen. Nach ein paar Kampfrunden sollten Sie sich ganz dem vorher isolierten Helden widmen.

DAS BUCH DER LETZTEN GEHEIMNISSE

Der Träger der Scherbe findet schließlich in das Zentrum – das Innere einer Halbkuppel, aus unzähligen spiegelnden Scherbenmosaiken zusammengesetzt, mit einem Lesepodest und dem BLG in der Mitte.

Einmal dort angelangt, findet er zunächst nicht hinaus – wo gerade noch ein Durchgang war, scheint nun ebenfalls eine Spiegelwand zu sein. Einen Blick auf das BLG kann sich wohl kaum ein Held verkneifen, wenn doch, wirkt eine Probe auf seine *Neugier* oft Wunder.

Eine Seite ist bereits aufgeschlagen: „Eine Biographie über das Leben von [Heldennamen]“ mit Informationen über seine bisherigen Leistungen und beängstigenden Einzelheiten. Die Aufzeichnungen der aufgeschlagenen Seite enden am heutigen Tag mit „... dann blickte [Heldennamen] in das Buch und sah darin seine/ihre eigene Geschichte.“ Verschiedenste beschriftete Lesezeichen und Markierungsfähnchen tragen verheißungsvolle Titel. Falls der Charakter sich von ihnen locken lässt und das Buch an einer entsprechenden Stelle aufschlägt, reicht diese *Neugier* schon aus, um eine Verbindung herzustellen. Diese macht sich zunächst nur durch ein kurzes, schmerzhaftes Schläfenpochen bemerkbar – was durch die faszinierende Lektüre schnell vergessen ist.

Hier sind Sie als Meister gefragt, da Sie die Helden und ihre Spieler am besten kennen. Schreiben Sie sich vor dem Abenteuer zu jedem der Charaktere ein paar Dinge auf, nach denen es ihn schon immer dürstete. Vielleicht eine besonders seltene Zaubermatrix? Eine Schatzkarte zu unermesslichem Reichtum? Oder grämt sich ein Held wegen eines ungelösten Rätsels in seiner Vergangenheit? Hier gilt: je persönlicher, desto besser. Als kleiner Anreiz werden hier ein paar allgemeine Überschriften genannt, mit denen Sie versuchen können, den Leser zu ködern:

- Das dunkle Geheimnis des Götterfürsten
- Komplote und Intrigen des Mittelreichs
- Die Sieben Formeln der Zeit
- Deres verlorene Schätze
- Die achte (!) Sphäre
- Die Kunst der theurgischen Götterbeschwörung
- Das Weltenende
- Der Wahre Name des Koboldkönigs
- Alles über den Dämonensultan
- Der Pfad zu überderischer Schönheit
- Tore in die Feenwelten
- Die Meisterung der [Lieblingswaffe des Helden]
- Die Erweckung von [verstorbener Held des Spielers]
- Sieben Wege zur Niederschlagung der Dämonenreiche
- Myranische Mysterien
- Die Wahrheit über Kaiser Hal

Sie müssen sich nicht zu jedem Punkt eine ausführliche Geschichte ausdenken. Nennen Sie dem Spieler ein paar kurze Stichworte und erhöhen Sie dafür dann einen passenden Talentwert um bis zu drei Punkte. Beschreiben Sie, dass alles mit ungeahnter Detailtreue dargelegt wird. Die so gesteigerten Talente gelten in Zukunft als verflucht (siehe Kasten: **Verflucht noch eins!**), wovon Sie weder Spieler noch Held jemals direkt in Kenntnis setzen sollten. Für jeden gestiegenen

VERFLUCHT NOCH EINS!

Wann immer die Talente eingesetzt werden, die durch das BLG gesteigert worden sind, hat dies mehrere negative Auswirkungen: So sorgt schon eine regulär misslungene Probe für sehr ungünstige Folgen, ein Patzer ist meist sogar lebensgefährlich. Bei Waffen-, Natur- oder körperlichen Talenten ist dies noch recht leicht umzusetzen, aber auch andere Talente haben ihre Tücken: Bei Proben auf betroffene Wissenstalente würfeln Sie in Zukunft anstelle des Spielers (natürlich verdeckt) und tragen ihm bei dem Misslingen einer Probe irreführende oder gefährlich falsche Informationen zu. Selbiges kann in bestimmtem Maße auch für gesellschaftliche Talente angewandt werden – Misserfolge bei Proben auf *Gassenwissen*, *Etikette* oder *Menschenkenntnis* können auf diese Weise schnell zu brenzlichen Situationen führen. Natürlich sollten Sie dem Helden bisweilen einen versteckten Hinweis hinsichtlich seiner Verfluchung geben. Dies kann durch einen Traum, eine Wahrsagerin oder auch einen Priester geschehen, der den betreffenden Charakter durchdringend anstarrt. Begibt sich der Held schließlich in die Hände eines Geweihten, so kann ihm dieser einen Auftrag zu seiner Reinwaschung geben. Die Queste kann beinahe beliebig beschaffen sein, sollte sich jedoch gut in das nächste Abenteuer eingliedern lassen. Denn nicht der Auftrag an sich ist wichtig, sondern wie er begangen wird. Führen Sie den Helden oft in Versuchung, seine betroffenen Talente zu nutzen. Konstruieren Sie Zwangslagen, in denen der Gebrauch eines verfluchten Talents den scheinbar einzig sicheren Ausweg bietet. Lässt der Charakter sich das ganze Abenteuer über nicht darauf ein, so hat er den wichtigsten Schritt zu seiner Läuterung schon hinter sich. Ein Hesindegeweihter kann dem Helden nun in einem langen Gespräch helfen, falsches von richtigem Wissen zu trennen – ein Borongeweihter kann es auch einfach vergessen machen. So oder so verliert der Charakter sämtliche dämonisch gesteigerten Punkte der Talente, kann diese aber in Zukunft wieder normal nutzen. Eventuell verlorene, permanente LeP können allerdings dadurch nicht zurück gewonnen werden.

Punkt der Talentwerte verliert der Held außerdem einen Lebenspunkt (alle 10 LeP sogar einen permanenten LeP!), die Sie sich verdeckt notieren. Klugheit und Intuition sinken mit jedem neuen Kapitel für die Dauer von zwei Stunden um je einen Punkt. Dies alles geschieht so schleichend, dass Sie den Spieler erst nach dem ersten verlorenen, permanenten LeP auf ein Schwächegefühl seines Helden aufmerksam machen sollten.

Nun werden Sie es vermutlich zunächst schwierig finden, einen ohnehin schon misstrauischen Charakter dazu zu bringen, das Buch überhaupt genauer anzuschauen, geschweige denn, darin herumzublättern.

Dies ist ein guter Zeitpunkt, den Helden auf seine schlechten Eigenschaften würfeln zu lassen, die ja durch die Spiegelscherbe noch erhöht wurden. Nicht nur *Neugier*, sondern auch andere, zu den jeweiligen Überschriften passende Unvollkommenheiten können Sie hier voll zum Einsatz bringen. *Rachsucht*, *Eitelkeit*, *Neid* oder *Goldgier* – es wird Ihnen sicher nicht schwer fallen, sich dazu ein geeignetes Lockmittel für den Helden auszudenken. Die schlechte Eigenschaft *Vorurteile (gegen eine bestimmte Personengruppe)* kann hier genutzt werden, sofern eine Überschrift jene Personengruppe hinreichend belastet. Selbst auf *Angst vor (Spinnen, Wasser, etc.)* kann eine Würfelprobe erfolgen, wenn das Buch Wege aufzeigt, diese Phobie ein für alle Mal zu bannen. Ziel ist, den Helden so lange wie möglich zu fesseln. Es könnte sein, dass seine plötzliche Lesebegeisterung den Charakter ziemlich in die Enge treibt. Nachdem er aber kundgetan hat, dass er sich dem widersetzen möchte, gestatten Sie ihm Proben auf seine *Selbstbeherrschung* (hier: MU/MU/IN), erleichtert um die Hälfte der bisher verlorenen LeP. Wechseln Sie bei Bedarf öfter zwischen den Geschehnissen in und außerhalb der Kuppel hin und her.

Irgendwann (wenn nicht gar sofort) wird der Held das Buch jedoch zerstören wollen. Wird dieses Vorhaben ersichtlich, leuchtet eine große Schrift quer über die Seiten auf: „Nur zu – zerstöre mich – dann bist du für immer hier gefangen. Hilfst du mir, dann helfe ich euch.“ Dies ist natürlich nur ein letzter, verzweifelter Versuch des BLG. Seine „Hilfe“ sei auf der nächsten Seite zu finden, berührt der Held jedoch das Buch, so wird ihm mit einem Schlag die Hälfte seiner verbleibenden LeP geraubt. Spätestens jetzt wird auch der vertrauenseligste Held die Waffen sprechen lassen wollen. Beachten Sie jedoch, dass nur Magie, geweihte oder magische Waffen es vernichten können. Eine gute Möglichkeit bietet die Spiegelscherbe (W6 +4 SP). Es reicht auch, die geborgenen Vergrößerungslinsen auf das Buch zu legen, sie fressen sich dabei in das Buch hinein und verursachen W6 SP pro KR.

STAHL UND SPLITTER

Sobald das Buch auch nur einen Schadenspunkt einsteckt, wird sich der Quitslinga dessen gewahr. Mit einem schrillen Schrei wendet er sich der Raummitte zu. Dort verliert das BLG mit jedem erlittenen Schadenspunkt mehr und mehr die Kontrolle über die Spiegelirrgärten. So zerspringen mit einem Mal viele der Spiegelfragmente in einem Farbenregen, andere werden durchsichtig. Der Quitslinga hastet nun geradewegs auf den innen befindlichen Helden zu. Er wird durch die Wände überhaupt nicht behindert, aber auch die noch außen stehenden Helden können nun Teile des Kuppelinneren erblicken. Die schützenden Spiegel sind jetzt viel leichter zu zerstören und auch ihre verwirrende Wirkung scheinen sie größtenteils verloren zu haben. So lässt sich ein zickzackförmiger Pfad ins Innere ausmachen. Jedoch werden für jeden Helden ein bis zwei GE-Proben fällig, um nicht durch die messerscharfen, in alle Richtungen ragenden Spiegelfragmente verletzt zu werden. Selbiges gilt für das gewaltsame Freischlagen eines Weges, da hier den herum fliegenden Splintern und Scherben ausgewichen werden muss. Auf diese Weise verbringt der Quitslinga drei oder vier Kampfrunden mit dem vermutlich etwas überforderten Helden in der Mitte, bevor seine Gefährten zu ihm hindurch dringen können. Der Dämon wird versuchen, sich zwischen das Buch und die Helden zu bringen und es bis zum Tod verteidigen.

Sobald das BLG 50 Schadenspunkte eingesteckt hat, löst es sich in blaugrünen Flammen auf und ist mitsamt seiner umgebenden Effekte und Einflüsse in dieser Sphäre vernichtet. Alle restlichen Spiegel zerbrechen mit einem Mal und lösen sich in Nichts auf. Ein dumpfes Raunen und heiseres Geflüster rast durch das uralte Gemäuer und einer nach dem anderen fallen die Untoten einfach um. Die Seelen wurden dem eisigen Griff des Vielgestaltigen Blenders im letzten Moment entrissen. Ob sie an diesem verfluchten Ort nun alle den Weg zurück in Borons Hallen finden, unterliegt allein dem Willen der Götter. Die Helden haben alles getan, was in ihrer Macht stand. Wissen

KAPITEL VII: AUSKLANG

ΕΙΝ ΕΠΕΔΕ ΜΙΤ ΣΧΡΕΚΕΝ

Nach der Vernichtung des Buches entscheiden die Helden vielleicht noch, sich der Brut der Chimärologin zu widmen. So oder so sind deren Tage jedoch gezählt, was den Helden nach dem Studium der Aufzeichnungen klar werden sollte. Den Weg zurück durch die Dämonenbrache sollten Sie stark raffen. Er wird um einiges leichter, sind die Helden im Besitz des Druidenstabs. Dieser verliert nach dem Tod des Druiden jedoch langsam seine Kraft und verflüssigt sich zusehends zu einer zähen, braunen Masse. Am Rande der Brache hat er sich schließlich vollständig aufgelöst. Sollten es die Helden ohne ihn versuchen, so lassen Sie sie schon bald auf ein paar andere Suchtrupps treffen, in deren Schutz sie es unbeschadet bis ins sichere Gareth schaffen.

Dem Helden, der den ersten Streich gegen das BLG geführt hat, können Sie nun noch einen Schrecken einjagen. Sobald er sich nach den ganzen Anstrengungen zur wohlverdienten Ruhe gebettet hat, lassen Sie ihn einen verstörenden Traum erleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schlägst deine Augen auf. Wo bist du? Du zitterst am ganzen Leib und weißt nicht, ob es Furcht, Aufregung oder Kälte ist. Dein Blick ist steil nach oben gerichtet. Ein unübersichtliches, kompliziertes Ornament aus Glas und Licht – in weiter Ferne und doch scheinbar zum Greifen nahe. Langsam senkst du den Kopf und erkennst, dass du in einem riesigen, prunkvollen Saal stehst, der mit glänzendem Gold und prächtigen, hellen Edelsteinen verziert ist. In der Mitte steht ein Thron, der einer riesigen, sich nun langsam öffnenden Lotosblüte gleicht. Ein glockenhelles Lachen ertönt, das sich wie Säure in deine Ohren frisst. Eine kleine, kindgleiche Hand streckt sich nun aus dem Inneren der Blüte hervor und zeigt auf dich.

„Jetzt kenne ich deinen Namen, [Heldename]. Wir haben noch so viel zu tun ...“

Du schnellst hoch. Heftig atmend bist du schließlich erwacht und hast dich aufgesetzt. Kalter Schweiß rinnt langsam deinen Rücken herab. Nur noch ein Gedanke schwirrt in deinem Kopf umher. *Er* kennt dich.

Ob dies nur ein Albtraum war, oder ob der Herr des Verbotenen Wissens den Helden tatsächlich ins Auge gefasst hat, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Je nachdem, wie stark der Charakter sich von dem BLG hat verführen lassen, kann dies einen hinterlistigen Racheakt oder auch eine Versuchung in einer scheinbar aussichtslosen Lage zur Folge haben.

ΕΥΙΓ ΙΣΤ ΠΥΡ ΣΑΤΙΠΑΥ ...

... der Zeitrahmen ihres Abenteuers jedoch vielleicht nur auf einen Abend begrenzt. Aus diesem Grund sollen hier ein paar Anregungen und Hinweise gegeben werden, wie Sie die Handlung bei Bedarf straffen können.

Kapitel I ist schon sehr kurz gehalten und sollte auch nicht weiter beschnitten werden.

In **Kapitel II** können Sie vielleicht auf einige der zufälligen Begegnungen verzichten, die lediglich etwas zu der Atmosphäre, jedoch weniger zum Handlungsverlauf beitragen.

In **Kapitel III** sollten die Helden zwar mit der gebotenen Vorsicht, aber dennoch einigermaßen dringend den Druiden aufspüren und seine Pläne durchkreuzen, wie auch immer diese sich darstellen mögen. Machen sie jedoch vor dem Betreten eines jeden Raumes einen minutenlangen Schlacht- und Positionsplan aus und interessieren sich dann auch noch brennend für die historische Bedeutung jedes verrottenden Wandbehanges, so ehrt das zwar die Gründlichkeit ihrer Spieler, zieht das Abenteuer aber auch unnötig in die Länge. Zu diesem Zwecke lassen Sie einfach ein paar Gegenstände weg oder gleich ganze Räume längst eingestürzt sein. Dafür bieten sich besonders die Räume (20), (25) und (45) an. Die Zimmer (19), (22), (23) und (24) können Sie auch direkt neben das **Labor (17)** setzen und dafür die westliche Seite des Erdgeschosses unter Schutt begraben – vergessen Sie jedoch nicht, dies bei der Außenansicht zu erwähnen. Die **Zellenblöcke (33), (34) und (35)** müssen ebenfalls nicht in aller Ausführlichkeit besprochen werden und können teilweise eingestürzt und unzugänglich sein.

Bei den **Schrecksekunden in Kapitel IV** ist lediglich der Kampf mit den Brachenwürmern zeitaufwendig und kann daher auch ausgelassen werden. Möglicherweise kommen Sie auch einmal in die Situation, in der die Helden sich ausgerechnet den Raum als letztes vornehmen, in dem sich das wichtigste Dokument befindet. Doch auch dem kann abgeholfen werden: Die Tagebücher und Karten der Chimärologin können sich prinzipiell überall dort finden lassen, wo sie sich hauptsächlich aufhielt – also den Räumen (10), (41) und (42) oder im **Gangstück (31)**. Der Alchemist kann sein Tagebuch mit in den **Großen Haftraum (32)** genommen haben, es aber ebenso auf dem Weg zum oder im **Krematorium (44)** verloren haben. Dort könnte sich auch alternativ die letzte Nachricht von Albio Salzerhav in einer Jacke befinden, die ihm von Bachental vor der Verbrennung ausgezogen wurde.

Damit die Spieler nicht jedes Gangstück einzeln mitzeichnen müssen (was ohnehin viel Zeit kostet) und sie sich besser orientieren können, ist es vorteilhaft,

zumindest die halb zerfallene Grundrisskarte (siehe **Anhang B9**) recht früh zu finden. Sollten die Helden das **große Archiv (6)** jedoch links liegen lassen, können Sie das entsprechende Buch genauso gut in einem der Räume der Bewohner auftauchen lassen.

Falls die Illusionsmauer selbst mit Hilfe der vollständigen Karten der Chimärologin nicht entdeckt wird, so kann der zugrunde liegende Zauber jederzeit auch von selbst seine Wirkung verlieren.

Sie können die verschlossenen Türen in diesem Gebäude natürlich jederzeit offen stehen lassen bzw. die passenden Schlüssel anderen Fundorten zuordnen.

Die Tagebücher wurden in **Kapitel IV** bereits resümiert – Sie können den Spielern daher auch die **Anhänge B1, B2 und B3** vorenthalten und zur Zeitersparnis lediglich die Zusammenfassungen vorlesen.

Das Ritual in **Kapitel V** sollten Sie natürlich ausspielen, jedoch liegt es in Ihrer Hand, wie viele Untote Sie den Helden ab dann in den Weg stellen möchten. Kämpfe sind meist eine langwierige Angelegenheit, also konfrontieren Sie die Helden entweder mit sehr kleinen oder sehr großen Gegnergruppen. Im ersten Fall sollte die Gefahr schnell überwunden sein, im zweiten suchen sich die Helden vermutlich ganz schnell einen alternativen Weg.

Kapitel VI sollte ebenfalls nicht gekürzt werden, jedoch bietet sich hier ein alternativer Lösungsweg an, falls die Helden der Spiegelscherbe nicht habhaft wurden. Retteten sie wenigstens eine der nanduseiligen Vergrößerungslinsen vor dem Druidenritual, so kann diese mit hinreichendem Göttervertrauen ebenfalls einen Weg in den Innenraum weisen. Ob sie nun zur Orientierung im Labyrinth als Sehhilfe vor die Augen gehalten bzw. als Brennglas oder Schneidwerkzeug verwendet wird – legen Sie Ihren Helden an dieser Stelle keine Steine mehr in den Weg.

Der Weg zurück in **Kapitel VII** ist zwar schon bewusst kurz gefasst, falls den Helden aber die Chimärologin und ihre Geschöpfe tatsächlich ein so großer Dorn im Auge sein sollten, dass sie ihre Vernichtung nicht dem Zufall überlassen möchten, so können Sie zu einer kleinen Notlüge greifen: Entweder wurde Dilhabeth von ihren eigenen Geschöpfen umgebracht, woraufhin diese in der darauf folgenden Verwirrung sich selbst attackierten und auslöschten –

oder sie waren den Untoten zahlenmäßig einfach unterlegen, als sie mit ihnen konfrontiert wurden.

DER LOHN DER MÜHEN

Für das Überstehen dieses Abenteuers können sich die Charaktere jeweils **350 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Verteilen Sie nach Ihrem Ermessen noch zusätzlich bis zu 30 AP für besondere Einzelleistungen. Über die geborgenen Nandus-Reliquien freut sich nicht nur der Tempelvorsteher in Gareth, für die Helden sind sie nämlich zusätzliche 10 AP pro Linse wert. Hat sich einer der Charaktere sogar entschlossen, Beriljas Schädel mitzunehmen, damit ihr Grab wieder geschlossen und gesegnet werden kann, so hat er sich weitere 15 AP und einen Stein im Brett von Hauptmann Ruttel verdient. Die Rettung von Firunislaus Bachental (und seine unvermeidliche Überstellung in ein Kloster der Noioniten) schlägt mit weiteren 15 AP für seinen Befreier zu Buche.

Die Erlebnisse dieser Nacht drücken sich auch in drei Speziellen Erfahrungen der folgenden Talente aus: *Magiekunde (Dämonologie)*, *Geschichtswissen* und dem bevorzugt eingesetzten Waffentalent bzw. Zauber des jeweiligen Helden. Der Charakter, welcher den Versuchungen des BLG widerstehen musste, erhält außerdem eine Spezielle Erfahrung auf seine *Selbstbeherrschung* (sofern er diese auch wirklich demonstriert hat). Helden mit dem Nachteil *Totenangst* haben in dieser Nacht vermutlich genug Untote für einen ganzen Götterlauf gesehen, sich dafür aber eine Spezielle Erfahrung zu dessen Senkung redlich verdient. An materiellen Dingen kann die Gruppe insgesamt 130 Dukaten als Lohn erwarten, die dank der überschwänglichen Lobesbriefe der ansässigen Magierakademien und des Nandustempels aus dem Stadtsäckel geleiert werden. Von der Praioskirche ist jedoch nicht einmal ein „Danke schön“ zu hören.

Dennoch: Durch den selbstlosen Einsatz für die Stadt Gareth darf der Gefährte mit dem niedrigsten Sozialstatus diesen um einen Punkt herauf setzen (dies betrifft unter Umständen mehrere Personen). Die Helden haben ihrem Ruf wieder einmal alle Ehre erwiesen und werden bestimmt nicht zum letzten Mal mitten in der Nacht geweckt werden, wenn Gareth wieder dunkle Mächte dräuen ...

ΑΠΗΛΑΓ Α: ΠΕΡΣΟΠΕΠ

ΟΡΣΧΑΠ ΛΑΙΚΙΣ

Erscheinungsbild: Hatte er während seiner Ehe noch sehr auf sein Äußeres geachtet, so legte Orschan Laikis nach dem Tod seiner Frau und Tochter kaum noch Wert darauf. Seine ungekämmten Haare rahmen in langen, grauen Strähnen sein schlaff herunter hängendes Gesicht. Tiefe, dunkle Falten haben sich dort längst hinein gegraben – auch die trüben, graublauen Augen lassen viel Kummer und Leid erahnen. Seine Hände sind ungepflegt und verschwielt, die Knöchel geschwollen und breite Dreckränder sammeln sich unter seinen grob geschnittenen Fingernägeln. Mit seinen 56 Jahren setzen auch allmählich die ersten Alterserscheinungen ein: Er entwickelt einen leichten Buckel und kann nicht mehr besonders schnell laufen, da ein schlecht verheilter Bruch seinen linken Fuß hat steif werden lassen. Laikis kleidet sich meist in eine braune, grob gewebte Kutte und trägt nur dann festes Schuhwerk, wenn es unbedingt erforderlich ist.

Hintergrund: Orschan Laikis selbst war eigentlich nur ein Druidenlehrling, zerstritt sich kurz nach seiner Weihe mit seinem Lehrmeister und ging von da an eigene Wege. Eine Zeit lang schwörte er seinem früheren Leben völlig ab, lebte als Kräuterhändler in Wehrheim und heiratete dort seine langjährige Lebensgefährtin Efferdane. Sie schenkte ihm eine Tochter, Berilja, die er über alles liebte. Doch nur drei Jahre nach diesem freudigen Ereignis erkrankte seine Frau an der Blauen Keuche. Orschan tat alles, was in seiner Macht stand, um ihr zu helfen – er vertiefte sich sogar wieder in die druidischen Rituale. Doch schließlich waren alle Mittel erschöpft und er konnte ihr nur noch am Sterbebett die Hand halten, bis Boron sie zu sich nahm. Etwas zerbrach in ihm an diesem Tag. Er sah es einerseits als späte Strafe Sumus für seine Abkehr von ihr an, andererseits zürnte er den Göttern, denen er sich damals zuwandte und die ihm nun so unbarmherzig mitspielten. Wenigstens hatte er noch Berilja. Ihr Anblick und ihre Lebensfreude halfen ihm über seinen Schmerz hinweg. Doch während sie sich zu einer willensstarken, jungen Frau entwickelte, zog er sich immer mehr aus dem alltäglichen Leben zurück. Ihm war es gar nicht recht, dass Berilja sich Rondra sehr verpflichtet fühlte und schließlich eine Ausbildung zur Soldatin in Gareth begann. Obwohl sie ihn so oft besuchte, wie es ihr möglich war, vereinsamte er zusehends, streifte tagelang durch die Wälder in der Umgebung und nahm seine druidische Lebensweise wieder an.

Dann geschah das Unfassbare – Berilja wurde bei einer Übung durch einen verirrtten Pfeil tödlich verletzt und starb noch auf dem Hof ihrer Kaserne. Orschans Welt brach zusammen. Nach Monaten der Trauer, des Hasses, der Verzweiflung und des schieren Wahnsinns

führte ihn Iribaar in Versuchung. Was wäre, wenn es ein druidisches Ritual gäbe, das ihm seine geliebte Tochter zurückbringen könnte? In einer alten Bibliothek ließ der Erzdämon ihn ein Buch finden und stellte ihm einen Quitslinga-Diener zur Seite, der ihm bei seinem Plan helfen sollte. Doch der Druide war nicht dumm: Er wußte, dass es hier mit dämonischen Mächten zuing und vermied einen Pakt. Iribaar – so wurde ihm eingeflüstert – sei jedoch gar nicht an einem Pakt gelegen, denn der Ruhm, eine Seele aus dem scheinbar sicher geglaubten Reich des Totengottes entführt zu haben, sei ihm Belohnung genug. Boron zu demütigen – das geschähe diesem nach Orschans Meinung ganz recht, hatte er doch jetzt schon zum zweiten Mal sein Leben zerstört. Mithilfe des Buches lernte der Druide viel über die auszuführende Beschwörung – und bemerkte, dass sie weitaus komplizierter war, als er sie sich vorgestellt hatte. Er hatte keine Wahl, als weitere Personen zu Rate zu ziehen, und brauchte außerdem einen Unterschlupf für seine Forschungen. In dem Buch fand er den Lageplan eines uralten Gefängnisses in der Dämonenbrache und begann daraufhin, für seine Zwecke ausgebildete Helfer um sich zu scharen. Darunter waren eine brillante Dämonologin und Meisterin der Chimärologie, die ihm helfen sollte, die Beschwörung zu planen, ein Anatom, welcher den neuen Körper seiner geliebten Tochter formen und für das gewaltsame astrale Einfahren ihrer Seele vorbereiten sollte, sowie ein Alchemist, der für die entsprechenden alchemistischen Paraphernalia sorgen sollte, und ein skrupelloser Mann, der sich auf lautlose Entführungen und das Diebesgeschäft verstand. Nachdem er all diese Personen aufgespürt hatte (kurioserweise fanden sich zu ihnen viele nützliche Hinweise in seinem Buch), entsagte Orschan den Göttern schließlich völlig. Das einzig Wichtige war jetzt, dass er und seine Tochter bald wieder vereint sein würden. Nichts würde ihn dabei aufhalten.

Funktion: Der Druide ist der Urheber der Ereignisse, in welche die Helden hineingezogen werden. Obwohl er den Pakt mit Iribaar ausgeschlagen hat, so ist er – ohne es zu ahnen – dennoch sein unwissender Diener.

Um sich die Helden zunächst vom Leib zu halten, bedient er sich eines abschreckenden, druidischen Herrschaftsrituals, wofür er sich von dem Quitslinga einige ihrer Haare besorgen lässt. Sobald die Gruppe in seinen Beschwörungsraum eindringt, zaubert er eine elementare Humusbarriere zwischen sie und sich. Dies tut er bereits, hört er die Helden nur vor der Tür poltern. Sobald die Barriere durchdrungen wird, setzt er sich mit seinen Zaubersprüchen zur Wehr, muss aus Erschöpfung jedoch bald aufgeben. Er wird flehen und betteln, dass er doch nur seine Berilja wiederhaben möchte. Als das Abschlussritual dann trotz allem in

Gang gesetzt wird, fällt die Verblendung von ihm ab. Er versucht, der Katastrophe noch Einhalt zu gebieten, doch für ihn ist es nun zu spät – seine Seele wird ihm aus dem Leib gerissen.

Orshan Laikis (Druide)

MU 14 KL 12 IN 13 CH 14

FF 11 GE 12 KO 10 KK 12 MR 8

LE 32 AE 48 AU 29 RK (Druide) 14

Herausragende Zauber: Dunkelheit, Böser Blick, Psychostabilis, Wand aus Dornen, Hellsicht Trüben, Große Verwirrung, Zunge Lähmen, Halluzination, Zorn der Elemente

DILHABETH ACHMADSUNIYA ASH-SHAYA

Erscheinungsbild: Die Magierin hat nie viel Aufhebens um ihr Aussehen gemacht – hatte aber auch kaum Grund sich zu beschweren, denn sie erbe das gute Aussehen ihrer Mutter. Lange, dunkelbraune Haare umfließen ihr dunkelhäutiges, tulamidisches Antlitz, aus dem die ungewöhnlichen, hellblauen Augen wie scharfe Kristalle hervorstechen. Sie sind ein Vermächtnis ihrer Großmutter und brachten auch ihr den Ehrennamen ash-Shaya – „Das Juwel“ – ein. Dilhabeths Schönheit war ihr früher eher ein Hindernis, da ihr scharfer Verstand besonders in den Augen ihrer männlichen Kollegen von ihr überstrahlt wurde. So schminkte sie sich kaum, kleidete sich auch stets züchtig und baute eine Aura der Unnahbarkeit auf, die erst in den Schwarzen Landen bröckelte. Sie erkannte, dass sie dort durch Unterstreichung ihrer natürlichen Schönheit weitaus mehr erreichen konnte als mit ihrem Verstand allein. Auch wurde sie mit zunehmendem Alter eitler, als sie sich eigentlich zugestehen wollte. Jetzt, während ihr vierzigster Geburtstag langsam heran rückt, kleidet sie sich oft in dunkelblaue, verführerische Gewänder. Dunkler Lidschatten und Wimperntusche betonen ihre Augen, die nichts von ihrer Faszination verloren haben, noch mehr. Selbst im Brachenunterschlupf achtet sie sehr auf ihr Äußeres. Jedoch nicht so sehr, um ihren Mitbewohnern zu gefallen, als vielmehr um sich von der dreckigen Umgebung abzusetzen und ein wenig Luxus zu bewahren. Falls die Helden sie zu Gesicht bekommen, hat sie sich bis dahin allerdings durch den Kontakt mit ihren Geschöpfen stark verändert. Ihr Haar klebt nun fettig und ungekämmt an ihrem Kopf und ist von silbernen Fäden durchzogen. Ihre Kleidung ist an vielen Stellen zerrissen – nässende Geschwüre quellen dort hervor, scheinen aber langsam über ihren Körper zu wandern. Einzig ihr Gesicht ist unverändert schön, in ihren Augen jedoch flackern Wahnsinn und eine unbarmherzige Kälte.

Hintergrund: Als Kind reicher Eltern wurde Dilhabeth Achmadsunya ash-Shaya an der Pentagramm-Akademie in Rashdul ausgebildet, an der man sie später auch als Lehrmeisterin einstellte. Sie war bis zum Schluss eine feurige Unterstützerin ihrer Spektabilität Dschelefsunni. Nach dem gewaltsamen Tod letzterer durch Sultan

Hasrabal ben Yakuban und einer Einsatztruppe der Grauen Stäbe wurde bekanntermaßen der dämonologische Zweig geschlossen, und viele Lehrmeister wurden der Gildengerichtbarkeit übergeben. Sie konnte diesem Schicksal (wie viele ihrer Kollegen) nur entgehen, indem sie in die Schwarzen Lande floh – in ihrem Fall nach Yol-Ghurmak. Dämonologen ihres Kalibers waren dort natürlich ein begehrtes Gut, und so lernte sie unter Anleitung Galottas viele mächtige Sprüche, unter anderem auch den seltenen Spruch CHIMAEROFORM. Dilhabeth fand Gefallen an der Möglichkeit, Leben nach ihren Wünschen zu formen, sich die Natur untertan zu machen, so wie es in Galottas Dämonenreich überall der Fall war. Schließlich erhielt sie den Auftrag der Akademie, insbesondere die Erschaffung von Daimoniden zu erforschen. Dies war eine große Herausforderung, die sie stark forderte und schließlich in einen Pakt mit Asfaloth trieb. Orshan Laikis wurde auf die ausgewiesene Expertin der Verwandlung von Lebewesen aufmerksam, als er in den Schwarzen Landen nach Helfern suchte. Zunächst war sie skeptisch – immerhin sollte es doch kaum einen besseren Ort für ihre Forschungen geben als Galottas Dämonenreich. Doch da präsentierte ihr der Druide ein seltsames Buch, das verblüffend einfache Lösungen für viele ihrer Probleme wusste. Zudem stellte sich heraus, dass die Dämonenbrache als ausgewiesenes Unheiligtum einen sehr guten Platz für die Forschung an Daimoniden darstellte. Das Buch gab ihr schließlich den Hinweis, eine Smaragdspinne mit dem Mactans-Dämon zu kreuzen. Sie ließ diese Spinnen aus dem Orkland besorgen und beschaffte sich außerdem eine Abschrift des *Arachnoiden Almagest*, aus dem sie den Wahren Namen Mactans' extrahierte. Das Experiment an sich gelang, doch der Daimonid verstarb nach wenigen Tagen – vermutlich störte die rudimentäre arkane Präsenz der Smaragdspinne die Musterverschmelzung mit dem Spinnendämon. Auch spätere Daimonidenexperimente schlugen deshalb zunächst fehl. Dilhabeth rutschte immer tiefer in ihren Pakt mit Asfaloth, auch die Lektüre des Buches fraß bereits an ihrer Geistesverfassung. Dann kam ihr der rettende Gedanke – sie verpaarte direkt nach der Erschaffung ein männliches Daimonidexemplar mit einem weiblichen. Schon kurz nach der Paarung griff das Weibchen das Männchen an und tötete es, was trotz aller Schutzmaßnahmen nicht verhindert werden konnte. Es selbst jedoch lebte dank dunkler Magie und den helfenden Händen des Anatoms lange genug, um einen befruchteten Eiersack auszubilden. Dort reiften die Nachkommen heran – wie es schien, hatte sie tatsächlich eine völlig neue Rasse erschaffen. Dilhabeth geriet dabei noch tiefer in den Strudel ihres eigenen Wahnsinns. Sie begriff nicht, dass auch diese Spezies nicht fortpflanzungsfähig sein und ebenfalls nach wenigen Wochen sterben würde. Doch betrachtete sie

die Wesen fortan als „ihre Kinder“ und umsorgte sie mütterlich. Die sich noch entwickelnden Mactans-Daimoniden waren daran nicht ganz unschuldig – denn sie nutzten ihre magischen Fähigkeiten, um die Chimärologin in ihre Mutter- und Beschützerrolle zu zwingen. Nachdem sie ihre Pflichten für den Druiden erledigt hatte, vergaß sie auch bald den Auftrag, den sie von Galotta bekam und richtete ihr ganzes Treiben danach aus, sich um ihre Kleinen zu sorgen. Schließlich zog sie sich völlig in einen Haftraum der alten Strafanstalt zurück. Ihr einziger Besucher seitdem war der Alchemist, der in seiner Verblendung meinte, ihr zur Flucht verhelfen zu müssen. Ihre frisch geschlüpften griffen ihn jedoch sofort an und versteinerten ihn. Hinter ihm verschloss der Quitslinga die Tür mit einem schweren Riegel – so war sie bis zur Ankunft der Helden für fast eine Woche gefangen – und ihre Kinder wurden immer hungriger ...

Funktion: Wie auch der Anatom war Dilhabeth hauptsächlich dafür verantwortlich, den Wirtskörper für das Ritual vorzubereiten, in den die Seele der Druidentochter einfahren sollte. Die magische Stabilisierung gestaltete sich gleichwohl äußerst schwierig, da sich der Körper dabei im Zentrum eines minderen Sphärenrisses befinden würde. Außerdem waren ihre Fähigkeiten als Dämonologin bei der Ritualvorbereitung und als Beraterin dem Druiden sehr von Nutzen.

Wenn die Helden in ihre Nähe kommen, so nimmt sie mit ihnen über ihre telepathisch begabten Geschöpfe Kontakt auf. Dabei werden ihre Gedanken als Chor vieler einzelner Stimmen direkt in die Köpfe der Helden übertragen. Sie wird sich auf beinahe jeden Handel einlassen, der sicherstellt, dass ihre Geschöpfe Nahrung bekommen. Ob die Helden schließlich auch unter letzteren Begriff fallen, interessiert sie herzlich wenig. Sie spricht in einer sanften, fast verträumten Tonlage, selbst wenn sie droht oder zornig ist. Um ihre Sprache darzustellen, können Sie sich eines einfachen Tricks bedienen: Beenden Sie jeden Satz damit, dass Sie ein oder zwei Worte daraus in verschiedenen Tonlagen wiederholen.

Zur besseren Charakterisierung sollen an dieser Stelle noch ein paar mögliche Zitate vorgestellt werden, die ihren Wahnsinn verdeutlichen können:

- „Die Kleinen brauchen viel Pflege ... sie wachsen so schnell ...“
- „Die Kleinen brauchen viel Zeit, um groß und stark zu werden ...“
- „Weg von den Kindern!“
- „Die Kinder mögen euch nicht!“
- „Der Junge hat uns eingesperrt ... wir hassen ihn.“
- „Es wird überhaupt nicht weh tun ...“
- „Man darf die Kleinen nicht stören ...“
- „Wir zerfetzen euch!“
- „Nicht! Mama macht sich Sorgen!“
- „Ihr braucht doch keine Angst zu haben ...“

Sie selbst wird sich nur noch schlecht an einem Kampf beteiligen können, selbst wenn die Helden sie und ihre Brut direkt angreifen sollten. Denn sie wurde von den Daimoniden in einer Ecke in ein silbern schimmerndes, unregelmäßiges Netz gesponnen. Dort wird sie von ihnen umsorgt und gefüttert – mehrere Spinnendaimoniden hängen an ihr, trinken von ihren nässenden Wunden und säubern sie.

Sollte sie sich in Gefahr wähen, wird sie sich höchstens noch mit einem GARDIANUM wappnen können oder ein PANDAEMONIUM sprechen. Der Schutzzauber gelingt ihr nur mit großer Anstrengung, da ihre Hände ans Netz gefesselt sind. Aus dem selben Grund kann sie das PANDAEMONIUM nur an Decke und Wände in Richtung der Helden schleudern, mit hoher Wahrscheinlichkeit wird sie davon jedoch auch in Mitleidschaft gezogen.

Wie auch immer sich die Helden entscheiden, Dilhabeths Schicksal ist besiegelt. Denn aus eigener Kraft kann sie sich nicht befreien, und ihre Geschöpfe werden in ihrem Hunger auch vor ihr bald keinen Halt mehr machen, bevor sie dann selber zugrunde gehen.

Dilhabeth Achmadsunya ash-Shaya (Chimärologin und Asfaloth-Paktiererin im 3. Kreis der Verdammnis)

MU 15 KL 15 IN 15 CH 14
FF 12 GE 10 KO 8 KK 8 MR 10
LE 30 AE 50 AU 28 RK (Gildenmagie) 12

Besondere Eigenschaften: Einbildungen

Herausragende Zauber: Gardianum, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Chimaerform, Pentagramma, Pandaemonium, Psychostabilis, Analys, Attributo, Geisterruf

WELF DERGAI

Erscheinungsbild: Welf „Der Schnitter“ Dergan ist ein recht kleiner, drahtiger Mann Mitte dreißig. Er trägt einen fleckigen Dreitagebart, was eher auf seine mannigfaltigen Narben im Gesicht als auf mangelnde Pflege zurückzuführen ist. Seine schwarzen Haare sind ölig und gerade so lang, dass er sie zu einem kleinen Zopf am Hinterkopf zusammenbinden kann. Seine schmalen, graublauen Augen wandern oft wie ein gehetztes Tier hin und her, was ihn in seinem Metier jedoch schon oft vor Schlimmerem bewahrte. Er trägt einfache, unauffällige Alltagskleidung.

Hintergrund: Einst in seiner Diebesgilde ein geachtetes Mitglied, wurde Welf Dergan von seinem dortigen Platz durch die üblichen Macht- und Ränkespiele verdrängt. Der Versuch, seine Position zurückzuerobern, ging gründlich schief und forderte drei Todesopfer in hohen Rängen. Fortan ausgestoßen von der Gilde, verdingte sich „Der Schnitter“ (denn so nannte er sich nun) mit dunkelsten Geschäften, für die sich selbst die Gilde zu schade war. Entführungen, Auftragsmorde, Kopfgelder – alles, was Geld brachte, war für ihn moralisch zu rechtfertigen. Er empfand einen finsternen Stolz für seine erfolgreichen Schurkentaten und hängte deshalb jeden diesbezüglichen Zeitungsschnipsel und Steckbrief in seinem häufig wechselnden Versteck auf. Niemand

würde ihn jemals fassen können. Als ihn der Druide in Gareth aufsuchte und auf seine Fähigkeiten ansprach, wich sein Argwohn schon bald der Neugier über dieses seltsame Buch des Druiden, in das er manchmal hineinschauen durfte. Die Dämonenbrache als Operationsbasis zu nutzen missfiel ihm zunächst, doch immerhin schützte ihn dies vor dem Zugriff der Garether Ordnungshüter. Durch das Buch wurde die Machtgier des Schnitters schnell verstärkt. Sein Ziel wurde es bald, einen komplexen Plan zu ersinnen, um eine Gegenorganisation zur Diebesgilde aufzubauen und letztere schließlich zu zerstören. Zunächst fand er verblüffend genaue Stadt- und Gebäudepläne in dem Buch, es folgten schon bald äußerst detaillierte Charakterstudien wichtiger Persönlichkeiten der Garether Unterwelt und ausführliche Beschreibungen ihrer Geschäfte. Doch wann immer er seinen Plan als fast perfekt erachtete, so tat sich eine neue Information auf, die alles über den Haufen warf und noch komplizierter machte. So zwang ihn das Buch in die Dienste, die er für Orschan leisten sollte. Selbst der zunehmende Wahnsinn der ihn umgebenden Personen kümmerte ihn nicht mehr. Sein letzter Auftrag in Gareth war es, die Nandus-Reliquien zu stehlen – eine Aufgabe, die er mit Bravour meisterte.

Zeitgleich erledigte der Druide seine Freveltat auf dem Boronanger. Die beiden trafen sich am Rande der Dämonenbrache und kehrten gemeinsam in das Gefängnis zurück. Dort angekommen, wollte der Schnitter die Reliquien jedoch nur dann herausgeben, wenn er dafür das Buch erhielt. Doch der Nutzen des Schnitters hatte sich für Orschan mit diesem letzten Auftrag erschöpft, und so machte der Quitslinga hinterrücks kurzen Prozess mit ihm.

Funktion: Der Schnitter sollte neben den Bettlern – für einen Meisterschurken wie ihn eine recht schmachvolle Aufgabe – auch Irre aus dem Noionitenkloster entführen. Ihre spätere Verwendung als Menschenopfer und Versuchsobjekte störte ihn dabei nicht weiter. Er führte auch die erfolgreiche Expedition in das Orkland an, um ein paar Smaragdspinnen einzufangen.

Den Helden begegnet er nur noch als Leiche im **langen Korridor (11)**. Die Tatsache, dass seine Augen und seine Zunge vor kurzer Zeit entfernt wurden, gibt den Helden vielleicht einen Hinweis auf die Mächte, mit denen sie es hier zu tun haben.

VALPO HONORIO BALLURAT

Erscheinungsbild: Der Anatom ist ein wohlgenährter, mittelgroßer Mann Ende vierzig. Seit Kurzem schneidet er seine ergrauenden, einst braun gelockten Haare sehr kurz, um eine beginnende Glatze zu kaschieren. Seine braunen Augen stehen etwas hervor, ebenso wie seine vorspringenden Lippen. Er ist immer gut rasiert und geradezu pedantisch reinlich, was bei seinem Beruf kaum verwundern mag. Seine einfache Arbeitskleidung zeichnet sich besonders durch die grün gefärbte

Lederschürze aus, außerhalb von Leichenhallen bevorzugt er teurere Stoffe und trägt kostbaren Schmuck.

Hintergrund: Ballurat hatte ursprünglich eine recht angesehene Stelle in Punin inne. Er und sein Lehrling verdingten sich dort als Wundärzte der Garde und kenntnisreiche Berater bei ungeklärten Todesfällen. Sein Wissensdurst trieb jedoch nach einer Weile moralisch bedenkliche Blüten. Schon bald war er nicht mehr mit den verhungerten Bettlern und namenlosen Siechenopfern zufrieden, die ihm für seine Forschungen zur Verfügung gestellt wurden. Er ersann finstere Methoden, um an Nachschub zu kommen, tarnte seine Spuren jedoch nur unzureichend. Als ein von ihm bezahlter Auftragsmörder gefasst wurde, floh er mit seinem Lehrling aus der Stadt, bevor man die Morde mit ihm in Verbindung brachte. Steckbrieflich gesucht, verbargen sie sich zunächst in Meilersgrund in Gareth. Dennoch stand eines Tages der Druide vor der Tür ihres Verstecks, wusste nicht nur, wer er war, sondern unterbreitete ihm auch ein Angebot, das er unmöglich ablehnen konnte. Gegen eine geringe Demonstration seiner Fähigkeiten an einem speziellen Körper sollte er an so vielen Leichen experimentieren können, wie er nur wollte. Damit nicht genug, war da noch dieses seltsame Buch des Druiden, das ihm nie geahnte Einblicke in die Geheimnisse der Anatomie gewährte. Als er erst einmal sein Labor in dem Brachenunterschupf eingerichtet hatte, versprach ihm das Buch weiteres Wissen. Dazu sollte er allerdings auch an lebenden Objekten Forschungen treiben, nicht nur physischer, sondern auch psychischer Natur. Längst sämtliche moralischen Bedenken über Bord geworfen, verfiel er völlig dieser neuen Passion und war begeistert von den einzigartigen Forschungsergebnissen. Unzählige Menschen trieb er mit Schmerzen und Giften in den Wahnsinn, bis sie schließlich auf seinen Sektionstischen ein grausames Ende fanden. Trotz all seiner neuen Einblicke in die menschliche Psyche durchschaute er seinen Lehrling nicht, der ihn letztendlich in einer Badewanne ertränkte.

Funktion: Ballurats Fähigkeiten werden von Orschan Laikis besonders zu einem Zweck benötigt: den neuen Körper der Druidentochter so widerstandsfähig wie möglich zu machen – und ihn andererseits überhaupt so herzurichten, dass er ihr ähnlich sieht. Angetrieben durch das Buch wurde er zudem zu einem idealen, psychischen Folterknecht. Verrückte und in den Wahnsinn Getriebene sind Iribaar ein Wohlgefallen – und ihre die Zungen und Augen wertvolle Paraphernalia für das Ritual des Druiden. Valpo Ballurat arbeitete meist in seinem Sektionsraum, stellte dort einerseits furchtbare Experimente mit noch lebenden Menschen an, präparierte aber auch kranke Organe und ähnliches aus Leichen. Da er sich außerdem auf dem Gebiet tierischer Anatomie gut auskannte, war er für die Chimärologin von großer Wichtigkeit. Er gab ihr

entscheidende Hinweise zur Verschmelzung und Verpaarung der Spinnen, so dass sie die besten Eigenschaften dieser Tiere hervorbringen und die Schwachstellen ausbessern konnte.

Der Quitslinga gab ihm eine Spiegelscherbe, mit der er auch ohne Einverständnis des Druiden zum Buch gelangen konnte. Von da an verschlechterte sich sein Geisteszustand zusehends. Bei einem Streit mit der Chimärologin wurde er von ihren Kreaturen angegriffen und schwer verletzt – hätte ihn sein Lehrling nicht vorher umgebracht, wäre er den daraus folgenden Wucherungen und Geschwüren vermutlich früher oder später erlegen.

Die Helden finden seinen Leichnam im **Baderaum (9)**. Nach dem Ritual des Druiden begegnen sie ihm nur noch als **Wasserleiche** mit folgenden Werten:

Valpo Honorio Ballurat (als Wasserleiche)

Hände/Biss:

INI 8 AT 6/10 PA 4/0 TP 1W+3/2W+4 DK H
LeP 43 KO 16 RS 0 GS 3 MR 14 GW 5

Besonderheiten: Die Wasserleiche kämpft nach den Regeln des Ringkampfes, verursacht jedoch echten Schaden. Einen Biss setzt sie nur dann an, wenn sie ihren Gegner zuvor niedergedrungen hat.

ALBIO SALZERHAV

Erscheinungsbild: Albio Salzerhav ist mit seinen 19 Jahren recht groß, was durch seine gebückte Haltung jedoch nicht weiter ins Auge fällt. Er ist der Lehrling Ballurats – sein angestrebter Beruf hat ihn bei der holden Weiblichkeit nicht besonders beliebt gemacht, seine nur langsam abheilenden Pickel taten ihr Übriges. Gleichwohl ist er recht stolz auf seine schulterlangen, roten Haare, wird von seinem pingeligen Meister jedoch meist ermahnt, sie zu einem Zopf zu binden oder unter einer Mütze zu verbergen. Seine hellgrünen Augen verraten einen wachen Geist und strahlen trotz seiner makaberen Profession Heiterkeit und Gelassenheit aus.

Hintergrund: Als wissbegieriger und fähiger Lehrling war er seinem Meister immer eine große Hilfe. Doch teilte er die morbiden Launen seines Lehrers nicht. Er hatte mit den Auftragsmorden seines Meisters nichts zu tun, wurde aber zu Unrecht als Komplize abgestempelt und musste mit ihm fliehen. Seine Verpflichtung ihm gegenüber ließ ihn schließlich sogar mit in das Brachenversteck ziehen, wobei auch er dem Einfluss des Buches ausgesetzt wurde. Er redete sich lange ein, dass die Versuchsobjekte böse Menschen und Verbrecher gewesen sein mussten und dass die hier gewonnenen Erkenntnisse dereinst für das Wohl Aventuriens eingesetzt würden. Doch irgendwann durchschaute er die Lügen und bemerkte, welch gottloses Treiben hier herrscht, an dem er auch noch so bereitwillig teilgenommen hatte. Als der Druiden mit dem Schnitter zu ihrer Mission nach Gareth aufbrach, fasste er sich schließlich ein Herz. Sein Meister war bereits zu weit in den Wahnsinn abgeglitten, um ihn noch retten zu können. Albio wollte nicht zulassen, dass

er noch weiteren Menschen Leid zufügte und ertränkte ihn in der Badewanne. Die einzige Person, die er noch zu retten versuchte, war der Alchemist Firunislaus Bachental. Doch zu spät bemerkte er, dass auch dessen Gedanken vom Buch vergiftet waren. Nach einem kurzen Handgemenge trieb ihm der Alchemist die Spiegelscherbe durch den Leib, wodurch Albio auf der Stelle wahnsinnig wurde. Es bleibt zu hoffen, dass er nicht mehr bewusst miterlebte, wie er daraufhin in das Krematorium geschleppt und bei lebendigem Leib verbrannt wurde.

Funktion: Der junge Lehrling des Anatoms war am Schluss der einzige der Bewohner des Unterschlupfs, der noch einen Funken Verstand übrig hatte. Ein paar Gedanken ließ er für die Nachwelt auf einem Stück Papier zurück (siehe **Anhang B6**). Seine Leiche finden die Helden wie erwähnt in der Brennkammer des Krematoriums. Nach dem Ritual des Druiden wandelt er als Brandleiche durch das Gemäuer. Sein restliches Fleisch beginnt dann zu glühen, aus seinen dunklen Augenhöhlen lösen sich knackende, knisternde Funken, und er hüllt seine unmittelbare Umgebung mit beißendem, rußigen Qualm ein.

Albio Salzerhav (als Brandleiche)

Hände:

INI 9 AT 11 PA 4 TP 1W+3* DK H
LE 33 KO 12 RS 0 GS 6 MR 8 GW 7

Besonderheiten: Verwundbarkeit (Ingerimm), ab Distanzklasse N sind Attacken und Paraden gegen die Brandleiche aufgrund des sie umgebenden Qualms um je einen Punkt erschwert. Ein Angriff gegen sie mit einer Holzwanne kann letztere in Brand setzen (1-2 auf W6). Ein waffenloser Kampf verursacht ohne entsprechende Schutzkleidung bei jeder Berührung W6 zusätzliche Schadenspunkte.

*davon sind drei Punkte Feuerschaden, brennbare Rüstungsteile können bei Kontakt Feuer fangen (1 auf W6)

FIRUNISLAUS BACHENTAL

Erscheinungsbild: Der Alchemist ist 26 Jahre alt und von eher schwächlicher Statur. Er kämmt seine schwarzen Haare stets zu einem akkuraten Seitenscheitel und wirkt meist sehr gepflegt, von ihm gelegentlich anhaftenden Laborgerüchen einmal abgesehen. Seine großen, blauen Augen richtet er in Gesprächen vor lauter Schüchternheit in der Regel auf die Stiefel seines Gegenübers – und das, obwohl er mit seiner energischen Kinnpartie und seiner scharf geschnittenen Nase eher einen draufgängerischen Eindruck macht.

Hintergrund: An den Andergaster Werkstätten des Bundes des Roten Salamanders ausgebildet, gelangte Firunislaus Bachental nach einigen Jahren Arbeitserfahrung schließlich nach Gareth, um dort sein eigenes Geschäft aufzubauen. Kurz vor der Eröffnung wurde er vom Schnitter betäubt und verschleppt und wachte erst im Brachenversteck wieder auf. Unter Androhung von Gewalt und Schlimmerem wurde er gezwungen, verschiedenste alchemistische Erzeugnisse herzustellen: Beschwörungskreide, Zurbarans Tinktur,

astrale Tränke, aber auch Gifte, Antidote und anderes. Würde er die von den anderen geforderten Dinge nicht oder in minderer Qualität herstellen, nun ... auch er bekommt die Folterkammer zu sehen. Und selbst wenn er fliehen könnte – wohin sollte er laufen? Firunislaus wusste wohl, dass er in der Brache festgehalten wird, aber dort draußen wäre ihm wohl ein sicherer Tod gewiss gewesen. Trotzdem widersetzte er sich zuweilen. Ein IMPERAVI sorgte dann dafür, dass er seinen Pflichten nachkam. Für die Herstellung einiger Substanzen bekam auch er Einblick in das Buch des Druiden, welches ihm jedoch außer den Rezepten noch ganz andere Informationen gab. Wie ihm schien, hatte die Chimärologin dort Nachrichten für ihn hinterlassen. Firunislaus dachte sich nun in seiner Verblendung, dass sie hier ebenfalls gegen ihren Willen festgehalten würde. Im Wahn tötete er den Lehrling des Anatoms und wurde bei dem Versuch, Dilhabeth zu helfen, von deren Geschöpfen versteinert.

Funktion: Seine Aufzeichnungen können den Helden einen Hinweis darauf geben, wo sich die Spiegelscherbe befindet, um damit **Kapitel IV: Das Finale** einleiten zu können.

ĴOST (QUITSLINGA)

Erscheinungsbild: In seiner Form als Botenjunge namens Jost erscheint der Gestaltwandler als etwa fünfzehnjähriger, schlaksiger Junge mit kurzen, strohblonden Haaren und einem großen Feuermal auf der linken Wange.

Legt er diese Form ab, um anzugreifen, so wandelt er sich zu einer wahren Albtraumgestalt. Unter seiner Haut zuckt und kriecht es, als ob in ihm eine Horde wildgewordener Tiere eingesperrt sei. Er wird mit einem Mal stämmiger, fast zwei Schritt groß und ungleich muskulöser. Die Kleidung löst sich in schleimigen Blasen vom Körper, aus welchem vier hornbewehrte Tentakel hervorbrechen. Sein Gesicht zerfließt wie heißes Wachs, nur das zu einem zermürbenden Schrei aufgerissene Maul und die schwarzglänzenden Augen scheinen darin zu bestehen.

Hintergrund: Dieser viergehörnte Diener Iribaars wurde einst Orshan Laikis zur Seite gestellt. Der Druiden wusste schon nach kurzer Zeit, mit welcher garstigen Kreatur er es zu tun hatte, jedoch erledigte sie seine Aufgaben pflichtbewusst und zu seiner vollsten Zufriedenheit. In seiner Arroganz dachte der Druiden später tatsächlich, dass dieser Dämon ihm untertan war – loyal ist der Quitslinga jedoch nur Iribaar gegenüber und daher tat er auch alles, um den Druiden in die vorgesehene Bahn zu lenken. Den anderen Bewohnern des Unterschlupfs kam er kaum unter – und wenn, dann natürlich nur in Gestalt des schweigsamen, etwas begriffsstutzigen Jost.

Als der Druiden mit dem Schnitter zur Planung des letzten Diebeszugs nach Gareth aufbrach, blieb der Quitslinga zurück. Einerseits, um einige kleine

Änderungen am Ritual vorzunehmen und andererseits, um sicherzustellen, dass niemand seine Pläne noch vereiteln kann. So war er es, der die Spiegelscherbe zunächst dem Anatom und dann dem Alchemisten zuspielte, sowie letzteren mit der Chimärenbrut einsperrte.

Funktion: Als Botenjunge war er dem äußeren Schein entsprechend für das Besorgen von Nahrung, frischem Wasser, Ausrüstungs- und Einrichtungsgegenständen sowie spezielleren Objekten verantwortlich. So besorgte er den *Arachnoiden Almages*t für die Chimärologin, die sich zwar über den Herkunftsort wunderte, aber dann nicht weiter darum kümmerte. Zusammen mit dem Buch der Letzten Geheimnisse brachte er Laikis zum einen dazu, ein Ritual auszuführen, das deutlich mächtiger ist als dieser annimmt. Zum anderen leitet der Gestaltwandler den Druiden sogar so weit in die Irre, dass dieser sein eigenes Leben fast unwissend an das Ritual bindet. Einmal angefangen, würde es stattfinden, ob nun mit oder ohne dessen Zustimmung.

Die Helden stellen natürlich eine beachtliche und unvorhergesehene Gefahr dar. Der Dämon fügt sich zunächst den Wünschen des Druiden, da sie mit seinen eigenen Plänen noch übereinstimmen. So erschafft er die Illusionsmauer im **langen Korridor (11)** und greift die Helden im **Sektionsraum (37)** an, um ein paar Haare von ihnen zu ergattern. Wenn die Helden dennoch das Ritual stören, setzt er alles daran, dass die Seelen, die Boron entrissen wurden, Iribaars Reich doch noch zuteil werden. Dazu muss er die nun im Gebäude umher wandernden Toten und Geister in die Nähe des Buches zerran und ein abschließendes Ritual vollstrecken. Sollte es einer der Helden bis in die Spiegelkuppel hinein geschafft haben, gibt sich der Quitslinga zu erkennen, streift seine Botenjungenillusion ab und attackiert die Gruppe als tentakelbewehrte Schreckenskreatur. Ein meisterhafter **DUPLICATUS** lässt ihn dabei selbst vielen Angreifern standhalten und verschafft ihm die Zeit, die Helden einige seiner finsternen Sprüche spüren zu lassen – beispielsweise **EIGNE ÄNGSTE** oder gar **IRIBAARS HAND**.

Quitslinga

Tentakelhieb:

INI 18 AT 14 PA 10 TP 1W+5 DK NS
LE 45 AE 115 RS 4 GS 6 MR 12 GW 14

Besonderheiten: Vier Aktionen pro KR, Existenz, Regeneration I, Tarnung, Schreckgestalt, Umreißen, Entwaffnen. Falls der Quitslinga ernsthaft verletzt wird, kann er eine Illusion über sich legen, dass er sterbend in Qualm aufgeht. Er flüchtet sich allerdings nur in den Limbus, bzw. bringt sich mittels eines **VISIBILI** in Sicherheit, bis er genug regeneriert hat, um erneut anzugreifen.

Zaubersprüche: Duplicatus Doppelbild 20, Auris Nasus 24, Hexenknoten 18, Menetekel 15, Projektimago 14, Reflectimago 10, Vocolimbo 16, Weihrauchwolke 16, Widerwille Ungemach 16, Eigne Ängste 13, Iribaars Hand 15, Panik 18, Große Verwirrung 9, Schleier der Unwissenheit 11, Zunge Lähmen 12, Salander 10, Visibili 16

DAS BUCH DER LETZTEN GEHEIMNISSE (BLG)

Erscheinungsbild: Das Buch ist etwa eineinhalb Spann breit und zwei Spann hoch, im geschlossenen Zustand fast fünf Finger dick. Der gegerbte Ledereinband ist von rostroter Farbe, wobei diese an den Kanten teilweise abgescheuert und deutlich heller ist. In großen, goldenen Lettern ist darauf „Das Buch der Letzten Geheimnisse“ zu lesen. Mehrere geknotete Lederschnüre in verschiedensten Farben dienen als Lesezeichen, ebenso wie unzählige kleine Markierungsfähnchen, die etwa zwei Finger über den Seitenrand hinausgehen und mit Stichworten beschriftet sind. Die Seiten selbst sind von blendend weißer Farbe, die so gar nicht zum äußeren Schein passen mögen. Einen starken Kontrast dazu bildet die pechschwarze Schrift, die sich gestochen scharf absetzt.

Hintergrund: Äußerlich ein ganz normales Buch, wird es jedoch von einem körperlosen, dreigehörnten Dämonen namens Librul-ti-Sigil aus Iribaars Gefolge besessen. Dieser verleiht ihm seine einzigartigen Fähigkeiten; so gleicht sich nicht nur die Sprache der Texte, nein, selbst der Inhalt des Buches dem jeweils Lesenden an. Librul-ti-Sigil erkennt sehr schnell, an welchen Themen sein Opfer besonders interessiert ist und kann besonders empfängliche Individuen bereits nach kurzer Zeit völlig in seinen Bann ziehen und unterwerfen. Seine Waffen sind die Wissbegierde und die Eitelkeit seiner Opfer. Was ist das Geheimnis von Kaiser Hal? Was befindet sich jenseits des Ehernen Schwerts? Wer sind meine Feinde und wie vernichte ich sie? Auf jede Frage scheint das Buch nach wenigem Blättern eine passende Antwort zu besitzen. Selbst verbotenes und längst verloren geglaubtes Wissen lässt sich darin finden. Und dieses Wissen wird immer spezifischer, je länger man sich dem Buch aussetzt. So findet dort der geneigte Magier die Matrix einer verschollenen Zauberformel niedergeschrieben, nach der er schon seit Jahrzehnten gesucht hat. Ein Anderer mag genaue Aufzeichnungen darüber finden, welche Verbrecher ihn damals zum Waisen machten, um endlich Vergeltung üben zu können. Manch ein Politiker wird sich mit den vorliegenden Informationen über Mauseheien und Ränkespiele am Kaiserhof unschätzbare Vorteile erhoffen. Ebenso zufrieden werden die ewigen Schatzsucher und Glücksjäger über die Karten sein, die zu einem alten Dschungelgrab oder zu einem gesunkenen Schiff voller kostbarer Kunstschatze führen.

Doch dieses Wissen täuscht und trügt seinen Leser auf eine so hinterhältige Art, dass es ihm meist erst dann auffällt, wenn es längst zu spät ist. Ein kleiner, unbedeutender Fehler in einer sonst äußerst präzisen Beschwörungsformel kann fürchterliche Folgen haben. Der sicher geglaubte Hochverrat einer

Hesindegeweihten stellt sich schließlich als Fehldeutung vermeintlicher Fakten heraus – doch da steckt das Messer schon bis zum Heft in ihrem Rücken.

Und sollte der Vielgestaltige Blender gerade keinen unwissenden Lakaien für die Ausführung seiner verschlagenen Pläne auf Dere benötigen – die Seelen der Unglücklichen sind ihm immer höchst willkommen. Nicht selten treibt Librul-ti-Sigil durch das geschickte Vorenthalten scheinbar entscheidender Fakten seine Opfer in einen Pakt mit Iribaar. Doch auch durch weniger drastische Lügen entsagen sie schnell den verschwiegenen und hochmütigen Göttern, von denen sie sich einst Antworten erhofften. Der Dämon wird entweder von sehr naiven, unvorsichtigen oder sehr erfahrenen, heimtückischen Personen beschworen. Erstere sind auf der Suche nach schnellen Informationen und sich seiner Fähigkeiten und Gefahren kaum bewusst, letztere binden ihn in ein „Geschenk“ für einen besonders verhassten Widersacher.

Funktion: Das BLG ist der zentrale Bestandteil der Pläne Iribaars, der verlorenen Seelen dieses Gemäuers habhaft zu werden. Einerseits diente es dazu, die entsprechenden Personen für seine Zwecke gefügig zu machen. Andererseits war es als dämonischer Kraftfokus vorgesehen, um die Seelen über das Druidenritual in sein Reich zu reißen. Die Helden können dieses abschwächen, doch damit ist die Gefahr noch nicht gebannt: Die umher schlagenden Kraftlinien finden ihren neuen Ankerpunkt im BLG, das nun seinerseits als Seelenportal fungiert. Die Sphärenverbindung konnte jedoch nicht vollständig hergestellt werden und die Seelen wandeln nun in dem Gebäude teils in ihren verrottenden Hüllen oder gar körperlos umher. Dem Quitslinga obliegt es nun, die Seelen in die Nähe des Portals zu bringen und sie dort zu binden, bis er das Schlussritual einleiten und den Auftrag seines Meisters vollenden kann.

Ist das BLG vor dem Ritual des Druiden lediglich durch eine Kuppel geschützt, so zeigt sich seine danach gewachsene Macht an der deutlich veränderten Umgebung. Um zu ihm vorzudringen, wird die Spiegelscherbe benötigt – eine mögliche Alternative dazu wird in **Kapitel VII** beschrieben. Beachten Sie jedoch, dass lediglich *ein* Held den Weg nach Innen findet. Näheres dazu finden Sie in **Kapitel VI: Das Finale**. Um das Buch zu zerstören, genügt es, ihm insgesamt 50 SP zuzufügen. Der dort gebundene Dämon kann sich dann nicht mehr in dieser Sphäre halten und wird zurück in die Niederhöhlen geschleudert.

Librul-ti-Sigil

Beschwörung: +14

Beherrschung: +6

Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 10

Dienste (Kosten): Artefaktbeseelung, favorisiert Bücher, Kristallkugeln, Inrah-Karten und andere wissensvermittelnde Gegenstände (10 AsP x Zeitfaktor)

Automatische Eigenschaften: Körperlosigkeit

APPENDIX B: НАПОУТЪС УПД КАРТЕП

BI – ДИЛНАБЕТИ АЧМАДСУПИЯС ЕРШТЕС ТАСЕБУХ

22. RAH

BLG hat mir heute einen entscheidenden Hinweis gegeben. Sogar ein paar Aussätze für eine grobe Ausgangsthesen. So enthusiastisch war ich schon lange nicht mehr. Die Korporenten sind jedoch recht kompliziert. Der derische Teil wird nicht leicht zu beschaffen sein und die Beschaffung des Dämons komplexer als alles, was hinter mir liegt. Ich meine mich jedoch an eine Randnotiz zu erinnern, die ein Buch nennt, das mir nützlich sein könnte. Es trägt den klugvollen Namen „Arachnoider Almagest“ und soll Verweise auf entsprechende Wesenheiten enthalten und mir auch Aufschlüsse über die Eigenheiten der zugrunde liegenden Spezies geben können. Ich werde den Jungen mit der Suche nach diesem Buch beauftragen. Er hat sich bislang als äußerst nützlich erwiesen. Es ist selten, dass ein Imperavi die Kreativität des Opters nicht beeinträchtigt. Wenn ich ein wenig Zeit erübrigen kann, muss ich den Druiden fragen, wie er das eigentlich angestellt hat. So begabt hätte ich ihn gar nicht eingeschätzt. Oder es muss ein ganz besonderer Junge sein, äußerst suszeptibel für Beherrschungsmagie. Vielleicht hat er ihn deshalb ausgewählt.

26. RAH

Heute morgen lag die versprochene Literatur vor meiner Tür. Ich hatte höchstens mit einer Dritt- oder Viertabschrift dieses quasi verschollenen Werks gerechnet, aber es scheint sich tatsächlich mindestens um eine Zweitabschrift zu handeln! Ich würde ihn gerne fragen, wie er daran gekommen ist, aber er ist schon wieder irgendwo aufzutreiben. In ihm steckt wohl mehr, als ich angenommen hatte.

29. RAH

Der Almagest hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen! Nicht nur konnte ich den wahren Namen des Dämons daraus ermitteln, nein, sogar detaillierte Beschreibungen der derischen Korporente waren dort angegeben. Das sollte es mir viel leichter

machen, die Ausgangsthesen zu vertiefen, um schließlich daraus die Erschattungsthesen abzuleiten.

9. PRA

Der Schwitter ist nun zur Expedition ins Orklaud aufgebrochen. Orschau hat es gar nicht gepasst, ihn für so lange Zeit zu verlieren, aber ich konnte ihn von der Wichtigkeit dieser Spezies für meine Forschung überzeugen. Ich habe lange überlegt, ob ich die Expedition selbst leiten soll, mich aber dann dagegen entschieden, damit ich schon mal die Vorbereitungen treffen kann. Mit der Ausrüstung, die ich ihnen mitgab, sollten sie die ganze Reise auf zwei, vielleicht drei Wochen verkürzen können.

27. PRA

Die vorbereiteten Maßnahmen gehen gut voran. Die Thesen sind beinahe fertig gestellt, wobei sich BLG mal wieder als sehr nützlich erwies. Die Sterne stehen bald sehr günstig, der Schwitter hätte eigentlich schon zurück sein müssen.

11. RON

Jetzt ist diese verfluchte Lieferung schon die zweite Woche überfällig. Wie schwierig kann es denn schon sein, einen Bau dieser Viecher zu finden und ein paar von ihnen mitzubringen?? Vor allem mit dieser Ausrüstung! Ich hätte meiner ersten Eingebung folgen und selbst gehen sollen. Er ist bestenfalls ein Dilettant, was solche Aufträge angeht – ich hätte es wissen müssen. Meine Vorbereitungen sind längst abgeschlossen und ich brauche diese Exemplare dringend, sonst wären drei Monate Arbeit völlig umsonst. Wenigstens konnte ich diese äußerst unerfreuliche Verzögerung dazu nutzen, die ungeliebten Wünsche von Orschau zu befriedigen. Selbst wenn sein Plan tatsächlich funktionieren sollte (obwohl ich es nach wie vor für völlig unmöglich halte), ist sein Beweggrund wichtig. Er sollte sich einfach mit ihrem Tod abfinden. Ich hoffe, das rutscht mir nicht irgendwann heraus, sonst kommt er noch auf die Idee, mir das BLG vorzuenthalten.

B2 – DILHABETH ACHMADSVINYAS ZWEITES TAGEBUCH

14. RON

Endlich ist die Lieferung da. Offenbar wurden die Fähigkeiten dieser Spezies untertrieben oder sie haben sich weiterentwickelt. Der Schütter hat sieben Männer bei dem ersten Versuch verloren, in den Bau einzudringen. Er meinte, dass sie irgendwie etwas von ihrer Ankunft geahnt haben müssen. Schließlich konnten jedoch die meisten der Männer erlegt oder festgesetzt werden. Ursprünglich brachten sie dreizehn Männchen und vier Weibchen hierher, zwei der Männchen sind jedoch während des Transports eingegangen und ein weiteres ist in schlechter Verfassung. Ich werde Valpo um eine Nekropsie bitten, damit ich eventuelle Schwachstellen mit der dämonischen Korpente ausgleichen kann. Ich habe die Beschwörung für die nächste Nacht aufgesetzt – vermutlich werde ich um eine Manifestation nicht herumkommen. Das wird eine Menge Kraft und Blut kosten. Zum Glück ist letzteres nicht meins.

15. RON

... bin sehr erschöpft ... Spezies fast nicht kontrollierbar und eine Stunde später verstorben ... vermutlich Matrixruptur durch die trausenelementare, paramagische Invokationskorpente ...

17. RON

BLG konnte mir kaum weitere Aufschlüsse bieten. Dabei habe ich alles gegeben, was verlangt wurde. Im Traum ist mir die Herrin erschienen. Lachte sie mich aus? Bin ich ihrer Hilfe überhaupt würdig? Wenn nicht, wie kann ich mich würdig erweisen?

21. RON

Nach einem langen Gespräch mit Valpo habe ich einen neuen Ansatz gefunden. Es müsste möglich sein, durch Kreuzungen die diesseitige Matrix zu stabilisieren und dabei gleichzeitig die arkane Retention zu fördern.

29. RON

Der Thesiskern wird immer verwickelter und komplizierter. Doch letzte Nacht sah ich im Traum,

wie Sie sich für mich öffnete. Ich fühlte mich stärker und geborgen. Vieles, was wir damals noch unmöglich erschien, kommt mir heute schon beinahe lächerlich einfach vor. Ich verdanke Ihr so vieles.

3. EFF

Ich trat die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen und führte die Experimentreihe D Gelb durch. Ich habe das Gefühl, dass meine Kleinen mit jedem Verschmelzungsversuch intelligenter geworden sind, irgendwie sind sogar die begrenzten magischen Fähigkeiten der ernen Spezies wieder aufgetaucht und noch verstärkt worden. Valpo untersuchte eines und wir spürten eine rätselhafte Empathie. Sie sind sich ausnehmend der Geschehnisse bewusst, der Vivisektionen und Experimente, die wir an ihren Brüdern und Schwestern durchgeführt haben. Sie sind wütend und bereit, ihrem Zorn Luft zu machen. So weit, so gut – ein gesteigertes Aggressionspotential macht sie nur noch wertvoller. Doch ich muss sehr vorsichtig sein, einmal schritt ich einem Subjekt in eines der vorderen Beine und es schrie – in meinem Kopf! Manchmal tut mir das sehr leid – sie sind doch fast ein Teil von mir – doch sie müssen stark sein. Ich kann sie noch weiter verbessern! Wer weiß, wo ihre Entwicklung endet?

7. EFF

Ich verändere mich. Mein Kopf steckt voller wunderbarer Ideen ... SIE will so viele Wunder mit mir teilen ... wir so viel Wissen geben ... Mein Körper verändert sich auch. Manchmal tut es schrecklich weh und manchmal ist es ... wunderbar. Etwas wundervolles geschieht mit mir.

20. EFF

Eine halbwegs stabile Spezies konnte lange genug am Leben erhalten werden, um einen kurzlebigen Sprössling zu erzeugen. Er wuchs so schnell in seinem Eiersack heran, dass wir beim Zusehen ganz schwindlig wurde. Das arme Ding war beim Schlüpfen ganz schutzlos und sah mich hilflos suchend an. Ich half ihm, sich aus der Hülle zu befreien, doch

es starb kurz danach in meinen Armen. Ich habe lange geweint.

29. EFF

Die Herrin hat mich bestärkt, es heute zu vollenden. Es ist alles bereit. Ich bin ganz aufgeregt. Ich glaube, die Pläne, welche die Herrin für mich hat, sind großartiger, als ich mir je vorstellen konnte. Auch meine Verwandlung schreitet voran. Aber der Pfad ist noch fantastischer, als ich glaubte. Meine Kinder werden sich mit mir freuen. Ich fühle mich schon wie eine stolze Mutter. Ich will ganz für meine Kinder da sein und kann es kaum erwarten, bis sie endlich da sind.

30. EFF

Das Gebürgeschöpf wurde größer, als ich es erwartet hatte. Es hat nach der Befruchtung das Männchen gefressen und hat sich dann meinem Befehl widersetzt, mir die Eier mit meinen Kindern auszuhändigen! Aber ich kämpfte um meine Kleinen. Ich schüttete die Kreatur auf und wühlte mich mit bloßen Händen durch ihre Gedärme. Sie schrie und verletzte mich mit ihren Tentakeln. Mein Fleisch platzte und wucherte, wo sie mich traf. Doch das war mir egal, ich konnte meine Kleinen retten. Diese Schlange, die sie mir voreinhalten wollte, krümmte und wand sich schon bald am Boden ihrer Zelle. Jetzt ist alles gut. Ich kann die Gedanken meiner Kinder bereits fühlen! Schon bald werden sie ihre Eihüllen verlassen und dann sind wir endgültig vereint!

5. TRA

Die wunderbare Verwandlung ist fast vorüber und ich bin Teil meiner Kinder und doch ihre Mutter. Ich muss das hier wiederschreiben, damit ich mich immer daran erinnern kann, wie leer und ziellos mein Leben davor war. Ich begann meinen Weg auf der Suche nach Wissen und dem Wohlwollen meiner Meister. Ich glaubte an ihre Versprechungen, doch jetzt glaube ich an das Glück, das die Stimmen meiner Kinder mir

geben. Orschau kann das nicht verstehen und er ist zornig ... sollte er mir noch einmal zu Nahe kommen, werden sich meine Kleinen an seinem Fleisch laben.

10. TRA

Das erste meiner Kinder ist gestern geschlüpft! Es ist auf meinen Arm geklettert und hat sich auf meinem Hals ausgerollt. Als es mir etwas ins Ohr flüsterte, kitzelte das ... Es warnte mich, dass sich Orschau gegen mich verschworen hat. So klein und schon so klug! Es hat mir geraten, mich in den großen Raum im Nordosten zurückzuziehen. Dort kann ich meine Kinder am besten beschützen ... und sie mich.

B3 – FIRYŇISLAVS BACHENŇALS LABORBUCH

5. EFF
Etwas Eigenartiges ist heute geschehen. Valpo wollte von mir, dass ich ihm eine Portion eines noch stärkeren Angstgiftes herstelle. Gestern Nacht habe ich mehrere Leute stundenlang schreien und wimmern hören und ich konnte das einfach nicht mehr verantworten. Egal was mit mir passiert. Ich habe mich also geweigert. Valpo ist wutentbrannt abgezogen. Kurz darauf kam der Drude in meinen Raum. Ich hatte schon mit dem Schlimmsten gerechnet, aber er sah mich einfach nur mit seinen furchtbaren Augen direkt an und befahl mir, das Gift für Valpo herzustellen. Ab da weiß ich kaum noch etwas, nur dass ich dem anscheinend tatsächlich Folge leistete. Hatte er mich bedroht? Ich kann mich nicht erinnern ...

14. EFF
Dilhabeth kam heute mit Valpo zusammen zu mir. Sie sieht von Tag zu Tag schöner aus und ich glaube, dass sie weiß, was ich für sie fühle. Sie benötigte mehrere Tränke, die ich ihr mit Freuden bereitete. Wenn ich sie doch nur einmal allein sprechen könnte, aber immer ist jemand bei ihr ...

21. EFF
Was ein Tag! Heute Mittag kamen der Drude und die liebeliche Dilhabeth zu mir und verlangten nach Zurbarans Tinktur. Ich würde ihm nicht helfen können, so sagte ich ihm. Ich hatte von diesem dämonischen Gebräu nur entfernt gehört, seine Herstellung war auch für mich ein Rätsel. Es freute mich, dass wenigstens einmal etwas nicht nach seinem Willen ging. Doch er lächelte nur schief und

führte mich zu einem Raum mit einem Buch. Dort ließ er mich allein. Tatsächlich konnte ich dort die Rezeptur finden. Doch viel wichtiger - Dilhabeth hat dort am Rand eine Nachricht für mich hinterlassen! Sie wusste wohl, dass ich dieses Gebräu herstellen müsste und bei der Lektüre unbeobachtet wäre. Ich kann all ihre Worte gar nicht wiedergeben, aber sie empfindet offenbar etwas für mich und wird genau wie ich hier festgehalten. Ich muss sie irgendwie retten - vielleicht ergibt sich bald eine Möglichkeit.

25. EFF
Valpos Lehrling war heute alleine bei mir. Er heißt Albio und ist in so einigen Dingen nicht der Meinung seines Meisters. Er scheint ein netter Kerl zu sein - aber warum bleibt er dann bei Valpo? Am Ende ihrer Tage fahren sie beide in die Niederhöhlen für ihre Taten. Immerhin habe ich jemanden zum Reden - dafür sollte ich dankbar sein in dieser trostlosen Lage.

1. TRA
Albio hat mich im Namen seines Meisters mit einer weiteren Mixtur beauftragt. Ich habe gelogen und gesagt, dass ich das Rezept dafür nicht kenne. Mein Plan ging auf - Valpo ließ mich daraufhin wieder zum Buch. Tatsächlich hat Dilhabeth neue Informationen für mich hinterlassen. Sie klang verzweifelt und bat um meine Hilfe, aus diesem Verlies zu flüchten. ☹ Dilhabeth! Was würde ich nicht geben, könnte ich uns vor diesen Monstern hier retten! Doch ohne Hilfe werden wir es kaum schaffen. Hier heraus zu kommen ist schwierig genug - und

dann wartet noch der Schrecken außerhalb dieser Mauern auf uns! Was soll ich nur tun?

7. TRA

Ich hatte gerade eine merkwürdige Begegnung mit Dilhabeth. Sie kam allein, brauchte ein neues Charisma-Elmier. Als ob sie es nötig hätte! Ich flüsterte ihr zu, dass alles gut werden würde und ich sie hier herausholen würde. Sie sollte noch ein wenig länger aushalten und nicht verzweifeln. Doch sie lachte nur verächtlich. Als ob sie ein ganz anderer Mensch wäre! Vielleicht war sie aber auch unter dem Einfluss dunkler Magie oder fühlte sich beobachtet. Ich werde sie jedenfalls nicht aufgeben.

21. TRA

Albio hat mich heute wieder besucht. Er wirkte sehr besorgt und unruhig. Er weiß, wann der Drude das nächste Mal fort sein wird und hat einen Fluchtplan ausgearbeitet. Als ich ihm sagte, dass wir Dilhabeth auch noch retten müssen, schüttelte er nur verwirrt den Kopf und meinte, dass sie neben dem Druiden die gefährlichste Person hier sein würde. Dieser Dummkopf! Er hat gemeint, dass wir sie auf keinen Fall auch nur auf den Plan ansprechen dürfen. Ich habe ihm nichts mehr gesagt - vielleicht kann ich ihn für meine Zwecke ausnutzen. In vier Tagen soll es losgehen, er würde einen geeigneten Moment abwarten und mich dann aus meinem Labor befreien. Und dann holen wir Dilhabeth, ob es ihm nun passt oder nicht. Ich sollte ein wenig Rauchpulver herstellen, um unsere Flucht zu erleichtern.

22. TRA

Ein weiteres Mal habe ich mir Zugang zu dem Buch erschlichen. Es ist, wie ich es mir schon dachte. Dilhabeth fühlte sich beobachtet und konnte daher nicht offen mit mir reden. Zum Glück haben wir das Buch. Und es ist alles schlimmer als ich dachte - Albio ist der Verräter! Er hat Dilhabeth mehrmals bedroht und sein sogenannter Fluchtplan ist nur eine Täuschung, um uns beide unter die Erde zu bringen. Dieses Schwein! Aber Dilhabeth hat ebenfalls einen Plan. Sie ist so klug! Sie wird mir vor dem Besuch von Albio einen Verbündeten schicken, der mich für die Begegnung mit ihm wappnen wird. Bald, Dilhabeth! Bald sind wir für immer zusammen! Und Albio wird für seinen Verrat bezahlen.

25. TRA

Gerade kam Dilhabeths Verbündeter - es ist niemand anderes als Jost! Er wirkte zwar immer etwas langsam, aber ich bin froh, ihn auf unserer Seite zu wissen. Er hat mir gesagt, dass meine Dilhabeth im Nordostflügel eingesperrt sei. Dann hat er mir ein Geschenk gegeben ... ist das nicht nett? Eine lange Glasscherbe ... sie ist sehr, sehr scharf, und wenn ich damit zustoße, höre ich Dilhabeths Stimme in meinem Kopf singen. Sie will, dass die Scherbe in Albio singt. Und dann soll er brennen, dieser Mistkerl, ja ... brennen! Heißes Feuer, um seinen Verrat zu bestrafen ... Er wird brennen ... und dann komme ich zu dir, meine Dilhabeth!

B4 – Die letzte Seite aus Valpo Bellvrafs Tagebuch

15. TRA

Dieser kleine Schwächling hatte doch recht. Sie ist wahnsinnig. Ich habe ihr die Ergebnisse meiner Testreihen mitgeteilt und ihr erklärt, dass auch diese Kreaturen nicht lange überleben werden. Zwei Wochen vielleicht, maximal drei. Da fing sie an, mich anzuschreien, einen dreckigen Lügner zu schimpfen und hat diese Viecher auf mich gehetzt. Sie haben mich erwischt, aber ich konnte knapp entkommen und die Tür hinter mir verrammeln. Soll sie doch darin verrecken.

19. TRA

Ich habe Geschwüre ... am Rücken und am Hals ... dort wo sie mich mit diesen Tentakeln berührt haben. Die Fäulnis in mir kaut und wird fetter. Ich habe oft große Schmerzen, aber es ist auch höchst interessant! Vielleicht sollte ich meine ... Verwandlung aufzeichnen ...

22. TRA

Hätte ich die schöne Scherbe noch, könnte mir BLG bestimmt den Weg zu einem Gegenmittel weisen. Und meine Forschungen! Wie soll ich jetzt weitermachen? Diesen Botenjunge hat doch damit was zu tun. Er hat letzters hier herum geschmiffelt, da bin ich ganz sicher. Saufen, auch dich sollte ich mir mal von innen anschauen. Bald ... bald ...

24. TRA

Vielleicht kann mir der Alchemist helfen? Ourschan ist wohl heute morgen aufgebrochen. Hier hat doch keiner mehr die Kontrolle.

25. TRA

Es tut so weh ... und meine Konzentration lässt so schnell nach. Ich verliere sehr oft die Beherrschung. Gestern habe ich mein halbes Arbeitszimmer verwüstet und mich erst nach Stunden beruhigen können. Als ich aufgewacht bin, waren meine Hände voller Blut. Vielleicht ist es nur mein eigenes. Eines der Geschwüre ist geplatzt und stinkt furchtbar. Ich weiß nicht, wie lange es noch dauert, bis ich meinen Verstand komp

B5 – EINE BOTSCHAFT FÜR VALPO BALLURAT

Meister, ich mache mir Sorgen um Euch. Schon seit vier Tagen habt Ihr Euch eingesperrt und antwortet nicht einmal, wenn ich Euch durch die Tür rufe. Manchmal hört man Euch selbst noch auf dem Gang im Schlaf schreien. Was macht Ihr nur da drin? Habt Ihr überhaupt noch etwas zu essen? Ich habe Euch jedenfalls etwas zu essen vor die Tür gestellt. Ich kann gar nicht glauben, dass ich diesen Brief gleich tatsächlich unter der Tür hindurch schieben muss, um überhaupt mit Euch in Kontakt treten zu können. Vielleicht solltet Ihr Euch eine Weile von BLG fernhalten – ich glaube, damit haben die Probleme angefangen. Ich vermute nun, dass die Magierin deshalb ihren Verstand verloren hat. Ich weiß, dass ich das schon seit einer Weile behaupte, aber warum könnt denn gerade Ihr das nicht sehen? Sie redet von diesen Aberrationen, als wären sie ihre „Kinder“. Bitte gebt auf Euch acht.

Albio

B7 – DAS SCHREIBEN DES GARDEHAUPTMANNS

Eine Angelegenheit größter Wichtigkeit erfordert Eure einzigartigen Fertigkeiten, die Ihr schon so oft im Dienste Gareths unter Beweis gestellt habt. Bitte trifft mich so schnell wie nur irgend möglich am Südrand von Neu-Gareth. Alles weitere dort. Zwei Kutschen stehen Euch zur Verfügung. Hane wird Euch hinführen. Bringt Eure Waffen und Ausrüstung mit.

Gardehauptmann *Turin Ruttel*

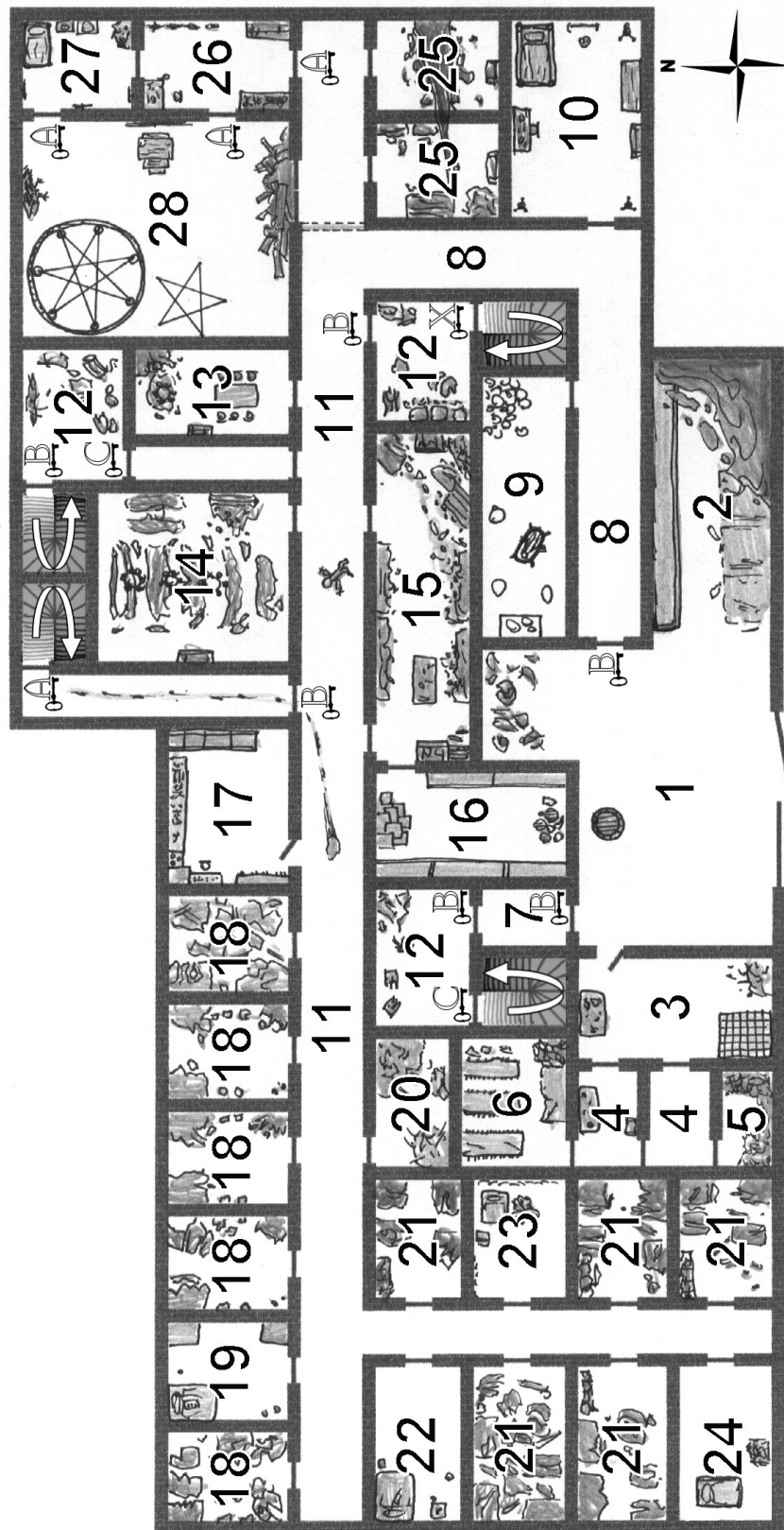
B6 – DER ABSCHIEDSBRIEF VON ALBIO SALZERHAV

Bei den Göttern – was habe ich nur getan? Mein Abstieg in die Niederhöllen ist mir so gut wie sicher. Nach all den Untaten an diesem verfluchten Ort habe ich nun auch noch meinen Meister getötet. Aber er war zu weit fortgeschritten – ich konnte ihn nicht noch weiteres Unheil anrichten lassen. Seit ihm Orschan diese Glasscherbe gegeben hat, brauchte er nicht mehr seine Erlaubnis, um mit BLG zu sprechen. Und das tat er oft, ich habe ihn kaum noch gesehen. Er hat sich stark verändert, war wohl letztens bei diesem Biest von Frau – keine Ahnung, was die eigentlich treibt. Ihm sind fast alle Haare ausgefallen und er hatte Beulen am Hals. Und der Gestank! Ich sagte, er müsse zu Orschan gehen, aber er meinte, ich solle mich um meinen eigenen Dreck scheren. Meine Kleider sind noch ganz nass – so sehr hat er um sich gestrampelt, als ich ihn unter Wasser drückte. Ich hatte keine Wahl.

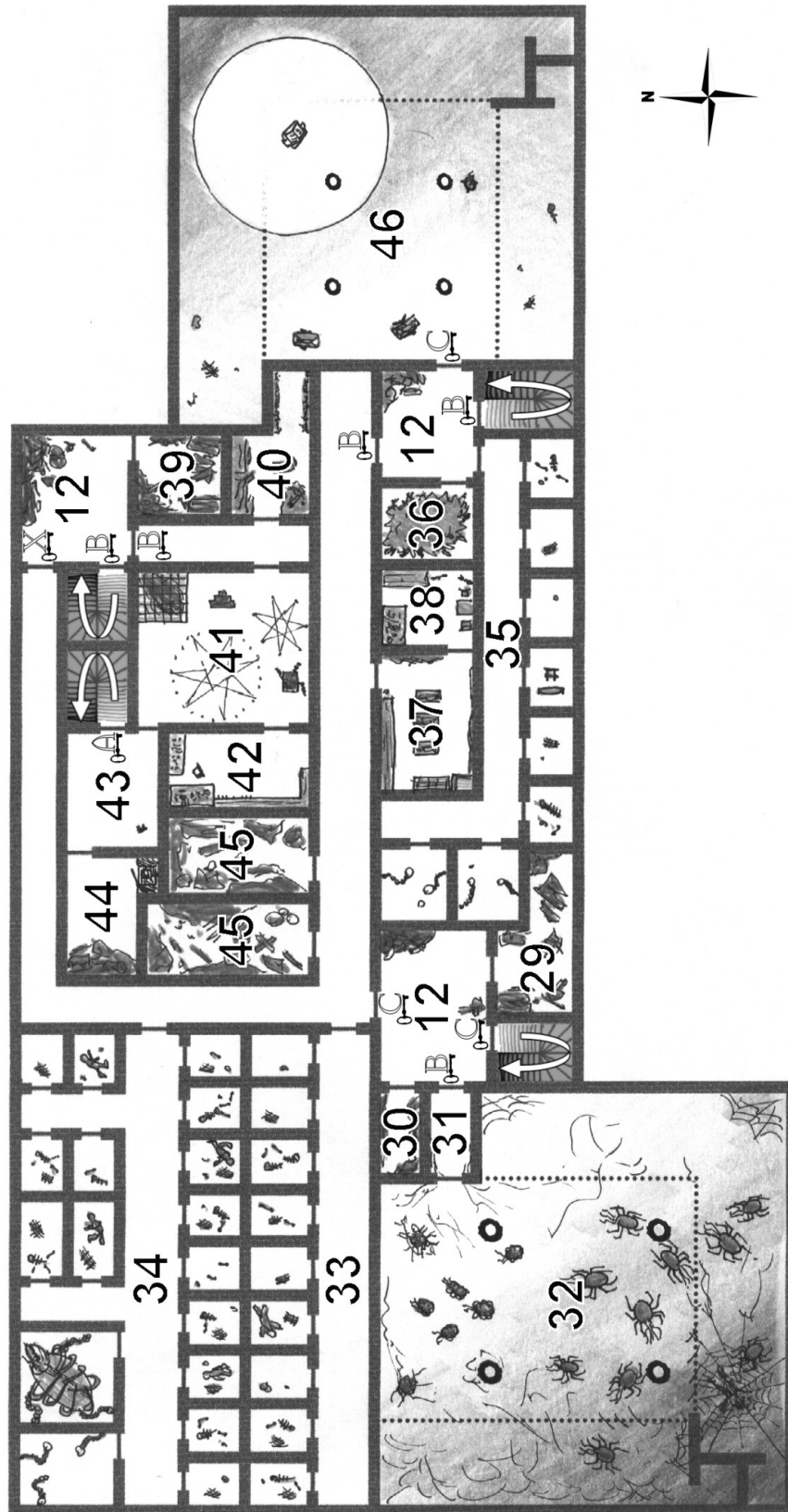
Wir müssen nun flüchten – der Druiden und der Schnitter sind seit gestern weg und die Frau bleibt hoffentlich weiterhin da wo sie ist. Ich gehe jetzt zu Firunislaus, dem Alchemisten, und werde ihn mitnehmen – vielleicht ist ja seine Seele noch zu retten. Möge darüber Herr Praios entscheiden. Wer auch immer dies hier findet, soll bei den Göttern ein gutes Wort für mich einlegen – ich rechne nicht damit, das hier lebend zu überstehen. Aber wenn ich durch meinen Tod wenigstens dem unschuldigen Firunislaus die Möglichkeit auf Rettung bieten kann, so hat sich mein Opfer gelohnt. Die Götter mit Euch.

Albio Salzerhav, am 25. Travia

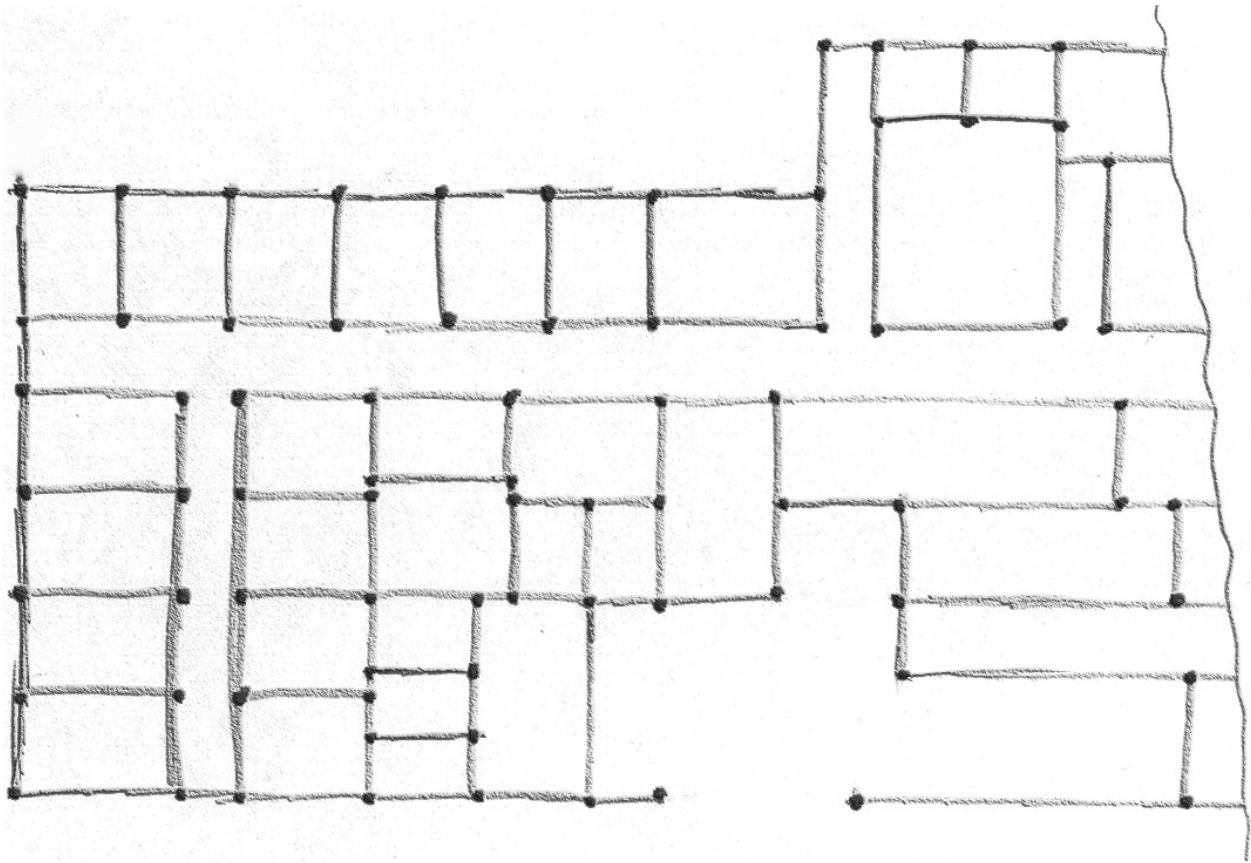
B8 – KARTEI DES GEFÄNGNISSSES (FÜR DEN MEISTER)
 DAS ERDGESCHOSS (I)



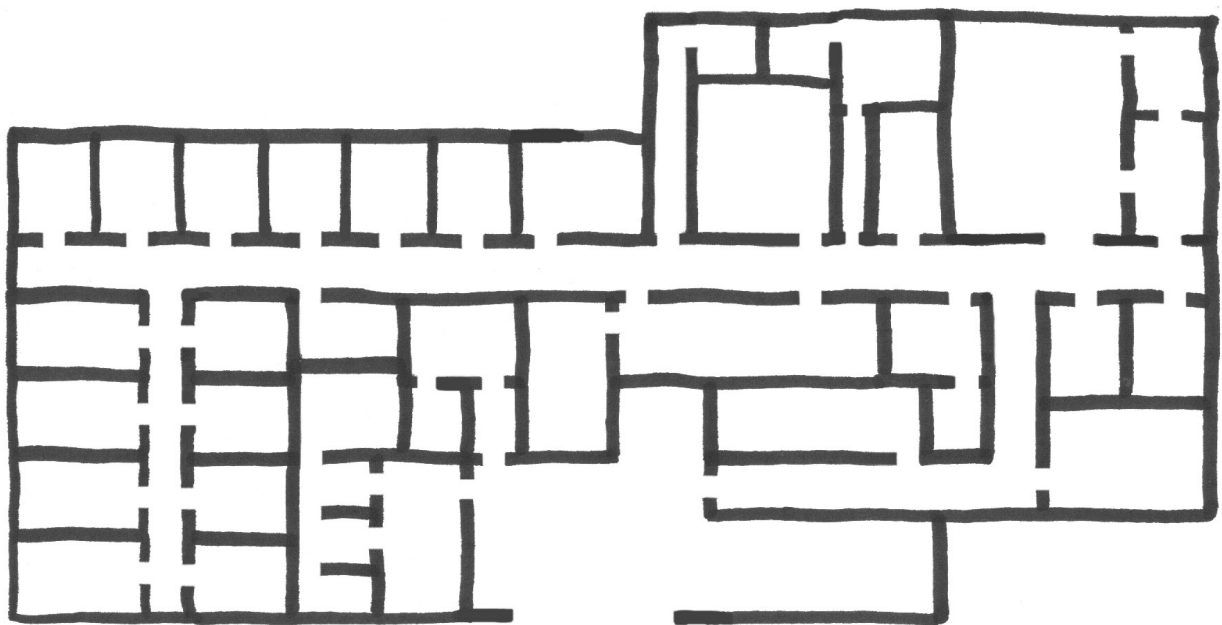
DER KELLER (II)



B9 – ABGEZEICHNETER BAUPLAN DES ERDGESCHOSSES



B10 – UMRISSEKARTE DES ERDGESCHOSSES



BII - UMRISSEKARTE DES KELLERS

