

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Spur des Vergessenen

Autoren: Christoph Kaufmann, Christian Gutsche, Andreas Gruner, Konrad Schwenke, darnok@orkenspalter.de

Ort/Zeit: Goldfelsen, Sommer 22/23 Hal

Anknüpfung: Unsterbliche Gier, Alptraum ohne Ende

Eingereicht für: Orkenspalter

Dieses Abenteuer erreichte Platz 5

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

„Auf der Spur des Vergessenen“

Ein Abenteuer zum Rollenspiel „Das schwarze Auge“ auf dem
Kontinent Aventurien in der Gegend der Goldfelsen
Empfohlen für 3-6 Helden der Stufen 7 bis 14

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GMBH
Das vorliegende Dokument ist ein inoffizielles Abenteuer
für den Wettbewerb „Gänsekiel und Tastenschlag“ und hat nichts
mit dem offiziellen Aventurien zu tun außer, dass hier
Vorschläge für Ergänzungen der Hauptlinie der
Gezeichneten-Kampagne um die Rückkehr des finsternen Magier-
Halbgottes „Borbarad“ gebracht werden.

**Von Christoph Kaufmann,
Andreas Gruner, Christian Gutsche und Konrad Schwenke**

Besonderer Dank geht an Bastian „Beug“ Herbst für seine Tipps und die Karte des „Dungeon“

Inhaltsverzeichnis

1. Ein Wort zum Geleit	S. 03
2. Personenbeschreibungen	S. 03
2.1 Wichtige Personen	S. 06
Die Gegner der Helden	S. 06
Freunde und Verbündete	S. 09
2.2 Statisten	S. 11
2.3 Identität der Helden	S. 13
3. Ortsbeschreibungen	S. 15
3.1 Das Sanatorium	S. 15
3.2 Geheimtrakt und Dämonengrotte	S. 20
3.3 Das Dorf	S. 27
3.4 Die Goldfelsen/ Umgebung	S. 29
3.5 Weingut Sarrayo	S. 32
3.6 Jagdhof Cordanyo	S. 34
4. Szenenmodule	S. 36
5. Flashbackmodule	S. 42
6. Das Ende vom Lied - die Belohnung	S. 45
7. Handouts	S. 46

"Du sagst du erinnerst dich genau?"

Ich aber sage dir: Du glaubst dies erlebt zu haben. Was ist das Gedächtnis denn anderes als ein fortlaufend beschriebenes Buch?

Ein Buch dessen Tinte mit der Zeit ausbleicht, aus dem aber auch Seiten herausgerissen oder umgeschrieben werden können."

gehört bei den thorwaler Hesindedisputen

1. Ein Wort zum Geleit

Besonderheiten des Abenteuers

Dieses Abenteuer verfolgt für einige derjenigen Spielleiter, die für gewöhnlich die käuflichen oder frei downloadbaren DSA-Abenteuern spielen, ein paar ungewöhnliche Konzepte:

Zum einen kommen massiv so genannte „Flashback-Szenen“ zum Einsatz, in denen Abläufe durchgespielt werden, die die Helden des Abenteuers eigentlich bereits erlebt haben, allerdings nun vergessen (oder verdrängt) haben. Diese Szenen, die wie die Realität geschildert werden und nicht extra angekündigt oder sonderlich hervorgehoben werden dürfen, unterbrechen den normalen Spielfluss in der Jetztzeit und lassen die Spieler und hoffentlich insbesondere auch die Helden an der Realität des Erlebten zweifeln.

Zum anderen gibt das Abenteuer keinen festen Fahrplan vor, um das berüchtigte Railroading zu vermeiden, in dem der Spielleiter das völlig vorgefertigte Abenteuer durchpeitscht und die Helden (samt Spielern) relativ unbeteiligt am Fortgang der Handlung lässt. Stattdessen wird das gesamte Abenteuer modular präsentiert und mit einem möglichen (aber nicht zwingend anzuwendenden) Ablaufvorschlag versehen. Die Module sind im Einzelnen:

Personenbeschreibung 1 (wichtige Personen): Hier werden detailliert die wichtigen Personen vorgestellt, die im Abenteuer eine zentrale Rolle einnehmen. Hier wird etwas zu ihrer Motivation erklärt und es finden sich auch Angaben zu ihrem Verhalten in besonderen Situationen.

Personenbeschreibungen 2 (Statisten): Unter diesem Punkt werden einige Beispiel-NSCs gesammelt, die eine Statistenrolle erhalten, damit der Spielleiter nicht immer wieder aufs neue NSCs improvisieren muss.

Ortsbeschreibung „Sanatorium“: Hier wird die Lokalität beschrieben, die im Abenteuer eine zentrale Rolle einnehmen wird: Das Sanatorium des Ythario Dornfeld in den Goldfelsen.

Ortsbeschreibung „Geheimer Komplex“: Unter diesem Punkt befindet sich eine Beschreibung des weniger öffentlichen Teils des Sanatoriums, in dem der Böse Ythario seinen Experimenten nachgeht.

Ortsbeschreibung „Dorf“: Die kleine Ortschaft Angkram, deren Bewohner in vielerlei Weise mit dem Sanatorium verbunden sind, wird an dieser Stelle genauer unter die Lupe genommen.

Umgebungsbeschreibung „Goldfelsen“: Hier werden die für das Abenteuer benötigten Informationen zur näheren Umgebung geliefert.

Szenenmodule: Natürlich gibt es Kernszenen, die für den Fortgang des Abenteuers unerlässlich sind, diese Szenen werden hier einzeln unter die Lupe genommen. Außerdem werden noch eine Menge optionaler Szenen vorgestellt, die der Spielleiter nach eigenem Gutdünken einsetzen kann.

Flashbackmodule: Auch bei den Flashbacks kann man zwischen denjenigen Szenen unterscheiden, die für das Verstehen des Abenteuers und seiner Handlung unerlässlich sind und den Szenen, die der Spielleiter teils aus Gründen der Spannungssteigerung, aus stimmungstechnischen Gründen oder einfach zur Auflockerung der „Realität“ einsetzen kann.

Einbindung in die Kampagne um die 7 Gezeichneten

Zeitlich spielt dieses Abenteuer zwischen Band 1 („Alptraum ohne Ende“) und Band 2 („Unsterbliche Gier“) der Hauptlinie der Borbarad-Kampagne, es werden auch einige Figuren auftauchen die im späteren Verlauf der Kampagne eine Rolle spielen und so eventuell den Helden und Spielern einmal vorgestellt werden können (so sie sie nicht bereits kennen).

Natürlich ist es auch möglich, dieses Abenteuer völlig einzelstehend zu spielen (wenn man zum Beispiel die Borbarad-Kampagne nicht mag oder nicht mit der Gruppe spielen möchte, mit der man dieses Abenteuer spielt).

Generell beschäftigt sich dieses Abenteuer mit der Frage, wie Pardona an den Kessel der Urkräfte kam, in dem sie Borbarad einen Leib schenkte und mit welchen Mitteln sie vorgeht.

Aufbau der Szenenbeschreibungen

Die Beschreibungen in den Szenen sind immer folgendermaßen aufgebaut: Die explizit als „Vorlesetext“ gezeichneten Textpassagen können direkt so vom Spielleiter vorgelesen werden. Alle anderen Textstellen sind Spielleiterinformationen und enthalten weiterführende Informationen zum Ablauf der Szene, zu beteiligten Personen usw. und sollten nicht unbedingt in dieser Form vorgelesen werden.

Geeignete Heldentypen

Für dieses Abenteuer eignen sich grundsätzlich alle Typen von Helden, es ist allerdings vor allem dafür geeignet, denjenigen Helden einen gewissen Auftritt zu verschaffen, deren Spezialität soziale Interaktion ist (also vor allem gesellschaftliche Professionen). Da die Abenteuerumgebung in den Goldfelsen hauptsächlich menschlich geprägt ist, werden ausgefallene Rassen (wie Orks, Goblins, Achaz) oder seltenere menschliche Kulturen (Trollzacker, Ferkinas) einige Probleme bereiten, das Abenteuer konsequent logisch zu gestalten. Für Elfen und Zwerge sollte es dagegen kaum Probleme in diesem Abenteuer geben.

Improvisieren in Abenteuern

Besonders in modular aufgebauten Abenteuern ist es nötig, ab und an ein wenig zu improvisieren, wenn die Spieler versuchen, Wege zu gehen, die im Abenteuer nicht vorgeschrieben oder bedacht wurden. Generell ist jedem Spielleiter davon abzuraten, Versuche der Spieler, aus der Story auszubrechen, einfach mit „Das geht nicht“ oder dem spontanen Ende des Weges oder einer unüberwindbaren Mauer abzuwürgen - dann fühlen sich die Spieler gegängelt und werden lustlos.

Gerade in teilweise improvisierten Abenteuern können bzw. müssen sie verstärkt auf die Spieler achten und sich ihren Vorgehensweisen anpassen [das ist eigentlich der größte Vorteil von improvisierten Abenteuern: das sie das können]: Wenn die Spieler in einem vorgefertigtem Abenteuer vom Weg abweichen, kann das zu erheblichen Problemen führen und im Extremfall mit einer kleinen unbedachten Aktion (z.B. den Auftraggeber töten) das gesamte Abenteuer kippen. In einem improvisierten Abenteuer müssen sie dann keine mühevoll geplanten Szenen streichen, sondern können auf die Spieler eingehen und einmal ihrem Weg folgen und nicht wie sonst ihnen einen Weg vorzeichnen, bei dessen Verlassen eine Warnhupe und ein "Das geht nicht" ertönt.

Allerdings müssen sie auch hier ein wenig Acht darauf geben, was die Spieler anstellen: Pardona z.B. dürfen die Helden nicht töten bzw. wenn sie sie töten, dann müssen sie den Spielern glaubhaft machen, dass sie nur eine Doppelgängerin oder eine Köderfigur erwischt haben und das dann auch einhalten. Das war es aber auch schon an zwingenden Vorgaben, es ist möglich, dass die Helden völlig scheitern, genauso wie es ihnen gelingen kann alle Schurken zu stellen und ihre Motive zu ergründen.

In diesem Abenteuer kommt noch dazu, dass die Helden die Vergangenheit in Flashbackszenen erleben, damit aber auch die Gelegenheit haben die Vergangenheit zumindest im

begrenzten Maße auch zu verändern.

Eine zusätzliche Schwierigkeit ist auch die Tatsache, dass die Antagonisten ebenfalls aktiv sind und nicht an einem bestimmten Punkt warten bis die Helden vorbeikommen. Während die Paktierer Ythario und Melando wenig Aufwand bedeuten da sie „standorttreu“ sind müssen sie vor allem bei den Vampiren daran denken, dass diese selbsttätig durch die Gegend streifen und ihre Pläne verfolgen, auch ohne dass die Helden etwas unternehmen.

Was vorher geschah

Bevor Pardona auf ihn aufmerksam wurde, hatte Ythario, der Antagonist dieses Abenteurers sein Sanatorium in den Goldfelsen schon weit ausgebaut: Er hatte einen guten Namen unter zahlreichen Adligen und konnte in einigen hohen Häusern ein- und ausgehen. Doch dies reichte ihm nicht, er strebte nicht nach weltlichem Ruhm oder nach Geld oder Macht - all dies hatte er zur Genüge erwirtschaftet. Er wollte etwa erreichen, was vor ihm nur wenige andere Wesen vermocht hatten: Leben erschaffen.

Ythario, eigentlich ein lieblicher halbfischer Magier, der sich auf Verwandlung und Heilung spezialisiert hat, ging einen Pakt mit Asfaloth ein, der es ihm ermöglichte, in der Chimärologie große Fortschritte zu erzielen. Außerdem gönnte ihm die Erdämonin als Paktgeschenk einige außergewöhnliche Fähigkeiten...

Der Magier spaltet sich immer mehr - trägt tagsüber nach außen seine Maske des guten und hilfreichen Leiters des Sanatoriums und geht Nachts seinen Forschungen nach. Doch der dämonologische Einfluss geht nicht spurlos an der Umgebung vorbei: Einige freigelassene Chimären sorgen für Unruhe, so dass sich auch Mächte für das Sanatorium zu interessieren beginnen, die normalerweise mit einer solchen Einrichtung wenig am Hut haben: Allen voran die Agentin des Namenlosen, die Vollstreckerin des Schicksals der Hochelfen, Ometheons Fluch, Pardona die schwärzeste Seele aller Elfen. Diese hat Wind davon bekommen, dass Borbarads Geist aus dem Gefängnis im Limbus befreit wurde, aber durch die Störung des Vorgangs keinen Körper erhielt. Sie sieht nun ihre Chance darin, dem dunklen Nandussohn einen perfekten Körper zu geben und sich gleichzeitig mit ihm zu verbünden, um gemeinsam mit ihm an die Spitze der Macht zu gelangen, um ihn später auszustechen und allein zu herrschen. In Ythario sieht sie ihn erster Linie ein Werkzeug für ihre Pläne, aber auch der Standort des Sanatoriums scheint ihr für ihre verderbten Pläne sehr gut geeignet: Sie will an dem Kraftknoten unterhalb des Komplexes mit Hilfe der Erdämonin Calinjaar einen weiteren magischen Kessel schaffen - einen Kessel wie den, in dem sie selbst einst entstanden ist. Ein Artefakt von unvorstellbarer Macht: Mit diesem Kessel hat sie vor, die Lebenskraft vieler Sterblicher zu sammeln um daraus eine perfekte Hülle für den Viertelgott Borbarad zu schaffen.

Schnell in ihren Bann geraten, stellt sich Ythario in ihre Dienste und erschafft mit ihr gemeinsam Harphyen, fortpflanzungsfähige Chimären. Er vertieft ihr zuliebe seinen Pakt mit der Herzogin des wimmelnden Chaos und beschwört schließlich unter Pardonas Anleitung Johk Krai'Faer, einen mächtigen Dämon, mit dessen Hilfe er das Wasser des Sanatoriums verseucht, um so schleichend immer mehr schwarze Macht in die Seelen seiner Patienten sickern zu lassen: Unter der strahlenden Haut des Sanatoriums beginnt es zu gären und ein dunkles Geheimnis, das alle hier zu teilen scheinen, breitet sich aus. Die Beschwörung des Dämons und die Schaffung der astralen Linse, die magische Kraft für die Herstellung des Kessels der Lebenskraft bündeln soll, hat eine bedeutende Kraftlinie umgelenkt, weshalb einige Landstriche der Goldfelsen förmlich „auslaugen“ - stellenweise treten sogar ähnliche Effekte wie in Dragenfeld auf.

Als die ersten Patienten verschwinden (Ythario und Pardona nutzen sie für ihre Experimente), werden wieder andere Mächte auf das Sanatorium aufmerksam, die nach dem Ende

der Chimärenplage (Pardona gebot den Wesen Einhalt) die Einrichtung schon zu den Akten legen wollten: Zum einen der Erzmagier Deschelef ibn Jassafer und zum anderen der Bund der 6, eine elementaristische Institution, die unabhängig von den großen Gilden operiert und die im Sanatorium eine Bedrohung des elementaren Gleichgewichts sieht. Während Deschelef noch Nachforschungen anstellt und herausfindet, dass das Sanatorium direkt über einem Knotenpunkt mehrerer unterirdischer Kraftlinien steht, die dämonische Einflüsse begünstigen, entsendet der Bund der 6 einen einflussreichen Magier: Cordovan von Drakonia aus der geheimnisumwitterten Akademie von Drakonia. Der Magier reist verdeckt, wird jedoch von Pardona und Ythario bald enttarnt und gefangengesetzt.

Pardona hat sich mittlerweile zusammen mit einem weiteren Helfer, Melando, einem Amazeroth-Paktierer, der sie mit dem nötigen Wissen versorgt und den Vampirzwillingen Firghelm und Graia, die Pardona hörig sind und ihre Forschungen zum Thema Sykarian als Versuchskaninchen vorantreiben sollen, in dem alten Jagdgehöft „Cordanyo“ niedergelassen.

Der Ablauf der Handlungen

Generell ist auch der eigentliche Handlungsablauf in diesem Abenteuer etwas besonderes: Die Helden haben das Abenteuer zu Beginn desselben eigentlich bereits schon einmal erlebt. Nach der Aufklärung der Problemstellung versuchten sie, zu ihren Auftraggebern zu gelangen und dort Verstärkung zu erhalten, wurden allerdings unterwegs aufgegriffen und niedergemacht. Dann wurde ihnen mittels Magie die Erinnerung an die Vorkommnisse genommen. Nun sind sie ohne jede Ahnung, was eigentlich los ist, in dem Sanatorium untergebracht. Aber beginnen wir ganz vorn:

Die Helden wurden ursprünglich vom Bund der Sechs (BD6), dem Orden zur Wahrung des elementaren Gleichgewichts angeheuert, sich in dem Sanatorium am Rande der Goldfelsen ein wenig umzuhören und eine vermisste Person, den Magier „Cordovan von Drakonia“, eine hochgestellte magische Persönlichkeit, die aus dem sagenumwobenen Drakonia stammt, zu suchen.

Die Helden machen sich auf den Weg und kommen in dem Dorf an, sie sammeln in der Umgebung Informationen wobei sie insbesondere auf dem Weingut Sarrayo Erfolg haben. Schließlich gelingt es ihnen und ihrem Mitstreiter Deschelef ibn Jassafer, der zu dieser Zeit unter falschem Namen mit den Helden zieht, verdeckt in das Sanatorium einzudringen: Sie überwältigen einen Trupp Adlige, die sich dort erholen wollen und geben sich als ebendiese aus. So getarnt erleben sie im Sanatorium wahre Horrorszene, tiefend vor gelangweilter Dekadenz, mit einem Schuss paktiererischer Perversität und stumpfer Brutalität. Sie finden heraus, dass der anscheinend so gutherzige Sanatoriumsleiter Ythario Dornfeld zu Rossgath in Wirklichkeit ein Paktierer mit Calinjaar ist, der seine Gäste und einige andere unfreiwillige Opfer für seine Forschungen nutzt. Außerdem scheint noch eine badoce Elfe namens „Pardona“ in die Sache verwickelt zu sein.

Dummerweise lassen sich die Helden zu einem wenig geplanten und sehr schlecht ausgeführten (und vorhergesehenen) Angriff auf die Dämonengrotte hinreißen. Ihr Mitstreiter Deschelef ibn Jassafer wird gefangen genommen und bleibt zurück, während die Helden mit einer gestohlenen Kutsche in den nahen Wald entkommen können. Dort werden sie allerdings von Söldnern Ytharios und von Pardona in Drachengestalt aufgehalten und beinahe totgeschlagen. Die Perversität der Dunkel elfe führt dazu, dass sie den Helden die Erinnerungen an die bisherigen Ereignisse raubt und sie Ythario als „tickende“ Zeitbombe in das Sanatorium setzt. Durch ihre Magie veränderte sie das Äußere der Helden außerdem soweit, dass Ythario sie nicht mehr wiedererkennen konnte. Das tat sie, weil das Sanatorium zu diesem Zeitpunkt für sie bald keine Verwendung mehr hat und

ihre Marionette Ythario auf irgendeine Weise „entsorgt“ werden muss. Sie weiß, dass ihre Magie „Lücken“ aufweist, durch die die Erinnerungen zurück sickern können und den Helden bei den Aufklärungen der Ereignisse helfen. Sie traut ihnen auch zu, Ythario zu töten und das Sanatorium zu „befreien“.

So präpariert schleust sie die Helden wieder ins Sanatorium ein, wo sie völlig ohne Erinnerungen aufwachen.

Das Weingut „Sarrayo“ wird von ihr am nächsten Tag vollständig zerstört - ihre Intelligenz und ihre Pläne mögen fast unschlagbar sein, aber mit ihrer Impulsivität hat sie den Helden eine wichtige Spur gelegt.

In der Zwischenzeit hat Pardona mit Ytharios Hilfe den neuen Kessel der Urkräfte hergestellt und abtransportiert - ihre Aufgabe hier ist weitestgehend erledigt. Sie wartet noch ein paar Tage um zu sehen, ob ihre Pläne aufgehen und reist dann ab, lässt Ythario, Melando, Frighelm und Graia unwissend zurück. Unwissend, dass sie nur benutzt wurden und dass ihr Ende naht.

Nun beginnt das eigentliche Abenteuer in der Jetztzeit, alles, was vorher war, können die Helden nur durch Schlüsse aus ihren Flashbacks folgern. Sie wachen in einer für sie völlig fremden Umgebung auf, ohne zu Wissen, was vorher wirklich los war (die Spieler wissen es natürlich auch nicht) und müssen sich zuerst einmal orientieren. Sie erkunden nach und nach das für sie in dieser Situation fremde Sanatorium und beginnen anhand der ersten Flashbacks zu erkennen, dass hier etwas nicht stimmt. Nun stellen sie sicherlich Nachforschungen an, befragen Gäste und geraten auf diese Weise, durch Neugier getrieben, immer tiefer in den Sumpf des Sanatoriums hinein, erleben das Grauen, das hier auf die Besucher wartet, erkennen, dass an diesem Ort nicht alles mit rechten (und göttergerechten) Dingen zugeht.

Sie machen Deschelef ibn Jassafer anhand einiger Flashbacks als ihren Gefährten und Verbündeten ausfindig und erfahren durch ihn einige weitere Informationen.

Sie beziehen nun das Dorf in ihre Informationssuche mit ein und erkunden das nahe Weingut „Sarrayo“, dass allerdings auf mysteriösem Wege vollkommen ausgelöscht wurde. Außerdem gibt es Hinweise auf ein weiteres Gut - das Jagdgehöft „Cordanyo“, in dem sich Pardona mit Frighelm und Graia, zwei bornischen Vampiren und Melando, einem der Verdammnis anheim gefallenen Paktierer des Amazeroth einquartiert haben. Die Helden werden bei der Erkundung des Jagdhauses Zeuge, wie Melando von Amazeroth in die Niederhöhlen gerissen wird, um ein paar Augenblicke später als Dämon wieder aufzutauchen, der die Helden angreift ...

Sie finden nun den Zugang zum geheimen Komplex unterhalb des Sanatoriumgeländes und stoßen dort des Nachts auf einen völlig veränderten Ythario, der gerade verzweifelt versucht, zu verstehen, warum Pardona ihn hängen gelassen hat. Was folgt ist ein eher unspektakulärer Schlusskampf und die bittere Erkenntnis, von der finsternen Elfe für ihre Zwecke missbraucht worden zu sein.

Benötigtes DSA-Material

Zum Spielen dieses Abenteuers sollten bei den Spielern wie beim Meister allgemeine Kenntnisse der Spielwelt Aventurien vorhanden sein - als Einstiegsabenteuer ist es zum einen aufgrund der Komplexität und zum anderen auch aufgrund der Einbindung des Hintergrunds schlecht geeignet.

Eventuell kann man zur Ausgestaltung die Horasreich-Box „Fürsten, Händler, Intriganten“ nutzen, kommt aber vermutlich auch mit der hier eingebauten Beschreibung der Goldfelsen aus.

Das Regelmateriale, das genutzt wird, sollte möglichst vollständig sein: Vom Besitz der Boxen „**Schwerter und Helden**“ sowie „**Zauberei und Hexenwerk**“ wird ausgegangen, zur besseren Einsicht in die Problematik um Dämonen, Paktierer und Vampire ist auch die Nutzung der Box „**Götter und Dämonen**“ unabdingbar.

Wer dieses Abenteuer außerhalb der 7G-Kampagne spielen

will, sollte eventuell einige Änderungen vornehmen (z.B. spielt kein erster Gezeichneter mit). Ansonsten sollte man mindestens die Abenteuer „**Alptraum ohne Ende**“ und „**Unsterbliche Gier**“ gelesen haben (AoE auch gespielt...) um die Rahmenhandlung zu durchschauen. In der Neuauflage „**Rückkehr der Finsternis**“ sind diese beiden Abenteuer ebenfalls enthalten.

2.1 Personenbeschreibung Teil 1 (wichtige Personen)

Die Gegner der Helden

Ythario Dornfeld zu Rossgath

„Herzlich willkommen in unserem Sanatorium, es ist mir eine außerordentliche Freude, euch an einem so wundervollen Tag begrüßen zu dürfen. Setzt euch, man wird euch sogleich eine Tasse Tee bringen, dann können wir uns über eure Behandlung unterhalten.“

„Warum ich das mache? Wen habt ihr erwartet? Ein Monster? Ich wuchs bei seinem Vater, ich wurde fast nie geschlagen, mein Vater lehrte mich Anstand und Benehmen. Die Wahrheit ist: Es macht mir Spaß. Ich mache es gerne. Muahahahaha.“

Der hauptsächliche Gegenspieler der Helden in diesem Abenteuer: Ythario ist ein Halbfelf liebfeindlichen Ursprungs, er wuchs bei seinem Vater, der menschlichen Hälfte der Beziehung Elf-Mensch auf. Durch den Ehrgeiz seines Vaters angetrieben besuchte er den Unterricht eines privaten Magielehrmeisters, der sich auf Verwandlung von Lebewesen spezialisiert hatte. Eines Tages überraschte ihn sein Lehrmeister im Labor und es stellte sich heraus, dass Ythario mitunter grässlichen Spaß an dem Quälen hilfloser Lebewesen hatte und er wurde sofort vor die Tür gesetzt. In seinen magischen Studien trotz allem schon recht weit gekommen, allerdings nicht in eine magische Gilde aufgenommen, zog Ythario als Scharlatan-Quacksalber durch die Gegend und sammelte auf diese Weise Geld und weiteres Wissen an (er erstand eine magische Bibliothek eher zweifelhaften Inhaltes). Schließlich fand er einen reichen adligen Gönner und baute in der Nähe der Goldfelsen mit dessen Mitteln ein luxuriöses Sanatorium auf. Mittlerweile hat der Komplex einen sehr guten Ruf und zieht immer wohlhabendere Gäste an, dazu gehören auch einige der bekanntesten Namen Aventuriens. Man steht in dem Ruf, Altersleiden, Krankheiten und auch Verletzungen bestens behandeln zu können. Sein erklärtes Ziel ist die Verlängerung und die Verschönerung des Lebens möglichst vieler Personen.

Mit seinen mittlerweile 68 Jahren hat Ythario einen kleinen Wohlstandsbauch angesetzt, sein Gesicht ist rundlich und freundlich. Seine Haare sind schneeweiß, das Gesicht und die Hände faltig. Er ist 9 Spann groß und bietet noch immer eine eindrucksvolle Gestalt, da er sich in wallende weiße Gewänder hüllt und seine glatten Haare einfach über die Schultern fallen lässt. Obwohl er zur Hälfte elfisches Blut in sich trägt, sind seine Ohren kaum merklich spitzer als die eines normalen Menschen.

Ythario leidet an einer gespaltenen Persönlichkeit, die ihn in zwei recht unterschiedliche Hälften teilt: Jeweils zum Sonnenuntergang oder -aufgang, sobald die eine Hälfte eingeschlafen ist, erwacht die andere und beginnt ihr Werk. Im Folgenden werden die beiden Wesen beschrieben:

Der Ythario, der tagsüber aktiv ist, stellt die weiße Seite des Halbfelfen dar: Er ist mit Firene, einer Garethischen Kleinadligen verheiratet und hat 3 Kinder, die er über alles liebt. Er ist freundlich, stets auf sein äußeres Erscheinen bedacht und hängt geistig immer bei dem Wohl der Gäste. Er braust nie auf, ist stets sanft und gutmütig. Mitunter neigt er

ein klein wenig zum Kokettieren, was man dem freundlichen Mann allerdings kaum übel nehmen kann. Ythario lädt praktisch jeden Abend ein paar der wichtigeren Gäste des Sanatoriums zu sich ein und unterhält sich mit ihnen und speist mit ihnen zu Abend. So wird er auch auf die Helden aufmerksam werden und sie zu sich laden. Ythario interessiert sich für Kunst, vornehmlich Malerei, Theater und Musik, er spielt selber Harfe und wird auf Anfrage der Helden auch gern mit ihnen musizieren und fachsimpeln.

Nachts verwandelt sich der Halbfelf in ein skrupelloses Monstrum, das noch immer den Träumen des früheren Ythario nachhängt, diese aber extremer auslebt. Er vergeht sich an seinen Gästen, nutzt deren Dienerschaft und mitunter auch die Gäste selber zu makaberen Experimenten, bietet allerdings gleichzeitig dem ewig gelangweilten dekadentem Adel eine Form der Unterhaltung, die sie nicht überall erhalten: Er veranstaltet Hundekämpfe, von schwarzfauler Lust triefende Orgien, Menschenjagden usw. Oftmals zieht er sich aber auch einfach die ganze Nacht in seine verborgenen Labors zurück und studiert gespannt Bücher, experimentiert, foltert und forscht. Zwar hat er auf dem Gebiet der Lebensverlängerung keine besonderen Durchbrüche erzielt, allerdings konzentriert er seine Forschungen im Moment auch auf die Chimärologie.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, CH 18, FF 15

Herausragende Talente: Armbrust 13, Schleichen 12, Verstecken 10, Singen 8, Musizieren (Harfe) 12, Menschenkenntnis 9, Überzeugen 10, Anatomie 18, Magiekunde (Dämonologie) 15, Philosophie 11, Malen/Zeichnen 8, HK Krankheit 13, HK Wunden 15, HK Seele 13, HK Gift 12

Magische Fertigkeiten: Ythario ist ein guter Kenner von Verwandlungssprüchen aller Art:

ARMATZRUTZ 7, ADLERSCHWINGE 8 (Waldwolf), INVOCATIO MAIOR 13, CHIMAEROFORM 15, PARALYSIS 6, SILENTIUM 10, SKELETTARIUS 8, SPINNENLAUF 6, ODEM 7, BALSAM 15 und noch einige andere mehr.

Magische Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Form und Eigenschaften, Aura verhüllen, meisterliche Regeneration, astrale Meditation, verbotene Pforten, Kraftlinienmagie I und II

Kurzschwert: INI 13+W6

AT 14 PA 12 TP 1W+2 DK N

Balestrina: INI 13+W6

FK 22 TP 1W+4

LeP 29 AuP 33 AsP 70

KO 11 MR 13 GS 10

RS 0 (stets nur leichte dünne Kleidung)

SF: keine Kampfsonderfertigkeiten

Ythario hat sich in seinem Eifer zu einem Pakt mit Asfaloth (Calijnaar) hinreißen lassen: Mittlerweile im dritten Kreis der Verdammnis hat er folgende besondere Fähigkeiten erworben:

Chimärenerschaffung: Mit dieser schwarzen Gabe muss Ythario die (maximal menschengroßen) Lebewesen, aus denen er eine Chimäre erschaffen will, nur noch berühren. Gelingt ihm eine Probe auf IN/FF/KO +Summe der MR, entsteht aus diesen eine Chimäre. Die genaue Form der Chimäre kann Ythario allerdings weder beeinflussen noch vorhersehen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet Summe der GW AuP und 1W6 LeP.

Musterverständnis: Die Probenzuschläge für die Erschaffung

von Chimären sind für ihn komplett halbiert, die Kontrollproben nur noch halb so schwer wie normal.

Meister der Form: Ytharios neueste durch den Pakt gewonnene Errungenschaft besteht darin, dass er durch bloße Berührung einem Körperteil eines Lebewesens eine neue Form geben kann. Diese Veränderung dauert TaP* Tage an. Selbst bei den abartigsten Mutationen und Verwandlungen sterben die Opfer nicht. Geprobt wird auf KL/FF/KO + MR. Die Kosten belaufen sich auf 3W6 AuP.

Die neu gewonnenen Fähigkeiten setzt Ythario aber nur zu einem gewissen Teil für sich selber ein, einen nicht unbeträchtlichen Teil seiner Macht (und einen Teil des Paktes) nutzte er, um Pardonas Kessel mitzugestalten. Mit seiner Hilfe ist das Erstellen fortpflanzungsfähiger Harphien gelungen, seinen Aufzeichnungen zufolge versuchte er sogar, mittels Elfen, die er für die Chimärenerschaffung missbrauchte, magiebegabte Harphien zu erschaffen. Die restliche Macht, die er durch den dritten Paktkreis erhalten hat, hat er darin investiert, seine äußere Form aufrecht zu erhalten und die durch den Pakt mit Calijnaar üblichen Nachteile (zusätzliche Organe, spontane Mutation usw.) zu unterdrücken.

Pardona

Madame Pardona - die wohl verderbteste Elfe Aventuriens. Das 5000-jährige Kind des Namenlosen, Ruferin Borbarads, Verführerin der Elfen, Erschafferin der Gletscherwürmer, Harphien und Dunkelelfen. Sie hat 1000 Jahre in den Niederhöhlen verbracht und es überlebt. Allein dieser letzte Satz sollte sie, werter Spielleiter über die Macht dieser zaubernden Dame genügend unterrichten.

Sie hat, nachdem sie von Liscoms Erfolg bei der Beschwörung Borbarads erfahren hat (auf welchem Wege auch immer) ihre Chance erkannt: Sie kannte das Geheimnis der Kessel der Urkräfte, die in der Lage waren, Leben zu erschaffen, zu verlängern und zu erneuern. Sie selbst wurde einst in „Pyrdacors Kessel“ geboren, allerdings befindet sich dieser nun zusammen mit Zhe Tha in einer Nebenglobule irgendwo in den Weiten der Sphären. So war sie gezwungen, sich für ihre Zwecke, Borbarad einen neuen perfekten Leib zu geben und sich als dessen Partnerin zur Herrscherin über Aventurien aufzuschwingen, einen eigenen neuen Kessel zu erschaffen und diesen an geeigneter Stelle (einer Nodix) zu platzieren.

Ihre Forschungen dazu stellten sie vor gewisse Probleme: Sie hatte bereits einmal die Erzdämonen herausgefordert und war zur Strafe dafür für 1000 Jahre in die Niederhöhlen verbannt worden. Nun allerdings muss sie ihr gesammeltes Wissen (aus alten Schriften, Überlieferungen, eigener Forschung usw.) mit Amazeroths perfektem Wissen und Calijnaars Macht um die Veränderung und Erschaffung von Leben ergänzen. Da sie selbst nicht in den Bann eines Paktes gelangen will, sucht sie sich zwei leichte Opfer: Bei Ythario hat sie besonders leichtes Spiel, sie überzeugt ihn, sich dem Pakt hinzugeben und macht ihn in dieser Sache zu ihrer rechten Hand, mit seiner Hilfe stellt sie den Kessel her, dem Borbarad entsteigen soll.

Außerdem experimentiert sie noch mit zwei Vampiren, die sich ihrer Sache angeschlossen haben, geblendet von der Schönheit (das Schöne ist die perfekte Maske für das Böse) der Elfe. Mit ihrer Hilfe erprobt sie die Fähigkeit des Kessels, Sykarian in Leben umzuwandeln und erkennt, dass ihr Vorhaben (vor allem, da sie Borbarad einen wirklich würdigen Leib schenken möchte) größer ist, als sie erst ahnte. Sie geht von ungefähr 100 Toten aus, die sie für Borbarad opfern müsste - eine Zahl, die das Sanatorium nicht so schnell aufbringen könnte. Und das dicht besiedelte östliche Liebliche Feld erscheint generell kein so geeigneter Platz zu sein. Also beschließt sie nach Abschluss ihrer Forschungen, den Kessel bereits im Nachtschattenturm zu postieren und von dort aus Sykarian zu sammeln. Mit Hilfe einer ganzen Horde von ergebenden Vampiren. Ihre beiden Verbündeten, die

Vampirzwillinge Frighelm und Graia, wurden gezwungenermaßen von dem Erzvampir Walmir von Riebeshoff geschaffen (sie tranken auf Pardonas Anweisung hin sein Blut), weshalb sie in ihm das perfekte Werkzeug sieht. Kurz nachdem sie die Helden im Sanatorium untergebracht hat und ihnen einige Hinweise zukommen ließ, macht sie sich erneut auf den Weg nach Weiden... In der Zwischenzeit hat ein an sie gebundener Grakvaloth-Dämon die Erschaffung weiterer Vampire und die „Fütterung“ des durch die Praios-Reliquien und anderweitig geweihten Gegenstände gefesselten Erzvampirs übernommen.

Wenn die Helden in Unsterbliche Gier erkennen, dass Pardona schon ewig im Voraus geplant hat (also mit der Erschaffung von Vampiren begann, bevor sie überhaupt den Kessel besaß), wird ihnen zum ersten Mal die Überlegenheit dieses mächtigen Wesens bewusst.

Werte zu diesem Wesen anzugeben, ist nicht weiter nötig, ist der Versuch doch fast ebenso lächerlich, wie Borbarad in Werteskalen zu zwingen. Außerdem dürfte Pardona sowieso nie in einen direkten Kampf verwickelt werden. Gehen sie einfach von folgendem aus: Was sie auf magischem Wege bezwecken will, erreicht sie spielerisch, wobei sie sich nicht auf Kampfzauber verlegt, sondern wie Borbarad einen kleinen Zauber zur rechten Zeit mit großen Folgen einem mächtigen Zauber mit gleichgroßem Effekt vorzieht. Ihre Stärke liegt im Intrigieren und Ausnutzen ihrer Schönheit. Da sie in diesem Abenteuer nicht in ihrer wirklichen Gestalt erscheint, sondern stets durch HARMLOSE GESTALT verhüllt oder als Gletscherwurm verwandelt, ersparen wir uns hier die Mühe, perfekte äußere Schönheit zu beschreiben.

Wer Pardona bereits aus der Phileasson-Kampagne kennt, wird durch ihre annähernd perfekte Verwandlung getäuscht, selbst das Rubinauge des ersten Gezeichneten ist nicht in der Lage, etwas besonderes an ihr zu erkennen, außer, dass es sich bei ihr um eine magiebegabte Person großer Macht handelt (was bei einer Elfe allerdings nichts so Unwahrscheinliches ist).

Frighelm und Graia

Graia und Frighelm kamen an einem nebligen Phexmorgen als Zwillinge zur Welt, sie waren die ersten und einzigen Kinder einer Familie von freien Bauern im sewerischen Ilmenstein.

Schon als Jugendliche waren sie sich in mehr als nur geschwisterlicher Liebe zugetan. Doch sie wussten, dass dies nicht sein darf. So suchten sie beide Trost beim grimmigen Jäger der Eiseskälte, forderte und entschied sich ihm als Geweihte zu dienen. Während der Zeit des Noviziats waren sie getrennt, doch das Feuer ihrer Zuneigung brannte in ihnen. Frighelm übernahm die Leitung eines kleinen Tempels im Norden Seweriens und wie zufällig kam Graia immer öfter dort vorbei. Sie konnten voneinander nicht lassen, obwohl sie wussten, dass ihr Tun frevelhaft war, dass selbst die Kirche der Rahja es nicht gerne sah, wenn sich Bruder und Schwester liebten. In der Einsamkeit waren sie recht sicher, doch irgendwann fingen die Bewohner des nahen Dorfes an zu tuscheln und sie wussten, dass es nicht lange dauern würde, bis der Bronnjar davon hören würde. In dieser Situation fand Pardona die Beiden und erkannte wie leicht es wäre, sie an sich zu binden und als Versuchskaninchen zu verwenden. Sie versprach ihnen ein ungestörtes Leben, nahm sie mit nach Weiden und ließ sie vom Blut Walmir von Riebeshoffs trinken, worauf sie zu Vampiren wurden. Seitdem verwendet sie sie als Testobjekte für das Sammeln von Sikaryan sowie als Melandios Aufpasser (insbesondere sorgen sie dafür, dass er gelegentlich schläft und Nahrung zu sich nimmt).

Frighelm und Graia schlafen für gewöhnlich tagsüber und gehen nachts auf die Jagd, Sonnenlicht schadet ihnen, aber nicht sie bevorzugen die Nacht, nur da sie sich so leichter an ihre Opfer anschleichen können. Sie haben (dank Pardonas Anleitung) ihre Gier recht gut unter Kontrolle, sind aber

nichtsdestoweniger noch junge und unerfahrene Vampire die sich nicht so recht sicher sind was ihr Platz in der Welt ist. Ihr einziger fester Bezugspunkt ist ihre gegenseitige Liebe. Graia und Frighelm sind immer gemeinsam unterwegs, der eine würde ohne den anderen nirgendwohin gehen. Es ist durchaus möglich, dass wenn einer von ihnen vernichtet wird auch der andere sein Dasein beendet.

Ihre Kleidung orientiert sich an der aktuellen Vinsalter Mode, allerdings sind ihre Sachen, der besseren Tarnung wegen, fast vollständig in schwarz gehalten. Bemühen Sie hier ruhig das Klischee des "Schattens der die Nacht durchflattert".

Sie haben sich zuerst an einsamen Wanderern und Fuhrleuten vergriffen. Auch die Hirten die mit ihren Tieren auf den Almen sind, werden von ihnen gerne aufgesucht da ihr Verschwinden nicht so schnell auffällt (Es kann vorkommen, dass ihre Helden bei Bergwanderungen auf scheinbar herrenlose Herden treffen). Wenn sich aber kein geeignetes Opfer finden lässt gehen sie auch ins Dorf oder Sanatorium um ihre Gier zu stillen. Dabei bemühen sie sich allerdings ihre Opfer am Leben zu lassen und sie dann Ythario für sein Experimente zuzuführen (sie werden von Pardona, wenn sie anwesend ist, zur Dämonengrotte gebracht).

Das Schicksal der Beiden ist ungewiss. Natürlich ist es möglich, dass sie von den Helden gestellt und vernichtet werden. Wahrscheinlicher ist aber, dass ihnen spätestens nach dem Ende der beiden Paktierer klar wird, dass sie auf Pardona nicht mehr zu hoffen brauchen und sie die Flucht Richtung Süden antreten, dorthin wo Firuns Macht schwächer ist.

Graia

Tiefschwarze Augen schauen einem aus einem blassen, von langen schwarzen Haaren eingerahmten Gesicht an, wenn man Graia gegenübersteht und Zeit hat ihre Schönheit zu bewundern. Die Nase weist eine perfekte Symmetrie auf, die Lippen leuchten rot und einladend. Nur die spitzen Zähne passen so gar nicht ins Bild. Graia ist nicht so kräftig wie ihr Bruder doch genauso geschickt und ausdauernd. Sie ist die Besonnenere der beiden und konnte ihren Bruder bislang immer davon abhalten sich dem Rausch hinzugeben. Sie hat weniger Probleme damit, dass sie Firun verraten hat. War sie doch nur seiner Kirche beigetreten um die Chance auf eine Wiedervereinigung mit ihrem Bruder zu haben, auch wenn sie sich dessen sicher nicht bewusst war.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, CH 16, GE 17, KK 17

Herausragende Talente: Bogen 8, Dolche 10, Ringen 7, Schleichen 14, Körperbeherrschung 11, Schleichen 16, Sich verstecken 11, Wildnisleben 10

Ringen: INI 13+W6

AT 13 PA 12 TP 1W6 (A) DK H

Dolch: INI 13+W6

AT 15 PA 14 TP 1W+3 DK H

LeP 31

KO 19 MR 16* GS 12

RS 1

SF: Scharfschütze, Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Wuchtschlag, Würgegriff

Frighelm

Er hat das Aussehen eines Jünglings, nicht das eines Mannes. Sein kleiner Schnauzbart unterstützt diesen Eindruck eher noch. Zu leicht täuscht dieser äußere Eindruck darüber hinweg, dass er Bärenkräfte hat und auch bereit ist davon Gebrauch zu machen. Im Gegensatz zu seiner vorsichtigeren Schwester ist er fasziniert von der Macht die er durch die Erhebung erlangt hat. Gleichzeitig fürchtet er mehr als seine Schwester die Rache Firuns. Er ist sich über seinen Verrat an den Göttern mittlerweile absolut im Klaren, doch sieht er keinen Sinn darin mit seinem Schicksal zu hadern und ist

entschlossen sein neues (Un)leben zusammen mit Graia zu genießen.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, GE 17, KK 19

Herausragende Talente: Bogen 11, Speer 12, Dolch 9, Ringen 9, Athletik 10, Körperbeherrschung 10, Schleichen 11, Sich verstecken 8, Fährtsuchen 9, Wildnisleben 8

Ringen: INI 13+W6

AT 15 PA 15 TP 1W6 (A) DK H

Kurzschwert (mit TaW Dolche geführt): INI 14+W6

AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK HN

LeP 32

KO 20 MR 15* GS 12

RS 1

SF: Scharfschütze, Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Wuchtschlag, waffenloser Kampfstil Bornländisch, Würgegriff, Griff, Halten

* Die Magieresistenz wirkt auch gegen Zauber mit dem Merkmal Schaden.

Vampireigenschaften:

Das Dasein als Vampir hat Vor- wie auch Nachteile. Da die beiden so eng miteinander verbunden sind leiden sie auch unter denselben Flüchen, so dass diese Aufzählung für beide gilt, wobei Graia den Umgang mit ihren Vampirfertigkeiten schon besser gemeistert hat, während sich Frighelm noch zu oft auf auf reine Kraft verlässt.

Jeglicher Schaden der nicht durch Verwundbarkeiten entsteht wird mit 2W6 pro KR regeneriert. Sie sind resistent gegen profane, magische und geweihte Angriffe (TP halbiert) solange dadurch nicht ihre Verwundbarkeiten betroffen sind.

Sie verfügen über einen Sinn der es ihnen ermöglicht das Sikaryan von Lebewesen auf eine Entfernung von 10–30 Schritt wahrzunehmen.

Sie verfügen ebenfalls über die Gabe *Ruf des Vampirs* die es ihnen ermöglicht ein Opfer zu zwingen, sich zu ihnen zu begeben.

Wie alle Vampire leiden sie aber auch unter bestimmten Verwundbarkeiten, für gewöhnlich als Fluch bezeichnet.

Verwundbarkeit Firun

Verbrennend: versinken im Tiefschnee, wandern auf Eisflächen (SP je KR),

Versengend: Schneegestöber (je nach Stärke SP je KR-SR); Bergkristall; Firunsföhre, Wacholderbeere

Anmerkungen: Sie können kein Opfer angreifen, ohne ihm vorher die Gelegenheit zur Flucht zu geben. Als Pflock lassen sich Eiszapfen benutzen die hierfür als unzerbrechlich gelten.

Verwundbarkeit Phex

Verbrennend: Glückstreffer, Angriffe aus dem Hinterhalt, Berührung einer hilflosen Person die dennoch auf ihr Glück vertraut

Versengend: Nebel (je Dichte SP pro KR-SR); Eibe, Sternanis, Blauhimmelsstern, Madablüte, Türkis, Zirkone, Rubine

Verwundbarkeit Peraine

Verbrennend: Waffen aus grünem Holz (zusätzlicher Schaden)

Versengend: grünes (frisches, noch saftiges) Holz, Heilkräuter, Honig; Achat, Apfelbaum, Arange, Zwiebeln, Lauch

Anmerkungen: Peraineverfluchte können den Anblick von Wachsen und Gedeihen kaum ertragen. Alle Heilkräuter (nicht nur Peraines heilige Pflanze Knoblauch und das magische Allheilmittel Alraune) sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihm kaum nähern können.

Melando

Sein Ziel war es immer Grenzen zu überschreiten, dahin vorzudringen wo vor ihm noch nie ein Mensch gewesen ist. Als junger Mann bereiste er die eisigen Steppen des Nordens und die dampfenden Dschungel des Südens. Als er älter wurde ließ er sich nieder und machte sich daran all die Schätze und Schriften die er auf seinen Fahrten gesammelt hatte zu analysieren. Dabei befasste er sich auch immer mehr mit verbotenem Wissen. Er war ein brillanter Geist, doch er gab sich nie zufrieden mit dem was er wusste, er wollte immer mehr. Ungelöste Probleme ließen ihm keine Ruhe.

So nahm er dankend an als ihm eines Nachts eine Traumstimme Hilfe bei der Entschlüsselung eines echsichen Textes anbot. In der nächsten Zeit erhielt er immer wieder Hinweise im Traum. Es dauerte lange bis ihm klar wurde was er getan hatte. Doch es war schon zu spät und er war nicht mehr bereit auf das angebotene Wissen zu verzichten. Paranoia befahl ihm und so zog er von Ort zu Ort, legte sich immer neue Identitäten zu während er seine neuen Gaben nutzte um sich Zugang zu immer neuen Erkenntnissen zu verschaffen. Für Melando ist dies ein Selbstzweck, er sucht nicht wie andere nach speziellen Erkenntnissen, er befindet sich in einem Rausch wenn er Neues entdeckt. Doch es wird immer schwerer die Sucht zu befriedigen wenn man so vieles schon weiß. Er erinnert sich mittlerweile kaum noch an seine Vergangenheit, seine wahre Identität hat er schon vor langer Zeit verloren und auch an den Namen den ihm seine Eltern gaben kann er sich nicht mehr erinnern.

Pardona hat ihm angeboten bei der Befreiung aus dem Pakt zu helfen und verlangt dafür "nur", dass er für sie nach dem Geheimnis des Kessels der Urkräfte forscht.

Jedem der klar denken kann sollte bewusst sein, dass Pardona kein Interesse daran hat Melandos Seele zu retten, doch er hat den Zustand geistiger Klarheit längst hinter sich gelassen.

Er wurde von Pardona im Jagdhof untergebracht und wird dort von ihr mit "Nachschlagewerken" versorgt die er für sie auswertet. Zudem erhält er durch seinen Pakt immer wieder wichtige Hilfe durch die Stimme des Erzdämons in seinem Kopf.

Er ist ein hagerer -fast schon dürrer- groß gewachsener Mann von 65 Jahren. In seinen Augen funkelt der Irrsinn, er verbringt den Tag damit in alten Folianten zu lesen und unzählige Zettel mit Notizen zu bekrakeln. Seine Haare hat er bereits verloren und so spiegelt sich das Licht des Kronleuchters in seiner Glatze. Er trägt eine dunkelrote Robe die er nie ablegt.

Mittlerweile ist seine Seele kaum noch zu retten, tief in seinem Inneren weiß er das und klammert sich an den Strohalm Pardona. Gleichzeitig weiß er aber um die Verschlagenheit der Elfe, ein Umstand der ihn noch weiter in den Wahnsinn stürzen lässt.

Er weiß nicht, dass der Kessel dafür gedacht ist Borbarad einen Leib zu geben.

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 19, IN 14

Herausragende Talente: Hiebaffen 9, Selbstbeherrschung 13, Sinnenscharfe 15, Überzeugen 8, Wildnisleben 8 Geographie 16, Magiekunde 14, Philosophie 13, Geschichte 18, Götter/Kulte 12, Kryptographie 17, Sprachenkunde 11, alle anderen Wissenstalente 5+, Alchimie 9

Er versteht einen Großteil der Sprachen/Schriften die in Aventurien gesprochen/geschrieben werden oder wurden darunter auch Asdharria, Rssahh und Ruuz.

LeP 26 AuP 32

KO 9 MR 20 GS 10

RS 0 (Stoffrobe)

SF: amazerothgefälliges Wissen

Melando hat durch seinen Pakt folgende Gaben erhalten:

Verborgenes Wissen erspüren: Diese Gabe hilft ihm verborgenes Wissen aufzuspüren. Im Umkreis von TaP* Schritt findet er versteckte Bücher und alte Inschriften. In Bibliotheken zieht es ihn zu den interessantesten Büchern und er schlägt automatisch die interessantesten Stellen auf. Die Gabe wird auf KL/KL/IN geprobt und kostet 1W6 AuP. Sein TaW beträgt 18.

Schutz vor göttlichem Wirken II: Eine gegen ihn gewirkte Liturgie ist um 2 Punkte erschwert.

Einen Teil seiner Pakt-GP hat er verwendet um schleichenden Verfall (zumindest temporär) aufzuheben.

Wenn die Helden ihn finden hat er Pardonas Verrat bereits erkannt und sich völlig Amazeroth hingegeben. Er will sich den Helden entgegenstellen und ruft dazu Amazeroth an. Dieser reißt ihn vor den Augen der Helden in die Niederhöhlen. Kurz darauf taucht er als Karunga wieder auf.

Freunde und Verbündete

Deschelef ibn Jassafer

Nachdem ihn seine eigene Tochter im magischen Duell durch den Einsatz von mit Bannstaub vergiftetem Wein übertrumpfen konnte, verließ Deschelef die Rashduler Akademie, der er als Spektabilität vorstand.

Von der Warnung des Elementarherren des Erzes getrieben, dass sich „bald“ eine elementare Katastrophe größeren Ausmaßes ereignen würde, machte er sich nach diesem verlorenem Kampf auf die Suche nach Hinweisen und stößt auf die Geschichte um Liscom von Fasar, dessen Spur er bis nach Selem verfolgt. Dort verliert sich die Spur des Borbaradianers (er gilt schließlich als tot), woraufhin Deschelef verzweifelt nach Anhaltspunkten sucht. Als ihm das Unglück in Dragenfeld zu Ohren kommt, sucht er diejenigen, die laut seinen (gut informierten) Quellen weitere nützliche Informanten darstellen könnten: Die Helden von Dragenfeld, die zwar die Beschwörung nicht unterbinden und die Verwüstung des Umlandes nicht verhindern konnten, die aber überlebt haben und gezeichnet wurden. Deschelef hat ebenfalls gute Kontakte zum BD6 und erfährt über diesen vom Verbleib der Helden und gleichzeitig vom elementaren Ungleichgewicht mit Ursprung in den Goldfelsen.

Deschelef wurde von Pardona ebenso verändert wie die Helden - sein Gildensiegel und seine Wesensart sollte jedoch darüber Aufschluss geben können, um wen es sich handelt. Am wahrscheinlichsten ist, dass sie den Helden klarmachen, dass der freundliche fremde Tulamide sie an jemanden erinnert, sie aber nicht genau erklären können, an wen - es ist als hätten sie diesen Mann schon einmal gesehen. Mit einer entsprechenden Flashbackszene könnten sie da gut Aufklärung schaffen. Möglich ist auch, dass sie die Helden und Deschelef ein paar Mal aneinander vorbei führen (sie horchen sich gegenseitig aus, bemerken nichts und gehen wieder auseinander, dann hat Deschelef ein Flashback und erkennt die Helden wieder).

Noch ist er eher skeptisch, was die Geschichte der Helden angeht, sieht die Gefahr eher in den Geschehnissen um das Sanatorium. Er wird die Helden zu Anfang auch nicht direkt fragen, eventuell erkennt er den Zusammenhang erst nach einem Flashback (auch Deschelef wurde von Pardona „bearbeitet“, so dass ihm Stücke der Erinnerung fehlen), in dem er eine Zeitlang geistesabwesend wirkt und plötzlich völlig verändert damit beginnt, die Helden auszufragen. Wenn die Helden an dieser Stelle nicht kooperieren wollen, stehen dem Magier vermutlich durchaus Mittel zur Verfügung, an die Informationen zu kommen: Zum einen könnte er handeln und sein Wissen um das Sanatorium und die Kraftlinien zum Tausch anbieten, wenn die Helden nicht darauf eingehen, könnte er ihnen nachhaltig drohen oder sie sogar mit Beherrschungs- oder Hellsichtsmagie „verhören“. Deschelef

ist kein gareth „Magier, wie er im Buche steht“, sondern ein Schüler der langen tulamidischen Magiertradition - letztlich handelt er sehr egoistisch und ist durchaus auch auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Wenn die Helden ihr Wissen freundlich ausplaudern, kann er eventuell trotzdem eine gewisse „Entschädigung“ für seine Informationen verlangen - die Gruppe bleibt ihm einen Gefallen schuldig, verspricht das Besorgen einer kostbaren Schrift, stellt sich eventuell gar auf Abruf in seine Dienste.

Die Information, dass Liscom von Fasar seine Pläne schließlich doch erfolgreich in die Tat umsetzen konnte, bestürzen ihn zwar ziemlich, lassen ihn jedoch noch ruhiger und bedächtiger werden. Erst gegen Ende des Abenteuers beschließt er voller Tatendrang der Sache auf den Grund zu gehen und selber im Weidenschen Nachforschungen anzustellen... Es ist natürlich ebenfalls möglich (und vermutlich auch logischer und realistischer), dass Deschelef überstürzt abreist (erhöht ebenfalls die Dramatik der Situation nicht unbeträchtlich, da er den Helden hier den Auftrag erteilen kann, das Problem des Sanatoriums zu lösen und ihn später aufzuklären - dieser Fall ist nebenher noch ein großer Vertrauensbeweis des Erzmagiers an die Helden).

Deschelef sollte sich generell ein wenig zurückhalten und nicht als Person fungieren, die alle Probleme für die Helden löst: Lassen sie ihn einmal um seine Hilfe feilschen, einmal sogar einen gänzlich anderen Weg gehen als die Helden. Der Magier wird die Helden keinesfalls ständig begleiten, sondern oft genug auch eigene Wege gehen. Er setzt seine Kräfte mit Bedacht ein und ist der Meinung, dass ein wohl platzierter Zauber zur rechten Zeit weitaus mehr Effekt hat als blindes Draufloszaubern um dann im letzten Augenblick keine Reserven zu haben.

Ausführlichere Informationen zu seiner ehemaligen Spektabilität gibt es in „**Rückkehr der Finsternis**“ und als Download auf „www.Borbarad-Projekt.de“.

Cordovan von Drakonia

Cordovan von Drakonia ist die Person, die die Helden bergen sollen - bereits bei ihren Ermittlungen im ersten Teil des Abenteuers, den sie in den Flashbacks erleben, waren sie auf der Suche nach ihm und haben ihn auch gefunden.

Der Magier ist mittelgroß und mittlerweile recht alt, seine Haare sind bereits silbergrau. Ebenso der Bart, der allerdings immer ein wenig versengt aussieht. Zwar ist er nicht besonders breit gebaut, wirkt aber dennoch recht durchtrainiert und zäh (wie altes Schuhleder). In seinem Kopf sitzt außerdem ein brennender scharfer Geist.

Cordovan ist stets in rote Gewänder gehüllt, auf die mit oranger und gelber Farbe alle möglichen elementaristischen Zeichen aufgebracht sind. Sein Stab aus gedrehtem Wurzelholz der Blutulme ist auffällig mit Rubin- und Granatsplittern besetzt, bildet an der Spitze einen gewundenen Knoten, in den ein besonders großer rötlicher Bergkristall eingefasst ist. Außerdem trägt er stets schwarze Handschuhe aus Leder.

Seine Ausbildung genoss er im sagenumwobenen Drakonia, er ist eine echte Koryphäe auf dem Gebiet des Elementarismus, speziell das Feuer hat es ihm hierbei angetan. Zusammen mit einer metamagischen Ausbildung und seinen Kenntnissen der Artefaktmagie (er beherrscht einige seltene Sonderfertigkeiten ihrer Wahl und ist auch in der Lage diese den Spielermagiern beizubringen, wenn sie ihn denn aus den Fängen Ytharios befreien können).

Die Tatsache, dass er sich der Magie des Feuers verschrieben hat, formte auch seinen Geist: Er ist leicht aufbrausend, schnell gereizt und mitunter etwas übertrieben streng. Mit Ignifaxius und Ignisphaero sind ihm auch zwei mächtige Waffen in die Hand gegeben, die er gegebenenfalls auch für die Gruppe einsetzen wird. Aber nicht nur die jähzornigen und kämpferischen Teile seines Elementes sind ihm in Leib und Seele übergegangen, er kann auch herzlich und kumpanenhaft sein, wie ein wärmendes Lagerfeuer

seinen Freunden beistehen und ist überschwänglich in Großzügigkeit und Kameradschaft.

Später in der Kampagne um Borbarad können sie ihn im großen Aventurischen Konvent der Magier einsetzen und als Spezialist der Elementaristen einige Vorträge halten lassen. Ebenso kann er einige kleine Hinweise geben, wenn es darum geht, nach Drakonia zu gelangen, wird aber den direkten Weg nicht weisen (da dies den Magiern der ehemaligen Drachenstadt zu diesem Zeitpunkt noch durch Vorschriften der Akademie verwehrt ist).

Aufgrund seines feurigen Temperamentes können sie ihn auch sehr gut als eine Art „Kavallerie“ einsetzen um den Helden z.B. bei der Schlacht am Schlund in „Siebenstreich“ unter die Arme zu greifen. Bedenken sie aber, dass er trotz seiner magischen Macht ein hohes Alter erreicht hat und lassen sie ihm, möglichst noch vor „Rausch der Ewigkeit“ ein würdiges Ende zukommen.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 16, CH 14, KK 13

Herausragende Talente: Magiekunde 18, Schnitzen 14, Alchemie 14, Lehren 20

Magische Fertigkeiten: Elementarist und Metamagier:

ARCANOVI 14, IGNIFAXIUS 13, IGNISPHAERO 17, REVERSALIS 12, ANALÜS 10, viele andere elementaristische Zauber auf 6+

Zauberstab: INI 13+W6

AT 16 PA 10 TP 1W+2 DK N

LeP 25 AuP 23 AsP 70

KO 8 MR 16 GS 10

RS 1 (Robe des Feuers)/ 0 (leichte Kleidung)

SF: keine Kampfsonderfertigkeiten

2.2 Personenbeschreibung Teil 2 (Statisten)

Familienangehörige von Ythario

Firene von Rossgath: Sie ist 20 Jahre jünger als Ythario und hat ihn aus Vernunftgründen geheiratet. Er wollte einen adligen Namen, sie wurde vom Reichtum Ytharios angezogen, da ihre Familie kaum noch Vermögen besitzt um einen standesgemäßen Lebensstil zu finanzieren.

Firene ist die treu sorgende Hausfrau, im Sanatorium tritt sie kaum in Erscheinung. Die Helden können sie treffen wenn sie von Ythario zum Essen eingeladen werden. Sie ist eine stille in sich gekehrte Frau und wird kaum etwas sagen wenn man sie nicht direkt anspricht. Nachdem sie den Verrat ihres Mannes erkennt wird sie aber mit Entschluss- und Tatkraft versuchen zu retten was zu retten ist.

Yegua: Die 8-jährige ist die älteste Tochter der Familie. Sie lässt bereits eine Begabung für das Harfenspiel erkennen, sehr zur Freude ihres Vaters, der gelegentlich mit ihr übt.

Ilirion: Der 7-jährige ist ein Raubbold und Rumtreiber, er liebt es den Gästen und Bediensteten kleine Streiche zu spielen.

Tahuca: Die Jüngste ist gerade 5 Jahre alt geworden und verbringt die meiste Zeit im Spielzimmer.

Gäste des Sanatoriums

Im Allgemeinen können Sie davon ausgehen, dass der typische Gast adlig ist oder zumindest dem Großbürgertum angehört, dabei kommen die meisten aus dem Horasreich, aber es gibt auch weit angereiste Gäste. Im Allgemeinen ist Atmosphäre recht „versnobt“. Selbst wer sich nur ein billiges Zimmer leisten kann darf sich doch einer exklusiven Gesellschaft zugehörig fühlen.

Familie von Lichtenquell: Adliges Garethisches Ehepaar mit 2 Töchtern sowie 3 Dienern.

Die Familie bewohnt eine der Wohnungen im Norden der Anlage. Man ist sehr auf standesgemäßen Umgang bedacht, vor allem achtet man auch bei den Kindern darauf. Frau Elfriede von Lichtenquell, eine zierliche schmale Person, litt an einem bösen Lungenleiden. Mittlerweile geht es ihr aber schon viel besser und sie hält große Stücke auf Ythario. Über seine Behandlungsmethoden will sie aber nicht reden.

Die Eheleute können des nachts bei den Orgien im Sanatorium angetroffen werden.

Die Töchter sind 8 und 10 Jahre alt. Wenn ihre Eltern abwesend sind versuchen sie immer wieder sich fortzuschleichen und die Gegend auf eigene Faust zu erkunden.

Eklamor Zamoran: Liebfeldischer Waffenhändler

Bei einem Unfall wurde sein rechtes Bein zertrümmert. Er will nicht wahrhaben, dass sein Leben nun stark eingeschränkt ist. Vor seinem Aufenthalt im Sanatorium hat er bereits viele andere Ärzte aufgesucht. Das verseuchte Wasser (das er in sehr hoher Konzentration bekommt) ist tatsächlich in der Lage das Bein langsam nachwachsen zu lassen. Zum momentanen Zeitpunkt ist es schon fast bis zum Knie nachgewachsen. Der Preis dafür ist, dass er immer unsteter wird. Er neigt dazu das Personal mit immer neuen Wünschen zu tyrannisieren.

Alrico y Desidero: Liebfeldischer Gewürzhändler

Ihm fehlt eigentlich nichts und ist nur zu seinem Vergnügen hier. Er ist ein alternder Playboy der schon alle Arten der

Zerstreuung probiert hat und dem alles zu fad ist. Er achtet sehr auf sein Äußeres und verwendet großzügig Duftwässerchen.

Jast Redo: Reicher Orkkriegsveteran aus Wehrheim

Er hat unter Prinz Brin gegen die Orken gekämpft und erzählt allen von seinen Heldentaten. Selbstverständlich war er bei allen wichtigen Ereignissen ganz vorne dabei. Er ist im Sanatorium wegen eines Gischtleidens.

Nicolo de Machion: (Ex)Student aus Methumis

Der junge Mann hat soeben sein Jurastudium mit der Promotion abgeschlossen und gönnt sich nun den Luxus eines Urlaubs bevor der Ernst des Lebens beginnt. De Machion ist das Paradebeispiel des modernen horasischen Patrioten und Lebemannes.

Er unternimmt ausgedehnte Spaziergänge und Wanderungen in der Umgebung.

Familie de Dendres: Adlige Liebfeldische Familie mit 1 Sohn

Erlan und Baraya de Dendres sind die Herren einer kleinen unbedeutenden Signorie in Chababien. Aufgrund von Geldmangel konnten sie sich keinen der exquisiten Bungalows leisten und wohnen in Zimmern mittlerer Qualität. Wie um das zu kompensieren weigern sie sich strikt Gäste die nicht von Stande sind wahrzunehmen.

Die beiden wollen sich hier vom nervenaufreibenden Alltagsgeschäft erholen.

Derweil langweilt sich ihr 15-jähriger Sohn Lumino zu Tode.

Vibora Galandi: Die große stämmige Mittvierzigerin ist die Gewinnerin einer Tombola aus Kuslik, bei der man eine Woche im Sanatorium gewinnen konnte. Eigentlich arm wie eine Tempelmaus (Fischverkäuferin), ist sie mit der Situation (Luxus, Adel usw.) fast ein wenig überfordert, findet sich jedoch langsam ein. Vor allem findet sie ihr flottes Mundwerk wieder.

Maqueda de Galciano: Adlige aus Vinsalt

Die 18-jährige kränkelt ständig. Von ihrer Familie wird sie immer wieder in die verschiedensten Einrichtungen dieser Art geschickt. Auch bei Ythario ist sie nicht zum ersten mal zu Gast. Sie ist furchtbar blass und schrecklich dünn und sieht aus als würde sie jeden Moment zusammenklappen. Sie verbringt den Tag für gewöhnlich im Schatten sitzend und jede körperliche Betätigung vermeidend.

Bedienstete

Orelia Mercenario: Hauslehrerin

Die junge Frau wurde aus Dröl geholt um sowohl die Kinder der von Rossgaths wie auch die der Gäste zu unterrichten. Dies ist ihre erste feste Stelle und sie geht voller Elan und Idealismus daran den Kindern Bildung zu vermitteln.

Raie Assiref: Köchin

Sie ist die Herrin der Küche und gebietet über eine Heerschar von Köchen und Köchinnen die auf die speziellen Wünsche eines jeden Gastes eingehen. Die 55-jährige arbeitet seit der Gründung des Sanatoriums für Ythario und kann eine ganze Menge Anekdoten aus dieser Zeit zum Besten geben. Allerdings hasst sie es wenn sie bei der Arbeit gestört wird.

Escalio Merito: Heiler

Der studierte Mann ist erst seit einem Jahr im Sanatorium beschäftigt. Er kümmert sich aufopferungsvoll um die Gäste.

Der Behandlungsplan wird meist von Ythario persönlich festgelegt. Escalio ist dagegen für die praktische Durchführung zuständig. Er besucht die Patienten regelmäßig und begutachtet ihre Fortschritte.

Valpo Furlani: Heiler

Der Assistent von Merito stammt aus Angkram. Der junge schlaksige Mann darf Verbände wechseln, aber auch Aderlässe vornehmen und einfache Tinkturen mischen.

Bardojoz Monzon: Bader

Der gutaussehende Mann von Mitte 30 kümmert sich im Baderaum um das Wohlergehen der Gäste. Er versteht sich auch auf Bart- und Haarpflege sowie Massage. Bei den nächtlichen Orgien wartet er nur mit einem Lendenschurz bekleidet den Gästen auf und ist auch zur Erfüllung weitergehender Wünsche bereit.

Concabella Lamperez: Magd

Die 15-jährige ist die Tochter des Dorfschulzen und arbeitet erst seit kurzem im Sanatorium. Sie recht naiv und stellt sich gelegentlich ungeschickt. Spielen sie bei der blonden Magd ruhig alle Klischees aus. Vom ständigen Kichern bis hin zum heimlichen Beobachten stattlicher Helden

Mero: Pferdeknecht

Der kräftig gebaute 19-jährige ist der Sohn von Tagelöhnern. Er hat seine Eltern bereits vor einigen Jahren verloren. Seit dem scheinen Pferde seine einzigen Freunde zu sein. Er kümmert sich mit viel Sorgfalt und Aufmerksamkeit um die Tiere der Gäste.

Luta Bornski: Wachfrau

Eine häßliche Narbe zieht sich über die Stirn der rothaarigen Bornländerin. Sie kann entweder am Eingang oder auf dem Gelände des Sanatoriums angetroffen werden, es gibt aber auch Tage an denen sie scheinbar verschwunden ist. Dann leistet sie Dienst im unterirdischen Teil des Sanatoriums.

Vorgebliche Aufgabe der Wachleute ist es die Habe und Sicherheit der Gäste vor Räubern aus den Bergen zu schützen. In Wahrheit hat Ythario sie angeworben weil er im Notfall in der Lage sein will den unterirdischen Komplex zu verteidigen. Es handelt sich ausnahmslos um Söldner die es aus verschiedenen Gründen vorzogen eine Stelle in der Einöde fernab der Bevölkerungszentren zu haben.

Dorfbewohner

Radovan Lamperez: Dorfschulze

Er ist der reichste Bauer im Dorf und bekleidet das Amt des Schulzen schon seit 30 Jahren. Der Signore weilt fernab und so ist Radovan der unbestrittene Herr des Dörfchens. Er weiß, dass der Wohlstand des Dorfes vom Sanatorium abhängt und so wird er Ythario alle Wünsche erfüllen und alles tun um den Frieden und die Ruhe des Ortes zu erhalten. Er weiß, dass Menschen verschwunden sind aber er wird sich hüten dieses Thema an die große Glocke zu hängen. Er geht davon aus, dass sich schon mit der Zeit alles aufklären werde.

Ythilia Brunner: Gastwirtin

Die resolute Frau führt die namenlose (der Dreizehnte hat mit diesem Umstand aber nichts zu tun) Gastwirtschaft des Dorfes. Durch den gestiegenen Verkehr seit der Gründung des Sanatoriums hat sie inzwischen ein gewisses Vermögen angehäuft. Allerdings führte das auch dazu, dass das Geld für sie immer wichtiger wurde. Manche im Dorf sehen mit Neid auf ihren Reichtum und bezeichnen sie auch als Raffzahn.

Ihr Mann ist vor einem halben Jahr davon gelaufen und suchte sein Glück in der Fremde, da er es mit ihr nicht mehr aushielt. Seitdem hat sie sich noch mehr in ihre Arbeit gestürzt und ist von früh bis spät in der Schankstube anzutreffen.

Sie sucht schon seit längerem nach einem Namen für ihre Wirtschaft und fragt jeden den sie trifft nach Vorschlägen.

Momentan ist sie aber besorgter über das Verschwinden ihrer 14-jährigen Tochter. Ythilia geht davon aus, dass sie weggelaufen ist da sie zuvor einen Streit mit ihr hatte. Sie hofft aber darauf, dass das Mädchen nach einigen Tagen schon wieder kommen würde, es wäre nicht das erste mal das sie länger von zu Hause fort geblieben ist.

Sofia Brunner:

Die Tochter der Wirtin wurden von den Vampiren verschleppt als diese feststellten, dass sie magisch begabt ist. Das Blut einer Jungfrau das mit der Kraft gesegnet ist war das beste was Pardona in die Hände fallen konnte um den Kessel zu erschaffen.

Georgos Vanya: Bauer

Der stämmige Mann geht für gewöhnlich seiner normalen Arbeit nach. Gegen ein entsprechendes Handgeld führt er aber gerne die Gäste in der Gegend herum und zeigt ihnen das „echte bäuerliche Leben“.

Moritatio Hildao:

Der überzweizigjährige Moritatio ist zu alt für die Feldarbeit und so verbringt er den Tag für gewöhnlich im Gasthaus. Er ist der Meinung, dass früher alles besser war und alles vor die Hunde geht. Die jungen Leute sollten sich auf Tradition und Sitte besinnen und die Alten ehren.

Torlof Huisler: Schmied

Kurz geschorene Haare, ein immer grimmiger Gesichtsausdruck, Arme wie ein Bär: Das ist der Schmied des Dorfes. Obwohl von allen ob seiner Arbeit hoch geschätzt, will doch niemand mehr als nötig mit ihm zu tun haben, gibt er sich doch immer kurz angebunden und unfreundlich.

Travinia Concordes: Tagelöhnerin

Sie gehört zu der untersten Schicht im ländlichen Sozialgefüge. Sie wird Kontakte mit den „hohen Herren“ (das ist jeder der aus dem Sanatorium kommt) vermeiden. Wenn sie angesprochen wird spricht sie sehr leise und hält die ganze Zeit den Kopf gesenkt.

Leute der Umgebung

Esterella: Kräutersammlerin

Die alte Esterella lebt im Wald in der Nähe des Jagdhofes. Auch wenn sie die Leute im Dorf eventuell als Hexe bezeichnen mögen ist sie doch keine. Nichtsdestoweniger versteht sie es allerlei Tränke aus den Kräutern der Umgebung zu kochen. Von den Vampiren wurde sie bislang verschmäht weil sie ihnen zu alt ist. Das kann sich aber ändern.

Sonstige

Sjora: Ein Händler aus Kuslik, der sich auf das Erfüllen von Sonderwünschen und das Beschaffen seltenster Materialien spezialisiert hat. Es kann passieren, dass er persönlich vorbeikommt um eine wertvolle Ladung abzuliefern und das Geld persönlich in Empfang zu nehmen. Wozu seine Waren gebraucht werden weiß er nicht und er fragt auch nie danach.

2.2 Personenbeschreibung Teil 3 (Identität der Helden)

Veränderungen

Den Helden wird ziemlich schnell auffallen, dass sie vom Personal mit vollkommen anderen Namen angesprochen werden (Namen, die sie, werter Meister am besten passend wählen, da man einen Thorwaler nicht als „Ahmed“ und einen Zwergen nicht als Fildinon Finkensang verkaufen kann) - Pardona hat sie unter falschem Identität mit leicht verändertem Aussehen (eine von Pardona selbst entwickelte Formel, ähnlich einer stark modifizierten Variante des IMAGO TRANSMUTABILE) in das Sanatorium eingeschleust.

Leicht verändertes Aussehen bedeutet hierbei, dass sich auch die Helden nicht sofort wiedererkennen (sie werden jedoch aufgrund ihrer „Rolle“, die ihnen Pardona zugewiesen hat, so oft miteinander zu tun haben, dass es ihnen bald dämmern sollte - Spieler, die verstehen, dass sie ihre Kameraden nicht auf Anhieb erkennen und dies gut ausspielen, sollten durchaus eine Belohnung in Form einiger EP erhalten) - leicht veränderte Haarfarbe, das Gesicht etwas anders geschnitten, eine größere (oder kleinere), spitzere, stumpfere Nase, die Augen ein wenig weiter auseinander (die Augenfarbe natürlich auch leicht variiert) und auch die Stimme kann leicht verändert wirken (Vorteile wie „Gutaussehend“ oder „Wohlklingende Stimme“ oder die negativen Entsprechungen verlieren keineswegs an Bedeutung, da der Zauber das Gesicht zwar umformt und umgestaltet, jedoch immer gleichwertig zum vorherigen Aussehen).

Dauer der Veränderung

Die Wirkung von Pardonas Zauber hält insgesamt etwa 7 Tage an - um die Spieler (und die Helden) ein wenig unter Druck zu setzen, können sie auch beschreiben, dass er langsam aber sicher zu wirken aufhört: Die Gesichtsform ähnelt immer mehr dem Original, die Haare färben sich scheinbar von selbst wieder um usw.

Wenn sie denken, dass die Spieler sich zu viel Zeit lassen, können sie auch einige deutlichere Zeichen anbringen: Einer der Wächter äußert nebenher, dass er schwören könnte, den Helden bereits irgendwo schon einmal gesehen zu haben, Ythario macht Andeutungen, Gäste bemerken Veränderungen im Aussehen der Helden („Euch bekommt wohl die Höhenluft schlecht, mein Freund?“, „Ihr solltet euch ein wenig vor der Sonne in Acht nehmen, sie scheint euer Haar auszubleichen!“)

Mit einem VERWANDLUNG BEENDEN ist es kaum möglich, den Zauber der Schwarzfelfe zu brechen: Die Probe ist um 15 Punkte erschwert, die Kosten belaufen sich auf 40 AsP.

Reaktionen auf Fragen/ Erklärungen der Helden

Wenn die Helden einen NSC fragen wollen, was „hier los“ sei, wo sie sind oder wenn sie ihre Lage erklären wollen (keine Ahnung, wie sie in diese Situation gekommen sind, Aufwachen ohne Orientierung, Gedächtnisverlust), dann teilen sie ihnen mit, dass sie plötzlich ein „ungutes Gefühl bei der Sache“ bekommen und sich fragen, ob es eine so gute Idee ist, die falsche Identität aufzudecken oder ihre Lage zu erklären.

Wenn die Spieler hartnäckig darauf bestehen, weiterzufragen oder weiterzuerklären, dann werden sie vom Personal behandelt, als befänden sie sich in einem Zustand der Verwirrung („Darf ich euch ein Glas frisches Wasser

bringen?“, „Fühlt ihr euch auch wirklich gut?“, leise aber dennoch hörbar zu einem Kollegen: „Ich glaube, denen bekommt die Höhenluft nicht richtig.“)

Andere Gäste fassen die Beschreibungen oder Erklärungen oder Fragen der Helden eventuell als Witz auf und versuchen, sich bei den wohlhabenden Gästen einzuschmeicheln, indem sie sich sehr amüsiert geben (und einige Gäste sind wirklich köstlich amüsiert). Nach einer gewissen Zeit gehen sie jedoch entweder davon aus, dass die Helden keine Ahnung haben, wann ein guter Witz beendet sein sollte oder sie schließen sich in ihrer Meinung den Bediensteten des Sanatoriums an bzw. sagen diesen sogar Bescheid, dass die Helden wohl gerade etwas verwirrt sind und reagieren mit echter Sorge und Fürsorglichkeit.

Einzig das Wachpersonal, das von Ythario Anweisung bekommen hat, vorsichtig zu sein, könnte ihm nachts Bericht erstatten und dann von ihm den Befehl erhalten, auf diese Leute ein besonderes Auge zu werfen. Weitere offensive Schritte werden sie jedoch kaum unternehmen, wenn die Helden ihnen nicht direkt gefährlich werden (siehe Reaktionen auf Nachforschungen).

Reaktionen auf Nachforschungen

Wenn die Helden versuchen, im Sanatorium direkt Nachforschungen anzustellen, so machen sie es ihnen nicht zu leicht:

Viele der Gäste sind in diverse Machenschaften verstrickt (Rauschmittelkonsum, Hundekämpfe, Menschenjagden usw.), von denen sie nicht möchten, dass irgendwelche dahergelaufenen Möchtegernhelden sie aufklären. Wenn sie also bemerken, dass jemand Nachforschungen anstellt, werden sie sich verschließen - in der Nähe des Tisches der Helden will niemand mehr sitzen, alle schauen nervös aus, wenn die Helden auftauchen, Gespräche verstummen und alle Augenpaare sind auf die Helden gerichtet. Wenn sie etwas aus einem Gast herausbekommen möchten, dann am ehesten aus den Kindern oder aus einigen weniger gut betuchten Gästen (zu denen sie natürlich erst einmal Kontakt aufbauen müssen - schließlich müssen sie gleichzeitig ihre Rolle als Adlige aufrecht erhalten).

Sollten sie Andeutungen von Nachforschungen in der Nähe des Wachpersonals betreiben, bekommen sie unmissverständlich mitgeteilt, dass dies hier keineswegs erwünscht ist und im Falle einer Wiederholung ernsthafte Konsequenzen nach sich ziehen dürfte. Das direkte Ansprechen oder Einbeziehen von Wachpersonal in die Nachforschungen zieht wieder eine nächtliche Rückmeldung bei Ythario nach sich, nach der die Helden scharf im Auge behalten werden (sie können hier auch ein bisschen mit dem Verfolgungswahn der Helden spielen - sie fühlen sich fast immer beobachtet, die Wache bietet keinen direkten Schutzfaktor mehr, sie fühlen sich eher wie Gefangene in dem Sanatorium).

Wenn die Helden über Nacht dem Sanatorium fernbleiben (um sich z.B. in Beikramm oder Gutwill umzuhören oder um die Höfe auszuspionieren), sollten sie darauf gefasst sein, dass man ihnen eine Moralpredigt hält, von wegen sie seien hier, sich auszuruhen und nicht, um ewig fernzubleiben. Die Deckung dürfte so in Gefahr sein, aufzufliegen - Ythario wird höchstwahrscheinlich informiert und das gesamte Personal wird in Zukunft fast immer ein Auge auf die Helden haben (z.B. beim Verlassen des Geländes unangenehme Fragen stellen).

Verlust der Tarnung

Wenn die Helden die äußere Tarnung verloren haben (sei es durch das natürliche Ende des Zaubers, sei es dass die Helden den Zauber mittels Magie oder geweihtem Eingreifen abgeschüttelt haben), kann es jederzeit passieren, dass ein Gast oder Wachmann sie erkennt: Ein Gast wird sie ansprechen und ein paar peinliche Fragen stellen (und so eventuell die Helden erst darauf aufmerksam machen, dass das Aufheben der Verwandlung keine gute Idee war), ein Wachmann wird sich zurückziehen und mit seinen Kollegen beraten und nachts auf alle Fälle Ythario informieren, ein anderer Bediensteter kann unterschiedlich reagieren: Entweder informiert er die Wachen (wenn er tiefer eingeweiht ist) oder er ignoriert die Helden weiterhin (nach dem Motto: Wenn ich nichts sage, tun sie mir nichts) oder er spricht sie darauf an.

Sollte Ythario tagsüber davon Wind bekommen, wird er die Helden ausfragen, wieso sie so lange verschwunden sind und ihr plötzliches Auftauchen eventuell auch mit dem Verschwinden anderer Gäste (die neuen Rollen der Helden) in Zusammenhang bringen und die Helden eventuell sogar hinauswerfen und ihnen sein Vertrauen entziehen.

Wenn Ythario nachts von den Wachen über die Helden informiert wird oder selber Hinweise entdeckt, dass dies die Personen sind, die ihm bereits auf den Fersen waren und ein paar seiner geheimsten Pläne zu kennen scheinen, macht er sich entweder höchstpersönlich mit einer Handvoll Harpyen und eingeweihten Wächtern auf die Suche nach den Störenfriedern oder er schickt seine eingeweihten Wächter zuerst nach Pardona und fordert deren Hilfe an - in diesem Augenblick muss er mitbekommen, dass die Elfenhexe geflohen ist und versucht nun selber, sich der Helden zu entledigen (gleiches Vorgehen wie oben, nur durch den Botengang verzögert).

Bei der anderen Variante geschieht es, dass Ythario oder seine Wachen Verdacht schöpfen, die Helden aber nicht zuordnen können (wenn die Helden z.B. zu viel geplappert haben oder es in der Tarnung zu bunt getrieben haben, z.B. behaupten, sie hätten ein hohes Amt im Horasreich inne oder wären direkt mit Kaiserin Amene verwandt oder ähnliches) - von nun an dürften sich die Helden weitaus weniger frei im Sanatorium bewegen.

Die neuen Rollen der Helden

Der Held, zu dem eine Rolle als Adliger am Ehesten passen würde (der z.B. auch wirklich adlig ist oder einen hohen SO hat), wird als Edler oder Edle zu Marvinko angesprochen, bei etwas fremdländischem Aussehen hat er in die reiche Fürstenfamilie eingeheiratet.

Pardona hat das Adelsgeschlecht, dem der Held entstammt, kurzerhand erfunden, darauf vertrauend, dass sich niemand so gut im liebevollen Adelsgewirr auskennt, um einen überzähligen Adelsspross zu erkennen. Auf diese Weise können die Helden ihre Geschichte auch ausschmücken und laufen nicht sofort Gefahr, erkannt zu werden. Wer in Heraldik sehr bewandert ist (Probe +10) kann auch selber sagen, dass es eigentlich keine Edlen zu Marvinko geben dürfte und kann seine Mitstreiter warnen, nicht zu dick aufzutragen.

Die anderen Helden müssen nun Stellungen innerhalb der Familie oder der Dienerschaft annehmen: Eine gutaussehende Heldin könnte die Edle zu Marvinko, Frau des Herren von Marvinko mimen, ein Zwerg oder Thorwaler seinen Leibwächter, auch ein Druide oder Elf mag als solcher durchgehen, ein Magier muss sich nicht unbedingt als Magier zu erkennen geben (sollte allerdings dann darauf gefasst sein, dass er gegen den Codex Albyricus verstößt, was bei Bekanntwerden des Verstoßes eventuell Folgen nach sich ziehen könnte), kann aber natürlich auch als Hofmagier eine gute Figur machen (zumindest besser als die, die ihm seine Heldenkollegen vorschlagen: Laufbursche, Scriptor, Kammerdiener oder ähnliches).

3.1 Ortsbeschreibung Teil 1: Das Sanatorium

Überblick

Das Sanatorium liegt am Fuße eines Berges, nach Norden hin steigt das Gelände an. Im wesentlichen besteht der Komplex aus 5 Hauptteilen. Es gibt das Eingangsgebäude in dem sich der Empfang und verschiedene Serviceräume befinden sowie recht einfache Zimmer. Zweitens die Villa die Ythario als Heimstatt dient, drittens ein weiteres Bauwerk, das hauptsächlich Gästezimmer verschiedener Qualität bietet und als viertes ein Wirtschaftsgebäude in dem nicht nur die Angestellten untergebracht sind sondern auch allerlei Lagerräume. Ganz im Norden befindet sich der Komplex Sonnenglanz der aus einzelnen Bungalows für zahlungskräftige Gäste besteht. Zwischen den Gebäuden verlaufen gepflasterte Wege an deren Rand Bäume gepflanzt wurden. Die gesamte Anlage ist fast wie ein Park gestaltet, mit großen Rasenflächen und Bänken die zum Ausruhen einladen. Immer wieder findet man auch einen Springbrunnen der lustig sein Wasser in die Luft spuckt.

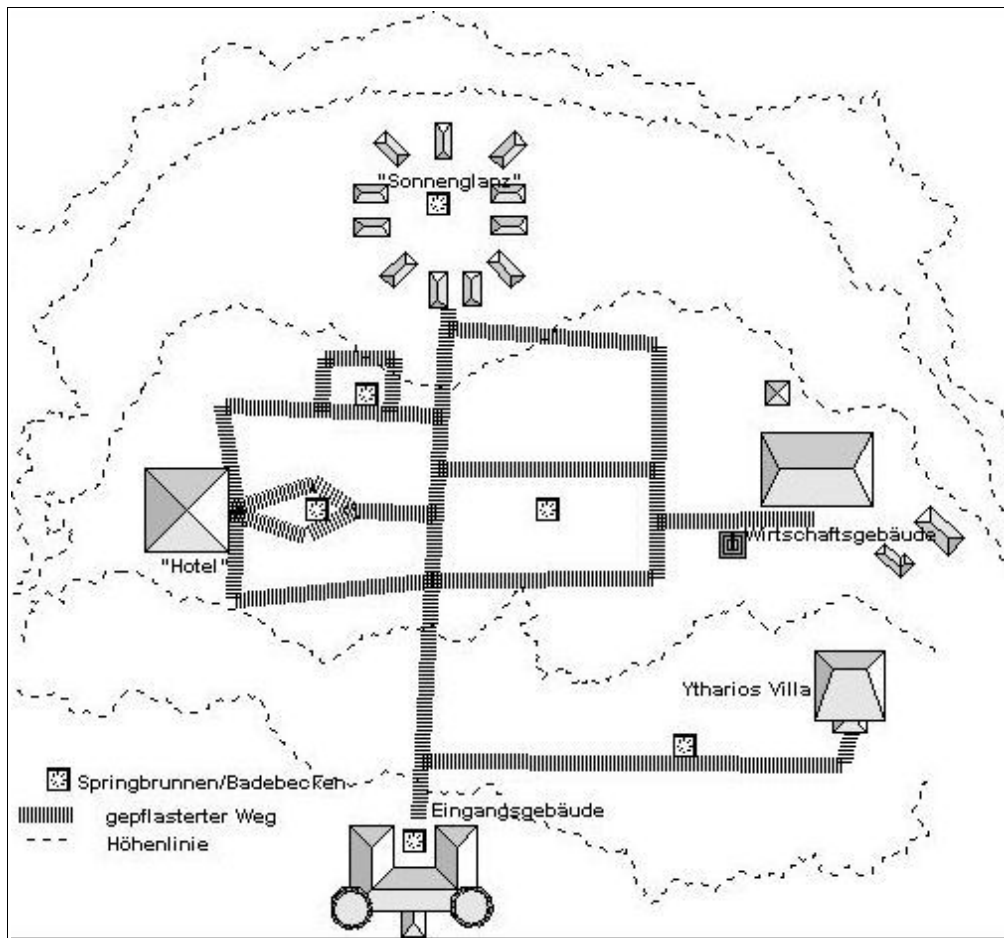
Das gesamte Gelände ist nach außen offen und nicht von einer Mauer oder ähnlichem umgeben. Vielleicht gibt es deswegen so viele Wachmänner. Allerdings wird es auch an 3 Seiten von relativ steil ansteigenden Felswänden begrenzt, so dass man Besuch von dort nicht zu erwarten hat.

Das wundersame Wasser

Ursprünglich hat Ythario sein Sanatorium an diesem Platz eingerichtet weil er die Ruhe der Gegend schätzte und die Bergluft gesund sein soll. Das klare Wasser der Bergbäche sprach ebenfalls für die Goldfelsen. Durch die Beschwörung des Dämons Johk Krai'Faer ist das Wasser mittlerweile aber wirklich auf wunderbare Weise heilsam. Das Wasser ist je nach Konzentration des Schwarzsilbernen Serums in der Lage Wunden verheilen zu lassen, verlorene Ausdauer zurückzugeben, ja sogar verlorene Gliedmaßen können wieder nachwachsen. Es bewirkt, dass man sich gestärkt und gekräftigt fühlt; regeltechnisch sind temporäre Steigerungen von KK, KO, und GE möglich. Wenn Sie wollen kann es sogar teilweise die Alterungseffekte aus Alpträumen ohne Ende aufheben.

Aber natürlich ist dies alles dämonischen Ursprungs. Und so bewirkt das Serum, dass die Seelen der Anwender langsam verdorben werden. Dies äußert sich in langsam hervortretenden schlechten Charakterzügen der Betroffenen. Schleichend schlägt es die Opfer in den Bann der Dämonen. Auch die Helden sind davon nicht unbetroffen.

Das sollte sich in temporären schlechten Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Brünstigkeit, Geiz, Grausamkeit, Jagdfieber, Neid,



Ruhelosigkeit, Schlaflosigkeit, Streitsucht, Trägheit, Treulosigkeit bieten sich an) oder der Verstärkung vorhandener äußern. An den Gästen aber auch beim Personal sollte dies immer wieder sichtbar werden wenn die Helden nicht damit rechnen.

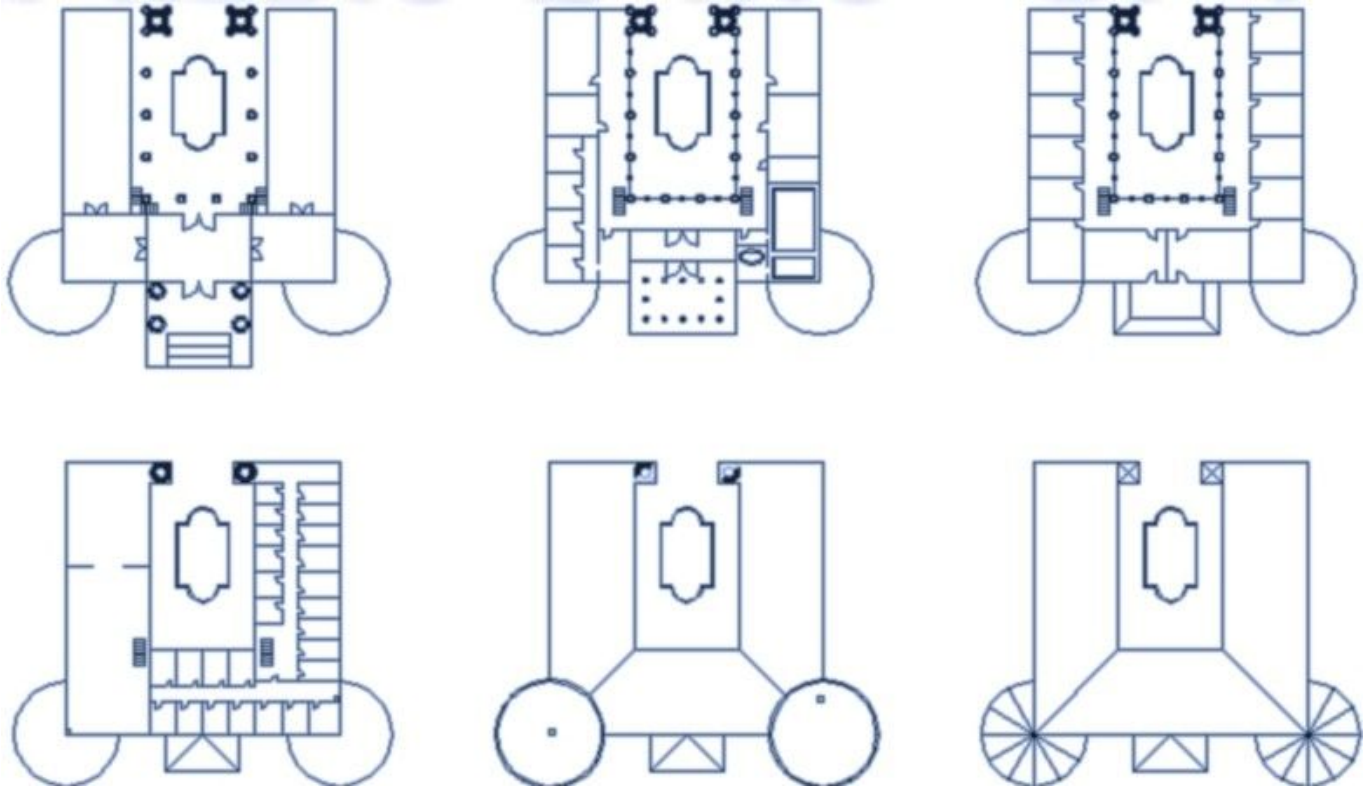
Augenscheinlich wirkt das Sanatorium friedlich, doch unter der strahlenden Oberfläche fault es. Die Helden sollen den Eindruck bekommen, dass eine finstere Macht ihre Klauen nach dieser Gegend ausstreckt. Aber sie sollten nicht sofort vermuten, dass die Quelle dieses Übels sich unter der strahlenden sauberen Welt des Sanatoriums befindet.

Am Anfang sollte das Sanatorium luxuriös und beschaulich wirken, ein Ort der Ruhe. Nach und nach sollten die Helden dann auf die dunklen Seite der Bewohner stoßen. Bis sie irgendwann den Eindruck haben, dass jeder mit drinsteckt und sie niemandem trauen können, vielleicht nicht einmal sich selbst...

Das Empfangsgebäude

Jeder Gast des Sanatoriums kommt hier durch (aber Fuhrwerke fahren natürlich außen drumherum). Der hohe Bau mit seinen zwei Türmen (die übrigens reine Zierde sind und nicht betreten werden können) schaut einem entgegen wenn man in Richtung Sanatorium unterwegs ist und bildet das erste Gebäude das man von diesem zu Gesicht bekommt. Im Innenhof befindet sich ein Springbrunnen um den ein überdachter Wandelgang führt.

Im Erdgeschoß befindet sich im rechten Trakt das Büro in dem alle Empfangsformalitäten abgewickelt werden. Im linken



Das Empfangsgebäude

Flügel dagegen befindet sich ein Bad dessen Becken die gesamte Länge des Gebäudeflügels einnimmt.

Die Wände sind mit blauen Fliesen verkleidet, teilweise aber auch mit Mosaiken geschmückt die allerlei Meereswesen zeigen. Der Raum vor dem Bad dient als Umkleide.

Im Stockwerk darüber befindet sich ein Wandelgang der einen Ausblick auf den Innenhof bietet. Hier sind Massageräume, Therapieräume aber auch gemütliche Salons und Spielräume untergebracht.

Im zweiten Stock befinden sich hauptsächlich Mittelklassezimmer, ein solches ist für gewöhnlich mit einem Bett, einem Nachttisch einem gemütlichen Sessel sowie zwei weiteren Stühlen und einem Tisch ausgestattet. Außerdem befindet sich ein großer Kleiderschrank im Zimmer. Die beiden Zimmer im Süden sind Doppelzimmer und haben Zutritt zum überdachten Balkon der sich über dem Eingang befindet.

Im obersten Stockwerk befinden sich zum einen die Zimmer der untersten Preiskategorie (obwohl diese für einen einfachen Handwerker immer noch unerschwinglich sind) die nicht viel mehr als ein Bett und eine Kleidertruhe enthalten. Im linken Flügel dieses Stockwerks befindet sich ein großer Sportraum. Neben allerlei Geräten wie Barren oder Kletterstangen gibt es auch Möglichkeiten zum Krafttraining. Ebenso lernen hier Menschen die nach einem Unfall Gliedmaßen verloren haben ihr Leben unter erschwerten Bedingungen zu meistern und die verbliebenen Körperteile effektiver einzusetzen.

Das „Hotel“

Bei diesem Kasten von einem Bau wurde weniger auf die Schönheit geachtet als auf Zweckmäßigkeit. Und so erinnert der Anblick (zumdezt vo außen) ein wenig an eine brabaker Mietskaserne.

Im Erdgeschoß befinden sich zwei große Speisesäle. Die Wände sind geprägt durch große Fenster die den Blick auf die Berglandschaft freigeben. Verteil über die beiden Säle stehen unzählige Tische an denen man das Essen einnehmen kann.

Zwischen ihnen laufen ständig Bedienstete umher die entweder Essen bringen der abräumen. Hinter den beiden Speisesälen befindet sich die Küche in der jeden Tag die Mahlzeiten für die Gäste zubereitet werden. Dort haben diese allerdings nichts verloren.

Den restlichen Platz im Erdgeschoß nimmt der Badebereich ein. Es gibt sowohl ein kaltes Schwimmbecken, sowie ein warmes Badebecken. Daneben gibt es die Möglichkeit ein Dampfbad zu genießen sowohl nach tulamidischer wie nach thorwaler Art.

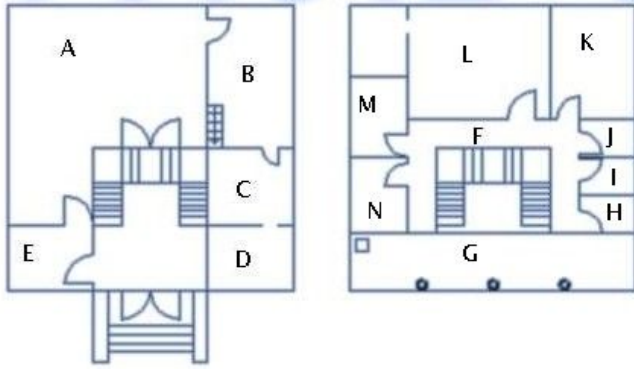
Im Stockwerk darüber befinden sich größere und kleinere Suiten: Für Einzelpersonen wie für ganze Familien. Dazwischen liegen verschiedene Salons und Gemeinschaftsräume. Auch der Lesesalon ist hier eingerichtet. Dort findet man allerlei Unterhaltungsromane verschiedenster Qualität. Daneben liegt der Schulraum wo die Kinder im Lesen und Schreiben unterrichtet werden.

Im 2. Stock gibt es nur noch kleinere Kammern mit einem oder zwei Betten. Tagsüber hält sich hier kaum jemand auf, nur zum Schlafen kehren die Bewohner in ihre Zimmer zurück. Über eine Luke kann man vom Flur aus den Dachboden erreichen. Dieser ist größtenteils leer, allerdings hat das Personal bereits begonnen ihn mit Gerümpel, dass man „irgendwann noch mal reparieren kann“ zu füllen.

Die herrschaftliche Villa Ytharios

Die weiß gekalkte Villa ist das Heim von Ythario und seiner Familie. Wenn der unterirdische Komplex das steingewordene Symbol von Ytharios Nachtseite ist, dann stellt die Villa seine Tagseite dar.

Der Eingang besteht aus einem vorgebauten Podest, welches rechts und links von zwei Säulen eingefasst wird. Ein zweiflügliges Tor lässt den Besucher in eine lichtdurchströmte Galerie eintreten. Eine imposante Treppe verbindet das Erdgeschoss mit der ersten Etage. Die Treppe setzt an den Wänden an und und trifft über der Tür zum Wohnbereich zusammen.



Die Villa

A Speisesaal

Hierher lädt Ythario auch öfter Gäste ein um mit ihm zu speisen.

Der Raum wird von einer langen Tafel dominiert an der bis zu 20 Personen Platz finden können.

Wenn man den Raum durch die mächtige Tür betritt fällt der Blick aber zunächst auf ein überdimensionales Panoramagemälde das die Goldfelsen im Lichte der Morgendämmerung darstellt.

Zur Linken sieht man einen unfertigen Kamin, vor dem eine Sitzgruppe aus gemütlichen Ledersesseln aufgestellt ist. Mittelpunkt und Blickfang ist aber ein Glastisch, ein Symbol für den Reichtum des Hausherrn.

B Küche

Hier wird für den privaten Gebrauch gekocht, aber auch das private Dienstpersonal speist hier. Neben einem großen Herd finden sich vor allem allerlei Schränke mit allerlei Besteck, Tellern, Töpfen, Tassen und Pfannen.

Es führt eine Tür weiter in den Lagerraum und eine Treppe führt nach unten in den Keller hinab.

Im Keller finden sich die privaten Weinvorräte und allerlei Gerümpel.

C und D Speisekammer und Lagerraum

Hier ist alles untergebracht was für den täglichen Gebrauch gedacht ist.

Zum einen Regale die sich unter Lebensmitteln biegen, zum anderen Reinigungsgeräte, Werkzeuge und andere Haushaltsgegenstände.

Falls die Helden jemals in diesen Bereich eindringen sollten, so können sie hier eventuell nützliche Ausrüstung (Seile, Fackeln etc.) nach Ermessen des Meisters finden.

E Büro

Diesen Raum nutzt Ythario als Büro. Hier steht ein mächtiger Schreibtisch aus Mahagoni. Neben dem Stuhl dahinter finden sich noch 2 bequeme Sessel für Besucher. Die Wände sind von mit Büchern gefüllten Regalen bedeckt.

Beim Überfliegen der Titel kann man feststellen, dass die Zusammenstellung sehr gemischt ist. Neben Geschäftsbüchern finden sich auch Reisebeschreibungen und populärwissenschaftliche Bücher, sowie verschiedene Dramen.

Wenn die Helden Zeit haben sollten die Papiere auf dem Schreibtisch zu durchsuchen, dann können sie hier Quelle 1 finden.

F Galerie

Auf der Treppe nach oben schreitend findet man sich in einer Galerie wieder, in der Bilder hängen die verschiedene Landschaften des Lieblichen Feldes zeigen.

G Gang

An der Eingangsseite findet man einen, sich über die ganze Hausseite erstreckenden Säulengang der mit seinen vier offenen Fenstern den Blick nach draußen zulässt.

H I J Kinderzimmer

In diesen Zimmern sind die Kinder untergebracht Sie sind einfach eingerichtet und enthalten jeweils das Bett des Kindes sowie einen Truhe mit seinen Habseligkeiten.

K Spielzimmer

Das Spielzimmer gehört ganz den Kindern. Die Wände sind mit Tieren und

Fabelwesen bemalt. Hier findet sich sowohl ein Schaukelpferd, wie eine Puppenstube und eine hölzerne Ritterburg mit Zinnrittern. Der Boden ist teilweise mit Teppich ausgelegt.

L Schlafzimmer

Nebenan befinden sich die Schlafgemächer der Besitzer. Ein nobles Bett bildet den Hauptteil der Einrichtung und eine Schiebetür gewährt Zugang zu den Ankleiden, in denen auch die Kleider der Eheleute aufbewahrt werden.

M Atelier

Von der Galerie aus kann man das Atelier betreten.

Die Wand wird fast vollständig von einem einzigen großen Fenster eingenommen.

Eine gigantisch anmutende Staffelei steht frei im Raum. An den Wänden stehen 2 unvollendete Werke. Daneben finden sich allerlei für die Malerei nötige Utensilien.

N privater Salon

Hierher zieht sich die Familie zurück wenn sie für sich sein will. Neben einer kleinen Sitzgruppe steht hier auch die Harfe Ytharios, sowie Regale mit Büchern aller Art. Vor allem bekannte Dramen sind darunter. Komplettiert wird die Einrichtung von einem Sekretär.

Das Wirtschaftsgebäude

Hier wird gearbeitet! In diesem Haus sind zum einen all die Angestellten untergebracht die nicht aus dem Dorf stammen (und dort schlafen) zum anderen werden hier allerlei Vorräte gelagert und Arbeiten ausgeführt die für den Betrieb des Sanatoriums notwendig sind. Direkt daneben befindet sich ein Stall, sowie die Wäscherei die in einem extra Gebäude untergebracht ist. Etwas weiter abseits, recht abgeschieden befindet sich ein Hundezwinger in dem 4 Wachhunde gehalten werden. Für diese ist allerdings nicht das Stallpersonal zuständig sondern die für Wachdienste angeheuerten Söldner. Ebenfalls im weiteren Sinne zum Wirtschaftsbereich gehören ein überdachter Stellplatz für die Kutschen der Gäste sowie das in Form einer echsichen Pyramide gestaltete Häuschen der Gärtner.

Gäste haben hier nichts verloren und man wird sie höflich bitten nicht im Weg herumzustehen.

Im Keller werden vor allem die Sachen gelagert die nicht so oft benötigt werden

A Waffenkammer

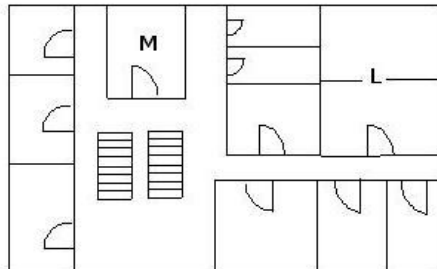
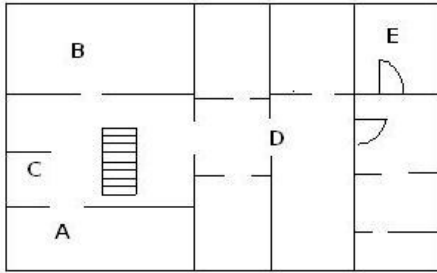
Dieser Raum wurde den Wachen zugeteilt die hier ihre Ausrüstung untergebracht haben. Neben allerlei Waffen und Rüstungsteilen befindet sich hier auch ein Schleifstein.

B Lebensmittellager

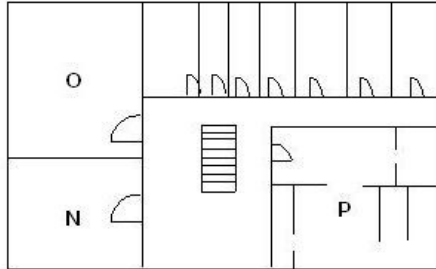
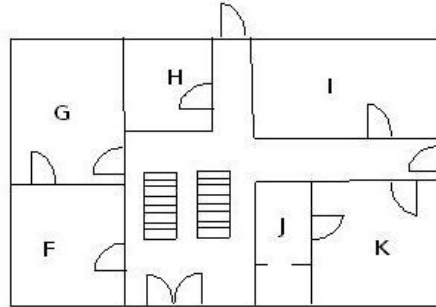
Dieser Teil des Kellers gehört der Küche, hier werden allerlei Lebensmittel gehortet und aufbewahrt.

C Werkzeugkammer

Hier hängen und stehen Werkzeuge aller Art. Von Schaufeln über Harken und Sägen bis zu Feilen und Schraubenziehern findet sich hier alles was des Heimwerkers Herz begehrt.



Wirtschaftsgebäude



1. Stock

Hier befinden sich die Zimmer von Angestellten die einen höheren Rang innehaben.

L Wohnung von Orelia Mercenario
Die Hauslehrerin hat verhältnismäßig viel Platz. Der hintere Bereich dient ihr als Schlafzimmer, während sie vorne ihren Wohnraum eingerichtet hat.

M Aborte

2. Stock
Der Rest des Personals schläft hier oben.

N O Schlafsäle
In diesen Sälen schlafen gleich Dutzende von Bediensteten in Doppelstockbetten.

P „Söldnerlager“

Dieser Bereich wurde den als Wachen angeheuerten Söldnern zugewiesen. Sie hausen hier fast wie in einen Feldlager. Auf dem Boden sind Schlafsäcke ausgebreitet und in einer Ecke ist der Boden geschwärzt weil dort schon einmal ein Feuer gebrannt hat.

D Lager

Hier ist alles untergebracht was man im Sanatorium braucht. Möbel stehen neben Sonnenschirmen. Es finden sich Skier genauso wie größere Kartons mit Seife. Und auch ein Kleiderfundus ist hier untergebracht. Dabei gilt: Das was oft benötigt wird liegt vorne während sich die Sachen die schon kaputt sind ganz hinten finden. So wundert es auch nicht, dass nie jemand vom Personal bis zum hintersten Teil des Kellers geht.

E Eingang zum geheimen Komplex

Hier geht es zu Ytharios geheimer Anlage unter dem Sanatorium. Im Norden des Raumes befindet sich eine schmale Tür die kaum auffällt, hinter der sich aber der unterirdische Komplex befindet.

Erdgeschoß

F Schreinerei

Hier fallen Späne. Der Schreiner bekommt alles was an Möbeln kaputt geht und versucht es zu reparieren.

G Holzlager

Dieser Raum dient der Schreinerei als Lager. Hier befinden sich alle Arten von Hölzern, säuberlich sortiert in langen Gestellen.

H Schneiderei

Hier wird die Dienstkleidung für die Kellner angefertigt und zerrissene Kleidungsstücke wieder geflickt.

I Aufenthaltsraum

Hier können sich diejenigen die frei haben die Zeit vertreiben. Die Einrichtung besteht aus 2 kreisrunden Tischen und gut 2 Dutzend einfachen Stühlen. An der Wand hängt eine Zeichnung der Geliebten der Göttin Ailil Galahan in rahjagefälliger Pose. Neben einer Wurfscheibe gibt es hier auch Kartenspiele und Würfel.

J Küche mit Speisekammer

Hier befindet sich eine kleine Küche in der für das Personal gekocht wird. Das Essen das die Bediensteten bekommen ist längst nicht so abwechslungsreich wie das der Gäste.

K Personalspeisesaal

Und hier isst das Personal. Der Raum ist schmucklos, geprägt durch 2 lange Tafeln deren Oberfläche zerkratzt ist.

Siedlung „Sonnenglanz“

Im äußersten Norden des Sanatoriums befindet sich der vornehmste Teil der Anlage. Hier befinden sich einzelne Bungalows kreisförmig angeordnet um ein Schwimmbecken. In dem allerdings die Konzentration des dämonischen Serums besonders hoch ist.

Wer sich hier einquartiert hat will unter sich bleiben und hat keine Lust Wand an Wand mit Fremden zu leben. Auch wenn es längst nicht mehr nur Adlige sind die sich diesen Luxus leisten. Die Atmosphäre ist angenehm, der Platz im Zentrum wird durch Topfpflanzen verschönert und eine Schar akkurat gekleideter Diener wartet nur darauf den Gästen jeden Wunsch sofort zu erfüllen. Natürlich bekommt man hier auch sein Essen a la Carte geliefert und muss nicht in den Speisesaal gehen.

Ein Bungalow bietet für gewöhnlich Platz für 2 Personen, sowie ihre Diener oder Kinder.

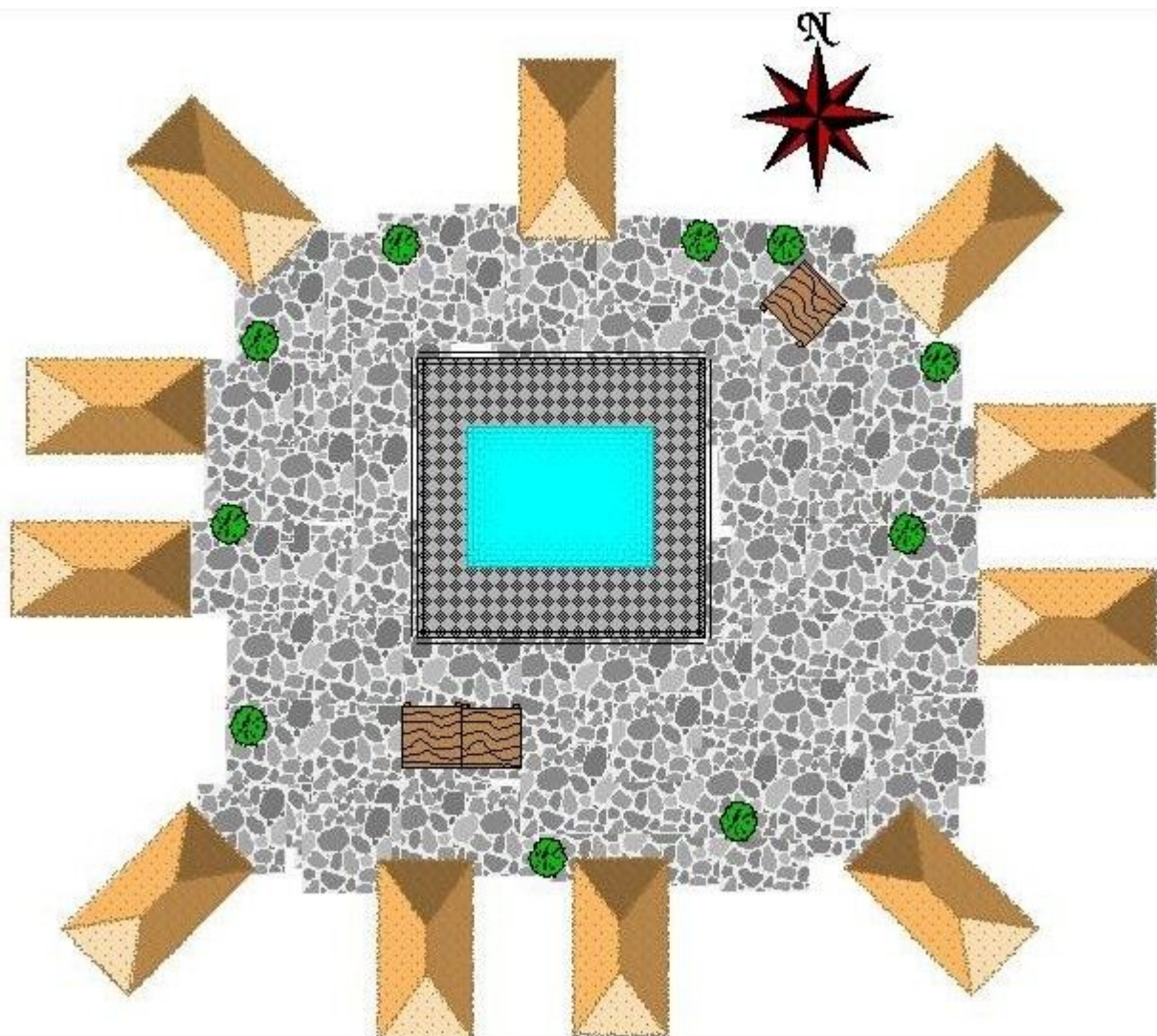
Die Häuschen bestehen aus weiß verkalktem Lehm und sind mit Stroh gedeckt. Im Winter sind sie mangels Ofen nicht bewohnbar, aber in dieser Jahreszeit gehen die Gästezahlen allgemein zurück. Wenn man eintritt kommt man zunächst in einen kleinen Vorraum der mit einem kleinem Couchtisch, 2 Ohrensesseln und einem mit Samt bezogenen Sofa eingerichtet ist.

Von diesem führen rechts und links jeweils Türen in 2 identisch eingerichtete Zimmer dazwischen verläuft ein schmaler Flur in den hinteren Teil der Hütte.

Dort befindet sich zum einen der Abort. Durch eine Klappe in der Rückwand des Hauses kann dieser geleert werden, ohne dass das Personal des Sanatoriums das Haus betreten muss. Zum anderen befindet sich dort ein weiterer Raum in dem allerdings 2 Doppelstockbetten sowie 2 wuchtige Kleiderschränke fast den gesamten verfügbaren Platz einnehmen. Hier kann entweder die Dienerschaft oder falls vorhanden die Kinder untergebracht werden. Dieser Raum kann auch durch eine Tür hinter der Hütte betreten werden.

Wenn man vom Vorraum aus dagegen durch die mit Schnitzereien und Intarsien verzierten Türen rechts oder links geht kommt man in den Wohn- und Schlafraum. In dem Zimmer ist alles vorhanden was der aristokratische Gast benötigt. Neben dem bequemen gefedertem Bett (das auch 2

Personen Platz bieten würde) steht ein Nachttisch. Daneben hängt eine Klingel mit der man das Dienstpersonal rufen kann falls einem doch etwas fehlen sollte. Gegenüber befindet sich ein Tisch an dem 2 Korbstühle stehen. Daneben befindet sich noch ein Regal mit verschiedenen Romanen und Sachbüchern sowie eine Kleidertruhe im Zimmer. Hinter einer Holzwand befindet sich eine geflieste Waschecke.



Siedlung "Sonnenglanz"

3.2 Ortsbeschreibung Teil 2: „Geheimtrakt und Dämonengrotte“

Dies ist der verborgene Teil des Sanatoriums, in dem Ythario seinen Experimenten nachgeht. Von diesem Trakt wissen nur die für die Wache an diesem Ort eingeteilten Söldner, Ythario und Pardona, wobei Pardona allerdings nie den Weg über das Sanatorium nimmt sondern immer in Tier- oder Drachengestalt von der anderen Seite des Berges aus über ein verzweigtes Höhlensystem einfliegt.

Die Helden können von diesem Trakt durch ein unvorsichtiges Wort eines Wächters oder durch akribisches Beschatten Ytharios erfahren haben und fragen sich nun natürlich, was es mit diesem verborgenen Teil des Sanatoriums auf sich hat.

Möglich ist auch, dass sie die Entdeckung des Eingangs in einem Flashback erleben oder ein Knecht ausplappert, dass die Söldner ziemlich oft in den Keller gehen.

Der Eingang in den Trakt liegt verborgen im Keller des Wirtschaftsgebäudes, hinter unscheinbar aussehenden Lagerräumen versteckt. Von dort führt eine gut getarnte, schmale Türe in Raum1.

1. Raum: Hygienebecken, Eingangsbereich

Im Norden des Raumes, den die Helden, so sie nicht durch die Höhlen kommen, durch die Türe im Süden betreten haben, ist anstatt einer Wand ein großes Gitter eingelassen, so dass man hier nicht unbeobachtet herumstreuen kann. In dem Gitter ist ein metallenes Gatter (Raum 2) eingefasst, dessen Scharniere nicht geölt sind, weshalb es schrecklich zu quietschen beginnt, wenn man es öffnen will. Den Schlüssel kann man von jedem Wächter erhalten haben, es ist aber auch möglich, die Tür mit Schlösser Knacken +4 oder Feinmechanik +9 und jeweils geeignetem Werkzeug zu öffnen.

An den Wänden im Osten und Westen stehen in Nischen Statuen von nackten Knaben und Mädchen, die sich anscheinend waschen. (Sinnesschärfe +4: Alle Statuen haben sechsfingrige Hände)

Im Zentrum des Raumes ist ein Wasserbecken eingelassen, das hier den Raum in seiner gesamten Breite durchmisst und anscheinend zur Reinigung der Füße dient.

Jenseits des Gitters unterhalten sich Personen (Sinnesschärfe +2: offensichtlich Frauen : Es geht ums Wetter und über Männer)

2. Raum: Vorräum

Dies ist der schmucklose, dunkle Raum auf der Nordseite des Gitters, der nur durch einen Kerzenständer beleuchtet wird. Wenn die Helden hereinkommen, dürften die Kerzen allerdings aus sein. Ansonsten ist in diesem Raum nicht viel los: Eine unverschlossene Tür nach Norden (Raum 5), jeweils eine verschlossene Tür nach Osten (Raum 3) und Westen (Raum 4) sowie das Gatter nach Süden. Die Stimmen, die man bereits in Raum 1 vernehmen konnte, sind hier noch deutlicher zu hören. Das Thema wechselt nicht, es sind eindeutig Frauenstimmen, die über Männer herziehen und alte Liebschaften kritisch bewerten. Wenn die Helden nicht aufpassen, machen sie soviel Krach, dass die Wachfrauen hereingestürmt kommen und ein paar Unangenehme Fragen stellen (siehe Raum 5).

3. Raum: Lagerraum

Ein gewöhnlicher Lagerraum, der mit dem Schlüssel einer der Wachfrauen oder den üblichen Methoden geöffnet werden

kann. Im Norden stehen Regale mit Nahrungsvorräten (Luxusnahrung, alles frisch und gute Qualität), Decken, Wäsche und vielen anderen Dingen, die das Sanatorium täglich benötigt. Auch stehen einige Fässer mit Ferdoker Bier, Liebfelder Wein, frischem Wasser und Schnaps herum. An der Ostwand sind fein säuberlich alle möglichen Werkzeuge untergebracht und sortiert, an der Südwand stecken Waffen (Säbel und Streitkolben) und Rüstungen (Lederrüstungen, Krötenhäute, Lederzeuge, Lederhelme, verstärkte Lederhelme) in Gestellen.

Ansonsten gibt es in diesem Raum nichts, was für die Helden von Interesse wäre.

4. Raum: Lagerraum

Dies ist, genau wie der Raum 3 ein Lagerraum, der auch auf dieselbe Weise betreten werden kann wie selbiger. Hier stehen leere Kisten, Truhen und Käfige in allen Größen und allen Holz- und Gitterstärken herum. Insgesamt ist dies ein ziemliches Durcheinander und man muss schon ein wenig wühlen, um folgendes herauszufinden: Einige der Kisten und Käfige enthalten Kotreste, Fellspuren und Kratzer wie von großen schweren Klauen.

5. Raum: Wachkammer

Hier verrichten zwei schlagkräftige und rauflustige Wachfrauen ihren Dienst. Sobald sie auf die Helden aufmerksam werden (spätestens also, wenn die Helden die Tür zur Wachkammer öffnen) werden sie ungemütlich: Zuerst halten sie sie für verirrte Gäste und weisen ihnen freundlich, aber bestimmt den Weg zurück, werden aber schnell ungehalten und schließlich gar aggressiv, wenn die Helden sich nicht sputen. Eine der Wachfrauen trägt einen Schlüssel für die Türen zu Raum 3 und 4 bei sich, die andere den für Raum 6.

Im Wachraum, der sehr gemütlich eingerichtet ist, kann man einen kleinen Tisch mit Karten und Würfeln sowie einigen darauf verstreut liegenden Silber- und Kupfermünzen im Gesamtwert von 1D 2S finden.

Werte für eine Wachfrau:

Säbel + Schilde: INI 13+W6

AT 14 PA 16 TP 1W+4 DK N

Dolch: INI 13+W6

AT 13 PA 11 TP 1W+2

LeP 29 AuP 30 KO 12 MR 6 GS 10

RS 5 (Lederharnisch, Lederzeug, Lederhelm)

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Linkhand, Schildkampf I

Durch einen recht kurzen Gang, der eine Rechtskurve beschreibt, können die Helden Raum 6 betreten, wobei der Schlüssel, den eine der Wachfrauen bei sich trug natürlich sehr nützliche Dienste leisten sollte.

6. Raum: Altarraum

Vorlesetext: Euch verschlägt der Anblick die Sprache und der Geruch den Atem. Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, zieht feuchtwarme, dicke Luft aus dem Raum, es riecht nach frischem Blut, Fäkalien und Tod, vermischt mit frisch Erbrochenem und einem undefinierbaren Geruch nach verfallenden Pflanzen. Eure Augen beginnen zu tränen, als ihr schließlich den Raum betretet – er ist bis auf einen großen Steinblock an der Südseite gänzlich unmöbliert, der Boden ist

mit einem merkwürdigen grünlich gelbem Geflecht überzogen. Zwei Feuerschalen beiderseits des Steinblocks tauchen den Raum in ein zuckendes Spiel von rotem Licht und schwarzen Schatten. An den Wänden sind Fresken von schlangenleibigen vierarmigen Menschen, zweiköpfigen Rindern, wandelnden und Flöte spielenden Skeletten und verrottenden und dennoch aufrecht stehenden Leichnamen zu sehen. An der Wand hinter dem Steinblock sind die Bildnisse zweier Frauengestalten zu sehen: Die eine mit Schlangen als Haaren, Elefantenfüßen, fünf gigantischen Scherenhänden, die andere ist nicht mehr oder weniger als ein gewaltiges gekröntes Skelett. Der Steinblock, offenbar ein Altar für die dargestellten Figuren, ist mit abgetrennten Fingern, Knochen von Tier und Mensch, Fehlgeburten und anderen scheußlichen Donarien geschmückt.

Dies ist ein Altarraum für Asfaloth (Caljinaar), die vielfarbige Herrin des wimmelnden Chaos und Thargunitoth (Tijakool), die Herrin des unnatürlichen Wiederlebens, Präsentorin der Heulenden Finsternis. Wenn die Helden hier randalieren, tun sie nichts Schlimmes – zu den Zwölfen (oder Rastullah oder zu welchem Gott auch immer) beten, fromme Lieder singen, einen Bann sprechen oder den Raum einsegnen (dann muss allerdings vorher wirklich Verwüstung geschaffen werden – Zerschlagen des Altars, Zerhacken oder Zerkratzen der Fresken) hätte da mehr Effekt und würde den Altarraum sicher unschädlich machen (und demjenigen mit der Idee 20 AP einbringen).

Eine der Wandfresken im Osten (das große dunkle Auge eines Skelettes) lässt sich eindrücken (Sinnesschärfe +5), daraufhin schwingt eine schmale Tür auf.

7. Raum: Schlangengrube

Vorlesetext: Bereits als ihr den Gang durch die Geheimtüre betretet, verbessert sich die Luft, dafür ist sie nun von einem aggressivem Zischen erfüllt, das immer mehr anschwillt, je weiter ihr geht. Bereits nach einem kurzen Stück öffnet sich der Gang in einen großen offenen Raum. Das Zischen wird von einem scharfen sirrenden Geräusch unterbrochen und in diesem Augenblick werdet ihr auch schon der Quelle des Geräusches ansichtig: Auf der anderen Seite des Raumes stehen zwei Wachen, die mit Armbrüsten in eure Richtung zielen. Der eine hat offenbar gerade gefeuert, der andere zielt noch. [Name eines Helden] entdeckt einen halben Spann neben seinem Kopf einen Bolzen, der in die Wandvertäfelung eingedrungen ist.

Der Raum gestaltet sich folgendermaßen: Auf der Seite der Helden ist ein hölzernes Gestell, ebenso auf der Seite der Wächter. Allerdings stehen die Helden vollkommen schutzlos da, während die Wächter extra zu diesem Zweck aufgestellte Kisten zur Deckung nutzen können. Zwischen den Podesten befindet sich eine Grube, in der sich ein gutes Dutzend Schlangen winden. Die Schlangen sind im Augenblick jedoch recht träge, da es in der Grube nicht besonders warm ist, außerdem wurden sie gerade gefüttert. Sie nehmen zwar eine drohende Haltung ein, wenn man ihnen zu nahe kommen sollte, beißen jedoch nur dann zu, wenn sie unmittelbar bedroht werden (dies kann man mit Tierkunde + 4 herausfinden).

Es kommt unweigerlich zum Kampf mit den Wächtern, deren Taktik es ist, auf ihrer Seite zu bleiben und die Helden mit Bolzen anzugreifen. Sie lassen sich nur im Notfall in einen Nahkampf verwickeln und geben nach einem schweren Treffer (10 LE) oder sobald sie weniger als 15 LE haben, den Kampf auf.

Werte für die Wächter:

Kurzschwert: INI 13+W6

AT 13 PA 13 TP 1W+3 DK N

leichte Armbrust: INI 13+W6

FK 18 TP 1W+6

LeP 32 AuP 33 KO 14 MR 7 GS 9

RS 4 (Lederharnisch, Lederzeug)

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schnellschütze, Schnelllader

Wenn sie der Meinung sind, die Helden würden noch einen ordentlichen Schrecken vertragen, so lassen sie aus dem Harphyenreservat einige (1-3) der Chimären durch den Tunnel in der Decke herüberkommen, um ein wenig mitzukämpfen (so chaotisch, wie Harphyen eben sind - sie greifen nicht nur die Helden an (1-3 auf W6), sondern eventuell auch die Wächter (4-5 auf W6) oder ziehen sich einfach wieder zurück (6 auf W6).

Werte für die Harphyen:

Klauen: INI 9+W6

AT 14 PA 7 TP 1W+5 DK N

LeP 30 AuP 100 KO 14 MR 12 GS 15/2

GE 14 KK 10

RS 1

SF: Flugangriff (MBK S. 71)

Wenn Harphyen eine Wunde erlitten haben oder nur noch die Hälfte oder weniger ihrer LE besitzen, sind sie nicht mehr flugfähig und müssen auf dem Boden umherhüpfen (AT 10) - wenn sie sich zum Zeitpunkt der Verletzung in der Luft befunden haben, erleiden sie durch den Sturz weitere W6 SP. Wenn der Kampf beendet wurde, können sich die Helden an das Öffnen der Tür machen: Mit einer Probe auf KK+4 lässt sie sich einrennen, mit Schlösser Knacken +5 knacken und mit dem Schlüsselbund Ytharios (falls die Helden sich dieses bemächtigen konnten) aufschließen.

8. Raum: Korridor

Es schließt sich ein recht unspektakulärer Korridor an, der 3 weitere Türen aufweist, jeweils eine nach Süden (Raum 9), Norden (Raum 13) und Osten (Raum 12). Keine der Türen ist verschlossen, auch sonst gibt es eigentlich keine Besonderheiten: Der Raum wird von ein paar großen Kerzenständern erhellt, wenn die Helden ihn betreten (wenn sich nicht gerade Ythario hier aufhält), sind diese ausgelöscht.

9. Raum: Untersuchungsraum und Labor

Vorlesetext: Ein widerlicher Gestank schlägt euch wie eine Wand entgegen, als ihr diesen Raum betretet. In ihm vermischen sich Blut, Schweiß und Fäkalien zu einem unvergesslichen Duft. Auch die Ausstattung des Raumes - allerlei Käfige, Haltegestelle, nicht zuletzt ein großes rotbraun verschmiertes Liegegestell mit Riemen zum Fesseln und einige abartig geformte Klingen, Haken und Sägen - tragen dazu bei, dass ihr euch hier nicht besonders lange umschauen wollt.

An einer Wand sind in einem offenen Schrank zahllose Fläschchen mit Flüssigkeiten aller Farben aufgestellt, in einem anderen Schrank stehen Tiegel voll matt glänzender Pasten und Salben während in einem großen Holzgestell dunkle Flaschen stehen, in denen missgebildete Jungtiere diverser Arten, Organe wie Augen und Hirne und auch eine Hand und ein kompletter Schädel in trüben Medien eingelegt sind. Auffällig ist auch die Wand zu eurer Rechten, wo an einer großen schwarzen Metalltafel Skizzen und Formeln sowie ornamentische Figuren abgebildet sind. Einige der Symbole erinnern euch an religiöse Zeichen, andere habt ihr noch nie in eurem Leben gesehen.

[Held mit der geringsten Selbstbeherrschung oder ein Elf] übergibt sich krampfhaft hustend.

Beleuchtet wird der Raum von einem halben Dutzend Kerzenständern, deren Kerzen sich wie von Geisterhand entzünden, wenn jemand den Raum betritt. Sie tauchen den Raum in flackerndes, gespenstiges Licht, denn sie vermögen nicht, die etwa zehn Schritt hohe Kammer auszuleuchten. Die Decke scheint bei näherer Betrachtung eine Sternenkarte zu beinhalten (die wichtigen Sterne leuchten im Dunkeln, dazu muss man allerdings die Kerzen auslöschen).

Unter den Flaschen in den Regalen finden sich: zwei Charismaelixiere Qualität C (+2CH für 2 SR) und D (+7CH für 7 SR), ein misslungener Willenstrunk (Qualität M, 2W6 Stunden Kopfschmerzen, KL, IN, GE, FF je -2), 8 große schwarze Pastillen gegen Erschöpfung (2 Stück Qualität F mit 1W6+6 SR 1W6+2 AuP-Regeneration zusätzlich, Abbau von 3 Punkten Erschöpfung je SR, am nächsten Tag kosten alle Aktion doppelt AuP, Erschöpfung steigt doppelt schnell, 6 Stück Qualität C mit 1W6 SR 1W6 AuP-Regeneration zusätzlich sowie 1 Punkt Erschöpfungsabbau je SR) 2 Wachtrunke Qualität B (Anwender verspürt für eine Nacht keine Müdigkeit mehr, keine Regeneration) und Qualität D (keine Müdigkeit für 2 Nächte, wenn in einer Regenerationsphase keine schweren Taten vollbracht werden, normale Regeneration, zweimal möglich). Es ist dem Spielleiter überlassen, inwiefern Ythario seine Tränke und Mittel kenntlich gemacht hat (z.B. mit Symbolen, direkter Beschriftung, einer beschreibenden Beschriftung). Auf alle Fälle beinhaltet das Regal eine unkenntlich beschriftete Flasche mit Angstgift E (reicht für 2 Anwendungen: Das erste Wesen, das das Opfer erblickt, verursacht schreckliche Furcht für 7 SR, das Opfer gerät in Panik und ergreift die Flucht) sowie Liebestrank E (das Opfer verfällt in rauschhafte Ekstase - und der ersten Person, die es erblickt).

Mit den Formeln an der Tafel kann nur ein ausgebildeter Magier etwas anfangen (Magiekundeprobe +6), sie sprechen davon, wie eine astrale Matrix eines Wesens gestaltet ist, wie man zwei Matrizen verschmelzen kann und was für Energien dafür nötig sind: Extrem große.

Auf einem der Tische liegt, halb unter alchemistischen Werkzeugen begraben ein Abschrift aus einem Buch unbekannter Herkunft, in der das Rezept für Beschwörungskerzen und für Zauberkreide stehen. Das eigentliche Rezept ist in einer fremden alchemistischen Geheimsprache verfasst, allerdings kann etwas weiter im Gerümpel auch eine Übersetzungstabelle gefunden werden (mit einem kleinen Fehler, der nach Magiekunde+2 auffällt, mit diesem Fehler sind alle Proben um 2 Punkte erschwert), die die Entschlüsselung möglich macht.

Eine schwere, eisenbeschlagene Tür blockiert den Ausgang nach Süden - zumindest solange, bis man den **Schlüsselbund**, der an einem Haken direkt neben der Tür hängt, an sich genommen hat und die Tür (Raum 10) öffnet...

10. Raum: Korridor und Zellen

Ein langer, normalerweise unbeleuchteter Gang führt von Nord nach Süd, erhellen kann man ihn mit einer Kerze, die zusammen mit einem Tragehenkel rechts neben der Nordtür auf einem kleinen Holzpodest ruht.

Nach Osten befinden sich 5 Türen, jeweils mit einer vergitterten Öffnung, durch die man nur blicken kann, wenn man mehr als 11 Spann misst oder den kleinen Hocker benutzt, der sich vor den Türen befindet. Alle Zellentüren sind verschlossen, können aber mit den Schlüsseln des Schlüsselbundes aus Raum 9 geöffnet werden. Die Einrichtung der Zellen ist immer die Selbe: Ein einfaches Bett aus Stroh, ein Eimer, um die Notdurft zu verrichten (einige Zimmer stinken bestialisch) sowie ein Fackelhalter, der allerdings keine Fackel beinhaltet. Außerdem befinden sich an den Wänden, speziell am Bett, Ringe, um Fesseln und Ketten anzubringen. Die 1., 2. und 4. Zelle von Norden her gesehen sind leer, in Zelle Nummer 3 befindet sich der bewusstlose,

halbverhungerte und fast verdurstete Magier **Cordovan von Drakonia** (siehe „Wichtige Personen“) - hier kann man die Szene „Befreiung Cordovans“ einbringen.

In der 5. Zelle befindet sich die gefesselte Seele einer alten Bäuerin, die hier an Entkräftung gestorben ist, und die Ythario zu Forschungszwecken ab und an ein wenig quält. [Im Stroh des Bettes findet man mit Sinnesschärfe +2 ein verbogenes Zinn-Amulett, das zwei Ährenruten, Vierblatt und eine Sichel zeigt. Dieses Amulett ist der Sitz der Seele der Bäuerin, die die Helden eventuell damit beauftragt, das Amulett ihrem Mann zu bringen, damit sie erlöst in Borons Hallen einziehen kann. Der Mann ist mittlerweile tot, liegt beerdigt auf dem kleinen Boronsanger im Dorf, was man auf Nachfrage bei einem der älteren Dorfbewohner erfahren kann.]

Nach Westen befindet sich auf der Hälfte der Wand eine einfache unverschlossene Tür.

11. Raum: Folterkammer

Vorlesetext: Wohl kaum einer von euch hat schon einmal etwas derartig pervernes gesehen: Auf Tischen liegen dutzende Werkzeuge, von denen diejenigen mit Klingen und Spitzen noch am harmlosesten aussehen, eine gewaltige Streckbank, ein Foltersessel, diverse Ringe zum Befestigen von Fesseln und Ketten an den Wänden, ein jetzt kaltes Kohlebecken, in dem wohl Brandeisen heiß gemacht werden, sowie ein Tauchbecken ergänzen den schrecklichen Anblick. Ihr könnt euch lebhaft ausmalen, was für Schreie hier erklingen, wenn diese Folterkammer in Benutzung ist, was für Qualen man erleidet, wenn man von einer mit schwarzer Kapuze verhüllten Gestalt auf den Foltersessel geschnallt wird und was für ein Gefühl es sein muss, hier hereingeführt zu werden, mit dem Wissen, dass unaussprechliche dunkle Schmerzen auf einen warten. Qualen, für die keine beschreibenden Worte existieren.

Hier gibt es nichts weiter, was von Interesse wäre oder etwas Besonderes darstellen würde: Nur massenhaft Folterwerkzeuge.

12. Raum: Arbeitszimmer

Auf den ersten Blick scheint dies ein normales Arbeitszimmer zu sein, in dem ein gebildeter Mann seinen Forschungen nachgeht. Ein sauber aufgeräumtes Labor mit unzähligen Glasröhrchen, Tiegelchen, einem kleinen Alchemistenkocher sowie dutzenden Flaschen und Probenröhrchen befindet sich im Eingangsbereich des Zimmers, weiter hinten befindet sich ein großer, verschlossener Bücherschrank (Schlösser-Knacken+4 zum knacken, KK+6 zum aufbrechen, der Schlüssel liegt in einem Geheimfach im Schreibtisch, mit roher Gewalt riskiert man eine Beschädigung der Dokumente im Schrank, das Schloss hat LE 15, RS 10 (eventuell BF-Proben bei anfälligen Waffen, die nicht als Werkzeug gedacht sind), die Türen haben LE 50, RS 5). Außerdem steht an der Wand nach Osten ein unaufgeräumter, massiver Schreibtisch mit dutzenden kleinen Fächern, einem großen Tintenfass und einem Satz herrlicher Schreibfedern und Griffel.

Im Alchemistenbereich des Arbeitszimmers befindet sich nichts weiter, was interessant wäre, nur gewöhnliche alchemistische Zutaten, keine fertigen Mixturen, keine alchemistischen Anleitungen. Wer allerdings ein gut ausgestattetes Labor mit allen nötigen (und einigen sehr speziellen) Geräten benötigt, kann sich hier hervorragend ausstatten.

Im Bücherschrank finden sich erstmal eine ganze Reihe von Fachbüchern der Heilkunde (größtenteils nichtmagischen Inhaltes) und der Magietheorie, speziell Alchemie, Nekromantie, Metamagie und Chimärölogie in verschiedenen Sprachen. Außerdem noch unzählige fein säuberlich beschriftete Schriftrollen und einzelne Papiere.

Magische Bücher, die man hier finden könnte (in Klammern

die Seite, wo man genaue Werte im Heft „Die magische Bibliothek“ finden kann): Gute Kopien von „Almanach der Wandlungen“ (Seite 9), „Vom Leben in seinen Natürlichen und Über-Natürlichen Formen und Chimären & Hybriden“ (Seite 21)“, sowie eher mäßige (lückenhafte) Abschriften von „Wunderbare Heilung ohne Wunder“ und Originale zweier eher unbekannter Werke „Theorie der Nekromantie“ (ein eher unbedeutendes rein theoretisches Buch ohne irgendeine Thesen) und „Grundlagen der Lehre von Leben und Nichtleben“ (ein ebenfalls unbekanntes Buch zum Thema Chimärologie, Nekromantie und vor allem der Erschaffung von Golems aus unterschiedlichstem Material, aus dem sich die Thesen von STEIN WANDLE ableiten lässt [1800/6x6/25]). Natürlich kann man als SL in dem Bücherschrank besonders in einzelnen Papieren und Schriftrollen interessante Informationen oder sogar Hinweise auf eine seltene Thesen oder alchemistische Rezepte verstecken, die die Spieler mit viel Geduld finden können...

Auf dem Schreibtisch liegen eine Menge Papiere und Pergamente, darunter auch auf verschiedenen Zetteln oder Bögen die Handouts Nummer 2, 3 und 5 (finden sich allerdings nur, wenn man wirklich lange genug sucht - ca. eine Viertel Stunde, um sich durch die Unzahl an Zetteln zu wühlen). Ansonsten beinhalten die Zettel alles Mögliche von Einkaufslisten über magische und alchemistische Berechnungen, anatomische Zeichnungen von Menschen (oder Elfen), Hunden, Löwen, verschiedensten Vögeln und Chimären (Harpyhen, Wolfsechsen, Hund-Mensch-Chimären) und merkwürdige in Geheimschrift geschriebene Dokumente. Im Schreibtisch selber findet man sehr viele Schreibutensilien (Kohle, Bleistifte [aus echtem Blei], einige Talismane und jede Menge Kerzen). Es gibt zwei Geheimfächer: Eines hinten (recht auffällig, da es eine Aussparung im Holz gibt, die man von vorn erkennt, aber von dort nicht erreichen kann: Sinnesschärfe +/-0) und eine hinter einem kleinen Schieber (den man komplett herausziehen muss, um das Geheimfach zu erkennen. Hier fällt vermutlich am ehesten auf, dass der Schieber nicht so tief ist, wie der Schreibtisch an dieser Stelle sein sollte. Dahinter entdeckt man dann den Schlüssel zum Bücherschrank (Sinnesschärfe+5 zum Entdecken des Geheimfaches, Sinnesschärfe+2, um den Schlüssel zu finden).

13. Raum: Harpyhenreservat

Dieser Raum ist relativ kritisch zu durchqueren, da die Harpyhen in dieser Menge einen beachtlichen Gegner darstellen - man kann zwei Strategien verfolgen: Entweder rennt man so schnell als möglich durch das Reservat und versucht einfach, so wenig wie möglich Verluste hinzunehmen oder man versucht, die Chimären nicht zu reizen. Eine unblutige Lösung darf mit bis zu 20 EP für den belohnt werden, der sie am meisten vorantreibt. Wenn die Helden nicht hindurch wollen bzw. starke Zweifel haben, können sie die Flashbackszene „Durch das Harpyhenreservat“ einsetzen. Im Norden können die Helden durch eine unverschlossene Türe entfliehen (Gang, der zu Raum 14 führt)

Tagsüber: Wenn die Helden versuchen, tagsüber das Reservat zu durchqueren, sind natürlich alle Harpyhen wach und greifen gegebenenfalls auch an. Es gelten die unten genannten Regeln für den Übergang zum Angriff. Es ist vermutlich besser, zu versuchen, schnell den Raum zu durchqueren.

Vorlesetext (tagsüber): Als ihr die ungewöhnlich schwere Türe öffnet - der Schlüssel hat noch gesteckt, schlägt euch eine Wolke üblen Verwesungsgestanks entgegen. Sofort erkennt ihr, warum diese Türe so verstärkt wurde: Ihr steht im Eingang zu einer großen, durch Lichtschächte beleuchteten anscheinend natürlichen Grotte. Ihr seht mehrere große vogelartige Wesen durch die Luft kreisen, einige laufen

langsam wippend auf dem Boden umher, scheinen sich aber vorerst nicht für euch zu interessieren.

Nachts: Die Harpyhen schlafen alle, können jedoch durch Geräusche nach Maßgabe des SLs geweckt werden (bereits leises Flüstern oder eine misslungene Schleichenprobe reicht dazu aus). Sobald eine Harpyhe wach und auf die Spieler aufmerksam geworden ist, macht sie genug Lärm, damit binnen der folgenden 2 KR auch die anderen Harpyhen geweckt werden.

Vorlesetext (nachts): Ihr öffnet leise die schwere Türe - der Schlüssel hat noch gesteckt. Euch schlägt ein übler Geruch von Verwesung entgegen - in diesem Raum muss etwas sein...etwas gefährliches. Noch hat eure Lichtquelle es nicht entdeckt.

Der Raum an sich ist ungefähr rund und durchmisst ca. 50 Schritt (man benötigt zum bloßen Durchqueren also 3-4 KR). Der Höhlenboden ist bedeckt mit altem Stroh, Fäkalien und skelettierten Knochen und ziemlich uneben - eventuell stolpert man beim Rennen oder verhakht sich in einem Rinderskelett (GE-Proben). Drei große Felsbrocken liegen mitten im Raum, an der Nordwestwand und im Osten der Grotte sind zwei Nester mit jeweils 3 oder 4 großen Eiern. Im Westen steht eine Rampe, die zum Durchgang nach Raum 7 führt. Im Folgenden wird das Verhalten der Harpyhen beschrieben, wenn sie wach geworden sind bzw. wenn sie beim Betreten des Raumes wach sind. Sie müssen nicht unbedingt würfeln - es geht nur darum, zu verdeutlichen, wie chaotisch das Verhalten dieser Wesen ist und dass sie dennoch gefährlich und unberechenbar sind. Schonen sie die Helden im Notfall lieber ein wenig (umso chaotischer sehen die Harpyhen aus, wenn sie sich im Augenblick des Triumphes über die Helden geschlossen zurückziehen), denn sie müssen ja noch einiges bestreiten.

Übergang zum Angriff:

Insgesamt befinden sich 10 Harpyhen in diesem Reservat, für jede einzelne, die aktuell nicht kämpft muss ein W6 geworfen werden, wenn sie auf die Helden aufmerksam geworden sind (wenn die Helden sich besonders ruhig verhalten z.B. nur am Rand laufen und hektische Bewegungen/ Unterhaltungen vermeiden, keine Waffen ziehen, so :

1: Sie verziehen sich krächzend in einen entlegenen Winkel und greifen nicht an. In den folgenden KR muss für diese Chimären nicht mehr gewürfelt werden.

2-4: Sie kreisen über den Köpfen der Helden, laufen in ihrer Nähe über dem Boden, beobachten sie argwöhnisch, gehen aber nicht zum Angriff über.

5-6: Die Harpyhe beginnt, die Helden anzugreifen.

Beibehalten des Angriffes:

Für eine Harpyhe, die die Helden angreift, wirft man ebenfalls pro KR noch einen W6:

1-2: Die Harpyhe zieht sich etwas zurück (für sie wird auf den Punkt „Übergang zum Angriff“ weiter gewürfelt).

3-4: Die Harpyhe greift einen anderen Gegner an, beteiligt sich jedoch weiter am Kampf.

5: Die Harpyhe bleibt an „ihrem“ Gegner dran und fliegt weitere Angriffe.

6: Die Harpyhe geht in den Nahkampf über und attackiert vom Boden aus (nur noch AT 10).

Sollten die Helden zurückschlagen und tatsächlich eine der Chimären hart (mehr als 7 SP) treffen, gehen ALLE Harpyhen (auch die, die im Punkt „Übergang zum Angriff“ mit einer 1 ausgeschieden sind) zum Angriff über. Genauso verhalten sie sich, wenn einer der Helden einem der beiden Nester auf weniger als einen halben Schritt nahe kommt. Von der Menge der Harpyhen, die sich hier befinden, muss

natürlich die Menge derer, die beim Kampf in Raum 7 getötet oder fluguntauglich gemacht wurden, abgezogen werden.

Werte der Harpyhen:

Siehe Raum A7

14. Raum: „Beschwörergrötte“ die Erste

Der Raum ist spektakulär groß: Nach oben bietet die Decke der Grotte an die fünfzig Schritt Platz, die Wände sind vollkommen natürlich gewachsen, überall hängen Tropfsteine (die allerdings nicht mehr aktiv tropfen), im Süden sind einige Tropfsteine sogar miteinander verwachsen. Erleuchtet wird der Raum durch große Öllampen in den Ecken und auf der nördlichen Plattform. Der Boden zeigt Spuren von Bearbeitung und Farbe, allerdings lässt sich keine Form mehr erkennen - vermutlich war etwas auf den Boden gezeichnet.

Im Norden befindet sich eine Erhöhung (vermutlich einst ein einzelner gigantischer Tropfstein), die künstlich begradigt wurde. Eine aufgeschüttete Rampe führt hinauf. Oben auf der Plattform befinden sich Kerzenstummel, rote Kreide, zwei große Öllampen und ein halbfertiges Pentagramm sowie eine Vorrichtung zum Halten eines Kessels.

Im Südosten kann man in der Decke ein großes Loch erkennen, dass die Grotte offenbar mit einem längeren (unbeleuchteten) Schacht verbindet.

Ein wenig hinter der Plattform verborgen ist ein rechteckiges Loch im Boden der Grotte. Es ist offensichtlich künstlich erweitert worden und wurde mit Balken in rechteckiger Form verkleidet. Neben der Öffnung befindet sich eine Art Ladekran. Der Kran an sich ist allerdings ziemlich lädiert-eine Kette ist gerissen und das Gerät ist nicht mehr schwenkbar. An den Rand des Einstieges gelehnt steht eine Leiter, die auf nicht gerade Vertrauen erweckenden Stufen in die dunkle Tiefe führt.

Dies ist der Raum, in dem sich Ythario immer mit Pardona trifft und Aufträge entgegennimmt bzw. Bitten um Material oder Dienste vorträgt. Mit ihr gemeinsam hat er hier die einzelnen Elemente des Kessels gefertigt. Normalerweise erreicht sie die Grotte über das Höhlensystem, dessen Zugang sich in dem Tunnel im Osten der Grotte verbirgt. Sie erscheint für gewöhnlich in Drachengestalt und zeigt sich Ythario nie in ihrer wahren Erscheinung. Wenn die Helden sich hier ein wenig genauer umblicken, können sie eventuell Krallenabdrücke, abgebrochene Tropfsteine oder sogar eine weißschimmernde Drachenschuppe entdecken. Sollten sie allerdings auf den Gedanken kommen, das Höhlensystem zu durchqueren, kommen sie nach etwa 5 Stunden Marsch durch lange Gänge und gewundene Grotten an der Rückseite des Berges heraus, an dem das Sanatorium liegt. Der Eingang ist sehr gut hinter einer Baumgruppe versteckt. Der Rückweg ist ebenso beschwerlich und dauert ebenso lange. Gegebenenfalls können sie hier Begegnungen mit Höhlenspinnen und ähnlichem Getier einbringen, wenn sie denken, dass die Helden noch ein bisschen Kampfaction vertragen. Oder sie spielen bei der Beschreibung der dunklen, schallenden Gänge ein wenig mit der Phantasie der Spieler (und der Helden).

Die Einstiegluke im Nordosten der Höhle verbindet diesen Teil des geheimen Komplexes mit einem etwa 250 Schritt tiefer gelegenen Grottenkomplex, in dem Ythario einen Knoten von unterirdisch verlaufenden Kraftlinien entdeckte. Hier oben erlebt man seine Auswirkungen kaum, aber weiter unten (so wurde Ythario von Pardona informiert) ist seine Macht gigantisch.

„Kraftknoten“ - Brennpunkt:

Auf der Plattform scheint sich, so zumindest bei Betrachtung mittels ODEM ARCANUM oder OCCULUS ASTRALIS eine sehr starke magische Intensität zu sammeln - es handelt sich allerdings nicht um einen Kraftknoten im herkömmlichen Sinne sondern um den Brennpunkt einer künstlichen astralen

Linse - man kann keine einlaufenden oder ausgehenden Kraftlinien entdecken.

Das erste Zeichen wird mit großer Sicherheit aktiv werden und den Träger auf die Abnormität aufmerksam machen: Beschreiben sie den Brennpunkt als eine Art „astrale Sonne“ - einen großen Energiefleck ohne erkennbare Quelle.

Bei genauerer Analyse ist der Brennpunkt eindeutig dämonischer Natur, Präzisierungen ergeben eine Asfaloth-Affinität.

Hier werden die Regeln zur Kraftlinien-Magie (**MWW** Seite 95 ff) angewandt: Gehen sie dabei von KS 7 aus.

15. Raum: Steiler Gang

Vorlesetext: Ihr steigt die morschen Leitern, die versetzt im Fels angebracht sind, hinab. Diese Leitern verbinden steile, direkt aus dem Fels gemeißelte Stufenabschnitte. Bald schon könnt ihr weder nach oben noch nach unten etwas erkennen und konzentriert euch komplett auf das Klettern. Ab und an stört ihr eine Fledermaus auf, die sich hierher verirrt hat. Nach einer knappen Viertelstunde erkennt ihr, dass sich unter euch eine kleine Höhle öffnet. Ein paar Sprossen tiefer seht ihr sogar schon, dass dort offenbar ein Gang nach Osten abzweigt. Langsam und vorsichtig steigt ihr weiter herab, bemerkt aber nichts, was Gefahr darstellen könnte. Ihr schätzt, dass ihr mehr als 200 Schritt Höhenunterschied bewältigt habt.

Die Höhle wurde anscheinend nicht bearbeitet, einzig der Schacht, der nach oben führt scheint verbreitert und befestigt worden zu sein. Die unterste Leiter (10 Schritt lang) hängt in einem Gestell und kann nach oben gezogen werden - um eventuelle Verfolger von unten loszuwerden, um jemanden einzusperrern oder was auch immer jemand damit bezwecken könnte. Wenn die Helden ankommen ist sie allerdings fest eingehakt.

Der Gang führt ohne Hindernis weiter nach Osten.

16.Raum: Meditationskammer/ Vorbereitungsraum

In diesem Raum bereitet sich Ythario vor, wenn es daran geht, eine neue Kreatur zu erschaffen, den Pakt mit Caljinaar zu vertiefen oder mit dem Dämon in Kontakt zu treten. Ein paar weiche Kissen liegen auf dem Boden verstreut, in der Ecke steht eine Glaskaraffe mit klarer Flüssigkeit (Wasser) und ein silberner Kelch. Außerdem sind 2 Feuerschalen aufgestellt, in denen Jede Menge Öl darauf harrt entzündet zu werden. Dufstäbchen in hölzernen Gestellen runden das Erscheinungsbild ab.

Eine Tür im Nordosten führt zum Abort (Raum 17), eine andere zu dem Caljinaaraltar (Raum 18) ein weiterer Durchgang im Südwesten führt zu Raum 19.

17. Raum: Abort

Eigentlich keiner weiteren Nennung würdig ist der Abort - eventuell kann sich hier ein Held verstecken um Beobachtungen anzustellen oder um Ythario aus dem Hinterhalt anzugreifen. Oder man kann Dinge, die man schon immer mal loswerden wollte (z.B. die unhandliche Rüstung) durch die Spalte, die in die Tiefe geht werfen.

18. Raum: Statue

Hier ist noch einmal die selbe Statue der Caljinaar aufgestellt wie in Raum 6 - allerdings befinden sich hier keine Opfergaben. Dies ist der Ort, an dem Ythario den Pakt mit Caljinaar geschlossen hat. Mit einem ODEM ARCANUM erkennt man eindeutig magische Präsenz und kann diese mittels ANALÜS als eindeutig dämonisch einstufen. Eine Zerstörung der Statue bewirkt nichts (bringt eventuell 5 EP).

19. Raum: Chimärenkäfige

In diesen Käfigen hat Ythario wohl einst die von ihm geschaffenen Monster gehalten, bevor er sie in einem „Freilandexperiment“ auf die Umgebung losgelassen hat: Die vergitterten Türen zu den einzelnen Käfigen stehen offen, allerdings sind sie nicht geputzt worden: Kot und Blut bilden einen Geruch, der weitere Erkundungen wirkungsvoll unterbindet. Hier gibt es sowieso nix mehr.

Außer der Tür im Südwesten, die zum dunklen Herzen des Höhlensystems (Raum 20) führt.

20. Raum: „Beschwörungsgrotte“ die Zweite

Vorlesetext: Als ihr den Gang entlanggeht öffnet sich vor euch die größte Grotte, die ihr jemals erblickt habt - schummrige Licht taucht den Raum in eine Sonnenuntergangsstimmung. Vor euch dümpeln drei kleine Boote im silbernen unbewegten Wasser. Die Grotte misst sicherlich 500 auf 100 Schritt und ist domförmig etwa 200 Schritt nach oben gewölbt. In etwa 200 Schritt Entfernung seht ihr einen Felsen mit einem merkwürdigen metallenen Gebilde aus dem Wasser ragen. In der Ferne rauscht Wasser aus der Wand in die spiegelglatte Silberfläche. Ihr habt das Gefühl, hier nicht allein zu sein.

Das Becken

Dies ist die Grotte, in der Ythario „Johk Krai'Faer“, die stinkende Schlange der Gier beschworen hat - einen Dämon, der ein Mittel produziert, das abhängig macht, aber nebenher die Fähigkeit hat, Wunden, Krankheit, Gift und sogar die Folgen von Alterung zu beseitigen. Dieses Mittel, das „Schwarzsilberne Serum“, wie es Ythario selber bezeichnet, wird hier in geringer Konzentration im Wasser aufgelöst. Dann wird das so verseuchte Wasser in die Becken des Sanatoriums geleitet um dort in unterschiedlicher Konzentration angewandt zu werden.

Das Wasser ist etwa 4-8 Schritt tief und stark mit dem Dämonischen Serum verseucht - zwar verheilen hier Wunden, aber die Helden dürften mittlerweile darüber bescheid wissen, dass das Serum auch unangenehme Nebeneffekte mit sich bringen kann.

Eine Variante, zumindest die Verseuchung des Wassers zu stoppen, wäre das Verstopfen des Abflusses: Der befindet sich im vorderen Drittel des Beckens in etwa 5 Metern Tiefe. Wie genau das vorgehen soll und ob sie als Meister den Versuch gelten lassen, liegt bei ihnen.

Das Herz

Das Herz des Dämons - das Artefakt, das Johk Krai'Faers Loyalität an Ythario bindet, befindet sich auf der Insel in einem schweren Käfig aus gehärtetem Stahl. Dort ist auch ein großes silbernes Heptagramm in den Boden eingelassen, so dass Ythario für Beschwörungen und Chimärenerschaffung nur noch die entsprechenden Zahyad-Glyphen zeichnen muss. Der Metallkäfig ist durch Zauberei oder Rohe Gewalt zu öffnen (mit einem CLAUDIBUS [7 ZfP*] gesichert - FORAMEN ist um 7 Punkte erschwert, das Schloss des Käfigs weist 100 LE und 5 RS auf). Der einzige passende Schlüssel befindet sich im Besitz von Ythario.

Sobald die Helden den Käfig erreichen, erblicken sie das Herz des Dämons, das hier in einer goldenen Schale liegt und beständig zu bluten scheint, obwohl sich keine Blutlache bildet. Sofort wenn das Herz stark geschädigt wird (siehe: „Des Herzens Ende“), verschwindet der Dämon, das Wasser normalisiert sich und die Suchterscheinungen fallen von den Opfern ab. Die Asfalothplage, die das Umland terrorisiert, fällt weg, ebenso alle elementaren Nebenerscheinungen: Das Kraffadenbündel, das die astrale Linse im Herz verwirrt, auf den Beschwörungspfad fokussiert und pervertiert hat, normalisiert sich von selbst: Alle Effekte vergehen binnen weniger Stunden, alles normalisiert sich wieder.

Allerdings wird so auch Ythario alarmiert. In diesem Fall

spielen sie einfach die Szene „Des Herzens Ende“ durch.

Des Herzens Ende

Das Herz ist gegen magische und profane Waffen vollständig immun, gegen das Herz gerichtete Zauber können eventuell dämonisch pervertiert reflektiert werden oder in ihrer Wirkung enorm verstärkt werden: Stellen sie als Meister klar, wie unberechenbar und dämonisch dieses Artefakt ist. Wer das Herz berührt, muss mit asfalothscher Transmutation rechnen (das Herz ist schließlich selbst ebenfalls eine Entität aus der Domäne der Caljinaar), aber auch so wird sich der Diener der Herrin des wimmelnden Chaos zur Wehr setzen können: Einem Helden wachsen Tentakel aus der Brust und würgen ihn, einem verküppeln die Hände, ein dritter sieht nichts mehr, da ihm die Augen zuschwellen. Ein Nächster muss sich damit auseinandersetzen, dass seine Waffe ein Eigenleben entwickelt und ihn angreift, ein dritter sieht sich mit scheinbar belebten Steinbrocken konfrontiert. Einem Helden wachsen zwei weitere Arme, die alle Aktionen der originalen Extremitäten blockieren, ein anderer muss sich damit auseinandersetzen, dass seine Haut wässrige Blasen und Warzen bildet und schrecklich zu jucken beginnt, einem anderen wachsen Krallen und scharfe Zähne - in Verbindung mit einem plötzlichen Durst nach Blut. Machen sie den Helden klar, dass sie mit gewöhnlichen Mitteln hier nicht weiterkommen: Sie benötigen einen tsageweihen Gegenstand. Nur Tsa als göttlicher Widerpart zu Asfaloth ist in der Lage, des Dämons Herz endgültig zu vernichten. Jetzt werden sich die Helden vermutlich des kleinen Tsaschreines bewusst, von dessen Entweihung sie gehört haben. Mit dem Ei aus der verborgenen Höhlung lässt sich das Herz am einfachsten vernichten. Eine Alternative ist ein Prisma. Mit einem solchen können sie einen Regenbogenstrahl erzeugen (darauf, dass ein Prisma dies vermag, können sie zufällig stoßen oder mittels Talentproben gestoßen werden) und mit diesem das Herz treffen.

Kraftlinienmagie:

An diesem Ort kreuzen sich 3 kleinere horizontale (zweimal LS 1 und einmal LS 2) und eine große vertikale (LS 3) Kraftlinie: Insgesamt kann man für die hier vorliegende Nodix eine KS von 7 angeben. (Genauere Angaben zur Regelung von Kraftlinien siehe **MWW** Seite 95 ff) Keine der Linien ist allgemein bekannt, man kann ihnen allerdings allesamt eine dämonische Affinität nachsagen.

Der Knotenpunkt liegt genau im Zentrum des Herzens des Dämons und hat eine sehr starke Affinität zu niederhöllisch angehauchter Magie: Er scheint die Kraftströme, die von den Seiten und von unten und oben auf ihn einströmen zu sammeln und wie eine Linse auf die erste Beschwörungsgrotte zu fokussieren.

Erkennen kann man die Linie mit „WEISUNG DES DOLCHES“, einem Hexenvertrauten (erspürt die Linie automatisch) oder einer geweihten Knochenkeule (beginnt plötzlich zu rasseln). Andere Varianten sind ODEM ARCANUM, die Gabe Magiegespür oder der Blick der Weberin mit einem Aufschlag von jeweils +3 oder einem OCCULUS ASTRALIS +/-0. Um die genaue zu KS bestimmen, muss man 3 ZfP* aufwenden.

Das erste Zeichen kann sich in dieser Situation, wenn sie als Meister dies für richtig halten, auch von selbst einschalten und somit den Träger auf den Kraftknoten aufmerksam machen - gestalten sie die Szene dann sehr unwirklich, wenn der Träger plötzlich erkennt, wie von überall her Krafftäden strömen und sich die Energie in einem leuchtenden, verwirbelten Ball mitten im Herz des Dämons bündelt und senkrecht nach oben zu schießen scheint.

Der Dämon:

Johk Krai'Faer ist kein gewöhnlicher Dämon: Zwar ist er nicht gehört, stellt aber einen Machtfaktor ähnlich einem mehrfach gehörntem Dämon dar. Er produziert täglich etwa 5 Stein des Schwarzsilbernen Serums und kann darüber schwache

Geister kontrollieren.

Normalerweise greift er niemanden aktiv an, sondern versucht sich bei Angriffen durch Verspritzen des konzentrierten Serums zu wehren. Er gibt dann dem Angreifer den Befehl, seine Freunde anzugreifen (1-2 auf W6) oder einfach nur steif zu werden und sich nicht mehr zu rühren (3-6 auf W6).

Johk Krai'Faer:

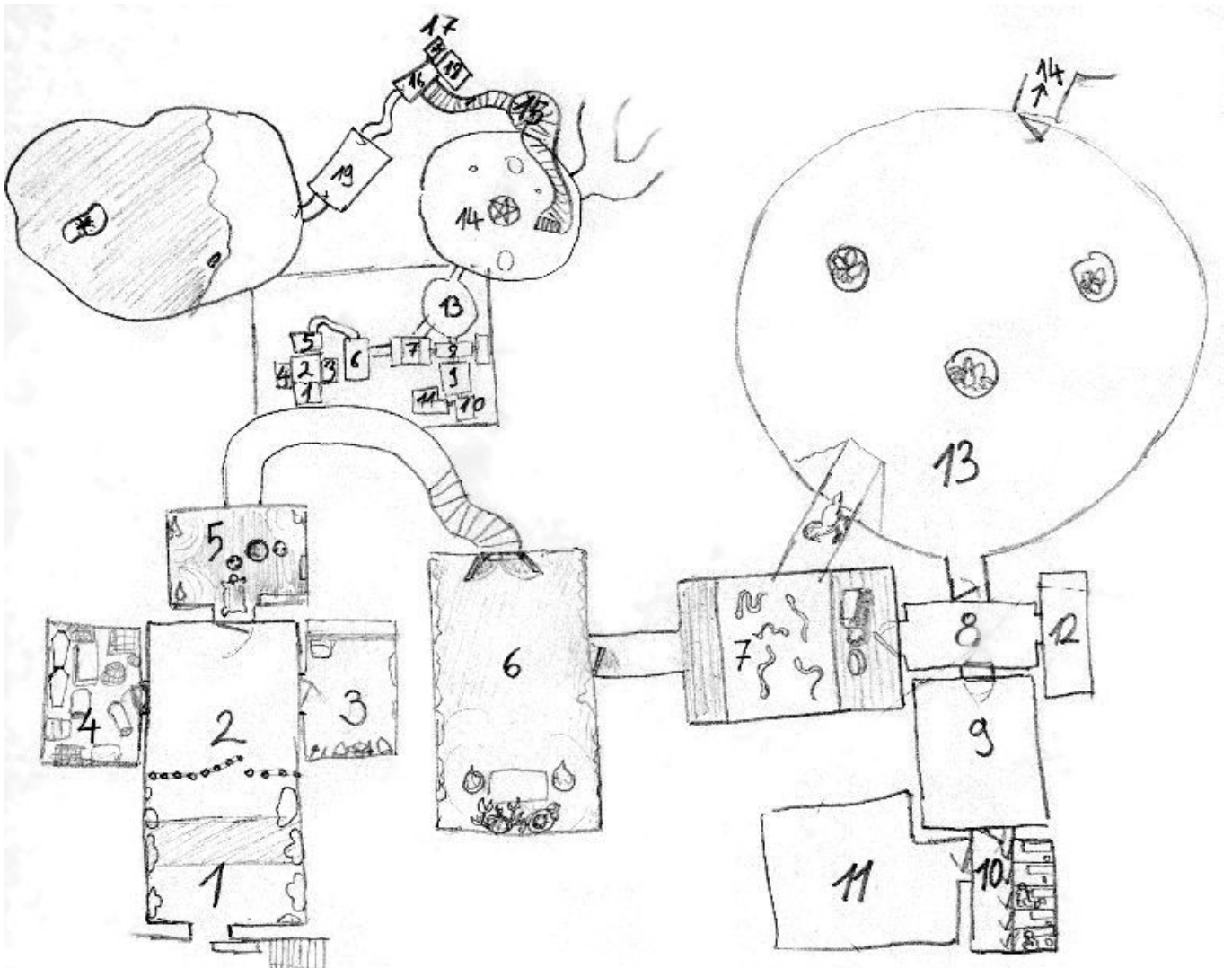
Maul: AT 12 TP 1W+6 DK N

Serumspucken: AT 12 TP * RW 50 Schritt

LE 150 RS 4 GS 10/2 (Wasser/ Land) MR 10

* Wer von dem Serumkonzentrat getroffen wird und wer weniger als MR 4+2W6 ins Feld führen kann, verfällt bei 1-2 auf W6 für 2 SR komplett dem Dämon und greift seine Freunde an oder kann sich bei 4-6 für 2 SR nicht mehr regen.

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen profane Angriffe, Folgeschaden (Kontrolle durch Dämon), Immunität gegen Merkmale Schaden und Herrschaft, Existenz



Der unterirdische Komplex: Links oben die Gesamtansicht, unten eine Vergrößerung des Ausschnitts

3.3 Ortsbeschreibung Teil 3: Das Dorf Angkram

Überblick

Bis zum Bau des Sanatoriums war Angkram ein kleines beschauliches Dorf dessen Bewohner von dem lebten was sie anbauten. Dies hat sich in den letzten Jahren deutlich geändert. Der größte Teil der Dorfbewohner lebt direkt oder indirekt vom Sanatorium und seinen Gästen. Normalerweise wäre Angkram so arm wie andere Bergdörfer, doch das Sanatorium hat den Dörflern einen bescheidenen Wohlstand beschert. Das wird sichtbar in feinen und modischen Kleidern oder Schmuck den manche Bewohner tragen.

Angkram liegt am Bächen Fliss, von hier aus führt der Weg weiter bis an den Fuß des Berges zum Sanatorium. Fast 100 Personen wohnen in dem Dörfchen, das Dorfleben ist nach außen hin idyllisch und man hat sich gut den veränderten Umständen angepasst.

Für die Gäste werden typisch goldfelser Feste (die für gewöhnlich auf ein Besäufnis hinauslaufen) und Folkloreabende organisiert. Für die abenteuerlustigen Gäste bietet man auch „Bergwanderungen“. Man hat sogar extra einen kleinen Weinberg nordöstlich des Dorfes angelegt um den Gästen Führungen durch denselben anbieten zu können. Der Wein der dabei verkostet wird stammt allerdings aus Sarrayo.

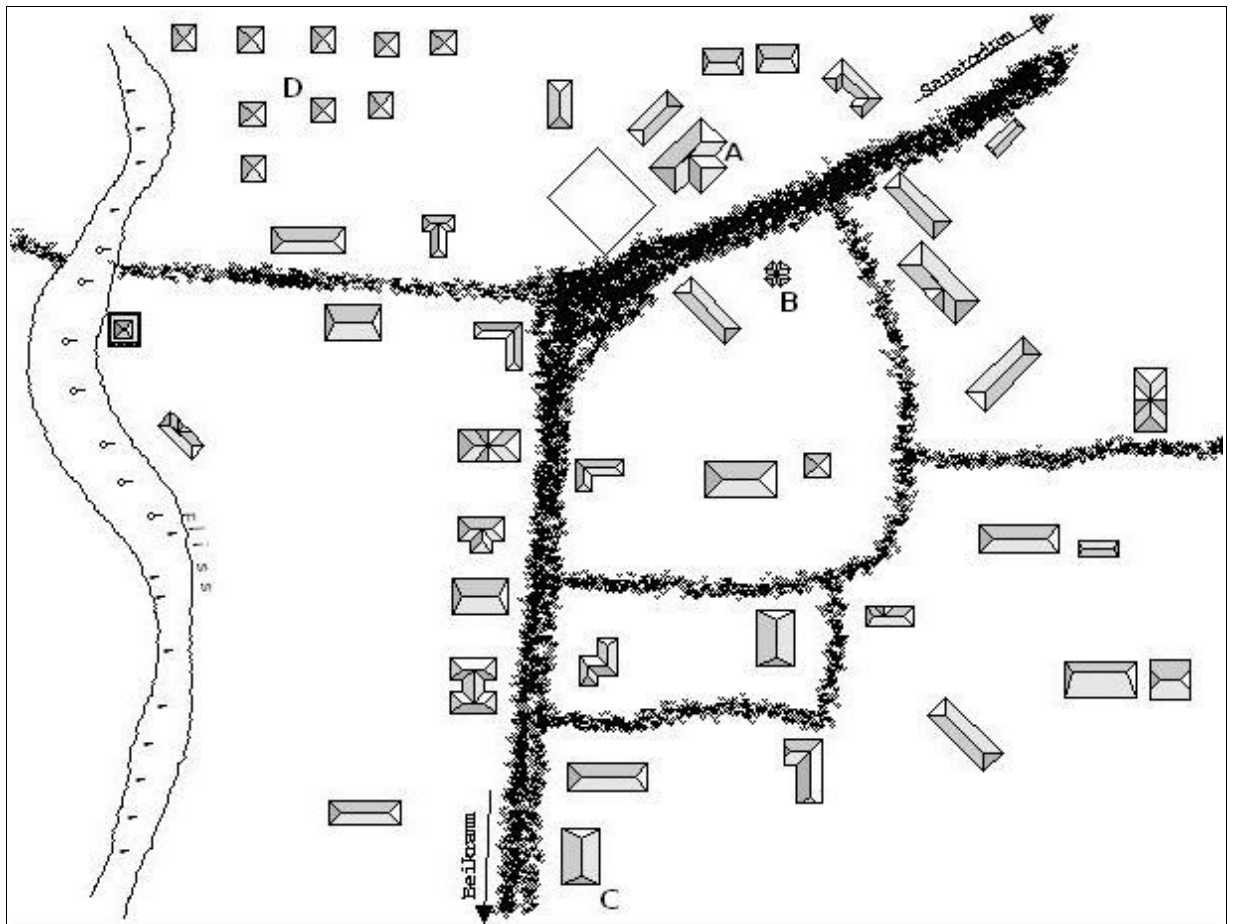
Ansonsten hat das Dorf an weiteren Attraktionen einen Gasthof(in dem vor allem die Fuhrleute absteigen) sowie eine Menge echt goldfelser Bauernhäuser.

Am Ortsrand findet man ein gemauertes Backhaus welches gemeinschaftlich genutzt wird, genauso wie das am Bach

gelegene Waschhaus. Wenn man der Straße in Richtung Beikramm folgt kommt man an einem kleinen Wegschrein der Peraine gewidmet ist vorbei. Direkt diesem gegenüber befindet sich der Boronsanger auf dem die Toten des Dorfes beigesetzt werden. Außerhalb des Dorfes liegen auch die Felder der Bauern, allerdings wird nur noch ein Teil davon bestellt. Ein Großteil der jüngeren Leute hat der harten Feldarbeit Lebewohl gesagt und arbeitet für das Sanatorium. Die Tiere werden von den Hirten auf die Almen getrieben und erst im Herbst wieder zurück in den Stall gebracht.

Ein typisches Bauernhaus

Der Grundriß des Gebäudes ist rechteckig, erbaut wurde es aus dem Holz der Umgebung im Blockhausstil. Das mit Steinplatten gedeckte Dach reicht weit über das Haus hinaus und hat nur eine geringe Schräge. So rutscht der Schnee nicht herunter und bildet eine isolierende Schicht die vor dem eisigen Frost schützt. In einem Teil des Hauses befindet sich der Stall, in dem anderen (kleineren) die Wohnstube und die Küche. Dahinter befindet sich der Schlafraum der Bauern. Man lebt im Winter Tür an Tür mit den Tieren. Die Vorräte werden für gewöhnlich in einer Kammer neben der Küche oder in Erdgruben vor dem Haus aufbewahrt. Über dem Stall befindet sich der Heuboden der über eine Leiter zu erreichen ist. Hier schlafen die Kinder und das Gesinde.



A Gasthof

Das größte Gebäude des Dorfes ist das Zentrum des dörflichen Lebens und erster Anlaufpunkt für Fremde. Bis zum heutigen Tage namenlos wird es immer nur als „Gasthof“ oder „Schänke“ bezeichnet. Das Gebäude ist in den letzten Jahren durch An- und Umbauten immer weiter gewachsen. Das zweistöckige Haus ist vollständig aus Zedernholz errichtet. Ein kleines Portal geleitet den Gast ins Innere. Der Gastraum ist hell, was großen verglasten Fenstern zu verdanken ist. Die Tische wurden an den Wänden entlang aufgestellt, so dass die Mitte des Raumes frei bleibt. Die Theke befindet sich gegenüber dem Kamin der auch im Winter für eine angenehme Wärme sorgt. Hinter der Theke findet sich die gut ausgestattete Küche sowie die Vorratskammer. Lebensmittel und Getränke werden aber auch im kühlen Keller eingelagert.

Einmal in der Woche finden hier Veranstaltungen für die Gäste des Sanatoriums statt. Seien es Darbietungen ländlicher Tänze, Gesangsabende oder Weinverkostungen.

Die Küche bietet eine große Auswahl, auch wenn sie nicht mit der des Sanatoriums mithalten kann.

Im oberen Stockwerk befinden sowohl die privaten Räume der Brunners als auch die Gästezimmer. Neben einem Schlafsaal gibt es auch mehrere Einzel- und Doppelzimmer.

Zum Gasthof gehören auch ein Stall, eine Stellfläche für Kutschen, sowie ein Gesindehaus in dem das Dutzend Knechte und Mägde lebt die hier arbeiten.

B Kramladen

In diesem winzigen Lädchen kann man verschiedene Waren des bäuerlichen Bedarfs erwerben, aber auch Souvenirs wie besonders schöne Feuersteine oder eine Flasche Goldfelser aus lokalem Anbau.

C Schmiede

Wegen der Brandgefahr ist die Schmiede als einzigstes Haus im Dorf nicht aus Holz sondern aus Backsteinen erbaut. Die Kohle lagert in einem Schuppen, das Roheisen bewahrt der Schmied in einem Nebenraum der eigentlichen Schmiede auf. Während das gesamte Erdgeschoß von der Werkstatt eingenommen wird befinden sich im Stockwerk darüber die Wohnräume der Familie.

D Tagelöhnerkaten

In diesen Hütten leben diejenigen die kein eigenes Land haben. Sie verdingen sich als Hirten oder Erntehelfer.

Die bescheidenen Behausungen haben oft nur ein oder 2 Räume in denen sich das gesamte Familienleben abspielt.

Reaktion auf die Helden

Wenn die Helden ins Dorf kommen wird man sie zunächst wie andere Gäste des Sanatoriums behandeln und von ihnen erwarten, dass sie Geld im Ort lassen und sich für die bezaubernden Landschaft oder das malerische Dorfleben interessieren. Wenn sie anfangen Fragen nach besonderen Vorkommnissen, dem Sanatorium oder nach verschwundenen Personen zu stellen wird man ihnen anfangs äußerst misstrauisch begegnen. Allerdings sollte es möglich sein unter den Dorfbewohnern (insbesondere unter jenen die bislang wenig vom Aufschwung durch das Sanatorium profitierten) auch Menschen zu finden die den Helden (evtl. nach einem kleinem Bakschisch) bereitwillig Auskunft geben über das was sie wissen.

3.4 Ortsbeschreibung Teil 4: Die Goldfelsen/ Umgebung

Derographie

Die Goldfelsen sind ein Gebirge des Lieblichen Feldes im Westen Aventuriens. Im Osten grenzt es an die Wüste Khom. Das Sanatorium ist in der Nähe von Radoleth gelegen, in der Kronmark Goldfelsen des Königreiches Yaquirien.

Das Gebirge besteht zum größten Teil aus glitzerndem Feuerstein, der dem Massiv durch seine ertümlischen Bruchformen eine unwirkliche Note gibt: Im Sonnenaufgang bricht sich das Licht in gezackten Felsentürmen, durchflutet tiefe Täler und streicht sanft über die angrenzenden Wälder und Hügel. Während sich die Ostflanke zur ewigen Wüste Khom hinneigt und heißen Wüstenwinden ausgesetzt ist, erstrecken sich an der Westflanke Urwälder aus Zedern und Bosparanien. Die höchsten Gipfel der Goldfelsen ragen bis in eine Höhe von dreitausend Schritt. Die Landschaft ist geprägt von schroffen Gipfeln, Steilwänden, kahlen Hochflächen und Bergen, auf deren höheren Kuppen selbst im Sommer noch Schnee liegt.

Nur einige wenige Weinbauern wissen das Gelände und die günstige Lage der Hügel zu schätzen und produzieren hier den schweren Goldfelser Rotwein „Morgenrot“. Sie bilden die einzige wirklich dauerhafte Besiedlung, denn eine Handvoll kleiner Jagdhäuser und -Schlösser, die hier errichtet wurden, stellen mit ihren wenigen Bewohnern kaum einen nennenswerten Teil der Bevölkerung des Gebirges.

Weinbau

„Wer das Morgenrot mit Morgenrot begrüßt, wird das Abendrot nicht mehr sehen“ - so lautet ein bekannter Spruch, der sich auf die Schwere des in den Goldfelsen angebauten Rotweines bezieht. Goldfelser Wein hat in vielen Fürstenthümern und besser gestellten Gasthäusern Aventuriens einen exzellenten Ruf als herber Rotwein voller Kraft. Das Geheimnis des Weines liegt in der jahrelangen Reifung in Bosparanienholzfassern sowie einigen Gewürzen, die kurz vor der Gärung hinzugegeben werden und bei der Abfüllung in Transportfässer oder Flaschen mit aufwendigen Verfahren herausgefiltert werden. Ebenso einen Anteil am Erfolg des Weines hat aber sicherlich auch der Anbau in regelrechten Weinbergen, auf denen nichts anderes kultiviert wird als die Goldfelser rote Beere - besonders große, besonders süße Weinbeeren, die vor allem davon profitieren, dass sie nicht mehr als Rebe im Schatten an Obstbäumen wächst, sondern in voller Sonne wachsen darf.

Menschenschlag

Die Goldfelser lieben ihre Abgeschiedenheit und sind froh darüber, etwas abseits der überfüllten Städte, des ach so fortschrittlichen Lieblichen Feldes zu wohnen.

Allen Goldfelson ist gemein, dass sie im Horasreich als ein wenig zurückgeblieben und hinterwäldlerisch betrachtet werden - die Goldfelser wiederum sehen die restlichen Bewohner des Lieblichen Feldes als eingebilddete Laffen, deren einziges Streben ein Platz bei Hofe, ein guter Name oder ein Freund in hoher Stellung ist. Durch die guten Preise, die der Morgenrot erzielt, geht es der Bevölkerung ziemlich gut, man kann es sich leisten, fast jeden Monat ein ordentliches Dorffest zu veranstalten, bei dem natürlich auch ordentlich getrunken (allem voran natürlich der eigene Wein) und gegessen wird - die Goldfelser wissen eben, wie man richtig lebt.

Die Bewohner der Weindörfer sehen alles ein wenig gelassener als die restlichen Liebfelder: Eine Beleidigung ist nicht sofort eine Aufforderung zum Duell, die harten gesellschaftlichen Schranken zwischen hoch- und niedrig gestellten Persönlichkeiten sind aufgeweicht, man sieht die anderen Leute eher als Freunde und Mitglieder einer großen goldfelsischen Familie denn als Konkurrenten. Gastfreundschaft wird groß geschrieben (und bildet die einzige Quelle für Informationen aus dem restlichen Horasreich) so dass sich Gäste schnell gut bewirtet und ein wenig angetrunken auf einer Bank im Hof eines kleinen Weingutes wiederfinden, umringt von neugierigen Menschen, die zwar immer wieder ihre Abneigung und ihre Überlegenheit gegenüber den restlichen Liebfeldern bekunden, aber dennoch jede Neuigkeit gierig in sich aufsaugen (diese Art der Informationsgewinnung hat natürlich zu einem etwas verklärtem Bild vom Rest der Welt geführt und die restlichen Horasier dürften auch ein wenig recht haben, wenn sie behaupten, die Goldfelser hätten kaum mehr im Sinn als ihre Dörfliche Idylle, den Wein und ab und zu ein (im Vergleich mit höfischen Maßstäben) kleines Fest.

Siedlungen

Die Liebfelder Seite der Goldfelsen ist mit verstreuten Dörfern besiedelt, in denen meist weniger als 100 Personen leben. Außerdem gibt es auch immer wieder völlig einzelne Bergbauernhöfe und Weingüter, die meinen, völlig ohne die Hilfe anderer auszukommen. Die für horasische Verhältnisse eher schlechten Strassen in den Gebirgstälern führen dazu, dass die Menschen schon drei Dörfer weiter für die meisten Goldfelser ein Buch mit sieben Siegeln darstellen - nicht nur, dass sich hier viele Dialekte gebildet haben, schon rein dadurch, dass man in eine Siedlung im übernächsten Tal nichts verloren hat, führt dazu, dass auch hier ein eher sporadischer Austausch vorgenommen wird und man lieber unter sich bleibt. Die Architektur ist geprägt von einer recht einfachen Bauweise

Religion

Da die letzten Übergriffe der Novadis schon einige Zeit her sind, ist die einstige Verehrung der Rondra in dieser Gegend eingeschlafen - heutzutage baut man vor allem Rhaja (die Göttin des Weines) und Peraine (die Göttin des Ackerbaus und der Kräuter), aber auch Praios, der mit seinen Sonnenstrahlen für das Reifen der Beeren sorgt (soviel haben die Weinbauern verstanden), Schreine und kleine Tempel, die ein- bis zweimal in der Woche von reisenden Priestern besucht werden. Mitunter gibt es auch einige klosterartige Einrichtungen, die ebenfalls eine eigene Winzerei unterhalten und sich dadurch mitfinanzieren. Ebenfalls recht verbreitet sind Tempel, die zwischen mehreren Dörfern liegen und die von einem Priester betreut werden.

Der Rhajakult wird hier in allen Formen zelebriert, besonders weinselige Gelage finden großen Anklang bei den Goldfelson. Mit der fleischlichen Seite der lustvollen Göttin treibt man es dagegen nicht so bunt wie im restlichen Lieblichen Felde, man genießt die körperliche Liebe zwar in vollen Zügen, aber Orgien und dergleichen werden kaum veranstaltet (und wenn, dann nur zu großen Feiertagen in einigen wenigen, sehr frivolen Tempeln). Vom Ruf der religiösen Luxusbordelle konnten sich die Tempel hier weitestgehend lösen und man findet einen Geweihten der schönen Göttin häufiger gnadenlos betrunken denn nackt.

Flora und Fauna

Die niederen Regionen der Goldfelsen sind von dichten Zedern- und Bosparanienurwäldern mit einzelnen Pinien (vor allem am Rande des Gebirges) bewachsen, während diese Bäume in der Höhe für Lärchen, Kiefern und Föhren Platz machen. Auf den Almen wachsen hauptsächlich Latschenkiefern, Heidekraut, ab und an blüht blauer Enzian und strahlendes Edelweiß.

Am Gebirgsrand leben alle Arten von Wild wie Hasen, Wildschweine, Rehe, Rebhühner, Fasane, Hirsche, vereinzelt Füchse, seltener Baumbären und keine Wölfe mehr - diese sind hier ausgerottet worden. Je weiter man in die höheren Gebirgszüge steigt, desto öfter trifft man auch auf Gebirgsböcke, größere Greifvögel und mitunter sogar auf einzelne Berglöwen, Rotluchse oder Höhlendrachen.

Klima

Im Sommer sind die Goldfelsen trotz der etwas höheren Lage ziemlich warm, es gibt aber trotzdem immer ausreichend Niederschlag, der sich zum größten Teil im Sikram und in den nördlichen Goldfelsen im Yaquir sammelt. Auch die Winter gelten als für Gebirge relativ mild, auch wenn sie schon in keinem Verhältnis mehr zu dem im restlichen Horasreich gewohnten Wetter stehen - eisige Schneestürme und Lawinen bilden Gefahren, die den Goldfelsen nicht unbekannt sind - deshalb beginnt man bereits im Herbst mit dem Anlegen großzügiger Vorräte an Feuerholz und haltbar gemachten Nahrungsmitteln (Sauerkraut, Hartbrot, eingelegtes Obst, Zwieback, Würste, Räucherspeck usw.).

In höheren Lagen liegt trotz allem ganzjährig Schnee und einige Gletscher ragen weit in die Westseite des Gebirges hinab. Der Sommer ist hier immer noch sehr warm, da sich das Gebirge in der Sonne tagsüber stark aufheizt (auch deswegen heißt das Gestein am Ort „Feuerstein“ - wenn man einen glatten Block in der Nachmittagshitze mit bloßer Hand anfasst, kann es zu Verbrennungen kommen), nachts jedoch kühlt es sich in den höheren Lagen sehr stark ab. Im Winter schneit es weiter oben sehr oft, während die „Randgoldfelsen“ nur mit eisigem Regen oder schlimmstenfalls Hagel zurechtkommen müssen.

Generell gibt es tagsüber angenehm warmen Talwind (talauf) und nachts kalten Bergwind (bergab). Ansonsten herrscht grundsätzlich der Beleman, der Westwind vor. Wenn diesem in seltenen Fällen einmal die Puste ausgeht, kann es passieren, dass ein brennender Khomwind über das Gebirge streicht und feinen Sand sowie fremdartige Vögel und merkwürdige Insekten mit sich trägt.

Das Sanatorium und die nahen Täler

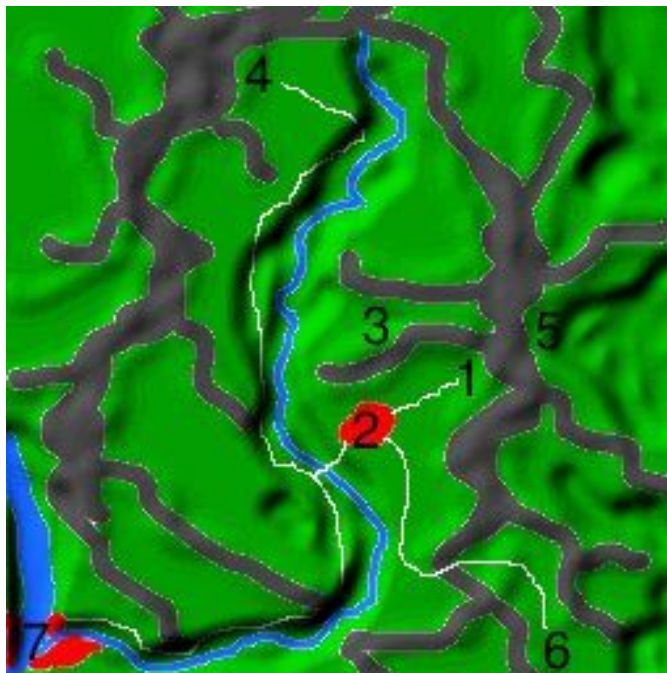
Das Sanatorium (1) liegt am Ostrand eines kleinen Tales in mitten in den Goldfelsen (etwas nordöstlich von Radoleth), in der Nähe der Quelle des Sikram. Der an sich gewaltige Fluss ist hier kaum mehr als ein kleines Bächlein, das Richtung Westen fließt.

Westlich des Sanatoriums liegt das Dorf „Angkram“ (2) in der Talsenke der Fliss, eines kleinen Zuflusses zum Sikram. Wenn man dem Verlauf des Tales weiter nach Norden folgt, kommt man zuerst in einem kleinen Seitental an dem verwüsteten Weingut (3) vorbei und erreicht schließlich noch weiter im Norden, nahe der Quelle des Baches Fliss das Weingut, in dem sich Pardona eingeknistet hat (4).

Auf der anderen Seite der Bergkette befindet sich eine durch eine Baumgruppe und Sträucher getarnte Höhle - dies ist der Eingang, den Pardona bei ihren Besuchen im unterirdischen Komplex verwendet (5). Noch weiter im Osten beginnt dann bereits langsam die sendende Weite der Wüste Khom. Dort liegt das Dörfchen „Gutwil“ (6).

Folgt man dagegen dem Verlauf des Tales nach Südwesten,

erreicht man „Beikramm“ (7), eine etwas größere Ortschaft, in der die Fliss auf den Sikram trifft. Hier gibt es den nächsten Tempel. Dieser ist dem Prais geweiht und mit einem älteren Geweihten besetzt, der mit seinem Schicksal hadert welches ihn zu diesem abgelegenen Posten geführt hat.



Zur Erklärung der Karte: Grau sind Höhenzüge, blau Wasserläufe, rot sind Siedlungen und weiß sind Wege.

Im Folgenden werden einige seltsame Effekte vorgestellt, die auf die Krümmung und Abschneidung der Kraftlinien des Gebietes und die Verstärkung der dämonischen Aspekte des astralen Flusses, beides bedingt durch die astrale Linse zurückzuführen sind. Es ist ihnen als Spielleiter überlassen, ob sie die Helden immer nur auf Spuren der Auswirkungen der Linse stoßen lassen, ob sie nur davon hören oder aber ob sie auch einmal mitten hineingeraten. Was hier vorgestellt wird, sind nur Vorschläge, sie können sich natürlich weitere Absonderheiten ausdenken.

Tsachrein

Der Tsachrein, der sich hier in einer Felskluft des einst (so erzählen die Bewohner der umliegenden Dörfer) extrem fruchtbaren und blühenden, vor Leben nur so sprühenden Tales verbirgt, wurde von Pardona und Ythario nachts als Teil des Paktes, den Ythario mit Caljinaar schloss, höchstpersönlich geschändet: Wenn man den Boden untersucht, erkennt man in einigen Ritzen Blutspuren, die Fresken an den Wänden und der kleine Altar wurden zerkratzt und ebenfalls mit Blut besudelt.

Sinnesschärfe +4: Neben dem Schrein befindet sich eine Stelle, an der die Erde etwas lockerer ist, wenn man ein wenig gräbt, findet man mit ein wenig Glück kleine Knochen, die sich mittels Tierkunde oder einfach ein bisschen Intuition als Eidechsenknochen herausstellen.

Im Inneren des Schreins gibt es allerdings auf dem Boden einen Flecken, der noch völlig unbesudelt ist und der opalisierend schimmert - hier verspritze niemand Blut, hier zerkratze niemand die Malerei (oder besser gesagt: Egal, wie sich Ythario anstrenge, er vermochte es nicht, dass Blut perle von der Stelle ab, sie erwies sich als unzerstörbar). Bei genauerer Untersuchung erkennt man, dass es sich bei dem Fleck um den Grundstein des Schreines handelt (er liegt im hinteren Drittel des Schreines, genau unter der verschandelten Darstellung einer Eidechse, die sich um ein Ei

wickelt und sich dabei selbst in den Schwanz beißt).

Wenn man nun den Stein etwas genauer untersucht, findet man ein paar Kanten und Ritzen, man kann ihn schließlich sogar heraushebeln. Unter der Platte liegt, in einem Nest aus bunten Federn, regenbogenfarben strahlenden Schuppen und grünen Zweigen ein kleines Ei: Ein geweihter Gegenstand, der für die Erbauer das Kernstück des Schreines ausmachte, mit der Zeit aber in Vergessenheit geriet. Wenn man das Ei am Herz des Dämons (siehe „Geheimer Komplex“ Raum 20) zerschlägt, ist dessen Macht gebannt, das Ei allerdings unwiederbringlich verloren.

Elementare Gewalten und Totes Land

Von einigen Einwohnern der näheren Umgebung (die während ihres Alltags einige merkwürdige Entdeckungen machten) und einigen Gästen des Sanatoriums (die ihre Entdeckungen während der Anreise machten) kann man folgende Informationen erhalten:

- Vor einigen Wochen begannen seltsame Effekte die Umgebung heimzusuchen: Schnee fiel im Sommer, dann brannte die Sonne heißer als in der Wüste, ein Feld versteinerte komplett, auf ödestem Fels begannen plötzlich Blumenwiesen zu sprießen, Holz entzündete sich spontan, der Blitz schlug fünfmal in die selbe Stelle ein und einige andere elementare Abnormitäten
- Ein kompletter Weinberg verdorrte, ein Bach trocknete total aus, die Pflanzen zerfielen zu Sand, Staub und Asche, Tiere siechten an merkwürdigen Krankheiten.
- Einige Leute behaupten, „das Gleichgewicht“ wäre gestört, können aber ihre Andeutung nicht präzisieren.
- Alte Narben schmerzen, manche bekommen „das Reißen in den Gliedern, das sonst starke Wetterumschwünge prophezeit“.
- Tiere verhalten sich unruhig, als würde ein Erdbeben bevorstehen.
- Die Teller auf den Tischen beginnen zu klirren, obwohl kein Wind geht, zittern die Bäume, Kerzen flackern wie wild geworden, eine Quelle versiegt...

Seit einiger Zeit plagen auch sehr seltsame Wesenheiten das Umland - teilweise wurden sie von Ythario erschaffen, zum Teil hat auch der dämonische Einfluss der astralen Linse unter dem Sanatorium dazu geführt, dass Asfaloth wirken konnte:

- Eine Statue wurde kurze Zeit belebt, marschierte quer durch das Nachbardorf, zerstörte ein paar Weinstöcke, kehrte dann in die Ausgangshaltung zurück und blieb mitten im Weinberg stehen. Seitdem traut sich niemand mehr hinauf.
- Eine seltsame Art von Heuschrecken mit Schmetterlingsflügeln wurde gesichtet - seltsam aber ungefährlich.
- Ein neugeborenes Kalb kommt mit 2 Köpfen zur Welt: Sonst ist es allerdings vollkommen gesund und freut sich im Moment seines Lebens (es gibt allerdings einiges Gerede im Dorf und man sollte doch überlegen, ob man das Tier „erlöst“ oder ihm auf magischem Wege hilft).
- Ein armer Weinbauer wachte eines Morgens plötzlich auf und bemerkte, dass seine Arme und sein Oberkörper komplett mit schillernden Schuppen überzogen waren.
- Eine Horde aggressiver Wolfsechsen streunt ebenso umher wie ein kleiner Schwarm Harpyen.
- Der Hund eines Händlers ist mit einem Huhn verschmolzen und legt nun Eier...

3.5 Ortsbeschreibung Teil 3: Das Weingut Sarrayo - zerstörtes Gut

Der kleine Weinhof etwas nördlich von Angkram wurde von Pardona infolge eines Wutausbruchs in Schutt und Asche gelegt - durch ihn ist Cordovan von Drakonia auf die Machenschaften des Sanatoriums aufmerksam geworden.

Auch die Helden schauen sich vor ihrer Enttarnung hier um und befragen die Leute, die hier wohnen, erhalten Auskunft über alle möglichen Dinge (z.B. dass die Chimären angeblich am häufigsten nordöstlich von Angkram gesichtet wurden, dass einige Gäste merkwürdigen Beschäftigungen nachgehen und dass hier neuerdings ein abartig böser weißer Drache sein Unwesen treiben soll) und kommen so auf den Gedanken, sich im Sanatorium selber einmal genauer umzuschauen.

Wenn die Helden das Weingut erreichen, lesen sie ihnen folgenden Text vor:

Vorlesetext: Ihr nähert euch dem Punkt, an dem laut euren Informationen das Weingut „Sarrayo.“ stehen soll - der Weg, eigentlich nicht einmal ein Pfad, sondern nur die einzige passierbare Stelle zwischen mannshohen Rebstöcken und einem kleinen Bosparanienwäldchen, windet sich langsam den Berg hinauf. Schon seit einiger Zeit, während ihr durch das hohe Gras marschiert seid, hattet ihr einen brenzligen Geruch in der Nase. Als ihr allerdings hinter einem großen Felsen das erste Stück des Weingutes erblickt, erkennt ihr, dass von dem ursprünglichen Weingut nicht mehr viel übrig ist: Ein Gebäude ist komplett dem Erdboden gleichgemacht, ein weiteres schwer beschädigt. Die Scheune scheint komplett abgebrannt zu sein - allein ein paar verkohlte Balken und die steinernen Fundamente ragen aus einem gigantischen Haufen Asche und Schlacke heraus. Die Beete vor und neben dem Gut wurden umgepflügt, Bäume sind verkohlt, entwurzelt, zersplittert.

Inmitten der Trümmer sitzt ein halbverhungertes Hund und jault jämmerlich - ein Bein ist merkwürdig verdreht und blutverkrustet, die Flanken zittern und die Schnauze trieft vor Geifer. Er scheint euch nicht zu bemerken.

Der Hund leidet nicht an Tollwut und wird von sich aus niemanden angreifen, er ist halb verhungert und steht noch immer unter einem schweren Schock angesichts des Verlustes seiner Herren. Bei dem Tier handelt es sich um einen Bornländer: Eine vor allem als Hütehund eingesetzte Rasse mit massiven Körperbau, erdig braunem Fell mit einigen unregelmäßigen schwarzen Streifen, stumpfer Schnauze und herabhängenden Ohrlappen. Wenn die Helden ihm etwas zu fressen anbieten, wird er es vollkommen ignorieren. Heilversuche wird er zwar tolerieren, sie werden ihm allerdings kaum von seinem inneren Schmerz lindern können. Das Tier wird sich zu Tode hungern, um seinem Herren in Borons Reich zu folgen.

Aufgewühlte Erde zeugt davon, dass hier ein mächtiger Kampf stattgefunden haben muss - an einigen Flecken erkennt man zwischen verbrannten Grassoden oder auf der gepflasterten Hofmitte getrocknete Blutspritzer, im Schlamm kann man ebenfalls einige gewaltige Fußabdrücke entdecken: Eine gewaltige Bestie muss hier ihr Unwesen getrieben haben (Tierkunde+4: Es war ein Drache).

Vom ehemaligen Gutshaus, in dem die Weinbauern und ihre Knechte lebten, ist nichts mehr übrig, nur noch ein paar verkohlte Balken spießen aus den verstreuten Steinhalden hervor. Möbeltrümmer, zerschlagene Flaschen und Geschirr vervollständigen das Bild: Hier kann keiner mehr am Leben

sein. Bei genaueren Untersuchungen erkennt man Kratzspuren, die man mit Tierkunde+2 eindeutig einem Wesen größer als ein Löwe und mit Tierkunde+6 eindeutig einem Drachen zuordnen kann. Die Brandspuren an Holzteilen und der zum Teil glasierte Stein zeugen davon, dass hier ein extrem heißes Feuer am Werk war. Wenn man lange genug sucht, findet man einzelne Leichenteile von der Familie oder einen komplett verbrannten Knecht - was immer hier gewütet hat, es hat seine Opfer zerfetzt, voller Wut und Hass. Und es kann vermutlich zaubern oder feuerspucken.

Das deutlich kleinere und nicht komplett zerstörte Nebengebäude war vermutlich vor der Verwüstung ein Stall: Tote Tiere liegen herum, Spuren von verbranntem Heu und die nicht zerstörten Überreste von Gattern und Fresströgen zeugen davon, dass hier einst Tiere gefüttert wurden. Die Familie hielt sich einst einige Schweine, Hühner und Gänse, die alle in diesem kleineren Bau untergebracht wurden. Auch hier wurde ganze Arbeit geleistet: Keines der Tiere hat überlebt (eventuell konnten ein paar der Tiere entkommen, sie sind allerdings spurlos verschwunden).

In der Scheune ist nichts mehr zu holen - in der Asche liegen die zum Teil geschmolzenen aber mindestens unter der Hitze verformten Teile von metallischem Werkzeug, ein paar dicke schon fast völlig verkohlte Balken ragen aus den Grundmauern - die Scheune ist noch nicht vollständig eingestürzt, wer aber hier nach Hinweisen suchen möchte, läuft Gefahr, bei der Suche einen Einsturz zu provozieren und dann 2W6+2 SP durch herunter stürzende Balken davonzutragen. Unter einer dicken Ascheschicht verborgen findet man den Zugang zum Keller der Scheune: Hier unten lagerten in dicken Bosparanienfässern die gewürzten Weine, die der Bauer hier produzierte. Eines der Fässer ist vollkommen mit Rosenranken bedeckt und noch unversehrt - in der Schreckensnacht betete der Bauer zur schönen Göttin, dass sie seinen besten Wein beschützt und versprach ihr dabei, ihr diesen nach Überstehen der Katastrophe zu opfern. Rahja erhörte das verzweifelte Gebet des Bauern und beschützte den Wein, veredelte ihn sogar zu allerfeinstem Tharf, dem Getränk, dass in Rahjatempeln gereicht wird. Die anderen Fässer sind geborsten und der Wein ausgelaufen - auch die anderen Lebensmittelvorräte, die einst in diesem Keller gelagert wurden, sind durch den Brand in der Scheune ungenießbar geworden.

Was ist passiert?

Pardona hat mitbekommen, dass die Bewohner dieses Gutes dafür verantwortlich waren, dass Cordovan und die Helden ausreichend Informationen erhalten haben, um auf den geheimen Komplex aufmerksam zu werden. Sie verfällt in rasende Wut und greift das kleine Weingut in ihrer Lieblingsgestalt - einem weißen Gletscherwurm, ihrer eigenen chimärologische Kreation an. In ihrem rasenden Zorn verbrennt sie die Gebäude mit ihrem Drachenatem, zerfetzt die Bewohner und die Tiere mit ihren Klauen und verwüstet auch die Beete, die neben dem Gutshof angelegt worden sind. Ihr Gemüt kühlt sich wieder ab und sie fliegt zurück nach Norden, zum Jagdhof Cordanyo. Dies geschah einen Tag, nachdem die Helden im Sanatorium ohne Erinnerungen aufgewacht waren.

Flashbacks im Weingut

Dies ist ein sehr gut geeigneter Ort, um beklemmende Mini-Flashbacks einzubauen: Wenn die Helden den Hof betreten, sehen sie sich sekundenlang auf langen Bänken sitzen, mit den Bauern sprechen und dabei guten Wein trinken, an einem anderen Punkt spielt ein einzelner Held mit „Argro“, dem Bornländer, der an diesem Punkt noch herumtollt wie ein kleiner Welpe, während noch ein Held wild mit den Kindern der Bauenfamilie umhertanzt. Beim Betreten des verwüsteten Gutshauses sieht sich ein Held, wie er gerade die Tür zu einer rustikal eingerichteten, mit Weinlaub geschmückten Bauernstube betritt, es duftet nach Rauchfleisch und schweren Gewürzen und es ist herrlich warm - der Held tropft, draußen regnet es. Die Bäuerin empfängt ihn, ohne ihn zu kennen, wie einen alten Freund. Irgendwann zwischendurch können sie ein Gespräch mit dem gebildetsten der Helden und dem alten Bauern einflechten: Der Bauer erzählt von merkwürdigen Ereignissen rund um das Sanatorium (stößt die Helden dabei eventuell auf die Asfallothplage oder den Tschrein) und erwähnt auch einen gigantischen weißglitzernden Schemen, der bei Nacht über die Berge flog. Seine letzten Worte, bevor die Realität die Helden wieder einholt sind: „Und ich sage dir, dieser Ythario, der Chef vom Sanatorium ist auch...“



3.5 Ortsbeschreibung Teil 3: Der Jagdhof Cordanyo - Pardonas Versteck

Der Jagdhof Cordanyo, eigentlich nicht viel mehr als eine große Jagdhütte, dient im Moment sowohl Melando, den Vampirzwillingen sowie gelegentlich Pardonas als Unterkunft. Besitzer des Hauses sind die Grafen von Bomed. Allerdings hat man dort im Moment kein Interesse an dem Gebäude und zog den Verwalter ab. Pardonas kam dies gerade recht. Niemand in der Umgebung würde damit rechnen, dass in dem Haus jemand lebt gilt es doch allgemein als verlassen.

Umgebung

Das Jagdhaus liegt in einem Seitenausläufer des Flisstals, ein von den Bergen kommendes Rinnsal, das zur Zeit der Schneeschmelze gewaltig anschwillt, fließt durch ihn talabwärts in die Fliss. Im Moment ist Sommer und von dem Bächlein nicht viel zu sehen außer einem leeren Flußbett. Allerdings ist die Wiese am unteren Ende des Tals recht sumpfig und man muss aufpassen wo man hintritt. Lebensgefahr besteht hier nicht, das Schlimmste was passieren kann ist ein steckengebliebener Schuh.

Bäume gibt es kaum, dafür sieht man umso öfter große Steinbrocken die das Wasser hierher gespült hat.

Dafür findet sich an den rechts und links liegenden Berghängen noch ein recht dichter Wald aus krummen und knorrigen Kiefern. In diesen Wäldern gibt es erstaunlicherweise eine große Menge Wild, wohl einer der Gründe am Ende des Tals, bereits auf der Flanke des Berges gelegen den Jagdhof Cordanyo zu errichten.

Neben der eigentliche Jagdhütte gibt es noch einen großen Verschlag in dem die Pferde untergebracht werden konnten, sowie eine etwas abseits gelegene Hütte in der sich ein dem Firun geweihter Schrein befindet. Das Innere dieser Hütte besteht aus einem schlichten Altar der aus einem der in diesem Tal reichlich vorhandenen Findlinge besteht, an den Wänden hängen allerlei Jagdtrophäen, vom prächtigen Hirschgeweih bis zum einfachen Hasenfell. Hinter dem Schrein führt ein Pfad weiter den Berg hinauf.

Das Jagdhaus

Das eigentliche Jagdhaus Cordanyo wurde aus dem Kiefernholz der Umgebung erbaut und ist sicher schon mehr als 100 Jahre alt. Um die Hanglage auszugleichen ist das Haus auf Steinhäufen errichtet die dafür sorgen, dass der Fußboden der Hütte horizontal liegt. Für eine Berghütte ist das Haus sehr großzügig bemessen, für einen standesgemäßen Jagdhof ist es aber zu klein geraten. Das Dach ist mit Steinplatten gedeckt wie man es auch bei den Häusern im Dorf sehen kann. Momentan sind alle Fensterläden geschlossen, schließlich ist sie im Moment nicht bewohnt (oder zumindest soll der Eindruck erweckt werden, dass niemand dort lebt).

Die (nicht abgeschlossene) Eingangstür befindet sich an der dem Berg zugewandten Seite des Hauses.

Erdgeschoß

Wenn man eintritt kommt man zunächst in eine Art Flur. Im Inneren ist es düster, nur durch die geöffnete Tür fällt genug Licht (wenn es Tag ist), allerdings ist am anderen Ende des Flurs Licht zu sehen. Dort befindet sich die Bibliothek die während der letzten Monate gewaltig gewachsen ist. In dieser ist für gewöhnlich Melando anzutreffen (siehe Szene „Das Ende des Amazerthropaktierers“).

Küche

Auf der linken Seite des Flurs befindet sich zunächst die Tür zur Küche. In dieser befindet sich das was man dort erwarten würde. Neben einem Herd und einem großen Arbeitstisch vor allem Töpfe und Pfannen. In einer Ecke steht ein großer Grillrost sowie ein langer Spieß an dem sich wohl früher mal das köstliche Wildbret über dem Feuer drehte.

Jagdsalon

Der nächste Raum auf der linken Seite ist der Jagdsalon. Hier kann man nach erfolgreicher Jagd zusammensitzen und Jägerlatein spinnen. Um einen Kamin ist ein Ensemble von Sesseln gruppiert die zum Hinsetzen einladen. Allerdings stehen ziemlich viele Sessel hier da auch diejenigen aus der Bibliothek sich jetzt hier befinden. Die Wände sind vollständig mit Jagdtrophäen behängt. Aus diesem Grund meiden die Vampire diesen Raum wie die Pest. Da auch sonst niemand einen Grund hat den Raum zu betreten hat sich auf allen Gegenständen eine dicke Staubschicht angesammelt. Das gilt auch für den Kronleuchter auf dem sich noch einige Kerzenstummel befinden.

Auf der rechten Seite des Flurs geht zunächst eine Treppe nach oben ab. Hinter der Treppe befindet sich die Latrine, der für diese Einrichtungen typische Geruch geht von ihr aus.

Speisesaal

Die dahinter liegende Tür führt in den Speisesaal. An einer langen Tafel stehen mit Schnitzereien verzierte Stühle. Die Motive zeigen in erster Linie Jagdszenen. An einem Ende des Raumes befindet sich eine kleine Bar, die mit allerlei Hochprozentigem bestückt ist. Doch auch in diesem Raum liegt über allem eine Staubschicht.

Melandos Zimmer

Dahinter befindet sich ein Schlafzimmer. Neben einem Bett das offensichtlich auch benutzt wird, befindet sich ein kleines Nachtschränkchen auf dem eine Kerze steht. Daneben gibt es in diesem Raum auch noch einen Schreibtisch und einen Stuhl. Auch in diesem Raum sind alle Möbel mit Schnitzereien verziert. Da hüpfen Gämsen durch die Luft, Adler kreisen majestätisch über den Bergen oder ein Bogenschütze zielt auf sein Opfer. Dieses Zimmer dient Melando als Quartier.

Auf dem Schreibtisch liegen allerlei Zettel, allerdings ist es bei weitem nicht so schlimm wie in der Bibliothek. Im Schubfach des Schreibtisches findet sich ein kleines Büchlein das schon viel mitgemacht haben muss. Dies ist das Tagebuch von Melando. Unregelmäßig hat er hier niedergeschrieben was ihm durch den Kopf ging. Der letzte Eintrag ist schon mehr als 6 Monate alt. Wenn es denn den Helden gelingt die (oft schon ausgebleichene) Schrift zu entziffern können sie aus diesem Buch einiges über Melando erfahren. Er selbst hat darin nie etwas nachgelesen obwohl er immer mal wieder Eintragungen vornahm. Der erste Eintrag ist fast 20 Jahre alt und stammt aus einer Zeit als Melando noch nicht den verhängnisvollen Pakt geschlossen hatte. Sein eigener Name wird übrigens nie erwähnt.

Bibliothek

Der letzte Raum im Erdgeschoß ist die Bibliothek in der Melando den größten Teil der Zeit verbringt. Dieser Raum ist mit Abstand der größte der Hütte. Ursprünglich war er vor allem als gemütlicher Salon gedacht weniger als Bibliothek. Die Sessel die hier standen wurden in den Jagdsalon verfrachtet und die Regale füllten sich schnell mit Büchern.

Licht spendet ein silberner Kronleuchter der von der Decke hängt. Melando verwendet dazu noch einen Kandelaber um mehr Licht zu haben. Wie in allen anderen Räumen auch sind die Fensterläden geschlossen und die Vorhänge zugezogen. Die Werke die sich hier befinden sind in allen aventurischen Schriften verfasst und von ganz unterschiedlichem Alter. Vor allem sind darunter viele echsiche Schriftrollen und Abschriften von Tempelinschriften aus dem Süden. Falls die Bibliothek erhalten bleibt können die Helden hier Schriften nach meisterlicher Maßgabe finden die sich mit den alten Echsen, den Göttern, Giganten und der Kosmologie beschäftigen. Und natürlich geht es immer wieder um die Kessel der Urkräfte und die fantastischen Möglichkeiten die sie bieten. Allerdings ist nur ein Bruchteil in Bosperano verfasst, Garethi wurde überhaupt nicht verwendet. Die Aufzeichnungen Melandos selbst sind in einem kuriosen Mischmasch aus Bosperano, Zhayad und Altechsich verfasst und nahezu wertlos für jeden der nicht dem amazerothgefälligen Wahnsinn verfallen ist.

Pardonas Zimmer

Den gegenüberliegenden Raum hatte Pardonas in Beschlag genommen. Er ist etwas größer als Melandos Zimmer aber genauso eingerichtet. Wenn die Helden hier eintreffen deutet nichts mehr auf die Elfe hin. Nur die Tatsache, dass weniger Staub als im Speisesaal auf den Möbeln liegt verrät, dass dieser Raum vor nicht allzulanger Zeit benutzt wurde.

Die restlichen Kammern hier oben sind deutlich kleiner. Neben einer Abstellkammer in der neben Besen, Eimern und sonstigem Hausrat auch der Kiefer eines Berglöwen liegt, gibt es noch zwei kleinere Kammern die jeweils 3 Betten und ebensoviele (leere) Truhen enthalten. In ihnen kamen früher die Bediensteten unter.

1. Stock

Wenn man der Treppe nach oben folgt befindet man sich direkt unter dem Dach.

Schlafrum der Vampire

Hier befindet sich zunächst das Schlafzimmer der beiden Vampire. Neben einem großen Schrank, dessen Türen mit geschnitzten Weinranken verziert sind fällt vor allem ein großes Himmelbett ins Auge das von einem lindgrünen Dach bekrönt wird.. Dieses war wohl ehemals ebenso reich verziert wie die anderen Möbel im Haus, aber die Vampire konnten die Jagdmotive nicht ertragen und haben sie sorgfältig ausradiert, so dass das Holz des Bettes vor allem am Kopf- und Fußende zerkratzt ist.

Nachts ist das Zimmer leer, tagsüber dagegen schlafen hier für gewöhnlich Graia und Frighelm. Wenn sie im Schlaf überrascht werden, sind sie zunächst nicht handlungsfähig und brauchen eine Weile um vollständig wach zu werden und die Situation zu erfassen. Die Helden hätten also genug Zeit sie zu pflocken wenn sie denn das richtige Mittel dabei haben. Wenn sie wach sind werden die Beiden sich zunächst zur Wehr setzen, wenn sie aber merken, dass ihnen ihre Gegner deutlich überlegen sind werden sie ihr Heil in der Flucht suchen. Wahrscheinlicher ist aber, dass sie sich auf ihre Unsterblichkeit verlassen und sich den Helden zunächst entgegenstellen. Allerdings müssen sie ihren Opfern die Möglichkeit zur Flucht bieten die ihre Helden nutzen sollten.

Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass Graia und Frighelm bereits die Flucht ergriffen haben nachdem ihnen klar geworden ist, dass Pardonas nicht wiederkehren wird.

Wenn Sie befürchten, dass ihre Gruppe sich mit jedem Gegner der ihr begegnet anlegt, aber auch keine Chance hat die Vampire zu besiegen sollten Sie die letztgenannte Option bevorzugen.

4. Szenenmodule

Einleitung

Jetzt wird es ernst, nach den „einleitenden Worten“ kommen wir nun zum eigentlichen Abenteuer, die nun folgenden Szenen finden in der Jetztzeit statt. Es handelt sich dabei weder um Flashbacks, noch um Visionen, allerdings dürfen sie den Helden keine Hinweise darauf geben, was Realität und was Traum ist, wenn sie vermeiden wollen, dass sie bereits zu Anfang des Abenteuers klar trennen können, was Vision und was Jetztzeit ist. Das Erwachen stellt die allererste Szene des Abenteuers dar, danach werden die Helden von einem Bediensteten abgeholt und durch das Sanatorium zur Massage begleitet, dann folgt ein Kurbad und schließlich ist das Essen geplant. Allerdings wird bereits das Kurbad in herrlich vernebelter Atmosphäre durch die erste Flashbackszene unterbrochen. Der erste Teil der Einleitung dient dazu, die Helden in Sicherheit zu wiegen, zwar sind sie in ungewohnter Umgebung, allerdings nehmen sie keinerlei Bedrohungen wahr, sie können einfach die Vorzüge des Sanatoriums genießen, der zweite Teil ist der erste Flashback, der ein krasses Gegenteil sein sollte: Rasant, dreckig, gefährlich. Nach dem Ende der ersten Flashbackszene sollte das Spiel so entspannt wie vorher weitergehen.

Das Erwachen

Grundstimmung: Orientierungslos, ohne Ausrüstung in völlig unbekannter Umgebung

Ablauf: Die Helden erwachen in ihren Zimmern und sehen sich draußen ein wenig um.

Der Folgende Text soll beispielhaft für einen Helden vorgelesen werden, wobei aber alle Helden dieselben Erfahrungen machen werden. Sie befinden sich einzeln (oder zu viert) in einem Zimmer, und sollen sich erst einmal mit der Umgebung vertraut machen, geben sie ihnen genügend Zeit, schließlich wird es später hektisch genug.

Vorlesetext: Leises Plätschern dringt an dein Ohr, kaum wahrnehmbar und doch vorhanden hörst du in der Ferne Wasser rauschen. Du stöhnst und neigst den Kopf zur Seite, um anschließend die Augen zu öffnen. Das Licht bringt dich langsam wieder zurück, ein pelziger, rauer Geschmack überzieht deine Zunge. Schemenhaft stürzt nun die Welt auf dich ein, du liegst auf einem bequemen Bett, auf das die Sonne durch ein großes, mit Vorhängen geschmücktes Fenster fällt.

In den Zimmern ist alles vorhanden was das aristokratische Herz begehrt, und falls es einen unerfüllten Wunsch gibt, so wird die kleine Klingel, die neben dem Bett hängt, dafür sorgen dass man den Wünschen schnellstens nachkommt. So steht neben dem großen Bett ein Nachttisch mit einer Kerze, unter dem Fenster befindet sich ein Tisch mit 2 Korbsesseln, und ein Stück weiter eine reich verzierte Tür. In der anderen Seite des Raumes steht ein Regal mit einer breiten Palette literarischer Werke, sowie einer großen Truhe. Hinter einer Holzwand befindet sich eine geflieste Waschecke. Von der Ausrüstung der jeweiligen Helden ist absolut keine Spur. Wenn sie ihre Kleidung genau betrachten, erkennen sie, dass sie perfekt sitzt, vermutlich also Maßarbeit ist (Schneidern +4: Nach aktueller Mode), in ihren Taschen klinkern 10 Dukaten in Gold- in Silbermünzen.

Die Helden werden bestimmt nicht lange warten, um einen Blick hinaus zu werfen - sei es nun zur Tür oder zum Fenster,

so lesen sie den folgenden Text vor.

Vorlesetext: Vorsichtig steckst du deinen Kopf hindurch, doch was du erblickst hast du wohl nicht erwartet. Dein Blick wandert über einen großen Platz, welcher von reich verzierten Gebäuden eingeschlossen ist. In der Mitte befindet sich ein Wasserbecken mit einem Springbrunnen mittig. Ein paar Menschen befinden sich in dem Becken und schwimmen oder ruhen an der Seite. Du trittst hinaus und erkennst, dass du dich unter einem von Säulen gestütztem Vordach befindest. Um den Platz führt ein Gang herum der durch viele Topfpflanzen verschönert wird, zwischen denen einige Bedienstete umherlaufen. Du erblickst einige Personen, die aus den Hütten links und rechts von dir das Treiben mit anscheinend ebenso großem Interesse verfolgen.

Auftritt Pardonas (unerkannt)

Grundstimmung: variabel; je nach Ort und Zeit von finster und unheimlich bis entspannt und freundlich

Ablauf: Pardona bleibt noch einige Tage um das Geschehen zu beobachten. Falls sie der Meinung ist, dass „ihre Agenten“ nicht effektiv arbeiten wird sie ihnen zufällig in der Umgebung begegnen und ihnen Hinweise geben die sie wieder auf die richtige Spur bringen. Sei es, dass sie die Helden auf das Jagdhaus aufmerksam macht oder ihnen Hinweise auf Ytharios Doppelleben gibt. Sie wird immer als Frau von makelloser Schönheit auftreten, sei es dass sie sich als Kräutersammlerin oder als einsame Wanderin ausgibt.

Wesen in der Dunkelheit (Vampire)

Grundstimmung: Unheimlich

Ablauf: Es ist Nacht und die Helden sind auf dem Gelände des Sanatoriums unterwegs. Aber sie sind nicht die Einzigen die nachts umherschleichen.

Vorlesetext: Der Mond leuchtet und das Licht der Sterne spiegelt sich im Springbrunnen vor euch als ihr auf einmal aufschreckt, wie aus dem Nichts seht ihr nur einige Schritte vor euch 2 Gestalten die wie aus dem Nichts aufgetaucht zu sein scheinen. Die Beiden scheinen es allerdings nicht auf einen nächtlichen Plausch mit euch anlegen zu wollen und entfernen sich schnell in die entgegengesetzte Richtung, bevor ihr reagieren könnt. Ihr seht noch kurz ihre Umhänge durch die Luft wehen dann hat die Nacht sie wieder verschluckt.

Wenn einem Helden eine Probe auf Sinnesschärfe +2 gelingt ist ihm aufgefallen, dass die beiden sich nicht im Wasser gespiegelt haben. Helden mit hoher Intuition werden verwundert feststellen, dass sie eine Gänsehaut bekommen haben.

Diese Begegnung kann eigentlich überall stattfinden, wobei es sinnvoll ist, dass die Helden Gelegenheit haben Merkwürdigkeiten festzustellen die auf Vampire hinweisen. Wenn sie denn das Wissen haben um die Hinweise richtig zu deuten.

Beunruhigte Wache

Grundstimmung: nüchtern

Ablauf: Die Helden sind im Sanatorium unterwegs als sie zufällig das Gespräch zweier Wachmänner hören.

Vorlesetext: Ihr setzt euren Weg fort als euch zwei Wachmänner auffallen. Oder besser einer der beiden fällt euch auf denn er redet unter Einsatz ausgreifender Gestik auf den anderen ein. [mit leicht hysterischer Stimme sprechen] „Und ich sage dir ich mache Schluss, ich quittiere den Dienst.“

Mir doch egal wieviel er zahlt. Lieber kämpfe ich auf Maraskan gegen ein paar widerspenstige Bauern. Ich hab es mit eigenen Augen gesehen. Ich habe ihn mit diesem Schwert getroffen, mitten in die Brust. Er hätte tot sein müssen. Doch stattdessen hat er mich einfach nur zu Boden geschlagen als ob nichts wäre. Und als ich wieder aufwache finde ich das hier an meinem Hals“, wobei er seine fuchtelnden Hände nun auf den eigenen Hals lenkt um seinen Kameraden dort etwas zu zeigen. Der zeigt sich allerdings nicht beeindruckt. „Ach komm, hör doch auf. Statt Wache zu halten hast du die Zeit mit Irma verbracht. Ist eine richtige Wildkatze die Kleine. Und jetzt hör auf dir Geschichten auszudenken. Ich sag dir...“ Als die Wachen euch bemerken, verstummt ihr Gespräch.

Hahnenkämpfe

Grundstimmung: bluttriefend, brutal, abstoßend

Ablauf: nachts, in der Nähe des Sanatoriums

Die Helden wurden zu einem „besonderem Ereignis“ eingeladen oder sind auf den Platz gestoßen als sie anderen Gästen folgten.

Vorlesetext: Ihr befindet euch auf einem felsigen Platz an dessen Rand nur einige Krüppelkiefern wachsen.

Vor euch bildet ein etwa hüfthoher Holzzaun eine kleine kreisförmige Arena. Neben euch sind auch viele andere Gäste des Sanatoriums anwesend. Die Spannung die herrscht ist fast mit Händen zu greifen. Einzelne Personen rufen „Anfangen, Anfangen!“. Nun seht ihr auch Ythario. Der Halbfelf hebt beschwichtigend die Hände und fordert die Gäste auf die letzten Wetten zu tätigen. Dann holt er aus 2 Käfigen die sich neben ihm befinden 2 Hähne und setzt sie in den Kampfring. Die Menge schreit auf. Die Hähne sind beides prächtige Exemplare, die einem jeden Bauern zum Stolz gereichen würden. Der eine zeichnet sich durch ein dunkles Gefieder aus, dass sehr struppig und wild aussieht. Der andere hat wohl schon einige Kämpfe bestritten, darauf weist der lädierte Kamm hin. Allerdings ist er nicht mehr der Jüngste.

Die Hähne bäugten sich zunächst argwöhnisch und laufen umeinander. Dann plötzlich schießt der Jüngere blitzschnell vor und attackiert seinen Kontrahenten. Es gelingt ihm den Hals seines Gegners zu treffen. Das Blut spritzt, doch der Alte gibt sich nicht so schnell geschlagen.

Das Publikum jöhlt als der Hahn zum Gegenangriff übergeht und auch Ythario scheint sich an dem blutigen Schauspiel zu ergötzen.

Ihren Helden stehen verschiedene Möglichkeiten offen: Sie können einfach nur zusehen, sich abwenden oder aber versuchen das Spektakel zu beenden.

Wenn der Kampf weitergeht wird irgendwann einer der Hähne blutüberströmt zusammenbrechen. Bevor ihn sein Gegner aber den Rest geben kann wird er Ythario den Hahn aus dem Ring holen und das Publikum fragen ob er noch eine Chance bekommen soll. Daraufhin schreit das Publikum „Ja“, „Weiter machen“ etc. Ythario gibt dem Hahn etwas Wasser zu trinken worauf dieser neue Kraft schöpft und setzt ihn wieder in den Ring. Das Publikum kreischt auf als der Hahn mit neuer Kraft attackiert.

Der Kampf wird nun noch blutiger und der erst unterlegen Hahn wird nun seinen Gegner schnell zerhacken. Die Gäste schauen gespannt zu wie er seinem Gegner die Augen aushackt und schließlich sein Blut trinkt.

Menschenjagd

Grundstimmung: Hetzjagd, dunkles Treiben im nächtlichen Wald

Ablauf: Ythario hat für seine vergnügungssüchtigen Gäste ein neues Highlight organisiert: Eine echte Menschenjagd. Wenn die Helden in der Vergangenheit zu erkennen gaben, dass sie offen sind für „spezielle Arten der Unterhaltung“ werden sie sogar eingeladen an einem „ganz besonderen Vergnügen“

teilzunehmen. Da dies aber eher unwahrscheinlich sein sollte werden sie der Jagdgesellschaft irgendwo im nächtlichen Wald begegnen.

Dazu hat Ythario sich einen entbehrlichen Knecht gesucht und ihn der Jagdgesellschaft vorgestellt, bevor er mit 30 Minuten Vorsprung in den Wald geschickt wurde in den ihm die berittenen Jäger folgen werden.

Vorlesetext: Ihr befindet euch immer noch im Wald, die Sonne ist schon vor mehr als einer Stunde untergegangen doch das Sanatorium kann nicht mehr weit sein.

Auf einmal hört ihr aus Richtung des Sanatoriums das Gebell eines Hundes und vernehmt kurz darauf Stimmen und die Geräusche von Hufen die über den Waldboden traben. Kurz darauf meint ihr auch Fackelschein zu sehen.

Doch bevor ihr euch einen Reim auf diese weit entfernten Geräusche und Lichter machen könnt raschelt es direkt vor euch als ob ein Tier in hohem Tempo auf euch zugerannt käme. Ihr wollt euch bereits eine Deckung suchen um euch in Sicherheit zu bringen, als ein abgehetzter Mann auf die Lichtung gestürzt kommt. Als er euch sieht hält er kurz an, seine Augen weiten sich vor Schreck, bevor er kehrt macht und wieder losrennt. Weit wird er allerdings nicht mehr kommen, zu erschöpft ist er jetzt schon.

Die Helden können reagieren und dem Gehetzten folgen (weit wird er nicht mehr kommen, er hat sich bereits total verausgabt). Wenn die Helden ihn einfangen wird er anfangen zu wimmern und um sein Leben flehen, da er glaubt seine Häscher hätten ihn gefunden. Die Helden können ihn retten indem sie in ein sicheres Versteck flüchten. Der Wald ist dunkel, das einzigste Problem ist das Ablenken der Bluthunde. Eine Möglichkeit wäre, dass einige Helden die Jäger ablenken, indem sie sie zufällig treffen und sie mit Belanglosigkeiten aufhalten, am besten ist es natürlich wenn ein Held dabei zufällig sein Döschen mit Schnupftabak vor den Nasen der Hunde fallen lässt. Es gibt aber auch andere Möglichkeiten Jospers (das ist der Name des armen Schluckers) zu retten.

Wenn die Helden Ythario oder irgendeinen anderen Verantwortlichen zur Rede stellen sollten wird dieser alles abstreiten und entweder behaupten die Gäste hätten eigenmächtig gehandelt bzw. die Behauptungen Jospers als Hirngespinnste abtun. Dabei wird man den Helden nachweisen, dass dieser wohl alkoholsüchtig sei und sich dieses im Suff ersonnen habe. Es lassen sich auch genug Zeugen finden die bestätigen, dass Jospers am Abend zuvor viel getrunken hat.

Auf jedem Fall wird den Helden von überall her Misstrauen entgegen schlagen wenn sie den Fall öffentlich machen sollten, sowohl von Bediensteten wie auch von Gästen. Man mag Leute die bössartige Behauptungen in die Welt setzen in diesen Kreisen überhaupt nicht.

Schreie in der Nacht

Grundstimmung: furchterregend

Ablauf: Die Helden schlafen in ihren Betten im Sanatorium als sie auf einmal von grässlichen Schreien geweckt werden.

Vorlesetext: Ein grässlicher Schrei betäubt deine Ohren. Benommen öffnest du die Augen. Du liegst in deinem Bett und draußen herrscht noch stockfinstere Nacht. Bevor du dich wieder hinlegst um die nächtliche Störung zu vergessen ertönt ein neuer Schrei der durch Mark und Bein geht. Du spürst wie es dich fröstelt und du eine Gänsehaut bekommst. Erneut ertönt ein Schrei der nur von einer gequälten Kreatur stammen kann. Noch einmal ertönt lang gezogen ein Schrei um langsam zu verklingen. Dann herrscht wieder Ruhe...

Helden denen eine Sinnenschärfeprobe gelingt bemerken, dass der Schrei aus Osten kam. Wenn sie am nächsten Tag andere Personen danach fragen will niemand etwas gehört haben.

Orgie

Grundstimmung: Dekadenz, Vergnügungssucht

Ablauf: Die Helden werden zu einem ganz besonderen Ereignis eingeladen das des nachts stattfindet.

Vorlesetext: Ihr werdet in einen Raum geführt aus dem euch bereits Dunstschwaden entgegenwehen. Laute dringen an euer Ohr die auf eine fröhliche und ausgelassene Feier schließen lassen. Die Luft ist warm und feucht, es riecht nach Duftöl und verbrannten Kräutern. Ihr seht einige Gäste die sich auf Liegen räkeln und dabei dem Alkohol zusprechen oder genüsslich den Rauch einer Wasserpfeife inhalieren. Leicht bekleidete Dienboten eilen umher um den Gästen nachzuschicken. Als ihr euren Blick durch den Raum wandern lasst seht ihr, dass man auch am Buffet nicht gespart hat. Eine Mohasklavin wurde auf einen Tisch gefesselt und das Essen kunstvoll auf ihrem Körper platziert. Ein feister Adliger ist gerade dabei sich den Teller vollzuschlagen. Wie zufällig fährt seine Hand über die angeschwollenen Brustwarzen der Sklavin...

Hier ist eine Orgie im besten Al'Anfaner Stil im Gange. Die Szenerie sollte die Helden abschrecken und ihnen zeigen, dass auch scheinbar biedere Gäste durch den Einfluss des Wassers korrumpiert werden. Die Teilnehmer der Orgie dürften den Helden größtenteils bekannt sein. Falls die sie beschließen sollten zu bleiben, so können die Helden erleben wie die Stimmung immer ausgelassener wird und nach und nach aller Anstand fallen gelassen wird. Dann bietet es sich an gleich mit BKL-Rausch fortzufahren.

BKL-Rausch

Grundstimmung: schwül-feucht, triebgesteuert

Ablauf: Die Helden werden Zeuge der nächtlichen Ausschweifungen.

Sie können erleben wie scheinbar anständige Personen jede Hemmung verloren haben und wie Tiere übereinander herfallen. Sowohl Gäste als auch Bedienstete sind in dem Gewirr von Leibern zu erkennen. In einer Ecke sitzt eine Frau die scheinbar unter Drogen steht und widerstandslos alles über sich ergehen lässt. Eine andere ist gerade dabei ihrem Gespielen genüsslich das Gesicht zu zerkratzen während sie auf ihm reitet. Wenn die Helden den Raum betreten wird man sofort anfangen ihnen die Kleider vom Leib zu reißen und sie in das irre Spiel miteinbeziehen.

Selbstmord eines Gastes

Grundstimmung: Erschrecken

Ablauf: Die Helden finden am frühen Morgen eine Leiche die im Badeteich liegt.

Vorlesetext: Es ist früh am Morgen, außer euch ist noch niemand auf den Beinen. Als euer Blick auf den Badeteich fällt bleibt euch fast das Herz stehen. Über Nacht hat sich das Wasser blutrot gefärbt. Erst als ihr euch ein Herz fasst und näher tretet könnt ihr den Grund erkennen: Auf den Stufen die ins Wasser führen liegt die Leiche eines Mannes. Seine Pulsadern sind aufgeschnitten. Wahrscheinlich mit dem Messer, dass neben ihm im Wasser liegt.

Wer diese Person ist die sich hier das Leben nahm können Sie entscheiden. Es könnte ein bislang völlig Fremder sein, aber auch jemand den die Helden schon kennengelernt hatten. Wenn die Helden genauere Nachforschungen anstellen können sie herausfinden, dass er unter Drogen stand.

Ythario hatte mit ihm in der Nacht noch eine Therapiesitzung geführt. Dabei hat der Halbelf getestet inwieweit er durch das Wasser bereits verdorbene Gäste beeinflussen kann und trieb sein Opfer bewusst in den Selbstmord.

Das Ende des Amazerthpaktierers

Grundstimmung: siegesgewiss, dann wieder erschreckend als Melando wiederkehrt, am Ende das nagende Gefühl, dass das noch nicht alles war

Ablauf: Die Helden haben Melando im Jagdhof aufgespürt.

Er weiß inzwischen, dass Pardona ihn verraten hat und darauf hofft, dass er gefunden und getötet wird. Er versucht verzweifelt eine Möglichkeit zu finden sich zu retten, wohl wissend das die einzigste Möglichkeit ein weiterer Aufstieg in den Kreisen der Verdammnis ist.

Vorlesetext: Vor euch erstreckt sich ein riesiger Raum der von oben bis unten mit Schriftstücken gefüllt zu sein scheint.

An den Wänden erstrecken sich bis zur Decke reichende Regale, in einer Ecke steht ein Leseputz. Aber auch auf dem Boden liegen unzählige Schriftrollen, Pergamente, Papiere und Bücher. Man kann kaum treten. Am anderen Ende des Raums steht ein Schreibtisch vor dem eine glatzköpfige Person in einer dunkelroten Robe sitzt die dort im flackernden Schein der Kerzen mit hektischen Bewegungen etwas in verschiedenen Papieren auf dem Tisch zu suchen scheint. Die Bewegungen der Arme erscheinen abgehackt und zuckend, selbst wenn der dort Sitzende nur liest fahren sie unruhig umher oder trommeln auf dem Tisch.

Ein von der Decke hängender Kronleuchter spendet Licht und auf dem Tisch steht ein Kandelaber mit 5 Kerzen.

Wenn die Helden ein Geräusch verursachen oder absichtlich auf sich aufmerksam machen:

Vorlesetext: Die Person steht langsam, fast gemächlich von ihrem Stuhl auf und dreht sich zu euch um. Vor euch steht ein dürrer glatzköpfiger Mann, der seine besten Jahre schon hinter sich hat. In seinen Augen ist ein wahnsinniges Funkeln zu erkennen, dass es unmöglich macht ihn länger zu betrachten ohne davon nervös zu werden. Er hebt mit tiefer, dröhnender Stimme an zu sprechen: „So habt ihr mich also gefunden. Aber denkt nicht, dass ihr ein leichtes Spiel haben werdet. Ich war es der dieser Hexe gesagt hat wie man den Kessel erstellt. Ich! Haben mich auch alle verraten so bin ich doch nicht machtlos.“

Beschwörend hebt er die Hände empor. „A-M-A-Z-E-R-O-T-H hilf...“ Weiter kommt er nicht. Auf einmal schreit er auf und verschwindet in einer schweflig riechenden Wolke. Zurück bleibt nur der brechreizerregende Geruch und ein Reihe schimmernder Funken die kurz in der Luft tanzen bevor auch sie vergehen.

Die Helden haben nun ein wenig Zeit für eine Atempause, vielleicht meinen sie sogar schon gesiegt zu haben. Sobald etwas Entspannung eingetreten ist und die Helden beginnen wollen den Raum zu untersuchen fahren sie fort.

Vorlesetext: Plötzlich fährt ein eisiger Wind durch den Raum, lässt Blätter aufwirbeln und bringt die Kerzen zum Erlöschen. Kurz darauf vernehmt ihr ein Rauschen das rasch lauter wird. Dort wo sich eben noch der Paktierer befand bildet sich eine grün leuchtende Kugel in der Luft. Sie beginnt sich in die Länge zu strecken und nimmt schließlich die Gestalt des alten Mannes an. Ihr könnt dort wo das Gesicht sein sollte keine Bewegung erkennen, als ihr eine Stimme vernehmt: „Mir kann niemand mehr helfen, ich bin verdammt bis in alle Ewigkeit, doch ich werde euch mitnehmen. Muahaha.“ Die grün leuchtende Erscheinung beginnt auf euch zuzuschweben...

Melando ist in Form eines Karunga (s. Mit Geistermacht und Sphärenkraft S. 67) zurückgeschickt worden.

Beim folgenden Kampf sollten sie beachten, dass der grün leuchtende Dämon die einzigste Lichtquelle im Raum ist und dass der Boden voller Papier liegt auf dem man leicht ausrutschen kann. Durch die schlechte Beleuchtung gilt AT+2/PA+2. Helden mit Dämmerungssicht sind davon

entsprechend weniger betroffen. Die „schlechte Bodenqualität“ erschwert die Parade um 2 Punkte (PA+2).

Außerdem umschwirrt Karunga seine Opfer mit hoher Geschwindigkeit, so dass Attacke und Parade noch einmal erschwert sind (AT+5/PA+5). Abgesehen davon ist der Raum auch nicht sonderlich geeignet um einen Anergaster durch die Gegend zu schwingen.

Wenn sie den Kampf erschweren oder einfach nur verhindern wollen, dass die Spieler die Bibliothek plündern dann beginnen auf einmal die Bücher in einem merkwürdig grünem Feuer zu brennen. Ob dieses Feuer die ganze Hütte vernichtet oder seltsamerweise nur die Bücher zu Asche verbrennt ist ihnen überlassen. Amzeroth gibt Wissen aber er nimmt es auch.

Melandos neue Werte:

Beherrschung/Austreibung: +7

Verwirrungszauber:

INI 18+W6

AT 18 PA 18 TP speziell **DK HNSP**

LeP 20 MR 10 GS 60 RS 1

Eigenschaften und Besonderheiten:

2 Aktionen pro Kampfrunde, Formlosigkeit (kann Form nach Belieben ändern und sich damit durch jede Ritze zwängen), Immunität (Schadenszauber), regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Wenn Melando eine AT erschwert um die MR seines Opfers gelingt sinken die KL, IN sowie INI des Opfers um AT*/2, wenn dabei eine der Eigenschaften auf 0 fällt ist es bewegungsunfähig (sei es weil der Geist aussetzt oder weil nur der Körper vom Dämon unter Kontrolle gebracht wurde). Der Dämon wird sich sofort an dem entsprechenden Helden festklammern und beginnt seinen Geist, sein Wissen aufzusaugen (ist aber je nach Situation noch in der Lage Angriffen auszuweichen). Pro KR verliert der Held W20 AP. Wenn dabei die aktuellen AP unter 0 sinken, so müssen diese Schulden beim nächsten AP-Zugewinn ausgeglichen werden. Die verlorenen Eigenschaftspunkte regenerieren sich mit 1 Punkt pro Minute.

Wenn die Helden Melando vernichtet haben fährt er endgültig in die Niederhöllen. Dabei lässt er einen furchtbaren Schrei ertönen, dass einem das Trommelfell platzt wenn man sich nicht die Ohren zuhält (das ist keine rhetorische Floskel). Sollte es Helden geben die ihr Gehör verlieren so kann ihnen das „wunderartige“ Wasser des Sanatoriums helfen.

Befreiung Cordovans

Grundstimmung: Ein wenig schmutzig, düster, unterschwellig aber triumphal

Ablauf: Die Helden erwecken den bewusstlosen Cordovan von Drakonia in seiner Kerkerzelle

Die Helden betreten die Zelle Nummer 3, die Zelle, in der der alte Magier gefangen und misshandelt wurde.

Vorlesetext: Leise quietschend öffnet sich die Tür und gibt euch den Blick auf ein jammervolles Bild frei: Ein alter Mann mit silbergrauem Haar liegt auf einer alten, wahrscheinlich total verlausten Holzpritsche, die mit einfachem Stroh bedeckt ist. Sein Gesicht könnt ihr nicht sehen, denn er liegt auf dem Bauch, Hände und Füße mit schweren Eisenketten gefesselt. Um seinen Hals schließt sich ein massiver eherner Kragen, außerdem ist er geknebelt. Der zerfetzten, an vielen Stellen von geronnenem Blut durchtränkten, ehemals wohl rot-orangenen und nun verschiedenartig beschmutzten Robe zufolge muss dieser Mann ein Magier sein. Oder er war es, denn ob der arme Kerl noch unter den Lebenden weilt, ist eher ungewiss.

Machen sie die Erweckung des Gefangenen nicht zu einfach, er hat wirklich schlimmes hinter sich. Sein aktueller Zustand ist folgender: Er verfügt aktuell über 2 LE, ist also bewusstlos -

mit HK Wunden kann man im Moment wenig ausrichten, da seine niedrige LE eher auf Erschöpfung denn auf den Verletzungen beruht. Seine Wunden sind generell eher oberflächlich, wohl eher darauf ausgelegt, Schmerz zu verursachen denn darauf, den alten Mann umzubringen.

Ein stärkender Schluck Wein (eventuell sogar ein Heiltrank, Magie oder eine Liturgie zum Wohle seines Zustandes) vermag ihn wenigstens wach werden zu lassen.

Aber erst, wenn man ihm die eisernen Fesseln abgenommen hat, beginnt sich sein Zustand wirklich zu bessern: Er atmet tief durch, streicht sich noch ein wenig geistesabwesend durch den angesengten Bart, blickt die anwesenden Helden zum ersten Mal aus klaren Augen an und stellt sich vor:

Vorlesetext: Meines Dankes seid euch sicher! Verzeiht, dass ich so unhöflich war und mich nicht vorgestellt habe, obwohl ihr euch so freundlich um mich gekümmert habt. Dies möchte ich nun nachholen: Man nennt mich Cordovan von Drakonia, ich bin Magier des roten Elementes.

Ythario, dieser doppelzüngige Sohn eines schwarzfaulen Basilisken hat mich wohl im Schlafe überrascht und hierher geschleppt. Bei Wasser und steinhartem Brot lies er mich hier siechen, ab und zu kam er zu mir und versuchte mich zu foltern, ihm den Weg nach Drakonia zu weisen, aber nicht einmal diese weißhäutige glutäugige Hexe, die ab und zu zugegen war, konnte meine versiegelten Lippen brechen.

Sollten die Helden sich noch nicht vorgestellt haben, unterbricht er sich und meint: „Nun möchte ich aber gerne die Namen derjenigen erfahren, die mich aus diesem Kerker errettet haben, bevor ich weiter erzähle.“ Nachdem sich die Helden vorgestellt haben, fährt er fort:

Vorlesetext: Ihr seid sicher nicht nur hier, mich zu retten. Ich konnte einiges in Erfahrung bringen: Er steckt mit einer Elfenhexe unter einer Decke - er erforscht für sie diese dreckigen Wesen und sie versorgt ihn mit Opfern und Informationen. Ich weiß nicht, was sie ihm versprochen hat, dass er darauf einging, aber ich fürchte, er ist mit den Erzdämonen ein Bündnis eingegangen, hat einen Pakt geschlossen und seine Seele verkauft.

Ich würde euch gern begleiten wenn ihr weiter gegen ihn vorgeht, bin euch allerdings im Augenblick eher lästig denn nützlich. So reicht es mir denn, wenn ihr mich an einen wohligeren Ort geleiten könntet, bevor ihr gegen den Verdammten zieht.

Wenn die Helden den erschöpften Magier zurücklassen, um ihn „später wieder abzuholen“, schleppt er sich selbst aus dem Kerker und wartet oben in einem der Zimmer auf die Helden. In diesem Fall ziehen sie demjenigen, von dem diese schändliche Tat ausging, mindestens 10 EP ab.

Des Herzens Ende

Grundstimmung: Triumphal, unwirklich

Ablauf: Das Artefakt, das den Dämon an die dritte Sphäre bindet und die Kraftlinien in der Dämonengrotte auf die Beschwörungsgrotte fokussiert, zerplatzt

Wenn die Helden das Herz des Dämons mit einem tsageweiheten Gegenstand getroffen/ geschädigt haben, so beginnt es, Blutfontänen auszuspucken und sich schrecklich zu verkrampfen.

Vorlesetext: Es pulsiert immer schneller und vergeht immer mehr - wird immer kleiner, beginnt dabei schwach zu leuchten, steigert sich dann in ein rotes Licht, das den Käfig erhellt und euch blendet, so dass ihr euch abwenden müsst. Schlagartig bricht das Leuchten ab, euch tanzen noch einige Sekunden Sterne vor den Augen, dann könnt ihr wieder klarer sehen: Der gesamte unterirdische See hat sich rot verfärbt und brodelnd. Dicke Blasen steigen auf und zerplatzen, es scheint,

als wäre das Wasser von der einen auf die andere Sekunde zähflüssig geworden. Dann beruhigt sich das Wasser wieder - ebenso plötzlich, wie es mit dem Spuk begonnen hat und verfärbt sich wieder blau.

Eine unförmige, wurmartige Kreatur schießt unter der Wasseroberfläche auf euch zu, bäumt sich vor euch auf und zerfließt zu stinkenden Schleim, der schließlich völlig spurlos verschwindet. Als ihr wieder erschrocken auf den Fleck blickt, wo ihr das Herz des Dämons erwartet, erkennt ihr, dass es ebenfalls verschwunden ist. Euch steigt ein etwas brenzlicher Geruch in die Nase, aus der Luft wirbeln und tanzen kleine warme Funken.

Das almadinene Auge aktiviert sich eigenmächtig, speist seinen Energiebedarf kurzfristig von der freiwerdenden Kraft aus dem Herzen und eröffnet dem ersten Gezeichneten folgendes Bild:

Vorlesetext: Du siehst eine Handvoll dicker wabernder, bläulich pulsierender Krafftäden, die sich an der Stelle brechen, an der das Herz lag. Sie beginnen arhythmisch zu zucken und sich zu winden, peitschen durch den Raum und gleichen die unnatürliche Krümmung aus. Nach ein paar Augenblicken ist das seltsame Schauspiel vorbei und es riecht nach Ozon.

Magisch begabte Helden regenerieren bei dieser Gelegenheit spontan 2W6+6 ASP, es ist möglich, dadurch kurzfristig über das Maximum an ASP zu kommen, dies geht jedoch mit einem leichten Kopfschmerz einher (KL-1 für 1 Stunde).

Schlusskampf mit Ythario

Grundstimmung: desillusionierend, Ythario zeigt sein wahres Gesicht, reißt sich die Maske herunter

Ablauf: In der Beschwörungsgrotte wartet der aufgebrachte Ythario auf die Helden, will sie mit in die Verdammnis reißen, versucht sie noch ein letztes Mal für seine Zwecke zu verführen

Die Helden steigen gerade wieder die Leiter nach oben, nachdem sie in der Dämonengrotte dem Herzen des Dämons den Garaus gemacht haben. Was sie nicht wissen (aber eventuell ahnen): Zeitgleich mit ihnen trifft Ythario in der Beschwörungsgrotte ein...

Vorlesetext: Bereits beim Aufstieg beschleicht euch ein seltsames unsicheres Gefühl...mit jeder Stufe, die ihr aufwärts erklimmt, nimmt das seltsame Ziehen im Hinterkopf zu, als wollte euch jemand etwas sagen und zerre an eurem Haarschopf. Von oben dringen leise schlurfende schabende Geräusche, von unten gluckert es leise und monoton. Nach ein paar Minuten seit ihr der Öffnung in die große Grotte schon sehr nahe.

Als ihr endlich alle oben angekommen seid und euch gerade ein Stein vom Herzen fallen will, wird das Portal zur Grotte aufgestoßen und Ythario stampft mit langen Schritten herein. Er trägt einen weiten Umhang in schwarz-rot, in der Hand hält er eine Balestrina, an seinem Gürtel hängt eine weitere solche Waffe sowie ein schmales Kurzschwert. An seiner Seite hüpfen zwei Harphyen, die seltsam ruhig sind sowie eine Säbelzahnexse - ein Tier, so groß wie ein Tiger mit verkorpelter schuppiger Haut, langer, gespaltener Zunge, die nervös zitternd immer wieder aus dem Maul huscht, spannlangen Fangzähnen und einem merkwürdigen grün-gelben Streifenmuster.

Unabhängig von der Tageszeit reißt die Zerstörung des Herzens Ythario in seine „dunkle Seite“ - er ist schrecklich wütend auf die Helden, versucht allerdings zuerst, sich zu beherrschen und wartet ab, wie die Helden reagieren. Von sich aus greift er nicht an, sobald einer der Helden eine schnelle Bewegung unternimmt, lässt er sie wissen, dass er mit geladener Balestrina auf sie zielt und sie derartige

Aktionen besser lassen sollten, er habe einen Vorschlag für sie. Auch wenn sich die Helden ruhig verhalten, spricht er:

Vorlesetext: „Ihr habt den Dämon vernichtet, der mein schönes Sanatorium verseucht hat - ich bin euch zu Dank verpflichtet. Ich mache euch ein Angebot, meine Freunde! Wir lassen das hier auf sich beruhen und ihr arbeitet für mich - ich werde euch beteiligen. Ich kann euch jede Menge Geld geben, ich habe Beziehungen zu hohen Posten im Horasreich. Ich wurde ebenso hinteres Licht geführt wie ihr - Pardona, meine Herrin, ist verschwunden, hat mich fallen gelassen, wie eine überreife Frucht. Sie ist es gewesen, die eure Erinnerungen ausgelöscht hat. Sie war es, die euch bei mir eingeschleust hat - jetzt verstehe ich alles, jetzt erkenne ich euch endlich wieder. Schwört mir Treue und helft mir, sie zu suchen, wir werden uns gemeinsam an ihr rächen. Caljinaar, meine einzig wahre Herrin wird euch mit der nötigen Kraft dafür ausstatten.“

Die Alternative...“, bei diesen Worten blickt er zu den Bestien an seiner Seite, „...muss ich euch wohl nicht erläutern.“

Es ist natürlich möglich, dass er sofort von den Helden angegriffen wird und so nicht zum sprechen kommt. In diesem Falle feuert er nacheinander seine drei Balestrinas ab, hält seine Chimären jedoch noch zurück, um sich von ihnen decken zu lassen. Der im Folgenden entbrennende Kampf kann sowohl im Harphyenreservat als auch in der Beschwörungsgrotte ausgetragen werden und sollte taktisch klug ausgetragen werden - Ythario versucht zuerst, in Deckung zu bleiben und die Helden zu beschließen, während die beiden Harphyen für Wirbel sorgen.

Sobald Ythario schwer verwundet wurde (10+ LE verloren), beginnt er, zu Asfaloth zu flehen, sie möge ihn erretten und ihm die Gewalt geben, diese Störenfriede zu vernichten. Sie erhört ihn und schenkt ihm einen Hornpanzer (RS+4) sowie die Fähigkeit, Wunden zu regenerieren. Von nun an regeneriert Ythario pro KR W3 LE sowie alle 5 KR eine Wunde.

Wenn er nach dieser Verwandlung noch einmal schwer getroffen wird, so fleht er Asfaloth erneut an, ihm noch einmal die Gnade ihrer Hilfe zuteil werden zu lassen - es funktioniert allerdings anders, als er es sich gewünscht hätte - plötzlich wird es extrem kalt, dann steigt die Temperatur in sommerliche Höhen und die Luft wird feucht. Ein Wirbel aus Maden, Spinnen, Kröten und Würmern beginnt den Magier zu erfassen, reißt die Chimären mit hinein und beginnt dichter und dichter zu werden, bis die Gestalt schließlich komplett von einem Klumpen sich windenden Schleims und zuckenden Insekten umhüllt ist. Verzerrte Schreie dringen an das Ohr der Helden und lassen selbst den Hartgesottene unter ihnen die Haare zu Berge stehen. Mit einem schmatzenden Geräusch fallen schlagartig Myriaden von wimmelnden Wesen von Ythario ab und geben den Blick auf ein neues Wesen frei: Offensichtlich hat Caljinaar ihm die Gnade einer neuen Gestalt erwiesen: Einen aufrecht auf mächtigen Hinterpranken stehenden, in Streifen grün-gelb geschuppten Menschenleib mit zwei klauenartigen Armen mit scharfen Krallen, zwei zerzausten Flügeln und einem menschlichen, von Hornpanzer bedecktem Kopf mit einem scharfen Schnabel, aus dem zwei große Zähne ragen. Trotz einer langen gespaltene Zunge vermag er noch klar und deutlich zu sprechen: Er verflucht die Helden und gibt ihnen die Schuld an seiner neuen Gestalt („Seht, was sie mir wegen euch angetan hat!“).

Im Kampf versucht er nun, möglichst nahe an seinen Gegner heranzukommen, ihn mit den Pranken zu packen und mit dem Schnabel zu zerreißen. Er pariert, indem er mit den Klauen die angreifenden Objekte beiseite schlägt.

Ytharios Werte:**Kurzschwert:** INI 13+W6**AT 14 PA 12 TP 1W+2 DK N****Balestrina:** INI 13+W6**FK 22 TP 1W+4****LeP 29 AuP 33 AsP 70****KO 11 MR 13 GS 10****RS 0** (stets nur leichte dünne Kleidung)**SF:** keine Kampfsonderfertigkeiten**Ytharios neue Werte:****Schnabel:** INI 14+W6**AT 14 TP 1W+7 DK N****Klauen:** INI 13+W6**AT 12 PA 10 TP 1W+5****LeP 45 AuP 60 AsP 50****KO 15 MR 10 GS 12****RS 3** (Schuppen am Körper)/ 5 (Kopf)**SF:** Wuchtschlag, Finte

Er kann weiterhin seine Zauber nutzen.

Werte der 2 Harpyen:**Klauen:** INI 9+W6**AT 14 PA 7 TP 1W+5 DK N****LeP 30 AuP 100 KO 14 MR 12 GS 15/2****GE 14 KK 10****RS 1****SF:** Flugangriff (MBK S. 71)**Werte der Säbelzähnechse:****Klauen:** INI 11+W6**AT 16 PA 7 TP 1W+5 DK N****Maul:** INI 10+W6**AT 14 TP 2W+3 DK N****LeP 35 AuP 120 KO 16 MR 8 GS 12****GE 14 KK 16****RS 1****SF:** Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Gezielter Stich (Biss)

Wenn Ythario getötet wird, zerfällt sein Körper in Einzelteile, die binnen Sekunden zu zähem Schleim zerfließen und schließlich vollkommen vergehen. Ein widerwärtiger, magenumdrehender Geruch mit der Qualität von frisch Erbrochenem und einer eiternden Wunde weht durch die Grotte.

Nach Ytharios Ende

Grundstimmung: Desillusioniert, man ist sich nicht sicher, was die Zukunft bringt, der Sieg hat einen leicht schalen Beigeschmack

Ablauf: Nach dem Ende Ytharios gibt einige Verwirrung. Beim Ende des Herzens hat man auch an der Oberfläche seltsame Effekte wahrgenommen, Firene von Rossgath wundert sich zudem zurecht wo ihr Mann so schnell hin wollte. Als die Helden wieder aus dem unterirdischen Komplex zurückkehren dürfen sie erst einmal einige Erklärungen und Erläuterungen abgeben. Firene schickt sofort Boten aus, sobald die Helden ihr erzählt haben was vorgefallen ist. Gerüchte machen schnell die Runde und so finden sich am nächsten Tag sowohl Gäste, Bedienstete wie auch Dorfbewohner ein um zu erfahren was vorgefallen ist. Schließlich hält Ytharios Frau auf den Stufen der Villa eine Rede vor den Gästen und Bediensteten des Sanatoriums und den Bewohnern von Angkram.

Vorlesetext: Es scheint als ob jeder der in der Umgebung lebt sich auf dem Platz vor Ytharios Villa drängen würde. Hier habt vorhin schon einige absonderliche Gerüchte aufschnappen können. Firene hat versprochen nun einige Erklärungen abzugeben und dies will niemand verpassen.

„Meine lieben Gäste, Freunde, Nachbarn und auch ihr meine

Angestellten... Er hat uns alle getäuscht. Ich hatte keine Ahnung, was das Wesen, dass viele von uns als gütigen Freund und Helfer, als liebenden Vater und fürsorgliche Person kannten, hinter unser aller Rücken trieb!

Es hat sich herausgestellt, dass Ythario, oder wie auch immer er in Wirklichkeit hieß, unter dem Sanatorium eine götterfrevlerische dämonische Werkstätte eingerichtet hat, in der er Forschungen und Praktiken nachging, die mir durch die bloße Erwähnung und Schilderung unserer Retter eine Gänsehaut verursachten. Und nicht nur das: Das anscheinend so wundertätige Quellwasser, mit dem das Sanatorium versorgt wurde, war dämonisch pervertiert, machte uns zu willenlosen Sklaven unserer schlechten Gedanken und Gelüste, machte uns zu Ytharios Sklaven. Auch ich bin seinem Schauspiel aufgesessen, war blind für sein Tun. Mir wurde erklärt, dass Ythario nur des Nachts seinem abartigen Treiben nachging und tagsüber eben so war, wie wir ihn alle kannten: Fürsorglich, freundlich, liebevoll und engagiert. Uns bleibt nichts anderes übrig, als die Pforten des Sanatoriums vorerst für Gäste zu schließen, bis sich genau geklärt hat, was hier los war.

In diesem Augenblick sind einige Agenten der heiligen Inquisition sowie Angehörige des Adlerordens auf dem Weg hierher, um das Geschehene genauer zu untersuchen und Gründe zu finden und um zu verhindern, dass so etwas wieder geschehen kann. Einigen von euch werden sicherlich Fragen bezüglich der Vorkommnisse gestellt werden - beantwortet sie nach bestem Wissen und Gewissen.

Nun aber möchte ich euch unsere Retter vorstellen, die sich mutig auf die Suche nach dem Kern der seltsamen Erscheinungen machten, die das Umland unseres Sanatoriums schon lange plagten, die im Jagdhof Cordanyo Verbündete des Dämonenknechtes, den wir als Ythario kannten, zur Strecke brachten.“

Nach diesen Worten ruft sie die Helden zu sich und stellt sie den Zuhörern vor. Sie erhalten die Möglichkeit, noch ein paar Worte an die versammelte Menge zu richten.

Sie entschuldigt sich bei ihnen, dass sie ihnen kein Geld zur Entlohnung geben kann, da sie jede Münze im Moment dringend benötigt - nach dem Aufdecken des Verrates im Sanatorium verlangten fast alle Gäste ihr Geld zurück und auch die Bediensteten forderten eine Entschädigung. Sie als nun quasi für das Sanatorium und den Nachlass des Ythario Verantwortliche müsse darauf achten, wie es weitergeht. Nach diesen Worten macht sie den Helden allerdings verständlich, dass sie zum einen höchstwahrscheinlich an möglichst hoher Stelle für sie vorsprechen wird und ihnen so einen guten Namen versorgen wird und zum anderen natürlich in ihrer Schuld steht und ihr Möglichstes tun wird, den Helden ihre Wünsche zu erfüllen.

Den restlichen Epilog können sie den Spielern erzählen, wenn diese darauf bestehen, beziehungsweise wenn sie es gern tun, können sie ihn natürlich auch ausspielen.

Vorlesetext: Die Inquisitoren treffen nach drei Wochen am Sanatorium ein und beginnen mit Nachforschungen, ebenso die Agenten des Adlerordens, die nach einer Woche eintreffen - jedem von euch werden eine Menge Fragen gestellt, man stellt das Gelände und das Umland auf den Kopf und schreibt fleißig Berichte.

Nach ein paar Tagen der Untersuchungen scheint man zufrieden, ein Oberst des Ordens drückt jedem von euch einen Horasdor in die Hand und macht euch verständlich, dass ihr nun hier nicht mehr gebraucht würdet und gehen dürft.

ENDE.

5. Flashbackmodule

Der Einsatz von Flashbackszenen

Die nun im Folgenden beschriebenen Szenen sind dazu da, um den Spielfluss aufrechtzuerhalten, den Spielern in kritischen Situationen (wenn sie die Lust verlieren) Informationen zukommen zu lassen oder dienen einfach dem Stimmungsaufbau. Es gibt einige essentielle Szenen, die die Spieler benötigen, um sich ein Bild der vergangenen Ereignisse zu machen, dann gibt es einige optionale Szenen, die man einbauen kann um Stimmung zu verbreiten.

Wichtig ist, dass man die Helden so unvermittelt wie nur möglich in eine solche Szene herein wirft, sie sollen keinen spürbaren Übergang zwischen den Flashbackvisionen und der Jetztzeit spüren können. Dies dient vor allem dazu, besonders am Anfang des Abenteuers die Spieler und ihre Helden im Unklaren zu lassen, was nun Wirklichkeit und was Vision ist – die übertrieben luxuriös scheinende Welt des Sanatoriums oder die typisch dreckige heldische Welt voller Horrorzenen, Nachforschungen und Morden. Die Flashbackszenen sind so aufgebaut, dass die Helden mitunter recht freie Wahl haben, was sie tun, dadurch kann es eventuell zu Situationen kommen, die sie als Meister nicht vorhergesehen haben – wie wenn z.B. ein Held, der einen Verdacht hat, den Leiter des Sanatoriums in einem Flashback tötet. Für solch einen Fall gibt es zwei Möglichkeiten – entweder man wiederholt das Flashback einfach so lange, bis der Spieler sich zu einer anderen Aktion hinreißen lässt oder man lässt die Vision sehr hart abbrechen, der Held hat das bohrende Gefühl, etwas falsch gemacht zu haben.

Auch diese Szenen sind nur Vorschläge die erweitert werden können. Insbesondere bietet es sich an Flashbackszenen einzubauen die auf ihre Gruppe zugeschnitten sind. Sei es die Hexe die sich daran erinnert, alles schon einmal von oben gesehen zu haben wenn sie das erste mal über das Gelände des Sanatoriums läuft oder der Schauspieler der in einem Flashback die Helden anweist wie sie sich als Adlige zu verhalten haben.

Flucht im Wald

Einsatz im Spiel: Nach der ersten Szene des Aufwachens und Erholens im Sanatorium muss unbedingt diese Szene kommen, sie bildet das Ende der Einleitung.

Zeitpunkt: Diese Fluchtscene geschah, als die Helden bereits alles aufgeklärt hatten. Ihr Angriff auf das Sanatorium misslang und sie mussten fliehen.

Grundstimmung: Hoffnungslosigkeit

Ablauf: Die Helden fliehen mit einer Kutsche durch den Wald, werden allerdings unterwegs von einer Übermacht angegriffen und am Weiterfahren gehindert. Die Helden werden (scheinbar) niedergemacht und sterben (scheinbar).

Vorlesetext: Es regnet kalten Regen. So kalt, dass ihr denkt, spitze Nadeln würden eure Haut an ungeschützten Stellen durchbohren. Eine Strasse im Wald. Links und rechts fliegen schemenhaft Bäume vorbei, die ihr in der Dunkelheit nicht genauer erkennen könnt.

Aber ihr wollt sie nicht erkennen. Ihr treibt die Pferde weiter an, ihre Hufe traben durch den Schlamm des aufgeweichten Waldweges. Ihr sitzt anscheinend in und auf einer Kutsche, die Sitze sind angenehm weich, allerdings ist sie nicht gut gefedert, denn ihr spürt das unangenehme arhythmische Stoßen, dass von springenden Rädern verursacht wird.

Ihr wisst im Moment nur eines. So schnell wie möglich diese Strasse hinter euch bringen, dann erst seid ihr in Sicherheit,

dann erst könnt ihr durchatmen und überlegen, wovor ihr eigentlich flieht.

Nun lassen sie den Spielern einen winzigen Augenblick, sich an die neue Situation zu gewöhnen und sich zu orientieren. Sie werden vermutlich einige Fragen zur Situation stellen, alle Informationen, die sie zur Verfügung gestellt kriegen sollten sind allerdings, dass sie vor etwas schrecklichem fliehen und so schnell wie möglich irgendwohin wollen. Sobald ein Spieler auf die Idee kommt, die Kutsche anzuhalten oder sobald sie merken, dass die Szene an Tempo verliert, lesen sie den nächsten Text vor:

Vorlesetext: Plötzlich durchbricht ein mörderischer Schlag die ohnehin schon marode Federung der Kutsche, ihr werdet wie von der Faust eines Riesen durchgeschüttelt. Die Welt um euch herum beginnt sich zu drehen, ihr hört das Geräusch von splitterndem Holz und prasselnder Erde. Als ihr wieder klar denken könnt, liegt die Kutsche auf der Seite.

Der Held, der auf dem Kutschbock sitzt, sieht ein grausiges Bild: Ein gigantisches weiß geschupptes Wesen zerfetzt mit seinen Klauen und mit seinem Maul die Pferde, eines kann allerdings fliehen und entkommt in die Nacht. Der Drache (denn nichts anderes ist das Wesen) setzt ihm nach, entfernt sich fliegend von der Kutsche und verschwindet schließlich auch in der Dunkelheit.

Der Drache war niemand anderes als Pardona persönlich, mit Hilfe eines ADLERSCHWINGE in eine ihrer ureigenen Kreaturen, einen Gletscherwurm, verwandelt.

Nun können die Helden sich aufrappeln und den Schaden begutachten: Die Kutsche ist nicht mehr zu gebrauchen, die Pferde sind alle tot oder zumindest in derartig bemitleidenswertem Zustand, dass ein kurzer Schnitt wohl die beste aller Lösungen ist – zum Reiten sind sie auf alle Fälle kaum mehr zu gebrauchen. Jeder der Helden hat durch das Kippen der Kutsche einen Schaden von W6+2 SP in Form von Quetschungen, Schrammen und blauen Flecken erlitten, ernsthafteres ist allerdings noch nicht passiert.

Doch die nächste Gefahr ist nicht weit: Von hinten nähern sich Reiter, bald schon hört man heißere Schreie, die keinen Zweifel an ihren mörderischen Absichten lassen. Die Helden müssen sich zum Kampf stellen, denn zum Verstecken ist es schon zu spät (wenn ein Spieler meint, er wolle sich verstecken, dann schildern sie, wie die Reiter schon in Sichtweite kommen). Alternativ können Sie auch ein Rudel Bluthunde einbauen und damit die Spannung eventuell noch mehr steigern, wenn die Helden sich verstecken wollen (zermürendes Warten, ob die Hunde anschlagen, die sie schließlich doch noch aufspüren).

Nun folgt ein für die Helden gemeiner Kampf: Auf jeden der Helden kommen zwei gut bewaffnete und gerüstete Reiter, die zu Allem entschlossen sind. Magiebegabte stellen in diesem Kampf ernüchert fest, dass ihre astralen Reserven längst aufgebraucht sind (sie verfügen noch über W6+2 ASP).

Machen sie die Helden nach allen Regeln der Kunst nieder: Einer wird von gleich zwei Bolzen getroffen, ein anderer gleichzeitig von hinten und vorn mit Nahkampfwaffen belegt, wieder einer sieht sich einfach niedergelassen. Das Resultat dieser Szene muss sein, dass die Helden einfach tot sind, auch wenn sie eventuell einen der Reiter mit sich gerissen haben, sie sind tot.

Beispielwerte für einen der Reiter:

Rabenschabel: INI 13+W6

AT 15 PA 13 TP 1W+5 DK N

leichte Armbrust: INI 13+W6

FK 18 TP 1W+6

LeP 32 AuP 33 KO 14 MR 5 GS 7/12 (Pferd)

RS 4 (Lederharnisch, Lederzeug)

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Reiterkampf, Kriegerreiterei

Werte für einen der Hunde:

Biss: INI 10+W6

AT 14 AuW 13 TP 1W+3 DK H

LeP 15 AuP 30 KO 10 MR 2 GS 13

RS 1

Ytharios dunkle Seiten

Einsatz im Spiel: Diese Szene soll den Helden den letzten fehlenden Puzzlestein geben- bisher deutete kein Indiz auf Ythario, das soll sich mit dieser Szene grundlegend ändern.

Zeitpunkt: Recht spät im Abenteuer, wenn die Helden das Jagdhaus „Cordanyo“ besucht und den Paktierer Melando in seiner Dämonenform getötet haben.

Grundstimmung: skurril, schrecklich, fetzenhaft

Ablauf: Die Helden erleben Ythario von seiner dunklen Seite: Sie befinden sich in der Beschwörungsgrotte und versuchen gegen ihn anzugehen, doch Pardona geht dazwischen, da der Kessel noch nicht vollendet ist.

Vorlesetext: Kein Geräusch entsteht, während ihr durch finstere Gänge schleicht, die für euch alle gleich aussehen. SCHNITT. Ein Wächter liegt in seinem Blut am Boden, er hatte keine Chance, denn [Name des Helden] war schneller - er wischt seinen Dolch sauber und steckt ihn ein. SCHNITT. Ihr schiebt eine schwere metallene Tür beiseite und späht in einen dunklen Raum. Irgendwo blubbert eine finstere Flüssigkeit, der Boden des Raumes ist mit dickem Rauch bedeckt, auch die Decke, deren Höhe ihr nicht genau erkennen könnt, ist voller Qualm.

Nun lassen sie die Spieler sich orientieren, den Raum erkunden (es ist die Beschwörungsgrotte von Ythario) und dann entdecken sie eine, in Nebelschwaden eingehüllt, auf einer Plattform tanzende Figur in Beschwörungskleidern. Sie hat ihnen den Rücken zugekehrt und scheint ganz in ihre meditativen Tänze und Gesänge versunken. Deschelef hat einen „Silentium“ gewirkt, der sich in einem Radius von 10 Schritt um ihn herum erstreckt - nun können sich die Helden vorbereiten, gegen den Beschwörer vorzugehen. Doch es stellt sich als Falle heraus: Sobald die Helden Ythario angreifen, schnellen zwei seiner Chimären - Löwenwölfe (Wesen mit dem Leib eines Wolfs, dem Schwanz, dem Kopf und der Mähne eines männlichen Wüstenlöwen) auf sie zu und ein lautloser Kampf entbrennt, während Ythario seelenruhig zuschaut. Sobald die beiden Bestien zur Strecke gebracht sind (oder auch sobald die Helden Ythario direkt angreifen) stellen sie fest: Er ist von einem „FORTIFEX“, einem „INVERCANO“ und einem „GUARDIANUM“ geschützt. Nun beginnt ein ungleicher Kampf: Ythario schickt immer weitere Chimären in den Kampf, spricht dabei von einer „Kampfarena“, einer „Teststrecke für seine Kinder“ - es darf kein Zweifel an seinem vollständigen Wahnsinn bleiben. Sobald die Helden an ihn herankommen, wehrt er noch einen Charakter mittels „HÖLLENPEIN“ ab. Dann betritt Pardona in Drachengestalt die Spielfläche und attackiert die Helden mit ihrem eiskalten Feuer. Achten sie darauf, dass kein Held das Bewusstsein verliert, denn es müssen alle entkommen.

Vorlesetext: Ihr wisst: Wenn ihr das überleben wollt, so solltet ihr jetzt schleunigst hier verschwinden. Der Drache ist euch haushoch überlegen und Ythario schickt immer neue Bestien auf den Kampfplatz. Also lauft ihr, so schnell euch eure Beine tragen können durch die Pforte, durch die ihr gekommen seid.

Deschelef scheint sich jedoch nicht geschlagen geben zu wollen: Er stellt sich dem Ungeheuer breitbeinig in den Weg und murmelt eine düstere Formel. Dann taucht Drachenfeuer die ganze Szene in unwirkliches Licht. SCHNITT.

Durch das Harphyenreservat

Einsatz im Spiel: Diese Szene dient dazu, den Helden zu verdeutlichen, dass sie das Reservat (Raum 13 im geheimen Komplex) durchqueren müssen.

Zeitpunkt: Am besten setzt man sie ein, wenn die Helden die Tür wieder schließen wollen oder sich einfach unsicher sind, ob sie den Raum durchqueren wollen. Diese Szene ist kein Muss.

Grundstimmung: erst still und langsam, dann schnell, panisch

Ablauf: Die Helden durchqueren das Reservat. Keine Möglichkeit zur Interaktion, nur Vorlesetext. Nach dem Ende der Szene sofort beschreiben, wie die Jetztzeit aussieht, wo die Helden sind, um die Szene deutlich abzusetzen.

Vorlesetext: [mit leiser Stimme lesen] Ihr schleicht durch die Grotte, die ihr soeben gesehen habt - überall schwirren die Wesen, halb Vogel, halb Mensch oder Elfe durch die Luft, einige sitzen auf den großen Felsbrocken und beobachten euch mit geneigtem Kopf. Ihr wagt kaum zu atmen, drückt auch an die Wand des Grotte und setzt vorsichtig einen Fuß vor den anderen, immer bereit, loszulaufen, sobald eines der Wesen sich zu schnell oder aggressiv bewegt. [Kunstpause] Einige sind euch bereits gefährlich nahe [Kunstpause].

[lauter werdend: Held mit höchstem Raumangswert oder anderweitig anfälliger Held] verliert die Nerven und beginnt zu rennen. [sehr laut, hektisch schnell lesen] Sofort sind drei der Vogelwesen bei euch, fliegen einen Angriff, eines landet direkt vor [Name eines Helden] und versucht, ihm mit gespreizten Klauen den Bauch aufzuschlitzen.

Ihr seht eure einzige Chance in der Flucht. [Kräftigster Held] erreicht nach scheinbar endlosem Lauf die Tür auf der anderen Seite der Grotte und wirft sich mehrmals dagegen, bevor diese aufspringt. Ihr schlüpf hindurch, schließt die Tür hinter euch und atmet durch. [langsamer, leiser lesen] Kaum einer von euch ist schwer verletzt, aber alle haben ein paar Kratzer abbekommen.

Anwerbung durch den BD6

Einsatz im Spiel: Dieser Flashback wird dazu eingesetzt, den Helden im späteren Verlauf eine weitere Motivation anzubieten und ihnen einen Hinweis auf Cordovan von Drakonia zu geben

Zeitpunkt: Das Abenteuer sollte schon angelaufen sein und die Helden sollten bereits begonnen haben, Nachforschungen anzustellen

Grundstimmung: seriös, distanziert

Ablauf: In einem spärlich beleuchteten Raum bekommen die Helden die Lage erklärt und dürfen noch ein paar Fragen stellen

Vorlesetext: Euch gegenüber, an einem langen Tisch, sitzen 6 ältere Damen und Herren, die euch gespannt mustern. Der Raum, in dem ihr euch befindet, ist von nur 4 Kerzen in großen Kerzenhaltern spärlich beleuchtet. Auf dem Tisch liegen einige alte Karten und ein kleines Säckchen, dass der Form nach zu urteilen wohl Münzen enthält. Ein Mann in grüner Kleidung beginnt zu sprechen: „Das wichtigste wisst ihr ja bereits, schaut euch einfach ein wenig in dem Sanatorium und in der Umgebung um. Aber seid vorsichtig, von unserem Abgesandten, dem ehrenwerten Feuermagier Cordovan von Drakonia haben wir seit seiner Abreise keine Nachricht mehr erhalten, etwas scheint bei ihm schief gelaufen zu sein. Es würde uns freuen, wenn es euch gelänge, neben den Vorkommnissen in den Goldfelsen auch sein Verschwinden aufzuklären. Als Belohnung winkt euch der fünffache Inhalt dieses Dukatenbeutels - euer Vorschuss und eure

Ausrüstungskasse. Besorgt euch alles Nötige und brecht dann rasch auf. Lasst uns Nachricht von eurem Gelingen zukommen.“

Nach diesen Worten schiebt die kleine dicke Frau mit den roten Pausbacken im erdigbraunen Kleid den Beutel zu den Helden herüber und blickt sie an, wartet anscheinend auf Fragen.

Die Informationen des BD6 belaufen sich darauf, dass es seltsame Vorkommnisse in den Goldfelsen gab, die Befragung eines Dschinns ergab ein schwerwiegendes elementares Ungleichgewicht. Sie können die Lage des Sanatoriums erklären und auch etwas zu den Goldfelsen erzählen. Natürlich kann auch etwas zum Bund selber erzählt werden: Es handelt sich um einen kleinen Orden, der sich zur Aufgabe gemacht hat, mit ausgebildeten Elementaristen verschiedener magischer Traditionen das Wesen der Elemente tiefer zu ergründen und ihre Harmonie zu fördern. Hauptsitz ist Kuslik, wobei es Abgesandte an einigen Akademien und in einigen Druidenzirkeln und sogar einen einzelnen bei den Geoden im Kosch gibt. Wenn die Helden des Fragens überdrüssig sind, werden ihnen die Hände geschüttelt und man geleitet sie zur Tür hinaus, wo sie heller Sonnenschein blendet und sie zurück in die Realität wirft.

Einschleichen ins Sanatorium Teil 1

Einsatz im Spiel: Die Helden bekommen noch einmal einen neuen Blick auf das Sanatorium

Zeitpunkt: beliebig

Grundstimmung: gespannte Aufmerksamkeit

Ablauf: Die Helden schmuggeln sich in gestohlenen Kleidern in das Sanatorium.

Vorlesetext: Ihr befindet euch am Eingang des Sanatoriums. Die Sachen die ihr anhabt sind nicht eure eigenen. Sie ähneln eher den feinen Gewändern in denen ihr aufgewacht seid. Ihr seid nervös, schaut euch immer wieder nach der Rezeptionistin um. Angst. Ihr habt Angst, dass man euch ansprechen könnte. Euch als nicht hierhergehörig erkennen könnte.

Lassen Sie die Helden (und Deschelef) sich vorsichtig auf das Gelände des Sanatoriums begeben und schildern sie ihnen das Areal als ob sie es zum ersten mal sehen würden.

Einschleichen ins Sanatorium Teil 2

Einsatz im Spiel: Die Helden erinnern sich an den Eingang zum unterirdischen Komplex.

Zeitpunkt: Später im Spiel.

Grundstimmung: Spannung, Neugier, Tatendrang

Ablauf: Die Helden haben in Erfahrung gebracht, dass im Keller des Wirtschaftsgebäudes etwas nicht stimmt. Wachen brauchen sie nicht zu befürchten, da diese in Erwartung ihrer Ankunft abgezogen wurden.

Vorlesetext: Langsam bewegt ihr euch vorwärts, um euch herum liegt allerlei Gerümpel, von kaputten Stühlen bis zu alten Bettgestellen ist hier alles zu finden. Doch eine dicke Staubschicht bedeckt alles. Bis auf den Pfad zwischen dem Gerümpel den ihr folgt. Ihr geht weiter in den nächsten Raum nur um festzustellen, dass es hier nicht weiter geht...

Aber halt, doch dort im Norden ist eine schmale Tür, ihre Farbe hebt sich kaum von der Wand ab, so dass ihr sie fast übersehen hättet. Dahinter muss sich die Lösung des Rätsels befinden.

Sie können die Szene noch ein Stück im Komplex fortsetzen wenn Sie wollen. (siehe 3.2 Ortsbeschreibung Teil 2: „Geheimtrakt und Dämonengrotte“)

Ein Reisegefährte

Einsatz im Spiel: Den Helden wird klar, dass sie einen Begleiter und Verbündeten hatten.

Zeitpunkt: Wenn sie Deschelef zum wiederholten Male im Sanatorium über den Weg laufen.

Grundstimmung: entspannt

Ablauf: Die Helden sind zusammen mit Deschelef ibn Jassafer auf dem Weg zum Sanatorium.

Lesen Sie den folgenden Text direkt an einen Spieler gerichtet vor.

Vorlesetext: Die Sonne wärmt deine Haut, du merkst, dass du auf einem breiten Weg läufst. Rechts und Links von dir stehen Kiefern. Es ist eine Lust so zu marschieren. Du drehst dich nach deinen [Zahl der Helden -1] Gefährten um, um zu sehen ob alle das Tempo mithalten können. Dabei siehst du eine weitere Gestalt die du nicht kennst...

Machen Sie hier mit der Handlung in der Jetztzeit weiter und fahren Sie fort wenn die Helden Deschelef wieder begegnen.

Vorlesetext: Ihr seid wieder auf dem Waldweg, euer Begleiter ist ein alter Mann, grau ist schon Haar und Bart. Sein wettegegerbtes Gesicht und die sanften braunen Augen strahlen Ruhe aus und künden von Weisheit. Euer Blick gleitet über sein einfaches Reisegewand aus weißem Leinen auf dessen Brust die Zeichen aller 6 Elemente aufgestickt sind und schlagartig wird euch klar, dass es sich um einen Magier handeln muss. Dafür spricht auch der dunkle glatte Stab den der Fremde als Hilfe beim Laufen verwendet.

Machen Sie jetzt wieder in Echtzeit weiter und lesen sie den folgenden Text bei der nächsten Begegnung mit Deschelef im Sanatorium vor.

Vorlesetext: Ihr befindet euch auf einem Waldweg, doch marschiert ihr nicht mehr. Ein Kreis hat sich gebildet. Ihr seid eifrig am diskutieren, doch sind keine Worte zu vernehmen. Gerade spricht euer fremder Begleiter der euch doch so vertraut vorkomme. Seine Züge bleiben ruhig während er auf [Name eines impulsiven Helden] einredet und ihn scheinbar von etwas überzeugen will. [Held von oben] scheint ihm recht zu geben und ihr setzt euren Weg fort...

Den Helden sollte irgendwann klar werden, dass diese Flasbacks von Begegnungen mit einer bestimmten Person im Sanatorium ausgelöst werden. Wenn nötig können sie diese Szene weiter fortführen und dabei Details von Deschelefs Verhalten erwähnen die sie kurz zuvor bei einem Gast beobachtet haben...

Unterhaltung mit Eklor Zamoran

Einsatz im Spiel: Die Szene soll den Helden zeigen, dass sich die Gäste während ihres Aufenthalts verändert haben.

Zeitpunkt: Sanatorium, nachdem die Helden bereits die Bekanntschaft einiger Gäste gemacht haben

Grundstimmung: entspannt

Ablauf: Die Helden befinden sich im Sanatorium, sitzen am Rand des Badeteichs und plauschen mit einem der Gäste, dem Waffenhändler Zamoran.

Vorlesetext: Ihr sitzt in einem bequemen Korbstuhl, vor euch steht ein kleiner Tisch auf dem Getränke stehen. Die Sonne scheint angenehm vom Himmel und wärmt eure Glieder.

Ein ca. 50-jähriger hagerer Mann mit dunkelblonden Haaren und einem beeindruckenden Schnurrbart sitzt ebenfalls am Tisch. Das auffälligste an ihm ist aber sein fehlendes rechtes Bein. Er wirkt sympathisch und scheint die Ruhe selbst zu sein. Scheinbar ist er gerade dabei eine längere Geschichte zu erzählen.

„...und so kam es zu dieser Tragödie bei der ich mein Bein

verlor. Ythario ist meine letzte Hoffnung man sagt er habe magische Mittel. Ich habe bereits mit ihm gesprochen und er versprochen, dass ich wieder so durch die Gegend springen kann wie früher.“

Die Helden können den Waffenhändler noch ein wenig ausfragen. Er ist erst an diesem Tag mit einer Kutsche ins Sanatorium gekommen. Machen Sie vor allem den Unterschied zu der unruhigen, unstillen Person deutlich die der Waffenhändler mittlerweile ist. Außerdem fehlt sein Bein in dieser Szene noch völlig. Den Helden sollte klar werden, dass die Gäste beeinflusst werden.

Aug in Aug mit Pardona

Einsatz im Spiel: Es handelt sich um eine reine Stimmungsszene.

Zeitpunkt: jederzeit möglich, eventuell als Traum

Grundstimmung: unheimlich

Ablauf: Pardona ist gerade dabei den Helden seines Gedächtnis zu berauben.

Vorlesetext: Ein Gesicht befindet sich direkt vor dir, ein weibliches Gesicht, die Haut ist blass, doch bevor du mehr wahrnehmen kannst verengt sich dein Blickfeld, du siehst nur noch 2 Augen. Goldfarbene Augen. Nie zuvor hast du solche Augen gesehen. Sie machen dir Angst.

Leise Töne dringen an dein Ohr, du kannst sie nicht deuten, ein leichter Druck auf deine Schläfen, dann wird alles um dich herum von einem goldigen Glanz erfüllt. Du stürzt in diese großen Augen, die Welt ist nur noch Gold, und dann...
...Dunkelheit.

6. Das Ende vom Lied - Belohnungen

Zum Schluss das, was keine Heldenseele missen will: Die Belohnungen. Denn trotz der Tatsache dass die eigentliche Drahtzieherin Pardona spurlos verschwunden ist, haben die Helden einige Erfolge vorzuweisen und sicher auch einige neue Erfahrungen gemacht.

Erfahrungspunkte:

- **20 EP**, wenn die Helden die gefesselte Seele der Bauersfrau aus Ytharios geheimen Versteck befreien konnten
- **20 EP**, wenn die Helden den Altarraum (Raum 6) im geheimen Komplex „entweiht“ haben
- **bis zu 20 EP**, für den Helden, der im geheimen Komplex in Raum 17 (Harphyenreservat) eine unblutige Lösung forciert
- **30 EP**, wenn die Helden Jospes vor seinen Häschern gerettet haben.
- **bis zu 50 EP**, wenn die Helden angemessen auf Horrorszenen reagiert haben
- **bis zu 50 EP Abzug**, wenn die Helden wiederholt die Stimmung gestört haben (z.B. sich über Horrorszenen lustig machen oder NSCs unwürdig behandeln)
- **400 EP** für das Lösen des Abenteuers

Spezielle Erfahrungen:

Da es sehr unterschiedliche Wege zur Lösung dieses Abenteuers gibt lässt sich auch nur schwer voraussehen welche Talente ihre Helden verwenden um zum Ziel zu kommen. Auf jeden Fall haben sich alle Helden eine SE Etikette, Menschenkenntnis und Magiekunde verdient.

Materielle Belohnung:

Nach dem Abenteuer können sich die Helden im geheimen Keller des Sanatoriums umschauen und dort praktisch alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Einige Sachen, die zu auffällig sind bzw. zu frevlerisch, könnten ihnen allerdings Inquisition oder Adlerorden wieder abnehmen.

7. Anhänge und Handouts

Bei den Handouts gilt dasselbe wie bei allen anderen Modulen dieses Abenteuers: Sie sind als Vorschläge gedacht für Schriftstücke die den Helden in die Hände fallen können. Sie können dieses ganz weglassen oder selber noch weitere anfertigen, je nachdem auf was Ihre Gruppe „anspringt.“

Quelle 1: Brief eines Lieferanten

Sehr geehrter Herr zu Rosgath!

Wir haben eure Nachbestellung glücklicherweise noch erhalten und die erforderlichen Vorkehrungen getroffen, so schnell wie möglich liefern zu können. Dummerweise haben wir noch ein paar Probleme bei der Beschaffung des Arkaniums zu dem von ihnen angesetzten Preis. Aller Voraussicht nach wird es um 20% teurer - wir benötigen also noch eine ausstehende Summe von zusätzlichen 120 Horador.

Euer Diener, Gora

Quelle 2: Aus einem Brief an Ythario

Seid mir gegrüßt, Y.

Um euren Plan, den Kessel der Lebenskraft herzustellen, durchzuführen, benötigt ihr neben großen Mengen an Gold, Arkanium und purer KRAFT, wie ihr sie nennt, auch eine gewisse Menge an frischem Blut, bevorzugt von denkenden Wesen (mit der KRAFT), ich denke, 10 Maß sollten genügen.

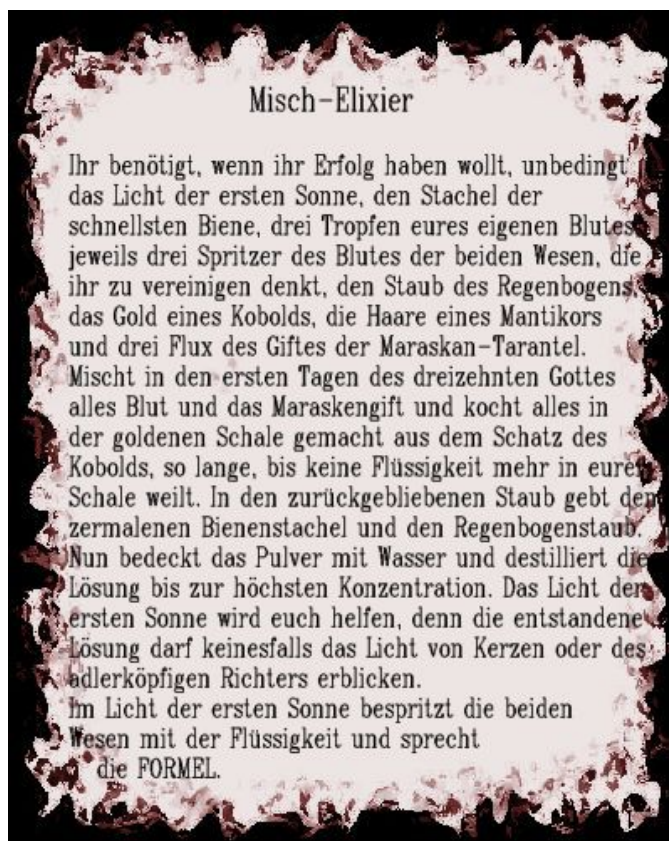
Euch bei der Herstellung zur Seite zu stehen, ist mir natürlich eine persönliche Ehre, ich werde euch an dem Abend der Herstellung besuchen und zur Hand gehen.

P.

Quelle 3: Aus einem Buch herausgerissene Seite

Von den Kesseln der Urkräfte:

Dieses Hirngespinnst soll angeblich von den alten Echsenherrschern hergestellt worden sein und laut Gerüchten zufolge den Echsen, den Wudu und sogar den Magiermogulen die Macht abgesichert haben. In einem der dutzend Kessel wurde angeblich das Fleisch gekocht, aus dem die Menschen gebaut wurden - was für ein Frevel gegen die Götter. Als hätten die solche magischen Märchen nötig, um wahrhaft mächtige Wesen zu schaffen.



Quelle 4: Alchemistisches Rezept

Quelle 5: Notiz Ytharios

*Koboldsgold
Licht der ersten Sonne?
Maraskan
schnellste Biene?*