

AVENTURIEN

DÄMMERSTUNDEN

TR. 194
ERFAHREN

VIER DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN

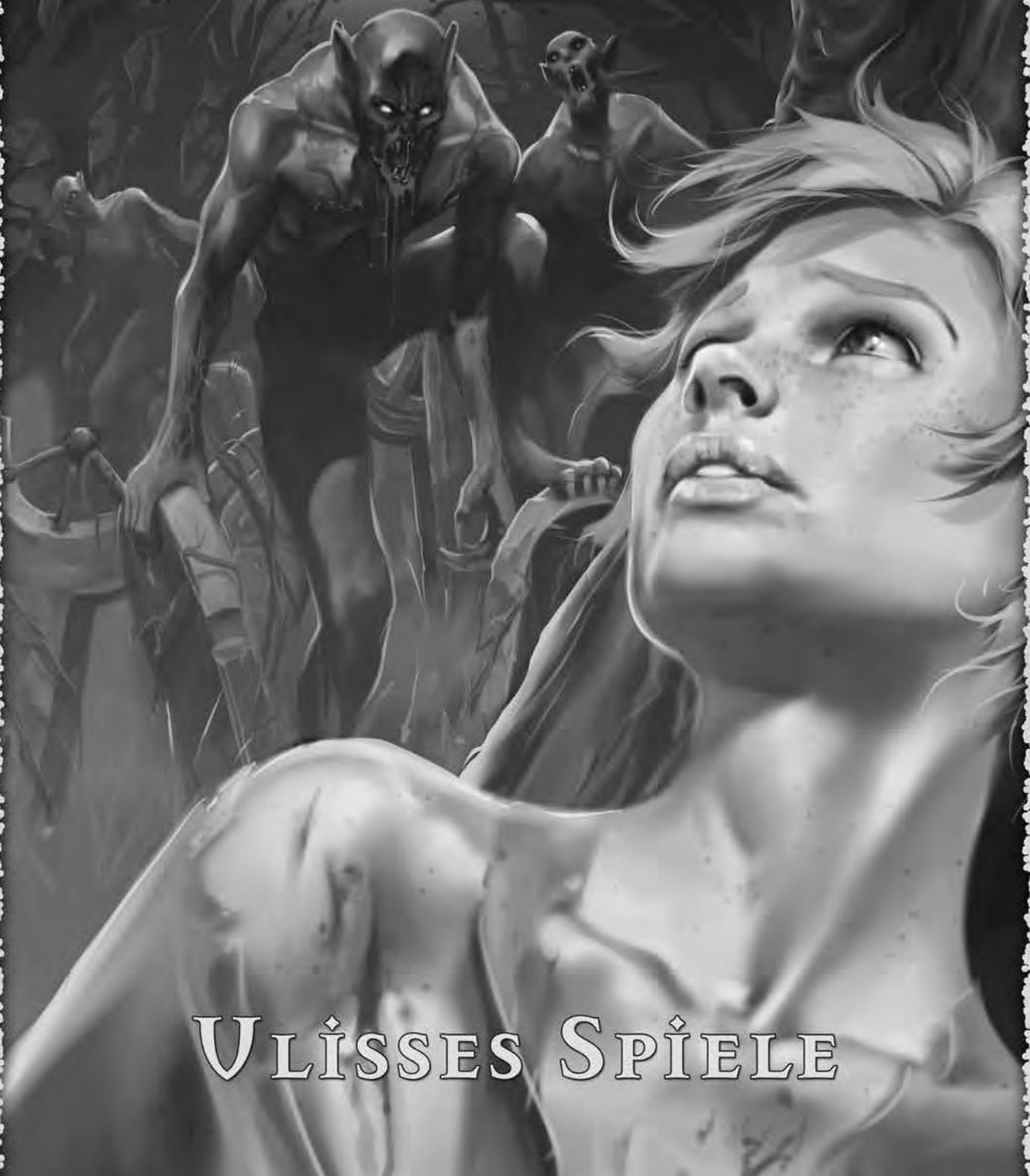


Das Schwarze Auge

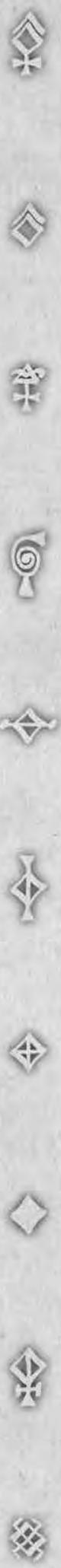
I3096PDF

Das Schwarze Auge

DÄMMERSTUNDEN



ULISSES SPIELE





VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH SCHIRMER

COVERBILD

KARSTEN SCHREURS

UMSCHLAGGESTALTUNG

RALF BERSZUCK

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

BOROS/SZIKSZAI, EEVIE DEMIRTEL,
MICHAEL JAECKS, JULIA METZGER,
DIANA RAHFOTH, JANIKA ROBBEN,
CHRISTIAN SCHOB, SEBASTIAN WAGNER

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-619-0

Das Schwarze Auge

DÄMMERSTUNDEN

EINE DSA-ABENTEUERANTHOLOGIE MIT GRUSELIGEN
ABENTEUERN FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION
MARTIN JOHNS

MIT TEXTEN VON
MURIA BERING, ROMAN BERING, JAN BRÄTZ,
DOMINIC HLADEK UND MARTIN JOHNS

MIT FREUNDLICHEM DANKE AN
GERO EBLING, CHRIS GOSSE UND ANDREE HACHMANN
FÜR RAT UND UNTERSTÜTZUNG.

İNHALT

ZUM GELEİT	5
VOP JEPEP, DIE AVSZOGEN, DAS FÜRCHTEP ZU LERPEP	6
GEİSTERJAHRMARKT	7
KAPİTEL I: DIE VERSCHWUPDEPEP KİPDER	8
KAPİTEL II: GRUSELGESCHİCHTEP	9
KAPİTEL III: DER JAHRMARKT	12
KAPİTEL IV: DER KOBOLD VPD DIE GEİSTER	16
KAPİTEL V: HEREİNSPAZİERT! – DAS SPIEL BEGİPPİT	20
KAPİTEL VI: EPDKAMPF	28
APHAHP: DRAMATIS PERSONAE	30
DIE PACHT DER GEİFERPDEP MÄVLER	32
DAS ABEPEVEP	32
DER WEG İNS ABEPEVEP	33
İP POTACKER	35
DIE WEİHE	41
DIE GHVL-DÄMMERUPG	43
AUSKLAPG	58
DRAMATIS PERSONAE	59
DAS LETZTE STÜPDLİP	62
HUPGER VPD HERRSCHAFT	62
DER EİNSTİEG İNS ABEPEVEP	64
EİP SCHRULLİGER GELEHRTER	64
APKUPFT İP THALUSA	65
LEBEPDİG BEGRABEP	72
ÜBER DIE SCHWELLE	76
AUSKLAPG VPD EPDE	84
DER LOHP DER MÜHEP	84
APHÄPGE	84
HİPTER DEM SPIEGEL	87
KAPİTEL I: DAS ABEPEVEP BEGİPPİT	87
KAPİTEL II: DAS ERSTE ERWACHEP	90
KAPİTEL III: DAS ZWEİTE ERWACHEP	93
KAPİTEL IV: DAS DRİTTE ERWACHEP	103
KAPİTEL V: HİPTER DEM SPIEGEL	104
APHAHP I: DRAMATIS PERSONAE	106
APHAHP II: ARTEFAKTE	107
APHAHP III: HAPDOVTS	108
GEMEİPSAME APHÄPGE	110



ZUM GELEIT

Auf den üblichen bunten Strauß von Abenteuern, der sonst in der Form der Anthologien angeboten wird, muss diesmal leider verzichtet werden. Stattdessen handelt es sich bei dem vorliegenden Werk um eine gänzlich andere Art von Gebinde. Denn hier dominieren vor allem düstere Farben. Fahle, sattschwarze und knochenweiße Blütenblätter umranken Stiele mit Dornen, die sich auf verstörende Weise um die Hand dessen zu schlingen scheinen, der sie zu lange betrachtet. Auch auf unserer hellen Fensterbank mögen sie sich nicht so recht wohlfühlen, das haben wir versucht. Wir sind uns jedoch uneins, was genau man erlauschen kann, wenn es ganz still wird und das letzte Licht des Tages in den *Dämmerstunden* verglimmt: Ein leises Geflüster? Ein böses Wispern? Wirklich ärgerlich, dass man es nur dann vernimmt, wenn man ganz alleine ist.

Ach, es wird das Beste sein, Sie denken einfach nicht daran. Vor Ihnen liegt eine Abenteuersammlung, die sich mit verschiedenen gruseligen Herausforderungen beschäftigt. Aventurien ist das Land der tapferen Helden und der strahlenden Heldinnen, wenn es ihnen nur gelingt, sich auch im Angesicht von Schauerlichkeiten als solche zu beweisen. Zwei der nachfolgenden Abenteuer haben einen festen Platz in Aventurien und sind auf diese Weise stärker in der Welt verankert, zwei weitere Szenarien sind so gewählt, dass sie an vielen beliebigen Orten die Reiseroute Ihrer Spielrunde bereichern können. Die einzelnen Abenteuer sind auf eine Weise konstruiert, dass sie vor allem in den Bereichen der Fantastik und der inneren Dynamik verschiedene Intensitätsstufen anbieten. Auch die jeweilige Art des Grauens und des Gruselns unterscheidet sich deutlich. Wir wünschen uns, dass wir auf der Grundlage dieser Überlegungen ein möglichst abwechslungsreiches und ansprechendes Gesamtwerk anbieten können, das für viele schaurig-schöne Stunden sorgt. Uns bleibt nur, Ihnen zuzurufen:

Hereinspaziert! In **Geisterjahrmarkt (1)** von *Muna Bering* und *Jan Bratz* machen sich die Helden auf die Spur entsetzlicher Vorkommnisse und stoßen dabei auf einen alten Jahrmarkt. Hier orgelt der Leierkasten von selbst, am Karussell baumeln Gebeine und im Nebel zeigen unheimliche Schemen ihre Fratzen. Doch was wäre, wenn die Geister noch lange nicht das Gefährlichste an diesem verfluchten Ort sind? Das kann gut sein: Ein finsterner Bösewicht spielt mit den Helden ein gemeines Spiel um das Leben von Unschuldigen und um ihr eigenes.

In **Die Nacht der geifernden Mäuler (2)** von *Dominic Hladek* geht es tief in die Schwarzen Lande, um ein weit abgelegenes Dorf wieder in die Obhut der Kirche des Raben zurückzuführen. Gibt es einen Grund, weshalb dessen Einwohner derart verwachsen und verschroben sind? Die Einsegnung des Friedhofs fördert Grausiges zu Tage. Doch dies ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf das Kommende und der Beginn einer langen, langen Nacht ... vergessen Sie nicht, Äxte und Armbrüste einzupacken!

In **Das letzte Stündlein (3)** von *Martin John* rollen die Köpfe und knarren die Särge, wenn man sich in die Stadt des finsternen Scharfrichters von Thalusa begibt. Es heißt, etwas Besseres als den Tod fände man überall. Die Helden dürfen herausfinden, ob diese fröhliche Theorie auch wirklich der Wahrheit entspricht, wenn sie sich bei lebendigem Leib begraben lassen und ihre Seelen dem roten Sand und den Abgründen der Zeit anvertrauen. Kein Abenteuer für Klausrophobiker!

In **Hinter dem Spiegel (4)** von *Muna Bering* und *Roman Bering* müssen die Helden um ihr Gespür für Wahn und Wirklichkeit fürchten, wenn Alpträume sie zu plagen beginnen und die Grenze zwischen den Träumen zu verschwimmen droht. Ist man wach? Schläft man bereits wieder? Eine Fee darbt in ihrem finsternen Kerker. Wer dem schwarzen Reithasen in seine Welt folgt, der steht schon bald Dingen gegenüber, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen. Unter lebenden Spielkarten und untoten Eichhörnchen gilt es, nicht den Verstand zu verlieren!

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Verweise auf andere Publikationen sind fett gesetzt. Dabei werden die folgenden Abkürzungen verwendet. Die nachfolgende Zahl bezieht sich auf die Seitenzahl innerhalb der Publikation.

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx
Horas	Reich des Horas
LCD	Liber Cantiones Deluxe
Erste Sonne	Land der ersten Sonne
Schattenlande	Schattenlande
Untote	Von Toten und Untoten
WdA	Wege der Alchimie
WdG	Wege der Götter
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

VON DEHEN, DIE AUSZOGEN, DAS FÜRCHTEN ZU LERNEN

Seinen Mitspielern einen gruseligen Spaß zu bereiten ist eine befriedigende Herausforderung für den Spielleiter. Gelingt es, so sind allen Beteiligten besonders einprägsame und erinnerungswürdige Erlebnisse gewiss. Gerade im Bereich der düsteren Abenteuer sollte jedoch auf eine Gefahr hingewiesen werden, die hier ein wenig größer ist als in anderen, leichtherzigeren Genres: Es handelt sich dabei um das thematisch bedingte Risiko, dass die Gemeinschaft der Helden allzu grob von einer Gefahr zur nächsten getrieben und besonders heftig von Bedrohungen und Schrecklichkeiten in auswegarme Situationen gedrängt wird. Dies kann im schlimmsten Fall der zentralen Freude abträglich sein, die unser Hobby in jeder Hinsicht auszeichnet: der

Selbstbestimmtheit der Spieler und der unbedingten Freiheit der Spielerentscheidungen. Aus diesem Grund wurde bei der Erstellung und der Auswahl der Abenteuer darauf geachtet, dass trotz aller beklemmenden Umstände die Spieler und deren Abbilder im fantastischen aventurischen Universum das Heft des Handelns so fest wie möglich in ihrer Hand behalten und Handlungsträger sowie Impulsgeber zugleich bleiben.

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen und Ihren Mitspielern viele Stunden Spielfreude!

Aus dem Schauer Moor, im April 2012

Martin John



GEISTERJAHRMARKT

VON MUNA BERING UND JAN BRATZ

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden folgen einigen vermissten Dorfbewohnern zu einem verlassenen Jahrmarkt, auf dem sich einst ein schreckliches Unglück zugetragen hat. Dort begegnen sie nicht nur den ruhelosen Geistern der toten Schausteller, sondern auch einem bösen Kobold, der sie zu einem makabren Spiel zwingt – ein Spiel um das Leben der gesuchten Menschen.

Ort: beliebig (im Abenteuer Weiderfleck genannt)

Zeit: beliebig

Helden: keine besonderen Einschränkungen, Kämpfer, Geweihte und Zauberer von Vorteil

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: hoch

WAS BISHER GESCHAH

Vor einigen Jahren schloss sich ein böser Kobold dem fahrenden Jahrmarkt *Maestro Bomils phantastisches Spectaculum der Schrecknisse und Zauberwesen* an und befreundete sich zum Schein mit dessen Direktor. Der Kobold behauptete, aus Freude am Spielbetrieb den Schaustellern bei ihrer Arbeit mit seiner Magie helfen zu wollen. Tatsächlich aber hegte er aufgrund seiner unglücklichen Vergangenheit einen abgrundtiefen Hass gegen alle Gaukler und plante Finsternes. Zwar unterstützte er eine Weile lang wirklich den Zirkusbetrieb – gleichzeitig aber säte er Zwietracht unter dem fahrenden Volk. Mit Illusions- und Einflussmagie schürte er gezielt die Ängste, die Gier und die Abneigungen der Menschen.

Eines Tages dann – an einem Sommertag vor zwei Jahren – sorgte der Kobold dafür, dass der Jahrmarkt einen ungeplanten Halt in kaum bewohnter Landschaft einlegen musste. Nur ein winziges Dorf, der Ort *Weiderfleck*, lag zufällig in der Nähe. In der dritten Nacht dieses unfreiwilligen Aufenthalts führte der Kobold schließlich den Tod der Schausteller herbei: Nicht nur ließ er die teilweise gefährlichen Schaustücke des Kuriositätenkabinetts – einen scharf abgerichteten Steppenhund, einen großen Schröter und eine Gruftassel – frei. Auch verwirrte er die Vernunft der Menschen mit perfiden Illusionen und Träumen und brachte sie dazu, sich gegenseitig (oder sich selbst) auf bestialische Weise umzubringen. Einige Überlebende nahm er gefangen.

Der böse Kobold ist bis heute auf dem Gelände des Jahrmarkts geblieben, als dessen Direktor er sich mittlerweile versteht. Die Zeit vertreibt er sich damit, seine Gefangenen oder auch unvorsichtige Reisende mit grausamen Spielen zu quälen. Des Nachts spuken die Geister seiner Opfer zwischen den verfallenen Buden und zerrissenen Zelten umher.

Der Ort gilt als verflucht, über die Schausteller erzählt man sich mittlerweile grässliche Geschichten.

Ausführlichere Informationen zum Kobold und zum verstorbenen Jahrmarktsdirektor *Bomil* finden Sie ab Seite 18 oder in der *Dramatis Peronae* auf Seite 31.

WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden werden auf den verlassenen Jahrmarkt aufmerksam, als sie eines Abends in den Ort *Weiderfleck* kommen. Dort zeigt sich die Dorfgemeinschaft verzweifelt, denn einige Dorfbewohner sind verschwunden. Wegen einer Mutprobe waren zwei Mädchen zum alten Jahrmarkt geschlichen und sind nicht zurückgekehrt. Und die drei Erwachsenen, die ihnen wenig später zu ihrer Rettung gefolgt waren, scheinen auch verschollen.

Die Helden sollten sich bereiterklären, die verschwundenen Dörfler zu suchen und zu retten. So begeben sie sich zum Geisterjahrmarkt – und begegnen dort dem bösen Kobold. Als dieser erkennt, dass diese Menschen gekommen sind, um die anderen zu retten, die er tatsächlich in seine Gewalt gebracht hat, zwingt er die Helden zu einem grausamen Spiel, denn solch makaberer Zeitvertreib ist sein größtes Vergnügen: Sie müssen erst einige Prüfungen bestehen – was bedeutet: einige von ihm modifizierte Attraktionen des Jahrmarkts besuchen und überleben –, dann will er ihnen die Dörfler aushändigen. Derweil ist eine dritte Partei auf die Helden aufmerksam geworden und erhofft sich von ihnen Hilfe: die ruhelosen Geister der toten Schausteller. Sie nehmen mit der Gruppe Kontakt auf, um sie um Erlösung zu bitten. Letztere kann ihnen jedoch erst zuteilwerden, wenn der Kobold vernichtet ist, und so wollen die Geister den Helden helfen, den Kobold zu töten. Sie kennen nämlich seinen *Wahren Namen*, mit dessen Aussprache der übermächtige Feind geschwächt werden kann. Zwar hindert starke Magie sie daran, den Namen *als Ganzes* preiszugeben, aber sie zeigen den Helden nach und nach, während diese sich den Herausforderungen des Kobolds stellen, Hinweise auf *Teile* des Namens.

Wenn die Helden schließlich alle Prüfungen bestanden haben und sich herausstellt, dass der Kobold sein Versprechen doch nicht einzuhalten gedenkt, sind sie hoffentlich in der Lage, seinen Wahren Namen zusammensetzen und auszusprechen. Letzteres schwächt die böse Kreatur und nimmt ihr einen großen Teil ihrer freizauberischen Macht, sodass die Helden sie besiegen können. So retten sie die Menschen aus dem Dorf und die übrigen Gefangenen und erlösen obendrein die Geister der Schausteller.

AUSWAHL DER HELDEN

In *Geisterjahrmarkt* wird von den Helden vor allem die Anwendung körperlicher und kämpferischer Talente verlangt, solche sollten also ausreichend in der Gruppe versammelt sein.

Weiterhin ist das Abenteuer sicherlich reizvoll für Gaukler, die sich das Schicksal des Jahrmarkts persönlich zu Herzen nehmen dürften – zumal wenn sie mit den Vorurteilen der Dörfler und der Abneigung des Kobolds konfrontiert werden. Für Schelme gilt Letzteres natürlich in noch stärkerem Maße.

Eine besondere Herausforderung dürfte **Geisterjahrmarkt** für Boron-, Praios-Geweihte und andere Helden sein, die der Geisteraustreibung mächtig sind und sich aus Überzeugung dazu berufen fühlen. Denn in diesem Abenteuer muss die Gruppe mit den toten Gauklern zusammenarbeiten, um den Kobold besiegen zu können – und so verlangt dieses Dilem-

ma rollenspielerisches Fingerspitzengefühl, wenn etwa dem sturen Praioten oder dem eifrigen Antimagier eine solche Allianz mit den Geistern nahegelegt wird.

ZEIT UND ORT DER HANDLUNG

Grundsätzlich kann das Abenteuer überall und zu jeder Zeit gespielt werden. In der vorliegenden Fassung lassen Namensgebung der Meisterfiguren und Beschreibung der Schauplätze eher auf eine Ansiedlung im Norden Aventuriens (zum Beispiel Mittelreich, Bornland, Andergast) schließen. Möchten Sie es in eine südliche Region verlegen, ändern Sie bitte entsprechend Namen und Begrifflichkeiten.

KAPITEL I: DIE VERSCHWUNDENEN KINDER

ANKUNFT IM DORF

Richten Sie es so ein, dass Ihre Gruppe während einer Reise am Nachmittag in das einsam gelegene Dorf *Weiderfleck* kommt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Ort ist wahrhaft winzig: Eine Handvoll windschiefer Häuschen und Gehöfte liegt verstreut, dazwischen ein von Kopfweiden umstandener Teich, in der Mitte der kleine Dorfplatz, rundherum einige strubbelige Gärten und Felder.

Vielleicht ist es nur der dunkle, nebelverhangene Nachmittag, der alles trostlos und bedrückend wirken lässt, aber ihr habt sofort den Eindruck, dass auf diesem Dorf eine ungewöhnliche Stille lastet. Niemand ist zu sehen, nur eine magere Katze huscht lautlos vorbei. Hinter geschlossenen Fensterläden flackert Kerzenlicht, aber es sind weder Stimmen noch Schritte zu hören.

Immerhin jedoch hat eines der Gebäude über seiner Eingangstür eine Laterne und ein hölzernes Schild in Form eines Betts baumeln: eine Herberge. Im feuchten Nebeldämmer blinzelt sie euch einladend entgegen.

Wenn die Helden sich der Herberge nähern, hören sie mit einer gelungenen einfachen *Simmenschürfe*-Probe, dass aus dem Haus leises Weinen dringt.

IN DER HERBERGE

Weiderflecks Herberge ist klein und einfach. Im Schankraum sind zwei Tische um die Feuerstelle gruppiert, vor einem Tresen stehen einige Hocker aufgereiht. Unter dem Dach gibt es einen sauberen, aber zugigen Schlafsaal. Für edle oder reiche Reisende räumt das Wirtsepaar, *Gumblad* und *Quirsel Triffon*, seine eigene Schlafstube. Pferde werden in einer Scheune untergebracht.

TRÄNEN IM SCHANKRAUM

Als die Helden den Schankraum betreten, sind hier sechs weitere Personen versammelt. Die Stimmung ist gedrückt. Hinter dem Tresen steht *Quirsel* (38, kugelrund, einfach gestrickt). Vor ihr sitzen drei Gäste, allesamt schweigend, mit trüben Blicken vor sich hin starrend, über ihre Bierkrüge gebeugt. An einem der Tische sitzt eine große, offenbar sehr betrunkene Frau und weint. *Gumblad* (39, klein, vorsichtig) sitzt neben ihr und versucht sie zu trösten.

Als die Helden eintreten, werfen ihnen die Gäste am Tresen nur kurze, abwesende Blicke zu. *Quirsel* wendet sich ihnen zu, heißt sie willkommen und kommt ihren Wünschen nach – kann aber nicht verbergen, dass sie niedergeschlagen und durcheinander ist. Ihre Bewegungen sind fahrig, ihre Augen rot geweint.

Während die Helden mit der Wirtin sprechen und versorgt werden, können sie mit einer *Simmenschürfe*-Probe +3 aufschnappen, was am Feuer gesprochen wird. Die weinende Frau lallt stark, weswegen sie nicht gut zu verstehen ist. Unglücklich heult sie dem Wirt solche und ähnliche Sätze in die Schulter:

- „Meine armen Töchter, mein lieber Bruder!“
- „Ich habe meinen Mann begraben, ich habe meine Eltern begraben, ich habe schon zwei Söhne begraben – soll ich nun auch noch meinen Bruder verlieren?“
- „Oh, meine Töchter, meine armen, armen Töchter!“

Gumblad tröstet sie. Wenn die Helden sich erkundigen, was für ein Unheil in dem Dorf geschehen ist, erfahren sie von den verschwundenen Mädchen (siehe unten). Sollten sie nicht nachfragen, wird *Quirsel* sie früher oder später um Hilfe bitten, denn vermutlich sehen mindestens einige Mitglieder der Gruppe stark und gut gerüstet aus. Alternativ wendet sich *Mo* selbst flehend an die bewaffneten Fremden.

Ist gar ein Boron-Geweihter oder ein anderer offensichtlicher Würdenträger unter den Helden, werden sie augenblicklich nach Eintreten in den Schankraum angesprochen. In einem solchen Fall interpretiert die Dorfgemeinschaft das Erscheinen der Helden als göttergesandte Hilfe.

Personen in der Herberge

- Quirsel: Wirtin, 38, füllig, blonde Locken, große Augen, naiv, wohlwollend
- Gumblad: Wirt, 39, schwächling, spitzes Gesicht, nervös, aber freundlich
- Mo: Mutter der verschwundenen Mädchen, 28, groß und kräftig, dunkles wirres Haar, zurzeit vorwiegend verzweifelt und sehr betrunken
- Weitere Gäste: Dorfältester *Arnulf* (71, zahnlos, geistig leicht verwirrt), Imkerin *Libussa* (23, rotblonde Zöpfe, tatkräftig) und Bauer *Edu* (41, braun gebranntes Knittergesicht, abergläubisch und voller Vorurteile).

DIE VERSCHWUNDENEN MÄDCHEN

Beim ersten Nachfragen erfahren die Helden, dass zwei Schwestern aus Weiderfleck, die elfjährige *Elene* und die neunjährige *Girte*, verschwunden sind. Es gilt als sicher, dass sie sich im Laufe des Tages zum sogenannten Geisterjahrmarkt geschlichen haben, als eine Art Mutprobe. Dort aber spukt es, und die Kinder haben sich mit ihrem Leichtsin in Lebensgefahr gebracht.

Als ihr Verschwinden am Mittag bemerkt wurde, sind gleich drei Dörfler (unter anderem Mos Bruder) losgezogen, ihnen hinterher, um sie zu retten. Aber auch diese Retter sind bis jetzt nicht zurückgekehrt. Die Dorfgemeinschaft geht vom Schlimmsten aus. Aber nun, so kurz vor Einbruch der Dunkelheit, wagt sich niemand mehr zum alten Jahrmarkt, denn die mordlüsternen Geister der verstorbenen Schau-

steller treiben dort ihr Unwesen – oder gar etwas noch Schlimmeres.

Wenn die Helden genauer nach den Umständen des Verschwindens der beiden Mädchen und natürlich nach dem Geisterjahrmarkt fragen, erhalten sie ausführlichere Informationen. Diese finden Sie im nächsten Kapitel: **Gruselgeschichten**.

EILE IST GEBOTEN

Sind die Helden bereit, den Dörflern zu helfen, werden diese sie bitten, so rasch wie möglich aufzubrechen. Am Morgen, nach einer ganzen Nacht mit den Geistern des verfluchten Jahrmarkts, wird es für die vermissten Menschen wahrscheinlich zu spät sein. Obendrein leidet Elene an einer ausgeprägten Dunkelangst – selbst ohne Spuk dürfte sie ein langer Aufenthalt an dem finsternen Ort um den Verstand bringen.

Als Belohnung bietet Mo der Gruppe einige Stücke aus ihrem Familienschmuck an, und andere Dörfler würden weitere Wertgegenstände dazulegen. Insgesamt kommt ein Wert von rund acht Dukaten zusammen.

Bevor die Helden aufbrechen, werden die Weidenflecker sie aber auf jeden Fall noch warnen wollen vor dem, was sie auf dem Jahrmarkt erwartet. Das heißt, selbst wenn Ihre Gruppe nicht von sich aus nach den Hintergründen fragt, werden die Dorfbewohner sie ihnen zum Besten geben.

Anmerkung: Sollten die Helden trotz des Drängens der Dörfler erst am nächsten Morgen zum alten Jahrmarkt aufbrechen, sollten Sie dies bestrafen. Unter diesen Umständen sind bei Ankunft der Gruppe noch mehr der Vermissten (Meisterentscheid) bereits tot.

KAPITEL II: GRUSELGESCHICHTEN

GESPRÄCH IN DER HERBERGE

Die Dorfbewohner in der Herberge werden den Helden also die schreckliche Geschichte des alten Jahrmarkts (soweit sie sie kennen) erzählen. Wirtin Quirsel schwingt sich dabei zur Hauptgesprächspartnerin auf, aber auch die anderen Meisterfiguren werfen immer mal Bemerkungen ein: Arnulf macht anzügliche Bemerkungen über die Gauklerinnen, Libussa schildert leichtgläubig jede Attraktion als echt, und Edu gibt regelmäßig seine fremdenfeindlichen Vorurteile zum Besten. Die Weidenflecker sind eher einfach gestrickte, abergläubische Leute, noch dazu mit Vorbehalten gegenüber Gauklern, Streunern, umherziehendem Pack, Hexen ... (wozu sich die Helden teilweise wohl auch zählen werden) behaftet.

INFORMATIONEN ZUM VERSCHWINDEN DER DÖRFLER

- Vermisst werden zum einen die beiden Schwestern Elene (11, kurze dunkle Locken, wild) und Girte (9, drahtig, großspurig), die Töchter von Mo. Ihr Verschwinden wurde mittags bemerkt.

- Weiterhin fehlen die drei Erwachsenen, die ihnen zum Geisterjahrmarkt gefolgt sind, um sie zu retten: ihr Onkel *Innon* (31, breites Kreuz, laute Stimme) und das Bauernhepaar *Toran* (36, narbiges Gesicht, grimmig) und *May* (37, lispelt, still), die Eltern von einem Sohn namens *Patras*.

- Von ebendiesem Patras, einem 14-jährigen Jungen, weiß man, dass die Mädchen zum Geisterjahrmarkt aufgebrochen sind. Nachdem sich ihr Fehlen im Dorf herumgesprochen hatte, rückte er damit raus, am Vormittag mit ihnen gestritten zu haben. Und zwar soll in einigen Tagen das jährliche Weidenflecker Steckenpferdrennen (*im Winter*: Schlittenrennen) stattfinden, und Patras habe Elene und Girte gesagt, sie dürften da nicht mitmachen, sie seien noch zu klein und obendrein schwache Mädchen. Daraufhin seien die beiden fuchsteufelswild geworden. Elene habe geschworen, ihm zu beweisen, dass sie mutiger seien als alle anderen Kinder im Dorf. Sie wollten als Beweis ihrer Reife etwas vom alten Jahrmarkt mitbringen. Patras habe das leider nicht ernst genommen. Nun sei es zu spät.

Die Helden können Patras aufsuchen. Zusammen mit seinen Geschwistern und Großeltern findet man ihn in einem der Bauernhäuser. Verstört sitzt er am Feuer, sein Gesicht ist von einer Tracht Prügel geschwollen. Er wird von Gewissensbissen zerfressen.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM JAHRMARKT

- Der Name des Jahrmarkts war *Maestro Bomils phantastisches Spectaculum der Schrecknisse und Zauberwesen*.
- Der Jahrmarkt schlug seine Zelte an einem Sommermorgen vor zwei Jahren auf der großen Wiese hinter dem *Fuchshain* auf. Diese liegt eine gute Stunde Fußmarsch vom Dorf entfernt. Der Halt war kein freiwilliger: Achsenbrüche an zwei Wagen zwangen die Schausteller zu dieser Pause.
- Einige Schausteller kamen nach Weiderfleck, um Nahrung und Werkzeug zu erbitten – und natürlich, um zum Jahrmarkt einzuladen. Man wollte wohl aus dem erzwungenen Halt das Beste machen.
- Vor allem die Kinder aus Weiderfleck freuten sich darüber. Ebenso einige Erwachsene. Aber gleichzeitig waren viele Weiderflecker auf der Hut: Man weiß ja, wie dieses Gauklerpack ist. Aufbrausend, götterlos, goldgierig! Sie saufen, prügeln, betrügen, stehlen gar oder verführen die Töchter, um sie zu schwängern und sich nie wieder blicken zu lassen. Und die, die damals ein ungutes Gefühl hatten, sollten recht behalten.
- Zunächst jedoch machten die Jahrmarktsleute einen guten Eindruck. Der Großteil von ihnen stammte wohl aus dem Svelltland. Direktor Bomil war ein höflicher, vergnügter Mann, der es verstand, die Attraktionen eindrucksvoll anzupreisen.
- Viele der Schausteller gehörten zur Familie des Direktors: Seine Zwillingschwester tanzte auf dem Seil, seine Eltern betrieben das Puppentheater, und sein Bruder kümmerte sich mit der Schwägerin um das Kuriositätenkabinett.

INFORMATIONEN ZU DEN ATTRAKTIONEN DES JAHRMARKTS

- Die Attraktionen des Jahrmarkts waren vergnüglich und teilweise atemberaubend.
- Neben üblichen Jahrmarktsbuden gab es unter anderem ein eselbetriebenes Karussell, dessen Figuren bunte Drachen, geflügelte Pferde und Meerjungfrauen darstellten, eine Schwertschluckerin („Sehr attraktiv. War wirklich schade drum.“), ein Seiltänzerpaar („Ohne Netz!“) und eine Gruppe dressierter Ziegen, die durch brennende Reifen sprangen und auf Bällen balancierten („Eine konnte sogar sprechen!“).
- Es gab auch ein Puppentheater. Wie es der Name des Jahrmarkts versprach, erzählten die alten Puppenspieler vorwiegend gruselige Geschichten, in denen es um Geister, blutsaugende Unholde, geistesranke Piraten und andere Schrecken ging.
- Zwei Hauptattraktionen gab es: das Kuriositätenkabinett und das so genannte Geisterhaus.

- Im Kuriositätenkabinett konnte man Unglaubliches und Schreckliches bestaunen: Es gab zwei „riesige, hässliche Käfer“ (einen Großen Schröter und eine Gruftassel), ein Einhorn, einen wilden Ork, ein zweiköpfiges Schaf, eine geflügelte Schlange, einen wahnsinnigen Axtmörder, eine menschliche Missgeburt und einen Werwolf. Alles natürlich in Käfige gesperrt oder in Ketten gelegt.
- Das Geisterhaus, von außen mit Dämonenfratzen bemalt, war recht weitläufig. Man musste im Inneren zu Fuß seinen Weg finden, während unheimliche Schreie und Geräusche zu hören waren, Lichter und Gespenster in der Luft schwebten und andere Schrecken immer wieder aus der Dunkelheit auftauchten: Skelette, Riesenspinnen und bucklige Hexen. Bisweilen wurde der Boden weich und feucht, und Nebel zog auf – man meinte plötzlich, in einem Sumpf zu stehen! Dann gab es Spiegel, die verzerrte Gesichter zeigten. Manchmal traf man aber auch auf einen freundlichen Wichtel, der einem ein Rätsel stellte. Wenn man es richtig beantwortete, gab er hilfreiche Hinweise.

DIREKTOR BOMILS MAGISCHES GEHEIMNIS

Das *Phantastische Spectaculum* war vor allem darum stets ein eindrucksvolles Erlebnis, weil der Magiedilettant Bomil (und später auch der Kobold) einige Attraktionen mit Illusionsmagie glaubhafter zauberte.

Im Kuriositätenkabinett beispielsweise gab es zwar echte Schaustücke: den Großen Schröter, das zweiköpfige Schaf, die Missgeburt und die Gruftassel etwa. Andere wiederum wurden wahrheitsgetreu gezeigt, aber das meist ungebildete Publikum sah, was angekündigt wurde und was es sehen wollte: Der Werwolf war tatsächlich ein zottelig gebürsteter, scharf abgerichteter Steppenhund. Bei dem „wildem Ork“ handelte es sich um einen durchaus zivilisierten Halbork, einen Halbbruder von Bomil, der vor Zuschauern die Bestie zu spielen verstand. Auch hinter dem „irren Axtmörder“ verbarg sich nichts weiter als ein schauspielender Gaukler.

Einige Attraktionen jedoch wurden, wie gesagt, mit Illusionsmagie erzeugt oder aufgewertet: Das Einhorn war ein gewöhnlicher Schimmel, die Schlange hatte keine Flügel, keine der Ziegen konnte sprechen. Und auch im Geisterhaus wurden viele Schrecken mit Magie hervorgerufen oder intensiviert: die Fratzen in den Spiegeln, die Wichtel (verkleidete Kinder), die Erscheinungen und unheimlichen Geräusche usw.

INFORMATIONEN ZUM UNGLÜCK

- Drei Tage blieb es rund um den Jahrmarkt friedlich. In der dritten Nacht aber brach das geheimnisvolle Unheil über die Schausteller herein. Aus einem unbekanntem Grund fielen sie alle übereinander her und brachten sich selbst oder sogar gegenseitig um. Sogar die Kinder! Es gab, soweit man weiß, nur eine Überlebende.

- Aus Weiderfleck hatte niemand Anzeichen für dieses Blutbad bemerkt. Am Tag vorher hatten die Schausteller noch ganz normal ihre Künste dargeboten.
- Natürlich will hinterher jemand eine bedrückende Spannung hinter der fröhlichen Fassade gespürt haben; die Seiltänzer hätten abseits gestritten oder der Leiter des Kuriositätenkabinetts sei betrunken gewesen.
- „Aber natürlich sind diese Schauleute Meister darin, sich zu verstellen. So verdienen sie immerhin ihre Taler! Mit Lug und Trug! Vorne lachen sie übers ganze Gesicht, aber hinten schlagen sie ihren Kindern den Rücken blutig, wenn die nicht genug Geld vom Publikum zusammenstehlen!“ (*nur Edu*)
- In der dritten Nacht jedenfalls wurden die Weiderflecker plötzlich durch schrille Schreie aufgeschreckt: Diese wurden von *Tyrka* ausgestoßen, der Seiltänzerin. Sie kam ins Dorf gerannt, barfuß und nur mit einem Nachthemd bekleidet, das einst honigblonde Haar schlohweiß. Unausprechliche Schrecken waren ihr ins Gesicht gemalt, sie weinte und schrie, brachte aber kein vernünftiges Wort heraus, deutete nur immer in Richtung des Jahrmarkts und rief: „Alle tot! Das viele Blut, die Schreie! Esst doch die Kinder nicht! Götter, mein armer Bruder!“ Die Kräuterfrau des Dorfs, die alte *Jette*, nahm sich ihrer an und gab ihr Mittel zur Beruhigung.
- Gleich in der ersten Morgendämmerung rüstete das Dorf eine Gruppe aus, die zum Jahrmarkt gehen und dort nach dem Rechten sehen sollte. Man war auf das Schlimmste vorbereitet und wurde dennoch vom wahren Schrecken noch überwältigt.
- Libussa war bei dieser Gruppe dabei, sie erzählt stockend folgende Details des Massakers:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Als wir in den ersten Strahlen der Praiosscheibe beim Jahrmarkt ankamen, herrschte eine unheimliche Stille. Schon von Weitem sahen wir: Viele Wagen und Zelte waren beschädigt, eine Bude brannte. Beim Torbogen lag eine kopflose Leiche, Krähen labten sich daran.

Als wir in den Kreis der Wagen traten, fanden wir noch mehr Tote: Viele schienen mit einer Axt zerstückelt worden zu sein. Der Direktor stand, aufgespießt auf eine in den Boden gerammte Zeltstange, vor seinem Geisterhaus. Der Puppenspieler lag inmitten der Marionetten, mit schreckgeweiteten Augen, von deren Fäden erdrosselt. Am Karussell baumelten aufgeknüpft die alten Karusselbetreiber – neben ihrem Esel, dem die Zunge einen halben Schritt lang aus dem Maul hing. Die Schwertschluckerin schien die dressierten Ziegen und den Hirten erschlagen zu haben, und sie selbst hatte in grausiger Umarmung mit dem Seiltänzer ihr Ende gefunden. Und dann sahen wir den Kessel über der Feuerstelle, in der Mitte des Lagers, und da – da – Götter, es war furchtbar –, da ragten Arme und Beine heraus, *winzige* Arme und Beine! Von *Kindern*! Bei diesem Anblick verloren wir die Nerven und flohen.“

- Später am Tag zog eine zweite, größere Gruppe erneut zum Jahrmarkt, denn als götterfürchtige Menschen wollte man die Leichen (bzw. Leichenteile) bergen und bestatten. Doch ließ sich dieser Vorsatz nicht verwirklichen: Gerade als sich die Dörfler an ihre grausige Arbeit gemacht hatten, wurde einer von ihnen von einem der riesigen Käfer angefallen. Außerdem begann das Karussell plötzlich, sich wie von Geisterhand zu drehen, und der Leierkasten spielte von alleine! Da suchte auch diese zweite Gruppe das Weite.
- Seitdem meiden die Weiderflecker den Jahrmarkt. Wer aber nach Anbruch der Dunkelheit einmal in seine Nähe gerät, kann dort Lichter sehen und in der Ferne den Leierkasten spielen hören. Die Geister der toten Schausteller gehen dort um.
- Vor einem halben Jahr war ein reisender Boron-Geweihter namens *Berner* nach Weiderfleck gekommen. Als er im Dorf vom alten Jahrmarkt hörte, machte er sich gleich mutig dorthin auf, um die armen Geister zu erlösen. Danach hat man nie wieder von ihm gehört – und der Spuk hat auch nicht aufgehört.
- Eine Erklärung für das Unglück? Allgemein wird im Dorf angenommen, dass einer der Schausteller (vielleicht im Suff, vielleicht aus Bosheit) die Kreaturen des Kabinetts freigesetzt hat und dass diese dann über die arglosen Menschen hergefallen sind. Andererseits müssen einige Gaukler sich aber auch untereinander getötet haben – diverse Leichenfunde wiesen darauf hin. Vielleicht spielte also auch eine Fehde zwischen Familien eine Rolle, natürlich Alkohol, Rache, unbezahlte Schulden ... bei diesem vagabundierenden Pack weiß man ja nie.

TYRKA, DIE SEILTÄNZERIN

Erkundigen sich die Helden nach Tyrka, der erwähnten Überlebenden, wird ihnen mitgeteilt, dass diese noch immer im Dorf weilt. Sie gehe Jette zur Hand, die sich um sie kümmere. Bis heute habe die ehemalige Seiltänzerin die schrecklichen Ereignisse nicht verkraftet.

Die Helden können mit Tyrka versuchen zu reden. Sie finden sie in der kleinen, schiefen, abseits gelegenen Hütte der Kräuterfrau *Jette*. Jette (über 60, runzelig, flirtet gern mit hübschen Männern) werkelt gerade am Feuer. Tyrka (38, weißes Haar, aber junges Gesicht, verängstigt) schneidet an einem Tisch Gemüse. Als die Fremden eintreten, zieht sie sich scheu zurück.

Wenn die Helden ihr Anliegen höflich vortragen, dürfen sie mit Tyrka sprechen. Allerdings warnt Jette sie, die ehemalige Seiltänzerin auf keinen Fall zu bedrängen. Sie müssten sehr behutsam sein – seit dem Verschwinden der Dörfler sei Tyrka wieder sehr nervös.

Übrigens: Eine Befragung Jettes bringt kaum Erkenntnisse. Die Kräuterfrau hat stets ihr Bestes gegeben, das Trauma ihres Schützlings zu lindern, und hielt es dabei für kontraproduktiv, dessen überstandene Erlebnisse durch Fragen neu heraufzubeschwören. Aus diesem Grund weiß Jette wenig (nur die Informationen unter **Verschüttete Erinnerung**, Seite 12).

GESPRÄCH MIT TYRKA

Tatsächlich erweist sich Bomils Schwester als wortkarg. Sie mustert die Fremden mit großen Augen und wendet sich wimmernd ab, wenn diese zu barsch mit ihr reden. Nur wer geduldig seine Fragen stellt, erhält Antworten von ihr. Allerdings gibt sie zunächst nur Fragmente von sich, mal den Tränen nahe, mal seltsam entrückt, mal für einen Moment innehaltend, als lausche sie einem unhörbaren Flüstern:

- „Ich weiß nicht, warum der Tod zu uns ins Lager kam. Ich glaube, mein Bruder wusste es.“
- „Mein Bruder hat mich geweckt. Geweint. *Flieh! Lauf schnell fort!* Schreie, Feuer! Da bin ich gerannt.“
- „Er hatte Angst vor jemandem. Ich weiß nicht, vor wem. Ich habe keinen Feind gesehen.“
- „Sie haben sich alle gegenseitig getötet, grausam, das viele Blut. Auch die Kinder. Ich weiß nicht, warum.“
- „Wir waren alle eine Familie. Freunde. Manchmal gab es Streit. Aber niemals hätte einer den anderen töten wollen.“

VERSCHÜTTETE ERINNERUNG

Gelingt einem Helden eine *Heilkunde Seele*-Probe +7 oder wird ein geeigneter Zauber oder eine Liturgie gewirkt, kann die Gruppe mehr erfahren. Tyrka entspannt sich sichtbar und sie erinnert sich an Folgendes (bitte Antworten je nach Fragestellung der Helden formulieren):

In der Unglücksnacht schlief sie in ihrem Wagen, als Bomil sie weckte. Sie müsse sofort fliehen, herrschte er sie an. Als sie ihn fragte, was passiert sei (denn da hörte sie bereits die Schreie draußen), antwortete er zerstreut: „Das ist *sein* Werk. Ich bin mir sicher. Aber warum?“ Und plötzlich schrie er, sich wild umblickend: „Zeig dich! Wo bist du? Warum tust du das?“ Mit wem ihr Bruder gesprochen hat, weiß Tyrka nicht.

Dann wurde die Tür zu ihrem Wagen mit einer Axt eingeschlagen, und sie floh durchs Fenster. Draußen stolperte sie von einem Blutbad ins nächste, mehr als einmal wurde sie von ihren eigenen Freunden oder Verwandten gehetzt. Wie durch ein Wunder entkam sie aus dem Lager, aber die Schrecken, die sie auf ihrer Flucht sehen musste, lasten ihr auf der Seele.



KAPITEL III: DER JAHRMARKT

ANKUNFT

Stimmungsvoll ist es, wenn die Helden sich dem alten Jahrmarkt nähern, während die letzten Strahlen der Sonne hinter dem Horizont verblassen. Hat Ihre Gruppe Weiderfleck tatsächlich am Nachmittag erreicht und sich dort erst mit investigativen Gesprächen aufgehalten, ehe sie aufgebrochen ist, sollte die Umsetzung dieses Timings gelingen. Notfalls

AUFBRUCH

Richten Sie es möglichst so ein, dass die Helden ihre Gespräche im Dorf etwa eine Stunde vor Einbruch der Dunkelheit beendet haben. Die Weiderfleck werden sie nun zaghaft drängen, bald aufzubrechen, denn der verlassene Jahrmarkt liegt ein gutes Stück entfernt, und die Vermissten sollen möglichst nicht allzu lange nach Sonnenuntergang an diesem verdammten Ort ausharren müssen.

Quirsel beschreibt noch den Weg: Eine schmale, schlechte Straße führt vom Dorf zum Wäldchen, das man Fuchshain nennt. Dieses durchquert man über einen verschlungenen Pfad und gelangt so auf eine leicht abschüssige, weite Wiese. Auf dieser Wiese steht der Jahrmarkt.

HILFSMITTEL

Die Dörfler geben den Helden einige Mittel und Gegenstände mit, die ihnen bei ihrer gefährlichen Aufgabe helfen sollen:

- Jette überreicht der Gruppe ein Tiegelchen *Wirselkrautsalbe* (3 Anwendungen; stoppt Blutungen; 1W6+4 LeP zurück; **ZooBotanica 274**) sowie einen Rest *Furchtlos-Tropfen* (Kategorie D; 1 Anwendung; eine Angst nach Wahl des Anwenders wird für eine Stunde komplett unterdrückt; **WdA 55**)
- Edu überlässt dem Helden mit dem höchsten Sozialstatus leihweise ein Amulett an einem Lederband, das seinen Träger angeblich befähigt, Unsichtbares zu sehen. Tatsächlich hat dieses Artefakt magische Kraft, siehe Kasten **Edus Amulett**.
- Gumblad hat eine weiße Hasenpfote zu bieten, von der er schwört, dass sie Glück bringt – was leider reiner Aberglaube ist.

EDUS AMULETT

Dieses kleine, runde und glatte Amulett aus Aquamarin, das Edus verstorbene Mutter einst im Wald gefunden hat, ist auf den ersten Blick unscheinbar. Es hängt an einem schwarzen Lederband.

Tatsächlich aber handelt es sich bei dem Amulett um einen Zaubertalisman, der seinem Träger die Fähigkeit gibt, Magie in seiner Umgebung zu erkennen – alles Magische glüht auf, je nach Kraft unterschiedlich stark (wie bei einem mit 3 ZfP* gelungenen ODEM).



Der Geisterjahrmarkt

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Was aus der Ferne im Abenddämmer noch nicht zu erkennen war, wird langsam offenbar, als ihr auf den Jahrmarkt zugeht: Ihr nähert euch einem verlassenen, zerfallenen Ort. Das Holz der Wagen ist rissig, die Stoffe der Zelte spröde und stellenweise zerfetzt. Die einst wahrscheinlich leuchtend bunten Farben sind verblasst, verkohlte Buden zeugen von einem längst verloschenen Brand.

Wabernd kriecht dünner Bodennebel über die Wiese, als ihr weitergeht, wie weiße Schleier umweht er eure Beine. Aus dem Wald hinter euch tönt der klagende Ruf eines Waldkauzes.

Ihr erreicht den bunt bemalten, hölzernen Torbogen, der den Eingang zum Jahrmarkt markiert. Die Bilder, deren Farben stark verblasst sind, zeigten wohl einst eine fantasievolle Mischung aus Zirkus- und Schauermotiven. (*Helden, die des Lesens von Kusliker Zeichen mächtig sind, entziffern zudem auf der geschwungenen Mittelstrebe den Schriftzug „Maestro Bomils phantastisches Spectaculum der Schrecknisse und Zauberwesen.“*) Still wie Schatten hocken einige Krähen oben auf dem Tor und beobachten euch.

Weit ins Innere des Marktrundes könnt ihr nicht sehen: Buden und alte Zelte versperren euch die Sicht.

DER JAHRMARKT

- 1 Akrobatenbühne mit Hochseilgerüst
- 2 Geisterhaus
- 3 Marionettentheater mit Leierkasten
- 4 Karussell
- 5 Mäusehaus
- 6 Kuriositätenkabinett
- 7 Wahrsagerzelt
- 8 Schankzelt
- 9 Süßes Naschwerk
- 10 Ziegendressur
- 11 Kuren und Tinkturen
- 12 Sackprügeln
- 13 große Feuerstelle (Kochtopf an Dreibein)
- 14 Bomils Wagen mit Zelt

KURZBESCHREIBUNG DES JAHRMARKTS

Beachten Sie bitte den Übersichtsplan zum Jahrmarkt mit samt Legende, wenn die Helden nun den Markt betreten. Halten Sie zudem die unheimliche Stimmung möglichst noch eine Weile aufrecht: die hereinbrechende Nacht, der wallende Nebel, die schwarz glotzenden Fenster der vermeintlich leeren Wagen, die Stille, vielleicht eine im Wind quietschende Tür oder ein knarrendes Brett, eine vorbeihuschende Ratte ...

Hinzu kommt, dass auf dem Platz noch immer die Gebeine der Toten liegen. Im Bodennebel kann ein Held leicht auf einen Knochen treten, anfangs vielleicht auf den eines Tieres (Ziege, Pferd, Hund). Später werden die Funde schauriger: Vor dem Geisterhaus (2) liegen Bomils Gebeine, zu Füßen der in den Boden gerammten Zeltstange, mit der er in der Unglücksnacht aufgespießt wurde. In der Nähe des Puppen-

theaters (3) finden sich die Knochen des alten Puppenspielers, und am Karussell (4) baumeln die Überreste der Karusselbetreiber und ihres Esels. Von den vermissten Dörflern fehlt allerdings jede Spur. Alles ist still.

Lassen Sie Ihrer Gruppe etwas Zeit beim Erkunden des Geländes, es gibt Einiges zu entdecken.



Das Karussell

GEHEIMNISSE DES JAHRMARKTS

- 2: Im Geisterhaus, das die Helden im Laufe des Abenteurers noch betreten werden, findet sich der einzige Geist auf dem Gelände, der wirklich gefährlich ist: der zornige Spuk der kleinen *Isanne*, die einst als Wichtel im Geisterhaus Besuchern Rätsel gestellt hat. Eine Karte des Geisterhauses mit Legende sowie eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Abschnitt **Das Geisterhaus** ab Seite 25.
- 5: Im Mäusehaus, an dem einst Münzen darauf gesetzt wurden, in welche Tür einer Miniaturstadt sich die Maus flüchten würde, lebt mittlerweile eine riesige Mäusefamilie, jederzeit raschelnd, fiepend, trappelnd. Mehrere ins Holz genagte Ausgänge sorgen für viele Fluchtmöglichkeiten.
- 6: Auch das Kuriositätenkabinett, dessen Gelände durch einen groben Bretterzaun von neugierigen Blicken abgeschirmt ist, müssen die Helden im Laufe des Abenteurers besuchen. Hierzu finden Sie eine genauere Beschreibung im Abschnitt **Das Kuriositätenkabinett** auf Seite 23. Beachten Sie aber, dass die Helden, wenn sie das Gelände anfangs ohne den Kobold betreten, dort nur den Großen Schröter auf der hinteren Koppel (b) finden werden.
- 7: Im Wahrsagerzelt, das halb eingestürzt ist, liegt ein in wallende Gewänder gehülltes Skelett. Zwischen den Knochen findet sich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 eine Kristallkugel.
- 8: Das Bier in den Fässern im Schankzelt, das teilweise niedergebrannt ist, und auf dem Wagen dahinter schmeckt nicht mehr: Es ist ranzig und bitter. Aber hinter einer provisorischen Theke finden sich drei Amphoren mit noch genießbarem Vinsalter Wein.
- 9: *Süßes Naschwerk*: Die Süßigkeiten – Küchlein, Bonbons, kandiertes Obst –, die hier einst verkauft wurden, sind größtenteils von Tieren gefressen worden. Alle Reste sind verdorben. Dazwischen sind Mäusekot und tote Käfer zu finden.
- 11: *Kuren und Tinkturen*: Der Name dieses Standes steht in Kusliker Zeichen auf einem Schild am Dach des Wagens, der zu einem Drittel eingestürzt ist. In seinem Inneren liegen zerbrochene Gläser und Fläschchen, zerrissene Beutelchen und offene Kästchen. Schaut sich ein Held allerdings länger um, kann er jeweils mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 entdecken: 1 Heiltrank (Kategorie C; regeneriert sofort 2W6+4 LeP; hält noch knapp einen Monat; **WdA 56**), 1 Liebestränk (Kategorie D; Anwender entbrennt für 1W6 Tage in tiefer Liebe zur ersten Person, die es erblickt; noch ein halbes Jahr haltbar; **WdA 61**) und 1 Zaubertank (Kategorie C; Anwender regeneriert sofort 3W6 AsP; noch ein Jahr haltbar). Die Phiolen sind nicht beschriftet.
- 14: Zu Bomils Wagen und Zelt finden Sie genaue Angaben im Abschnitt **Das Versteck des Kobolds** auf Seite 17.

GEISTERSICHTUNG

Wenn die Helden sich eine kurze Zeit auf dem Gelände umgesehen – aber noch nicht alles entdeckt – haben, wird es Zeit für eine erste Geistersichtung. Gestalten Sie diese bitte, wie es gut zu Ihrer Gruppe und zur Situation passt. Anfangs sollte die Sichtung am besten nur kurz sein, aus der Entfernung stattfinden und einfach zur Atmosphäre beitragen.

Folgende Geistererscheinungen sind möglich (erweitern Sie das Angebot ruhig mit eigenen Ideen):

- An einer Stelle wirbelt der Nebel auf seltsame Weise unruhig auf. Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, meinen kurz, ein davonhuschendes Kind, ein maskiertes Gesicht hinter einer Zeltplane, ein wirbelndes Schwert oder etwas Ähnliches zu sehen.
- Die Erscheinung eines weißen Pferdes steht ruhig da und sieht die Helden mit traurigen Augen an. Im Nebel und in der Dunkelheit kann man es auf den ersten Blick für ein lebendes Tier halten. Erst beim Näherkommen werden die blutigen Striemen an seinem Hals und seinem Rücken sichtbar, dann verblasst es und löst sich auf.
- Auf dem Hochseil tanzt lautlos ein Seiltänzer, nichts als ein graziler Schatten vor dem schwarzen Himmel. Er sieht dabei perfekt aus, geradezu schön und friedlich – bis plötzlich die Wolken aufreißen und die Helden im Mondlicht erkennen, dass der Kopf des Tänzers um fast 180 Grad nach hinten verdreht ist.



Der Seiltänzer

- Für wenige Sekunden hängen am Karussell nicht die Knochen der Karussellbetreiber und ihres Esels, sondern ihre Körper.
- Im Puppentheater tanzen zwei Marionetten, von Geisterhand bewegt, lautlos miteinander, während dazu der Leierkasten leise spielt.
- Auf dem Dach des Geisterhauses erscheint flackernd ein kleines Mädchen mit dunklen Zöpfen. Sie hält eine große Schere in Händen. Sie scheint die Helden anzusehen und winkt sie stumm zu sich herauf.
- Ein muskulöser, glatzköpfiger Mann schlurft vorbei; sein Blick ist dumpf, in einer Hand hält er eine bluttriefende Axt; aus einem Auge ragt ein Nagel.

FUND EINES DORFBEWOHNERS

Wenn die Helden einen Großteil des Markts und ein, zwei Geister gesehen haben, sollten sie auf eine der vermissten Personen stoßen, nämlich auf May – die leider tot ist. Wie und wo sie sie finden, überlassen wir Ihnen – es hängt ja auch davon ab, wie sich die Helden über das Gelände bewegt haben. Ein erschreckender Fund wäre sicherlich wünschenswert: Ihre Leiche könnte vom Hochseil hängen oder auf einer der Karussellfiguren kauern, sie könnte einem Helden beim Öffnen eines Wagens entgegenfallen oder zerstückelt im großen Topf über der Feuerstelle liegen (zwischen Kinderknochen). Bitte lassen Sie Ihrer dunklen Fantasie freien Lauf.

AUFTRITT DES KOBOLDS

Während die Helden noch über Mays Leiche gebeugt sind und sie nach der Ursache ihres Todes untersuchen (*Heilkunde Wunden*-Probe +3: Genickbruch), tritt der Kobold das erste Mal auf.

Geradezu höflich macht er auf sich aufmerksam und erkundigt sich, was die Helden hier auf dem Jahrmarkt suchen. Wenn er Mays Leiche zu Gesicht bekommt, „erschreckt“ er und tut so, als würde er die Helden im ersten Moment für die Mörder halten. Recht schnell beruhigt er sich aber wieder und flüstert: „Das haben bestimmt die Geister getan!“ Er behauptet, im Fuchshain zu leben und aufgrund von Geräuschen auf den Markt gekommen zu sein.

Er erkundigt sich nach dem Anliegen der Helden und tut besorgt, als sie ihm davon erzählen. Auch fragt er genau nach, wie die verschwundenen Personen aussehen usw. Sollten die Helden ihn nach dem Unglück vor zwei Jahren befragen wollen, antwortet er, darüber wisse er nichts Genaues, damals habe er noch nicht hier gelebt. Aber er bekräftigt, wie rachsüchtig die Geister des Jahrmarkts sind. Schließlich sucht er sogar ein bisschen nach den Vermissten mit.

Bald danach aber schlägt er ein Spiel vor, mit der Begründung, ihm sei jetzt langweilig. Lehnen die Helden dies ab (immerhin haben sie Wichtigeres zu tun), offenbart er ihnen seine wahre Natur – und dass er ihnen keine Wahl lässt.

KAPITEL IV: DER KOBOLD UND DIE GEISTER

AUFFORDERUNG ZUM SPIEL

Der Kobold lässt also die Maske fallen. Er stellt sich als „Direktor“ vor, gibt zu, die vermissten Dörfler in seiner Gewalt zu haben, und fordert die Helden zu einem „amüsanten Spiel“ auf: Sie sollen ausgewählte Attraktionen seines Jahrmarkts besuchen – so viele, wie sie Menschen retten wollen (vermutlich also vier). Bestehen (soll heißen: überleben) sie die Attraktionen, will er ihnen die Vermissten aushändigen. Besuchen sollen die Helden das Puppentheater, das Hochseil, das Kuriositätenkabinett und das Geisterhaus – in einer Reihenfolge ihrer Wahl.

Die Helden müssen sich höchstwahrscheinlich auf das Spiel einlassen. Als mächtiger Zauberer ist der Kobold ein Gegner, den sie kaum bekämpfen oder austricksen können (zu seinen Fähigkeiten siehe bitte unter **Dramatis Personae** ab Seite 30).

Um zu beweisen, dass die Vermissten sich tatsächlich in seiner Gewalt befinden, verschwindet der Kobold grinsend per TRANSVERSALIS und kehrt wenige Zeit später zurück,

auf einer mageren, mit Blut rot gemalten Ziege reitend, mit einem Strick Girtel am Hals hinter sich her ziehend. Sie ist völlig verängstigt, gibt den Helden aber auf Nachfrage zu verstehen, dass auch die anderen aus Weiderfleck Gefangene des Kobolds sind. Ein längeres Gespräch mit Girtel unterbindet der Kobold allerdings, notfalls zerrt er grob am Strick und schüchtert das Mädchen so sehr ein, dass es kein Wort mehr sagt.

Fragen die Helden den Kobold, warum er die Dörfler gefangen hält oder dieses grausame Spiel um ihr Leben veranstaltet, antwortet er, er sei nun einmal der Direktor dieses Jahrmarkts, jeder Jahrmarkt brauche sein Spektakel, niemand möge Langeweile.

RUND UM DEN KOBOLD

Bitte beachten Sie auch den Abschnitt zum Kobold unter **Dramatis Personae** ab Seite 30. Dort finden Sie Einzelheiten zu seinem Aussehen und seiner Vergangenheit, seine Werte und übliches Kampfverhalten.

HINWEISE ZUR DARSTELLUNG DES KOBOLDS

WAHNSINNIG

Der Kobold ist wahnsinnig, und in seinem böartigen Wahnsinn ist er nervenzerreißend fröhlich. Stellen Sie ihn entsprechend dar. Ihre Helden sollten ihn bald hassen. Er grinst eigentlich dauernd, hat einen starren Blick aus weit aufgerissenen Augen und spricht in einem hohen Singsang. Wann immer jemand Schmerzen erleidet, bricht er in schallendes Gelächter aus. Er ist spöttisch, hämisch, beleidigend und schadenfroh.

Sind Gaukler, Barden, Streuner oder gar Schelme in der Gruppe, behandelt er diese besonders erniedrigend. Er macht sich ständig über sie lustig (Witze über ihr Aussehen, ihren Körpergeruch, ihre Herkunft/Eltern), ahmt ihre Äußerungen übertrieben debil nach, benutzt ihre Kleidung zum Händeabwischen und Ähnliches.

ГНАДЕПОС

Der Kobold warnt die Helden, sich an die Spielregeln zu halten und nichts Dummes zu unternehmen. Und unbarmherzig behält er sie auch im Blick, meistens zumindest (siehe unten: **ARROGANT**); leicht hinters Licht zu führen ist er nicht. Dass Einzelne sich wegschleichen und abseits eigene Aktionen durchführen, dürfte also rasch auffallen.

Versucht die Gruppe dennoch, gegen den Kobold vorzugehen (und wird dabei ertappt), kennt dieser keine Gnade: Zur Strafe tötet er augenblicklich Girtel auf makabre Weise; zum Beispiel lässt er ihre Zunge mithilfe einer Variante von LANGER LULATSCH derart anschwellen, dass sie daran erstickt.

Anschließend holt er sich den nächsten Gefangenen, um diesen als permanente Drohung mit sich zu führen.

Und übrigens: Sollten die Helden ihm in irgendeiner Weise verraten, dass sie seinem Wahren Namen auf der Spur sind, wird er auch sie sofort töten.

ARROGANT

Der Kobold hält sich für vollkommen überlegen und ist sich sicher, dass er die Helden am Ende gefangen nehmen oder töten wird. Aus diesem Grund hat er zwar meist ein wachsaues Auge auf sie und erlaubt ihnen nicht – oder nur für sehr kurze Zeit –, sich zu trennen oder zu entfernen. Aber es stört ihn beispielsweise nicht, wenn sie sich im Laufe des Abenteuers zwischendurch mittels Magie oder magischen Artefakten heilen. Im Gegenteil: Wenn seine Opfer länger durchhalten, hat er umso länger Spaß mit ihnen.

Auch verleitet ihn seine Arroganz vielleicht doch ein- oder zweimal (Meisterentscheid – bei guten Ideen der Spieler), sich kurz ablenken und seine Wachsamkeit fallen zu lassen.

VERLOGEN

Der Kobold wird seine wahren Motive oder seine schmerzliche Vergangenheit nicht preisgeben (es sei denn, die Helden beweisen wahrlich meisterhafte Gesprächsführung, die Sie belohnen möchten). Wenn danach gefragt, wird er behaupten, er habe schon immer der Direktor eines Jahrmarkts sein wollen. Nachdem die Gaukler sich gegenseitig umgebracht hätten (was kein Verlust gewesen sei), habe er gedacht, es sei schade um den schönen Zirkus, wenn ihn niemand weiterführe. Vorerst wird der Kobold also die Lüge aufrechterhalten, die Schausteller seien selbst schuld an ihrem Tod gewesen.

ÜBER KOBOLDE

Mit einer *Sagen/Legenden*-Probe fällt den Helden Folgendes über Kobolde ein:

- bis 3 ZfP*: Kobolde sind kleine magische Wesen, die Menschen gern derbe, aber üblicherweise harmlose Streiche spielen. Oft tragen sie alberne Namen.
- 4–7 ZfP*: Kobolde sind Verwandte der Feen, sie stammen aus einer anderen Welt und verfügen über eine überaus mächtige Magie. Es gibt ganz verschiedene Arten: Klabautermänner auf Booten, hilfreiche Wichtel in Haushalten oder solche in Tiergestalt. Berüchtigt sind einige dafür, neugeborene Kinder zu rauben. Die Zungen von Menschen sind zu langsam, um Koboldisch sprechen zu können.
- 8–11 ZfP*: Üblicherweise sind Kobolde lästig und anstrengend, aber harmlos. Es gibt allerdings auch Geschichten über verdorbene Exemplare, die gehässig und sadistisch geworden sind. Vor solchen sollte man sich in Acht nehmen. Man sagt, dass selbst der Name eines Kobolds magische Kraft habe.
- ab 12 ZfP*: Man sagt, jeder Kobold habe einen *Wahren Namen*, mit dem er stark verbunden sei. Wer diesen kenne und ausspreche, schwäche die Kreatur und gewinne Macht über ihn.

Auch eine *Magiekunde*-Probe +7 offenbart die Erkenntnis, dass Kobolde – wie die meisten Feenwesen – sehr mächtige Freizauberer sind, dass aber das Aussprechen ihres Wahren Namens sie schwächen kann.

ALTERNATIVEN

Da der Kobold ein mächtiges magiebegabtes Wesen ist und Geiseln als Druckmittel hat, lassen wir hier den Helden leider wenig Möglichkeiten, seine Herausforderung auszu-schlagen. Spielen Sie seine Fähigkeiten und seine Bosheit ruhig ohne Rücksicht auf Ihre Gruppe aus. Sollte diese aber mit einem wahrhaft genialen Plan aufwarten (oder auch mit einem, der den Tod der Opfer in Kauf nimmt), ihren Widersacher auszutricksen, legen Sie ihr keine Steine in den Weg, sondern gönnen Sie ihr den Erfolg.

Ertappt der Kobold die Gruppe jedoch bei derartigen Aktionen, bringt er eine Geisel um, wie gesagt. Sind alle Geiseln tot, greift er die Helden an (und solange diese seinen Wahren Namen nicht kennen, dürften sie kaum eine Chance gegen ihn haben).

GEFANGENNAHME DER HELDEN

Wenn Sie in diesem Fall nicht sofort mit Ihrer Gruppe kurzen Prozess machen wollen, kann der Kobold sie vorerst nur gefangen nehmen und in sein Versteck sperren (siehe nächsten Absatz). Dort werden sie den übrigen Gefangenen begegnen, die sie einerseits um Hilfe anflehen, andererseits aber auch darauf drängen, vorsichtig zu sein und den Kobold ja nicht zu sehr zu verärgern.

Um den Plotfaden wieder aufzunehmen, kann der Kobold wenig später erneut auftauchen und verkünden, dass er das Spiel, das er eigentlich hatte mit den Helden spielen wollen, nun eben mit anderen Gefangenen spielen werde. Er wählt besonders wehrlose Opfer aus. Da klar sein dürfte, dass diese die Aufgabe nicht überleben werden, haben die Helden an dieser Stelle die Möglichkeit, einzuschreiten, sich freiwillig als Ersatz anzubieten und/oder neu zu verhandeln.

DAS VERSTECK DES KOBOLDS

DER WAGEN – WOHN- UND SCHLAFSTATT

Am Rand des Marktrundes hat der Kobold sich in Bomils ehemaligem Wagen eingerichtet. Es ist ein großer, noch heiler, recht robuster geschlossener Wagen aus bunt bemaltem Holz. Die Tür ist verschlossen, der Kobold nutzt ein loses Brett in der Rückwand als Ein- und Ausgang.

In dem Wagen findet sich noch die frühere Einrichtung, nur ist sie umgestoßen und teilweise kaputt. In einer offenen Truhe hat der Kobold sich ein kleines Lager aus Stoffen und Decken eingerichtet. Unter der Lagerstatt finden sich 6 Dukaten und ein Ring (Wert 8 S) – erbeutete Schätze des Kobolds.

DAS ZELT – EINGANG ZUM GEFÄNGNIS

Neben dem Wagen steht ein altes, verblasstes Zelt. Ein flüchtiger Blick in dieses Zelt offenbart nur wenig: ein runder, leerer, schummriger Raum mit einer alten Feuerstelle in der Mitte, in einer Ecke liegt umgestürzt etwas Feuerholz, daneben steht ein großer Holzblock. Mit einer *Sinnenschürfe*-Probe +3 bemerkt ein Held jedoch unter diesem Holzblock die Umriss einer quadratischen Falltür im Boden.

Diese Falltür öffnet den Eingang zum Kerker des Kobolds. Der Holzblock lässt sich mit KK 10 beiseiteschieben. Die Falltür kann mit KK 12 aufgehebelt werden, ist aber durch einen CLAUDIBUS (10 AsP eingesetzt, mit 5 ZfP* gelungen) zusätzlich magisch verstärkt (KK-Proben also um 15 Punkte erschwert).

Öffnet man die Falltür, blickt man hinunter in ein pech-schwarzes Erdloch, aus dem ein widerwärtiger Gestank von Exkrementen und vergammelten Lebensmitteln dringt. Leises Stöhnen und Kettenrasseln ist zu hören. Hier finden sich die bemitleidenswerten Gefangenen des Kobolds. Sie sind größtenteils in einem erbärmlichen Zustand: krank durch schmutziges Wasser, ausgehungert, völlig verängstigt, halb blind durch das Hausen in ewiger Finsternis. Einige sind mit Ketten gefesselt. In einer Ecke liegt der Leichnam eines kürzlich verstorbenen Fuhrmanns.

Außer den vermissten Menschen aus *Weiderfleck* handelt es sich bei den Gefangenen um folgende Personen:

- *Jandra* (59, gütiges Gesicht, niedergeschlagen) und *Rik* (34, Augenklappe, großspurig) sind überlebende Schau-steller des Jahrmarkts: Jandra war als Puppenspielerin tätig, Rik hat das Kuriositätenkabinett geführt. Sie sind Tyrkas Mutter und jüngerer Bruder.
- *Firl* (10, rotblond und sommersprossig, zäh) war ebenfalls auf dem Jahrmarkt tätig, er hat sich um das Mäusehaus gekümmert. Ihn quält der Kobold besonders gern und hat ihn häufiger als die anderen zu „lustigen Spielen“ nach oben geholt. Entsprechend ist Firl gezeichnet: Ihm

fehlen das rechte Ohr, drei Zehen des linken Fußes, und sein Rücken ist von Brandnarben übersät.

- Das Ehepaar *Quarzer: Roana* (52, graumeliertes Rot-schopf, Zahnücke, besorgt um ihren Mann) und *Xerber* (49, beleibt, katatonisch vor Angst), waren vor mehreren Monaten auf einer Reise zur Hochzeit ihrer Tochter, als sie vom Kobold gefangen genommen wurden.
- *Berner Grabensalb*, der bereits in Weiderfleck erwähnte Boron-Geweihte (43, hager, glatzköpfig, verhältnismäßig gefasst), wagte sich auf das Marktgelände, um die Seelen der verstorbenen Gaukler zu erlösen, und wurde dabei vom Kobold überwältigt.

BOMILS GEIST

КОНТАКТВЕРНАМЕ

Die Helden sind für einen Moment unbeobachtet, als der Kobold verschwindet, um Girte zu holen. Diesen Moment nutzt der Geist des Jahrmarktsleiters, Direktor Bomil, um Kontakt zu ihnen aufzunehmen. Befindet sich in der Gruppe ein Boron-Geweihter oder anderer Geisteraustreiber, kann es ratsam sein, dass Bomil sich als Erstes einem der anderen Helden zu erkennen gibt.

Um auf sich aufmerksam zu machen, wird Bomil sich halb versteckt zeigen und leise rufen. Zu Lebzeiten war er ein großer, schlanker Mann mit kinnlangen, honigblonden Haaren, einem gepflegten Spitzbart und elegantem Gehrock. Als Geist ist er das noch immer – allerdings hat er hässliche Wunden und Löcher in der Kleidung, dort wo die Zeltstange ihn durchbohrt hat. Mit einer KL-Probe bemerkt ein Held sofort die Ähnlichkeit zu Tyrka, Bomils Zwillingschwester (so die Gruppe diese in Weiderfleck befragt hat).

Als Erstes stellt Bomil sich vor und versichert der Gruppe, dass keinerlei Gefahr von ihm ausgeht. Er spricht leise und hastig und verweist darauf, nicht viel Zeit vor der Rückkehr des Kobolds zu haben. Inständig bittet er die Helden, ihn anzuhören: „Denn ich brauche Eure Hilfe, und Ihr braucht meine Hilfe.“

BOMILS ANLIEGEN

ВАРПВВГ

Bomil warnt die Helden, dass der Kobold sich auf keinen Fall an die Abmachung halten wird. Er betont die Bösartigkeit der Kreatur. Selbst wenn die Gruppe das Spiel gewinnen sollte, werde er sie auf keinen Fall mit den vermissten Dörflern ziehen lassen. Davon ist Bomil überzeugt.

РИЧТИГСТЕЛВВГ

Weiterhin lässt der ehemalige Direktor die Helden wissen, dass die Schausteller in der Schreckensnacht *Opfer* waren, **nicht** Täter. Er teilt ihnen mit, dass es der Kobold war, der für die Auslöschung des Jahrmarkts vor zwei Jahren verantwortlich war. Seitdem treibe der Finsterling hier auf dem Gelände sein Unwesen, spiele grausame Spielchen mit seinen Gefangenen und erfreue sich daran, dass die Geister der Schausteller keine Ruhe finden, weil ihre Gebeine nie beigesetzt wurden.

Keine der ruhelosen Seelen, versichert Bomil, sei eine Gefahr (bis auf den Geist der kleinen Isanne, der im Geisterhaus spuke und sehr zornig über ihren Tod sei).

ИНФОРМАТИОН

Bomil kann den Helden auf Nachfrage eine Menge Hintergrundinformationen geben.

- Natürlich kennt Bomil alle Geheimnisse des Jahrmarktgeländes.

- Er kann ihnen von seiner „Freundschaft“ mit dem Wesen erzählen, sogar von dessen Vergangenheit und Motiven für seine Schandtaten. Denn seit Bomils Tod sucht der Kobold den Geist regelmäßig auf, verhöhnt ihn und hat ihm bei diesen Gelegenheiten

auch den Grund für seine Schandtaten offenbart. Sehen Sie dazu bitte die Beschreibungen zu Bomil und dem Kobold unter

Dramatis Personae ab Seite 30.



Der Kobold

- Bomil kann den Helden sagen, wo sich das Versteck des Kobolds befindet. Er wird sie aber dringlich davor warnen, irgendetwas Riskantes zu tun, um das Leben der Geiseln nicht zu gefährden.
- Bomil weiß allerhand über Koboide, zum Beispiel, dass man sie durch lautes Aussprechen ihres *Wahren Namens* schwächen kann.

BITTE UM ERLÖSUNG

Bomil bittet die Helden darum, ihn und seine Leidensgefährten von ihrem traurigen Geisterdasein zu erlösen. Dafür müssten allerdings ihre sterblichen Überreste borongefällig begraben werden, und dies ließe der Kobold nicht zu.

Jedoch gäbe es eine kleine Hoffnung: Die toten Schausteller wüssten nämlich den Wahren Namen des Kobolds. Dies verdankten sie einer Unvorsichtigkeit des Finsterlings: Eines Abends vor einiger Zeit saß er allein an einem Feuer, in selbstmitleidiger Stimmung, und unterhielt sich mit seiner Ziege. Dabei verriet er ihr gedankenverloren seinen Wahren Namen – und bemerkte erst einen Moment zu spät, dass Bomil

nicht weit entfernt stand und das Gesagte mitangehört hatte. Auf der Stelle wurde der Kobold fuchsteufelswild und legte einen finsternen Zauber auf Bomil und alle anderen Geister: Nun dürfen sie den Namen weder als Ganzes noch in Teilen aussprechen oder aufschreiben, sonst werden sie allesamt augenblicklich in den Limbus gezogen, wo sie auf ewig unerlöst umherirren müssen. (Es handelt sich um eine mächtige koboldische Variante des ZAUBERZWANG in Verbindung mit GEISTERBANN, was Bomil im Detail natürlich nicht weiß. Helden müssen eine *Magiekunde*-Probe +12 schaffen, um Vermutungen in diese Richtung anstellen zu können.)

Wenn es gelingen würde, den Helden den Namen trotz des Zaubers zu vermitteln, könnten diese ihn aussprechen und hätten damit eine Chance, den Kobold zu schwächen und zu besiegen. Denn sein Name sei für den Kobold eine wichtige Quelle seiner Macht.

Wie aber den Helden den Wahren Namen mitteilen? Diesbezüglich hat Bomil auch noch keine rechte Idee. Die Geister sind jedenfalls nicht bereit, ihren Seelenfrieden für immer zu opfern.

DIE ZEICHEN DER GEISTER

Der Wahre Name des Kobolds lautet *Mitternachtsmondunterschwarzerwurzelgeschlüpfier*. Die Geister zerlegen ihn in fünf Teile: *Mitternacht*, *Mond*, *unter Wurzel*, *schwarz* und *Geschlüpfier*. Diese Begriffe werden sie (in dieser Reihenfolge) den Helden bildlich darzustellen versuchen.

Wir empfehlen Ihnen, dass Sie in die Rolle der Geister schlüpfen und Ihren Spielern tatsächlich die Wörter als kleine Zeichnungen präsentieren. Es ist nicht schlimm, wenn die Spieler bzw. Helden zunächst nicht alle Teile richtig erraten oder in eine falsche Reihenfolge bringen – sie haben am Ende noch einmal Gelegenheit, sich von Bomil zusätzliche Hinweise zu holen. Wenn Ihre Gruppe allerdings beim Rätseln völlig danebenliegt, gewähren Sie den Helden KL-Proben.

ANREGUNGEN ZUR DARSTELLUNG DER NAMENSTEILE

- *Mitternacht*: eine Turmuhr, deren Zeiger auf zwölf Uhr stehen; ein Nachthimmel mit Gespenst
- *unter Wurzel*: Wurzel zeichnen, anschließend ein Kreuz oder einen Pfeil daruntersetzen
- *schwarz*: eine Kerze zeichnen, diese dann durchstreichen; zwei Schafe zeichnen und eins davon ausmalen
- *Geschlüpfier*: ein aufgebrochenes Ei, daneben einen frisch geschlüpfen Vogel

DIE GEISTER GEBEN HINWEISE

Die Geister sind vorsichtig, wenn sie den Helden die Hinweise zu den Namensteilen geben, denn der Kobold darf auf keinen Fall ahnen, was vor sich geht. So setzen sie ihre Zeichen unauffällig, während die Gruppe die Attraktionen durchläuft. Bitte entscheiden Sie selbst, wie und wo die Bil-

der erscheinen. Da nicht festgelegt ist, in welcher Reihenfolge die Helden die Herausforderungen meistern, müssen Sie hier bitte improvisieren. Einige Anregungen:

- Beim Seiltanz entsteht ein kleines Bild im Sand unter dem Seil, vielleicht direkt vor den Augen eines gestürzten Helden.
- Die Fäden einer der Puppen des Marionettentheaters reißen alle auf einmal. Auf dem Boden liegend, bilden sie ein Bild.
- Speziell zur Darstellung des Begriffs *Mond* bietet sich im Puppentheater natürlich der Vollmond, der zur Ausschmückung des Bühnenbildes gedacht ist, an.
- Im Kuriositätenkabinett fließt das Blut eines erlegten Gegners zu einem Bild zusammen.
- Im Geisterhaus gibt es viele Möglichkeiten: Bilder können erscheinen im spiegelnden Wasser des überfluteten Ganges (3), auf einem der Gemälde der Galerie (5) oder im Spiegelkabinett (10), einer der Wachsköpfe zerfließt in eine andere Form (9), oder die falschen Spinnweben (12) formen sich zu einem Bild.
- Sollten die Helden Feuer machen oder eine Kerze anzünden, formt sich im Rauch ein Bild.

Die Bilder erscheinen plötzlich und verschwinden oder verwischen nach kurzer Zeit wieder. Einem Helden muss je eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 gelingen, um das Zeichen überhaupt zu bemerken.

Inszenieren Sie das Auftauchen der Bilder ruhig als ein unheimliches Phänomen – immerhin kommunizieren hier die Toten mit den Lebenden.

Bei vier Attraktionen und fünf Namensteilen bietet es sich an, dem Geisterhaus zwei Hinweise zuzuordnen und den übrigen drei Stationen jeweils einen.

EIN MÖGLICHER PLAN

Es ist denkbar (und für sie ungefährlich), dass die Geister Teile des Koboldnamens in Bildern darstellen. So müssen sie den ganzen Namen nicht weitergeben, aber die Helden können ihn aus den Teilen zusammensetzen und so in Erfahrung bringen. Es wäre schön, wenn Ihre Spieler bzw. die Helden auf diese Idee kommen würden. Lassen Sie ihnen kurz Zeit, sich Ge-

danken zu machen. Gewähren Sie ihnen notfalls KL-Proben +5. Hilft das alles nicht, wird Bomil den Einfall haben und den Plan zögernd formulieren.

Kaum ist diese Lösung formuliert worden, kehrt der Kobold zurück, was sich durch infantiles Trällern und trippelnde Huftritte ankündigt. Bomil flüstert noch „Achtet auf die Zeichen!“, dann löst er sich auf.

KAPITEL V: HEREINSPAZIERT! – DAS SPIEL BEGINNT

Nachdem der Kobold, auf seiner mit Blut rot bemalten Ziege reitend, mit Gирte im Schlepptau zurückgekehrt ist, und nachdem die Helden vielleicht kurz mit Gирte gesprochen haben, lässt der Finsterling die Helden gönnerhaft die Reihenfolge der Attraktionen wählen, die sie bestehen müssen. Dann beginnen die Spiele.

Zur Erinnerung: Die Helden müssen das Hochseil, das Marionettentheater, das Kuriositätenkabinett und das Geisterhaus besuchen. Im Folgenden stellen wir Ihnen die Attraktionen und die Gefahren, die dort für die Helden lauern, im Einzelnen vor.

SEILTANZ

DAS HOCHSEILGERÜST

Das Hochseil bei der Akrobatenbühne (I) spannt sich zwischen zwei 7 Schritt hohen, grün-weiß gestreiften Holzstangen, an denen oben jeweils eine kleine runde Plattform angebracht ist. Die Plattformen sind über Strickleitern zu erklettern. Das 10 Schritt lange Seil befindet sich in einer Höhe von 5 Schritt.

DIE AUFGABE

Der Kobold führt die Helden zum Hochseilgerüst und verlangt von ihnen Folgendes: „Jeder von euch muss das Seil von einer Stange zur anderen überqueren.“ (Bitte achten Sie auf genau diese Formulierung; Erklärung folgt.)

Mindestens einer der Helden soll dabei ein besonderes Kunststück vollführen: kurz auf dem Seil jonglieren, eine volle Drehung vollführen, einige Schritte rückwärtsgehen oder Ähnliches. Überhaupt macht der Kobold deutlich, dass er unterhalten werden will: „Es ist mir egal, was ihr da oben macht. Hauptsache, es amüsiert mich. Ich hasse Langeweile!“

Nachdem die Gruppe die Anweisungen erhalten hat, bekommt sie noch einige Minuten Zeit, um sich abzusprechen. So lange wartet der Kobold auf einer der Zuschauerbänke und lässt kichernd die Ziege seine nackten Füße ablecken. Was auch immer die Helden ihn in dieser Zeit fragen (zumindest bezüglich des Seiltanzes), wird er lachend abwinken und zustimmen.

Wenn die Helden bereit sind, um mit der „Vorstellung“ zu beginnen, setzt sich der Kobold vorfreudig auf und beobachtet das ihm Gebotene aufmerksam.

DIE ÜBERQUERUNG DES SEILS

— Um das Seil ohne Hilfsmittel zu überqueren, bedarf es alle zwei Schritt einer *Akrobatik*-Probe +7 (also fünf Proben insgesamt). Ersatzweise können *Körperbeherrschung* (+5, also insgesamt +12) oder *Athletik* (+10, also insgesamt +17) eingesetzt werden. Beachten Sie diesbezüglich bitte die Klettern-Regeln in **WdS 19**. Außerdem kommt natürlich *Höhenangst* zum Tragen sowie die *SF Balance/Herausragende Balance*.

— Proben für auf dem Seil absolvierte Kunststücke sind entsprechend zu erschweren.

— Wenn eine Probe misslingt, können sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe gewähren (erschwert um die Punkte, um die die Probe zuvor misslungen ist), ansonsten stürzt der Held ab.

Beispiele:

— eine *Gaukelei*-Probe +3, um zu jonglieren, verbunden mit einer *Akrobatik*-Probe +10, um sich dabei auf dem Seil zu halten

— für eine Drehung oder einen Tanzschritt: eine *Akrobatik*-Probe +10

— fürs Rückwärtsgehen: eine *Akrobatik*-Probe +10 pro Schritt

HILFSMITTEL

Da in kaum einer Gruppe alle Helden entsprechend hohe Werte in den für einen Seiltanz erforderlichen Talenten haben dürften, sollten sie sich Hilfsmittel suchen.

Möglichkeiten:

— Ein zweites Seil von Stange zu Stange spannen, und zwar etwa einen Schritt über dem Hochseil, sodass es dem Seiltänzer als Halteseil dient. Damit werden alle *Akrobatik*-Proben um 7 Punkte erleichtert.

— Zwei ausreichend lange Stangen (zum Beispiel Zeltstangen) beim Seiltanzen wie überlange Wanderstöcke nutzen, sodass man sich damit links und rechts beim Überqueren des Seils abstützen kann. Bringt eine Erleichterung der *Akrobatik*-Proben um 5 Punkte.

— Eine lange Stange (wiederum Zeltstange möglich) als Balancierstange nutzen. Bringt eine Erleichterung der *Akrobatik*-Proben um 3 Punkte.

— Auch Magie kann helfen, diese Aufgabe zu bewältigen.

Der Kobold lässt Hilfsmittel generell zu. Ihm ist vor allem wichtig, dass die Helden eine gute Show abliefern.

IDEEN FÜR SEILTANZ-UNWILLIGE

Hangelpartie

Wer nicht über das Seil balancieren mag, kann sich auch daran entlanghängeln. Um dies über die Strecke von 10 Schritt zu meistern, bedarf es alle zwei Schritt eine *Klettern*-Probe +5 (oder *Athletik* +10). Misslingt die Probe, rutscht der Held ab oder seine Kräfte verlassen ihn. Er stürzt ab.

Wortklauberei

Spitzfindigen Helden kann auffallen, dass der Kobold gesagt hat, sie müssten das Seil von Stange zu Stange überqueren – tatsächlich hat er nie ausdrücklich verlangt, dass die Helden dies in fünf Schritt Höhe tun müssen. Wenn die Gruppe diese Eingebung hat (Meisterentscheid, ob Sie den Helden dafür KL-Proben +7 gewähren wollen), kann sie das Seil einfach tiefer hängen (*Fesseln/Entfesseln*-Probe +3, um es sicher festzuknoten) – oder es gleich auf den Boden legen. Tatsächlich ließe sich der Kobold darauf ein; er würde sich sogar beeindruckt zeigen von so viel Schläue. Allerdings sollten die Helden in diesem Fall darauf achten, dennoch eine gute Show abzuliefern.

STURZSCHADEN

Jeder gefallene Schritt Höhe verursacht 1W6–1 Schadenspunkte Fallschaden. Ein Held kann versuchen, durch ein elegantes Aufkommen den Schaden zu minimieren. Dazu muss ihm eine *Körperbeherrschung*-Probe gelingen, die pro Schritt Höhe um einen Punkt erschwert ist. Pro übrig gebliebenem Talentpunkt kann der Spieler einen gewürfelten W6 aus der Wertung nehmen (vgl. **WdS 144**).

Hilfsmittel, um den Sturzschaden weiter zu vermindern, sind zum Beispiel Folgende:

- Mit einem Sicherungsseil, dessen eines Ende als Schlaufe ans Hochseil gebunden (sodass es „mitlaufen“ kann) und dessen anderes Ende dem Helden um die Hüfte geknotet wird, erleidet ein Stürzender lediglich 2 SP pro Fall (durch den Ruck, wenn das Sicherungsseil den Sturz stoppt).
- Das Abpolstern des Erdbodens unter dem Seil durch alte Zeltstoffe oder Stroh (zum Beispiel das, das unter dem Sackprügeln-Balken vor sich hin gammelt) führt dazu, dass jeder gefallene Schritt Höhe nur 1W6–3 SP verursacht.

SCHADENFREUDE IST DIE SCHÖNSTE FREUDE

Es gilt, wie gesagt: Der Kobold möchte unterhalten werden. Besonders große Freude hat er dabei an Pannen, Stürzen und Blessuren – übrigens auch an angedeuteten oder gespielten. Aber er hat auch etwas übrig für gut gelungene Kunststücke, für Lieder, Reime, Zauberei, Klamauk und für dramatische

Ansagen. Das heißt: Die Helden täten gut daran, im Rahmen ihrer Möglichkeiten ordentlich Tamtam rund um ihre Balanceakte zu machen.

Sollten sie dies nicht von sich aus tun: Auch unbeabsichtigter Klamauk kommt gut an. Wenn jemand Höhenangst hat und dies zeigt, lacht sich der Kobold schlapp; muss jemand hängeln, weil er nicht klettern kann, sorgt auch das für viel Heiterkeit (und animiert den Kobold dazu, zusätzlich noch die Hose des Helden hinten aufplatzen zu lassen). Stürzt ein Held ab, ist dies die größte Freude des Finsterlings: Er applaudiert stürmisch, und der gefallene Held muss nicht einmal zurück auf das Seil, sondern ist fertig mit seiner Darbietung.

ACHTUNG, LANGEWEILE!

Sollte die Seiltanzdarbietung der Helden völlig ungefährlich ablaufen und sollte die Gruppe auch keine komödiantischen Einlagen als Ausgleich zum Besten geben, tut der Kobold seine Enttäuschung laut kund. Aus Langeweile sorgt er mit Magie für etwas mehr Nervenkitzel oder Peinlichkeiten:

- Der ausgepolsterte Boden unter dem Seil verwandelt sich in Kot (CH–4 bis zum nächsten Bad).
- Unter dem Seil entzündet sich Feuer. Bei einem Sturz erleidet der Held 1W6+2 SP Hitzeschaden.
- Die Balancierstange verwandelt sich in ein Seil (sofortiger Wegfall aller Erleichterungen).
- Ein heftiger Wind kommt auf: Proben auf dem Seil sind zusätzlich um +3 erschwert.
- War die Vorstellung tatsächlich sehr unspektakulär (Meisterentscheid), verwandelt der Kobold das ganze Hochseil abschließend in eine 10 Schritt lange, goldbraun gezeichnete WürGESchlage, die augenblicklich angreift.

WürGESchlange

Körperlänge: 10 Schritt

Gewicht: 250 Stein

INI 6+1W6 PA 0 LeP 60 RS 1

Biss: DK H AT 10* TP W6+2

WürGEN: DK H AT 15* TP x 1W6 TP (A)

KO 15 GS 2 AuP 50 MR 6 / 8

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (9), WürGEN (20)

* Sobald die Schlange sich an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen.

MARIONETTENTHEATER

Das Marionettentheater (3) ist eine farbenfrohe Holzbude mit halbrunder Bühne, auf der sich die Puppen bewegen. Über der Bühne befindet sich ein hölzerner Überbau, hinter dem die Marionettenspieler verborgen knien können, um die Figuren ungesehen zu führen. Zwei Puppenführer haben hier Platz. Neben dem Theater steht ein Leierkasten.

DIE PUPPEN

Folgende Figuren sind vorhanden:
ein kleiner Alrik und eine bezopfte Alrike
ein Großvater mit Bart
ein Praios-Priester
ein Ritter mit schwarzem Pferd
eine Prinzessin
eine Hexe mit Buckel und Besen
ein Ork
eine Meerjungfrau
eine Piratin mit Holzbein
eine geflügelte Fee
ein Riese/Oger mit Keule
ein Gespenst
ein Drache
ein Einhorn
ein Wolf
ein Löwe
ein Basilisk
ein Zauberer mit Robe und Stab
ein Scharfrichter

Die meisten Figuren sind recht gut in Schuss. Hier und da ist ein Faden gerissen oder die Farbe abgeplatzt – nichts, was nicht rasch notdürftig behoben werden könnte (FF-Proben). Außerdem gibt es diverse Elemente zur Bühnengestaltung (meist aus bemaltem Holz, mit Standfüßen oder anderen Befestigungsvorrichtungen): Bäume für einen Wald, einen Vollmond, eine Ruine, eine Blumenwiese, eine Wasserfläche, ein Schiff und Ähnliches.

DIE AUFGABE

Die Aufgabe klingt zunächst simpel oder zumindest ungefährlich: Der Kobold fordert die Helden auf, ein kurzes Schauerstück zu seiner Erbauung aufzuführen. Einzige Bedingung: Es soll wahrlich schrecklich und unheimlich sein. „Und gebt euch Mühe. Ich will kein Laientheater sehen!“

Wieder lässt er der Gruppe etwas Zeit, um sich vorzubereiten. Während die Helden sich beraten, dreht der Kobold summend einige Runden auf dem nahen Karussell (das er mittels Magie bewegt). Die am Seil mitgeführte Geisel muss nebenher mitlaufen. Übrigens: Zwar wirkt er dabei nicht so, aber er behält die Helden weiterhin scharf im Auge.

EINE GRUSELGESCHICHTE ERDEPKEN

Hier sind die Helden (bzw. ihre Spieler) tatsächlich dazu aufgefordert, sich eine eigene Schauergeschichte auszudenken. Wie soll der Handlungsverlauf sein? Welche Puppen werden dafür benötigt? Welche Helden sollen die Puppen führen? Wie lässt sich das Stück weiter ausschmücken (Musik, Hintergrundgeräusche, Lichteffekte – auch magisch)? Braucht es einen Erzähler?

Lassen Sie der Gruppe für diese Aufgabe ausreichend Zeit. Wenn Sie wollen, können Sie sich während der Vorbereitungen sogar zurückziehen, um – wie der Kobold – am Ende von der Geschichte überrascht zu werden.

Hat Ihre Gruppe allerdings keine zündende Idee, lassen Sie die Helden KL- oder *Sagen/Legenden*-Proben würfeln. Gelingen diese, schlagen Sie vor, ein irdisches Märchen – mit Gruselementen verfremdet – nachzuspielen.

DAS MARIONETTENSPIEL

Sobald die Helden halbwegs vorbereitet sind, gesellt sich der Kobold wieder zu ihnen und befiehlt, dass das Spiel beginnen möge. „Und es sollte wahrlich schaurig sein, ich warne euch – sonst Sorge ich dafür, dass es schaurig wird!“

Er setzt sich auf eine Zuschauerbank, die Geisel als Fußschemel, und bittet die Helden, die nicht aktiv am Spiel beteiligt sind, doch auch Platz zu nehmen.

Um die Figuren überzeugend zu bewegen, braucht es eine FF-Probe. Bei jedem Figurenwechsel wird eine fällig. Hilfreich ist es auch, die Stimme zu verstellen (**WdS 22: Stimmen Imitieren**).

Wie gut oder schlecht die Aufführung gelingt, lässt sich natürlich ansonsten nicht über Proben feststellen. Hier ist Ihr Urteilsvermögen gefragt. Wenn sich Ihre Spieler überzeugende Gedanken gemacht haben und die Helden sich während des Spiels Mühe geben (und die Geschichte gruselig und blutig ist), belohnen Sie Ihre Gruppe unbedingt mit einem Erfolg: Der Kobold ist offenbar nach kurzer Zeit gebannt von der Vorstellung, freut sich über Schreckliches auf der Bühne, buht die guten Figuren aus und bejubelt die Bösewichter. Kurz: Er „geht voll mit“ und klatscht am Ende begeistert Applaus.

DIE VORSTELLUNG MISSLINGT

Geben sich die Helden bei ihrer Vorstellung keine Mühe, und/oder ist ihre Geschichte tatsächlich zu harmlos, naiv oder freundlich, wird der Kobold allerdings enttäuscht sein und toben.

Zur Strafe erweckt er am Ende mittels einer mächtigen Abart des ANIMATIO vier Marionetten Ihrer Wahl (am besten am Spiel beteiligte) zum Leben, die die Helden augenblicklich angreifen.

Die Marionetten

Körpergröße: ca. 4 Spann

Gewicht: 1–2 Stein

INI 9+2W6 **PA 5** **LeP 9** **RS 3**

Biss: **DK H** **AT 5** **TP W3**

Miniaturwaffe: **DK H / N*** **AT 8** **TP W2**

KO 30 **GS 5** **AuP unendlich** **MR 5 / 15**

Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

* Distanzklasse N gilt für Stangenwaffen, H für kürzere Waffen

EINE GESCHICHTE WIRD WAHR

Früher oder später werden die Helden feststellen müssen, dass das Geschichtenerzählen leider doch nicht so ungefährlich ist wie angenommen. Denn einiges von dem, was sie erzählen, macht der Kobold wahr – entweder sofort oder auch später. Und natürlich macht er nur Einzelheiten der Handlung wahr, die den Helden schaden.

Da wir nicht wissen, was für eine Geschichte Ihre Spieler sich ausdenken, ist an dieser Stelle Ihr Improvisationstalent gefragt. Achten Sie auf Details während des Schaustücks – und setzen Sie sie in einer passenden Weise in Bezug auf die Helden um, sofort oder später. Achten Sie aber natürlich da-

rauf, dass die wahr werdenden Schrecknisse nicht zu sofortigem Tod führen; sie sollen ärgerlich oder gefährlich sein, aber bezwingbar bleiben.

Beispiele:

- Zwei Figuren im Spiel geraten in Streit oder hegen eine lange Feindschaft, vielleicht bekämpfen sie sich sogar. Zwei zuschauende Helden spüren auf einmal einen brennenden Hass aufeinander, sie wollen den anderen angreifen und töten. Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe wird fällig, um diesem Drang zu widerstehen. Jede weitere SR wird sie um 1 Punkt erschwert. Sobald ein Held den anderen angreift, verliert auch dieser die Beherrschung. Der Wahnsinn fällt nach Kampfbeginn nach 1W6 KR von den Kämpfern ab.
- Eine Figur wird im Schaustück von lähmender Angst überfallen oder mit Blindheit geschlagen; einem der Helden kann später für kurze Zeit Ähnliches widerfahren.
- Auch eine zerbrechende Klinge, ein verlorener Gegenstand, ein Sturz, ein Sturm, ein seltsamer Fund und Ähnliches lassen sich sofort oder später in der Realität der Helden umsetzen.
- Sollten die Helden das Kuriositätenkabinett nach dem Marionettentheater besuchen, könnte einer der dort wartenden illusionären Gegner eine Figur sein, die die Helden in ihrem Spiel eingesetzt haben. Viele Werte können Sie der *ZooBotonica* entnehmen (zum Beispiel Löwe, Tatzelwurm, Oger usw.). Dieser Gegner ersetzt dann eine der vorgesehenen Illusionen im Kabinett.

DAS KURIOSITÄTENKABINETT

Das Gelände des Kuriositätenkabinetts (6) ist durch zwei Schritt hohe Bretterwände vom übrigen Areal abgegrenzt und von neugierigen Blicken abgeschirmt. Man betritt es durch ein Zelt, dessen grün-blaue Stoffe mittlerweile zerrissen und schimmelig sind.

Hinter dem Eingangzelt stehen zur Rechten drei Käfigwagen, und zur Linken befinden sich zwei mit einfachen Zäunen abgesteckte Koppeln und ein vierter Käfigwagen. Die Wagen sind vorn mit schwarzen Tüchern verhangen.

DIE AUFGABE

Die Helden sollen sich die Kuriositäten ansehen – mehr nicht. Der Kobold macht allerdings viel Gerede darum und kündigt blumig unaussprechliche Schrecken an. „Ihr werdet nicht mehr dieselben sein, wenn ihr das Kabinett wieder verlasst“ oder „Seht euch vor, schon manch einer ist vor schierem Entsetzen gestorben, als er die hier versammelten Monstrositäten sah“ – solche und ähnliche Ankündigungen sollten Helden (und Spieler) im Voraus ruhig etwas nervös machen. Tatsächlich verlangt die Bewältigung des Kabinetts am Ende vor allem Kampfkraft. Denn natürlich sorgt der Kobold dafür, dass sich die Kuriositäten befreien und angreifen.

WUNDER UND MONSTER

- Wenn die Helden das Eingangzelt durchschritten haben, erblicken sie auf der ersten Koppel (a) zu ihrer Linken ein Einhorn. Regungslos steht es im Mondlicht, ausgemergelt, mit unendlich traurigen Augen.

- Auf der zweiten Koppel (b), anfangs noch außer Sichtweite der Helden, zieht ein lauffreudiger Schröter seine Kreise (es sei denn, die Gruppe hat diesen bereits vorher schon beseitigt).
- Im ersten Wagen rechts (c) erblicken die Helden, wenn der Kobold den Vorhang beiseitegezogen hat, einen Orklandbären, im Wagen links (f) einen Ork. Beide machen geifernd einen Höllenlärm, sobald sie „enthüllt“ werden.
- Der zweite Wagen zur Rechten (d) ist im Inneren blickdicht mit Spinnfäden zugewoben. Hier haben drei Waldspinnen ihr Nest; allerdings sind die Tiere vorerst nicht auszumachen. In den Fäden hängen tote Äste, eingesponnene Vögel und weiter hinten eine kleine menschliche Silhouette. Auf der Rückseite des Wagens klafft ein Loch: der Ein- und Ausgang der Spinnen, die sich frei bewegen können.
- Der dritte Wagen rechts (e) ist leer. Der Kobold enthüllt ihn den Helden allerdings nicht, sondern behauptet, darin befände sich etwas so Grässliches, dass er es der Gruppe nicht zeigen könne. „Es allein anzusehen, könnte euren sicheren Tod bedeuten – und ich möchte doch noch ein wenig mit euch spielen.“ Mittels Illusionsmagie lässt er seltsame Geräusche hinter dem schwarzen Vorhang hervordringen: ein trockenes Schleifen, ein Zischeln, ein Klacken.

ECHTE UND UNECHTE KURIOSITÄTEN

Illusionen

Bei dem Einhorn, dem Ork und dem Orklandbären handelt es sich um Illusionen.

Anmerkung: Wenn die Helden zuvor das Marionettentheater besucht haben, können Sie eine dieser Kreaturen gegen eine Figur aus ihrem Schaustück tauschen. Denkbar wäre auch, die Illusion eines alten Angstgegners (oder auch guten Freundes) der Gruppe zu verwenden (vom Kobold mittels *Hellsicht* ermittelt).

Da die Illusionen durch hochpotente Koboldmagie erschaffen wurden, haben sie jeweils eine Realitätsdichte (RD) von 20 und sind damit nur schwer als Illusionen zu erkennen. Auch können sie den Helden wirklich gefährlich werden.

Ork

Größe: 1,70 Schritt

Gewicht: 75 Stein

INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 20* **RS** 2 **KO** unendlich

Biss:

DK H **AT** 12 **TP** 1W+1

improvisierte Waffe:

DK je nach Waffe **AT** 13 **TP** je nach Waffe

GS 6 **AuP** unendlich **MR** 5 / 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, / Niederwerfen, Wuchtschlag

* LeP entsprechen der RD – wenn sie auf 0 sinkt, verschwindet das Wesen

Orklandbär

Größe: 8 Spann

Gewicht: 100 Stein

INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 20* **RS** 2 **KO** unendlich

Tatze: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+3

Biss:** **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+6

GS 14 **AuP** unendlich **MR** 5 / 15

Besondere Kampffregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 2)

* LeP entsprechen der RD – wenn sie auf 0 sinkt, verschwindet das Wesen

** Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

SCHADEN DURCH ILLUSIONEN

Schadenspunkte, die Illusionen verursachen, werden zunächst voll angerechnet, reduzieren sich aber nach Auflösung der Illusion. Bei einer RD von 20 bleibt ein Viertel des Schadens zurück. „Stirbt“ ein Held durch eine Illusion, wird er für 20 KR ohnmächtig und muss sich nach Erwachen die Hälfte der imaginären SP als echte SP anrechnen. An Gegenständen können die Trugbilder keinen bleibenden Schaden anrichten.

DIE ILLUSIONEN DURCHSCHAUEN

Um zu erkennen, dass es sich um ein Trugbild handelt, wird für jedes Wesen eine (verdeckt vom Meister gewürfelte) *Sinnenschärfe*-Probe +20 (nämlich erschwert durch die RD) fällig – höchst unwahrscheinlich also, dass einem Helden die Täuschung auf diese Weise auffällt.

Gelingt die Probe jedoch einem der Helden (oder vermutet er aufgrund eines ODEM, dass es sich um ein Trugbild handeln könnte), kann er die Illusion überwinden, indem ihm eine *Selbstbeherrschung*-Probe +20 (abermals erschwert durch die RD) gelingt. Dann hat er verinnerlicht, dass er es mit einem Trugbild zu tun hat, und die Kreaturen können ihm nicht mehr gefährlich werden, das heißt, ihm keinen Schaden zufügen.

Einem Trugbild, das auf diese Weise durchschaut wurde, muss eine RD-Probe+MR des Helden gelingen, sonst löst es sich augenblicklich auf und verschwindet.

Auch der Zauber ILLUSION AUFLÖSEN kann eine Erscheinung zum Verschwinden bringen. Für die ZfP* des Illusionserschaffers ist dabei die RD von je 20 einzusetzen.

ECHTE KURIOSITÄTEN

Der Große Schröter und die Waldspinnen sind keine Illusionen, sondern echt.

Großer Schröter

Körperlänge: 13 Spann

Gewicht: 60 Stein

INI 15+1W6 **PA** 4 **LeP** 35 **RS** 5 **KO** 16

Zangen: **DK** N **AT** 12* **TP** 1W6+4, RS –1

Biss: **DK** H **AT** 16* **TP** 1W6+2, RS –1

GS 3 **AuP** 60 **MR** 15 / 12

Besondere Kampffregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

* Der Schröter versucht, seinen Gegner mit beiden Zangen festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch den Zangengriff pro KR zusätzlich 1W6–2 TP entstehen. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt (sowohl durch die Bisse als auch durch die Zangen), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Schröter gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung um 1.

Waldspinne

Größe: 1 Schritt

Gewicht: ca. 25 Stein

INI 2+2W6 **PA** 5 **LeP** 22 **RS** 2 **KO** 13

Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2

GS 4 **AuP** 15 **MR** 10 / 8

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

RUNDGANG

Anfangs führt der Kobold die Helden von Kreatur zu Kreatur, jede Einzelne mit viel Theatralik vorstellend:

- Der Ork wurde vor fünf Jahren im Svelltland eingefangen. Er hatte zuvor mit anderen Orks ein kleines Dorf überfallen, die Männer getötet, die Frauen geschändet, die Kinder gefressen. Bomil hätte damals viel Geld für ihn bezahlt, dass er lebend gefangen wurde.
- Der Orklandbär stamme ebenfalls aus dem Svelltland. Bei seiner Gefangennahme riss er einem der Jäger mit einem einzigen Prankenhieb den Kopf ab.
- Das Einhorn komme aus dem Reichswald. Der Kobold tut hier so, als kenne er die Hintergründe nicht genau. Es sei von Bomil vermutlich mit einem Trick hereingelegt worden, wahrscheinlich hätte eine jungfräuliche Tochter der Gaukler eine Rolle gespielt. Nun sei es jedenfalls hier gefangen, und langsam, aber sicher verwandele es sich in ein böses Einhorn, denn die lange Gefangenschaft töte alles Gute in der Kreatur. Der Kobold macht keinen Hehl daraus, dass ihm diese „Tatsachen“ einen Heidenspaß bereiten.
- Zu den Waldspinnen sagt er vorerst nichts weiter, weil sie ja nicht zu sehen sind.
- Der Große Schröter sei aus Andergast. Manchmal breche er aus. Bei einer solchen Gelegenheit hätte er schon einmal zwei vorbeiziehende Händler angegriffen und getötet.

ANGRIFF DER KREATUREN

Im Laufe der Besichtigung wird der Kobold dafür sorgen, dass die gefangenen bzw. illusionären Kuriositäten (bis auf das Einhorn) sich befreien und die Helden angreifen: Gittertüren springen auf, zwei Latten des Koppelzauns fallen um und Ähnliches.

Dies kann nach und nach geschehen oder am Ende der Führung geballt. Es ist auch möglich, dass bereits besichtigte Kreaturen heimlich entkommen und die Gruppe überraschend angreifen. Zum Beispiel bei den Waldspinnen bietet sich dies an.

Der Kobold sieht sich jeden Kampf sensationslüstern an und applaudiert hemmungslos, wann immer ein Held Schaden nimmt.

DAS GEISTERHAUS

Mit seinen zwei Stockwerken ist das Geisterhaus (2) das höchste und imposanteste Gebäude des Jahrmarkts. Einst stellte sein regelmäßig nötiger, erneuter Aufbau aus stabilen Balken und Brettern jedes Mal wieder eine handwerkliche Herausforderung dar. Über dem Eingang öffnet sich ein Balkon. Die Außenwände sind mit Bildern von Drachen, Gependern und Dämonen bemalt.

DIE AUFGABE

Abermals lässt sich die Aufgabe einfach erfassen: Die Helden müssen das Geisterhaus durch den Eingang betreten, hindurchgehen und es durch den Ausgang wieder verlassen. Abkürzen sollten sie nicht, denn der Kobold wird sie meist im Auge haben. Übrigens muss er dazu seine Geisel draußen lassen; er fesselt sie derweil an eine Stange des Hochseilgerüsts.

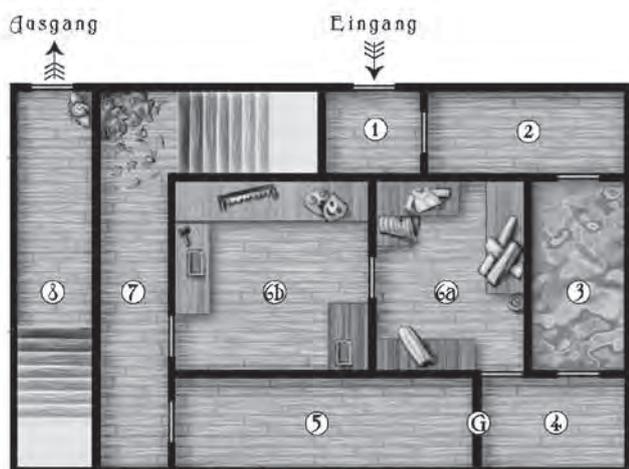
Im Geisterhaus ist es stockfinster. Es bedarf also Lichtquellen, um hindurchzugehen.

Viele Räume sind leer und ungefährlich. Sie wirken nur unheimlich, weil der Kobold hier mit Magie für unheimliche Geräusche, Windstöße u. Ä. sorgt. Da die Helden dies aber nicht wissen, beschreiben Sie jeden neuen Raum für Ihre Spieler so, als könnte hier eine Bedrohung lauern – immerhin bewegt sich die Gruppe durch eine Geisterbahn.

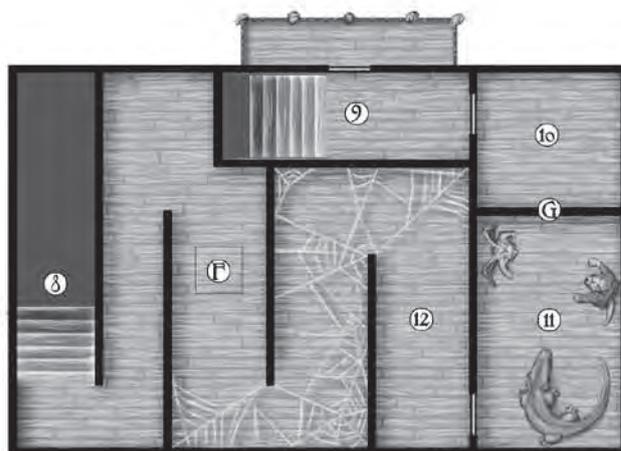
GEISTERHAUS: ERDGESCHOSS

I: EINGANGSBEREICH

Diesen Raum betritt man, wenn man das leere Kassenhäuschen unter dem zerfetzten Vorzelt passiert hat. Der Raum ist leer bis auf eine Tür zur Linken.



Erdgeschoss



Erste Etage

↔
1 Schritt

DAS GEISTERHAUS

Erdgeschoss

- 1 Eingangsbereich
- 2 Gang der Schreie
- 3 Wasserbecken

- 4 Erster Rätselgnom
- 5 Bildergalerie
- 6 Kostüm- und Materialmagazin
- 7 Gruftasselnest
- 8 Flur zum Ausgang

- 1. Stock
- 9 Balkon
- 10 Spiegelkabinett
- 11 Zweiter Rätselgnom
- 12 Spinnengang

2: GANG DER SCHREIE

Dieser schlauchartige Raum ist leer. Von der Decke und an den Wänden hängen Gebeine (teilweise echt, teilweise aus Holz), die klappernd leicht hin und her schwingen. Die Dunkelheit ist erfüllt von dumpfem Stöhnen.

3: WASSERBECKEN

Den Boden dieses Flurs nimmt ein passgenaues flaches Becken ein, das mit Wasser gefüllt ist. Um zur Tür am anderen Ende des Gangs zu gelangen, müssen die Helden durch das knietiefe Nass waten. Das Wasser riecht faulig, es ist brackig – aber verbirgt keine Gefahr. Mit einem AURIS NASUS (Variante: *Tastsinn*) aber vermittelt der Kobold einem der Helden während des Watens den Eindruck, kurz und leicht unter Wasser am Bein berührt zu werden.

4: ERSTER RÄTSELGANG

Der Kobold hockt breit grinsend in der Mitte der Kammer. Er stellt den Helden ein Rätsel (siehe Kasten) – wenn sie dieses richtig beantworten, zeigt er ihnen den besten Weg, um weiterzugehen. Sichtbar ist auf den ersten Blick gar keine Tür: Der schmale Zugang ins Magazin (6a) ist mit einem zerschissenen Teppich verhängen, die Geheimtür zur Bildergalerie (5) verbirgt sich hinter losen Wandbrettern. Entscheiden Sie selbst, wie Sie das Lösen des Rätsels handhaben: Begeistern sich Ihre Spieler für derlei Aufgaben, lassen Sie sie selbst rätseln. Gibt es in Ihrer Gruppe keine Knobler, sind KL-Proben +7 für die Helden fällig. Scheitern die Helden am Rätsel, schlägt der Kobold sichtlich erfreut den Wandteppich beiseite und sagt: „So müsst ihr hier durchgehen.“

Wird ihm die richtige Antwort genannt, zeigt er der Gruppe die Geheimtür in die Bildergalerie.

5: BILDERGALERIE

In diesem Raum hängen Bilder an den Wänden, die grässliche Fratzen und blutige Szenen zeigen. Es geht jedoch keinerlei Gefahr von ihnen aus.

6: KOSTÜM- UND MATERIALMAGAZIN

Dies war, als das Geisterhaus noch betrieben wurde, das Magazin. In 6a stapeln sich in Regalen Stoffe und Kostüme. In 6b findet man allerlei Werkzeug und Material, das zum Betreiben des Geisterhauses benötigt wurde: neben normalem Werkzeug auch ausrangierte Masken, falsche Spinnweben, Holzfiguren, Musikinstrumente ...

In der Raumdecke von 6b kann man die Umrisse einer Falltür ausmachen (*Sinnenschürfe*-Probe +7 oder ausdrückliches Betrachten der Decke).

ISANNE

Im Magazin haust der Spuk der kleinen Isanne, eines elfjährigen Mädchens, das von ihrem eigenen Wichtelkostüm erdrosselt wurde. Sie hatte das Kostüm selbst genäht und war sehr stolz darauf; tatsächlich ist sie seit ihrem Tod eben daran gebunden. Wenn es zerstört würde, fände Isanne Ruhe. Das Kostüm hängt über einem Stuhl in Raum 6b.

Als Spuk kann Isanne ihre natürliche Unsichtbarkeit nicht von sich aus aufheben. Ohne Zwang kommuniziert sie auch

DAS ERSTE RÄTSEL

„Ein Koscher, ein Horasier, ein Bornländer, ein Tulamide und ein Thorwaler sind schon lange gut befreundet. Sie sind Nachbarn. Anfangs hatten sie jeweils noch ganz landesübliche Vorlieben, aber mit der Zeit haben sie sich gegenseitig beeinflusst.

Heute ist es so:

Der Bornländer lebt im Zelt.

Der Thorwaler hält einen Norburger Riesen.

Der Horasier trinkt gern Premer Feuer.

Die Villa steht links vom Holzhaus.

Der Besitzer der Villa trinkt Bosparanjer.

Die Person, die Räucherfisch isst, hält einen Rahjatänzer.

Der Mann, der im mittleren Gebäude wohnt, trinkt Ferdoker Bier.

Der Besitzer des Langhauses isst Datteln.

Der Koscher wohnt im ersten Haus.

Der Pilzpfannen-Liebhaber wohnt neben dem, der einen Esel hält.

Der Mann, der einen Aranier hält, wohnt neben dem, der Datteln isst.

Der Liebhaber kandierten Obstes trinkt gerne Reiswein.

Der Koscher wohnt neben dem Stadthaus.

Der Tulamide isst Kartoffelsuppe.

Der Pilzpfannen-Liebhaber hat einen Nachbarn, der Meskinnes trinkt.

Merkt: Es gibt fünf Gebäude. In jedem Gebäude lebt eine der fünf Personen. Jede Person bevorzugt ein Getränk, eine Leckerei und hält ein Haustier – aber jedes Getränk, Leckerei oder Haustier kommt bei den benachbarten Freunden nur je einmal vor.

Nun sagt mir: Wem gehört der Seehund?“

LÖSUNG

Dem Tulamiden gehört der Seehund.

Das *erste Haus* ist das Langhaus. Darin wohnt der Koscher, der Datteln isst, Meskinnes trinkt und einen Esel hält.

Zweites Haus: Stadthaus, Horasier, Pilzpfanne, Premer Feuer, Aranier.

Mittleres Haus: Zelt, Bornländer, Räucherfisch, Ferdoker Bier, Rahjatänzer.

Viertes Haus: Villa, Tulamide, Kartoffelsuppe, Bosparanjer, Seehund.

Fünftes Haus: Holzhaus, Thorwaler, kandiertes Obst, Reiswein, Norburger Riese.

nicht mit der Gruppe. Wenn die Helden den Raum betreten, wird Isanne zu seufzen, zu kichern und schließlich zu poltern anfangen: Eimer, Scheren und Gewänder fliegen durch die Luft, ein Tisch beginnt zu schweben, ein Stuhl saust gegen eine Wand und zerbricht in Stücke, eine Kommode schiebt sich vor eine Tür. Je näher die Helden dem Ausgang aus dem Magazin kommen, desto heftiger spukt der Geist.

DIE GEISTERART SPUK

- Mit einer *Magiekunde*-Probe +7 kann ein Held die Phänomene einem Spuk zuordnen.
- Mit einer *Magiekunde*-Probe +12 weiß er, dass ein solcher Spuk gewöhnlich an ein Objekt gebunden ist und dass er nach Zerstörung dieses Objekts Ruhe findet.
- Helden, die beruflich mit Geistern zu tun haben, würfeln einfache Proben.
- In diesem Zusammenhang fällt mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 auf (nachdem eine Weile gespukt wurde), dass einzig der Stuhl mit dem Wichtelkostüm in Raum 6b vom Poltern verschont wird.

Spuk

Austreibung: +7

INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** ½ MR

Poltern*: **DK** 7 Schritt **AT** 10

TP 3W6+6 Punkte Strukturschaden **GS** 8 **MR** 15

Besondere Kampfregelein und -manöver: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie, z.B. KLICKERADOMMS, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, ZAGIBU o. Ä.)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II (wenn er doch sichtbar wird)

* Der Spuk wird die Helden mit Gegenständen jeglicher Art und Größe, die sich in der Nähe befinden, mittels Magie „bewerfen“.

7: GRUFTASSELNEST

Dieser Gang, in dem es muffig riecht, führt zur Treppe in den ersten Stock. Hinten im Gang, in der Biegung vor dem Treppenaufgang, häufen sich altes Laub und feuchte Zeltfetzen. Hier hat eine Gruftassel ihr Nest.

Etwa mittig in der Wand zum benachbarten Flur (8) klafft auf Bodenhöhe ein Loch (*Sinnenschärfe*-Probe +5). Dieses Loch nutzt die Assel als Ein- und Ausgang.

Gruftassel

Körperlänge: 9 Spann

Gewicht: 50 Stein

INI 4+1W6 **PA** 6 **LeP** 30 **RS** 4 **KO** 15

Zangen: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+3

GS 4 **AuP** 30 **MR** 13 / 12

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (8), Doppelangriff

8: FLUR ZUM AUSGANG

Dieser Gang ist leer – bis auf eine leere Ritterrüstung, die an seinem Ende stumm neben dem Ausgang postiert steht.

GEISTERHAUS I. STOCK

9: BALKON

Auf dem eisernen Gelände des Balkons sind Köpfe aus Wachs aufgespießt. Außerdem hat man von hier oben einen guten Blick über den Jahrmarkt (von Dunkelheit und Nebel einmal abgesehen).

10: SPIEGELKABINETT

Die Wände dieses engen Raums sind dicht mit (Zerr-)Spiegeln verkleidet. Auch die Türen sind von innen verspiegelt – das heißt, sind sie erst einmal zugefallen, lässt sich ohne Weiteres kein Ausgang erkennen.

So stehen die Helden hier dicht an dicht, umzingelt von ihren (verzerrten) Spiegelbildern, und es muss ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 gelingen, um die weiterführende Tür zu finden. Zusätzlich lässt der Kobold illusionäre Schemen in den Spiegeln umherhuschen. Helden mit *Raumangst* fühlen sich in dieser Situation sehr unwohl.

II: ZWEITER RÄTSELGANG

Abermals stellt sich der Kobold den Helden in den Weg, um ihnen ein Rätsel zu stellen.

In diesem Raum stehen rundum Statuen grässlicher Monster, unter anderem – der Tür am nächsten – das lebensechte Abbild eines Alligators. Dieses ist eine Illusion (RD 20).

DAS ZWEITE RÄTSEL

„Was kann unter freiem Himmel von der Sonne nicht beschienen werden?“

Lösung: Schatten.

Beantworten die Helden das Rätsel richtig, lässt der Kobold sie die nächste Tür ungehindert passieren.

Finden sie die Lösung nicht, kichert er „Leider falsch!“, löst sich auf, und die Alligatorenstatue erwacht zum Leben, um die Helden anzugreifen. Beachten sie die Regeln zum Kampf gegen Illusionen auf Seite 23.

Alligator

Körperlänge: 15 Spann

Gewicht: 200 Stein

INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 20* **RS** 4 **KO** 16

Schwanz: **DK** N **AT** 12** **TP** 1W6 + 2

Biss: **DK** H **AT** 12** **TP** 2W6

GS 6 / 7 **AuP** 35 **MR** 6 / 8

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)

* LeP entsprechen der RD – wenn sie auf 0 sinkt, verschwindet das Wesen

** Der Alligator hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

I2: SPINNENGANZ

Dieser lange Gang, der um viele Ecken zur Treppe nach unten führt, ist angefüllt mit totem Geist und hängt dicht mit Spinnweben voll (*Tierkunde*-Probe: falsche Spinnweben). Hier pfeift stetig ein leiser Wind, und immer wieder ist aus dunklen Winkeln Getrappel oder seltsames Geklapper zu hören.

Tatsächlich lauert hier keine Gefahr – abgesehen von der Falltür (F) im Boden, die im Dunkeln nur schwer zu erkennen ist (*Sinnenschärfe*-Probe +12, wenn die Helden nichts ahnen; Gaben wie *Gefahreninstinkt*, *Zwergennase* u. Ä. kön-

nen helfen). Weiß die Gruppe von der Falltür, weil sie die zuvor bereits entdeckt hat, können Sie den Helden eine KL-Probe +5 zugestehen, wenn sie sich der gefährlichen Stelle nähern.

Ansonsten öffnet sie sich (so vom Kobold präpariert), wenn der erste Held sie betritt, und dieser stürzt drei Schritt tief ins Magazin (6). Regeln zum Sturzschaden finden Sie im gleichnamigen Kasten im Abschnitt zum Seiltanz (Seite 20). Zusätzlich beginnt Isanne durch die Störung (abermals) zu spuken.

KAPITEL VI: ENDKAMPF

DER WORTBRUCH

Wenn die Helden die letzte Aufgabe erfolgreich hinter sich gebracht haben, wird der Kobold ihnen scheinbar beeindruckt applaudieren und sie zu ihrem Erfolg beglückwünschen. Tatsächlich tut er erst einmal so, als wäre er ein guter Verlierer und würde zu seinem Wort stehen. Er übergibt ihnen sogar sofort bereitwillig Girte (oder eine andere Person, sollte die Geisel zwischenzeitlich ersetzt worden sein) und lässt es zu, dass die Helden sich um sie kümmern. Dann verabschiedet er sich kurz, um die anderen Dorfbewohner, wie ausgehandelt, zu holen.

Hinweis: Dieser Moment, in dem die Helden abermals un beobachtet sind, eignet sich gut dafür, dass Bomil sich noch einmal zeigt und die Gruppe fragt, ob sie den Wahren Namen in der Zwischenzeit zusammengesetzt hat. Sollten die Helden sich noch unsicher sein, kann er ihnen durch Nicken oder Kopfschütteln Hinweise geben.

Dann kehrt der Kobold zurück. Er sitzt vergnügt kichernd auf seiner Ziege, in blutverschmierten Händen ein Seil haltend. An diesem Seil zieht er ein abgetrenntes menschliches Bein hinter sich her (gehört dem verstorbenen Fuhrmann aus dem Gefängnis). Er verkündet im Plauderton, es sich anders überlegt zu haben: „Ihr habt euch als viel zu unterhaltsam erwiesen, meine Lieben. Darum bleibt ihr hier bei mir.“

Und damit greift er die Helden an – wohlgermerkt, um sie gefangen zu nehmen, nicht unbedingt, um sie zu töten.

Hinweis: Sollten die Helden sofort nach Beendigung der Prüfungen den Wahren Namen des Kobolds aussprechen, entfällt das oben Geschilderte natürlich, und es kommt gleich zum Kampf.

DIE ZUSAMMENSETZUNG DER NAMENSTEILE

Nachdem sie die Aufgaben des Kobolds überstanden haben, sollten die Helden in der Lage sein, seinen Wahren Namen (zumindest teilweise) zusammenzusetzen:

Mitternachtsmondunterscharzerwurzelgeschlüpfer.

Dies bedarf vermutlich noch einiger gemeinsamer Überlegung – legen Sie dabei Wert darauf, dass nicht nur die Spieler am Tisch, sondern auch die Helden Gelegenheit zu solchen Überlegungen haben müssen.

Eine Gelegenheit bietet sich allerdings, wenn der Kobold fortgeht, um angeblich die anderen Gefangenen zu holen. In dieser Zeit können die Helden ungestört miteinander beraten. Wenn Sie wollen, kann sich jetzt auch Bomils Geist noch einmal zeigen, um der Gruppe durch Kopfnicken/-schütteln oder andere Gesten zu helfen.

Der Wahre Name muss laut ausgesprochen werden. Jede Person, die ihn ausspricht, wird zum so genannten Namensmeister des Kobolds, das heißt, dieser verliert ihr gegenüber an Macht (es reicht also nicht, wenn nur *ein* Held den Wahren Namen für die ganze Gruppe ausspricht).

DAS AUSSPRECHEN DES WAHREN NAMEN

Als die Helden den Namen laut aussprechen, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Kobold den Namen hört, reißt er voller Schrecken seine Augen auf und fängt an zu kreischen, die Hände gegen die Wangen gedrückt. Gleichzeitig scheint ein brausender Wind ihn zu erfassen, der an seiner Kleidung und seinen Haaren zerrt. Der Geruch von Blitz und Feuer erfüllt die Luft. „Wer hat euch das gesagt?! Wer hat euch das verraten!?!“, jault der Kobold. Seine Augen leuchten rot auf, und für einen Moment scheint er zu schrumpfen, wird kleiner, dürrer, wirkt fast durchscheinend.

Dann erstirbt der Wind, das Brausen verstummt, der Geruch verflüchtigt sich – und der Kobold wendet sich euch mit hassverzerrtem Gesicht und einem drohenden Knurren in der Kehle zu.

DER KAMPF MIT DEM KOBOLD UND SEIN ENDE

Bringt ein Held dem Kobold schließlich einen todbringenden Treffer bei, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kobold wird von der Wucht deines Angriffs zurückgestoßen. Mit fast ungläubigem Staunen in den Augen taumelt er einen Schritt zurück, sich die frische Wunde haltend (oder die Herzgegend, sollte der letzte Treffer keine Wunde hervorgerufen haben, wenn es sich zum Beispiel um einen FULMINICTUS gehandelt hat). Seinem grotesk weit aufgerissenen Mund entringt sich ein ohrenbetäubender Schrei, gleichzeitig stößt er unbändig wütend eins seiner Beine tief in die Erde. Das andere packt er mit beiden Händen und zerrt daran, kreischend, fluchend und mit wutverzerrtem Gesicht – bis sein kleiner Körper plötzlich entzweireißt. Ein lautes, reißendes Ratschen ertönt, und als es verstummt, ist der Kobold verschwunden. Geräuschlos sinken seine leeren Kleider zu Boden, umgeben von dünnem Nebel und einem scharfen, prickelnden Geruch.

AUSKLANG

DANKBARE GEISTER

Als der Kobold verschwunden ist, tritt Bomils Geist geradezu strahlend hinter einem der Wagen hervor und applaudiert den Helden begeistert, als hätten sie soeben ein wagemutiges Schauspiel dargeboten. Er lobt sie und dankt ihnen überschwänglich, dann bittet er sie noch einmal um seine Beisetzung und die seiner Leute, verneigt sich und löst sich in Luft auf.

Auch andere Geister lassen sich noch einmal blicken – der Seiltänzer auf dem Seil, der alte Puppenspieler, die Karussellbetreiber. Man sieht sie abermals nur schemenhaft. Aber es scheint den Helden so, als hätten sie nun alle ein leichtes Lächeln auf den Lippen, und die ein oder andere Erscheinung scheint der Gruppe sogar zuzuwinken. Oder war es doch nur eine Luftverwirbelung im Nebel?

DIE RETTUNG DER GEFANGENEN

Mit dem Ende des Kobolds steht den Helden nichts mehr im Wege, sein Versteck aufzusuchen (zum Beispiel Bomil kann sie hinführen) und die Gefangenen zu befreien. Viele von ihnen sind in einem bedauernswerten Zustand und

bedürfen zunächst etwas Zuwendung (*Heilkunde Wunden, Heilkunde Seele*). Aber die, die dazu fähig sind, zeigen sich erleichtert über ihre Rettung und überschütten die Helden mit Dank.

DIE ERLÖSUNG DER SEELEN

Weiterhin ist nun endlich eine Bestattung der Gebeine möglich. Bei der recht mühsamen und auch traurigen Arbeit, die Knochen zusammensuchen, helfen die *Weiderflecker* tatkräftig, nachdem sie davon überzeugt wurden, dass alle Gefahr auf dem alten Jahrmarkt gebannt ist. Sollte unter den Helden kein Geweihter sein, der den GRABSEGGEN sprechen kann, wird Berner diese Aufgabe übernehmen. Nachdem die Überreste der ermordeten Gaukler verscharrt sind, kommt es auf dem alten Jahrmarkt nicht mehr zu Spukerscheinungen.

JUBEL IM DORF

Die Freude ist groß, als die Helden mit den Vermissten nach Weiderfleck zurückkehren, allerdings durchmischt mit Trauer über die Todesopfer.

Bei der Versorgung der Überlebenden helfen die *Weiderflecker*, allen voran Jette.

Als Tyrka ihre Mutter und ihren jüngeren Bruder wiedersieht (vorausgesetzt, diese haben die Ereignisse überstanden), rollen ihr Tränen über die Wangen und sie zeigt das erste Mal seit zwei Jahren ein Lächeln.

Zum guten Abschluss geben die Dorfbewohner noch ein Fest für die Helden. Man prostet ihnen zu, tanzt mit ihnen, lässt sie hochleben und übergibt ihnen als Dank allerlei Geschenke.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden bekommen von den Dorfbewohnern den abgesprochenen Lohn. Außerdem dürfen sie Edus Amulett behalten. Auch das Ehepaar (vorausgesetzt, es hat wirklich überlebt) belohnt ihre Retter mit mehr als nur mit Worten: Es gibt ihnen 15 Dukaten – einen Teil des Hochzeitsgeschenks, das sie ihrer Tochter machen wollten.

Regeltechnisch bekommt jeder Held **300 Abenteuerpunkte** sowie bis zu **sechs Spezielle Erfahrungen** in passenden Talenten, auf jeden Fall aber in einem Kampftalent, einem körperlichen Talent sowie in *Magiekunde* oder *Sagen/Legenden*. Helden mit *Totenangst* dürfen diese vergünstigt senken.



ΑΠΗΛΛΗΓ: DRAMATIS PERSONAE

DER KOBOLD

AUSSEHEN

Der Kobold ist kniehoch, sehr dünn, mit leichtem Buckel. Seine hellroten Haare stehen ihm in wirren Büscheln vom Kopf, seine blassblauen Augen wirken in seinem schmalen, weißen Gesicht viel zu groß. Auch sein breiter Mund wirkt zu groß, besonders wenn er ihn aufreißt, um aufdringlich laut und spöttisch zu lachen. Seine Stimme ist unangenehm hoch, seine Bewegungen meist fahrig und nervös. Er trägt einen eng geschnittenen Anzug mit smaragdgrün-weißen Längsstreifen und darüber einen violetten Gehrock.

HINTERGRUND

Der Kobold soll einst (angeblich während der Namenlosen Tage) bei Vollmond zur Geisterstunde unter den Wurzeln eines toten Baums in die Welt gekommen sein, und so lautet sein Wahrer Name denn auch *Mitternachtsmondunter-schwarzerwurzelgeschlüpfter*. Es wird gemunkelt, dass er der dreizehnte Sohn des dreizehnten Sohns des dreizehnten Koboldkönigs ist; jedenfalls erklären sich andere Kobolde auf diese Weise, dass er von Anfang an nicht nur überaus mächtig, sondern auch (Kobold-untypisch) niederträchtig und schadenfroh war. Er verachtete andere Wesen seiner Art und sah auf alles Sterbliche mit Hohn herab. Im Grunde gab es nichts, das ihm wirklich Freude bereitete – bis auf das Spielen übler Streiche, die Kummer und Schmerz hervorriefen. Dies führte dazu, dass er aus der Anderwelt bald vertrieben wurde, und so machte er sich auf zur Erkundung der Menschenwelt, um dort schadenfroh Böses zu tun.

Auf dieser Reise geschah es, dass er eines Tages in einem kleinen Dorf das schönste Wesen erblickte, das er je gesehen hatte: einen in einer Wiege schlafenden Säugling, ein Mädchen mit heller Haut und hellrotem Haar. Wahrscheinlich war dies das einzige Mal, dass der Kobold echte Liebe empfand – unerwartet, unbegründet, plötzlich –, und er stahl das Kind. Er versteckte sich mit ihm in einem Wald und zog es auf. *Bjarna*, wie er das Mädchen nannte, wuchs gesund heran, und es hätte das Glück bedeuten können. Allein: So wertvoll dem Kobold der kleine Mensch auch war, so unfähig war er, auf Dauer liebevoll und zärtlich zu sein. Immer wieder gewannen Schadenfreude und Grausamkeit in ihm die Oberhand, und er lebte sie ausgerechnet an seiner *Bjarna* aus.

So kam es, dass *Bjarna*, als sie 15 Jahre alt war, nach einer weiteren Niedertracht ihres Ziehvaters davonlief und einigen

fahrenden Gauklern begegnete. Die übermütige Schelmin schloss sich der Gruppe spontan an und verließ so ohne ein Wort des Abschieds den Kobold.

Dieser war vor Schmerz wie von Sinnen, als er *Bjarnas* Verschwinden bemerkte. Sofort nahm er die Suche auf. Aber er sollte sie nie wieder lebend sehen. Was er schließlich fand – kein volles Jahr später –, war ihr Grab, ein schäbiges Armengrab ohne Namen. Und er fand heraus, was geschehen war: Über ein Kartenspiel war sie mit anderen Gauklern in Streit geraten, und ein betrunkenen Gewichtheber hatte sie niedergestochen und war dann geflohen. Allein und elend war *Bjarna* in der Gosse verblutet.

Der Tod seiner Tochter brachte den Kobold vollends um den Verstand. Er schwor sich, Rache zu üben an dem Menschenpack, das sein Glück zerstört und sein Kind ermordet hatte: dem fahrenden Volk. Viele Jahre lang übte er seine Rache unerkannt aus: Unsichtbar schloss er sich Jahrmärkten an und sorgte heimlich für schlimme Unfälle. Auf diese Weise entzweite er ganze Zirkusfamilien oder löschte sie aus.

Bis er sich eines Tages *Maestro Bomils phantastisches Spectaculum der Schrecknisse und Zauberwesen* anschloss und dort von *Maestro Bomil* überraschend entdeckt wurde. *Bomil*, ein Magiedilettant und Koboldfreund, übte eine seltsame Anziehungskraft auf den Kobold aus, und die beiden kamen ins Gespräch. Der Kobold tat ganz fasziniert vom Gruseljahrmarkt und ließ sich schließlich von *Bomil* überreden, eine Zeit lang mitzureisen und mit seiner Magie die Attraktionen spektakulärer zu zaubern. Dafür durfte er in *Bomils* Wagen reisen und wurde vom Direktor verwöhnt (und geheim gehalten). Tatsächlich aber plante der Kobold, auch diesen Zirkus auszulöschen. So

fuhr er ein knappes Jahr mit und half zwar einerseits, wie versprochen, mit Illusionsmagie dabei, die Attraktionen aufzubessern. Andererseits sorgte er heimlich immer wieder für leichte Unfälle oder säte Zwietracht.

Schließlich kam der Tag, da er meinte, die Zeit sei reif für eine weitere Schreckenstat. In der Nähe von *Weiderfleck* sorgte er dafür, dass an zwei Wagen die Achsen brachen, und während dieser Zwangspause holte er zum Vernichtungsschlag aus: Mittels Magie sorgte er für Wahnsinn, Angst und Wut unter den Gauklern, die sich brutal gegenseitig oder auch selbst töteten. Nur wenige Personen nahm der Kobold gefangen.

Seitdem haust der Kobold auf dem verlassenem Jahrmarkt. Er hat sich eingerichtet und will noch nicht weiterziehen, weil er hier durchaus Gesellschaft hat: die Geister der toten



Schausteller, die an diesen Ort gefesselt sind, da er die Bestattung ihrer Leichen verhinderte. Für Unterhaltung sorgen außerdem die Gefangenen des Kobolds: Von Zeit zu Zeit lässt er sie die Attraktionen des Jahrmarkts besuchen – und quält oder tötet sie dabei. Auch unvorsichtige Reisende lockt er heran und hat seinen Spaß mit ihnen.

WERTE

Solange der Kobold nicht durch die Aussprache seines Wahren Namens geschwächt ist, sind keine Kampfwerte für ihn erforderlich, weil er als freizauberisches Wesen über nahezu unbeschränkte Macht verfügt und so flink ist, dass ihn kein Angriff treffen dürfte. Da es sich bei diesem Kobold außerdem um ein besonders mächtiges und boshafte Exemplar handelt, gelten die Regeln zur Koboldmagie (WdZ 346) für ihn in folgender veränderter Form:

- **AE:** unendlich
- **Zauberfertigkeiten:** Grundsätzlich ist jede Zauberwirkung denkbar; er nutzt natürlich schelmische Sprüche in allen erdenklichen Varianten, aber auch Zauber der Merkmale Hellsicht, Illusion, Telekinese, Form, Objekt, Einfluss, Herbeirufung, Kraft, Limbus, Verständigung, Umwelt, Herrschaft und Antimagie. Als Freizauberer kann der Kobold ohne Probe zaubern.
- **Magieresistenz:** Fremde MR ignoriert er bis zu einem Wert von 20; jenseits davon kommt sie voll zum Tragen. Er selbst hat eine variable MR von bis zu 30.

Einem Namensmeister gegenüber verliert der Kobold deutlich an Macht. Er kann ihm zwar noch immer zu schaden versuchen, ist aber deutlich geschwächt.

Bitte handhaben Sie diesen Machtverlust folgendermaßen: Der Wahre Name des Kobolds lautet *Mitternachtsmondunterschwarzerwurzelgeschlüpfer*. Er besteht somit aus fünf Teilen: *Mitternacht*, *Mond*, *unter Wurzel*, *schwarz* und *Geschlüpfer*. Für jeden Teil des Namens, den die Helden am Ende aussprechen, verliert der Kobold Folgendes an Macht (wenn die Helden die Reihenfolge der Teile durcheinanderbringen, können Sie dem Kobold nach eigenem Ermessen weniger Fähigkeiten wegnehmen):

- **Zauberfertigkeiten:** In folgender Reihenfolge verliert der Kobold die Fähigkeit, Zauber des jeweiligen Merkmals zu wirken: Form und Herrschaft, Limbus und Einfluss, Kraft und Herbeirufung, Verständigung und Umwelt, Objekt und Antimagie. Zauber mit mehreren Merkmalen kann er erst dann nicht mehr anwenden, wenn ihm alle Merkmale fehlen. Zudem werden ab dem ersten Namensteil Zauberproben fällig. Der ZfW für alle Zauber liegt mit Nennung des ersten Namensteils bei 18 und sinkt bei jeder weiteren Nennung um 3.
- **Magieresistenz:** Die fremde MR, die er ignorieren kann, sinkt mit jedem Namensteil um 4 Punkte. Seine eigene MR sinkt jeweils um 5 Punkte.

Sprechen die Helden den Wahren Namen des Kobolds am Ende also vollständig und richtig aus, verfügt er nur noch über Zauber der Merkmale Hellsicht, Illusion und Telekinese, kann keine fremde MR ignorieren und hat selbst eine MR von 5.

VERHALTEN IM KAMPF

Der Kobold wird die Helden zunächst zu schwächen versuchen (EISENROST, PLUMBUMBARUM, NACKEDEI) und dann mittels Telekinese Angriffe starten. Erst wenn er keine andere Möglichkeit mehr hat, wird er sich im Nahkampf stellen. Magische Angriffe wird er durch Anwendung von Antimagie oder die Zauber GARDIANUM und INVERCANO abzuwehren versuchen, oder er wird mittels TRANSVERSALIS ausweichen.

Der Kobold

MU 14 KL 17 IN 16 CH 15

GE 13 FF 14 KO 8 KK 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kleinwüchsig, Verhüllte Aura

Kampfwerte:

INI 20+1W6 PA 16 (Ausweichen)

LE 22 RS 0 AU 30 AE unendlich

Dolch: DK H AT 10 TP 1W6+1

GS 10 AuP 25 MR 20

Besondere Kampfgregeln: kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

Wichtige Kampf-Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Gezielter Stich

Wichtige Zauber: AURIS, BLITZ, EISENROST, GARDIANUM, INVERCANO, KLICKERADOMMS, MOTORICUS, NACKEDEI, NIHILATIO, PLUMBUMBARUM, SCHABERNACK, TRANSVERSALIS

Wichtige Zaubersonderfertigkeiten: Aurapanzer

JAHRMARKTSDIREKTOR BOMIL

Bomil (38, groß, schlank, honigblond, gepflegter Spitzbart, gutmütig) ist als Kind fahrender Bänkelsänger aufgewachsen. Als er herangewachsen war, hatten er und seine Zwillingsschwester die Idee, das Geschäft seiner Eltern auszuweiten zu einem Jahrmarkt mit Schwerpunkt auf Wundersamem und Schaurigem. So wurde das *Spectaculum* geboren. Es war ein Erfolg – nicht zuletzt, weil der Magiedilettant Bomil die Attraktionen mit Illusionsmagie aufzuwerten wusste.

Eines Tages dann entdeckte Bomil den Kobold. Bomil hatte seit jeher eine Affinität zum kleinen Volk, und er kam nicht auf die Idee, dass das Wesen vor ihm Böses im Schilde führen könnte. Geradezu entzückt war er, als der Kobold sich bereit erklärte, mitzureisen. Auch als im Laufe der folgenden Monate die Stimmung unter den Schaustellern langsam schlechter wurde, es häufiger als zuvor zu Streit, Neid, Eifersucht, Ängsten und Alpträumen kam, brachte Bomil dies keinen Moment lang mit seinem neuen, geheimen Freund in Zusammenhang. Dessen wahre Natur erkannte er erst, als es zu spät war – in der Nacht, in der er und fast seine gesamte Familie grausam den Tod fanden.

DIE NACHT DER GEIFERNDEN MÄVLER

VON DOMINIC HLADEK

Stichworte zum Abenteuer: Ein Warunker Dorf zwischen düsteren Bräuchen und neuer göttlicher Ordnung, die Weihung eines Boronanger mit ungeahnten Folgen, eine Ghul-Epidemie, ein verzweifelter Kampf ums Überleben

Ort: Dorf Notacker im befreiten Warunker Umland

Zeit: ab 1032 BF (nach der Befreiung Warunks)

Helden: keine besonderen Einschränkungen, schlagkräftige Kämpfer oder Magiekundige sind natürlich besonders geeignet, ebenso Geweihte der Zwölfgötter, insbesondere Borons; auch die meisten Exoten sind problemlos spielbar

Erfahrung: mittel

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel



DAS ABENTEUER

In *Die Nacht der Geifernden Mävler* begleiten die Helden einen Boron-Geweihten in das befreite Warunker Umland, um im Dorf Notacker für die Wiederherstellung von Recht und Ordnung zu sorgen und den dortigen Boronanger zu segnen. Die Liturgie jedoch bewirkt als Nebeneffekt den Ausbruch einer Plage von Ghulen, die in der folgenden Nacht zuschlagen. Ein Kampf ums Überleben beginnt.

WAS BISHER GESCHAH

Zu Schwarz-Warunker Zeit residierten die Mitglieder des Nekromantenrates immer wieder zeitweilig in der Festung Kaltenstein nahe dem Dorf Notacker und verfügten nach eigenem Gutdünken über den entweihten Boronanger. Die Dorfbewohner waren ersetzbare Statisten in ihren Plänen – und im Zweifelsfall im Tode nützlicher als im Leben. Wo der faulige Geruch offener Gräber über einem Dorf lag, fand sich aber auch bald eine Population aassfressender Ghule. Immer mehr wurden sie für den Nekromantenrat zur Plage. Nicht weil sie die Dörfler bedrohten, sondern weil die Leichen des Boronanger ihre Nahrung bildeten, für die Totenerhebungen aber unversehrt gebraucht wurden. Die Nekromanten erhoben deshalb ein Wesen, das selbst die Ghule mieden, eine untote Monstrosität, die unter dem Boronanger eingegraben noch heute existiert und – ohne dass jemand es weiß – das Einzige ist, was eine hungrige Meute Ghule davon abhält, das Dorf aus dem Wald heraus zu überfallen. Die asfalothischen Mächte, die hinter der Verwandlung zu einem Ghul

stehen, schlummerten aber nicht, sondern bewirkten stattdessen Transformationen: Bald gab es Würger, die Nahrung in ihren Leibern horteten, flinke Späher, die nach Opfern Ausschau hielten, Wühler, die mit ihren Krallen Gänge in dem weichen Waldboden gruben, um ihr Volk vor Gefahren zu schützen. Vor allem aber bildete sich ein *König der Ghule* heraus, der wie eine Made im Speck gemästet wurde.

Vor kurzem wurde Warunk befreit und der Nekromantenrat zerschlagen. Die Boronkirche, die Teile der Warunkei beansprucht, steht vor der schwierigen Aufgabe, die zwölfgöttliche Ordnung in den befreiten Dörfern wieder herzustellen und die Relikte der nekromantischen Herrschaft zu beseitigen. Sie sendet deshalb ihre Geweihten in das gefährliche Land aus, ohne die Gefahren zu kennen. Neben den wenigen verfügbaren Golgariten werden deshalb auch Bewaffnete beauftragt, um die Geweihten zu begleiten – Ihre Helden.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden werden als Geleit für den Boron-Geweihten *Bruder Boronifatius* angeworben. Mit ihm reisen sie nach Notacker, wo er die Aufgabe hat, sich der Nöte des Dorfes anzunehmen, für göttliche Ordnung zu sorgen und den entweihten Boronanger neu zu weihen. Man trifft im Dorf auf viele durch die Schwarz-Warunker Herrschaft gezeichnete Gestalten und muss Bruder Boronifatius helfen, Gerechtigkeit für ihre Ansprüche geltend zu machen. Bei der Weihe des Boronanger

wird sich das dort vergrabene *Necrophagion* aufbäumen, das es zu besiegen gilt. Als Folge dringen die Ghule noch in derselben Nacht in das Dorf ein, um zahlreiche Dörfner durch ihren Biss zu ihresgleichen zu machen. Die Helden müssen versuchen, gemeinsam mit einigen weiteren Überlebenden aus der Festung, in der sie residieren, zu entkommen.

Ein Wort zu den Helden

Der Boron-Kirche nahe stehende Professionen wie Golgariten oder Geweihte der Zwölfgötter sind besonders gut geeignet. Ehrenhafte Professionen wie Krieger, Ritter oder Magier der weißen Gilde sind gerne gesehen und werden mit Respekt behandelt. Man kann es sich aber nicht erlauben, wählerisch zu sein. Söldner und zwielichtige Gestalten werden ebenso angeworben wie Schwarzmagier, wenn diese sich gegen die Schwarzen Lande bekennen, denn ihr Wissen ist trotz aller ideologischer Unterschiede vor Ort sehr wertvoll. Helden mit einem Hintergrund aus den Schwarzen Landen sind als Kenner der Zustände äußerst gefragt und werden im ersten Teil des Abenteuers besonders brillieren können. Kämpferische Professionen werden im Kampf gegen das *Necrophagion* und bei der Ghul-Plage ihren Schwertarm einset-

zen können, während Geweihte bei der Weihe des Boronangers aktiv mithelfen können. Die Fähigkeiten von Wildnis-Professionen sind nicht speziell gefordert, die Anreise kann aber entsprechend ausgebaut werden. Angehörige exotischer Rassen wie Orks, Goblins oder Achaz werden von der Boron-Kirche auch in ihre Dienste genommen, solange man nicht den Eindruck hat, dass Boronifatius dadurch gefährdet wird. Für die Dörfner von Notacker, die schon Tote haben wandeln sehen, sind auch Goblins oder geschuppte Mitglieder einer Heldengruppe nicht allzu aufsehenerregend.

OPTIONAL:

SPIEL MIT DEN MEISTERPERSONEN

Statt ihren üblichen Helden können die Spieler auch die Meisterpersonen spielen. Neben dem Spaß, als Abwechslung einmal einen anderen Helden als den eigenen zu führen, kann man so die Gefährlichkeit des Kampfes gegen die Ghulhorden noch herausstellen, denn der Verlust einer Meisterperson ist verkraftbarer, während Sie lange gespielte Helden vielleicht nicht ohne Weiteres über das Nirgendmeer fliegen lassen wollen.

DER WEG INS ABENTEUER

Die Anwerbung durch die Boron-Kirche erfolgt idealerweise in Warunk. Hier hat sie mit dem neuen Tempel eine geeignete Ausgangsbasis für derlei Unternehmungen. Alternativ können Sie die Anwerbung auch in das Kloster *Sancta Boronia* verlegen, wodurch die Anreise länger und gefährlicher wird.

ANWERBUNG IN WARUNK

Zur Ausschmückung der Stadt nach ihrer Befreiung verwenden Sie die Beschreibung in **Schattenlande** auf den Seiten 78f. Der Grund für die Anwesenheit der Helden mag der ins Reich ausgesandte Ruf der Boron-Kirche nach mutigen Streitern für Aufgaben in der Warunkei sein oder sie haben gerade ein Abenteuer hier beendet.

Auf den Plätzen und in den Schenken Warunks (z.B. *Eiserne Wehr* oder *Schwert und Schild*, **Schattenlande S. 80** und **S. 82**) hängt ein Gesuch aus, in dem nach Recken gesucht wird, die für die Boron-Kirche Aufträge im Umland der Stadt annehmen wollen. Man möge sich im Tempel des Seelenfriedens (**Schattenlande S. 82**), dem ehemaligen Siechenhaus, in dem noch vor kurzem Fürchterliches geschehen ist, melden. Dort wird man im Ossarium zwischen Stapeln von Knochen vom Tempelvorsteher *Golgorion* empfangen, der die Helden wortlos zu Bruder *Boronifatius'* Zelle geleitet, einer dunklen Meditationskammer mit einem harten Lager und dem leichten Geruch von Weihrauch. Die beiden werden zunächst mit einigen Fragen prüfen, ob die Helden den moralischen Ansprüchen

der Kirche genügen. Sind sie zufrieden, wird den Helden ihre Aufgabe erklärt: Sie sollen Boronifatius in das Dorf Notacker, welches drei Tagesreisen westlich von Warunk liegt, begleiten und auf der Reise beschützen. Dort soll er für die Durchsetzung der göttlichen Ordnung sorgen, wobei die Helden ihm ebenfalls beistehen und ihn nach Kräften unterstützen sollen. Er wird unter anderem den dortigen Boronanger neu weihen, sicherlich aber auch andere Probleme der Bevölkerung lösen müssen. Wie lange sie bei ihm bleiben sollen, ist noch ungewiss, aber jeder Held wird pro Tag drei Dukaten erhalten. Der Sold für 20 Tage (60 Dukaten) im Voraus wird vor Aufbruch von Golgorion ausgezahlt, bei längerer Dauer des Einsatzes erhalten sie den Rest bei ihrer Rückkehr nach Warunk. Die Boron-Kirche feilscht nicht, besonders verdienten Recken mit *Gutem Ruf* oder anderen Qualifikationen mag sie aber von vornherein vier Dukaten pro Tag anbieten.

Die Lage im Dorf ist ungewiss. Seit der Befreiung Warunks war noch niemand dort, weshalb man nur vermuten kann, dass die Bewohner auf sich allein gestellt sind. Die einzige Erwähnung des Ortes stammt aus gefundenen Unterlagen im Ossarium. Ein Pergament listet die Zahlungen des Knochenzehnts von Notacker von 1025 BF bis 1032 BF auf. Wer eine *Hauswirtschafts*-Probe besteht, kann dem Gekritzel und den Auflistungen entnehmen, dass das Dorf seinen jährlich zu entrichtenden Zehnt an Toten für die Obrigkeit meist pünktlich abgeliefert hat. Notacker muss den Aufzeichnungen zufolge anfangs 131 Einwohner gehabt haben. Einige Einträge weisen aber Besonderheiten auf:

16. AGT 1026 BF

Erstmals leistet Notacker seinen Knochenzehnt verspätet und unvollständig. Der Knochenhändler wurde ersatzweise als fehlender Kadaver genutzt. Die Schuld am Knochenvogt ist damit für dieses Jahr beglichen. Ein neuer Händler vor Ort wird eingesetzt werden.

30. AGT 1026 BF

Neuer Knochenhändler Notackers ist ein Mann namens Dragomir. Loyalität wurde geprüft; er ist dem Drachen devot und hat den Schwur geleistet, die Lieferungen stets pünktlich zu erbringen.

(...)

11. ASF 1030 BF

Dragomir bringt Kunde, dass die Knochenlieferung seit dem Erhalt seiner Position erstmals geringer ausfällt als gefordert. Notacker klagt über Ghule, die ihre Toten fressen. Er wurde gepeitscht und sein Schicksal dem Rat vorgebracht.

(...)

Der Rat ist sich des Problems durch Aufenthalte auf Kaltenstein bewusst und lässt angesichts der wahren Behauptung Dragomirs Gnade walten. Murak di Zeforika selbst wird sich der Sache annehmen, sobald er wieder nach Kaltenstein reist. Dragomir wird eine zweite Gelegenheit eingeräumt, den Knochenzehnt bis 1. AGT zu liefern.

(...)

1. AGT 1030 BF

Dragomir hat rechtzeitig den fehlenden Corpus geliefert.

(...)

4. TGT 1030 BF

Dragomir bringt Anweisung von Murak di Zeforika selbst, die besagt, dass Morcas Schattenschlag bei seinem Besuch auf Kaltenstein in zwei Wochen mit 10 Mann der Nirraven-Garde eine Lieferung mit sich führen soll. Diese soll enthalten:

- 20 Sack Knochenmehl als Grundlage für Leim
- Gebeine zur Pressung von Knochenziegeln
- einen fähigen Baumeister, der sich mit der Ausbesserung von Burgmauern auskennt
- sämtliches Drachengedärm aus Phoborochs Abfallgrube in der Pyramide
- den im Moor gefundenen Kadaver
- Nahrungsvorräte für einen Winter, darunter 20 Flaschen Almadaner und ebenso viele vom Meskinnes aus Zeforikas Villa
- zwei Lustmädchen (von nicht zu schlanker Statur angesichts des bevorstehenden Winters)
- an Paraphernalia: 10 Unzen Rabenfedern, einen beinernen Alptraumfänger aus dem Totenbett eines Kindes, Zähne eines im Schlaf Gestorbenen, eine Reliquie des Drachens, 1 Flux Boronwein, drei Flaschen reinen Alkohols mit destillierten Alpträumen, reichlich Knochenasche, die restlichen Vorräte an getrockneten Seelenhauch-Blüten
- das Erhebungsgewand Zeforikas aus seiner Villa
- fünf weitere Phiolen von Mengreyth' Retro-Elixier aus dessen Labor

(...)

7. ASF 1030 BF

Dragomir berichtet, dass die Ghulplage vom Rat beseitigt wurde und dankt im Namen Notackers untertänigst. Der Knochenzehnt hat dank des harten Winters erfreulicherweise die übliche Menge überstiegen.

Die Liste enthält Hinweise auf die Vorgänge im Dorf, speziell das Ghulproblem wird angesprochen. Sie beweist auch, dass *Dragomir* (siehe Seite 59) ein Knochenhändler ist und dem Nekromantenrat gedient hat. Weiterhin werden eine Reihe von Dingen erwähnt, die später in der Festung gefunden werden können. Unter dem Drachengedärm wusste Murak den toten Drachenbandwurm, den er im Dorf haben wollte, um ihn wieder zu beleben. Ebenso wollte er den Kadaver erheben, bei dem es sich um einen Tatzelwurm handelt. Die Helden werden später gegen diese Wesen kämpfen müssen. Eines der beiden Lustmädchen, *Derya* (siehe Seite 61), ist im Dorf geblieben und lebt nun dort.

Boronifatius will möglichst bald aufbrechen, die Helden sollten sich also mit eventuellen Besorgungen in Warunk beeilen.

Sie können **Schattenlande S. 65 ff.** zum Ausschmücken der Reise verwenden. Galgen mit gehängten Kollaborateuren der Schwarz-Warunkei, offene Gräber, abgestorbene Bäume und Trostlosigkeit bilden die Kulisse.

WIE MOTTEN UMS LICHT

Wenn das Dorf nahe ist und man die Festung schon sehen kann, trifft man im dichten Wald auf hungrige Ghule. Ihr lautes Schmatzen ist schon von weitem zu hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht ein Holzkarren, beladen mit Leichenteilen. Das mit Blut getränkte Tuch, das sie einmal bedeckt hat, liegt daneben. Eine Gruppe hässlicher Kreaturen labt sich am Fleisch der Toten. Ein besonders fettes Wesen sammelt sogar Gliedmaßen in einem Sack aus Haut, während zwei spindeldürre Gestalten die Umgebung beäugen. Die anderen sind in ihr Festmahl vertieft, so dass sie die menschliche Gestalt, die sich unter dem Wagen verkriecht, gar nicht wahrnehmen.

Der Knochenhändler *Dragomir* (siehe Seite 59) hat sich unter seinem Bollerwagen voller Leichen, den er vom Notackerer Friedhof nach Warunk bringen wollte, verkrochen, während die Ghule sich schmatzend um die widerliche Ladung reißen. Die Werte der Ghule entnehmen Sie bitte den Seiten 56f. (4 Fresser, 1 Sammler, 2 Späher). Bei Verlusten oder wenn man sich dem Dorf nähert, ziehen sie sich in den Wald zurück.

Auf die Leichen angesprochen, behauptet *Dragomir*, dass er sie auf geheiligten Boden nach Warunk zum Tempel des Borons bringt (*wahr*). Gewalt gegen ihn wird von *Boronifatius* vorerst unterbunden, eine Gefangennahme ist aber denkbar.

ІН ПОТАКЕР

ПОТАКЕР ІМ ÜBERBLICK

Notacker ist ein unter Schwarz-Warunker Knute geschröpftes Dorf. Die Holzhütten sind karg und in schlechtem Zustand. Viele sind verwaist, denn es leben nur noch halb so viele Menschen im Dorf wie vor *Borbarads* Invasion. In verwilderten Gärten wachsen einige Kräuter, darunter:

- *Alraune* (**Zoobotanica S. 227**, *selten*, am Galgenbaum *gelegentlich*)
- *Belmart* (**Zoobotanica S. 230**, *selten*, hilft gegen Ausbrechen der Ghul-Verwandlung)
- *Blutblatt* (**Zoobotanica S. 231**, *sehr selten*, am *Boronanger selten*, Hinweis auf den Drachenbandwurm)
- *Satuariensbusch* (**Zoobotanica S. 263**, *gelegentlich*; ein Trunk bietet Schutz vor Ghulgift und senkt *schlechte Eigenschaften*)
- Weitere: Mittelländische Wälder, tobrisches Klima (**Zoobotanica S. 281**).

In den bewohnten Höfen wird mageres Vieh in Verschlägen oder unter einem Dach mit den Bewohnern gehalten, in den Gärten runzliges Gemüse angebaut. Auf den trockenen Äckern wächst fauliges Getreide, das die Bevölkerung notdürftig versorgt. Ein guter Teil der Felder gehört **Burgol Warunker** (siehe Seite 61), dem bestgenährten Dorfbewohner.

BORONANGER (D1)

Längst entweiht, dient er schon lange nicht mehr als Grabstätte, denn zu oft sind die Bestatteten als Untote zurückgekehrt, wovon heute noch zahlreiche leere Gräber künden. Stattdessen werden Tote heute durch den Knochenhändler *Dragomir* (siehe Seite 59) nach Warunk gebracht. Es liegt ein fürchterlicher Gestank über dem Friedhof, der zwar auch von verwesenden Körperteilen stammt, vor allem aber vom **Necrophagion** (siehe Seite 41), von dem aber bisher noch niemand weiß. Im Zentrum des Friedhofs erhebt sich ein kleiner Steinbau: ein entweihter Boronschrein mit Familiengruft derer von Kaltenstein, die seit Generationen hier bestattet werden. Die Gruft bildet den Ausgang des Fluchttunnels (T5) von der Festung.

DORFPLATZ UND DORFLINDE (D2)

Im Zentrum des Dorfes erstreckt sich um die knorrige Dorflinde herum ein staubiger Platz. Wo vor *Borbarads* Invasion *Traviabünde* geschlossen wurden, deuten Einkerbungen und zerrissene Seile auf die spätere Verwendung als Galgen hin. Die hier wachsenden *Alraunen* bestätigen den Volksglauben, dass derlei Gewächse sich häufig an Orten von Hinrichtungen finden.

DAS DORF POTACKER



SCHMIEDE (D3)

Am zentralen Platz steht die steinerne Schmiede. Hier fertigen **Storko Schmied** (siehe Seite 59) und sein Vater **Karon** (55, grau-schwarzes Haar und Bart, verhärtet, aufrecht, ehrlich) alles im Dorf an, was aus Metall besteht. Schwarze Spuren an den Wänden künden noch vom Feuer vor einigen Jahren, bei dem die Frau des Schmiedes starb. Es wird vermutet, dass Dragomir nachgeholfen hat, da damals der Knochenzehnt kaum zahlbar war.

КНОСЕНЗЕННТШЕУНЕ (D4)

Die allgemein gemiedene Zehntscheune ist die Heimstatt **Dragomirs**. Im großen Scheunenraum deuten Handkarren mit geronnenem Blut auf sein Handwerk als Knochenhändler hin. Hier bewahrt er Tote auf, bis er sie nach Warunk bringt und penetranter Leichengeruch liegt in der Luft. Dringen die Helden tiefer in die Wohnräume der Scheune ein, bietet sich ihnen ein fürchterlicher Anblick:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Ort ist ein Kabinett der Abscheulichkeiten: Skulpturen aus Leibern, Knochen, Verwesendem. Zwei wie ein großes Kreuz geformte, vernähte Leiber ohne Köpfe und mit Beinen statt Armen sind auf eine Staffelei gespannt. Ein verleimter Turm aus Knochen erhebt sich als groteskes Säulengebilde in die Höhe.

LEGENDE VON POTACKER

- D1 – Boronanger
- D2 – Dorfplatz
- D3 – Schmiede
- D4 – Knochenzehntscheune
- D5 – Gehöft Burgols
- D6 – Wache des Dorfbüttels
- D7 – Tempelruine der Peraine
- D8 – Haus Cosgrims / Phexys Höhle
- D9 – Weg zur Feste Kaltenstein

Unter Friedhofsgestank lagern in den Wohnräumen bizarre Skulpturen aus Knochen und Fleisch, denn zu Dragomirs Leidenschaften gehört das Präparieren und die Knochenschnitzerei. Auf den zweiten Blick (erfolgreiche *Heilkunde Seele*-Probe) künden die Kunstwerke bizarrerweise vom ästhetischen Sinn ihres Schöpfers. Wer die Räume trotz des Gestanks durchsucht (*Selbstbeherrschung*-Probe +3 nötig, zusätzlich erschwert um *Empfindlichen Geruchssinn* und *Totenangst*), kann Werkzeuge wie Knochensägen und Schnitzmesser aus den Beständen der Nekromanten finden, ebenso nach erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe das Versteck einer Geldkassette, die Münzen im Wert von 45 Dukaten enthält. Allerdings muss man dazu einen Griff in eine Fleischtasche eines der Kunstwerke wagen (*Selbstbeherrschung*-Probe +5). Die Räumlichkeiten sind der sichere Beweis für die Anschuldigungen der Dörfler gegen Dragomir (siehe Seite 49).

GEHÖFT BURGOLS (D5)

Das größte Gehöft des Dorfes, ein lang gezogener, zweistöckiger Fachwerkbau, ist gut erhalten. Eine Hälfte des Obergeschosses dient als Stall und Scheune, die andere Hälfte und das Erdgeschoss werden von Burgol und seinem Gesinde bewohnt.

WACHE DES DORFBÜTTELS (D6)

Osko (40, glatzköpfig, bullig, stark, voller Vorurteile gegen Fremde) und seine vier Dorfgardisten **Agrik**, **Wilem**, **Torben** und **Kolt** (etwa 20, kräftig, prahlerisch, unverschämt) setzen Recht und Gesetz im Dorf durch. Was Osko sagt, wird getan, und Osko tut, was er mit Burgol abspricht. Man hat ein offenes Auge auf alle Geschehnisse im Dorf, ganz besonders seit die Helden eingetroffen sind. Hinter der Stube mit Kamin befindet sich im hinteren Teil des Gebäudes eine kleine Zelle.

TEMPELRÜINE DER PERAINE (D7)

Der kleine Holzbau mit steinernem Fundament wurde längst geplündert, nur eine hölzerne Statue der Peraine verwittert hier noch. Jedoch ist auf diesem nie entweihten Boden ein Gebiet entstanden, in dem man Kräuter mit um eine Stufe erhöhter Häufigkeit findet. Außerdem ist das Holz der Statue *einfach* (Peraine-) *gesegnet*.

DAS GEISTERHAUS / PHEXYS HÖHLE (D8)

In diesem verfallenen Gehöft fand der Witwer **Cosgrim** sein Ende. Er war **Phexys** (siehe Seite 61) Vater und beging Selbstmord nach dem Tod seiner Frau und deren scheinbarer Erhebung als Untote, in Wahrheit jedoch ein Trick Burgols (s. hierzu den Grauen Kasten **Die Wahrheit über Dragomir** auf S. 40). Jetzt spukt er als *Gefesselte Seele* (WdZ 204), wann immer Phexy in ihrer Höhle im Keller schläft, denn er wacht über ihren Schlaf. Das Mädchen hat sich aus Lumpen, gestohlenen Gegenständen, Brettern und Stroh eine Art Nest gegen alle Gefahren der Warunkei gebaut. Nachts leuchtet es im Keller gespenstisch blau. Wenn die Helden das Haus nachts betreten, lesen Sie ihnen Folgendes vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört verzerrte Klänge, die aus der vierten Sphäre zu euch zu dringen scheinen. Ist das ein Kinderreim? Eine durchscheinende Gestalt, ein kleines Mädchen, rennt lachend ins Haus. Plötzlich bleibt sie auf der Türschwelle stehen, reißt ihren Mund auf und schreit so voller Schmerz und Angst, dass es euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Dann sehr ihr weshalb: In der Mitte der Stube baumelt auf einmal ein Gehängter mit blauer Zunge und verdrehtem Hals.

Cosgrims Geist versucht mit tropfendem Blut und geisterhaften Wiegenliedern alle Eindringlinge zu vertreiben. Verwenden Sie seine *Schreckgestalt* und verlangen Sie Proben auf *Totenangst* oder andere passende Ängste der Helden. Dringen diese dennoch bis zum Keller vor, können sie mit

Cosgrim reden, aber nur, wenn es ihnen gelingt, ohne dabei Phexy zu wecken (erfolgreiche *Schleichen*-Probe). Erwacht sie, verschwindet er sofort, weil er sie nicht erschrecken will. Cosgrim berichtet den Helden, was er über seinen eigenen Tod weiß. Heute ist ihm klar, dass in Wahrheit Dragomir ihn in den Freitod getrieben hat und es nicht der Geist seiner Frau war, der ihn heimsuchte. Dragomir hat er inzwischen vergeben, vermutet aber einen Hintermann. Da Phexy hier als Bettelmädchen haust, muss sich jemand seines Besitzes bemächtigt haben und genau derjenige ist in seinen Augen der Verantwortliche. Die Helden können herausfinden, dass Burgol Cosgrims Besitz verwaltet, bis Phexy alt genug ist, selbst darüber zu verfügen. Wenn Phexy nach der Ghuldämmerung gerettet ist, findet die Seele ihres Vaters Ruhe.

FESTUNG UND HERBERGE KALTENSTEIN (D9)

Oberhalb des Dorfes liegt die Festung Kaltenstein, deren letzter Erbe im Winter des Wolfes fiel. Unter der Herrschaft des Nekromantenrates diente sie als zeitweiliger Sitz für verschiedene Nekromanten aus Warunk. Nach der Befreiung der Stadt haben der Wirt **Lennar** und seine Familie sich die Burg angeeignet und zu einer Herberge gemacht. Zwar haben sie keinen rechtmäßigen Anspruch auf das Gemäuer, aber bislang macht ihnen niemand die Festung streitig. Hier werden auch die Helden mit Bruder Boronifatius während ihrer Zeit in No-tacker verweilen.

DIE BEWOHNER NOTACKERS

Die Menschen im Dorf haben in den Jahren unter Schwarz-Warunker Herrschaft furchtbare Dinge gesehen, was viele irritierende Charaktere hervorgebracht hat. Einige von ihnen sind im Anhang (siehe Seite 59) näher beschrieben. Allen anderen können Sie zufällig oder mit W20 ausgewürfelt einige Absonderlichkeiten verleihen:

- 1: *misstrauisch*: gibt nur minimale Informationen preis, hinterfragt alles und jeden
- 2: *unruhig*: kann nicht still halten, wirkt nervös
- 3: *ängstlich*: hat sichtbar Angst, auch vor den Helden
- 4: *paranoid*: sieht sich stets gehetzt um, vermutet überall Agenten der Nekromanten
- 5: *abergläubisch*: führt seltsame Riten zum Schutz vor Untoten aus
- 6: *stumm*: spricht nicht mehr, hat manchmal aber haltlose Heulkrämpfe
- 7: *verbittert*: wirft der Boron-Kirche Versagen vor, will ihre Hilfe jetzt nicht mehr
- 8: *zynisch*: belächelt alle Versuche zum Aufbau einer neuen Ordnung
- 9: *geistig verwirrt*: singt leise vor sich hin, redet mit sich selbst, sieht Geister
- 10: *besessen*: hat Krampfanfälle, brüllt Obszönitäten, tanzt zuckend
- 11: *todesbesessen*: erzählt sehnsüchtig vom Tod, beschreibt liebevoll den Anblick Untoter
- 12: *widerlich*: stinkt, isst Ohrenschmalz, Dreck und Käfer
- 13: *verküppelt*: fehlende Hand, Buckel, zugewachsenes Auge, verkümmerte Gliedmaßen

- 14: *fanatisch*: predigt die neue Heils-Ära der Boronkirche
- 15: *kriecherisch*: schmeichelt den Helden und Boronifatius unterwürfig
- 16: *verräterisch*: prangert andere wegen kleiner, großer und vermeintlicher Vergehen an
- 17: *gierig*: giert nach Geld, Essen und Macht
- 18: *gefühlskalt*: Schmerz und Tod anderer lassen ihn unberührt
- 19: *brutal*: nimmt sich mit Gewalt was er will, prügelt bei erster Gelegenheit
- 20: *sadistisch*: quält Tiere und Menschen, labt sich an schlimmen Schicksalen

Vermitteln Sie eine triste Atmosphäre von Hoffnungslosigkeit und einer verrohten, grausamen Gemeinschaft. Mitleid findet man selten, Eigennutz nur allzu oft. Hunger, Verkrüppelungen und Kranke sind ein gewohnter Anblick.

GHULBISSE

Wollen die Helden sich gezielt um die körperlichen Gebrechen der Dörfler kümmern, sollten Sie ihnen nicht vorenthalten, dass bei etwa 15% der Dörfler (1-3 auf W20) Verkrüppelungen auftreten (2W6):

- 2: spitze Zähne; dickflüssiger, unkontrollierter Speichelfluss
- 3-4: Augen in der Farbe von Eiter; blutunterlaufen
- 5: krallenartige Finger mit dicken, gelben oder ausgefallenen Fingernägeln
- 6: büschelweise ausfallende Haare
- 7: ungewöhnlich magere Gliedmaßen
- 8: Körperpartien mit großen, eiternden Furunkeln
- 9-10: kranke, grünliche Hautfärbung an einigen Stellen
- 11-12: ungewöhnlich verkrümmter Buckel

Es handelt sich um Ghul-Verwandlungen im Anfangsstadium, die durch die Existenz des Drachenbandwurms (siehe Seite 42) unterbunden werden. Niemand bringt sie mit Ghulen in Verbindung, obwohl über die Jahre mehrere Menschen gebissen wurden. In der Warunki sind die Menschen so abgestumpft, dass man solche Dinge für gegeben hinnimmt. Untersuchungen der Helden könnten Parallelen zu Ghulen (*Anatomie*-Probe +5) und eine sehr schwache magische Aura (ODEM) mit Merkmal *Verwandlung* (OCULUS, ANALYS) feststellen. Heilung wie beim Anfangsstadium des Ghulgiftes (siehe Seite 57) ist möglich. Eine Suche nach Ursachen macht möglicherweise auf das Blutblatt aufmerksam, eine Verbindung zum Drachenbandwurm ist aber nicht offensichtlich.

DORFGESPRÄCH

— Oft waren Mitglieder des Nekromantenrates auf Kaltenstein. Murak di Zeforika mehrmals, Aluris Mengreyth einmal, einmal ein Wagenzug mit Vorräten unter Morcas Schattenschlag (*wahr*), der untote Drache Phoboroch (*falsch*) oder etwas anderes Riesiges war auf dem Borsanger (*wahr*).

- Die Nekromanten aus Warunk haben Experimente durchgeführt, Tote erhoben, den Boronanger geschändet (*wahr*), Ghulplagen ausgelöst, sich Aaswölfe als Haustiere gehalten und Unzucht mit den Toten getrieben (*falsch*).
- Die Bevölkerung musste die beschädigte Mauer der Festung mit Knochenmehl und Gebein ausbessern (*wahr*), und als nicht mehr genug da war, wurden die Schwächsten getötet und selbst zu Baumaterial verarbeitet (*falsch*).
- Kaltenstein ist verflucht und es spukt dort, dafür haben die Nekromanten gesorgt (*falsch*). In geheimen Kammern und Gängen haben sie Fürchterliches zurückgelassen (*wahr*).
- Die Obrigkeit hat einen hohen Knochenzehnt eingefordert. Mehrmals haben nur Todesfälle „gerade zur rechten Zeit“ das Entrichten des Knochenzehnts ermöglicht (*wahr*).
- Dragomir hat damals den Knochenzehnt entrichtet, heute fährt er die Leichen als Knochenhändler nach Warunk, da der Friedhof hier nicht geweiht ist (*wahr*).
- Im Haus Cosgrims spukt es. Er hat sich erhängt und seine Seele findet keine Ruhe (*wahr*), weil er seine Frau getötet hat (*falsch*).
- Die Knochenscheune ist Dragomirs Zuhause. Er gräbt Leichen aus, um wer weiß was mit ihnen anzustellen (*wahr*). Er bringt sogar schöne Frauen um, um sie zu sammeln (*falsch*).
- Der fette Bauer Burgol hat als einziger genug zu fressen (*wahr*). Er hat einen Pakt mit einem Fraßdämon geschlossen, der seinen Wanst immer fetter werden lässt, bis er platzt (*falsch*).

SZENEEN AM RANDE

- Ein Hund zankt sich mit einem Dorfbewohner um Essensreste oder spielt mit einem menschlichen Knochen vom Friedhof.
- Ein lüstern blickender Mann winkt einer jungen Frau mit einem Laib Brot in seiner Hand zu. Zögerlich greift sie das Brot und beginnt gierig zu essen, während beide in einer Hütte verschwinden.
- Ein junger Bursche schnitzt eine Figur aus Gebein.
- Ein mageres Schaf wird auf wackligen Beinen zum Schlachten geführt. Die Schlachterjungen quälen es durch das Abschlagen der Gliedmaßen. Darauf angesprochen zucken sie mit den Achseln und murmeln „damit's nicht wieder kommt in der Nacht“.
- Ein Junge entreißt einem anderen ein Spielzeug. Es kommt zur Prügelei.
- Kinder machen Jagd auf Ratten. Später sieht man sie die Tiere über dem Feuer rösten.
- Jemand zieht fromme Gebete sprechend und sich selbst mit einer Geißel peitschend durch Notacker und bittet Boronifatius um Borons Segen.
- Ein Krüppel wird unter Gejohle durch das Dorf gescheucht und mit Unrat beworfen.
- Jemand vollführt zur Abenddämmerung ein Schutzritual gegen Untote. Dabei schneidet er einem Huhn die Kehle durch und verspritzt das Blut. Als es kopflos umher läuft, wittern einige Nekromantie, bis es endlich tot umfällt.
- Kinder spielen Seilhüpfen, Fangen oder Verstecken. Dabei verwenden sie Auszählreime, die von Toten und Untoten handeln.

EREIGNISSE IN POTACKER

АНКУПТ

Konfrontieren Sie die Helden gleich mit der Stimmung im Dorf. Die Neuankömmlige werden neugierig bis misstrauisch beäugt und nach Burg Kaltenstein als einzige Herberge verwiesen. Dragomir wird, wenn nicht anders befohlen, zu seiner Scheune gehen und nach Absprache mit Boronifatus auf die Weihe des Boronangers warten. Da die Burg genügend Zimmer bietet, kann jeder Held ein Einzelzimmer beziehen. In der Herberge wird die Wirtsfamilie den Helden und Boronifatus offen und freundlich begegnen.

- Wirt **Lennar** (45, ortsfremd, erfahrener Veteran, offen, direkt, rüstig)
- Seine Frau **Melanda** (37, langes dunkles Haar, üppig, freundlich, mütterlich, stets lächelnd)
- Sohn **Osmar** (19, dunkelhaarig, anpackend, hilfsbereit, kräftig)
- Sohn **Wulfried** (17, blondes Haar, freundlich, Schöngest und Träumer)
- Melandas Mutter **Trudai** (67, grauhaarig, mager, etwas abwesend, *lahm*)

Da Boronifatus sich in Meditation auf die Weihe des Boronangers vorbereiten möchte, sollen die Helden für ihn im Dorf Augen und Ohren offen halten und nach dem Rechten sehen. Wichtige Ereignisse sollen sie ihm berichten. Sie können die Helden in eine oder mehrere der folgenden Handlungen involvieren:

ІМ АГРИМОТХВАНН

Mit dem Zwerg **Topax** (siehe Seite 60), der immer etwas repariert, kann man bei gemeinsamer Arbeit ins Gespräch kommen. Er war in „der leibhaftigen Niederhölle Yol Ghurmak“ und ist von Agrimothwahn erfüllt, weshalb er seine Arbeiten nie vollendet, sondern sich immer wieder neuen Dingen widmet. Als Großprojekt während der Anwesenheit der Helden schraubt er an der defekten Hornisse des Festungsturmes (siehe Seite 48). Hilft man ihm, sind 100 ТаР* in *längerfristigen Proben* (WdS S. 15) mit verschiedenen Handwerkstalenten nötig (*Feinmechanik, Grobschmied, Holzbearbeitung*, je nach handwerklichen Stärken Ihrer Helden; bis zu 3 Proben pro Tag je Beteiligtem). Zusätzlich wird ein spezieller Schaftbolzen benötigt:

- Topax vermutet, der Schmied oder sein Sohn **Storko** könnten einen besitzen.
- Die beiden könnten einen solchen schmieden (2 D, 2 Tage Dauer), verweisen aber auf **Dragomir**, der ihnen die letzten Bolzen zur Reparatur seines Wagens abgekauft hat.
- Dragomir benötigt die Bolzen selbst, denn seine eigenen wurden gestohlen. Er verdächtigt **Phexy** der Tat.
- Phexy leugnet, doch in ihrem **Nest** (D8) finden sich bei Durchsuchung (*Sinnenschärfe*-Probe + 4) die Bolzen. Einer steckt in einer dicken Stoffpuppe, die **Burgol** ähnelt. Den anderen würde sie tauschen gegen was immer die Helden besseres anbieten können.

Hat man Topax geholfen, vertraut er den Helden sein Geheimnis an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Damals in Yol-Ghurmak lief mir das Feuer der Esse über's Bein. Da hab ich's nicht mehr ausgehalten und mich dem schwarzen Schatten mit den glühenden Augen vor die Füße geworfen und gebettelt, dass der Schmerz aufhört. Und das hab ich jetzt davon.“ Er klopf auf sein lahmes Bein und ihr hört den Klang von Metall.

Topax erzählt von seinem minderen Pakt, den er einging, um in Leonardos Werkstätten zu überleben. Heute sucht er nach einem Weg, den Pakt zu brechen und wenn die Helden ihm Hilfe in Aussicht stellen, wird er sich als loyaler Freund erweisen. Ob und wie ihnen ein Bruch des Paktes gelingt, ist offen gelassen. Beachten Sie, dass seine Fähigkeiten hilfreich sein können, so dass er sich womöglich noch ein letztes Mal auf seine Paktmächte einlässt, um die Helden zu retten.

СУЧЕ ПАХ ПЕТРИНА

Rethis (siehe Seite 60) sucht seine Geliebte **Petrina** (28, klein, sonnengebräunte Haut, schwarze, lockige Haare, hat einen Hund, den Schwarzen Olporter **Thure** (siehe Seite 61)). Sie wollte durch Notacker reisen, kam aber nie an. Petrina ist Opfer der Ghule und selbst ein solcher geworden. Später können die Helden auf sie treffen. Eine jetzige Suche verläuft wie folgt:

- Petrinas Hund **Thure** ist **Phexy** kürzlich zugelaufen. Sie versteckt ihn seitdem in ihrem Nest (D8) und hat ihn nach dem Schwert der Schwerter *Ayla* genannt.
- **Dragomir** hat einige Tage vor Ankunft der Helden Petrina im Wald gesehen. Er kann den Helden die Stelle zeigen, von der aus man weitersuchen kann. Die Spur endet aber bald.
- Zu diesem Zeitpunkt reißt auch Thure/Ayla aus, da er Petrinas Fährte gewittert hat. Ihren Hund suchend, folgt ihm Phexy in den Wald und verirrt sich. Die Helden hören sie (*Sinnenschärfe*-Probe) oder finden ihre Spuren (*Fährtsuchen*-Probe).
- Die Helden finden Phexy, die von einem Rudel von 1W6+3 aggressiven Aaswölfen bedroht wird:

Aaswolf

Biss: AT 13 TP 1W6+3* INI 10+1W6 DK H
PA 8 LeP 24 WS 6 GS 11 MR 6 RS 2

Eigenschaften: Immunität (Merkmale Einfluss und Herrschaft), Folgeschaden (Leichengift*, Mutation**), Lichtempfindlich
Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen, Gelände (Wald, Bäume), Niederwerfen (0)

* Bei Schaden durch Bisse Gift (mehrmalig): Stufe 4, 1W6-1 SP
** Wölfe und Hunde verwandeln sich binnen 1W6 Tagen auch in Aaswölfe.

- Im Kampf mit den Wölfen kommt Thure/Ayla zu Hilfe und wird gebissen. Er wird sich später in einen Aaswolf verwandeln.
- Nach der Rückkehr überlässt Rethis Phexy den Hund seiner nun tot geglaubten Geliebten.

RUF NACH GERECHTIGKEIT

Ein Mob der Dörfler unter der Führung des Großbauern **Burgol** und der Büttel unter **Osko** wendet sich an Boronifatius und fordert Dragomirs Hinrichtung. Man wirft dem Knochenhändler vor, er habe für die Nekromanten gearbeitet, dabei den Boronanger geschändet, finstere Nekromantie ausgeübt und obendrein einen Pakt mit der Herrin der Alpträume geschlossen. Vor allem aber habe er zur pünktlichen Entrichtung des Knochenzehnts Menschen getötet. Eine erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe (vergleichend mit dem *Überreden*-Talent von Burgol) lässt die Helden erkennen, dass niedere Gedanken wie Gier, Neid und Hass bei den Anschuldigungen eine mindestens ebenso starke Rolle spielen wie die Verbrechen Dragomirs.

- Boronifatius gibt den Helden den Auftrag, Beweise für die Anschuldigungen zu suchen, so dass er ein Urteil fällen kann.
- Nachts ist Dragomir bei Exhumierungen zu beobachten. Er bringt die Kadaver in seiner Knochenscheune (**D4**) in den hinteren Bereich. Folgt man ihm, lässt spätestens der Anblick dieser Räume keine Zweifel an seiner Schuld, zumindest bezüglich der Grabschändungen.
- Dragomirs Aussagen sind verwirrend. Er bringt Zusammenhänge durcheinander, versteht Fragen nicht richtig, kann sich nicht gut ausdrücken und begreift Konzepte wie Totenruhe nicht.
- Dass die Dörfler Dragomir verabscheuen, ist recht offensichtlich (*Menschenkenntnis*-Probe). Bei genauerem Nachhaken (*Überreden*-Proben) sind aber auch Zusammenhänge feststellbar, die Burgol ein Motiv für die Todesfälle geben, z.B. hat er vom Ableben der jeweiligen Person durchaus profitiert (s. Grauer Kasten auf dieser Seite).
- Wenige Dörfler sind etwas objektiver, darunter **Phexy** und **Lennars** Familie.
- Burgol hat große Unterstützung im Dorf. Der Büttel Osko und seine Männer werden den Helden außerdem Steine in den Weg legen (Drohungen, Verweigern von Informationen, Einschüchterung der Befragten), falls sich die Ermittlungen gegen Burgol richten.
- Der Geist Cosgrims in Phexys Versteck (**D8**) kann helfen, die wahren Hintergründe seines Freitods aufzudecken.
- Die gelieferten Fakten beeinflussen Boronifatius' Urteil. Auf jeden Fall wird Dragomir wegen seiner Frevel in Kerkerhaft genommen. Weiterhin ist denkbar, dass Dragomir und/oder Burgol zum Tode verurteilt werden.
- Boronifatius wird sein Urteil auf dem Dorfplatz vor allen Dörflern verkünden. Die Helden sollen die Beschuldigten ergreifen. Vor einer eventuellen Hinrichtung soll aber erst die Weihe des Friedhofs erfolgen, um die Leichname in geweihtem Boden begraben zu können.
- Die Weihe wird auf die Dämmerstunden des nächsten Morgens gelegt. Alle Dorfbewohner haben zu erscheinen.

DIE WAHRHEIT ÜBER DRAGOMIR

Wahr ist, dass der Knochenhändler den Nekromanten gedient und für sie den Knochenzehnt eingetrieben hat, ebenso hat er den Boronanger durch Exhumierungen geschändet, versteht aber nicht, dass dies Unrecht ist. Die Vorwürfe bezüglich der Nekromantie und Paktiererei sind hingegen haltlos. Was die Morde angeht, so wurde er von Burgol ausgenutzt, um für mehrere tragische Todesfälle zu sorgen, die alle dazu dienten, den Knochenzehnt zu entrichten, aber auch Burgol persönlich bereicherten. Im Einzelnen waren dies:

- Burgols Bruder **Jorgen** durch einen Leitersturz (um dessen Felder zu erben)
- Burgols Frau **Walpa** im Krankenbett durch Gift (um sie loszuwerden)
- den beliebten Bauern **Ruidger** durch einen Überfall im Wald (lästiger Konkurrent)
- Phexys Vater **Cosgrim** trieb er in den Selbstmord (wusste zu viel über Burgols Machenschaften; seine Felder werden bis zu Phexys Volljährigkeit von Burgol verwaltet)
- die Frau des Schmiedes **Jarlina** starb bei einem Brand in der Schmiede (der Verkauf der Brandleiche brachte Burgol gutes Gold)

Dragomirs Verständnis für Recht und Unrecht ist stark eingeschränkt, aber böse ist er im Prinzip nicht. Für ihn waren die Unfälle ein Spiel: Einen Riegel vor die Kammer der Schmiede legen und das Stroh anzünden, eine Leiter ansägen, Medizin aus Giftpilzen kochen, zwielichtigen Ghuljägern ein Beutelchen Silber für einen Überfall in den Wald bringen und Cosgrim mit vorgegaukelten Geistererscheinungen unter Verwendung der Leiche seiner Frau erschrecken. Ihm ist nicht bewusst, dass er dadurch an Morden beteiligt war. Damit Burgol als Drahtzieher nicht auffliegt, will er nun eine baldige Hinrichtung Dragomirs durch die Boron-Kirche erreichen.

Folgende Zauber und Liturgien sind bei der Suche hilfreich:

- **BANNBALADIN**, **SEIDENZUNGE** und **MONDSILBERZUNGE** (für bereitwillige Aussagen)
- **BLICK IN DIE GEDANKEN**, **SENSIBAR** und **MADAS SPIEGEL** (für das Lesen und Entwirren von Gefühlen und Gedanken)
- **NEKROPATHIA**, **OBJECTOVOCO** und **AURA DER FORM** (Ersterer in keinem Fall von Boronifatius geduldet! Die Verstorbenen bzw. Objekte können Hinweise auf Dragomirs und Burgols Beteiligung an den Morden geben)
- **RESPONDAMI** und **WILLE ZUR WAHRHEIT**, **HEILIGER BEFEHL / WORT DER WAHRHEIT** (Erzwingt wahre Aussagen. Zu beachten ist, dass Dragomirs Unschuld an den Unfällen aus seiner Sicht der Wahrheit entspricht.)
- **SEGEN DER HEILIGEN NOIONA** (hebt Dragomirs Verwirrungen zeitweise auf; Boronifatius beherrscht diese Liturgie)
- **URISCHARS ORDNENDER BLICK** (+3 bis +7 je nach bekannten Fakten; löst den Fall wie im Grauen Kasten auf dieser Seite beschrieben auf)

DIE FLUCHT

Dragomir wird in der folgenden Nacht aus seiner Zelle flüchten, denn er kennt einen geheimen Fluchtweg.

- Dragomirs Zelle ist leer und das Schloss alt, aber nicht beschädigt.
- Niemand hat ihn fliehen sehen, die Zelle wurde aber nicht direkt bewacht.
- Spuren von Magie gibt es keine. Ihm wurde abends noch von Lennar das Essen gebracht, seitdem war niemand dort. Eventuelle Insassen in anderen Zellen haben ihn nicht flüchten sehen und vermuten dunkle Magie.
- Boronifatius schlägt eine sofortige, von den Helden organisierte Suchaktion vor. Die Dörfler können mitsuchen. Es gibt jedoch keine Spuren des Flüchtlings, die man verfolgen könnte.

- Durchsucht man den Friedhof (den die Dörfler meiden), findet man Dragomir vor sich hin summend und verängstigt in der Familiengruft der Kaltensteins. Im Dunkeln kann man ihn durchaus für einen Untoten halten.
- Wird er der Helden gewahr, stürzt er sich kreischend voller Angst auf sie (er hat Schlimmes gesehen in den Tunneln unter dem Boronanger) und muss überwältigt werden.
- Die Helden können vermuten, dass ein Geheimgang existiert und durch intensive Befragung oder Magie auch erfahren, wie man ihn öffnet. Da Mondlicht oder die Bernsteinlupe des Rochus für die Öffnung nötig ist, kann der Gang wahrscheinlich erst wieder in der Nacht betreten werden.

DIE WEIHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vollständig sind die Dörfler zur Andacht erschienen. Das Misstrauen vor dem Boronanger, die Scheinheiligkeit der Betenden, die Missgunst untereinander, der Ärger über die frühe Stunde der Andacht und die Unzufriedenheit über das gesprochene Urteil sind beinahe greifbar. Dennoch sind auch einige hoffnungsvolle Gesichter darunter.

DIE ANDACHT AUF DEM BORONANGER

Die Liturgie zur Weihe des Boronangers findet in Form eines gemeinsamen Gottesdienstes statt, den *Boronifatius* leiten wird und bei dem er davon ausgeht, dass das Dorf vollständig anwesend ist. Der Geweihte beginnt nach einigen einleitenden Worten eine *Andacht*, die *WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT* (WdG S. 268-269), die etwa eine halbe Stunde (6 SR) dauert. Er schreitet dabei in einer Prozession mit den Dörflern den gesamten Friedhof ab. An mehreren Stellen hält er an, zeichnet Boronsräder in den Boden und wiederholt die Worte „*Dies, Herr, sei dein! Dieser Grund sei heiliger Grund*“. Bei der Prozession werden gemeinsam Choräle gesungen.

Schon zu Beginn merken die Helden, dass nicht jeder im Dorf mit voller Inbrunst mitbetet, von den 67 Dörflern nicht einmal ein Dutzend. Die Probe wird dadurch nur um 2 Punkte erleichtert (WdG S. 244), zumindest wenn sich dieser Zustand nicht ändert. 5 SR lang können die Helden selbst mitbeten, als gutes Beispiel vorangehen und die Dörfler animieren. Jeder Held darf pro SR eine *Überzeugen*-Probe ausführen. Je TaP* wird ein Dörfler zum Gebet animiert und damit auch die Liturgie-Probe entsprechend erleichtert. Die Prozession und die beginnende Weihe machen das **Necrophagion** auf die Liturgie aufmerksam. Es spürt, dass etwas nicht stimmt. Kurz vor Ende der Andacht wird das Necrophagion aus dem Boden brechen (s. entsprechender Vorlesetext), denn es fühlt den Schmerz des geheiligten Bodens immer stärker. Der Kampf beginnt, während Boronifatius seine Andacht beendet, wozu er aber noch 20 KR benötigt. Bei Erfolg (Grad II, +2, 10 KaP,

LkP*/2 +5) ist der Boden nun *zweifach geweiht*, wodurch das Necrophagion pro KR 2W20 SP erhält (WdZ S. 232). Halten die Helden solange durch und gelingt das Ritual, dann ist der Kampf damit in kürzester Zeit entschieden. Misslingt die Liturgie, wird Boronifatius zum Rückzug aufrufen und den **BANNFLUCH DES HL. KHALID** (Grad III, +4, 15 KaP, LkP*+5, Dauer 1 SR) sprechen, der das Wesen bei Erfolg vernichtet. Bei Misserfolg müssen die Helden ohne seine Hilfe mit dem Wesen fertig werden. Während Boronifatius seine Liturgie wirkt, sollten die Helden ein Auge darauf haben, dass er dem Wesen nicht zum Opfer fällt. Es ist tumb genug, um sich leicht von seinem aktuellen Gegner durch Angriffe oder ähnliche Aktionen ablenken zu lassen.

DAS NECROPHAGION

Im Boden des Boronangers existiert auch nach Abzug der Nekromanten noch eines von deren Geschöpfen, ein untoter Tatzelwurm mit widerlichem Geruch, das so genannte *Necrophagion*. Die Ghule fürchten es so sehr, dass sie seit dessen Erhebung das Dorf meiden. Auf diese Weise wurde die Ghul-Plage einst beseitigt. Die Ghule können den Tatzelwurm-Geruch schon auf große Entfernung wahrnehmen und meiden den Ort seither. Als das Ritual beginnt und die Weihe ihre Wirkung entfaltet, spürt das *Necrophagion* sein bevorstehendes Ende und versucht sich ein letztes Mal dagegen aufzubauen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der leise Singsang der Gemeinde und die Gebete des Geweihten klingen schon eine Weile über den Boronanger, den die Prozession fast umrundet hat. Es scheint euch, als löse sich der Morgennebel langsam. Nun vernehmt ihr aber noch ein anderes Geräusch. Ein unbestimmtes ... Grollen?

Geben Sie den Helden Gelegenheit, angemessen auf die Geräusche zu reagieren. Bruder *Boronifatius* verfolgt weiter seine Liturgie und scheint sich nicht ablenken zu lassen.

Seinem zur Vorsicht gemahnenden Blicken kann man aber bei erfolgreicher *Menschenkenntnis*-Probe entnehmen, dass er ebenfalls von dem Geräusch beunruhigt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal hebt das Grollen an, und der Boden bebt unter euren Füßen! Plötzlich schießen Erdklumpen, abgestorbene Wurzeln und verwesene Leichenteile in die Luft. Wie ein gewaltiger, knöcherner und vermoderter Wurm erhebt sich etwas aus einem Erdloch, gleich einer Schlange aus dem Korb eines tulamidischen Flötenspieler. Augenblicke später ertönt ein gequältes und schrilles Kreischen. Dann stürzt sich das Ding auf euch!

Necrophagion (Skelettierter Tatzelwurm)

Biss: AT 12 TP W6+4 INI 6+W6 DK N
Klauen: AT 10 TP W6+4 INI 4+W6 DK HN
Schwanzschlag:
AT 8 TP W6+4 INI 2+W6 DK NS
PA 5 LeP 59 WS 10
GS 3 MR 6/9 GW 12 RS 5

Eigenschaften: Untoteneigenschaften (**WdZ S. 193**), Lebenssinn 7, Regeneration 1, Resistenz gegen Feuer, Skelettiert (Resistenz gegen Schwerter, Säbel und Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile), Gestank (ab Annäherung auf DK N muss jede KR eine KO-Probe + 3 bestanden werden, um nicht 1 SP und -1 auf alle Kampfwerte zu erhalten. Sinkt einer der Werte auf 0, wird der Held ohnmächtig)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf, Friedhof), Großer Gegner, Niederwerfen (Klauen/Schwanzschlag/2), Doppelangriff (Biss und Klauen), Gezielter Angriff/Verbeißen

SIEG?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zerschmettert sinkt euer Gegner zu Boden und das faulige Gerippe fällt endgültig leblos in sich zusammen. Ruhe kehrt ein und eure Herzen klopfen etwas langsamer. Auch die Dörfler wagen sich aus ihrer Deckung heraus. Mit einem Mal springt euch ein zappelndes, wurmartiges Ding aus den Überresten heraus an!

Das *Necrophagion* trug einen Schädling in sich, der ebenfalls untot ist und ursprünglich aus *Phoborochs* Leib stammt (s. Drachengedärm von der Liste auf Seite 34). Dieser tote und durch Murak di Zeforika wieder erhobene Schädling ist der unter Gelehrten als *Cestoda Dracophagus* bekannte *Drachenbandwurm*. Er ist kaum mehr als zappelndes, untotes Fleisch. Durch den nun vernichteten Leib dringt er nach außen und attackiert alles, was er dort anfindet. Nutzen Sie dies für einen Schockeffekt. Das Wesen sollte aber angesichts seiner schwachen Statur relativ schnell unter den Hieben der Helden fallen.

Untoter Drachenbandwurm

Biss:
AT 11 TP W6+2 INI 6+W6 DK H
PA 4 LeP 18 WS 6
GS 1 MR 8 GW 6 RS 3

Eigenschaften: Untoteneigenschaften (**WdZ 193**), Folgeschaden (Astralraub; W6 AsP pro KR für 3 KR)

Besondere Kampfregeln: Umschlingen

Beute: Der Leib des Wurms ist für magische Experimente verwendbar und deshalb sehr wertvoll (150 D).

Der Sieg über das *Necrophagion* hat zwei Nebeneffekte, die sich erst später ergeben und anfangs noch völlig unbemerkt bleiben:

- Die Ghule wittern, dass das Wesen nicht mehr existiert, so dass sie sich nun in das Dorf wagen.
- Der Drachenbandwurm ernährt sich nicht mehr von den astralen Energien, die während der Verwandlung in einen Ghul entstehen. Dadurch werden bereits infizierte Bewohner, deren Verwandlung bisher aufgehalten wurde, in dieser Nacht zu Ghulen.

AUSKLANG?

Lassen Sie das Abenteuer scheinbar ausklingen. Die Spieler sollen das Gefühl bekommen, sie hätten ihre Aufgaben hier in Notacker gelöst und keine Gefahren mehr zu erwarten. Drücken Sie durch Ihre Körpersprache aus, dass das Abenteuer sich dem Ende zuneigt: Klappen Sie Bücher zu, räumen Sie Würfel weg, schauen Sie auf die Armbanduhr, fragen Sie nach einer Mitfahrgelegenheit oder den Abfahrzeiten der Bahn, tun Sie, was sie sonst auch tun, wenn der Spielabend auf sein Ende zugeht. Wenn Sie wollen, verteilen Sie auch schon jetzt die ersten 100 AP.

Sie sollten zusammenfassen, dass an diesem Abend in der Herberge gefeiert wird. *Boronifatius* zieht sich früh zurück, zeigt jedoch mit seiner Präsenz, dass die Bevölkerung ihm am Herzen liegt. Phexy schläft trotz all dem Trubel im Schankraum ein, die übrigen Dörfler, darunter Derya, Storko und Burgol, ziehen sich in ihre Hütten zurück. *Dragomir*, falls er noch lebt, harrt in seiner Zelle seines Schicksals. Lennar schmeißt irgendwann die letzten Verbliebenen aus dem Schankraum und spätestens jetzt gehen auch Topax und Rethis in den großen Schlafsaal. Wenn es seitens Ihrer Spieler keine Aktionen mehr gibt und auf den abschließenden Satz „Müde und erschöpft begeben ihr euch nach den Feiern im Wirtshaus und zahlreichen Schulterschlagen zu Bett“ keine Widersprüche mehr folgen, kann die Ghul-Dämmerung beginnen...

Ohne den stinkenden Tatzelwurm und mit den sich verwandelnden Dörflern ist in dieser Nacht die Stunde der hungrigen Ghule gekommen. Sie werden das Dorf und die Festung stürmen und alles fressen, was ihnen in den Weg kommt. Das Kapitel ist modular aufgebaut, um Ihnen ein flexibles und spannendes Finale mit großen Freiräumen zu bieten. Grundsätzlich sind in etwa folgende Strategien Ihrer Helden denkbar:

- Sie versuchen, aus der Festung und dem Dorf zu fliehen
- Sie versuchen, sich während der Nacht zu verbarrakadieren oder zu verstecken
- Sie versuchen, sich durch die Ghule zu kämpfen

DIE GHUL-DÄMMERUNG

DAS VERHALTEN DER MEISTERPERSONEN

Es steht Ihnen frei, die Meisterpersonen im Anhang einzubinden und mit ihnen zu verfahren, wie Sie es wünschen. Sie werden im offiziellen Aventurien nicht mehr aufgegriffen, können also überleben oder sterben. Ihre Aufgabe ist es, das Spiel zusätzlich spannend zu machen. Sie können in brenzlige Situationen geraten, so dass die Helden sie retten müssen, oder ihrerseits als Retter in letzter Sekunde auftauchen. Sie können sich als Opfer von Ghulbissen oder aus anderen Gründen gegen die Helden wenden oder mit ihren speziellen Fähigkeiten hilfreich sein, sie können die Helden permanent begleiten oder sich selbst durchkämpfen und nur punktuell auftauchen. Im Folgenden finden Sie zu jeder Meisterperson beispielhafte Szenen dazu, wie sie hilfreich oder gefährlich ins Geschehen eingreifen oder effektiv sterben könnte.

DIE WIRTSFAMILIE

- Die Helden erkennen im Dunkeln ein Familienmitglied. Wenn es sich nähert, zeigt sich, dass es zum Ghul verwandelt ist und angreift (*Gefahreninstinkt*-Probe oder *Sinnenschärfe*-Probe +3 lässt dies frühzeitig erkennen).
- Während des Kampfes mit einem Ghul taucht ein Familienmitglied auf und löst im Ghul einen Moment des Erkennens aus. Der Ghul ist durch seinen Verwandten kurzzeitig (W6 KR oder bis zum ersten Angriff auf ihn) abgelenkt.
- **Sterbeszene:** wie oben, im Moment des Erkennens beißt der Ghul aber zu und zerfleischt den ehemaligen Verwandten.

RETHIS

Durch seinen *Gefahreninstinkt* hält er die Helden von Fehlern ab, indem er unentwegt seine Regeln zitiert:

- beim Kopfab schlagen eines bereits getöteten Ghuls: „Regel #1: Geh auf Nummer sicher.“
- hält einen Helden davon ab, auf den Feind loszustürmen: „Regel #12: Spiel nicht den Helden.“
- beim Durchsuchen eines Raums: „Regel #23: Überprüfe jeden Raum, in den du gehst.“
- beim Durchsuchen der Latrine: „Regel #45: Ghule haben keinerlei Respekt vor dem Donnerbalken!“
- **Sterbeszene:** Rethis erkennt seine Geliebte Petrina unter den Ghulen. Zunächst scheint sie ihn ebenso zu erkennen. Hoffnung keimt in ihm auf und er vergisst seine Vorsicht (und seine Regeln), nähert sich ihr und umarmt sie, dann beißt Petrina herzhaft in seinen Hals und zerfetzt ihn.

TOPAX

- Er bietet an, die Ausrüstung eines Helden mit seinem *Minderen Agrimoth-Pakt* (WdZ S. 238), der Fähigkeit zum *Kalten Schmieden* sowie seinem Meisterhandwerk (Feinmechanik, Grobschmied) in kurzer Zeit mit einer Probe erschwert nach *Schmieden*-Regeln zu modifizieren:

Modifikation	Probenzuschlag pro Punkt	Maximale Modifikation
TP	+3	+3
INI	+4	+1
AT	+4	+1
PA	+5	+1
BF	+2	-7



Rethis, Derya, Topax & Phexy

Jedoch haben seine Modifikationen stets kleine Makel (Patzter schon bei 18-20 oder ähnliches). In einem entscheidenden Moment versagt oder zerbricht ein solcher Gegenstand.

- Topax baut etwas Nützliches aus scheinbarem Schrott.
- Durch den Nachteil *Lahm* hinkt er der Gruppe hinterher, während man schnell fliehen muss. Sein Pakt hat als Mal ein stählernes, steifes Bein hinterlassen.
- **Sterbeszene:** Der lahrende Topax bleibt mit seinem Eisenwalder *Tlalucia* in der Hand zurück, bereit zu sterben. Unter Kampfschreien feuert er das Magazin leer. Beim unvermeidlichen Nachladen fallen die Ghule gesammelt über ihn her. Die Helden sehen nur noch seine Gedärme in Fetzen aus dem Ghul-Klüngel fliegen, einzig das stählerne Bein, das selbst Ghulen zu hart zum Verspeisen ist, bleibt übrig.

DERYA

Als Magiedilettantin verwendet sie in höchster Not, in die Ecke gedrängt oder im Affekt eine ihrer *Übernatürlichen Gabungen*:

- Einem von einem Ghul gebissenen Beschützer legt sie die Hand auf (KLARUM PURUM).
- Sie weiß plötzlich ganz sicher, dass sich hinter der nächsten Biegung ein Ghul versteckt (EXPOSAMI).
- Ein verlorener, vergessener oder in einer Situation dringend benötigter Gegenstand wird unter einem „Sucht ihr vielleicht so was hier?“ GEFUNDEN!
- Mit einem Kuss eines unter den Auswirkungen einer *Schlechten Eigenschaft* oder der *Schreckgestalt* stehenden Beschützers nimmt sie ihm die Angst (ÄNGSTE LINDERN).
- In einer Gefahrensituation wirkt sie intuitiv SATURIAS HERRLICHKEIT, worauf ein Held ihr verfällt und seine Loyalität sowie sein Begehren sich auf sie richten.
- **Sterbeszene:** Sie wird in einem Kampf unbemerkt von einem Ghul gebissen und verbirgt den Biss, bis sie sich verwandelt und einen Helden angreift. Dabei wird sie sterben, beißt aber vorher womöglich noch den überraschten Helden.

STORKO

- Storko findet einen alten Immanschläger und setzt angesichts einer Ghul-Horde seine Immanspieler-Fähigkeiten in einem *KK-Schub* ein. Er rast über sein ‚Spiel-feld‘ und verprügelt die Ghule wie Korkbälle, wobei er die Partie der *Rebellen von Gareth* gegen die *Warunker Ghule* kommentiert.
- **Sterbeszene:** Bei dem Immanspiel kämpft er sich heldenhaft durch zahlreiche Ghule, bis er sich plötzlich einem Oghul oder einer Übermacht gegenüber sieht. Er blickt noch Hilfe suchend zu den Helden, dann stürzen sich die Biester auf ihn.

PHEXY

- Durch ihre geringe Größe (*Kleinwüchsig, Schlangemensch*) hat sie Vorteile beim Passieren enger Stellen in den Tunneln (siehe Seite 52f.).

- In einem dunklen Raum überkommt das zitternde Mädchen ihre *Dunkelangst*.
- Ihr Hund Ayla wurde von Aaswölfen gebissen. In einem unpassenden Moment verwandelt er sich in einen Aaswolf (siehe Seite 39) und greift an.
- **Sterbeszene:** Sie ist ein Kind. Sie überlebt, im Zweifelsfall durch ihr *Glück*.

DRAGOMIR

- Wenn die Helden ihm helfen, kann er ihnen die Öffnung des Geheimgangs in der Kerkerzelle (T3) zeigen.
- Im Nekromantielabor (T5) überkommt ihn seine Affinität zur Knochenschnitzerei und seiner morbiden Kunst. Er betastet den Golem liebevoll – und aktiviert ihn dadurch.
- **Sterbeszene:** Trotz seiner seltsamen Art beweist er, dass er auf Seiten der Helden steht. Bei erster Gelegenheit tötet Burgol ihn aus dem Hinterhalt.

BURGOL

- Wegen seiner *Fettleibigkeit* ist er langsam und bleibt in schmalen Gängen stecken.
- Er denkt nur an sein eigenes Überleben. Wenn die Helden angegriffen werden, schließt er zwischen sich und den Helden eine Tür, um seine eigene Haut zu retten.
- **Sterbeszene:** Burgol bleibt aufgrund seiner *Fettleibigkeit* in einer Engstelle stecken. Kann man ihn nicht retten, gewinnt man etwas Zeit – denn die Ghule müssen sich erst durch ihn hindurchfressen.



Ghul-Imman

BORONIFATIVUS

- Er wirkt Liturgien für die Gruppe und betet um Borons Schutz.
- Er hadert angesichts der Ghul-Plage mit seinem Glauben. Konfrontiert mit den Ghul-Horden verliert er seine Entschlusskraft und resigniert, falls die Helden ihn nicht in seinem Glauben stärken (*Überzeugen*-Proben).
- **Sterbeszene:** An seinem Glauben zweifelnd bleibt er zurück und wird Opfer der Ghule.

ZEITLICHER VERLAUF

Im Folgenden wird die Zeit in **Spielrunden** (5 Minuten) angegeben. Vom Beginn des Überfalls bis zum Sonnenaufgang vergehen **50 SR**, die man überleben oder innerhalb derer man einen Fluchtweg finden sollte. Setzen Sie die Spieler damit unter Zeitdruck und führen Sie bei Spieleraktionen Buch über die Dauer in SR, so dass Sie die Ereignisse aufeinander abstimmen können. In jeder SR können Sie auf der Begegnungstabelle auswürfeln, zu welchen Ghulbegegnungen es kommt. Der Wurf wird durch Einsetzen der Ereignisse und den Ort, an dem die Helden sich befinden, modifiziert. Für je fünf getötete Ghule dürfen Sie hingegen 1 Punkt von ihrem Würfelergebnis abziehen.

Begegnungstabelle (W20)

- <6: Keine Begegnung
- 6-8: W3 normale Ghule
- 9-10: W3 Späher (überirdisch) bzw. Wühler (unterirdisch)
- 11-12: W6+1 normale Ghule
- 13-14: W6+1 Späher (überirdisch) bzw. Wühler (unterirdisch)
- 15-17: Leichenteile sammelnde Gruppe aus einem Würger und W6+1 Sammlern
- 18-19: Ghulhorde aus 2W6+2 normalen Ghulen
- 20+: Ghulhorde aus 3W6+3 normalen Ghulen und einem Oghul

SR 1+: SIE SIND UNTER UNS!

Festung oberirdisch	-10
Festung Gebäude	-5
Tunnel	-10
Dorf	+/- 0

Zu Beginn befinden sich nur einige verwandelte Ghule innerhalb der Burgmauern. Leiten Sie die Ghul-Dämmerung z.B. mit einer der folgenden Szenen ein:

Der bleiche Mann

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du erwachst, weil etwas im Raum nicht stimmt. Es ist dunkel, der dürre Kleiderständer steht nach wie vor in der Ecke des Zimmers, die Tür ist angelehnt.

Warte, die Tür hattest du geschlossen! Und im Raum war auch kein Kleiderständer! Mit einem Mal bist du hellwach!

Wulfried, der Sohn des Wirtes, verwandelt sich in dieser Nacht zum Ghul und verschafft sich Zutritt zum Raum eines Helden.

Ruf der Natur

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde trotttest du über den nächtlichen Hof zum Abort, immer dem Geruch nach. Als du dich über den Löchern in der Burgmauer entleerst, wunderst du dich über die Geräusche, die du da machst. Verflucht, das ist gar nicht dein Hintern, da grunzt was an der Wand!

Durch die Aborte und über die Mauer kommen Späher als Vorhut geklettert. Ihre hageren Körper sind schmal genug, um sich durch die engen Löcher in der Mauer zu drücken, die als Donnerbalken dienen. Konfrontieren Sie einen Helden mit einem Ghul-Angriff durch W3 Späher.

Kinderängste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas zupft an dir und zerrt dich aus deinen Träumen. Als du die Augen öffnest, erkennst du die kleine Phexy. Es muss mitten in der Nacht sein, aber sie steht da, ihre Puppe fest umklammert. „Da... da ist was im Schankraum!“, sagt sie mit zittriger Stimme.

Im Schankraum hat Phexy die verwandelte Großmutter Trudai gesehen. In der Stube sitzt sie mit dem Rücken zu den Helden in ihrem Stuhl. Sobald man sie als Ghul erkennt, greift sie an.

SR 3+: SIE KOMMEN!

Festung oberirdisch	-5
Festung Gebäude	-10
Tunnel	-10
Dorf	+/- 0

Nach der Ghulgefahr im Inneren dringen panische Rufe von geflohenen Dorfbewohnern (Storko, Derya, evtl. Burgol) hinein, denen eine Horde Ghule dicht auf den Fersen ist. Schlafende Helden werden wach, Nachtwachen hören die Hilferufe. Den Helden bleibt nur wenig Zeit, um Vorbereitungen zu treffen. Die Flüchtlinge berichten, dass es im Dorf vor Ghulen wimmelt und sie vor ihnen hierher geflohen sind.

SR 5+: SIE SIND AM TOR!

Festung oberirdisch	+/-0
Festung Gebäude	-5
Tunnel	-10
Dorf	+/-0

Sobald die Meisterpersonen sich in die Festung gerettet haben, wird klar, dass eine Übermacht aus etwa 15 Ghulen, 8 Spähern, einem Oghul und 4 Wühlern (siehe Seite 57) auf dem Weg zum Burgtor an der vorderen Mauer ist.

- Einige Ghule werfen sich auf die mit Knochen ausgebeserten Teile der Mauer und beginnen sich durchzufressen. Bald sind sie in einem toten Winkel für Schützen auf der Mauer.
- Die restlichen Ghule beharken das Tor mit Hieben, einige haben improvisierte Waffen.
- Die Wühler graben sich durch das Mauerwerk und darunter hindurch, sie untergraben außerdem den Pfad aus der Festung.
- Die Späher klettern über die Mauern und den Fels hinweg und fallen in die Flanken.
- Der Oghul bewirft das Tor und die Helden mit Felsbrocken oder berennt es mit roher Kraft.

Informationen zur Beschaffenheit und Verteidigung des Tores finden Sie bei den Raumbeschreibungen auf S. 47. Durch ihre Anzahl, Taktiken und den Nachschub können die Ghule den Helden einen erbitterten Kampf bieten, der letztlich zu deren Rückzug vom Tor führen sollte.

SR 10+: SIE SIND DRIN!

Festung oberirdisch	+10
Festung Gebäude	-5
Tunnel	-10
Dorf	+/-0

Die Ghule sind in die Festung eingedrungen. Im Burghof wimmelt es von ihnen, sie haben sich aber noch kaum weiter

verteilt. Eine Durchquerung des Hofes, ohne entdeckt zu werden ist mit profanen Mitteln kaum möglich, Zauber wie VISIBILI, CHAMELIONI etc. könnten aber helfen. Die Wühler unter den Eindringlingen haben es geschafft, das obere Stück des Pfades zur Festung so zu untergraben, dass es einstürzt.

SR 13+: SIE SIND ÜBERALL!

Alle Orte	+/-0
-----------	------

Erst jetzt kann man den Hof durch *Schleichen-* und *Sich Verstecken-*Proben wieder unbemerkt durchqueren. Die Ghule haben sich auf Futtersuche auf die Räume der Festung verteilt, so dass Sie sie ab nun überall innerhalb der Mauern auftauchen lassen oder ihr Erscheinen mit +/-0 auf der Begegnungstabelle auswürfeln können.

SR 25+: SIE SUCHEN UNS!

Alle Orte	+5
-----------	----

Die Ghule beginnen nun gezielt und in Gruppen nach Lebewesen zu suchen. Sie wittern die Helden, durchsuchen Räume und dringen in Verstecke ein. Durch Vorsichtsmaßnahmen (erfolgreiche *Sich Verstecken-/Schleichen-*Proben, Überdecken von Körpergerüchen, Magie etc.) kann der Wurf auf +0 gesenkt werden, außerdem können die Begegnungen auch umgangen werden.

SR 30+: SIE GRABEN SICH DURCH!

Tunnel	+5
Dorf	-5
Andere Orte	+/-0

Die Wühler, die sich eher aus Kämpfen heraushalten, haben mittlerweile unter dem Boronanger zahlreiche Tunnel bevölkert und neue gegraben, von denen einige stabil bleiben. Sie können auf dem Plan für die Tunnel beliebig weitere Gänge einfügen (neue werden gegraben, alte stürzen ein), die ein regelrechtes Labyrinth schmaler Gänge bilden. Verwenden Sie die Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53) und setzen Sie nach eigenem Ermessen die Erschwernis fest. Je SR



Ghule auf Feste Kaltenstein

besteht die Chance (15-20 auf W20), dass Gänge einstürzen und 3W-3 TP bei misslungenem *Ausweichen* anrichten. Bei einer 20 auf W20 werden sogar die Ausgänge versperrt. Ein Freigraben benötigt 15 TaP* in *Bergbau*-Proben (Ausweichen auf *Körperbeherrschung* +5); jede Probe dauert 1 SR.

SR 40+:

SIE HABEN EINEN VERDAMMTEN KÖNIG!

Festung (Gebäude und oberirdisch)	-5
Tunnel	+10
Dorf	+/-0

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was ihr vor euch seht, ist unfassbar hässlich und spottet LOS' Schöpfung. In der Dunkelheit macht ihr eine gewaltige, fleischige Kugel aus, aus der zahlreiche Gliedmaßen und fletschende Mäuler wachsen. Kurz glaubt ihr, eine große Ansammlung von Ghulen habe sich in den engen Gängen hoffnungslos verknottet, aber ein genauerer Blick zeigt euch, dass es sich um ein einzelnes Wesen handelt, das vollends aus *ineinander verwachsenen* Ghulen zu bestehen scheint. Mögen die Götter euch gnädig sein!

Nach Stunden des Kampfes und gegen Ende der Flucht wird ein Wesen über die Familiengruft (T9) die Tunnel betreten, das die Ghule aus dem Hintergrund lenkt und bisher nur aus Legenden bekannt ist: Ein Ghulkönig (siehe Seite 57)

SR 45+: SIE ZIEHEN SICH ZURÜCK!

Tunnel	+/-0
Andere Orte	-5

Ab nun ziehen sich die Ghule zurück, da der Tagesanbruch naht und eventuell auch ihr König getötet wurde. Sie sind außerdem auf dem Rückzug und satt gefressen, weshalb sie nur noch kämpfen, wenn sie in die Ecke gedrängt werden.

SR 50+: SIE SIND WEG!

Tunnel	-5
Andere Orte	Keine Begegnungen

Alle Ghule haben sich in unterirdische Verstecke begeben. Man kann das Dorf und die Oberfläche allgemein gefahrlos betreten, nur innerhalb der Tunnel begegnet man den Ghulen noch, für die dasselbe gilt wie unter *Sie ziehen sich zurück*.



DIE FESTUNG

Die Festung (siehe Plan auf Seite 48) kann auch bereits vor der Ghul-Dämmerung genauer untersucht werden. Es ist möglich, dass die Helden einige geheime Orte bereits gefunden haben. Dennoch sollten Sie sie nicht bereits im Vorfeld mit der Nase darauf stoßen, denn die Dringlichkeit der Suche nach Fluchtwegen besteht erst während der Ghul-Dämmerung.

KAMPFBEDINGUNGEN

Bei den Kämpfen gegen Ghule können Sie folgende Modifikatoren anwenden (WdS S. 198):

Sichtverhältnisse

unter freiem Himmel:	
<i>Mondlicht</i>	AT+3 / PA+3
in Gebäuden mit Fenstern:	
<i>Sternenlicht</i>	AT +5 / PA+5
in Tunnel und Kellern:	
<i>Vollständige Dunkelheit</i>	AT +8 / PA +8
bei ausreichenden Lichtquellen der Helden	keine Mali
<i>Dämmerungssicht</i>	Mali halbiert
<i>Nachtsicht</i>	Maximal AT +2 / PA +2

Kampf in Überzahl

Gegner in Überzahl	PA +1 je zusätzlichem Gegner (max. +2)
mehr als 3 Gegner	Ab dem vierten keine PA möglich (WdS S. 80)
Freunde in Überzahl	AT -1

Kampf in beengten Verhältnissen (Tunnel)

lange Schwungwaffen (<i>Anderthalbhänder, Kettenwaffen, Peitschen, Stäbe, Zweihandflegel, Zweihandhiebwaren, Zweihandschwerter/-säbel</i>)	AT +6 / PA +2
kurze Schwungwaffen (<i>Hiebwaren, Säbel, Schwerter</i>)	AT +2
Stangenwaffen (<i>Speere, Infanteriewaffen</i>)	AT +2 / PA +2
SF <i>Halbschwert</i>	Keine Mali

MAUER UND TÜRME (BI)

Die Festung Kaltenstein ist teils von 10 Schritt hohem Fels, teils von einer 5 Schritt hohen **Mauer** (StP 70, H 15, S 16) umgeben, hinter der der Berg teils steil abfällt. Eine Treppe im Hof sowie eine Tür im Westturm ermöglichen den Zutritt zum Wehrgang. Im Süden befindet sich die dickere **Frontmauer** (StP 80, H 16, S 17). Ein Teil von dieser und vom Ostturm wurde von den hiesigen Nekromanten als finsternes Kunstwerk mit Knochen und Leim als **Knochenwall** ausgebessert, was sie zu einem Schwachpunkt der Festung macht (StP 50, H 10, S 10) – besonders gegen die Knochen fressenden Ghule. Die Südmauer hat zwei Türme: Beim **Ostturm** fehlt die Tür und eine Leiter führt auf den Turm. Die Tür des **Westturms** (StP 30, H 4, S 9) dichtet den Raum nur wenig ab, weshalb es stark zieht und er von der Wirtsfamilie als Abstellraum verwendet wird. Entsprechend vollgestopft mit Plunder zeigt sich der Raum als chaotisches Labyrinth aus Regalen. Zwar befindet sich eine Luke in der Decke, zurzeit ist aber keine Leiter im Raum. Das **Burgtor** (StP 50, H 8, S 12, FORAMEN + 2, 11 AsP) liegt zwischen den Türmen. Es ist alt und benötigt Ausbesserung, lässt sich aber mit einem morschen Riegel verschließen. Von Süden her führt der schmale **Weg zum Dorf** zum **Vorhof**.

Auf dem Ostturm:

- Leiter (8 Schritt)
- Knochenleim
- Knochen (Anlocken +1), siehe Kasten auf Seite 50
- Magazin für Hornissengeschosse
- 40 Geschosse
- Desolate Hornisse

TP 2W+6 **Reichweite 10/20/30/40/50**
TP+ (+2/+1/0/0/-1) **Aufbau I SR (2)**
Laden 5 KR **Preis 120 D / 25 H**

Im Rahmen seiner Reparaturen hat Topax das Geschütz schon repariert, eventuell fehlen aber noch einige Handgriffe (erfolgreiche *Mechanik*-Probe mit Dauer **1 SR**) und es muss zur Verwendung bereitgemacht werden (entspricht Aufbau, also Dauer **1 SR**). Das Geschütz kann ab- und woanders aufgebaut werden (je **1 SR**).

Wachraum im Westturm:

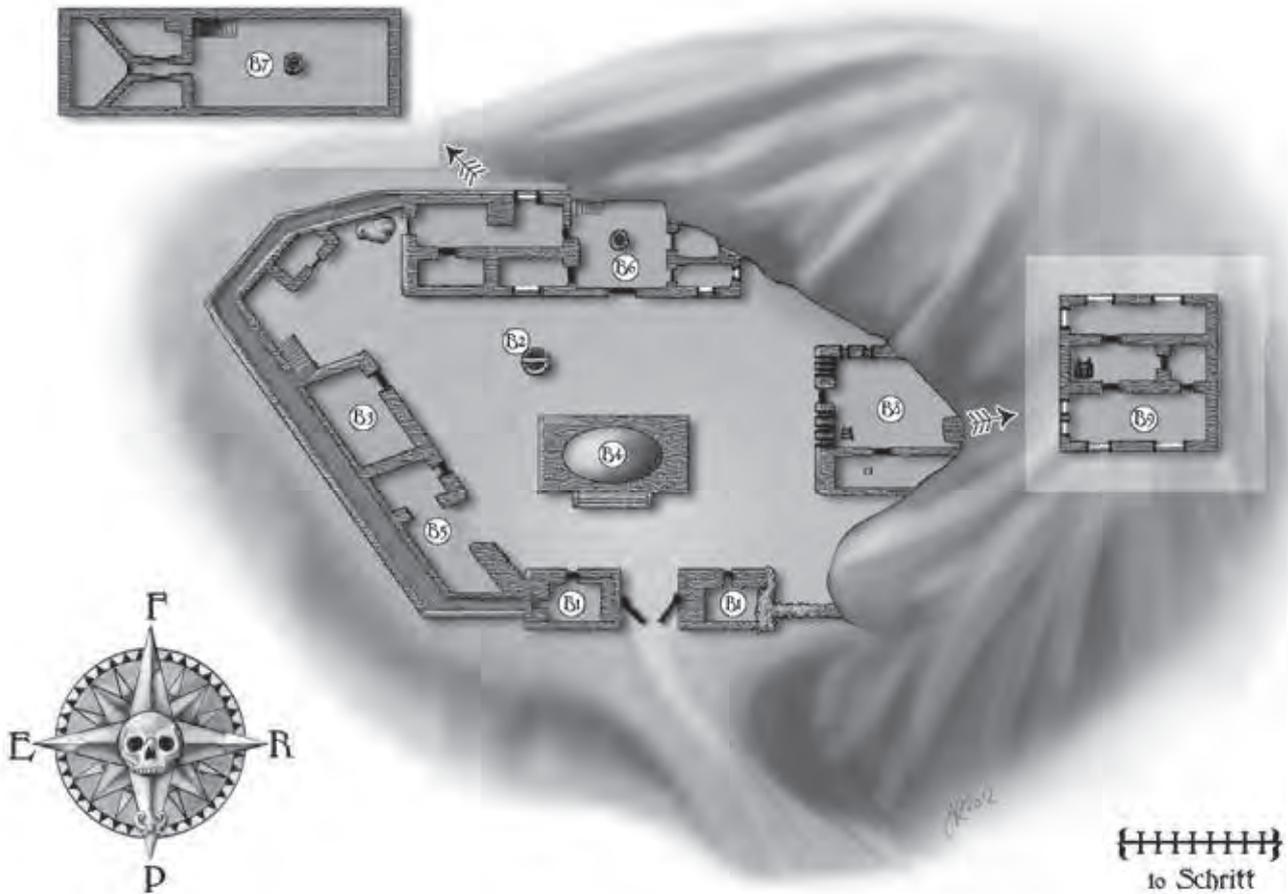
- Pike
- Gerümpel (Zerhackt zum Verbarrikadieren von 30 Rechtschritt), siehe Kasten auf Seite 49
- Werkzeug (Verbarrikadierung -1)

HOF (B2)

Weiträumig und gut einsehbar; damit ist es schwierig, ihn zu überqueren, ohne dass Ghule es bemerken (*Schleichen*-Proben). In der Mitte steht ein in den Fels reichender, steinerner **Brunnen**. In der Tiefe befindet sich ein Zugang (T2). Im Nordwesten befinden sich der **Donnerbalken** und haufenweise Unrat aus der Küche des Gesindehauses.

Werkzeug am Gesindehaus:

- Sense (durch Topax zur Sturmsense modifizierbar)
- Pflug
- Ahle
- Vorschlaghammer
- Beil



FESTUNG KALTENSTEIN

B1 – Mauern und Türme
B2 – Hof
B3 – Stallungen

B4 – Praios-Kapelle
B5 – Schmiede
B6 – Gesindehaus (EG)

B7 – Gesindehaus (OG)
B8 – Palas (EG)
B9 – Palas (OG)

- Holzscheite
- Plane aus Leinen
- Spitzhacke
- Zweirädriger Karren
- Werkzeug (Verbarrikadierung -2)
- Bretter (Verbarrikadieren von 10 Rechtschritt)

Am Brunnen:

- Holzeimer
- Hanfseil (20 Schritt)
- Am Fuß des Brunnens wächst eine Knolle Mirbelstein (**ZBA 251**, Mit *Pflanzenkunde* +2 in **1 SR** zu Insektenschutzmittel *Stinkmirbel* verarbeitbar, Überdecken +4)

Am Donnerbalken:

- Brecheisen (kann Storko als Immanschläger dienen)
- Handkarren
- Unrat (Überdecken +5)
- 2W6 Shurinknollen (**ZBA 264**) auf dem Unrat wachsend (mit Knochenleim (B1), Salzlake (B6) sowie Wasser für ein Kontaktgift oder Fett (B6) für ein Waffengift lassen sich mit *Alchimie* +6/*Kochen* +5 in **3 SR** mit je 3 Knollen 4 Anwendungen *Knötergift* herstellen, das sofort wirkend 2W+1 SP/SR für 8 SR anrichtet)

STALLUNGEN (B3)

Pferdeställe im Norden und **Remise** im Süden.

In der Remise:

- Gefangenen-Kutsche der Nekromanten mit gebrochener Deichsel (reparierbar mit längerfristigen Proben für 20 TaP* *Grobschmied*, halbiert durch *Kaltes Schmieden* von Topax, und 10 TaP* *Holzbearbeitung*, jede Probe dauert **1 SR**; durch Besorgung einer Ersatz-Deichsel wie z.B. vom Handkarren auf dem Hof (B2) nur die *Holzbearbeitung*-Probe; StP 45, H 9, S 11)
- Lederöl und Deichselfett (Befreiung aus Engstellen)

Im Stall:

- 2 Satteltaschen
- Reitsattel
- Reiterschild
- Pferd von Rethis (Anlocken +3)
- Stalldecken (Überdecken +1)
- Halsbänder, Zaumzeug etc.(z.B. zum Bauen von Fallen und zum Fesseln)
- Pferde-Pflegezeug

PRAIOS-KAPELLE (B4)

Der Praios-Geweihte **Rochus** ist zu Beginn von Rhazzazors Herrschaft an einer hölzernen Sonnenscheibe auf dem Dorfplatz gerädert worden. Bis zuletzt schwor er nicht den Zwölfen ab, obwohl man ihm dafür einen schnellen Tod anbot. Das Tor (StP 46, H 7, S 10, FORAMEN + 3, 9 AsP) ist von innen mit einem Riegel verschließbar. Der Tempel hat vier hohe, schmale Fenster mit Resten von buntem Glas, die Heiligenbilder und Sonnensymbole zeigten. Ghule können sich

hindurchzwängen, was 2 KR dauert. Für Helden gelten die Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53), eine einzelne Probe genügt.

Unter den Holztrümmern befindet sich eine verborgene Falltür (StP 30, H 3, S 9, *Schlösser Knacken* / FORAMEN + 4, 6 AsP) im Boden, die auch bei genauem Suchen nur mit *Sinnenschürfe*-Probe +8 gefunden werden kann (+4, falls die Trümmer beseitigt werden). Sie führt zum **Nekromantie-Labor (T5)**, das einst ein Lagerkeller war.

Der Tempel ist entweiht, die Bänke im Inneren zertrümmert. Das **Allerheiligste**, eine kleine Kammer hinter einer Geheimtür am Altar, wurde nie entdeckt und birgt bis heute die Tempelschätze. Sie kann bei Durchsichtung mit *Sinnenschürfe*-Probe +4 gefunden werden und ist verschlossen (StP 40, H 5, S 10, *Schlösser Knacken* / FORAMEN + 9, 8 AsP).

Im Tempel:

- Überreste des Rochus-Rades (durch den Märtyrertod kann es vor Kämpfen mit Ghulen ein GÖTTLICHES ZEICHEN (**WdG S. 255**) in Form eines hellen Brennens und mit den Umrissen des unerschütterlichen Märtyrers geben, was MU aller Anwesenden für **6 SR** um 3 erhöht)
- Holztrümmer (zum Verbarrikadieren von 20 Rechtschritt)
- bunte Glasscherben (evtl. verwendbar zur Entzifferung der Nachricht im Kerker (T3) oder als Waffe: 1W+1, TP/KK 13/4, BF 6, INI -1, WM -1/-4, DK H, improvisiert, *Dolche*)

VERBARRIKADIEREN

Die Helden könnten sich in Gebäuden (oder der Gefangenenkutsche) verbarrikadieren. Hierzu können Sie folgenden Mechanismus verwenden:

- Material muss gefunden werden, was an mehreren Stellen möglich ist (s. einzelne Raumbeschreibungen). Aus diesem ergeben sich die grundsätzlichen Werte für StP, S und H (**WdS S. 191**). Wenn nicht anders angegeben, sind es Holzbretter mit StP 30, H 5, S 9.
- Das Material muss oft noch zerhackt werden. Als Faustregel dauert es **1 SR**, um Material für 10 Rechtschritt zu zerhacken (eine Axt vorausgesetzt).
- Je **SR** kann man mit diesem Material 5 Rechtschritt verbarrikadieren (z.B. 5 kleine Fenster oder 2 Türen / hohe Fenster).
- Proben auf *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann* können abgelegt werden, um die Ergebnisse zu verbessern (StP +5 und S +1 je 5 TaP*), die Arbeit zu beschleunigen (1 Rechtschritt je SR zusätzlich pro TaP*) oder beides (TaP* sind aufteilbar).
- Geeignetes Werkzeug erleichtert diese Proben um -1 bis -6.

Im Allerheiligsten:

- Praios-Sonnenscheibe (kann einmalig BLENDSTRAHL AUS ALVERAN (WdG S. 259) mit 12 LkP* bewirken, was bei einem Ghul für 12 KR FK -6, AT -3, PA -3 und INI -6 verursacht)
- Bernsteinlupe (verwendbar z.B. zum Entziffern der Geheimnachricht im Kerker (T3), der Bernstein gibt zusätzlich einmalig einen +3 Bonus und 20% weniger AsP auf Zauber mit Merkmal *Antimagie*)

SCHMIEDE (B5)

Schmiedewerkzeug:

- Amboss (TP 4W+4, wenn er auf jemanden fällt)
- Schmiedehammer
- 2 Sack Kohle (Zum Anfachen von Feuer oder Überdecken +2)
- 10 Stein weißes Roheisen (durch Topax kalt schmiedbar in 2 Handwaffen, Dauer je 5 SR)
- 3 unfertige Rüstplatten (z.B. durch Topax kalt schmiedbar in Plattenrüstungsteile, Dauer 5 SR, verwendbar zum Verbarrikadieren von 3 Rechtschritt, StP 46, H 10, S 14)
- Blasebalg

GESINDEHAUS EG (B6)

Steinernes Gesindehaus mit Holztür (StP 36, H 5, S 10, *Schlösser Knacken* / FORAMEN + 3, 5 AsP; gilt für alle Türen im Gebäude). Wohligh warm durch den Kamin in der Mitte des **Schankraums**, um den herum sich Holzbänke und Tische ziehen. Der enge Rauchabzug im Kamin führt 7 Schritt hoch durch das OG bis zum Schornstein auf dem Dach und ist nach den Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53) begehbar.

Vom Schankraum aus erreicht man die **Zimmer der Wirtsfamilie** mit deren Habseligkeiten (Gesamtwert 3W6 D) sowie das **Jagdzimmer**. Eine Treppe führt ins OG (B7), eine Tür in die **Küche**, in der die Wirtsfamilie kocht. Von der Küche erreicht man die **Vorratskammer**. Hier hängen einige Hartwürste, Fleischhälften und ähnliches von der Decke, da die Wirtsfamilie anlässlich des hohen Besuchs geschlachtet hat. Der Duft dieses Hortes, um den jeder Notackerer die Familie beneidet, ist auch für Ghule äußerst verführerisch.

Im Jagdzimmer:

- Holzfälleraxt
- Trophäen (Tierköpfe, Geweihe etc.)
- Bärenfell (Überdecken +1)
- Kurzbogen
- 20 Pfeile

In der Küche:

- Gusseiserne Bratpfannen (improvisierte Waffen: TP 1W+1, TP/KK 12/3, BF 2, INI +0, WM 0/-3, improvisiert, *Hieb Waffen*)
- Kohleglut (einmalig als improvisierte Wurf Waffe 2W6 TP)
- Kupferkessel mit Einbeerentrunke (**ZBAS. 271**, insgesamt 42 LeP, Pro 6 SR maximal W6 LeP regenerierbar, ab 12 LeP 20% Chance auf Stufe 10 Sucht, je 3 weitere LeP um 5% steigend)

- Fleischerbeil
- Öl (Befreiung aus Engstellen)
- Bratspieß (als Waffe TP 1W+2, TP/KK 12/5, BF 2, INI +0, WM0/-2, improvisiert, *Fechtwaffen*)

In der Vorratskammer:

- abgehangene Tierhälften (Anlocken +5)
- Kupferkessel (Schlachtsuppe, Anlocken +4)
- 3 Fässer (leer, groß genug für eine *Kleinwüchsige* oder *Zwergenwüchsige* Person)
- Nahrungsvorräte
- Fisch in Fässern mit Salzlake

ANLOCKEN UND TARNUNG

Die Helden könnten auf die Idee kommen, sich als Ghule zu tarnen oder z.B. Fallen zu legen, mit denen sie Ghule gezielt anlocken. Da diese stark durch ihren Geruchssinn gesteuert werden, während ihre Sehkraft begrenzt ist, ist beides Erfolg versprechend.

- **Anlocken:** Geruch nach Verwesung, Fleisch, Blut und Tod lockt Ghule an. Sie können den W20-Wurf auf der Begegnungstabelle um +1 (Leichenteil) bis +10 (Haufen fauliger Kadaver) erhöhen.
- Während des Fressens sind Ghule abgelenkt, so dass alle Proben zum Entgehen (*Sich Verstecken*, *Schleichen* etc.) um 3 erleichtert sind.
- **Überdecken:** Gerüche, die den Körpergeruch überdecken (z.B. Parfüms), erleichtern Proben zum Entgehen von Ghulen, haben aber keinen Einfluss auf die Begegnungstabelle.
- **Tarnen:** Um sich unter Ghule zu mischen, kann man sich mit ihrem Geruch, z.B. durch das Umhängen von Körperteilen oder Gedärm, umgeben, was *Selbstbeherrschung*-Proben erschwert um *Sensiblen Geruchssinn* und *Eitelkeit* erfordert. Wenn man ihr Verhalten imitiert, kann man ihnen zeitweilig entgehen. Verlangen Sie dazu Proben auf *Sich Verkleiden*, *Schauspielerei* oder *Stimmen Imitieren*.

GESINDEHAUS OG (B7)

Im **Großen Schlafraum** nächtigen einige der Gäste. Er diente früher als Lagerraum, wovon ein Flaschenzug an einem Balken zeugt. Der Raum ist durch das Kaminrohr angenehm warm. Die **kleinen Schlafräume** sind die Schlafplätze von Boronifatius und den Helden und entsprechend eingerichtet. Die **Dachkammer** dient als Lagerraum.

Im Großen Schlafraum:

- Kerzen
- Decken
- Ausrüstung anderer Gäste
- Flaschenzug an morschem Balken (als Aufzug nutzbar; je 50 Stein Gewicht wird eine dazu nötige KK-Probe der Ziehenden um 1 erschwert. Je Beteiligtem wird sie um 2 erleichtert, jedoch muss jeder sie erfolgreich bestehen. Bei 1 auf W20 (je 50 Stein um 1 erhöht), reißt das Seil oder der Balken bricht). Die Bedienung dauert 1 SR.

In der Dachkammer:

- 10 Fackeln
- Handsäge
- Spaten
- Sturmlaterne
- Lampenöl
- Gerümpel (zum Verbarrikadieren von 10 Rechtschritt)

PALAS EG (B8)

Man betritt den **Rittersaal** mit langer Tafel durch eine solide Tür (StP 40, H 7, S 12, *Schlösser Knacken* / FORAMEN + 6, 7 AsP). Der Rauchabzug eines Kamins führt 7 Schritt durch das OG bis zum Schornstein auf dem Dach und ist nach den Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53) zu erklettern. Eine Leiter nach oben ist für den Fall eines Angriffs einholbar. Im Süden schließt sich eine **Waffenkammer** mit einer Falltür in den Kerker (T3) an.

Im Rittersaal:

- Ritterrüstung (Topfhelm, Brustplatte, Kettenzeug)
- 2 Wappenschilder derer von Kaltenstein (verstärkter Holzschild)
- 2 gekreuzte Langschwerter an der Wand
- Leiter (3 Schritt)
- Tisch und Stühle (zerhackt zum Verbarrikadieren von 10 Rechtschritt)

In der Waffenkammer:

- Warunker Hammer
- Morgenstern
- Buckler
- Kettenhemd, lang
- Schaller
- 2 Sturmhauben

PALAS OG (B9)

Die Türen sind robust (StP 35, H 5, S 10, *Schlösser Knacken* / FORAMEN + 5, 6 AsP) und mit Holzriegeln verschließbar. Über den **Vorraum** gelangt man in die **Schlafzimmer**. Die Nekromanten haben hier zuletzt gehaust, weswegen die Wirtsfamilie nur das Gesindehaus verwendet und den Palas leer stehen lässt. Ein Saal im Norden, der einst ein Vorratsraum war, wurde von den Nekromanten als **Salon** hergerichtet. Abgedeckte Möbel künden noch davon.

Im Salon:

- Flaschenzug (s. Gesindehaus OG, aber erst ab 250 Stein Gewicht Zerreißen möglich)
- Wasserpfeife
- Polstermöbel (Zerhackt zum Verbarrikadieren von 10 Rechtschritt)
- Räucherwerk (Überdecken +2)
- ein *Codex Emeraldus* (**WdZ S. 87**, gibt Auskunft über Edelsteine, z.B. auch die in diesem Abenteuer zu findenden bei je 1 **SR** Suche, mehr dazu s. **WdZ S. 374 ff.**)
- Tiegel mit 2x Wirselkraut-Heilsalbe (**ZBA S. 274**, 1W+4 LeP)
- 2 Beschwörungskerzen (**WdA S. 71**, E)

— Zauberkreide (**WdA S. 73**, D)

— Flakons mit Rahjaika etc. (bei 1 auf W6 wirkt es auf Ghule wild machend, Anlocken +7, ansonsten Überdecken +2)

In den Schlafzimmern:

- Gemälde, wertvolle Einrichtung (Wert 2W20 D)
- Parfümflakons (Überdecken +4)
- Bettgestelle (zerhackt zum Verbarrikadieren von 10 Rechtschritt)

FLUCHTWEGE

Der **Fluchttunnel (T5)** ist erreichbar über den **Kerker (T3)**. Dragomir kennt ihn, ebenso ist ein Hinweis im Mondlicht (**SR 20 bis 30**) oder durch buntes Glas zu lesen. Auch über das **Nekromantie-Labor (T5)**, das man durch den **Brunnenschacht (B2/T2)** oder die Falltür vom **Praios-Tempel (B4)** erreichen kann, gelangt man zu ihm.

Ein gefährliches **Abseilen/Klettern** vom Berg ist möglich. Nach den Regeln für längerfristige Talentproben (**WdS 14**) müssen 50 TaP* in *Klettern*-Proben (+4 für die ersten 10 TaP* und +6 für die restlichen) angesammelt werden. Ein Misserfolg bedeutet 1W6 Minuspunkte, ein Patzer einen sofortigen Sturz. Sinkt die Skala unter 0, stürzt der Held ebenfalls. Die Fallhöhe beträgt 50 Schritt abzüglich der Anzahl der gesammelten TaP*. Der Stürzende erleidet W6-1 SP pro Schritt Fallhöhe (**WdS S. 144**). Etwas einfacher ist ein teilweiser Abstieg zum **Felsvorsprung (T6)** mit Felsspalte zum Fluchttunnel, durch den man nur 20 TaP* ansammeln muss; über den Berg im Osten hingegen sind 10 TaP* zum Raufklettern und 70 TaP* zum Abstieg an anderer Stelle nötig.

Unterwegs greifen Späher an. Jede Aktion im Kampf beim Klettern erfordert eine *Klettern*-Probe erschwert um alle Zuschläge der Kampffaktion. Misslingen führt auch zum Misslingen der Aktion, INI-4 und +4 auf alle Aktionen bis zur nächsten *Klettern*-Probe, ein Patzer führt zu einem Sturz.

Eine Flucht über den **Vorhof** bedeutet erbitterte Kämpfe gegen viele Ghule. Durch die Wühler wird in **SR 30** auf halbem Weg ein **Stollen (T6)** zum Fluchttunnel freigelegt, bis zu dem sich die Helden durchkämpfen können und mit dem sie zum Fluchttunnel gelangen. Von hier aus ist sichtbar, dass der weitere Weg den Berg hinab durch Wühler so zergraben ist, dass man nur schwer über diesen fliehen kann (mehrmals *Körperbeherrschung*-Probe +6 für einen Sprung oder *Klettern* +4; beides nur möglich, wenn man nicht in einen Kampf verstrickt ist).

Magie und Götterwirken bieten zahlreiche Möglichkeiten, sich in Sicherheit zu bringen (**ADLERSCHWINGE**, **NIHILOGRAVO**, **TRANSVERSALIS**). Beachten Sie, dass die meisten davon nur den Zaubern den betreffen, seine Freunde also häufig zurückbleiben müssen. Auch ein **VISIBILI** ist gegen schnüffelnde Ghule nur teilweise nützlich: Die Unsichtbarkeit hat zwar im Kampf den üblichen Effekt auf sie, verbirgt die Helden aber nicht längerfristig vor ihrem ausgeprägten Geruchssinn.

DIE TUNNEL

GEWÖLBEKELLER (T1)

Der Gewölbekeller ist über den Vorratsraum im Gesindehaus (B6) erreichbar. Er präsentiert sich als niedriges Gewölbe zur Lagerung von Wein, Bier und Vorräten. Eine alte, steinerne Praios-Statue wurde unter Rhazazzors Zeit hier eingelagert und ist mit der Zeit von einer dicken Staubschicht überzogen worden.

Im Keller:

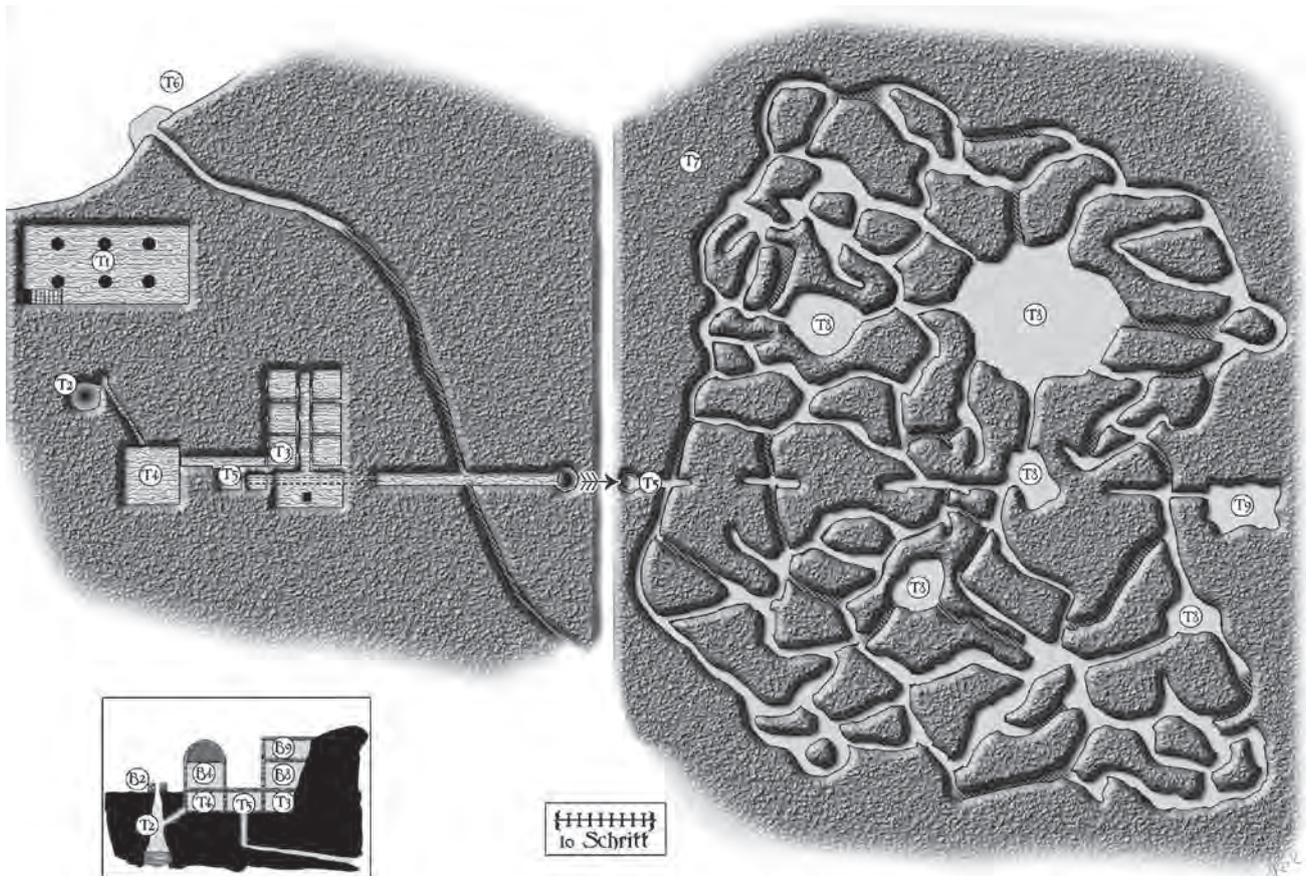
- Weinfässer (gefüllt und leer)
- Praios-Statue (Auf jemanden gestürzt 4W-4 TP)
- An der Felswand wachsende Naftanstaude (**ZBA S. 255**, mit gemahlenem Schiefer vom Fels und Vitriol aus dem Labor (T4) ist in **4 SR** mit *Alchimie/Pflanzenkunde* +6 ein Maß Goldleim herstellbar. Ein halber Schank als Waffengift macht zusätzlich 3W-3 TP, als Kontaktgift 2W-3 SP pro Stunde für 2W6 Stunden).
- Felsbrocken und Steine an der Felswand. Topax kann aus einigen Steinen und etwas Seil in **1 SR** eine *Fledermaus* bauen: 1W6+2 Zuschlag auf eine *Entfesseln*-Probe bzw. GE-Probe bei Ghulen, bis zum Gelingen erleiden sie diese Punkte als Abzug auf AT, PA, GS und INI. RW 0/5/10/15/25, TP+ (-0/0/0/-1)

BRUNNENSCHACHT (T2)

Vom **Brunnenschacht** (Abstieg von B2) zweigt in 10 Schritt Tiefe ein **Belüftungsschacht** zum unterirdischen Labor (T4) ab. Zum Hinabsteigen ist eine *Klettern*-Probe nötig (am Seil ohne Erschwernis, an der gemauerten Wand +5). Bei Misslingen kommt es zu einem Sturz ins Wasser mit 1W6-2 SP je Schritt Falltiefe. Dieser Zugang kann von Spähern der Ghule entdeckt werden (Ergebnisse auf Begegnungstabelle durch Späher ersetzen). Der Belüftungsschacht kann mit den Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53) durchkrochen werden (*Klettern*-Probe +8, 10 Schritt).

KERKER (T3)

Ein zentraler Gang mit je 3 **Kerkerzellen** pro Seite. Die südwestliche Zelle weist einen **Geheimgang** auf. Zu Rhazazzors Zeiten wurde hier eine Geweihte des Phex wegen eines Diebstahls gefangen gehalten. In der Nacht ihrer Gefangennahme betete sie zu Phex um ein Wunder. Tatsächlich war er bereit, ihr einen Ausgang zu zeigen, wenn sie in der Lage wäre, diesen so zu beschreiben, dass alle folgenden Gefangen ihn auffinden konnten, die nekromantischen Hausherrn aber nicht. Die findige Frau hatte nur einige kalkige Knochen, Galläpfel vor dem Gitterfenster ihrer



DIE TUNNEL UNTER POTACKER

T1 – Gewölbekeller
T2 – Brunnenschacht
T3 – Kerker

T4 – Nekromantielabor
T5 – Fluchttunnel
T6 – Felsvorsprung

T7 – Tunnel
T8 – Ghulnest
T9 – Familiengruft

Zelle und etwas Abrieb der gestohlenen Alabasterstatue zur Verfügung. Also alles, was sie brauchte, um Schattenkreide (**WdA S. 37**) herzustellen. Phex zeigte ihr den Geheimgang, von dem die jetzigen Besitzer nichts wussten, und sie schrieb den Öffnungsmechanismus mit der Kreide an die Wand. Die Schattenkreide ist dank Phexens Beitrag auf folgende Arten lesbar:

- im Mondschein, der nur in einem schmalen Zeitfenster **SR 20 – 30** in die Zelle scheint
- durch die Bernsteinlupe des Rochus aus der Kapelle des Praios
- durch einen anderen farbigen Filter, über den Ihre Helden womöglich verfügen

Folgendes können die Helden entziffern:

**Ich würde aus meiner Praios-
und Efferd-verfluchten Ecke gerne
einen beherzten Schritt die Wand hoch
tun und vier Finger meiner rechten
Hand geben, um eine einzige spannende
Flucht herab zu tun.
Ob es einen Ausweg gibt?
Phelinda Fuxfell, gefasst für
Diebstahl, verurteilt für Verrat,
entflohen für den Preis dieser
Nachricht**

Die Lösung sind die versteckten Maßangaben. Praios steht auch für die Richtung Süden, Efferd für Westen (*Geographie*-Probe –3), gemeint ist die Südwestecke. Mit dem Schritt ist die Maßeinheit (1 Schritt) gemeint, die man die Wand hoch messen sollte. Die 4 Finger (8 cm) sind nach rechts hin zu messen, die „einzige spannende Flucht“ birgt ebenfalls eine Maßeinheit, einen Spann (20 cm), den man nach unten messen soll. Geht man diesen Maßen nach, ist ein lockerer Stein zu ertasten, dessen Drücken einen Riegel löst, so dass man die Wand per **KK**-Probe (Dauer je Probe 1 **SR**) öffnen kann. Drückt man bereits den Stein vor Abzählen des letzten Spans, der ebenfalls locker sitzt, löst sich ein Teil der Deckenplatte (**KuK 68**, T5, S5, Sch 2W+4 TP, durch *Ausweichen* oder *Gefahreninstinkt* entrinnbar).

Zellen:

- dünne Kette (2 Schritt)
- Knochen (Anlocken +1)
- Schattenkreide (**WdA S. 37**) hinter einem losen Stein (gelungene *Sinnenschärfe*-Probe bei Durchsuchung)
- ein Türkis-Ring hinter demselben Stein (verleiht dem Finder *Glück* für diese Nacht und kann einmalig phexgefällige Zauber um 1 erleichtern und 10% **AsP** einsparen)

TUNNELRÄTTEN

Durch Tunnel und Engstellen müssen sich die Helden teilweise hindurchzwängen. Hierzu können Sie folgende Regeln verwenden:

Die Fortbewegung erfolgt über *Körperbeherrschung*- (waagrecht) oder *Klettern*-Proben (senkrecht), zwischen +5 und +10 (je nach Enge) erschwert. Für eine kurze Engstelle ist eine einzelne Probe nötig, bei deren Misslingen man steckenbleibt. Für größere Strecken in engen Tunneln oder Schächten sind in längerfristigen Proben 2 **TaP*** je Schritt Entfernung anzusammeln. 3 Proben dauern 1 **SR**. Auch hier führen misslungene Proben zum Steckenbleiben.

Der Vorteil *Schlangenmensch* erleichtert die Proben um 5 Punkte, die Nachteile *Kleinwüchsig* und *Zwergengewuchs* sind ebenfalls nützlich und erleichtern die Probe um 3, weshalb z.B. Phexys Proben um ganze 8 Punkte erleichtert sind. Der Nachteil *Fettleibig* (z.B. bei Burgol) erschwert die Probe hingegen um 5.

Die Befreiung eines steckengebliebenen Charakters ist auf verschiedene Weise möglich:

- Bei einer vorsichtigen Befreiung ist eine gelungene *Körperbeherrschung*-Probe des Festsitzenden oder des Befreienden nötig, jeweils erschwert um den Malus, den der Festsitzende bei seiner Probe hatte. Die Verwendung von Öl und anderen Mitteln erleichtert solche Proben um 3. Jede Probe dauert 1 **SR**.
- Eine Befreiung mit geeignetem Werkzeug (Spitzhacken etc.) erfordert eine *Bergbau*-Probe oder **KK**-Probe des Befreienden, die ebenfalls 1 **SR** dauert. Bei der **KK**-Probe kann es aber bei 1-5 auf **W20** zu einem Einsturz kommen, was bei allen Beteiligten **3W6-3 TP** anrichtet, wenn kein *Ausweichen* gelingt. Steckt man zu diesem Zeitpunkt noch fest, ist selbstverständlich kein *Ausweichen* möglich.
- Eine schnelle, unsanfte Befreiung (drücken, pressen, zerrn) erfolgt in einer Anzahl **KR**, die dem Probenzuschlag des Festsitzenden entspricht, wenn eine **KK**-Probe erschwert um denselben Zuschlag gelingt. Auch hier besteht das Risiko eines Einsturzes. Der Befreite erleidet auch bei Erfolg **1W+1 SP**.

NEKROMANTIE-LABOR (T4)

Dieser Raum war ein Keller des Praios-Tempels, ist unter den Nekromanten aber zu einem Labor ausgebaut worden und den jetzigen Bewohnern völlig unbekannt. Er ist erreichbar über einen steilen Lüftungsschacht vom Brunnen (T2), über den Fluchttunnel vom Kerker (T3) oder über die Falltür im Praios-Tempel (B4). Im Chaos um den Fall Warunks sind hier einige wertvolle, aber auch gefährliche Dinge zurückgeblieben.

Regale:

- 3 Tonfläschchen mit Retro-Elixier (**WdA S. 73**, Qualität E, E und D)
- 2 Zufallselixiere laut **WdA S. 32**
- eingelegte Alraune (**ZBA S. 227**)
- eine Flasche reinen Alkohols mit Tieraugen
- einige Blatt getrocknete Seelenhauch-Blüten
- Stabilisatum (**WdA S. 47**, D, E)
- Krötenhauch (**WdA S. 51**, C)
- Furchtlos-Tropfen (**WdA S. 55**, C)
- Rethonikum (**WdA S. 67**, B)
- 2 Zauberränke (**WdA S. 74**, C, D)
- 5 Unzen kaltes Licht (**WdA S. 36**)
- Vitriol
- eingelegter Donf (**ZBA S. 234**)

Labortische:

- Knochenfeile
- Knochensäge mit getrocknetem Blut
- Chirurgenbesteck (Wert 10D)
- Mumienbandagen
- Beschwörungskerzen (**WdA S. 71**, E)
- die Knochen eines Ghuls, mit dem die Nekromanten experimentiert hatten (zur Ghul-Tarnung verwendbar)
- das Buch *Die Wege ohne Namen* (**WdZ S. 100**)
- Holzpflöck, beschlagen mit Metall (*Magiekunde*: durchsetzt von Mindorium; einmaliger Spruchspeicher mit 1 Anwendung SKELETTARIUS mit 10 ZfP*, Aktivierung durch Rammen in den toten Leib, Wert ca. 110 D)

Verteilt im Raum:

- mehrarmiger Knochengolem, der als Helfer der Nekromanten erbaut wurde und potentiell jedem Bittsteller dient. Sein Befehl lautet *Warte*, bei Berührung (z.B. durch den bewundernden Dragomir) wird er aktiviert. Seine Augen leuchten auf und er wartet 10 KR. Geschieht nichts, geht er zum Dienst *Wache* über – und damit zum Angriff auf die Helden. Bei entsprechenden Befehlen jedoch leistet er *Gefolgschaft*, *bewegt* sich an gewünschte Orte oder leistet *Körperliche Hilfe* wie das Tragen von Gegenständen.

Vielarm

MU 12	KL 1	IN 1	CH 1
FF 7	GE 10	KO 18	KK 15
INI 8+1W6	PA 4	LeP 50	RS 4
Faust:	DK HN	AT 8	TP 2W6+1
GS 5	AuP 500	MR 15	
WS 9	GW 12	LO 12	

Besondere Kampffregeln und -manöver: Niederwerfen, Zusätzliches Gliederpaar

Besondere Eigenschaften: alle Golemeigenschaften (**WdZ S. 197**), Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Körperliche Hilfe, Wache, Warte

- von der Decke hängender beinerner Alptraumfänger mit Rabenfedern (einmaliger Spruchspeicher, 3 Ladungen SOMNIGRAVIS, 10 ZfP*, ausgelöst auf das Opfer unter dem Traumfänger, wenn ein Windzug durchweht; wirkt auch gegen Ghule).
- alchimistischer Analysekokoff (Wert 50D).
- mumifizierte, schwarze Drachenschuppe
- Knochen und Leichenteile (Anlocken +3).

FLUCHTTUNNEL (T5)

Zwischen dem Labor (T5) und einer Kerkerzelle (T3) befindet sich der Anfang eines Fluchttunnels, der zuerst durch einen Schacht mit Sprossen hinab und dann durch den Berg bis unter den Boronanger zur Familiengruft der Kaltensteins getrieben wurde. Er diente als Fluchttunnel und Möglichkeit zur Wasserversorgung für die einstigen Burgherren. Durch ihn zieht sich unterwegs die Spalte vom Felsvorsprung (T6). Abwärts bis hinunter zum Boronanger dauert die Durchquerung **6 SR**, bevor man zu den Tunneln (T7) gelangt, die sich durch das Erdreich ziehen. Vor der Durchgrabung durch die Ghule führte er direkt in die Familiengruft (T9) auf dem Boronanger (und damit an potentiellen Belagerern vorbei).

FELSVORSPRUNG (T6)

Mehr zum Erreichen des Felsvorsprungs finden sie im Kasten *Fluchtwege* auf S. 51. Durch Beben und Verwerfungen hat sich von hier aus eine **Spalte im Fels** gebildet, die bis zum Fluchttunnel reicht und weiter bis fast zum Weg ins Tal. Durch Wühler ist dieser Weg ab **SR 30** freigelegt. Der Spalt ist teilweise nur nach den Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53) begehbar.

Tunnel (T7)

In der lockeren Erde unter dem Boronanger findet sich ein Netz aus Tunneln. Die erdigen Gänge wurden von Ghulen in den Boden gegraben. Sie können folgende Elemente jederzeit verwenden:

- Gänge, die einsturzgefährdet oder sehr eng sind, sind nur mit den Regeln im Kasten **Tunnelratten** (siehe Seite 53) begehbar (schraffiert).
- Begegnungen mit Ghulen, z.B. nach der Begegnungstabelle, v. a. Wühler
- Efferdsmoos, Feuermoos, leuchtende Pilzgewächse und Ähnliches durchsetzt viele Gänge
- Spuren von Leichenteilen und ähnlich makabre Funde sind zu machen. Sie ragen nach unten aus der Decke, da sich die Gänge unter den Gräbern befinden.
- Begegnungen mit Bewohnern der Tunnel wie Glutlingen (**ZBA S. 71**), Gruftasseln (**ZBA S. 71**), Höhlenspinnen (**ZBA S. 176**) oder einer Riesenamöbe (**ZBA S. 157**).
- Spuren von einer rudimentären Ghul-Kultur, die den Knochenkunstwerken Dragomirs ähnelt. Felsige Wände zeigen blutige Zeichnungen, die von einem fressgesteuerten Geist künden. Die Werke von Orks oder Affenmenschen wirken dagegen lebendig wie die Bilder des legendären elfischen Zaubermalers Golodion Seemond.

GHULNEST (T8)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Erdhöhle vor euch stinkt gewaltig. Im schemenhaften Licht erkennt ihr krude Zeichnungen an Felswänden, gemalt mit Blut und Körpersäften. Der Boden ist bedeckt mit trockenen Innereien, in einer Ecke liegen verwesende Leichenteile und von der Decke hängen faulige Gliedmaßen. Bei allen Zwölfen, das muss eine Speisekammer der Ghule sein!

Hierhin bringen Ghule ihre Vorräte. Zum W20-Wurf auf der Begegnungstabelle werden 5 Punkte addiert, die Ghul-Arten werden durch Sammler und Würger ersetzt.

In den Nestern:

- Schmuck und Wertgegenstände der Opfer (Wert W20 D)
- Fleisch, Leichenteile und Knochen in großen Mengen (Anlocken +7)
- in einem der Nester ein Schutzamulett mit einem ARMATRUTZ mit RS 4 oder PSYCHOSTABILIS für 5 SR, je 8 ZfP*

FAMILIENGRUFT (T9)

Spätestens hier wird es zur Begegnung mit dem Ghulkönig (siehe Seite 57) kommen. Die Gruft selbst hatte einen oberirdischen Raum mit einem Zugang unter einer Steinplatte. In die Wände eingelassen sind weitere Platten zum Abdichten der Gräber. Zur Zeit der Ghul-Dämmerung ist der Boden in die zergrabenen Stollen eingebrochen, so dass die Familiengruft ein Trümmerhaufen ist, über den man nach oben klettern kann.

In der Gruft:

- Grabbeigaben der Kaltensteiner Vorfahren, Schmuck im Wert von ca. 80D
- Die steinernen Hände einer rondrianisch wirkenden Statue eines Vorfahren stützen sich auf ein sehr gut gearbeitetes, magisches Zweihandschwert (TP 2W6+4, TP/KK 12/3, BF 1, INI 0, WM 0/0, DK NS, zweihändig, Wert ca. 400D) mit zwei Gravuren auf je einer Seite der Klinge:
 - „Rondra Hilf!“ (ausgesprochen ein SENSATTACCO für 30 KR und 6 ZfP*)
 - „Kor bewahre!“ (ausgesprochen ein EISESKÄLTE für 10 KR)

Es handelt sich um einen aufladbaren Spruchspeicher mit je einer Anwendung der beiden Zauber.

POFACKER WÄHREND DES GHUL-ANGRIFFS

Der Angriff der Ghule erstreckt sich vom Wald aus an der Oberfläche und über Tunnel zum **Boronanger (D1)**. In der Familiengruft lässt sich der Ghulkönig vorerst nieder, das Volk schwärmt aus und vereint sich im Dorf mit den verwandelten Dörflern. Alle anderen Dörfler fallen ihnen nun

als Nahrung zum Opfer, werden verwandelt, fliehen in den Wald oder zur **Festung Kaltenstein (D9)**. Ihnen folgend macht sich eine Gruppe von Spähern, Fressern und Oghulen ebenfalls zur Burg auf. Die Helden werden durch die Flüchtlinge, eingedrungene Späher oder die Verwandelten innerhalb der Burg auf den Ghul-Angriff aufmerksam.

Sammler-Gruppen sind auf dem Boronanger und in der **Knochenzehntscheune (D4)** mit ihrem schmackhaften Inhalt anzutreffen. Das hohe Gestrüpp im **Tempel der Peraine (D7)** bietet Sichtschutz und überdeckt auf wundersame Weise den Geruch eines frommen Betenden, so dass man hier relativ sicher vor den Ghulen ist (*Sich Verstecken*-Proben um 5 erleichtert). Ein ebenfalls gutes Versteck ist **Phexys Höhle (D8)**.



Ghule im Tunnel

VOM WESEN DER GHULE

Ghule sind Kreaturen, die der Erzdämonin Asfaloth nahe stehen. Sie sind Grenzgänger zwischen Untod und Leben. Ihre Fortpflanzung erfolgt durch ihr Ghulgift, aber man vermutet auch andere Arten der Vermehrung, die von einer pervertierten Form der Schwangerschaft bis zu einer Teilung eines Einzelwesens in zwei Ghule reichen. Große Populationen von Ghulen wie in diesem Abenteuer sind durch asfalothische Verwandlungen sehr anpassungsfähig und entwickeln Spezialisierungen wie die unten vorgestellten. Auch die Fütterung eines Königs durch die Auswahl besonderer Happen ist möglich. In diesem Fall verleiht er sich andere Ghule ein und macht sie so

zu einem Teil seines eigenen Leibes. Die normalerweise einzeltäglichen Ghule werden – ausgehungert und in solch großen Gruppen – zu reißenden Bestien voller Fressgier. In ihrer schmerzhaften Degeneration zum Ghul verlieren Menschen meist alle Erinnerungen an ihr Vorleben, jedoch können sie manchmal Personen kurzzeitig wieder erkennen; der unermessliche Trieb zu fressen siegt aber letztlich. Folgende Anreize für das Spiel der Ghule können Sie verwenden:

Seien Sie gemein!

Ghule verteilen sich nicht fair und gleichmäßig auf Gegner noch haben sie rordrianische Ideale. Sie sind Bestien und gnadenlose Jäger, die sich in großen Mengen auf das schwächste (oder stärkste) Opfer werfen, Hinterhalte legen, gezielt ungeschützte Stellen des Körpers angreifen und Ähnliches. Gerade an den Meisterpersonen in diesem Abenteuer können Sie dies demonstrieren, aber auch Helden sollten ihr Fett weg kriegen.

Seien Sie gewitzt!

Ghule haben zwar nicht den Intellekt von Menschen, gerade unter dem Einfluss des Ghulkönigs sind sie aber durchaus erfinderisch und in der Lage, Fallen zu legen, sich zurückzuziehen, um in Überzahl oder günstigerer Lage wieder anzugreifen, die Vorteile der einzelnen Unterarten taktisch auszunutzen, sich zu verstecken, zu tarnen, tot zu stellen oder dergleichen.

Seien Sie gefräßig!

Ghule wollen fressen, fressen, fressen. Sie machen vor nichts Halt, fressen Mensch wie Tier, Leichname wie lebende Wesen, Knochen wie Fleisch. Diese oberste Motivation sollte allem voran stehen, was aber durchaus auch Fallen und Tricks seitens der Helden ermöglicht. Besonders totes Fleisch lockt mit seinem Geruch Ghule an, und beim Fressen vergessen sie gerne einmal ihre Umgebung und sind somit besonders verwundbar.

DIE GHUL-ARTEN IM ÜBERBLICK

Normaler Ghul (Fresser)

Der bekannteste Ghul mit runzlig grüner Haut, oft übersät mit Eiterbeulen. Sein Gesicht ist eine hässliche Grimasse eines menschlichen Antlitzes mit spitzen Hauern und stinkendem Geifer im breiten Maul. Seine Behaarung ist fast völlig verschwunden. Seine Gliedmaßen sind mager, nur der Bauch ist rund.

Klauen:

DK HN INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2
LeP 35 AuP 60 RS 2 WS 9 GS 7 MR 15/10
GW 9

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5))

Besondere Kampfregeln und –manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift)

UNTOTE UND GHULE

Es gibt zahlreiche Maßnahmen gegen Untote, wie z.B. den Kugelzauber *Schutz vor Untoten*. Kurz gesagt: Diese wirken nicht auf Ghule, denn sie sind keine Untoten. Auch die Verwundbarkeiten gegen geweihte Objekte teilen Ghule nicht mit den Untoten. Als Lebewesen wirken jedoch alle Zauber auf sie, die lebende Kreaturen betreffen (z.B. EXPOSAMI), *Lichempfindlich* sind sie aber ebenso.

Sammler

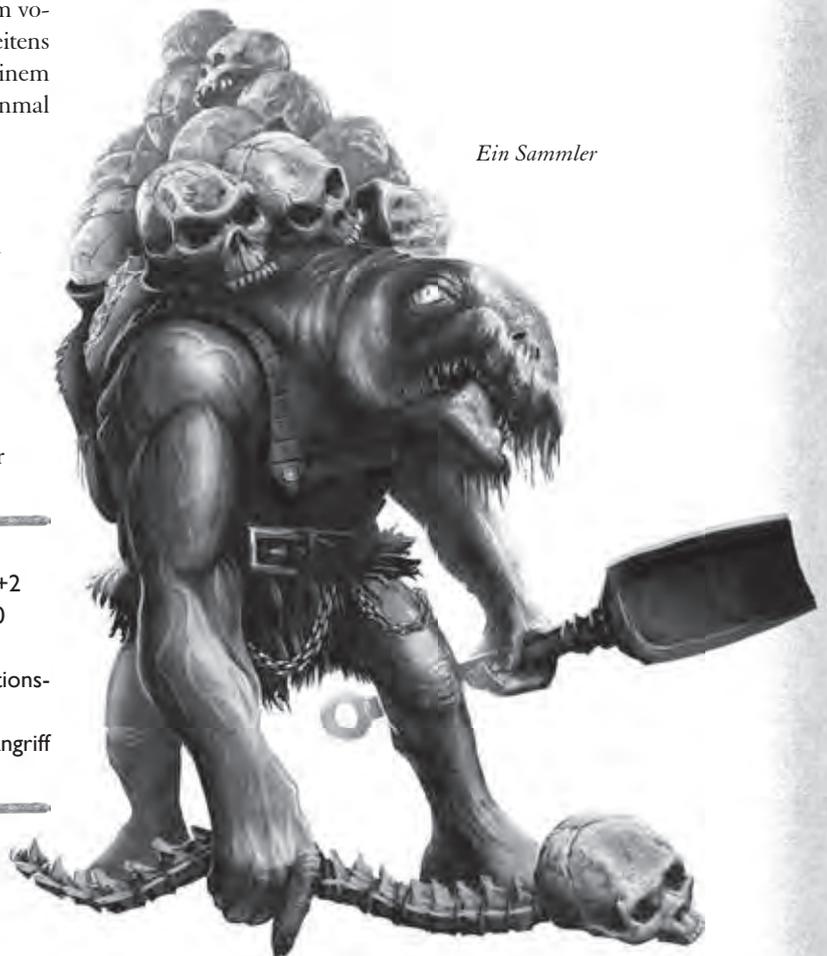
Sammler sind weniger robust, aber ausdauernder als gewöhnliche Ghule. Sie wirken meist bucklig und tragen Säcke voller Leichenteile mit sich umher. Sie sind einem hässlichen Menschen vom Aussehen und auch von der geistigen Leistung her ein wenig näher als gewöhnliche Ghule und können leicht im Dunkeln mit Lebenden verwechselt werden.

Klauen:

DK HN INI 8+1W6 AT 9 PA 7 TP 1W6+1
LeP 30 AuP 70 RS 2 WS 8 GS 6 MR 15/10
GW 8

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5))

Besondere Kampfregeln und –manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift)



Ein Sammler

Würger

Würger sind enorm dicke Sammler, die Nahrungsvorräte in ihren Bäuchen aufbewahren, ohne sie direkt zu verdauen. Ihr aufgequollener Leib kann Unmengen an Nahrung fassen, die sie für ihre Artgenossen wieder hervorwürgen können oder als saure Masse auf Gegner verspritzen.

Klauen:

DK HN INI 7+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+2
LeP 42 AuP 65 RS 3 WS 10 GS 5 MR 15/10
GW 10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Wachstum (Gefressene Opfer), Säure-Geifer, Gestank
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Ausspeien des Mageninhalts mit 1W+3 TP + *Folgeschaden* durch Säure-Geifer)

Späher

Magerer als Fresser, beinahe schon skelettartig. Ihre Haut ist bleich weiß oder grau. Ihre Geruchsorgane sind ausgeprägt, sie haben regelrechte Schnauzen. Ihre Bewegungen sind spinnenartig, schnell und gewandt.

Klauen:

DK HN INI 8+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2
LeP 30 AuP 80 RS 1 WS 8 GS 9 MR 15/10
GW 11

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Zusätzliche Aktion
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift), TaW Klettern 7, Anspringen (3), Hinterhalt

Wühler

Milchige, blinde Augen und kräftige, breite Klauen zeichnen diesen Ghul aus. Er ist meist mit Erde bedeckt und in dunklen Gängen leicht zu übersehen.

Klauen:

DK HN INI 8+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+2
LeP 35 AuP 60 RS 2 WS 9 GS 7 MR 15/10
GW 8

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Blind, Grabklauen
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP), Hinterhalt

Oghul

Einige Oger fallen ebenfalls Ghulbissen zum Opfer und verwandeln sich. Sie entwickeln sich zu diesem großen, ungläublich gefräßigen Biest.

Klauen:

DK HN INI 6+1W6 AT 15 PA 12 TP 2W6+4
Felsbrocken: FK 18 TP 4W+4

LeP 46 AuP 60 RS 4 WS 9 GS 5 MR 15/10
GW 11

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Gestank

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff / Biss

Der Ghulkönig

Dieses Ungetüm wurde von seinem Volk gemästet und ist auf asfalthische Weise zu dem geworden, das es jetzt ist. Nicht nur ein Wachstum durch verfütterten Leichenbrei, auch immer wieder in den Leib aufgenommene Ghule haben es zu einer regelrechten Kugel aus Leibern werden lassen, die sich durch Verformung auch durch enge Gänge bewegen kann.

Klauen:

DK HN INI 7+1W6 AT 13* PA 8* TP 1W6+3
LeP 55 AuP 50 RS 4 WS 10 GS 7**
MR 15/10 GW 13

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt II (5), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Wachstum (Gefressene Opfer, Ghule)***, Säure-Geifer
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+6 TP + *Folgeschaden* durch Säure-Geifer, Ghulgift), Niederwerfen (Arme, 3), großer Gegner

*: 4 Angriffsaktionen und 2 Verteidigungsaktionen pro KR

***: Im Falle eines Kampfes gehen Ghule in die Masse des Ghulkönigs über. Sie erhöhen seine LeP um die halben, eigenen LeP. Da er während des Ghul-Angriffs durch Sammler und Würger gefüttert wird, erhält er ab SR 20 jede SR 1 LeP extra.

Säure-Geifer: TP+2 bei Bissen und *Folgeschaden* von 1 SP pro KR für 3 KR. Je 10 TP sinkt der RS des Opfers um 1.

Gestank: KO-Probe erschwert um *Sensiblen Geruchssinn*. Misslingen führt zu Erbrechen und dem Verlust von allen Angriffsaktionen für 2 KR, zudem -1W6 Punkte auf MU, AT, PA, FK und INI-Basis; außerhalb der Geruchsweite von TaW *Sinnenschärfe* in Schritt bauen sich die Mali um 1 Punkt pro SR wieder ab.

* **Ghulgift:** Wer durch einen Ghulbiss SP erhält, spürt Folgen des Giftes: Stufe 10, pro KR KK und GE je -1 für 2W20 KR. Fällt KK oder GE auf 0, setzt eine Lähmung ein. Nach drei Stunden regenerieren sich die Werte um je 1 pro SR. Wer nach einem Biss nicht mit KLARUM PURUM (10), Antidot oder Heiltrank behandelt wird, verwandelt sich mit 5% (20 auf W20) Wahrscheinlichkeit pro 5 SP durch Bisse in einen Ghul. Die Verwandlung kann bis maximal drei Tage dauern. Das aggressive Gift der hiesigen Ghule vollzieht die Verwandlung deutlich schneller: Sie können den Zeitpunkt zur Dramaturgie passend wählen oder auswürfeln (3W6 SR). Bis dahin kann ein VERWANDLUNGEN BEENDEN oder ASFALOTHBANN die Verwandlung noch stoppen. Der Umgang mit Gebissenen sollte von den Meisterpersonen angesprochen werden: Soll man sie zurücklassen, zum Wohl aller töten, behandeln oder mitnehmen?

AUSKLANG

Wenn man die Nacht überlebt hat, trifft man in den Wäldern eventuell auf weitere Überlebende. Notacker wird nach den Ereignissen wohl nicht mehr bewohnt werden. Außer dem Vorschuss konnten die Helden Beute aus der Festung und den Tunneln mitnehmen. Alle überlebenden Meisterpersonen werden ihnen ihren Dank aussprechen. Inwiefern sie weiter in Ihrem Aventurien eine Rolle spielen, ist Ihnen überlassen. Der eine oder andere mag die erlittenen Schrecken hinter sich lassen, vielleicht ein Geschäft eröffnen oder an einem anderen Ort einen schönen Lebensabend verbringen. Es ist recht unwahrscheinlich, dass die Helden der Lage in Notacker Herr werden. Sollte Bruder Boronifatius überleben, oder berichten die Helden selbst der Kirche von den

Zuständen in Notacker, ist es wahrscheinlich, dass diese erneut fähige Recken aussendet, um das Problem endgültig zu beseitigen. Wann genau die Mittel der Boron-Kirche dies erlauben, und ob Sie eine Heldengruppe gezielt auf Ghulhatz nach Notacker schicken möchten, legen wir in Ihre meisterlichen Hände.

DER LOHN DER MÜHEN

Das Überleben ist pauschal 300 AP wert, jede gerettete Meisterperson weitere 20 AP. Spezielle Erfahrungen machen die Helden in *Götter und Kulte*, *Selbstbeherrschung*, *Menschenkenntnis* sowie je einem viel genutzten *körperlichen* und *Kampf*-Talent Ihrer Wahl.



ANHANG: DRAMATIS PERSONAE

BRUDER BORONIFATIUS

Alter: 48

Größe: 1,75

Haarfarbe: schwarz-grau

Augenfarbe: grau

Seelentier: Krähe

Kurzcharakteristik: mit seinem Glauben hadernder, gerechter Diener Golgaris; erfahren, aber zögerlich

Vor-/Nachteile: Verbindungen (30, innerhalb der Boron-Kirche); Angst vor Entscheidungen 7, Autoritätsgläubig 6.

Talente: Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 10, Lehren 8, Überzeugen 10, Götter/Kulte 12, Magiekunde 8, Rechtskunde 7

Zitat: (Mit zitternder Stimme) „Boron wird uns sicher geleiten.“

MU 13 KL 14 IN 12 CH 14

FF 12 GE 11 KO 12 KK 11

Kampfstab

AT 10 TP 1W6+1 INI 10+1W6 DK NS

PA 11 BF 5

LeP 30 AuP 29 KaP 28 WS 6 MR 6

Ausweichen 7 RS 1

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis 10, Nandusgefälliges Wissen

Liturgien:

I: 12 SEGNUNGEN, OBJEKTSEGEN, GÖTTLICHES ZEICHEN, PROPHEZEIUNG, RUF ZUR RUHE

II: INITIATION, RUF IN BORONS ARME, BISHDARIELS ANGESICHT, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT

III: BANNFLUCH DES HL. KHALID, HAUCH BORONS, SIEGEL BORONS, SEGEN DER HL. NOIONA

DRAGOMIR, DER КНОСЕННÄNDLER

Alter: 31

Größe: 1,67

Haarfarbe: braun, in Büscheln ausfallend

Augenfarbe: braun

Seelentier: Straßenkötter

Kurzcharakteristik: geistig zurückgebliebener, verachteter Knochenhändler, der mit den Schwarz-Warunkern kollaboriert und den Knochenzehnt entrichtet hat, verkrüppelt, bemitleidenswert, unterwürfig

Vor-/Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Zäher Hund; Autoritätsgläubig 8, Einäugig, Jähzorn 6, Pechmagnet, Randgruppe, Schlechter Ruf 4, Selbstgespräche, Übler Geruch, Unansehnlich

Zitat: (Boronifatius' Hand küssend) „Dragomir guter Diener.“

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 8, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Anatomie 7, Holzbearbeitung 11, Lederarbeiten 9

MU 13 KL 7 IN 14 CH 9

FF 15 GE 11 KO 13 KK 12

Keule

AT 13 TP 1W6+2 INI 9+1W6 DK N

PA 11 BF 3

Raufen

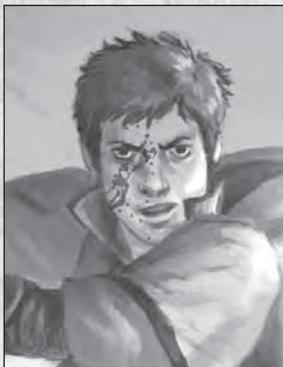
AT 12 TP W6 INI 9+1W6 DK H PA 12

LeP 29 AuP 29 WS 7 MR 3

Ausweichen 10 RS 1

Sonderfertigkeiten: Ausweichen 1, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag, Ortskenntnis (Notacker)

STORKO „DER BRECHER“ SCHMIED



Alter: 23

Größe: 1,89

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grün

Seelentier: Auerochse

Kurzcharakteristik: einfacher, trinkfester, junger Schmied, der tapfer kämpft, hervorragender Immanspieler, beliebt im Dorf, aber auch selbstverliebt und angeberisch

Vor-/Nachteile: Flink, Gut

Aussehend, Guter Ruf 3, Kräfteschub (KK; 4); Arroganz 7, Impulsiv, Jähzorn 6

Talente: Athletik 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 9, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 8, Zechen 9, Grobschmied 9

Zitat: „Und ich hacke dem Kerl die Esche ins Knie, dass es nur so kracht und der Korkball landet in unseren Reihen. Das war ein Spiel!“

MU 14 KL 9 IN 12 CH 13

FF 13 GE 12 KO 13 KK 14

Schmiedehammer

AT 13 TP 1W6+4 INI 7+1W6 DK N PA 10 BF 1

Raufen

AT 13 TP 1W6 INI 8+1W6 DK H PA 12

LeP 32 AuP 36 WS 7 MR 3

Ausweichen 8 RS 1

Sonderfertigkeiten: Improvisierte Waffen, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Ortskenntnis (Notacker)

RETHIS, KRIEGER AUS HYLAILOS



Alter: 30
Größe: 1,86
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: grün
Seelentier: Adler
Kurzcharakteristik: Veteran mit Erfahrung im Kampf gegen die Wesen der Warunkei, pragmatisch und stets einen kühlen Kopf bewahrend, aber auch eigenbrötlerisch
Vor-/Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt 7, Zäher Hund;

Aberglaube 7, Prinzipientreue 10, Raumangst 6

Talente: Klettern 9, Körperbeherrschung 14, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 11, Gassenwissen 10, Kriegskunst 9, Magiekunde 8, Heilkunde Wunden 11

Zitat: (einem getöteten Ghul den Kopf zerschmetternd)
 „Regel #1: Geh auf Nummer sicher.“

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 14
Pailos
AT 15 **TP** 2W6+4 **INI** 9+1W6 **DK** S
PA 12 **BF** 3
Dorn
AT 9 **TP** 1W6+7 **PA** 7
Panzerarm
AT 15 **TP** 1W6+2 **INI** 9+1W6 **DK** H
PA 13 **BF** -2
LeP 38 **AuP** 35 **WS** 9 **MR** 6
Ausweichen 14 **RS** 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

TOPAX SOHN DES TUFF, ZWERGISCHER MECHANIKUS



Alter: 167
Größe: 1,32
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: steingrau
Seelentier: Kröte
Kurzcharakteristik: Begabter Mechanikus, der wahre Wunderwerke in kurzer Zeit erschafft; hilfreicher Freund, Arbeiter unter Leonardo

Vor-/Nachteile: Besonderer Besitz (Eisenwalder *Tlalucia*), Begabung (Handwerkstalent), Dämmerungssicht, Resistenz (Mineralische Gifte, Krankheiten), Schwer zu verzaubern, Zwergennase 6; Goldgier 6, Konstruktionswahn 8, Lahm, Platzangst 6, Stigma 6

Paktgeschenke: Meisterhandwerke Feinmechanik und Grobschmied (mit LeP), Hitzeresistenz, Kaltes Schmieden

Talente: Armbrust 11, Geschütze 10, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Schleichen 3, Selbstbeherrschung 10, Mechanik 16, Feinmechanik 17, Grobschmied 14

Zitat: (Die Ausrüstung eines Helden begutachtend) „Das nennst du eine Armbrust? Lächerlich! Könnte sie dir aber verbessern...“

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 10
FF 15 **GE** 9 **KO** 16 **KK** 13
Beil
AT 12 **TP** 1W6+3 **INI** 10+1W6 **DK** N
PA 12 **BF** 5
Armbrust Tlalucia
FK 20 **TP** 1W6+4* **RW** 5/10/15/20/40
TP+ (+2/+1/0/0/-1) **Laden** 2(15)
 *Wunden bereits bei WS-2 SP
LeP 35 **AuP** 37 **WS** 8 **MR** 7 **RS** 4
Ausweichen 7 **RS** 3

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Höhlenkundig, Aufmerksamkeit, Eisenhagel, Hammerschlag, Improvisierte Waffen, Niederwerfen, Scharfschütze, Schnellladen (Armbrust), Wuchtschlag

DERYA, DIE DORFSCHÖPHEIT



Alter: 21
Größe: 1,69
Haarfarbe: blond
Augenfarbe: blau
Seelentier: Katze
Kurzcharakteristik: hübsche, oft auf ihr Aussehen reduzierte, Männer manipulierende Frau mit ungeahnten Fähigkeiten als Magiedilettantin, vor denen sie sich selbst fürchtet

Vor-/Nachteile: Herausragendes Aussehen, Viertelzauberer unentdeckt, Übernatürliche Begabung (ÄNGSTE LINDERN, EXPOSAMI, GEFUNDEN!, KLARUM PURUM, SATUARIAS HERRLICHKEIT), Arkanophobie 6, Arroganz 6, Eitelkeit 8, Goldgier 7, Totenangst 7

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 5, Menschenkenntnis 10, Überreden 11, Betören 13, Sich Verkleiden 8

Zitat: (einen Helden betastend) „Das sind aber starke Arme. Habt Ihr damit schon mal jemanden getötet?“

MU 13 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 14
FF 13 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 11

Dolch

AT 13 **TP** 1W6+1 **INI** 11+1W6 **DK** H
PA 9 **BF** 2

LeP 27 **AuP** 29 **AsP** 21 **WS** 6 **MR** 3

Ausweichen 14 **RS** 1

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Gezielter Stich, Ortskenntnis (Notacker)

BURGOL WARUPKER

Alter: 52 **Größe:** 1,68
Haarfarbe: grau-braun, zurückweichend
Augenfarbe: braun
Seelentier: Schwein

Kurzcharakteristik: reichster Bauer und Vorsteher im Ort, unsympathisch und die Gruppe durch seine Fettleibigkeit behindernd, ein skrupelloser Machtmensch

Vor-/Nachteile: Verbindungen (jeder im Dorf); Arroganz 7, Behäbig, Fettleibig, Geiz 8, Goldgier 7, Neid 8, Totenangst 6, Vorurteile (Fremde, 8)

Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schleichen 3, Selbstbeherrschung 5, Menschenkenntnis 9, Überreden 8

Zitat: (keuchend) „Könnten... wir vielleicht ... etwas langsamer... flüchten?“

MU 10 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13
FF 11 **GE** 9 **KO** 13 **KK** 12

Knüppel

AT 8 **TP** 1W6+1 **INI** 9+1W6 **DK** N
PA 8 **BF** 6

LeP 29 **AuP** 22 **WS** 7 **MR** 3

Ausweichen 7 **RS** 1

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Notacker)

РЕРНЕХА, ГЕПАППТ РНЕХУ



Alter: 11
Größe: 1,30
Haarfarbe: dunkelblond verfilzt

Augenfarbe: blau
Seelentier: Wiesel

Kurzcharakteristik: Tapferes und früh erwachsen gewordenes Mädchen, das Kind sein will, eine Mutterfigur und Vertrauen

sucht. Hat ihr Herz am rechten Fleck, ist aber rebellisch.

Vorteile/Nachteile: Flink I, Glück; Dunkelangst 9, Kleinwüchsig (Kind), Schlangemensch, Totenangst 8

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 2, Sich Verstecken 8, Taschendiebstahl 5, Orientierung 4

Zitat: (Die Hand einer Heldin haltend) „Ich hab Angst!“

MU 13 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 11
FF 14 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 8

Raufen

AT 11 **TP** 1W6-1 **INI** 11+1W6 **DK** H **PA** 9
LeP 24 **AuP** 29 **WS** 5 **MR** 3 **Ausweichen** 12 **RS** 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Waffenlos (Bornländisch: Biss, Knie, Schmutzige Tricks), Ortskenntnis (Notacker)

Schwarzer Olporter Thure/Ayla

MU 10 **KL** 5 **IN** 7 **CH** 7
FF 3 **GE** 9 **KO** 10 **KK** 9

Biss **AT** 10 **TP** 1W6+3 **INI** 7+1W6 **DK** H
PA 6 **LeP** 23 **WS** 5 **GS** 10 **MR** 0 **GW** 9 **RS** 2

Vorteile: Wasserliebend

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen, Niederwerfen (0), Hütehund (Kommandos Sitz, Ablegen, Laut, Komm, Treiben, **ZBA S. 21**)

DAS LETZTE STÜNDLEIN

VON MARTIN JOHN

Stichworte zum Abenteuer: Verbrecher, Richter und harte Urteile; schmale Säрге und bequeme Sarkophage; den Verurteilten der Block, die faulige Grube und die uralten Katakomben; ein schwarzer Sultan von Thalusa, ein berühmtes Richtschwert; Unsterblichkeit und der unausweichliche Tod sowie bleiche Knochen und rollende Schädel im Übermaß.

Ort: Thalusa

Zeit: in der aventurischen Gegenwart (um 1034 BF)

Helden: keine Einschränkungen, Helden, die Thalusa bereits kennen, und klassische Abenteurer können hier aber besonders brillieren.

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: gering bis mittel



HUNGER UND HERRSCHAFT

Tief im Balash liegt Thalusa, halb verborgen vor dem Blick der Welt, abgeschirmt von Bergen, deren Namen kaum ein Nordländer kennt. Im roten Straßenstaub verbringen dort die Ärmsten der Armen den Tag, in der Hoffnung, dem Nächsten seine Schale Reis zu rauben, um den Tross der Hungernen an seiner statt noch einen weiteren Tag verstärken zu können. Und während die drückende Hitze den Atem raubt und der feine Sand unablässig in den Augenwinkeln kratzt, die Aasvögel fett und stumm sich stets im Gegenlicht der glühenden Sonne zu verbergen scheinen, um dem Blick des Betrachters zu entgehen, liegt eine ohnmächtige Ruhe über der Stadt. Allein die schwarzen Fliegen zeigen hin und wieder jäh Drang, wie aufgeschreckt von einem bösen Geist. Stöbernd und störend prüfen sie, wie es um die Lebenskraft schlafender Tagelöhner bestellt ist. Wer hier noch Hoffnung hat, dem winkt man ab. Seit grauer Vorzeit werden Herrschaft und Hunger in Thalusa klar verteilt.

Die alten Echsen, die – der Allweise sei gepriesen! – längst im Staub der Vergangenheit versanken, ließen ihre Tempel von dünnen Sklaven errichten, während sie schmatzend ein fettes Insekt nach dem anderen verschlangen. Durch alle Zeiten summt in der Stadt das Stöhnen der Gequälten. Gerechtigkeit versprach allein der Tod, denn Herrschern wie Beherrschten war er gleichermaßen beschieden. Und wie die Fliegen, die jeden Tag aufs Neue sich gebären und vergehen und doch als Schwarm an jedem Tag in alle Ewigkeit bestehen, zog lange Zeit ins Land. Und jeder Fürst und Gauner, jeder Sklave, jeder Bauer, und sei er Echse oder Mensch, gehorchte diesem unerbittlichen Gesetz. An Tempeln mangelt es Thalusa nicht, doch fremd und finster sind die Götter, die dort lauern. Dennoch ward keines Menschen Flehen je erhört und ungeachtet seines Standes, sprach stets das letzte Wort – der Tod.

Doch nichts währt ewig. Und alles Werden und Vergehen endet hier, denn Dolguruk der Schwarze herrscht nun über diese Stadt. Als Dschinn – und jedes Kind hat seine spitzen Ohren selbst gesehen – braucht er den Tod wohl nicht zu fürchten. So seufzt ein jeder arme Mann so ahnungsvoll wie schon seit Tausenden von Jahren, und lustlos schlägt er einmal mehr nach allzu dreisten Fliegen. Er spürt, dass in den Zeiten, in denen das Gesetz der Zeit nicht gilt, des Sultans eigenes Gesetz noch schwerer wiegt als je zuvor. Der aber zögert nicht, und schwarz glänzt das Richtschwert in des Fürsten Hand wie schon seit tausend Jahren. Es stapeln sich die Toten.

WAS BISHER GESCHAH

Als sich um das Jahr 89 v.BF die Truppen des Kaisers *Silem-Horas* der Stadt Thalusa näherten und alle Verhehlungszauber durchschaut waren, als alle falschen Pfade als solche erkannt und alle Sklavenheere, die dem Feind in blutigen Gemetzeln entgegengeworfen wurden, zerschlagen waren, sah der Sultan der alten Stadt sein Schicksal und fasste schweren Herzens einen Entschluss. *Dunchaban der Ewige* rief seine Priester und Wesire zusammen und sprach den letzten Befehl, auf den ihn die Seher seit Jahren vorbereitet hatten und der von allen in Ergebenheit und Demut erwartet worden war. Derweil waren die Magier und Schriftendeuter zur Eile angespornt worden, die Glyphen der Echsen zu entschlüsseln und durch sie ein Artefakt zu schaffen, mit dem der Sultan den Sieg seines Feindes vereiteln konnte. Ein uralter Tempel, der nahe der Stadt verborgen lag und tief in den roten Fels gegraben war, war Satinav, dem Gott der Zeit geweiht, der als Hornechse über den Sternenhimmel der Geschüpften zieht.

Zwar war er von seinen Priestern schon zu Zeiten, als der sagenumwobene *Sheik'al'Sheik Bastrabun* die kaltblütigen Feinde der Menschen in die Sümpfe verbannte, aufgegeben worden. Doch Sagen über seine Wunder überdauerten die Jahre. Und als die Schiffe des Feindes und ihre nächtlichen Feuer von den Türmen der Stadt aus schon zu sehen waren, durchschritt Sultan *Dunchaban* im letzten Moment mitsamt seinem Hofstaat und auserwählten Dienern tief im Berg die Tempelpforte der Ewigkeit und verfügte, dass hinter ihm alle Zugänge zum Einsturz gebracht werden sollten. Auf diese Weise wollte er die Herrschaft des unbesiegbaren Kaisers der Bosparaner überdauern, während er selbst in einem mit machtvoller Magie verzauberten Grab inmitten des Tempels des Herrn der Zeit vor dem Fluch der Vergänglichkeit geschützt sein mochte, um schließlich dem Berg als Überlebender und Sieger erneut zu entsteigen und wieder über die Stadt zu herrschen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Heldengruppe macht sich auf die Suche nach einem Gelehrten, der ausgerechnet in Thalusa verschollen ist. Diese Angelegenheit erfordert Fingerspitzengefühl, da sich die genannte Stadt fernab der übrigen Welt befindet und von einem waschechten Tyrannen beherrscht wird, der sich nur an seine eigenen Gesetze hält: Es handelt sich dabei um den Schwarzelfen *Dolguruk*, der darauf besteht, sämtliche Vollstreckungen eigenhändig mit seinem tausendjährigen Zweihänder durchzuführen, obwohl er dies als Sultan nicht tun müsste. Der Gesuchte befindet sich im berühmten Loch, einem Schaukerker vor dem Ort der öffentlichen Hinrichtungen in der Stadt, da er sich auf der Suche nach den Geheimnissen des ewigen Lebens eines schrecklichen Verbrechens schuldig gemacht hat. Um ihn zu befreien, müssen die Helden sowohl ein ähnliches Verbrechen vortäuschen als auch die gemeinsame Flucht gründlich vorbereiten. Leider erweisen sich die Vollstrecker des Urteils als geschickt und so werden die Helden ohne Aussicht auf ein Entkommen bei lebendigem Leib eingemauert. Eine Flucht aus dem engen Grab gelingt nur tiefer ins Innere des Gräberbergs, wo die Helden auf die Katakomben eines Tempels und die Grablege eines legendären tulamidischen Sultans stoßen, der seinerseits vor tausend Jahren versuchte, dem Tod und den güldenländischen Invasoren zu entkommen. Die Helden verlieren sich in den Abgründen der Vergangenheit, jagen durch die Alptraumwelt eines verrotteten Hofstaates und versuchen, nicht nur der Enge des tiefen Felsgesteins zu entkommen, sondern auch der Vergangenheit, die tausendjährig auf ihnen lastet. Die Erlösung besteht in einem erneuten Begräbnis in einem kalten Sarkophag, darauf vertrauend, dass die Zeit durch die gewirkten unheiligen Riten erneut überlistet werden kann.



GESTALTUNGSHINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Das Abenteuer gliedert sich in drei Teile. Jeder einzelne Teil steht unter leicht versetzten Vorzeichen und versucht, eigene Variationen des Themas und der Pointen zu vermitteln. Es wurde dabei darauf geachtet, dass die Helden jederzeit ein Höchstmaß an Handlungsfreiheit haben. Nutzen Sie diese Chance und lassen Sie die Spieler vom Anfang bis zum Ende ihre eigenen Ideen verwirklichen und alle Fähigkeiten ihrer Helden nach ihrem Gutdünken einsetzen.

Bei der **Auswahl der Helden** sind kaum Grenzen gesetzt. Da die Grundmotivation zum Aufbruch nach Thalusa bewusst offen gehalten wurde, um bei Bedarf leicht abgewandelt werden zu können, spricht nichts dagegen, den Einstieg dergestalt anzupassen, dass auch exotische oder seltene Helden am Abenteuer teilnehmen können. Wie üblich empfiehlt es sich, ein Auge darauf zu haben, über welche herausragenden Fähigkeiten die Helden verfügen, damit deren Einsatz im Abenteuerverlauf abgeschätzt werden kann. Im vorliegenden Abenteuer betrifft dies vor allem die Möglichkeit, sich aus einem massiven Felsengefängnis zu befreien oder eine permanente Lichtquelle zur Verfügung zu haben. Beides kann das Abenteuer stark erleichtern oder abkürzen. Der Idealtheld für die kommenden Herausforderungen ist der „klassische Abenteurer“, also der neugierige Held, der sich mit besten Absichten und viel Gottvertrauen aufmacht, ein neues Stück von Aventurien zu erkunden. Moralische Flexibilität ist ähnlich hilfreich wie Improvisationsvermögen, schnelle Entscheidungsfähigkeit und Mut angesichts schrecklicher Ereignisse. Abenteurer, die in Thalusa bereits die Geschehnisse um **Die letzte Strophe** aus der Anthologie **Basargeschichten** erlebt haben, qualifizieren sich als Experten für Thalusa ganz besonders.

Gruselschwerpunkte bestehen in folgenden Sequenzen: zunächst in der Armut, Schüchternheit und Hoffnungslosigkeit der Verhältnisse in Thalusa, die von der Grausamkeit und der Unerbittlichkeit des Scharfrichters, dem legendären Sultan *Dolguruk*, gespiegelt wird. Weitere Spannung liegt in der Absurdität des **Begehens eines verabscheuungswürdigen Verbrechens** in den genannten unsicheren Zuständen und der freiwilligen Auslieferung an die Henkersknechte des Sultans. Hier schließt sich das **Begräbnis bei lebendigem Leib** an, bei dem die Helden sehenden Auges ihrem eigenen Verhängnis beiwohnen. Direkt damit verbunden ist die Flucht ins Innere des verfluchten Berges. Beklemmende Stimmung entsteht hier durch die Nähe des Todes und die Schrecken der Finsternis, in denen die Toten auf ihre Opfer lauern. Die **Flucht durch die Zeit** wird ebenfalls erst durch eine Schauerlichkeit ermöglicht: Die Helden vertrauen sich freiwillig einem Sarkophag an und verlassen sich auf die Riten seiner Konstrukteure. Am Ende muss den Helden möglicherweise noch eine wilde Flucht unter den Augen der Häscher des grausamen Herrschers von Thalusa gelingen. Vielleicht kann immerhin eine hübsche Beute gemacht werden, mit der die Helden noch lange von sich reden machen können – und die ebenfalls gruselige Geheimnisse in sich birgt.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Helden erhalten ihren Auftrag an einem beliebigen Ort, der dafür geeignet erscheint. Die Eignung kann sich aus der Nähe zu einer Bezugsperson oder zum momentanen Aufenthaltsort der Helden ergeben. Im Nachfolgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden von Kapitänin *Jedwine* auf die Expedition nach Thalusa gesandt werden. Es sei Ihnen als Spielleiter aber ans Herz gelegt, eine andere Person aus dem Umfeld oder der Lebensgeschichte der Helden anstelle des generischen Auftraggebers zu bemühen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kapitänin *Jedwine*, die euer Schiff *Vespillo* sicher bis in den hiesigen Hafen geführt hat, blickt unsicher auf den Weinpokal, der in ihrer Hand kreist. „Ihr seid weitgereiste Abenteurer und ich habe euch nicht ganz ohne Hintergedanken zu mir eingeladen, denn ich möchte euch um etwas bitten“, beginnt sie schließlich zu sprechen. „Mich hat die Nachricht erreicht, dass ein Mitglied meiner Familie auf einer Reise in der Fremde verschollen ist. Es handelt sich dabei um meinen gebrechlichen alten Onkel *Librarius*. In der Blüte seiner Jahre war er ein hochgelehrter Mann, und noch heute hat er allein Zugriff auf das Vermögen, von dem auch Mannschaft und Ladung meines Schiffes bezahlt werden. Sollte sein Verbleib nicht geklärt werden, so ist auch mein Schicksal besiegelt.“

Jedwine ist in der Tat in einer verzwickten Lage. Sie muss ihr Geschäft, das aufgrund der starken Konkurrenz mehr schlecht als recht läuft, unbedingt ohne Verzögerung weiter

führen und kann sich daher nicht persönlich um das verschollene Familienmitglied kümmern. Sollte ihr Onkel nicht wieder nach Hause zurückkehren, so wäre sie gezwungen, eine dreijährige Wartefrist einzuhalten, bis dessen Tod anerkannt und das Vermögen somit auf sie übergehen würde. Diese Zeitspanne würde sie unweigerlich in den Ruin treiben. Verschärft wird die Lage noch dadurch, dass sie erst kürzlich eine größere Reparatur am Schiffsrumpf hat durchführen lassen, deren Kosten ihr Onkel offenbar noch nicht beglichen hat. Dies ist an und für sich nicht unüblich und für die gut beleumundete Seefahrerin auch kein Problem, allerdings verhindert es, dass weitere Kredite bei neuen Gläubigern aufgenommen werden können, bis die Situation geklärt ist. *Jedwine* besitzt neben einer halben Schiffsladung von fragwürdigem Wert (je nach Aufenthaltsort der Helden: Steineiche aus Adergast oder Edelhölzer aus Meridiana) lediglich noch etwas Handgeld für die Mannschaft.

Sie bietet den Helden **50 Dukaten** pro Kopf an, wenn sie sich auf die Suche nach ihrem Onkel machen und ihr über sein Schicksal Bericht erstatten können. Sollte ihm etwas zugestoßen sein, ist es wichtig, hieb- und stichfeste Beweise für seinen Tod vorweisen zu können (etwa den gravierten Silberring des Onkels, den dieser seit jungen Jahren an seiner linken Hand trägt und den er mit zunehmendem Alter nicht mehr vom Finger abstreifen konnte, wie *Jedwine* berichtet). Sie bietet weiterhin **zusätzliche 50 Dukaten**, wenn es den Helden gelingt, den Gesuchten lebendig und wohlbehalten wieder nach Hause zu bringen. *Jedwine* beschreibt ihren Onkel als warmherzigen und freigiebigen Menschen, der sich aus Besitz nie viel gemacht hat. Die Wahrscheinlichkeit ist daher hoch, dass *Librarius Auermacher* die Helden als seine Retter nach eigenem Ermessen noch zusätzlich belohnt.

EIN SCHRULLIGER GELEHRTER

Nachforschungen über den Verschollenen, der ein schmales und ungepflegtes Bürgerhaus am Rand der Stadt bewohnt, in der sich die Heldengruppe gerade aufhält, können folgende Informationen über dessen Verbleib zu Tage fördern:

- *Librarius* entspricht dem Typus des klassischen Universalgelehrten, dessen Interesse alle Bereiche des menschlichen Daseins streifte. Seine private Bibliothek ist randvoll gefüllt mit Büchern aus aller Herren Länder. Darunter neben vielerlei Poetik, Reiseberichten, Sagen und Fabeln auch wissenschaftliche Abhandlung zum Wesen der Zeit.
- Auffallend ist eine kleine, aber feine Knochensammlung. *Librarius* hat offensichtlich anatomische Vermessungen angestellt und dokumentiert. Bei allen Wesen wurde das vermutete Alter genau vermerkt. Es lassen sich die Überreste von Schildkröten (80-120 Jahre, oft mit Fragezeichen versehen), verschiedene Papageien (30-40 Jahre), ein Zwergenschädel (321 Jahre) und ein gut präpariertes Krokodil finden.
- Ein unscheinbares Tagebuch (*Sinnenschärfe*-Probe mit mindestens 5 TaP*), in dem *Librarius* ausschließlich über zunehmende Gebrechlichkeiten oder Blessuren Buch geführt und täglich eine Verbesserung oder Verschlimmerung notiert hat, kann unter einem großen Stapel Bücher gefunden werden. *Librarius* litt unter anderem an Rückenschmerzen, zunehmend schwindender Sicht, Kraftlosigkeit, Schlaflosigkeit und Alpträumen. Ein weiteres kleines Büchlein listet das erreichte Alter von Personen auf, die *Librarius* offenbar persönlich gekannt hat.
- Eine große Hausapotheke, die ein kleines Vermögen gekostet haben muss, findet sich in den Regalen. Viele offenbar wirkungslose Salben und Tinkturen in zahlreichen Tiegeln und Töpfen sind anscheinend nur angebrochen. Hier lassen sich Arzneien einsammeln, die aufgrund ihrer Ingredienzien in der Lage sind, zusammengekommen bis zu 3W6+10 LeP zurückzugeben.



Die Studierstube

— Die größte Überraschung des Hauses befindet sich im Keller. Hinter einem völlig normalen Vorratskeller schließt sich ein großer Kellerraum an, der über und über mit Särgen angefüllt ist. Diese stapeln sich so dicht, dass ein Durchkommen nur mit Mühe möglich ist. Eine rasche Untersuchung fördert zu Tage, dass es sich ausnahmslos um alte Exemplare handelt, die noch dazu häufig aus dem Süden Aventuriens zu stammen scheinen. Manche Säрге tragen Gebrauchsspuren, andere scheinen

makellos zu sein. Besonders prachtvolle Exemplare sind demontiert und wurden offenbar eingehend in allen Bestandteilen untersucht.

— Ein entscheidender Hinweis befindet sich im Schlafzimmer des Hauses auf dem Nachtschrank des Gelehrten, hoch oben auf einem schwankenden Bücherstapel. Auf ihm ist in eiliger Schrift mehrfach unterstrichen: „Überwinder des Todes, Meister des ewigen Lebens: Dunchaban der Ewige, Sultan von Thalusa!“

АНКУПѢТЪ ИЪ ТЪАЛУСА

Thalusa erreicht man am sinnvollsten per Schiff. Von verschiedenen Nord- und Südrouen wird Thalusa regelmäßig angesteuert. Viele Schiffe mit reicher Fracht löschen hier jedoch nicht ihre Ladung, sondern nehmen allein Frischwasser und Verpflegung auf. Da ein Stück weit nördlich von Thalusa die blutige See beginnt und weiter im Süden die Piraten ihr Unwesen treiben, könnte Thalusa ein sicherer Hafen sein – würden in der Stadt nicht eigene Gesetze gelten. Orientieren Sie sich an der Karte, um die Stadt nach eigenem Ermessen auszugestalten. Detaillierte Informationen zur Stadt finden Sie in **Erste Sonne 140 ff.**

СЗЕНЕН ИЪ ДЕР СЪАДЪ

Die folgenden Szenen sollen dazu dienen, den Helden ein Grundgefühl für das Leben in Thalusa zu vermitteln. Im Vordergrund stehen dabei die Armut der breiten Bevölkerung, das unerbittliche Gesetz und die drakonischen Strafen, die zu einer schicksalsergebenden und ehrerbötigen Obrigkeitshörigkeit verleiten, bei der das Leben des Einzelnen nichts gilt und die Gewalt der Herrschenden alles.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im dichten Gedränge sind vor allem die zahlreichen Kleinhändler eine aufdringliche Plage, die ihre schätzbaren Güter jedem Reisenden unweigerlich unter die Nase halten, ganz gleich, ob er es möchte oder nicht. Als sich zwei uniformierte Stadtgardisten den Weg durch die Menge bahnen, kommt es zum Unglück: Beim Versuch zurückzuweichen stößt jemand an einen Tisch, auf dem sich die Auslage eines Sanduhrenhändlers türmt. Dessen Gezeter lässt die Umstehenden erleichen, ihre Blicke wandern zu den Wachen.

Der angerichtete Schaden ist nicht sonderlich hoch (etwa 30 ST), aber für die in nächster Nähe Stehenden dennoch unbezahlbar. Das Hauptproblem besteht darin, dass sich der Händler *Marwan ben Jedrech* in seinen Verlust hineinsteigert und kaum zum Schweigen zu bringen ist. Überprüfen Sie mittels vergleichender Gewandtheitsproben, welcher der anwesenden Helden möglicherweise für den Schaden verantwortlich sein könnte. Daneben sind noch zwei Bauern (GE 10 und GE 11), ein Straßenkind (GE 11) und zwei Kleinhändler (GE 8 und



Thalusa – die Stadt des Schwarzen Sultans

GE 12) in unmittelbarer Reichweite. Keiner der Anwesenden kann den Schaden bezahlen. Mit viel Geschrei einigt man sich blitzschnell auf einen beliebigen Schuldigen. Allein bewaffnete oder offensichtlich magiebegabte Helden machen hier einen gewissen Eindruck auf die einfachen Leute und werden daher nur zögerlich beschuldigt, die spindeldürren Kinder haben jedoch denkbar schlechtere Karten. Die Wachen schlagen dem armen Teufel ohne viel Federlesen die linke Hand ab.

Penibler Stadtgardist

Langdolch:

INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+2 DK H

Säbel:

INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N

LeP 30 AuP 31 RS 2 WS 7 GS 6 MR 4

Vorteile oder Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Finte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Raunen geht durch die Menge und wie auf ein gemeinsames Zeichen verneigen sich alle Straßenpassanten bis tief auf den Boden. Durch eine Gasse in der Menschenmenge, die sich wie von Zauberhand auftut, wird eine schmale Sänfte getragen, auf der ein würdevoller Mann mit einem sauber gestutzten Bart sitzt. Er schenkt den Anwesenden keinen Blick. Seine Träger verteilen Hiebe unter den Straßenkindern, die es wagen, den Blick zu heben oder um eine Mildtätigkeit zu betteln.

Bei der angesehenen Person handelt es sich um einen Sargtischler. Handwerker, die die Sargtischlerkunst verstehen, können in Thalusa auf reiche Gewinne hoffen. Man erweist ihnen nicht nur aufgrund ihres Reichtums Ehrerbietung, sondern weiß auch, dass

sich die Sargtischler untereinander absprechen und Respektlosen ihre Dienste verweigern. Ein gutes Verhältnis zu einem Sargtischler lässt hingegen auf einen kleinen Preisnachlass hoffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zahllose ausgemergelte Tagelöhner dösen am Rande eines Platzes in der Sonne, als plötzlich ein Hund zu jaulen beginnt, seinen Herrn laut anbellt und an seinem Hemd zu zerren beginnt. Dieser nimmt davon nicht die geringste Notiz, sondern bleibt reglos am Boden liegen.

Der Tagelöhner ist vor Entkräftung gestorben. Der Hund gibt keine Ruhe, sondern winselt und jault in einem fort. Wenn sich die Helden nicht der armen Seele annehmen, tun dies früher oder später die anderen Tagelöhner. Während der Tod des Menschen achselzuckend zur Kenntnis genommen wird, ist das Schicksal des Hundes von viel größerem Interesse. Verschiedene Personen erheben Anspruch auf das Tier, können sich aber in der wachsenden Menge der Herbeieilenden nicht durchsetzen. Greifen die Helden nicht ein, wird dieser schließlich erschlagen und sein Fleisch in winzige Portionen unter allen Anwesenden verteilt.

Gieriger Tagelöhner

Waffenlos:

INI 7+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+2 (A) DK H

Schartiges Messer:

INI 8+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6 DK H

Improvisierter Knüppel:

INI 8+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK N

LeP 24 AuP 24 RS 0 WS 5 GS 6 MR 4

Vorteile oder Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis oder Wuchtschlag oder Finte

SPURENSUCHE

Der greise Reisende hat zwar zunächst kein besonderes Aufsehen erregt, einige Spuren hat er jedoch hinterlassen.

- Der **Hafenaufseher** *Mahudim* (hochnäsiger, uralte Uniformjacke, nuschelt, *997 BF) kann bestätigen, dass ein Reisender, auf den die Beschreibung von Librarius zutrifft, tatsächlich etwa zur erwarteten Zeit im Hafen eingelaufen ist. Er kann, ebenso wie andere Hafenleute, berichten, dass Reisende üblicherweise in der Herberge **Zahrayazamin Aram (15)** oder in der Schänke **Windstärke 13 (19)** absteigen. Mahudims dürrer Handlanger *Habled* erbittet vor jedem Satz seines Herrn ein Silberstück als Sühnegeld, wenn dieser gezwungen ist, mit Ungläubigen zu sprechen.
- Ein Besuch der tristen **Schänke** durch die Helden bleibt ergebnislos. Sie wird gerade von einer Einheit der Stadtgarde belagert, die hier den Ausschank von Rum streng überwacht (der überteuert und ausschließlich an fremdländische Seefahrer verkauft wird; vier Taler pro Schank).
- Die Großfamilie der durchtriebenen Witwe *Nahema* (blitzende Augen, krummbuckelig, sechs aufdringliche Kinder; *981 BF), die die **Herberge Zahrayazamin Aram** betreibt, streitet ab, den Gast je zu Gesicht bekommen zu haben. Offene Einschüchterungsversuche rufen rasch eine tobende Nachbarschaft auf den Plan. Magie, Gold oder ein listiges Einwirken auf eines der Kinder (Knaben: *Mharwan, Ruban, Selo*; Mädchen: *Dalilah, Shenny, Zulhamin*) kann das überraschende Verschwinden von Librarius ans Tageslicht fördern, an dessen kärglicher Hinterlassenschaft sich die Familie noch bereichert hat. Die diebischen Kinder haben ebenfalls beobachtet, wie der Alte gezwungen war, seine mitgebrachte Ausrüstung auf dem Markt zu verschern.
- Auch auf dem drangvoll engen **Markt** halten sich die Erkenntnisse in Grenzen. Wer direkt nach Librarius fragt, wird entweder auf echtes oder auf geheucheltes Unwissen stoßen. Vielversprechender ist der Umweg über die gehandelten Güter: Von der teuren Ausrüstung des Gelehrten konnten besonders wertvolle Stücke noch nicht abgesetzt werden und zieren noch die Auslagen. Ins Auge stechen können dabei vor allem ein *Fernglas*, ein *Monokel* und ein *Südweiser*. Es ist trotz aller Hindernisse nicht schwer, den Gesuchten zu finden. Wenn die Helden nicht von selbst zufällig über den Gefangenen stolpern (was aufgrund seines Aufenthaltsortes nicht unwahrscheinlich ist, er befindet sich direkt vor dem Sultanspalast), dann kann sie das Gerede über eine Reihe von **Hinrichtungen** zum heutigen Sonnenuntergang hellhörig machen. Auch das Gerücht über einen **Grabschänder** aus dem Norden, der seiner gerechten Strafe zugeführt wird, ist in aller Munde. Zahlreiche Bettler sind ebenfalls in der Lage, gegen einen geringen Obolus eine umfassende Suche durchzuführen und werden den Helden früher oder später einen entscheidenden Hinweis geben.

AUF DER SUCHE

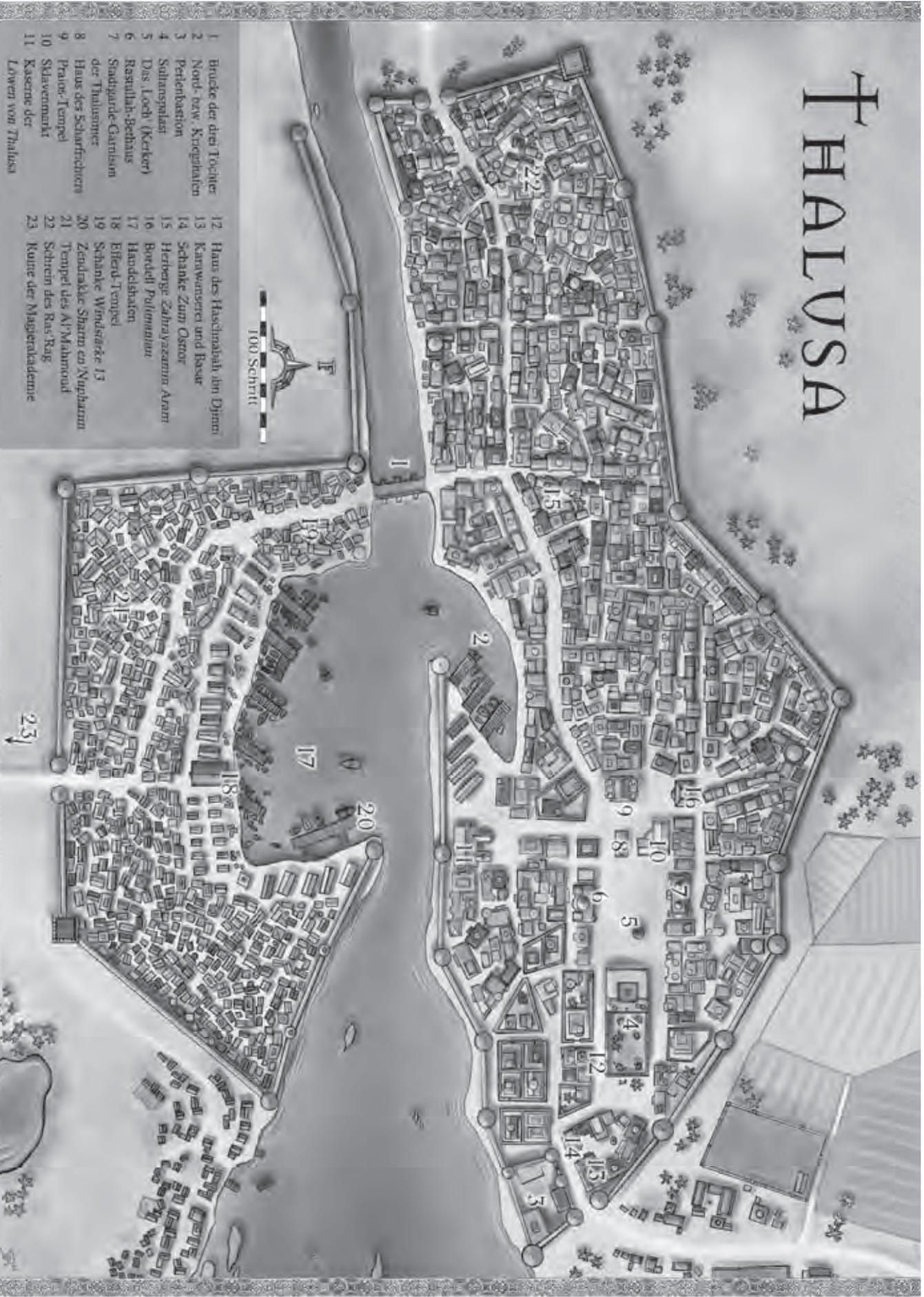
PAUSCH DER VERLORENEN ZEIT

Bereits die Seereise hatte den alten Gelehrten so sehr strapaziert, dass er ein rasches Handeln für geboten hielt. Nach seiner Ankunft in Thalusa mietete er sich zunächst in der Herberge **Zahrayazamin Aram (15)** ein, wo dem kurzichtigen Greis bereits auf dem Weg zu seinem Gemach die Geldkatze gestohlen wurde. Dies machte seine Pläne, tatkräftige Begleiter und verschwiegene Ortskundige anzuheuern, unmittelbar zunichte und er sah sich gezwungen, einen Teil seiner mitgebrachten Habe auf dem Basar zu veräußern. Auch dort wurde dem Fremden übel mitgespielt, als er gezwungen war, einer Gruppe von Händlern von seinem Erlös üppiges Schweigegeld zu überlassen, da sie ihn für einen unterstellten Betrug dem Scharfrichter ausliefern wollten. Angefeindet und hilflos blieb Librarius nur der verzweifelte Versuch, sich seinem Ziel unmittelbar und ohne jede weitere Planung zu nähern. Mehrere Nächte lang begab er sich zum vor der Stadt liegenden Grabhügel und arbeitete dort emsig im Licht des südlichen Mondes bis zur Erschöpfung. Für einen Moment schien es, als wäre sein Ziel zum Greifen nah: Ein mächtiger Erdbeben hatte vor langen Jahren uralte Mauern gesprengt und genau den Teil der Gruft freigelegt, wo Librarius das magische Kleinod vermutete. Was dem Unglücklichen jedoch entging: Bereits vom ersten Tag an hatten sich böse Bettelkinder auf seine Fährte gesetzt, jeden seiner Schritte überwacht und sich hämisch an der Mühsal und Plage des alten Mannes erfreut. Als dessen Spitzhacke schließlich krachend den zauberhaften Sarkophag traf, ließen sie ihn noch eine volle Nacht bis zur völligen Erschöpfung an dessen Freisetzung schufteten, bis sie schließlich die **Löwen von Thalusa**, die Garde des Sultans riefen. Diese warfen ihn umgehend in das *Loch*, ein enge vergitterte Grube vor dem Sultanspalast, in dem die Todgeweihten Thalusas schmachten und auf ihre letzte Stunde warten. Diejenigen, die sich der Grabschändung schuldig gemacht haben, können jedoch auf eine Enthauptung nicht hoffen. Auf sie wartet nach uraltem Recht das schrecklichste aller Schicksale: Sie werden bei lebendigem Leib begraben.

RECHT UND GEsETZ

Das Loch befindet sich direkt vor dem Sultanspalast. Es handelt sich dabei um ein etwa vier Schritt tiefes Gelas im lehmigen Boden, das von einem uralten Eisengitter verschlossen ist. Insassen müssen dort sowohl die kalten Nächte ertragen als auch die Sonnenglut zur Mittagszeit. Vier kräftige Wächter stehen in unmittelbarer Nähe und bewachen den Eingang, weitere befinden sich in Rufweite in einer Wachstube oder auf den Zinnen des Gebäudes. Es

THALUSA



- 1 Brücke der drei Töchter
- 2 Nord- bzw. Königspforten
- 3 Perlembastion
- 4 Seilhausplatz
- 5 Das Loch (Kerker)
- 6 Rasulih-Bekhaus
- 7 Stadtgarden-Garnison der Thaluser
- 8 Haus des Scharfrichters
- 9 Prauer-Tempel
- 10 Sklavenmarkt
- 11 Kasernen der Löwen von Thalusa
- 12 Haus des Haschnahah im Dymn
- 13 Karawanenerei und Bazaar
- 14 Schänke Zum Ostor
- 15 Herberge Zahrayzamm Avrami
- 16 Boredell Palmenbau
- 17 Handelsbazar
- 18 Eifend-Tempel
- 19 Schänke Windstärke 13
- 20 Zentrakle Shahn en Nupharim
- 21 Tempel des Al'Mahmoud
- 22 Schrein des Ras' Rag
- 23 Kourie der Magierakademie

ist alter Brauch in Thalusa, dass Stadtbürger die Gefangenen quälen dürfen, indem sie ihren Unrat hinab ins Loch werfen oder die Gefangenen beschimpfen oder bespucken. Dies wird vor allem von den Straßenkindern weidlich ausgenutzt, die sich auf diese Weise die langen Tage vertreiben. Die Helden können sich dem Loch dementsprechend ebenfalls nähern. Leider greifen die Wachen rasch ein, wenn die Helden in fremdländischer Zunge Gespräche mit dem Gefangenen führen. Dies ist vor allem auch deshalb kaum möglich, weil Librarius den Tag entkräftet und halb im Delirium am Boden der Grube verbringt und kaum ansprechbar ist. Eine günstige Gelegenheit zur Kontaktaufnahme ergibt sich erst am Abend, wenn eine Reihe von Hinrichtungen stattfindet.

- Zum Sonnenuntergang strömt so viel Volk auf den Platz, dass kaum mehr ein Durchkommen ist.
- Die Menschen sind samt und sonders sehr erregt. Die Vollstreckungen der Urteile sind ein großes Spektakel, das auch den ärmsten Lumpen für eine kurze Zeit das wohlige Gefühl gibt, nicht auf der untersten Sprosse der Gesellschaft zu stehen.
- Pünktlich zum Untergang der Sonne werden überall auf den Zinnen des Sultanspalastes Fackeln entzündet und Feuerschalen entfacht. Trommler untermalen die Zusammenkunft mal mit anstachelnden, mal mit erhabenen Rhythmen.
- Auf einer frisch gezimmerten Tribüne neben dem Palastor hält ein Herold in urtümlichem Tulamidya verschiedene Ansprachen. Dabei steht vor allem der Lobpreis des Tyrannen im Vordergrund, dessen Macht gerühmt und dessen gerechte Herrschaft gepriesen wird. Soldaten verteilen kleine Brotkörbe an die Menge.

Im Gedränge der Massen und in der aufkommenden Dämmerung können die Helden das Loch nun gut erreichen. Ihr Dilemma besteht darin, dass sie nun zwar mit dem Gefangenen sprechen können, dass jeder Befreiungsversuch jedoch an den zahlreichen Umstehenden scheitern muss. Den Helden bleibt ein schmales Zeitfenster, um trotz der aussichtslosen Situation einen Befreiungsplan zu schmieden und währenddessen möglichst unauffällig zu bleiben. Es ist besonders dann gut möglich, einige Worte mit dem Gefangenen zu wechseln, wenn die Menge gebannt auf die Vorgänge auf dem Podest achtet und wenn Jubel oder Geschrei laut aufbrandet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als er Worte in seiner Muttersprache vernimmt, blitzen die Augen des Greises hoffnungsvoll auf. Er richtet sich mühsam auf und reckt sich bis an das Gitter seines Gefängnisses. „Man wird mich am Ort meines Verbrechens bei lebendigem Leib einmauern“, keucht er. „Rettet mich, um aller guten Götter Willen! Erspart mir diesen grausamen Tod! Ich werde euch mit Gold und Silber überhäufen! Die Zwölfe werden es euch danken!“

Als Meister haben Sie die Möglichkeit, das Gespräch zwischen den Helden und dem Gefangenen je nach Aufmerksamkeit oder Abgelenktheit der Umstehenden zu erlauben oder durch deren Anfeindungen zu unterbinden und es auf diese Weise so zu verkürzen, dass nicht viel Spielraum für ausgefeilte Planungen bleibt. Librarius erläutert seine scharfe Bewachung und die Ausweglosigkeit seiner Lage und schlägt den einzigen Plan vor, der Aussicht auf Erfolg verspricht.

- Die Heldengruppe soll den **Ort seiner Hinrichtung** so präparieren, dass eine Flucht gelingen kann. Man hat ihm bereits eröffnet, dass er in der Höhle im Grabhügel, der eine gute halbe Stunde zu Fuß südwestlich der Stadt liegt und aus der er den mächtigen Steinsarg freilegte, eingemauert werden soll. Die frischen Erdhügel markieren die Stelle eindeutig, sie ist nicht zu verfehlen.
- Seine Befreier sollen dort alle nötige **Ausrüstung**, also auf jeden Fall zumindest Hämmer und Meißel, im zukünftigen Grab verstecken. Librarius weiß, dass derartige Hinrichtungsorte aufgrund ihrer düsteren Aura gemieden werden. Nach einer kurzen Wartezeit sollte ein Ausbruch und die damit verbundene Flucht sicher gelingen.
- Anschließend müssen sie erreichen, dass sie auf die gleiche Art wie er verurteilt werden, da er mittlerweile zu entkräftet ist, um sich selbst befreien zu können und da ernsthafte Bedenken bestehen, ob der hilflose, bis ins Mark verängstigte und gebrechliche alte Mann die Strapazen alleine und ohne Hilfe oder direkte Betreuung auch nur für kurze Zeit überleben würde, weshalb die Helden ihn nicht einfach nach einer kurzen Wartezeit von außen befreien können. Dies kann nur dadurch gelingen, dass sich die Helden ebenfalls der **Störung der Totenruhe** schuldig machen – oder es zumindest so aussehen lassen. Der Greis weiß, dass seine feierliche Hinrichtung beim nächsten Vollmond stattfinden soll. Bis dahin sind es noch drei Tage. Die Zeit drängt. Die Helden müssten zwar theoretisch darauf achten, die Störung der Totenruhe am selben Ort wie Librarius zu begehen. Sollten sie jedoch nicht daran denken, so ist das auch kein Problem: Die aufwändige Zeremonie wird in diesem Fall nur einmal abgehalten und die Helden werden aus praktischen Gründen gemeinsam mit Librarius begraben. Dieser gibt den Helden noch den Hinweis, dass es vielleicht sinnvoll ist, wenn sie für seine **Handlanger** gehalten werden.

IN DIE HÄNDE DES HEIKERS

Die einzige Methode, zusammen mit Librarius eingemauert zu werden, besteht darin, tatsächlich die heilige Ruhe der Toten zu stören. Dies dürfte jedoch einige der Helden in arge Gewissenskonflikte bringen, da es sich dabei um einen extremen Frevel gegen die Gebote der heiligen Boron-Kirche handelt, wodurch das eigene Seelenheil direkt aufs Spiel gesetzt wird. Interessanter ist es, ein entsprechendes Verbrechen nur vorgeblich zu verüben. In diesem Fall liegt die Herausforderung in einer Herangehensweise, die einer umgekehrten Detektivgeschichte entspricht. Der Kreativität Ihrer Spieler sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die Helden können sich sinistre Identitäten zulegen, düstere Motive vorgeben, einen

schrecklichen Tatort inszenieren und eine klare Beweiskette erstellen, die den unwiderlegbaren Schluss zulässt, dass es sich bei ihnen um den verabscheuungswürdigsten Abschaum handelt, der jemals aus fremden Landen in den Hafen der Stadt gespült wurde. Folgende Hinweise sind für eine Verhaftung und möglichst großen Aufruhr hilfreich:

- Die Kunst der Nekromantie gilt in Aventurien als entsetzliches Verbrechen. Das Wissen darum ist jedoch mehr als lückenhaft. Fantasiervolle Darbietungen können daher leicht überzeugen. Je düsterer die Kostümierung, je finsterner die Mienen und je grausiger der Tatort, desto einhelliger fällt das Urteil.
- Leichen und Leichenteile lassen sich an verschiedenen Orten beschaffen, es existieren im direkten Umfeld der Stadt verschiedene kleine Friedhöfe, die im Gegensatz zum großen Grabhügel noch benutzt werden.
- Attrappen sind ebenfalls verfügbar. Die örtlichen Fleischer entsorgen die knöchernen Überreste sowohl in der Nähe ihrer Geschäftsstellen im Fluss als auch in verschiedenen über die Stadt verteilten Müllgruben.
- Paraphernalia (oder das, was die Stadtgarde dafür halten wird) lassen sich auf dem Markt und in der Hafengegend zuhauf finden. Hier können kreative Helden glänzen.

DAS WERK DES SCHARFRICHTERS

Für den Fortgang und vor allem für das Finale des Abenteurers ist es wichtig, dass die Helden während ihres Gesprächs mit Librarius das Vollstreckungsprozedere im Hintergrund wahrnehmen, am besten sogar mehrfach. Lassen Sie daher entsprechende Szenen als Hintergrundbeschreibung einfließen. Am heutigen Hinrichtungstag werden insgesamt vier Verbrecher durch Enthauptung vom Leben zum Tode befördert. Es handelt sich dabei um eine Spionin aus Khunchom, zwei Diebe, die sich im Palast bereichern wollten, und eine missionierende Maraskanerin. Grundsätzlich laufen die Hinrichtungen nach einem festen Schema ab, das mehrfach wiederholt wird:

- Der Herold hält eine **Rede** zum Lob und Preis des Stadtherren, bis dieser aus dem Portal des Palastes von zwei Dienern begleitet in die Öffentlichkeit tritt. Die Menge ist sich ein ums andere Mal unsicher, ob sie zu diesem Zeitpunkt laut jubeln oder besser still in Ehrfurcht verharren soll.
- Der Delinquent wird aus dem Inneren des Schlosses vorgeführt und auf dem Richtblock platziert.
- Die beiden Diener bewegen sich mit Fackeln zu einem tiefen **schwarzen Zelt**, wo verschiedene **Särge** im Halbkreis stehen. Sie öffnen umständlich und mit von außen kaum sichtbaren Handgriffen einen zum Stand des Verurteilten passenden Sarg. Dies wird vor allem im Kontrast deutlich: Während die Spionin aus Khunchom als Adelige einen besonders prunkvollen und übertrieben großen **Steinsarkophag** zugewiesen bekommt, muss die Maraskanerin mit einem schäbigen Holzsarg Vorlieb nehmen. Ihnen als Meister sei an dieser Stelle bereits verraten, dass es sich bei dem Sarg um den von Librarius geborgenen handelt, von dem noch zu reden sein wird.

VERBORGENES

Die Helden sollten ihre Flucht sorgfältig vorbereiten. Sie können nicht wissen, dass das Schicksal andere Pläne für sie bereithält. Ihnen als Meister sei es hingegen an dieser Stelle schon verraten: Die schaurige Pointe der folgenden Abläufe besteht darin, dass die Helden nicht an der von ihnen gewünschten Stelle begraben werden, sondern an einem anderen Ort. So wird aus einem gewitzten Plan zur Befreiung von Librarius mit einem Schlag ein entsetzlicher, lebensgefährlicher Fehler. Legen Sie Ihren Spielern daher bei ihrer Planung keine unnötigen Steine in den Weg. Im Gegenteil wird es für das Finale des Abenteurers von Vorteil für die Helden sein, wenn sie auf ihrer Flucht einen Ort aufsuchen können, an dem sie ihre Ausrüstung deponiert haben und der außerhalb der Stadtmauern liegt. Die Mühe der Helden ist also nur für den Moment vergebens.

VOR DEM HÜGEL DES TODES

- Der gesuchte Hügel liegt südwestlich der Stadt. Er wird über eine staubige Straße erreicht, die dort endet, misst etwa zwanzig Schritt in der Höhe und hat eine Ausdehnung von etwa dreihundert Schritt. Dennoch ist er kleiner als die ihn umgebenden Hügel und kann von Ortsfremden leicht übersehen werden.
- Die Diener kehren zum Podest zurück und bringen dem Herold eine Anklageschrift mit. Dieser verliest sie langsam und betont die Untaten der Verurteilten, was die Menge mit blutrünstigem Geschrei quittiert.
- Ein Diener begibt sich zurück in das schwarze Zelt an der Südseite des Palastes und trägt von dort **das Richtschwert** aus dem düsteren Inneren feierlich zum Podest. Diese Prozession schlägt die Menge jedes Mal aufs Neue in ihren Bann, viele Personen schlagen Schutzzeichen und murmeln Gebete.
- **Sultan Dolguruk** schreitet wortlos aus dem Palast, nimmt sein schwarzes Richtschwert in Empfang und präsentiert es im Fackelschein der Bevölkerung, bis Totenstille auf dem Platz einkehrt.
- Der Verurteilte verliert Kopf und Leben, die Menge tobt.
- Der Herold erklärt das gerechte Urteil für vollstreckt. Dolguruk übergibt sein Schwert knienden Dienern, die es sofort in ein **Tuch** einschlagen. Er begibt sich wortlos zurück in seinen Palast, ohne die Menge oder seine Untergebenen auch nur eines weiteren Blickes zu würdigen.
- Das sagenumwobene Richtschwert wird von den Dienern **zurück ins Zelt** getragen, wo man im Schein der Fackel gerade noch so wahrnehmen kann, dass es erst vorsichtig gereinigt, erneut in ein Seidentuch gehüllt und auf einer Art urtulamidischem Altar platziert wird.

Anschließend beginnt der Ablauf von neuem. Man merkt der umständlichen und ungenau wirkenden Zeremonie an, dass sie auf einem uralten Ritual basiert und schon unzählige Male in genau derselben Weise ausgeführt wurde. Die Bevölkerung kennt die Abläufe genau, erwartet sie ungeduldig und fiebert bei jedem noch so kleinen Zwischenschritt mit.

- Das ganze Areal um den Hügel ist in den vergangenen Jahrhunderten zu verschiedenen Zeiten als Gräberfeld verwendet worden und dann immer wieder halb in Vergessenheit geraten. Uralte Grabsteine reihen sich an verwitterte Steinplatten, Gedenkfelsen und eiserne Boronsräder stehen halb im Boden versunken.
- Der Ausgrabungsort, an dem Librarius den großen Sarkophag freigelegt hat, der nun im Zelt vor dem Sultanspalast steht, ist leicht zu erkennen. Die Höhlung gräbt sich tief ins Erdreich und scheint wie dafür geschaffen zu sein, Verurteilte darin einzusperrern. Es handelt sich nicht um die einzige Aushöhlung. Nicht nur an der unteren Hügelkante befinden sich immer wieder kleinere und größere Löcher. Etwa zwanzig Schritt neben dem gesuchten Loch befindet sich ein vergleichbares, das den Helden zum Verhängnis werden wird. Es ist nicht notwendig, dass dieses zweite Loch den Helden sonderlich ins Auge fällt.
- In der Aushöhlung selbst liegt viel Geröll und Schutt, unter dem man Dinge verbergen kann. Mit ein wenig Arbeit kann außerdem ein Loch in die Wand gegraben und anschließend wieder verschlossen werden, in dem sich vortrefflich jede Art von Ausrüstung verstauen lässt.
- Das Gelände ist insgesamt weitläufig und verwachsen genug, dass man ohne Probleme Pferde für eine Flucht in einiger Nähe anbinden kann, ohne dass eine besonders hohe Gefahr besteht, dass sie entdeckt werden.

DIE GEFANGENPANNE

Es kann an dieser Stelle nicht abgesehen werden, wie die Helden genau vorgehen und welcher Weg zu ihrer Verhaftung führt. Hilfe können finstere Gestalten wie der Auftragsmörder *Mailik der Dunkle* (drahtig, viele Zahnlücken, unruhiger Blick; *1001 BF) oder der Rechtsgelehrte *Nairib ibn Ruchan* (Menschenkenner, Halbglatze, absolut verschwiegen; *996 BF) anbieten, entweder aus praktischer Erfahrung oder theoretischen Überlegungen heraus.

Folgende Ansätze bei der Störung der Ruhe der Toten sind vielversprechend:

- Exhumierung eines bereits begrabenen Leichnams (im Norden der Stadt liegt unweit der Stadtmauer der zurzeit am meisten genutzte Friedhof der Unter- und Mittelschicht Thalusas).
- Handel und Verwertung von Leichen oder Leichenteilen.
- Entweihung eines Friedhofes (sollte man die Entweihung nur vortäuschen, so ist viel Fingerspitzengefühl vonnöten, um sich nicht unweigerlich die Ungnade der Götter zuzuziehen).

Eine Abordnung der Stadtgarde nimmt vermeintliche Nekromanten ohne viel Federlesen gefangen. Die Stadtwächter werden dabei wenig Zurückhaltung an den Tag legen und ihre Abscheu deutlich und lautstark äußern. Die Gardisten werden die Helden nicht ohne Not verletzen, da ihnen nur zu gut bekannt ist, wie viel Wert der grausame Stadtherr auf ein anständiges Urteil und eine gerechte Strafe legt. Die Härte ihres Vorgehens orientiert sich allein daran, wie viel Widerstand ihre Gegner leisten. Die Gefangennahme kann daher auch gänzlich unblutig vonstatten gehen. Die Helden sollten

sich eine gute Geschichte ausgedacht haben, wenn sie vor den derzeitigen Richter geschleift werden. Das Amt des Richters wechselt in Thalusa häufig nach dem Willen Dolguruks. Derzeit handelt es sich beim Richter um *Faramud ibn Gaffar* (bodenständig und anständig, ärmlich, kann nicht lesen und schreiben, *994 BF), den Vorsitzenden der örtlichen Fischerzunft. Da dessen Absicht, sie eines entsetzlichen Verbrechens zu überführen, mit den Plänen der Helden, sich verurteilen zu lassen, zusammenfällt, sind besondere Leistungen im Lügen und Überreden nicht erforderlich: Vorgebliche Geständnisse der Helden und Ermittlungsergebnisse des Richters ergänzen sich ganz nach Belieben. Gerne werden neben den üblichen Vorwürfen (Habgier, Skrupellosigkeit etc.) bei der Verurteilung die folgenden schuldsteigernden Aspekte betont, wenn sie zutreffend sind: Eine **fremdländische Herkunft** mancher Helden, die **Respektlosigkeit** vor dem strengen Herrn der Stadt, das **Ignorieren von althergebrachten Sitten**, ein **Glaube an fremde Götter**. Das abschließende Urteil verfügt, dass die Helden zusammen mit dem anderen Gefangenen lebendig begraben werden, um für ihre Sünden zu büßen.

Entrüsteter Gardist der Thalusimer

Waffenlos:

INI 11+IW6 AT 12 PA 10 TP 1W6 (A) DK H

Langdolch:

INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK H

Säbel:

INI 11+IW6 AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK N

LeP 32 AuP 33 RS 3 WS 7 GS 6 MR 4

Vorteile oder Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag oder Finte

IM LOCH

Die Helden werden anschließend zu Librarius in das berüchtigte (und für mehrere Personen eigentlich viel zu enge) Loch vor dem Sultanspalast geworfen, wo sie je nach dem Zeitpunkt ihrer Verurteilung noch bis zu einem ganzen Tag lang schmachvoll ausharren müssen. Ihr Gefängnis durchmisst etwa eineinhalb Schritte und ist bedrückend eng, feucht und klamm und verwandelt sich nur zur Mittagszeit kurz in eine brütend heiße Höhle. Ihr Mitgefangener ist voller Zuversicht und Dankbarkeit und erzählt den Helden bereits jetzt in aller Ausführlichkeit von seinem Plan, hinter das Rätsel des Sarkophags zu kommen, um so die Zeit selbst zu überlisten, und davon, wie er hierbei jämmerlich gescheitert ist. Er möchte nun nur noch mit heiler Haut nach Hause und seinen Lebensabend in Ruhe und Würde verbringen. Wenn sich der Zeitpunkt der Vollstreckung nähert, erklingen die Trommeln und erneut findet sich eine Menschenmenge vor dem Palast ein. Der Sultan öffnet höchstpersönlich das Schloss, mit dem das Gitter verschlossen wird, und die Wächter legen den Gefangenen Handfesseln an, um sie unter den Verwünschungen der Bevölkerung zum Ort ihrer Hinrichtung abzuführen.

LEBENDIG BEGRABEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Johlen der Bevölkerung werden eure Schandtaten in den grässlichsten Farben ausgemalt und das Urteil erneut verkündet, während der Schein der Fackeln und Feuerschalen auf dem nahen Hügel tanzt, der unheilvoll und verwunschen bereits in Sichtweite liegt. Der Sultan selbst wohnt der Verurteilung bei. Gestützt auf seinen mächtigen schwarzen Zweihänder mit seiner Blutrinne, dessen in den Knauf eingelassener Juwel noch im Dunkeln zu funkeln scheint, wacht seine nachtschwarze Gestalt in einiger Entfernung über seine Soldaten, die euch einerseits vor dem Zorn der geifernden Thaluser beschützen, andererseits in dichten Reihen um euch stehen und euch nicht aus den Augen lassen.

Zelebrieren Sie als Spielleiter den nachfolgenden Moment genüsslich: Die Helden und Librarius werden nach der Urteilsverkündung unter der Aufsicht der Gardisten und eines Priesters mit Handfesseln in die *falsche* Höhle gebracht, die sich etwa 20 Schritt von der durch die Helden präparierte Höhle entfernt befindet. Im Dämmerlicht der Fackeln ist dieser (an sich völlig unschuldige und aus keinem besonderen Grund begangene) Fehler auch von den Helden zunächst kaum zu bemerken. Wenn es schließlich soweit ist, gibt es keine Möglichkeit mehr, dem Schicksal zu entrinnen. Im wilden Gebrüll der Menschenmenge sind Verhandlungen kaum mehr möglich und etwaige Beschwerden der Helden werden als irrsinniges Gestammel von Hilflösen abgetan. Sollten die Helden im Hinrichtungstrubel dennoch einen Moment der Aufmerksamkeit erheischen können, so riskieren sie eine genaue Überprüfung ihrer vorbereiteten Höhle und damit den Verlust ihrer versteckten Ausrüstung. Die Gardisten tun stoisch ihre Pflicht, die darin besteht, vor dem kühlen Grab der Helden schwere Steinquader aufzuschichten, bis die Decke erreicht ist. Durch die schmalen Zwischenräume kann man von Innen noch kurz wahrnehmen, dass mehrere Reihen hintereinander aufgetürmt werden, bis das Gefängnis der Helden in vollständiger Dunkelheit versinkt.

DER SAND DER ZEIT

Die Heldengruppe ist bei lebendigem Leib begraben worden. Die Situation stellt sich wie folgt dar:

- **Dunkelheit:** Die Dunkelheit wird allumfassend und lässt es nicht zu, sich mit den Augen zu orientieren. Den Helden bleibt ein kurzer Moment zu Beginn ihrer Gefangenschaft, als das Fackellicht von außen einen schnellen Blick auf ihr Gefängnis ermöglicht.
- **Enge:** Die Grube ist etwas größer als die von den Helden präparierte und lässt es zu, dass man beinahe darin stehen kann. Sie ist sechs Schritt tief und vier Schritt breit,

ihre Deckenhöhe beträgt knapp weniger als zwei Schritt, so dass man sich nur gebückt aufrichten kann (GE -3 für alle Proben).

- **Stickigkeit:** Je nach Anzahl der Helden wird das Atmen rasch zur Qual. Zwar gibt es weiterhin feine Risse zwischen den Mauerblöcken zum Ausgang, dennoch erwärmt sich die Luft im Innern des Gefängnisses erstaunlich schnell und führt zu Mattheit und Kopfschmerzen (jede Eigenschaft wird pro vergangene halbe Stunde um 1 vermindert; der Erstickungstod tritt ein, wenn die KO null erreicht).

Was nun? Die Lage ist lebensbedrohlich und in höchstem Maß herausfordernd. Lassen Sie Ihre Spieler tüchtig schwitzen und schenken Sie ihnen nichts. Mit einer gelungenen Probe auf KK +12 ist es möglich, die Steine, die den Eingang verdecken, einen Finger weit zu verschieben. Danach sind sie verkantet und geben kein Stück mehr nach. Es handelt sich dabei um solide Granitblöcke. Jeder Versuch, sie mit bloßen Händen zu bearbeiten, führt unweigerlich zu Abschürfungen oder schwereren Verletzungen. Weitere Bemühungen, sich durch Graben zu befreien, sind unterschiedlich erfolgreich:

- Die **Seitenwände** der ehemaligen Grabkammer sind doppelt vermauert. Die innere Wand besteht aus etwa pflastersteingroßen Felsblöcken, die einst ein hübsches Mosaik gebildet haben müssen (was die Helden jedoch aufgrund der Dunkelheit nicht sehen können). Um einen dieser kleineren Steine mit bloßen Händen aus der Felswand zu friemeln, sind vier erfolgreiche Proben (je zwei auf KK und FF) notwendig, die alle hintereinander gelingen müssen. Misslingt nur eine Probe, so hat man sich eine schmerzhafte Abschürfung oder eine vergleichbare Verletzung zugezogen, die zum Verlust eines Lebenspunktes führt und jeden weiteren Versuch um einen Punkt erschwert. Wenn man insgesamt 5 der genannten Steine abgetragen hat, so kann man mit zunehmender Gewissheit ertasten, dass sich hinter der schmucken Verschalung eine Wand aus weitaus größeren Steinquadern befindet, die fest verfugt und völlig unbeweglich ist.
- Der **Boden** der Grabkammer besteht aus sehr festem Erdreich. Hier kann deutlich leichter als in den Wänden gegraben werden: Eine gelungene Probe auf KK und FF reicht bereits aus, um im Verlauf einer halben Stunde einen Halbschritt Erdreich zu entfernen (sonst greifen die oben genannten Auswirkungen). Tragisch: Bereits nach zwei Schritt trifft man auf einen gewaltigen Felsbrocken, der die Kammer wie ein Fundament abschließt. Aus dem Erdreich kann man zwei Kieferknochen zu Tage fördern: Einen menschlichen und den einer Ratte, daneben die zerbröselnden Scherben einer uralten Vase.
- Die **Decke** des Grabes ist von Wurzeln durchzogen. Gelegentlich fallen Würmer von ihr herab in die Grabhöhle. Auch wenn das Erdreich hier ebenfalls fest ist, ist es vergleichsweise leicht, etwas abzutragen. Eine erfolgreiche Probe auf KK oder FF genügt bereits. Die zweite erfolg-

reiche Probe löst allerdings einen Einsturz aus, der so heftig ist, dass er den zugemauerten Eingang verschüttet und die Grabkammer um einen vollen Schritt verkürzt. Weitere Bemühungen, in der Decke zu graben, haben den gleichen Effekt. Wenn Sie die Helden sehr plagen wollen, so entlädt sich durch einen Deckeneinsturz ein ganzer Schwarm dunkler Grabwürmer auf die armen Gefangenen. Diese sind völlig ungefährlich, neigen aber dazu, zappelnd über die Haut zu wandern. Tierkundler (TäP 7 oder mehr) können sich mit zunehmender Dauer der Eingeschlossenheit an Geschichten erinnern, in denen sich Verhungerte notgedrungen von Würmern ernährt haben. Die Würmer sind leider bei Weitem nicht ausreichend, um damit den Hunger auch nur ansatzweise zu stillen. Sie schmecken erdig.

- Übrig bleibt **der Weg ins Innere**. Wer sorgfältig an der Wand entlang tastet, kann den Stumpf eines Unterarmknochens gerade noch so aus der Rückwand ragen spüren. Dies versetzt Librarius in helle Aufregung: Er kann die begründete Vermutung anstellen, dass sich im Berg weitere Gräber befinden. Tiefer in Inneren des Berges müssten die Gräber auch unberührt sein, was bedeuten würde, dass die Grabbeigaben vollständig erhalten sind. Mit Metallwaffen und anderen derartigen Gegenständen sollte es möglich sein, die Steine an der Eingangstür erfolgreich zu bearbeiten.

GEFANGEN IN DER VERGANGENHEIT

Im nachfolgenden Hauptteil des Abenteuers sind die Helden tief unter einem Berg im alten Satinav-Tempel gefangen. Wenn Sie als Meister keine anderen Pläne haben, so gibt es aus diesem schauerlichen Gefängnis genau einen Ausweg: Den von Librarius gesuchten Sarkophag, der dazu dient, der Zeitfalle zu entkommen, die auf Ihre Heldengruppe lauert. Um der Todesfalle zu entkommen, müssen den Helden verschiedene Dinge gelingen: Erstens sollte ihnen klar werden, dass eine Flucht aus dem verschütteten Berg nicht dadurch möglich ist, dass man sich frei gräbt. Dies hängt unmittelbar mit der zweiten Erkenntnis zusammen: Im Tempel existiert kaum Wasser und keine Nahrung. Auch der Sauerstoff in den lichtlosen Gängen scheint begrenzt zu sein. Die Helden stehen daher unter Zeitdruck.

Eine Möglichkeit, das **Spielgefühl** im nachfolgenden Handlungsteil zu entwickeln, sieht folgendermaßen aus:

- Die Helden ringen mit Dunkelheit und knapper Atemluft und bekommen dadurch ein sehr unmittelbares Vorgefühl auf das Schicksal, das sie erwarten könnten.
- Die Helden brechen aus ihrer Grabkammer aus und durchschreiten tiefer im Hügel die geheimnisvolle Pforte. Durch die sich verändernde Umwelt wird den Helden klar, dass etwas Ungewöhnliches geschehen ist.
- Die Helden durchforschen den Tempel und gewinnen ein erstes Bild von der Lage. Erste Spuren geben ihnen Hinweise auf die hier vorgefallenen Geschehnisse, vor allem auf den Fluch, der auf der Anlage lastet. Tristesse, Dunkelheit und bedrückend massive Felswände machen die ersten Schritte zu einer beklemmenden Angelegenheit.

- Die Helden werden Zeugen der Auferstehung der Toten. Ihr Bewegungsradius schränkt sich weiter ein. Die Helden kämpfen oder schleichen sich von Raum zu Raum. Zur Schwächung und zu den knappen Ressourcen kommt die Lebensgefahr durch Angriffe hinzu.

Es handelt sich dabei aber nur um **mögliche Leitimpulse**, für die es keinen starr vorgegebenen Ablaufplan gibt. Lassen Sie den Fortgang der Handlung stets in den Händen Ihrer Spieler und ermöglichen Sie diesen den Einsatz all ihrer Kreativität und Talente. Der Abenteuerteil im Tempelberg kann ganz nach Bedarf sehr leicht abgekürzt und ausgedehnt werden. Eine Möglichkeit für den Spielleiter, hier steuernd einzugreifen, ist das Vorhandensein oder das Fehlen von Wasser.

MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND: EINE FLUCHT DURCH DAS GESTEIN

Die äußeren Umstände sprechen zwar gegen ein Durchdringen des von außen zugeschichteten Eingangs, aber es ist nicht auszuschließen, dass die Helden über magische, karmale oder sonstige Möglichkeiten verfügen, sich dennoch mit brachialer Gewalt einen Ausgang zu öffnen oder das Felsgestein anderweitig zu durchdringen. Wenn dies gelingt, dann kann das Abenteuer an dieser Stelle stark abgekürzt und erfolgreich gelöst werden. Möchten Sie diese Variante erschweren, dann schließt sich an die Bestrafung der Helden vor dem Grabhügel zunächst noch eine lange Feierlichkeit an, deren Geräusche man noch dumpf bis in die Kammer vernehmen kann und die eine Flucht verbietet. Auch danach halten noch acht Gardisten so lange grimmige Ehrenwache, dass sie eine gute Chance haben, entkommene Helden direkt einzufangen und schnurstracks wieder ihrem Schicksal zuzuführen. Nur ihre Furcht vor dem strengen Sultan bewahrt die Helden dann davor, an Ort und Stelle niedergestreckt zu werden. Es ist aber gut möglich, dass ihnen beim neuerlichen Eingraben nun die Hände gebunden werden oder sonstige zusätzliche Repressalien erfolgen.

DER WEG IN DEN TEMPEL

Auf dem Weg ins Erdinnere können noch weitere Knöchelchen von Beerdigten aus lange vergangenen Zeiten aus dem Erdreich gezogen werden, die das Graben erleichtern. Ein blanker **Oberschenkelknochen** mag auch als improvisierte Hiebwaaffe im weiteren Verlauf noch gute Dienste tun. Eine weitere Grabbeigabe ist ebenfalls von unschätzbarem Wert: ein kleiner **Feuerstein**, der sich zwar haptisch nicht von anderem Geröll unterscheidet, in dessen unmittelbarer Nähe sich jedoch die dazugehörige **Stahlsponge** befindet. Diese schmalen, gebogenen Metallteile sind allen zivilisierten Aventurieren aus dem Alltag wohlbekannt, können daher intuitiv erkannt werden und legen den dringenden Verdacht nahe, dass sich ein Feuerstein in unmittelbarer Nähe befin-

den muss, so dass dieser durch eine vorsichtige Suche oder, ungleich aufwändiger, durch Versuch und Irrtum entdeckt werden kann (FF-Probe +3, alle 15 Minuten erlaubt). Nach einer Grabung von insgesamt etwa fünf Schritten stoßen die Helden auf ein Gangstück (3). Hier können sie erst einmal frische Luft schnappen, sollten es aber vermeiden, den knöcheltief auf dem Boden liegenden Staub aufzuwirbeln (Probe auf GE erleichtert um 5 Punkte), der sonst nur mit quälender Langsamkeit wieder absinkt. Im Osten schließt sich ein mit Felsgestein dicht verriegeltes Gangstück an. Vor tausend Jahren wurde unter großem Zeitdruck nur das äußere Gangstück mit echten Felsen zugeschüttet und versperrt. Der innere Teil des Ganges, in dem sich die Helden nach ihrer Flucht aus dem Grab befinden, wurde hingegen aufgrund des großen Zeitdrucks nur eilig mit allerlei auf der Baustelle leicht verfügbaren Holzbalken und -stücken aufgefüllt. Der Staub, durch den die Helden waten, stellt die Überreste dieses Materials dar. Das Gangstück, in dem sich die Helden befinden, lässt sich daher nur in eine Richtung durchqueren.

DER GANG

Wie es sich für einen selbstbewussten Potentaten aus den Landen der Tulamiden gehört, so plante auch *Dunchaban*, eine möglichst prunkvolle Grabstätte für sich zu errichten. Dazu gehörte, dass die Wände des Weges zu seinem Grab auf kunstvolle Weise die Geschichte seiner Grablege erzählen sollten. Auch hier erwies sich das Schicksal als hartnäckiger Störfaktor: Aufgrund der begrenzten Zeit wurden die Arbeiten im Gangstück zum Tempel zwar mit viel Aufwand begonnen, schließlich wurden die Steinmetze und Kunsthandwerker jedoch für dringlichere Aufgaben abgezogen, als sich die Truppen des Feindes unerwartet schnell der Stadt näherten und damit noch die schlimmsten Befürchtungen aller Seher und Strategen des Sultans um Längen übertrafen. Aus diesem Grund wurden die Wandarbeiten in dem Gangstück, in dem sich die Helden im Moment befinden und das zur Eingangspforte des Tempelinneren führt, nie fertig gestellt. Nur ein kleines Eckstück ist bereits mit einem Mosaik verkleidet und gibt dem Betrachter eine Ahnung von den Plänen der Erbauer. Die übrigen Steinquader, die die Wandflächen bilden, sind hingegen nur mit tiefen Einkerbungen versehen. Es handelt sich dabei um Skizzen der Architekten, die den Handwerkern zur Vorlage für weitere Arbeiten dienen sollten. Um diese Wandzeichnungen zu lesen, wird eine Lichtquelle benötigt. Haben die Helden keine eigenen Möglichkeiten, um Licht zu erzeugen (der Funkenschlag des Feuersteins reicht alleine noch nicht aus), so können sie die beiden uralten **Öllampen** entzünden, die sich links und rechts in der Mitte des Ganges auf hüfthohen Ziersäulen befinden. Diese sind etwa 50 Finger hoch und satte zwei Stein schwer und ähneln in ihrer geschwungenen Form eher archaischen Vasen als funktionalen Sturmlaternen, wie sie der moderne Aventurier aus dem Alltag kennt. Da sie aus getöntem Glas bestehen und sämtliche Haltegriffe völlig durchgerostet sind, muss der erste unbedachte Anwender, der eine Lampe hochhebt, sofort eine Probe auf FF +8 bestehen, um seine Reaktionsgeschwindigkeit zu beweisen. Ansonsten zerschellt sie auf dem Boden. Das Lampenöl hat bereits sehr viel von seiner Flüssigkeit verloren, weshalb auch ein erfolgreich entfachter

Docht nur ein sehr düsteres Glosen zustande bringt. Dies dürfte dennoch weitaus besser sein, als sich alleine mit den Fingerspitzen zu orientieren.

DIE WANDMALEREIEN

Außerdem verschafft die Lichtquelle *Librarius* die Möglichkeit, sich im Raum zu orientieren und die Helden auf die Wandzeichnungen hinzuweisen. Diese sind noch unvollständig und weisen große Lücken auf. Verschiedene Stellen haben jedoch offensichtlich mehr Aufmerksamkeit erfahren als andere und können daher einige Informationen vermitteln, obwohl sie noch unvollendet sind:

☛ Wandabschnitt eins

Darstellung: Eine große Anzahl Menschen scheint einer religiösen Zeremonie beizuwohnen. Im Bildzentrum sind Priester mit fremdartigem Kopfschmuck zu sehen, die um eine Art Ei eine rituelle Handlung vollführen. Auffällig sind viele verwirrende Musterungen ohne Anfang und ohne Ende, die ein zentrales Element des Bildes zu sein scheinen, aber in keinem direkten Bezug zu irgendeinem dargestellten Objekt stehen.

Bildinhalt: Der alte *Satinav*-Tempel wird neu geweiht.

☛ Wandabschnitt zwei

Darstellung: Kolonnen von gebückten Menschen, allesamt schmal und unscheinbar gezeichnet, tragen Tonkrüge, Säcke und Kisten aus einer Stadt in einen Hügel. Eine abseits stehende Gruppe, deren Kleidung ungleich detailreicher dargestellt ist und die in einer Art Hierarchie zueinander zu stehen scheint, beteiligt sich nicht am Geschehen. Drei Personen wachen über die Szenerie: Ein Mensch auf einem Thron, zwei kleinere Menschen mit deutlich stilisierten und auffallend großen Schwertern.

Bildinhalt: Die Einwohner *Thalusas* bereiten den Rückzug des Sultans samt seiner Söhne und des Hofstaats in den Tempel vor und füllen ihn mit Vorräten.

☛ Wandabschnitt drei

Darstellung: Eine gewaltige Kiste, die über und über mit mathematischen Zeichen und Symbolen verziert ist, wird von gebückten Menschen in besagten Hügel gewuchtet. Der Vorgang wird von den drei besonderen Personen überwacht, die bereits im vorangegangenen Bild erkennbar waren. Alle drei Personen sind zusätzlich noch einmal als eine Art Zeichnung auf der großen Kiste zu erkennen. Prächtig gewandete Menschen begleiten den Zug und scheinen die Kiste zu segnen oder magische Handlungen zu vollführen.

Bildinhalt: Der *Sarkophag*, der die Wiederauferstehung *Dunchabans* und seiner Söhne sicherstellen soll, wird in den Tempelberg gebracht.

☛ Wandabschnitt vier

Darstellung: Auf eine prächtige Stadt, die von Schiffen umringt ist, marschieren endlose Reihen von Soldaten zu, die jedoch auffallend kümmerlich oder hässlich dargestellt sind. Prächtige Krieger in alttulamidischer Rüstung leisten ihnen hier und da erfolgreich Widerstand und erschlagen sie in großer Zahl und Pose. Dennoch zeigt die Darstellung eine gänzlich umschlossene Stadt, die früher oder später in die Hände ihrer unzähligen Feinde fallen wird. Allegorisch thront eine edle Gestalt in Ruhe und Würde über der Stadt und schert sich nicht darum, dass eine züngelnde Unkrea-

tur sie bedrängt. Die ruhende Gestalt ist als tulamidischer Herrscher attribuiert, der Angreifer als dämonisch verzerrter, fratzenhafter Herrscher aus Bosparan.

Bildinhalt: Kaiser Silem-Horas besiegt die Truppen von Sultan Dunchaban. Die korrekte Zuordnung der Darstellungen zu Silem-Horas erfordert 8 TäP* aus einer *Geschichtswissen*-Probe, das Erkennen eines bosparanischen Kaisers benötigt lediglich 3 TäP*.

☛ Wandabschnitt fünf

Darstellung: Um eine gewaltige Pforte knien viele üppig gewandete Personen, eine Art Zeremonie findet statt. Verschiedene Objekte könnten Opfergaben darstellen. Irritierende Linienmuster ohne Anfang und Ende dominieren das Bild, die denjenigen aus dem ersten Bildabschnitt sehr ähneln. Die beiden Figuren mit den deutlich markierten Schwertern sind ebenfalls auszumachen und sind etwas abseits positioniert.

Bildinhalt: Satinav wird um seinen Segen angefleht, er möge die Zeit im Tempel schneller ablaufen lassen, um auf diese Weise das Überleben und die siegreiche Rückkehr des Hofstaats zu ermöglichen; die korrekte Zuordnung der Symbole zu Satinav erfordert eine Probe auf *Götter und Kulte* +8.

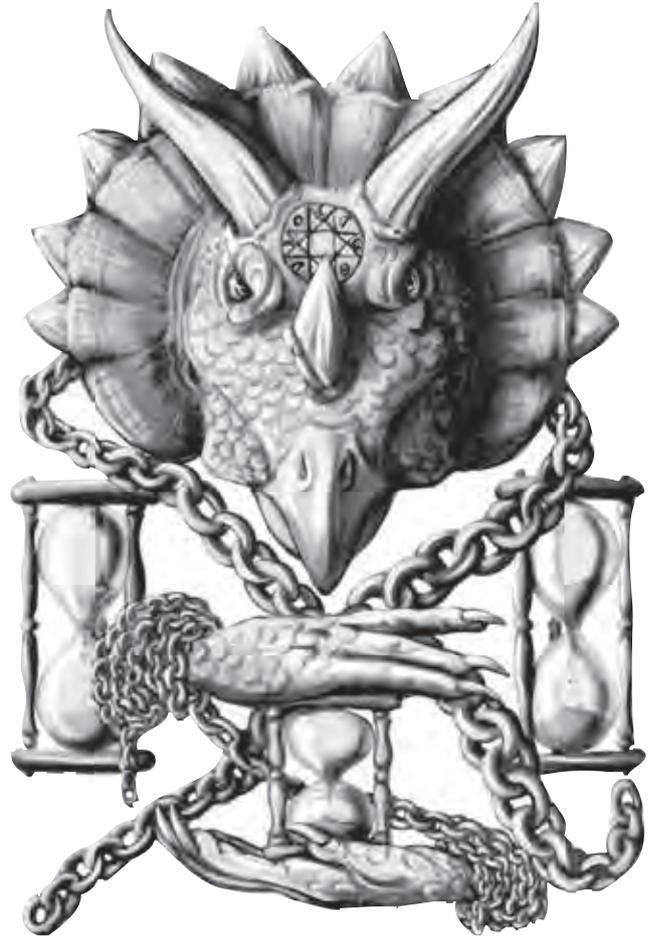
☛ Wandabschnitt sechs

Darstellung: Die letzte Zeichnung ist die mit Abstand größte. Gleichzeitig sind die Linien hier aber besonders vage und unvollständig. Nur mit Mühe lassen sich einzelne Elemente erkennen: In der Mitte einer prächtigen Stadt wird die große Kiste von Menschen mit Werkzeugen geöffnet, ihr entsteigen die genannten drei Personen, umringt von jubelnden Menschenmassen. Die komplexen Bilder und Zeichnungen auf dem Kistenäußeren stehen in Beziehung zu einem Sternenhimmel, dessen einzelne Gestirne mit geometrischen Abmessungen und Signaturen versehen sind. Am Bildrand fliehen feindliche Soldaten, die jedoch in Verkehrung der Zustände nun nur noch vereinzelt der großen Masse der Stadtbewohner gegenüber stehen. Im Bildhintergrund sind der Hügel und seine geöffnete Pforte angedeutet.

Bildinhalt: Die triumphale Rückkehr Dunchabans wird prophezeit, sein geschicktes Überdauern des unbesiegbaren Feindes als pompöser Triumph in Szene gesetzt; eine Deutung der Sternbilder ergibt, dass hier sehr deutlich kein spezieller Zeitpunkt vorgegeben wurde, sondern dass „eine sehr lange Zeit vergangen ist“. Für diese Erkenntnis muss eine *Sternkunde*-Probe +3 abgelegt werden.

Der gebrechliche Librarius kann sich für die Zeichnungen an den Wänden fast noch mehr begeistern als dafür, dass er gerade seinem Gefängnis entstiegen ist. Die ungünstigen Lichtverhältnisse und seine Kurzsichtigkeit führen dazu, dass er die Helden darum bittet, ihm bei seinen Untersuchungen zu helfen und ihm genau zu beschreiben, was sie erkennen können. Die Interpretation des Dargestellten sollten Sie als Meister Ihren Spielern überlassen, Librarius steht ihnen dabei als Stichwortgeber zur Verfügung, der im Zweifelsfall Zusammenhänge aufdecken kann, die den Helden ansonsten verborgen bleiben. Folgende Kerninformationen sollten die Helden nach Möglichkeit erreichen, damit sie in der Lage sind, ihre Situation korrekt einzuschätzen und schließlich einen Ausweg aus ihrem Gefängnis zu finden:

- Die Anlage hat einen starken Bezug zu **Satinav**, dem Wächter der Zeit.
- **Silem-Horas** kann identifiziert werden. Legenden über den Kaiser, der als Begründer des modernen Zwölfgötterkults gilt, sind vielen gläubigen Aventurieren auf die eine oder andere Art und Weise bekannt, Librarius kann hier noch etwaige Wissenslücken schließen (ausführliche Hintergründe zu Silem-Horas vgl. **Horas S. 21**).



Satinav – der Herr der Zeit

- Die drei exponierten und regelmäßig wiederkehrenden Personen kann Librarius als den Herrscher der Stadt Thalusa und dessen beide Söhne deuten. Er äußert ebenfalls die Vermutung, dass die beiden **Schwerter** auf eine Auseinandersetzung zwischen beiden hindeuten, kann jedoch nicht sagen, ob diese tatsächlicher oder allegorischer Natur ist.
- Am meisten begeistert sich Librarius dafür, dass es sich beim dargestellten **Sarkophag** unzweifelhaft um den von ihm gesuchten handelt. Allem Anschein nach sind die Ergebnisse seiner Überlegungen und Nachforschungen zutreffend, nach denen Personen, die sich darin begraben lassen, diesem unbeschadet und lebendig wieder entsteigen können. Die Zeitspanne, die zwischen Verschluss und Öffnung des Sarges vergeht, scheint dabei unbegrenzt zu sein. Dies erfüllt den alten Mann mit unglaublicher Aufregung, ist er doch der Meinung,

dass man hier dem Geheimnis des ewigen Lebens und der Überlistung der Zeit unmittelbar auf der Spur sei. Librarius überschüttet die Helden mit Bitten, nach der Flucht aus dem Grabhügel vor der Rückkehr in seine Heimat unbedingt den Sarkophag in seine Gewalt zu bringen. Obwohl er sich trotz seines Alters bis zu diesem Punkt gut im Griff hatte und angesichts der Umstände durchaus tapfer geschlagen hat, hält er sich nun nicht mehr zurück und schildert seine vielen Gebrechen und seine Angst vor einem nahenden Tod in aller Deutlichkeit und in den düstersten Farben.

DIE PFORTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Greis scheint alle Last des Alters abgestreift zu haben. Seine Augen leuchten und er gestikuliert wild, als er euch von seinen Vermutungen über die Anlage erzählt, auf die ihr seiner Meinung nach gestoßen seid. Hunger, Durst, Dunkelheit – nichts von alledem scheint den alten Mann mehr zu bekümmern, als er am Ende des Ganges staunend vor einem Torbogen zu stehen kommt, dessen Verzierungen aus verwirrenden Linien einmal mehr das Auge zu überlisten scheinen. „Dies ist der Eingang zu einem Tempel“, murmelt Librarius ehrfürchtig. „Hinter dieser Pforte werden wir einen Weg in die Freiheit finden oder Werkzeug, um uns selbst einen zu schaffen.“ Andächtig schweifen seine Augen über die wuchtige Konstruktion, als er einen forschen Schritt nach vorne tut.

Und unmittelbar danach verschwindet, als sei er vom Erdboden verschluckt. Dies ist vor allem dann interessant, wenn er sich im Vorfeld der möglicherweise einzigen Öllampe bemächtigt hat (um die er während der Untersuchung der Wandzeichnungen mehrfach nachdrücklich bittet) und die Helden nun erneut in der Dunkelheit stehen.

Den Helden bleibt eigentlich kaum ein anderer Weg, als ihrem Begleiter früher oder später durch die geheimnisvolle Pforte zu folgen, da sämtliche anderen Ausgänge versperrt sind. Sollten die Helden noch über Möglichkeiten verfügen, den geheimnisvollen Durchgang zu unter-

suchen, so können sie je nach verwendetem Talent und entsprechendem Erfolg noch folgende Erkenntnisse zu Tage fördern:

- **Magische Analyse** (z. B.: *Magiekunde*, ANALYS): 4 TaP*: der Torbogen ist unmagisch; 7 TaP*: er würde sich aufgrund seiner Struktur aber wohl für eine Verzauberung eignen; 11 TaP*: Aufbau und Materialstruktur eignen sich so gut für eine Magieaufnahme, dass es ein Wunder wäre, wenn es sich dabei um einen Zufall handelte.
- **Profane Analyse** (z. B.: *Sagen und Legenden, Götter und Kulte, Gesteinskunde*): 4 TaP*: Musterung und Relief des Torbogens sind in einem Stil gehalten, der üblicherweise Satinav zugeordnet wird; 8 TaP*: der Torbogen wirkt an Stellen abgenutzt, für die sich keine naheliegende Begründung finden lässt; 11 TaP*: der Torbogen wirkt, als ob er von inneren Energien durchzogen war oder es vielleicht sogar noch ist.

Die Pforte zum Tempelinneren ist ein Relikt aus altchysischen Zeiten und war einst dem Herrn der Zeit geweiht. Als sich der Hofstaat des Sultans Dunchaban ins Tempelinnere zurückzog, baten die Priester und die Zauberer seines Hofstaats, die nicht die Möglichkeit hatten, sich in den Sarkophag zurückzuziehen, Satinav in langen Klagen und mit vielen Opfern darum, dass er am Ort seiner Verehrung die Zeit möglichst rasch vergehen lassen möge, damit seine Gäste ihrem Fluchtort entsteigen könnten, bevor alle Nahrung und alles Wasser verbraucht wären. Vielen Gelehrten war dabei sehr unwohl zu Mute, vermuteten sie doch zu Recht, dass es sich bei dieser Bitte um einen schweren Frevel an den ewigen Gesetzen der Zeit handelte. Allerdings blieb es ihnen durch die allgemeine Notlage und den Willen des Sultans verwehrt, ihre Bedenken erfolgreich vorzubringen. Der unerbittliche Satinav folgte ihrem Wunsch selbstverständlich nicht, sondern setzte nach einer Weile ein Zeichen seiner Ewigkeit und Unbeirrbarkeit und fixierte den **Ausgang der Pforte** genau entgegen dem Willen der Priester fest im Strom der Zeit. Wer sie durchschreitet, findet sich stets etwa **drei Jahre nach der Versiegelung** wieder: im Jahr 86 v.BF.

ÜBER DIE SCHWELLE

Ein direkter Blick durch die düstere Pforte lässt nur mehr Dunkelheit erkennen, da sich dort eine große Höhle anschließt, die von einer natürlichen Felsenbrücke durchzogen wird. Tut man jedoch den entscheidenden Schritt, befindet man sich auf der anderen Seite unmittelbar in der Vergangenheit wieder. Wer jetzt zurück blickt, der erkennt, dass der Gang hinter ihm bis zur Decke mit schweren Holzbalken und -trümmern vollgeschichtet ist. An der Zerstörung dieser

massiven Barriere wurde offenbar sogar schon gearbeitet, allerdings sichtlich ohne Erfolg: Die verkanteten Teile konnten nur wenige Schritt weit abgetragen werden, dahinter schließt sich ein langer, völlig versperrter Gang an, der an den Schuttsteinen endet, die den Helden bereits bekannt sind und die den Ausgang mehr oder weniger hermetisch versiegeln. **Eine erneute Durchquerung bringt einen nicht wieder zurück in die Zukunft.**

DIE UNPACHTSAMKEIT DES SILEM-HORAS

Als sich die Einwohner Thalusas nach dem donnernen Einmarsch der feindlichen Soldaten ihrem neuen Herrscher mit Leib und Seele unterwerfen und seiner Gnade ausliefern mussten, hatte der Kaiser der Bosparaner kaum Zeit für die eroberte Stadt, da er größeren Plänen verpflichtet war. Er überließ die Verwaltung einem engen Vertrauten. Bei diesem handelte es sich um einen Verräter, den die zahlreichen Feinde des Reformers in seine unmittelbare Nähe gesetzt hatten. Dieser Diener des Kaisers, dessen Name nicht überliefert ist, war eine wahre Ausgeburt des Bösen und in der Tat ein Herrscher, den die Tulamiden zu fürchten hatten. Als Silem-Horas unmittelbar nach dem Sieg weiter gezogen war, gewährte dieser dem ersten Sohn des Sultans, der sich der Flucht in den Berg entzogen hatte (siehe Seite 74), scheinbar großmütig die Stadtherrschaft als Statthalter. Diese Ehrung bezahlte der Sohn des Sultans mit dem untüchtigen Verrat an seiner Familie. Eigenhändig

musste er alle aufrechten Thaluser mit seinem ererbten Zweihänder richten, die sich der Herrschaft des Kaisers der Bosparaner widersetzt hatten. Während sich die Verzweiflung und der Verrat als Fluch in seine Waffe einbrannten und deren tausendjährige Verrufenheit begründen sollten, war er gezwungen, seinem neuen Herrn den Plan seines Vaters in jedem Detail darzulegen. Dieser erwog nicht einmal, ob er seine verbliebenen Soldaten auf eine langwierige Belagerung eines ohnehin verschütteten Hügels verschwenden sollte. Stattdessen führte er, geschützt durch die Wirrnisse der damaligen Zeit und die Abgelegenheit der Stadt Thalusa, die unheiligen Riten aus, die ihm gefangene Wudu beigebracht hatten, und verwandelte das Gebiet des Tempelhügels von außen in ein gewaltiges Insanktum, dessen gefangene Insassen er samt und sonders der schwarzen Thargunitoth anbot, auf dass sie nach ihrem Belieben mit ihnen verfügen mochte. Anschließend überließ er die Opfer ihrem Schicksal.

DAS ENDE VON LIBRARIUS

Nach dem Durchschreiten der Pforte ist auf der anderen Seite der etwa 20 Schritt langen Felsenbrücke schlagartig das schwache Glimmen der Lampe erkennbar, die Librarius bei sich trägt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Da seid ihr ja endlich!“, ruft euch ein aufgeregter Bekannter vom jenseitigen Ende einer schmalen Felsenbrücke zu. Der brüchige Nachhall seiner Stimme lässt eine Höhle von stolzen Ausmaßen erahnen. „Habt Acht bei der Überquerung, ich wäre beinahe ausgeglitten! Und beeilt euch, denn ich habe etwas Erstaunliches entdeckt!“ Der Lichtpunkt seiner glimmenden Lampe wird durch seine Bewegungen verdeckt, dann ist im fahlen Schein neben seinem Gesicht ein weiteres erkennbar. „Könnt ihr es sehen? Hier liegt ein toter Tempelwächter!“ Die Stimme von Librarius wird immer lauter und sein Atem geht keuchend. „Es ist mir völlig unbegreiflich: Der Leichnam trägt noch immer Reste seiner Haut! Diese müsste doch seit Hunderten von Jahren bereits zu Staub zerfallen sein!“ Da umfasst mit unerbittlicher Kraft eine weiße Hand das Handgelenk von Librarius und der Tote schlägt seine Augen auf.

Wenige Herzschläge später, die von den Schreien des Greises erfüllt sind, der sich in seiner Todesangst windet, richtet sich der Tempelwächter auf, zieht knirschend den abgebrochenen Rest eines Schwerts aus seiner Schwertscheide und enthauptet den alten Mann ohne viel Federlesen. Geräusche und Schattenwurf lassen keinen Zweifel daran, dass dessen Schädel in der Schlucht neben der Brücke verschwindet. Nachdem der Körper von Librarius leblos zusammengesackt

ist, kann kaum mehr festgestellt werden, wo außerhalb des schmalen Lichtkreises im Schatten der Wächter lauert, der kein Geräusch mehr von sich gibt.

Lassen Sie die Helden schwitzen und kosten Sie die Situation im Hinblick auf ihren Gruselwert voll aus, der sich unter anderem auch daraus ergibt, dass man den grässlichen Feind nicht sehen und seine Position noch nicht einmal ahnen kann. Je nach den Fähigkeiten der Heldengruppe und je nachdem, ob sie noch eine zweite Lampe ihr Eigen nennt, steht sie der undankbaren oder gar lebensgefährlichen Aufgabe gegenüber, eine schmale Brücke in einer unbekanntenen Höhle überqueren zu müssen, auf deren gegenüberliegenden Seite ein offenbar bewaffneter und kampfbereiter Untoter ihr harret. Dennoch muss die Brücke überquert werden, ein anderer Ausweg steht nicht zur Verfügung. Der schwache Schein der Lampe lässt immerhin die Silhouette der Felsenbrücke klar erkennen, was das Risiko eines Sturzes in die Tiefe deutlich verringert. Folgende Lösungen für das Problem sind denkbar:

- Am spannendsten und befriedigendsten ist es, wenn nahkampfstärke Helden, Magiebegabte mit einem Rest an Astralenergie oder tollkühne Akrobaten den Versuch in die Wege leiten, sich gegen einen bewaffneten Gegner zur Wehr zu setzen und diesen im Rahmen der Kampfregeln wenn schon nicht zu vernichten, so doch wenigstens hinab in die Schlucht stoßen.
- Droht ein Kampf gegen den Untoten an fehlenden Waffen zu scheitern, dann denken Sie bitte an den wuchtigen Oberschenkelknochen aus der Graberde, der ohne Abzüge wie eine *Stumpfe Hiebwaaffe (Knüppel)* geführt werden kann. Weiterhin können aus dem mit Holz verschütteten Bereich des Ganges unmittelbar hinter der Tür nach meisterlichem Ermessen mehrere knüppelähnliche Balkenstücke, bis zu zwei bronzene Schaufeln oder sogar ein altertümliches Schwert ertastet und geborgen werden (Kampfwerte wie Khunchomer).

- Die Schlucht misst etwa sieben Schritt in der Tiefe und ist daher durchaus tief genug, um einem Hinabfallenden den Hals zu brechen. Allerdings ist die Aushöhlung auch als Ort verwendet worden, um Abfälle, Schutt und Leichenteile abzuladen. Wer in die Schlucht gestoßen wird, der kann bei 1-2 auf dem W6 (oder im Rahmen meisterlicher Gnade) auf einem brüchigen Knochenhaufen zu landen kommen und entsprechend nur 1W6 Punkte Schaden nehmen statt der ansonsten fälligen 7W6 SP. Sich aus der Tiefe und der Dunkelheit wieder empor zu kämpfen, mag hingegen ebenfalls keine angenehme Erfahrung sein.
- Am besten kann der Kampf über den Feind selbst gesteuert werden. Entscheiden Sie (auch im Hinblick auf dessen Reaktion bei etwaigem Lichteinfall, die im nachfolgenden Kasten genauer beschrieben ist), wie er sich verhält: Stapft er nach einiger Zeit rasselnd und klappernd den (oder gar dem einzelnen und noch ganz auf sich allein gestellten) Helden entgegen, so dass ein Kampf unmittelbar bevorsteht? Oder wartet er auf seinem Ende der Brücke auf die Eindringlinge? Die sanfteste, dennoch nicht unbedingt gruselfreie Lösung des Problems kann darin bestehen, dass der Wächter gebannt vom Licht völlig regungslos verharrt und es bereits ausreicht, sich leise an ihm vorbei in den hinteren Teil des Tempels zu bewegen.



Tulamidische Kriegermumie

LICHT! LICHT? ...

Nicht nur durch die mangelnde Gnade Satinavs wurde die Flucht in den Tempelberg schnell zur entsetzlichen Tragödie. Rasch gingen die Vorräte zur Neige und es gab keine Anzeichen auf eine rechtzeitige Befreiung. Panik und Gewaltausbrüche machten sich breit, als der erste eines natürlichen Todes gestorbene Insasse des Tempelbergs aufgrund des unheiligen Rituals nach seinem Tod als Untoter erneut erwachte und ein Blutbad anrichtete (dessen Opfer sich wiederum nach kurzer Zeit erhob und von der geschwächten Gesellschaft nur mit Mühe und Not zu Fall gebracht werden konnten). Es gelang Dunchaban, sich in seine verschließbare Grabkammer zu retten, doch ein Begräbnis im zauberhaften Sarg blieb ihm verwehrt – er erlitt das gleiche Schicksal wie seine Mitgefangenen.

In ihrer Sehnsucht nach Errettung aus der schrecklichen Gruft ist allen Toten im Tempel, die von den Gaben Thargunitoths besudelt sind, eine Eigenschaft gemein: Sie verzehren sich sehnsüchtig nach Licht. Das bedeutet, dass den zahlreichen Toten ihr grausames Unleben erst dann eingehaucht wird, wenn sich ihnen eine **Lichtquelle** ausreichend nähert. Dies macht die Erkundung der Tempelanlage zu einem grässlichen Spiel: Einerseits ist man zur Fortbewegung notwendigerweise auf Licht angewiesen, andererseits weckt man dadurch nach und nach sämtliche Toten auf, die vom Schein des Lichts länger als einen winzigen Augenblick berührt werden. Ein vom Licht bedeckter Toter schlägt bereits nach einem kurzen Moment seine Augen auf. Wer die Lichtquelle an diesem Punkt sofort von dem Leichnam zurückzieht (je nach Vorsicht des Vorrückenden: GE -3 bis GE +7), der kann darauf hoffen, dass dieser bei 1-3 auf dem W6 auch weiterhin liegen bleibt. Einmal vollständig erwachte Untote bleiben auch dann wach, wenn sie sich wieder in völliger Dunkelheit befinden.

Mumifizierter Tempelgardist

Hände:

DK H INI 14+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+5

Khunchomer:

DK N INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+10

LeP 42 RS 2 + 2 (verwitterte Rüstung) WS 10

GS 7 MR 15 GW 13

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (1))

Besondere Kampfgeln und -manöver: Ausfall, Binden, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag, Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +6 TP Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver).

Orientieren Sie sich im Folgenden bitte am Plan des Tempels auf Seite 80 und entnehmen Sie diesem bei Bedarf die Abmessungen der einzelnen Räume.

Eingangsbereich (1)

Der Eingang zum Tempel ist völlig zugeschüttet und mittlerweile von Gras überwachsen.

Verschütteter Gang (2)

Das Gangstück wurde mit einer gewaltigen Menge an Steinen und Felsbrocken angefüllt und ist ohne eine vielköpfige Arbeitsmannschaft sowie ausreichend Zeit und Werkzeug nicht passierbar.

Staubiger Gang (3)

In diesem Gang befinden sich die weiter oben beschriebenen Wandmalereien. In der Vergangenheit ist er beinahe fugenlos mit Holzteilen und schweren Balken vollgestopft worden, in der aventurischen Gegenwart sind all diese Holzteile zu feinem Staub zerfallen.

Die Pforte (4)

Nach dem Gangstück führt die Pforte der Zeit zu einer natürlichen Höhle. Die Pforte befördert jeden, der sie durchschreitet, zurück ins Jahr 86 v.BF. Die Flucht des Sultans in den Tempelhügel liegt zu dieser Zeit etwa drei Jahre in der Vergangenheit. Die auffindbaren Toten sind daher in einem entsprechenden Verwesungszustand.

Höhle mit Felsbrücke (5)

Eine natürliche Brücke aus Felsgestein durchzieht eine Höhle in etwa sieben Schritt Höhe. Am anderen Ende der Brücke wartet ein Wächter auf die Helden, hier findet Librarius sein unwürdiges Ende. Helden, die ihren Auftrag zu Ende bringen wollen, können dem Toten den Siegelring vom Finger ziehen. Der Schädel des Enthaupteten ist in der Tiefe nur nach quälend langer Suche auffindbar.

Durchgangsflur A (6)

Der gewundene Durchgang führt zum großen Tempelraum und wird von einer Wächterkammer und einem Vorratsraum flankiert. Links und rechts an den Wänden befinden sich antike tulamidische Türrüstungen und die dazu passenden Helme aufgereiht, die vor Unzeiten einmal als Spenden von Soldaten den Besuchern gleichsam an ihrer statt Spalier standen. Ohne viel Licht ist es eine echte Herausforderung, zu erkennen, ob sich in den Rüstungen echte Wächter befinden. Die Helme, die die Gesichter verdecken, tragen ihren Teil dazu bei. Die Rüstungen sind morsch und staubig, aber in verschiedenen Größen vorhanden (RS 1, BE 2). Um einen Knochen gewickelt, mögen sie als improvisierte Fackeln eine kurze Zeit lang Licht spenden können. Am Scheitelpunkt des Flures befindet sich eine Art Barrikade aus morschen Möbelstücken, die ohne großen Aufwand beiseite geschoben werden kann.

Wächterkammer (7)

Hier hielten sich vor Jahrhunderten die Tempelgardisten auf, die den inneren Tempelbereich nicht betreten durften. Der Raum ist pragmatisch eingerichtet: Morsche Bänke und Spin-

de, brüchige Holzsteller und Halterungen an den Wänden, an denen Rüstungsteile aufbewahrt wurden, sprechen eine deutliche Sprache. Von besonderem Interesse sind aller Voraussicht nach zwei Dinge: Zum einen liegen überall wild auf dem Boden verstreut zahlreiche Waffen. Diese sind zwar in einem jämmerlichen und ungepflegten Zustand, dürften der unbewaffneten Heldengruppe aber dennoch gute Dienste tun. Im Einzelnen sind zu finden: vier schwere Dolche, zwei Kurzschwerter, zwei Säbel, ein Kriegsbeil und drei Streitkolben (allesamt in der Form und Mode des antiken Tulamidenreiches und darüber hinaus mit einem um 5 Punkte erhöhten Bruchfaktor; **WdS S. 123 ff.**). Zum anderen sind an der Westwand des Raumes vier Gefangene mit ihren Händen an die Wand gekettet. Diese armen Seelen sind hier als Erste verhungert, sowie die Rationen knapp wurden. Sie können sich aus eigener Kraft nicht befreien, an ihnen kann jedoch von den Helden idealtypisch die Reaktion auf Licht festgestellt werden. Sobald sich ein Held einem der Toten mit der Lampe oder einer improvisierten Fackel nähert, schlägt der Tote zunächst die Augen auf, wendet kurze Zeit später seinen Kopf dem Lichtträger zu und fängt schließlich wild zu wüten und zu fauchen an. Diese Wirkung kann dreimal hintereinander im immer gleichen Muster überprüft werden.

Durchgangsflur B (8)

Hinter der Barrikade schließt sich der zweite Teil des Durchgangsflures an, der zum großen Tempelraum führt und an dessen südlichem Ausgang sich ein schmales Kämmerchen anschließt, das jedoch von einer schweren Holztür verriegelt ist. Im Gang liegen insgesamt elf Leichen, die allesamt wie beschrieben auf Licht reagieren. Die Toten scheinen versucht zu haben, in den südlichen Versorgungsraum einzudringen. Wenn sich die Helden auf keinen Kampf einlassen wollen, so müssen sie bei gelöschtem Licht über die knirschenden und knackenden Leichen steigen, sich an der Wand entlang tasten und ihre Lampe erst dann wieder entzünden, wenn sie unter ihren Füßen keine Knochen mehr spüren.

Urtulamidische Aristokraten

Dolch:

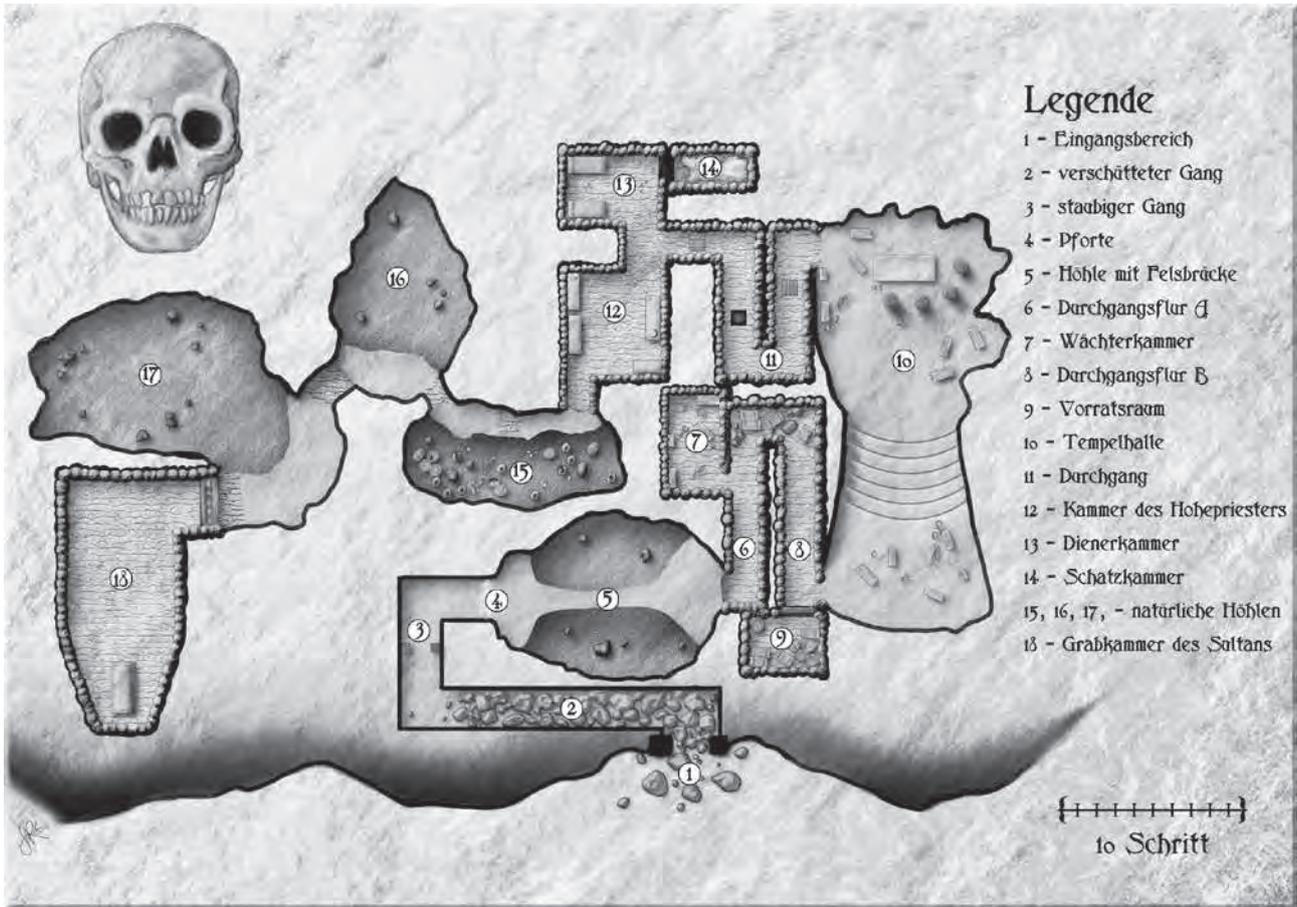
INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 23 **RS** 0 **WS** 5 **GS** 5 **MR** 5 **GW** 6

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Besondere Kampfgeltn und -manöver: –

Vorraum (9)

Ursprünglich konnten Gläubige vor dem Eintritt in den Tempel in dem kleinen Vorraum verschiedene Objekte käuflich erwerben, um sie anschließend dem Herrn der Zeit als Opfer anzubieten. Die dort befindlichen Gegenstände wurden hinter einer massiven Eichentür weggeschlossen. Als im Tempel unter den Eingeschlossenen das Chaos ausbrach, verschanzte sich ein Geweihter im kleinen Raum und musste auf diese Weise einige dort befindliche Säcke Reis nicht mit seinen Mitgefangenen teilen. Dort hielt er sehr lange die Stellung, bis er schließlich verdurstete. In der Kammer befinden sich erstaunlich gut erhaltene Wachsfackeln mit einer Brenndauer von etwa



Der alte Satinav-Tempel

einer halben Stunde (30 Stück). Die schwere Tür ist mit einer gesammelten KK von 35 Punkten aus den Angeln stoßbar, da sich von innen niemand mehr dagegen stemmt. Denken Sie daran, dass draußen vor der Tür zahlreiche Leichname liegen (siehe oben). Der Geweihte trägt einen **Schlüssel** um den Hals, ohne den die Grabkammer des Sultans nicht ohne weiteres betretbar ist. Wenn sich die Helden aus dem Gangbereich ohne Lichtquelle nähern, so ist es ihnen leicht möglich, die verschlossene Tür zum Vorraum eindeutig zu ertasten.

Tempelhalle (10)

Von den alten Echsen vor endlos langer Zeit entdeckt, stellt die große Tempelkammer eine geologische Besonderheit dar, da aus der Nordwand der natürlichen Höhle ein Wasserquell hervorsprudelte, der von ungewöhnlicher Reinheit und Klarheit war und eine milde heilkräftige Wirkung hatte. Der geschützte Raum wurde lange als Brutkammer genutzt und als die Priester der Echsen bei vielen Geschlüpfen eine deutliche Neigung zur Hingabe an den gefürchteten *Ssad'Navv* feststellten, errichtete man dem Herrn der Zeit einen prächtigen Tempelraum. Als die Echsen schließlich von den Menschen vertrieben wurden, übernahmen diese den Tempel, obwohl die Quelle mit einem Mal versiegt war. Heute lassen nur noch die geschwungenen Sitzstufen, die sich wie in einem Theater vor einem säulengesäumten Altar mit bizarren Statuen von Echsenwesen gruppieren, deren Lobpreis eines nicht mehr vorhandenen Wasserstrahls erahnen, der einst viele der sich danach reckenden Figuren benetzt haben muss.

Für die Helden erweist sich der Raum im Dunkeln vor allem durch seine Stufen als eine gefährliche Stolperfalle. In dem großen Raum haben in den Endzeiten des Tempels entsetzliche Kämpfe um die verbliebene Nahrung und schreckliche Strafgerichte über die Verlierer der Auseinandersetzungen stattgefunden. Es lassen sich daher insgesamt sechs Leichname von Bestraften auffinden, deren Schädel oder Brustkörbe unter schweren Säulenelementen zerquetscht wurden, ohne dass irgendetwas im Raum auf einen Einsturz hindeutet. Drei weitere Leichname, die in den Ecken zusammengekauert sind, reagieren allerdings wie oben beschrieben auf hellen Lichtschein. Im ganzen Raum befinden sich zahlreiche zerschlagene Möbel und er hat eine ausgezeichnete Akustik.

Durchgang (11)

Der Durchgang ähnelt dem bereits beschriebenen. Das Gangstück ist durch drei Falltüren gesichert, die vor langer Zeit die Gemächer der Priester vor ungebetenen Eindringlingen beschützen sollten. Die erste Falltür gibt nur ein vernehmbares Knarren von sich. Da ihr Mechanismus verdreht und verrostet ist, wird sie sich nicht auslösen lassen. Die zweite ist bereits ausgelöst und auf dem Grund der vier Schritt tiefen Grube liegen drei Leichen, die bei Lichteinfall erwachen. Unmittelbar dahinter befindet sich eine dritte in funktionstüchtigem Zustand (4W6 Fallschaden, Befreiung ohne fremde Hilfe nur schwer möglich. Kann bei umsichtiger Bewegung gefahrlos ausgelöst werden, alternativ helfen TaP* 5 im Talent *Gefahreninstinkt*).

Kammer des Hohepriesters (12)

In der Kammer des Hohepriesters befindet sich steinernes Mobiliar und einige steinerne Ausstattung (wie Leuchter oder Schalen), die teilweise noch gut erhalten ist und daher Rückschlüsse auf die Bedeutung des Raumes zulässt. In der Mitte der Kammer wartet eine irritierende Entdeckung auf die Helden: Aus einem mittlerweile etwas spröden Holzblock ragt ein wundervoller Anderthalbhänder, mit dem offensichtlich eine Enthauptung stattgefunden hat. Wer sich zum Zeitpunkt der Hinrichtungen auf dem Palastplatz in Thalusa aufgehalten hat, sieht sofort, dass das Schwert dem Schwert des Scharfrichters Dolguruk wie ein Ei dem anderen gleicht! Bei dem Hingerichteten handelt es sich um den Sohn des Sultans, der im Auftrag seines Vaters die Sicherheit der verschlossenen Grabkammer (18) verließ, um mit den aufbegehrenden Mitgliedern des Hofstaats die Bedingungen auszuhandeln, die ihnen beiden ein Begräbnis im zauberhaften Sarg und damit als Einzigen eine Rettung ermöglichen sollten. Leider hatte der Sohn des Sultans keine Verhandlungsmasse und konnte seinen vor Hunger wahnsinnig gewordenen Bewachern kein interessantes Angebot machen, so dass diese schließlich den Sultan mit seiner Hinrichtung bedrohten. Der Sultan verließ sein Gelass wohlweislich nicht, wodurch das Todesurteil über seinen Sohn gesprochen war. Richten Sie es als Meister so ein, dass ein Held, der nach dem Schwert greift, die bleiche Hand des Hohepriesters auf der seinen liegen fühlt, der – mit einem wahnwitzigen Funken Restintelligenz – den Wert der Waffe ebenfalls abschätzen kann und sich just im korrekten Moment erhebt.

Gurgelnder Hohepriester

Dolch:

INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 29 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 5 **MR** 6 **GW** 7

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Besondere Kampfregeln und -manöver: keine

Dienerkammern (13)

Auf steinernen Betten liegen zwei verhungerte Leichen, die bei Lichteinfall erwachen. Der Raum scheint älter als die anderen Räume zu sein und ist mit einer verwirrenden Musterung getäfelt. Über den Raum verteilt liegen tulamidische Goldmünzen (etwas kleiner als ein Dukat, daher nur 8 Taler Materialwert, insgesamt 14 Stück). Jeden echten Schatzsucher dürfte es in diesem Raum nachhaltig in der Nase kitzeln, verbirgt sich doch hinter der östlichen Wand eine schmale Tür zur Schatzkammer des Tempels. Gefunden werden kann sie über die Gabe *Zwergennase* oder darüber, dass jemand gezielt die genannte Wand abtastet und die korrekte Steinplatte drückt (FF +8 und KK +2, beide Würfe müssen gleichzeitig gelingen, je ein Versuch pro halbe Stunde erlaubt).

Schatzkammer (14)

Der schmale Raum hinter den Kammern der Diener birgt den Tempelschatz. Dieser ist sehr reichhaltig, hüfthoch stapeln sich hier Münzen von Völkern aus den verschiedensten Epochen. Offenbar ist man ab einem gewissen Punkt

im Lauf der Jahre dazu übergegangen, nur noch Gold und Silber einzulagern, edle Steine sind nicht vorhanden, weil sie als Zaubermittel der Geschuppten angesehen wurden und daher als Unheilsbringer galten. Die Münzen haben bereits einen Materialwert von wenigstens 3000 Dukaten. Viele Schmuckstücke, häufig von unscheinbarer Eleganz, tragen Symbole oder Zeichen Satinavs.

... WASSER, PAHRUNG?

In der gesamten Tempelanlage gibt es neben den Vorräten in der **Vorkammer (9)** keinen Bissen zu essen, der nicht bereits von den Gefangenen verzehrt wurde. Die Unglücklichen haben dabei durchaus auch kreative Wege beschritten, mehr als ein Toter hat sich in seinen letzten Stunden an kleinen Holzstückchen oder an Kerzenwachs versucht – und es ist ihm nicht gut bekommen. Als Meister können Sie vor allem durch die Wasserknappheit aufwändige Grabungsaktionen verhindern. Ob sich tief unter den zerstörten Fässern in der ehemaligen Lagerhöhle (15) noch Reste von Wasser befinden, liegt im Ermessen des Meisters. Atemluft ist in der Anlage genug vorhanden und wird durch winzige Felsenrisse im Bereich der Höhlen unmerklich erneuert.

Natürliche Höhlen (15, 16, 17)

An die Kammer des Hohepriesters schließen sich drei natürliche Höhlen an, von denen weitere den Hügel durchziehen und die vor langer Zeit auch einmal für den Zufluss des besonderen Quellwassers verantwortlich waren, das mittlerweile nicht mehr fließt. Die Höhlenwände sind von einer perlmutteten Schicht überzogen, die Lichtschein verschwommen reflektiert. Die Höhlen werden auf einer Art Galerie durchschritten, welche die Ein- und Ausgänge mal auf natürliche Weise, mal mit künstlichen Steinbrücken verbindet (vgl. Plan). In der ersten **Höhle (15)** lagern unzählige Fässer und Tonvasen, die die Anlage einstmals mit Trinkwasser versorgt haben. Sie wurden samt und sonders zerschlagen, als in den Höhlen verschanzte Gefangene mit einem Sturmangriff rechneten und es ihren Peinigern mit gleicher Münze heimzahlen wollten. Die zweite **Höhle (16)** ist bis auf einen Leichnam leer. Wenn er von einem Lichtschein angestrahlt wird, kann man gut sehen, dass es ihn einige Mühe kostet, die Anhöhe zu erreichen, von der er mehrmals abrutscht, bis ihm ein Aufstieg gelingt. Diese Information ist für die dritte und **letzte Höhle (17)** relevant, die auch den Zugang zum Ausgang aus dem Gefängnis in sich birgt. Hier liegen tief in der Höhle unterhalb der natürlichen Brücke besonders viele Tote. Einundzwanzig von ihnen befinden sich zusammengekauert und verstreut im hinteren Bereich, man kann sie ohne einen Abstieg in die Höhle praktisch nicht erkennen. Auch der Schein von Fackeln reicht auf die Entfernung gerade nicht aus, um sie zu erwecken. Für Fackelträger sind vor allem die beiden gefährlich, die unmittelbar hinter dem Eingang liegen und kaum umgangen werden können. Es handelt sich dabei um die Leichname der Menschen, die bis zum Schluss die Grabkammer des Sultans belagerten, wohl wissend, dass dieser noch weitere Nahrungs- und Wasservorräte verwahrte.

Grabkammer des Sultans (18)

Hinter armdicken Eisenpfosten, die von schwarzem Rost umschlossen sind, führt ein schmaler Gang zur Grabkammer des Sultans. Um das eingelassene Tor zu öffnen, benötigt man den Schlüssel des Geweihten aus dem **Vorraum (9)**, ansonsten werden 8 TaP* in *Schlösser Knacken* oder die entsprechende Menge bei einem FORAMEN benötigt. Das Metall ist noch erstaunlich robust und geschickt in den Boden eingelassen, weshalb für eine gewaltsame Zerstörung immerhin 40 angesammelte Punkte bei Proben auf KK nötig sind (je zwei Helden gleichzeitig, je eine Probe alle 3 SR erlaubt). Sobald das Tor durchschritten wird, aktiviert ein gebundener Zauber insgesamt sieben FLIM FLAM, die prächtige, in die Wände eingelassene Glaskugeln zum Leuchten bringen (Leuchtstärke 11, Wirkungsdauer 20 Spielrunden, der Zauber kann noch zwei Mal aktiviert werden; LCD S. 87). Die **Leuchtartefakte** waren einst dazu gedacht, die Bergung des Sarkophags zu erleichtern und eine würdevolle Beleuchtung zur Verfügung zu stellen. In der Situation der Helden wird aus der zunächst sehr angenehmen und hellen Beleuchtung schnell eine tödliche Falle, da das Licht und seine Reflexionen an den Wänden mit einem Schlag sämtliche Untoten in der Höhle aufweckt, die anschließend die Grabkammer belagern und ein Entkommen zu einer selbstmörderischen Unternehmung machen. Im schmalen Gang, der zur eigentlichen Kammer führt, befindet sich auch die **Leiche des Sultans** Dunchabans. Dieser sitzt zusammengesunken hinter dem Gitter, das er nach den entsetzlichen Gemetzeln der lebenden Toten auch dann nicht zu durchschreiten wagte, als er sich sicher sein konnte, aufgrund seiner Vorräte der letzte Überlebende zu sein. Seine prächtigen Gewänder lassen ihn unzweifelhaft als Sultan erkennen, auch wenn sie, ähnlich wie alle anderen Textilien im Tempelbereich, bereits weit fortgeschrittene Verfallserscheinungen aufweisen. Neben zahlreichen Schmuckringen an seinen Fingern (insgesamt an jeder Hand jeweils vier Fassungen aus Silber und Gold mit einem Rubin, einem Opal, einem Diamanten und einem Saphir im Wert von 3W20 Dukaten pro Stück) glitzert an seinem Gürtel ein matter **Schlüssel**, der das Eisengitter öffnen kann (es handelt sich hierbei um eine identische Kopie des Schlüssels aus dem **Vorraum (9)**). Der Sultan sitzt zweieinhalb Schritt hinter dem Gitter im Schneidersitz. Aus diesem Grund kann der Schlüssel von einem groß gewachsenen Helden, der den Zweihänder aus der Kammer des Hohepriesters ausgestreckt am langen Arm einsetzt, gerade so aufgespießt und zur Gittertür balanciert werden. Dazu sind zwei Proben auf FF +3 nötig, die beide gelingen müssen. Misslingt auch nur eine der beiden, so rutscht der Schlüssel ab und fällt außerhalb der Reichweite des Schwertes. Wenn die Helden nun keine anderen Möglichkeiten mehr haben, den Schlüssel in ihre Gewalt zu bringen, müssen sie sich wohl oder übel auf die Suche nach dem Ersatzschlüssel machen.

In der sich an den Eingangsbereich anschließenden Grabkammer, in der aufgrund der Eile des Begräbnisses alle wertvollen Grabbeigaben fehlen, steht in einem sich zum Ende hin verjüngenden Schacht der gewaltige Sarkophag. In der Vergangenheit, in der die Helden den Raum aufsuchen,

wird die Grabkammer durch sauber verfügte Wände abgeschlossen. In der aventurischen Gegenwart ist dieser Teil der Kammer ebenso wie seine Wände durch mehrere Erdbeben zerstört und verschüttet worden, so dass es Librarius möglich war, den Sarkophag auszugraben, ohne durch Steinwände brechen zu müssen und ohne auf den dahinter liegenden Grabraum zu stoßen.

DER SARKOPHAG

Der zauberhafte Sarkophag ist enorm wuchtig und gut dazu geeignet, mehr als eine Person in sich aufzunehmen. Er ist über und über mit verwirrenden Linienmustern geschmückt. Stilisierte Bilder deuten immer wieder auf eine Art Geschichts-Trias hin: auf eine glorifizierte Vergangenheit, eine unerquickliche Gegenwart und eine verheißungsvolle Zukunft. Für Personen, die keine ausgewiesenen Historiker und Kenner der alten Tulamiden sind, bleiben die Darstellungen sehr schleierhaft und mysteriös. Der steinerne Sargdeckel ist enorm schwer und benötigt wenigstens zwei sehr kräftige Personen, um ihn mit Mühe und Not zu bewegen (KK-Probe +25).

Analyse

Analyseschwierigkeit +5

Intensitätsbestimmung

0 ZfP*: Das Objekt ist magisch.

3 ZfP*: Die Intensität der Magie ist sehr hoch. Der Magiefluss in der magischen Matrix ist in sich geschlossen.

7 ZfP*: Die Kraft scheint sich im Kreis zu bewegen und hat keinerlei Berührung zur äußeren Umgebung. Die astralen Linien sind in höchstem Maß verwirrend und ähneln vage der Musterung des Sarkophags.

12 ZfP*: Die Kraft der Magie scheint nicht nachzulassen und ist sich selbst ein stetiger Impulsgeber. Diese Art der Artefaktmagie ist von allerhöchster Kunstfertigkeit und längst vergessenes Geheimwissen.

Strukturbestimmung

0 ZfP*: Bindender Spruch ähnelt dem INFINITUM. Repräsentation unklar (Elemente gildenmagischer und echsischer Magie).

4 ZfP*: Repräsentation des wirkenden Spruches unklar (s.o.). Dauerhaft permanente Verzauberung. Auslöser des wirkenden Spruches ist der überschwere Steindeckel.

7 ZfP*: Mehrere temporale Merkmale unterstreichen das Vorhandensein von mehr als einem Spruch, sind jedoch sauber voneinander getrennt. These: Ein Spruch stabilisiert den Sarkophag und wird vom zweiten Spruch selbst umschlossen und stabilisiert.

12 ZfP*: Der wirkende Spruch ist eine antike Abwandlung des TEMPUS STASIS, der machtvoll auf den Innenraum des Sarkophags wirkt.

FLUCHT DURCH RAUM UND ZEIT

Wenn die Helden in den Grabraum eingedrungen sind, wird ihnen ein Rückweg durch die Höhlen sehr schwer fallen. Im Grabraum selbst können sie aufgrund mangelnder Vorräte nicht unbegrenzt lange bleiben. Daran scheitern auch umfassende Grabungsarbeiten, um sich einen künstlichen Ausgang zu erschaffen. Der einzige Ausweg, der den Helden offen steht und der Sultan Dunchaban verwehrt blieb, ist es, sich dem Sarkophag anzuvertrauen. Folgende Argumente sprechen dafür:

- Librarius' Forschungen, die Wandzeichnungen, eine magische Analyse und die Darstellungen auf dem Sarkophag selbst ergeben, dass er diejenigen, die sich darin einschließen lassen, bis zur Öffnung konserviert und sein Leben erhält.
- Die Helden wissen bereits, wann der Sarkophag wieder geöffnet wird: Sie waren Zeuge der Öffnung in dem Moment, als sie sich während der Hinrichtungszereemonien erstmalig mit Librarius unterhalten konnten – der Sarkophag wird im dunklen Zelt neben dem Palast geöffnet werden. Da die Helden keinen Tumult wahrnehmen konnten, scheint es möglich zu sein, klammheimlich aus dem Zelt zu verschwinden.

Dunchaban und sein Sohn waren nur zu zweit in der Grabkammer eingeschlossen. Die Kraft zweier Menschen reicht jedoch nicht aus, den **überschweren Deckel**, der direkt neben dem Sarkophag ruht, in die Höhe zu wuchten, wenn man sich selbst innerhalb des Sarkophags befindet. Dazu sind wenigstens so viele Personen nötig, wie Helden anwesend sind. Für den Fall, dass nur zwei Helden den Grabraum erreichen, besteht der Unterschied zu ihnen und dem Sultan darin, dass es sich beim Sultan bereits um einen schwächlichen Greis gehandelt hat. Der Sarkophag ist von enormen Ausmaßen und ausreichend groß, um mehrere Personen in sich aufzunehmen. Sollten mehr als sechs Helden durch die Zeit reisen wollen, so wird es für einen kurzen Moment sehr eng.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch zum zweiten Mal innerhalb kurzer Zeit einem kalten Grab anvertraut, tut ihr das im verzweifelten Vertrauen auf die uralte Magie der Zauberer eines Herrschers, dessen Leichnam ihr mit eigenen Augen gesehen habt. Was erwartet euch? Todesähnlicher Schlummer? Ewigkeiten der Pein und der Gefangenschaft? Im selben Moment, als ihr den wuchtigen Deckel mit großer Kraft und einem lauten Krachen über euch verschließt, knackt es bereits und er wird ohne jede Verzögerung einen Spalt weit geöffnet – von außen! Frische Luft und dumpfe Geräusche einer Menschenmasse dringen kaum hörbar in eure Dunkelheit. Die Schritte zweier Menschen entfernen sich. Schwerer Stoff bewegt sich. Es wird still. Seid ihr gerade tausend Jahre durch die Zeit geflogen? Eine fette Fliege summt laut und vernehmlich und landet schließlich direkt auf der Kante eures Sarkophags.

TEMPORALE TURBULENZEN

Die Reise durch die Zeit muss nicht wie vorgeschlagen abgehandelt werden. Tausend Jahre sind eine lange Zeitspanne, in der viel passieren kann. Wenn sie möchten, kann der Sarkophag auch zwischenzeitlich geöffnet worden sein, etwa durch Grabräuber. In diesem Fall kann das Begräbnis eine elegante Möglichkeit sein, das Spiel zum Beispiel zur *Priesterkaiserzeit* oder zur *Rohalszeit* oder sogar in den *Dunklen Zeiten* fortsetzen. Haben Sie hingegen Lust auf temporale Verwicklungen, so können die Helden auch bereits einige Tage vorher befreit worden sein, so dass umfangreiche Interaktionen mit ihren Doppelgängern möglich sind, wodurch die implizierten Verwicklungen allerdings rasch enorme Ausmaße annehmen können, und daher gut geplant sein sollten.

In der Tat sind die Helden durch die Zeit gereist und befinden sich im Zelt des Sultans neben dem Palast. Die Diener haben soeben das Schwert des Herrschers bereitgestellt, den Sarkophag geöffnet und sind nun wieder nach draußen gegangen, um ihrem Herren zu assistieren. Den Helden bleiben nur einige Momente zur Flucht aus dem Zelt, wenn sie sich richtig erinnern. Diese sollten sie nutzen. An dieser Stelle bietet sich den Helden außerdem die Möglichkeit, den Tausendjährigen Zweihänder des Schwarzen Sultans gegen seine Schwesternklinge auszutauschen.

WEINE NICHT UM MICH, THALUSIEN!

Den Helden sollte klar sein, dass sie das Zelt nicht in Richtung des Festplatzes verlassen dürfen. Wer tolldreist genug ist, aus dem Zelteingang hinaus zu blicken, der kann sich selbst in der Nähe des Loches stehen sehen. Einer Flucht durch eine rückwärtige Zeltwand sollten Sie keine Steine in den Weg legen. Um zu unterbinden, dass die Helden mit ihren Gegenständen umfangreichen Kontakt aufnehmen, kann der Ausbruch jedoch von einem Wächter bemerkt werden: In dem Fall werden die Helden auf einer wilden Flucht drei Tage lang in der Umgebung der Stadt so lange von ihren Häschern gehetzt, bis die doppelte Anwesenheit der Heldengruppe auf Aventurien nicht mehr problematisch ist. Wenn Sie als Meister Spaß an temporalen Spielereien haben, können Sie die sich bietenden Möglichkeiten natürlich ganz nach Vergnügen auch nutzen.



AUSKLANG UND ENDE

Wenn es den Helden gelungen ist, ihrem kalten Grab und den Abgründen der Vergangenheit zu entkommen, so können sie sich entscheiden, in welche Himmelsrichtung sie ihre Schritte tragen sollen. Sollten die Helden Thalusa in wilder Flucht verlassen haben, so führt kein Weg daran vorbei, die wenigen Straßen zu meiden und sich

schnurstracks in eines der wilden Gebirge im Süden oder Nordern zu schlagen. Dies reicht mit einiger Wahrscheinlichkeit aus, um etwaige Häscher zuverlässig abzuschüteln. Sinnvolle Reiseziele, um rasch wieder in die Heimat zurückzukehren, sind die Städte *Ronishagen* oder *Bandur* (**Erste Sonne S.139**).

DER LOHN DER MÜHEN

Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Helden ihre Auftragsgeberin noch einmal aufsuchen. Diese freut sich jedoch über alle Nachrichten über den verschollenen Librarius, selbst wenn diesem eine Heimkehr letztendlich verwehrt blieb. Für Jedwine ist wichtig, dass die Helden einen Beweis des Todes ihres Großvaters bei sich führen und ihn übergeben. Ist ihnen dies nicht möglich, so war die Expedition der Helden in den Augen Jedwines ein einziger Fehlschlag und sie muss sich mit dem Gedanken abfinden, ihr Schiff zu versetzen, denn die Gläubiger haben mittlerweile jede vornehme Zurückhaltung aufgegeben. Im Erfolgsfall stockt Jedwine die Belohnung um 150 Goldstücke auf, die die Helden unter sich verteilen können. Sie bietet außerdem an, bei allen sich bietenden Gelegenheiten eine kostenlose Kajüte zu gewähren und die Helden am Ort ihrer Wahl abzusetzen. In den nächsten Jahren ist sie

vor allem an Aventuriens Westküste unterwegs und wird ihren Helfern gerne zu Diensten sein.

Weitaus mehr Gewinn können die Helden für sich verbuchen, wenn es ihnen gelungen ist, einige Preziosen aus den Tempelschätzen bis in die Gegenwart zu retten. Reiche Sammler aus dem Lieblichen Feld oder einflussreiche Mitglieder mittelaventurischer Kirchen mögen den Materialwert des antiken Schmucks aus einem Hort des Herrn der Zeit leicht verdreifachen.

Ein besonderes Juwel liegt in den Händen der Helden, wenn sie weise genug waren, den zweiten Zweihänder des Sultans *Dunchaban* in die Zukunft zu retten. Wahrhaft Atemberaubendes ist ihnen gelungen, wenn hingegen Sultan Dolguruk nach einiger Zeit eine interessante Entdeckung macht, was seine persönliche Waffe angeht. Allein Satinav weiß, wie viel Zeit dem neuen Träger der Waffe letztlich beschieden ist.

ANHÄNGE

DIE LEGENDE VON DEN ZWEI SCHWERTERN

Vor tausend Jahren war die Dynastie der Herren von Thalusa bereits ein Herrschergeschlecht, dessen Ursprünge sich in den Abgründen der Zeit verloren. Auch Sultan *Dunchaban der Ewige* hielt an einer finsternen Tradition fest, die sicherstellen sollte, dass die Herrschaft an einen möglichst fähigen Nachfolger übergeben würde. Aus diesem Grund war es Brauch, dass die beiden ältesten Söhne am Tag des Todes ihres Vaters im Kampf auf Leben und Tod gegeneinander antraten. Der Sieg war ein Zeichen der Götter und der Sieger folgte seinem Vater nach als uneingeschränkter Herrscher über die alte Stadt. So wurden zwei identische Waffen geschmiedet, um Waffengleichheit herzustellen: zwei edle Zweihänder von schwarzer Farbe, deren Knauf ein prächtiger Rubin zierte. Doch beide Söhne fürchteten den Tod ebenso wie das Schicksal, vor dem Vermächtnis ihres Vaters zu versagen und für alle Zeiten vergessen zu werden. Und so begab es sich, dass der ältere von beiden, der *Hasim* genannt wurde, sich fleißig im Wettstreit mit Sklaven stahlte, bis ihm der Zweikampf und die Überwindung seiner Gegner mit Leichtigkeit von der Hand ging.

Der Jüngere, *Aram* mit Namen, zog mit den Soldaten des Vaters in die Ferne und stahlte sich im Kampf mit den Untieren der Gebirge, bis er ein Meister des Schwertkampfes wurde und man die Kraft seiner Hiebe im ganzen Land pries. *Hasim* ließ sich von den Gelehrten der alten Künste geheime Hiebe und Stiche aus uralter Zeit beibringen, an die sich kein Lebender mehr erinnern konnte. *Aram* ließ sich wundersame Gefangene aus dem Riesland vorführen und sich deren Kniffe lehren, die im Land der Tulamiden noch gänzlich unbekannt waren. *Hasim* ernährte sich vom kräftigenden Blut junger Sultansbullen, *Aram* trank Tag für Tag den Absud der beflügelnden Wurzel des Sternbaums. Endlos schienen die Jahre der Vorbereitung und schließlich streckte Kaiser *Silem-Horas*, Fürst der hellhäutigen Guldenträger, seine Hand nach Thalusa aus und *Hasim*, der ältere der beiden Brüder, bemerkte am selben Tag das erste graue Haar an seinem Schopf. In diesem Moment wurde ihm klar, dass es ihm, egal, wie sehr er sich anstrengen mochte, niemals gelingen würde, seinem Bruder den ewig gleich bleibenden Vorsprung an Jugendkraft zu nehmen. Ihm dräute, dass der letzte und höchste Herrscher über alle Sultane und Kaiser kein anderer war als die Zeit selbst. Dieses Erkenntnis berührte ihn tief. So ließ er *Asam* am Tag der



Der Tausendjährige Zweihänder

Niederlage in den Echsberg ziehen und brach das erste Mal in seinem Leben das Gesetz seines Vaters, als er sich derweil im Getümmel der Stadt verbarg. Er warf sich vor dem blassen Kaiser in den Staub und schwor ihm die Treue. Um sein Leben zu retten, verrät er seine Familie und deren Absichten und weihte ihn in alle Geheimnisse ein, die die Flucht des Sultans in den Berg begleiteten.

Während der böse Diener des Kaisers nach dessen Weiterreise die Insassen des Echsberges zu entsetzlicher Pein und grässlichem Unleben verfluchte, gab er *Hasam* die Herrschaft über die Stadt. Nun hielt er unerbittliches Gericht unter all denen, die seine Tat verdamnten, und das Schwert, das in unseren Tagen als tausendjähriger *Zweihänder* bekannt ist, begann seine blutige Ernte. Der Hass des Volkes, der Geist des Verrats, die Todesfurcht der Gerichteten und wohl auch der böse Zauber verbanden sich in der furchtbaren Waffe, die mit jedem Nachfolger *Hasams* an Macht und Kraft gewann. Während das Schwert seinem Träger zumeist Unglück und Verderben brachte und in schneller Folge den kalten Händen desjenigen, der es führte, entrissen wurde und zu dessen Nachfolger übergang, bis es schließlich in die Hände des schwarzen Elfen *Dolguruks* fiel, wurde die *Zwillingschwester* des mächtigen Schwerts mit *Aram* im Echsberg begraben und blieb unbefleckt.

Der tausendjährige Zweihänder

TP 3W+5

TP/KK 13/3

Gewicht 220

Länge 180

BF 0

INI -4

WM -3/-4

DK S

Bei dem Schwert handelt es sich um einen eleganten und doch überschweren *Zweihänder* nach der Bauart eines archaischen Richtschwerts. Die Waffe wirkt trotz ihres Alters kaum abgenutzt. Am Knauf ist sie mit einem taubeneigroßen Rubin verziert, die Klinge ziert eine Blutrinne.

Sonderregeln: Die Wundschwelle gegen Treffer mit dieser Waffe ist um 2 Punkte gesenkt; ein *Kritischer Treffer* führt bei 1-5 auf dem W20 zur sofortigen Enthauptung des Opfers; der Träger des Schwerts leidet unter den automatischen Nachteilen *Schlaflosigkeit* und *Gerechtigkeitswahn* und neigt zu freudlosen Grübelereien über die Kürze des Lebens.

Das *Schwesterschwert* des *Zweihänders* sieht identisch aus und hat dieselben Kampfwerte, jedoch nicht die genannten *Sonderregeln*.

EWIGKEIT? GEGENWART? DER STARRE BLICK DES HERRN DER ZEIT.

Nach dem Richtspruch der Götter fliegt das Schiff *Satinav* über das Meer der Zeit bis zum Ende aller Tage, obwohl für den Herrn der Zeit, der das Ruder nicht erreichen kann, selbst keine Tage existieren. Er ist der Wächter der Gesetze von Vergangenheit und Zukunft und zum Richter über alle Vergehen bestellt. Seine Urteile vollstreckt er selbst. Er steht am Ende aller Dinge und er vergisst niemals.

Haben sich die Helden an den Gesetzen der Zeit vergangen? Hat ihre doppelte Zeitreise einen Schaden im Gefüge der Welt bewirkt? Werden sie von *Satinav*, der im Tempel von *Thalusa* als *Al'Mahmoud* verehrt wird, zur Rechenschaft gezogen? Diese Fragen können gelehrte Helden durchaus um den Schlaf bringen. Eine entsprechende Paranoia kann gezielt gefördert werden, um ein unbehagliches Gefühl oder eine ungute Erinnerung zu bewahren und damit insgesamt die Wertigkeit der Geschehnisse zu erhöhen.

WORIIN LIEGT DER FREVEL?

Es liegt in Ihrem Ermessen als Meister und an Ihrem Aventurengedühl, ob *Satinav* bei seinen kosmischen Aufgaben für derlei Kleinigkeiten überhaupt *Zeit* – Pardon! – ob er darauf überhaupt Lust hat. Der möglicherweise angerichtete Schaden bemisst sich letztlich nach dem Zeitpunkt, an dem die Helden aus ihrem Sarkophag befreit wurden und in der Gegenwart angekommen sind. Je nachdem, auf welche Weise das Abenteuer vonstatten gegangen ist, kann es eine kurze Zeitspanne gegeben haben, während der sich zwei identische Heldengruppen auf *Dere* befunden haben – oder gar keine. Die jeweilige Zeitspanne wurde von *Satinav* als Störung im festgelegten Ablauf der *Zeit* wahrgenommen. Früher oder später wird er eingreifen und den Fehler korrigieren. Im ersten Fall dadurch, dass er die *doppelte Zeit* stiehlt, in zweiten Fall dadurch, dass er die *fehlende Zeitspanne* nachträglich einfügt. Folgende interessante Möglichkeiten stehen Ihnen dabei zur Verfügung:

- **Zeitdiebstahl:** Satinav stiehlt den Helden nach und nach die überschüssige Zeit. Für die Helden wirkt sich das so aus, dass sie in unkritischen, unbeobachteten Momenten kurze Zeitsprünge erleben. Dies kann sich so äußern: Ein Held, der sich auf eine ereignislose Nachtwache begibt, sieht, wie der Mond am Himmel während eines Augenschlags seinen Platz wechselt. Oder: Eine Heldengruppe, die nach dem Frühstück die Herberge verlässt, sieht draußen vor der Tür die Sonne bereits hoch am Himmel stehen.
- **Zeitstreckung:** Satinav fügt die fehlende Zeit nach und nach in das Leben der Helden ein. Dies kann vor allem durch ein verstörend falsches Zeitgefühl vermittelt werden: Ein Held verspürt während einer Nachtwache mehrmals Hunger, kann ein sehr dickes Buch zu Ende lesen oder er muss sich plötzlich rasieren, obwohl der Mond am Himmel kaum vorangeschritten ist und am Ende einer endlos erscheinenden Zeitspanne nur zwei Stunden vergangen sind. Oder: Eine Heldengruppe kommt am Ende einer Reisesequenz an einem falschen, nämlich viel früheren Datum an ihrem Ziel an. Die zeitliche Differenz ist rational nicht zu erklären.

All diese Eingriffe haben gemeinsam, dass sie von der äußeren Welt nicht wahrgenommen werden und dass alle anderen Menschen auf entsprechende Berichte mit völligem Unverständnis reagieren. Sie lassen sich außerdem nicht vorhersagen. Dementsprechend ist es kaum möglich, sie in irgendeiner Weise zum eigenen Vorteil zu nutzen oder anderweitig zu instrumentalisieren.

Darüber hinaus werden die Helden jedoch mit verstörenden Visionen geplagt, bis die frevelhafte Zeitspanne abgetragen wurde. Es empfiehlt sich, hier vor allem symbolisch oder metaphorisch zu arbeiten. Schmücken Sie die folgenden Grundideen nach Belieben zu längeren Traumsequenzen aus:

- Ein Held, der als Flüchtling durch den undurchdringlichen Dschungel einer fremden, nebeltrüben Globule (*Zze Tha?*) gehetzt wird, trifft immer wieder überraschend auf eine mächtige Hornechse, die ihn ruhig anblickt.
- Ein Held durchlebt den soeben vergangenen Tag erneut, nur dass nun alle beteiligten Menschen ein einheitliches Alter haben (Jugendliche, Erwachsene, Greise). Niemand scheint sich daran zu stören.
- Ein Held wird Zeuge von sich im Zeitraffer verändernden Landschaftsmerkmalen: eilig wandernde Dünen, sich im schnellen Takt abwechselnde Jahreszeiten, schwindende oder entstehende Wälder.
- Ein Held durchlebt sein Leben im Traum erneut. Die Chronologie ist jedoch nicht korrekt, stattdessen springen die Ereignisse wild hin und her und ergeben auf diese Weise wenig Sinn.

- Ein Held ist in einer Welt gefangen, in der die Zeit erstarrt ist. Er kann sich als einziger bewegen. Die Einsamkeit und Leblosigkeit sind bedrückend.

DRAMATIS PERSONAE

LIBRARIUS AVERMACHER

Librarius ist ein gebrechlicher Mann am Ende eines langen Lebens, der das Vermögen, das er in seiner Jugend mit der Handelsschiffahrt verdiente, dazu verwendete, seinen tiefen Drang nach Wissen und Weisheit zu befriedigen und sich selbst zu einem Universalgelehrten auszubilden. Doch als er mit den Jahren seinem Ziel, so viele Bereiche der Wissenschaft wie möglich zu meistern, näher und näher kam, wuchs in ihm plötzlich eine schreckliche Angst: Jeder Tag der fleißigen Strebsamkeit brachte ihn gleichzeitig auch näher an seine letzte Stunde. Und schließlich würde der Tod ihn unausweichlich am Höhepunkt seiner Gelehrsamkeit dahinfliehen und ihn aller Früchte seiner Arbeit berauben. Fortan konzentrierte er sich mit ganzer Kraft auf Legenden über die Unsterblichkeit, bis ihm sagenumwobene Geheimnisse der Tulamidenlande zu Ohren kamen, die ihn schließlich direkt zum mysteriösen Sultan *Dunchaban* führten, der sich auch *der Ewige* nannte. Librarius ist zum Zeitpunkt des Abenteuers bereits 91 Jahre alt und wird von unzähligen Altersgebrechen geplagt (unter anderem: Kraftlosigkeit, Kurzatmigkeit und Kurzsichtigkeit). Seine äußere Erscheinung ist unauffällig, sein Wesen ist freundlich und er ist stets im Rahmen seiner Möglichkeiten hilfsbereit. Er beherrscht verschiedene alte Sprachen meisterlich und ist ein Experte in den Bereichen *Geschichtswissen, Sagen und Legenden, Götter und Kulte, Rechtskunde, Geografie, Staatskunst* und *Philosophie*. Aus diesem Grund neigt er gelegentlich zum Dozieren.

DOLGURUK, SULTAN VON THALUSA

Dolguruk ist der Tyrann und der Scharfrichter der Stadt. Seine schwarze Haut verdankt er einem Pakt mit dem Herrn der Rache, die gesprochenen Urteile vollstreckt er stets selbst. Seine spitzen Ohren lassen ihn als Angehörigen des Volkes der Elfen erkennen. Die Helden erhalten die einmalige Gelegenheit, den tausendjährigen Zweihänder, den er führt, zu stehlen und ihn gegen sein identisches Schwesterschwert auszutauschen. Dolguruk wird den Austausch nicht unmittelbar bemerken, später wird er den beschämenden Makel, seines Artefaktes beraubt worden zu sein, nach Möglichkeit vertuschen und im Verborgenen nach der Klinge suchen lassen. Weitere Reaktionen des Schwarzelfen sind noch nicht absehbar. Im vorliegenden Abenteuer nimmt der unnahbare und gnadenlos düstere Herrscher der Stadt eine Rolle im Hintergrund der Geschehnisse ein. Weitere Informationen zur Person finden Sie unter anderem in **Erste Sonne S.159**.

HINTER DEM SPIEGEL

VON МУРА BERING UND РОМАН BERING

Stichworte zum Abenteuer: Ein alpträumhaftes Verwirrspiel zwischen Traum und Wirklichkeit mit absurden, durch Feenmagie hervorgerufenen Elementen.

Ort: beliebig

Zeit: beliebig

Helden: keine besonderen Einschränkungen, Kämpfer und Zauberer von Vorteil

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Spieler: hoch / Meister: mittel

In *Hinter dem Spiegel* geraten die Helden in eine durch Feenmagie geschaffene Alpträumwelt, in der sie Hinweise auf ein altes Übel gewinnen können, das es zu beseitigen gilt.

ΥΜΡΑΣ ΣΕΙΤΕΠ – WAS BISHER GESCHAH

Aus Neid und Hass hat die Blütenfee *Asaro* ihre Zwillingsschwester *Ala'ia* in einen magischen Spiegel gesperrt und diesen hinaus aus ihrer Feenglobule und hinein in die Dritte Sphäre geschleudert. Nur *Ala'ias* Reithase *Schwarzfell* war Zeuge der Schandtats und folgte seiner gefangenen Herrin ins Land der Menschen, um ihr zu helfen (mehr Informationen zu den Feen und dem Spiegel finden Sie auf Seite 104).

Hier wurde der Spiegel von einem Händler gefunden, der ihn etwas später gewinnbringend weiterverkaufte. Das magische Artefakt ging durch mehrere Hände, ehe die Wahrsagerin *Maline Wertimol* es erwarb, die es für ihre eigenen Zwecke zu nutzen wusste. Denn *Ala'ias* ausgeprägte Gabe für Einfluss-, Verständigungs- und Illusionsmagie durchdringt ihr Gefängnis und macht den Spiegel zu einem wertvollen Instrument für *Maline* (mehr dazu auf Seite 103).

Derweil folgt *Schwarzfell* ihr unablässig und wartet auf eine Gelegenheit, den Spiegel zu entwenden. Zwar weiß er noch nicht, was er anschließend mit dem gefährlichen Artefakt anstellen müsste, um seine Herrin zu befreien (von ihrem Wächter *Kris-*

tallschwinge ahnt er nichts), aber Hasen handeln ja generell eher selten weit vorausschauend. Momentan verhindert aus *Schwarzfells* Sicht in erster Linie *Maline* eine Befreiung *Ala'ias*.

FAΤΑΣ ΣΕΙΤΕΠ – WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden treffen während einer ihrer Reisen auf *Maline*, die zusammen mit einigen Gauklern und Händlern durch die Gegend zieht, und werden Zeugen, wie *Schwarzfell Maline* angreift, um ihr den Spiegel abzunehmen. *Maline* wird bei dem Angriff verletzt, die Helden begleiten sie und die anderen Reisenden nach diesem verwunderlichen Vorfall in ein nahe gelegenes Gasthaus, um dort einzukehren.

Während der Nacht erzeugt *Ala'ia* eine Traumwelt, in der sie den Helden, die sie als potenzielle Retter ausgemacht hat, Hinweise auf ihr Schicksal sowie die Möglichkeit, sie zu befreien, zukommen lassen will. Durch den bösen Einfluss von *Kristallschwinge* wird diese Traumwelt jedoch zu einer verschachtelten und gefährlichen Alpträumwelt, in der die Helden diverse riskante Aufgaben zu überstehen haben.

Nach der Rückkehr in die Wirklichkeit obliegt es den Helden, das in den Alpträumen gewonnene Wissen in die Tat umzusetzen, in die Spiegelglobule zu gelangen und *Ala'ia* zu befreien.

AUSWAHL DER HELDEN, ORT UND ZEIT

Hinter dem Spiegel ist grundsätzlich für alle Arten von Helden geeignet, die Gruppe sollte jedoch nicht gänzlich unerfahren sein und zudem sowohl in kämpferischer als auch in magischer Hinsicht nicht völlig wehr- und hilflos sein. Das Abenteuer kann grundsätzlich überall angesiedelt werden.

HILFREICHE LEKTÜRE

Der Meister sollte sich – zumindest grob – mit den Regeln für Traumwelten (*WdZ 69*) vertraut machen.

KAPITEL I: DAS ABENTEUER BEGİNNT ...

... MIT EINEM HASEN

In der Einstiegsszene werden die Helden Zeugen, wie *Schwarzfell* in einem verzweiferten Versuch, erneut an den Spiegel zu gelangen, *Maline* attackiert. Wo es zu der im Folgenden geschilderten Begegnung, die die Ereignisse dieses Abenteuers ins Rollen bringt, kommt, ist dem Meister über-

lassen. Die Szene sollte jedoch nicht in unmittelbarer Nähe einer Stadt stattfinden.

Auf ihrer Reise hören die Helden eines Nachmittags nicht weit von ihnen entfernt hinter einem Hügel entsetzte Schreie, außerdem kommt kurz darauf ein zwar unverletzter, aber von völliger Panik erfüllter Gaukler über den Hügel gelaufen, der „Es ist so schrecklich! Es wird uns alle töten!“ schreit.



Angriff des Hasen

Gehen die Helden der Sache nach, sehen sie, dass sich hinter dem Hügel ein provisorisches Reiselager, bestehend aus drei Wagen, befindet, in dem Chaos herrscht. Fünf Personen (siehe Kasten **Die Reisegruppe**) laufen wild schreiend durch die Gegend oder versuchen sich in Büschen oder unter den Wagen zu verstecken, während ein schwarzer Hase eine ältere, ebenfalls wild herumlaufende und verzweifelt nach Hilfe rufende Frau attackiert, indem er sie anspringt und ins Gesicht beißt.

Je nachdem, wie die Helden sich verhalten, passiert Folgendes:

- Greifen die Helden nicht ein, wird der Hase die alte Frau weiter malträtieren, bis diese hinfällt, woraufhin er versucht, ihr in den Hals zu beißen. Spätestens dann sollten die Helden eingreifen, andernfalls kommt der Söldner *Losan Harting* gerade noch rechtzeitig zur Besinnung und vertreibt den Hasen durch einen gezielten Steinwurf.
- Greifen die Helden mit gezückten Waffen an, wird der Hase kurz innehalten, als würde er nachdenken, anschließend sind die Helden plötzlich geblendet (entspricht einem BLITZ DICH FIND mit 12 ZfP* abzüglich MR).
- Nimmt einer der Helden den Hasen mit einer Fernwaffe ins Visier, ist der Hase plötzlich von einer Vielzahl bunter Funken umgeben, die Fernkampfangriffe auf ihn erschweren (entspricht einem FAVILLUDO FUNKENTANZ in der Variante *Leuchtender Panzer* mit 16 ZfP*), insgesamt ist daher eine Probe +14 (FAVILLUDO-Malus, kleines Ziel in sehr schneller Bewegung plus ggf. einschlägige Entfernungsmodifikatoren) erforderlich, um den Hasen zu treffen. Gelingt dies, wird er trotz der Verletzung und sogar mit dem noch in seinem Leib steckenden Projektil mit erstaunlicher Geschwindigkeit (AXXELERATUS BLITZGESCHWIND in der Variante *Blitzgeschwindigkeit*) die Flucht ergreifen und in ein nahe gelegenes Wäldchen verschwinden.

- Magische Angriffe durch Schadenszauber treffen Schwarzfell, er wird sie jedoch dank seines *Geisterpanzers* überleben und dann ebenfalls die Flucht in das Wäldchen ergreifen.
- Magische Beeinflussung scheitert an den Immunitäten.
- Ein ODEM oder ähnliche Hellsichtmagie und -liturgien offenbaren, dass es sich bei dem Hasen um ein hochmagisches Wesen handelt. Eine weitergehende Analyse dürfte angesichts der Kürze der Zeit grundsätzlich nicht möglich sein, würde aber offenbaren, dass es sich um ein Feenwesen (Biestinger) handelt.

Die Reisegruppe, in deren Begleitung die Wahrsagerin Maline reist, besteht aus den folgenden Personen, die sich aus Gründen der Geselligkeit und des gegenseitigen Schutzes vor ein paar Wochen zusammengefunden haben:

- dem Händler *Raul Horger* (43, dunkle Haare und dunkler Vollbart, tiefe Stimme, fröhliche Augen), der mit Tuchen und Eisenwaren handelnd auf seinem Wagen durch die Gegend reist
- dem Söldner *Losan Harting* (33, kurz geschorene Haare, viele Narben, stechender Blick), der Raul als Beschützer zur Seite steht
- der Bardin *Firisa Wolter* (28, lange blonde Haare, üppig gebaut)
- den beiden Gauklerbrüdern *Muthin* (17, schwarze Haare, sehr athletisch und muskulös) und *Muraco* (15, braune Haare, sehr schlank, Schlangemensch)

Nachdem Schwarzfell in die Flucht geschlagen worden ist, können sich die Helden um die Wahrsagerin Maline und ihre Begleiter kümmern. Maline hat nur leichte Verletzungen erlitten, ist aber durch den Angriff in einem Schockzustand

und kaum zu irgendwelchen Erklärungen fähig. Die meiste Fassung hat der Söldner Losan bewahrt, er kann den Helden daher auch die meisten Informationen geben. Im Einzelnen können sie durch entsprechende Fragen und Nachforschungen Folgendes erfahren:

- Die Hintergrundgeschichte der Reisegruppe – man hat sich vor ein paar Wochen auf dem Marktplatz einer Stadt kennen gelernt und zieht seitdem gemeinsam von Ort zu Ort.
- Die Gruppe wollte hier kurz rasten, bevor sie in ein nahe gelegenes Gasthaus einzukehren gedachte. Ungefähr eine Stunde vom Rastplatz entfernt befindet sich jenes Gasthaus, in dem die Bardin Firisa abends einen Auftritt hat, daher wollte sie gut ausgeruht sein.
- Losan weiß zu berichten, dass der Hase die Reisegruppe schon länger verfolgt; er ist sich sicher, den Hasen in der letzten Zeit öfter gesehen zu haben. Seit wann genau, kann er nicht sagen, aber er würde schätzen, seit ungefähr drei Wochen.
- Der Hase hat plötzlich und unerwartet aus einem Gebüsch heraus angegriffen, die Reisenden waren auf einmal von einer unerklärlichen Furcht befallen. Eine Analyse der Reisegruppe durch geeignete Hellsichtmagie oder -liturgien offenbart bei gut gelungenen Proben (mindestens 5 ZfP*) eine langsam nachlassende Zauberwirkung ähnlich dem HORRIPHOBUS in einer fremdartigen Repräsentation. Sehr gut gelungene Proben (mehr als 11 ZfP*) lassen die Vermutung zu, dass es sich um Feenmagie handeln könnte.
- Losan und Raul werden die Helden bitten, sie bis zur nächsten Stadt zu begleiten. Die Speisen und Übernachtung im nahe gelegenen Gasthof wird Raul selbstverständlich für die Helden bezahlen, außerdem will er jeden Helden mit fünf Silbertalern für die Eskorte zur Stadt, die am Mittag des nächsten Tages erreicht werden sollte, belohnen.

IM GASTHAUS

ANKUNFT AN DER HERBERGE

Schätzungsweise am späten Nachmittag erreichen die Helden und ihre neuen Reisegefährten die Wegherberge *Der fallende Ritter*, unverkennbar durch das über der Eingangstür baumelnde Holzschild, auf dem ein Pferd und sein am Boden liegender, mit Helm, Schild und Lanze ausgerüsteter Reiter zu sehen sind.

Die Herberge ist ein zweistöckiges Fachwerkhaus mit angebautem Stall. Im Erdgeschoss finden sich der rustikale Schankraum, die Küche, ein Vorrats- und ein Waschraum sowie zwei Schlafstuben für die Wirtsfamilie. Knecht und Magd schlafen in Kammern im Stall. Im Obergeschoss gibt es einen Schlafsaal, vier Einzel- und zwei Doppelzimmer für Gäste.

DIE WIRTSFAMILIE, BEDIENTESTE UND GÄSTE

Folgenden Personen können die Helden an diesem Abend im *Fallenden Ritter* begegnen:

- Die Wirtsfamilie umfasst die Wirtin *Lidda Bellentor* (32, kräftig, herzlich), ihren Vater *Aedin* (54, hager, trinkfest), ihre Schwester *Erlgard* (28, schielt, naiv) und ihre halbeltsche Tochter *Wendeline* (10, grazil, verträumt).
- Den Bellentors gehen zur Hand der Knecht *Reto* (19, faul, einfach gestrickt) und die Magd *Morena* (17, kurvig, keck).
- Zu Gast für die kommende Nacht sind die Boron-Geweihete *Margoris* (46, leichter Buckel, schwermütig) und der Streuner *Alrik* (22, spitzbübisches Grinsen, leichtherzig).

IM SCHANKRAUM

Lidda heißt die Reisegruppe freundlich willkommen. Nachdem Zimmer gewählt wurden (vermutlich der Schlafsaal, wo auch Alrik sein Lager aufgeschlagen hat), locken im Schankraum deftiges Essen und kaltes Bier.

Hier sitzen Aedin und Reto würfelnd und trinkend am Tresen, während Lidda und Morena bedienen und Erlgard in der Küche werkelt. Margoris hockt, in eine schwarze Kutte gewickelt, bewegungslos in einer dunklen Ecke und schweigt. Wendeline spielt vor der Feuerstelle mit einer abgewetzten Hasenpuppe, weswegen Aedin sie regelmäßig ermahnt, bloß nicht zu nah ans Feuer zu gehen, damit sie sich nicht verletzt oder gar ein Brand ausgelöst wird. Lidda nimmt sich etwaigen Verletzten an.

MALINES PROPHEZEIUNGEN

Lassen sich die Helden von Maline die Zukunft vorhersagen, wird sie Folgendes prophezeien:

- „Es ist tiefe Nacht. Du stehst allein auf einem uralten Boronanger. Das Madamal taucht die Umgebung in gespenstisches Licht. Ganz in deiner Nähe hörst du plötzlich ein verhaltenes Schaben, als würde jemand in der Erde wühlen und graben. Du schaust dich um und erblickst zu deinem Schrecken einen fauligen Leichnam, der aus seinem Grab gekrochen kommt.“
- „Du stehst in nebliger Landschaft vor einem uralten und riesigen Baum, dessen knorrige Äste bedrohlich in den Himmel ragen. Eine Eingebung sagt dir, dass du diesen Baum erklettern musst, um deine wichtige Aufgabe erfüllen zu können. Doch plötzlich erkennst du, dass sich giftgrüne Schlangen um den glitschigen Stamm des Baumes winden, und der schwere Geruch der Verwesung dringt in deine Nase.“
- „Du befindest dich mitten im Himmel, Wolken umgeben dich. Wie auf einem ebenen Boden läufst du durch die Luft, aber unter deinen Füßen ist nichts zu sehen als blaue Leere. Hinter den Wolken wird ein klapperndes Sirren laut. Ein riesiger Schemen wie von einem Insekt huscht vorüber, und du ahnst, dass diese Kreatur jeden Moment auf dich herabstoßen wird.“

Bei weiteren Helden wird sie Variationen dieser Prophezeiungen vortragen. Maline ist selbst von diesen Prophezeiungen sichtlich schockiert (*Menschenkenntnis*-Probe +2) und warnt die Helden, dass sie sich in großer Gefahr zu befinden scheinen.

Die Helden haben nun Gelegenheit, mit den anderen Menschen ins Gespräch zu kommen. Auch werden sie zum Trinken, Würfeln oder Armdrücken aufgefordert. Firisa trägt einige Lieder vor und lädt entsprechend begabte Helden ein, mit ihr zu musizieren. Derweil sind weder Morena noch Alrik kleinen Liebeleien abgeneigt. Zu fortgeschrittener Stunde bietet Maline ihre prophetischen Dienste an; den Helden als ihren Rettern will sie sogar kostenlos die Karten legen oder aus ihren Händen lesen.

GESPRÄCHE

Erkundigen sich die Helden ...

- ... nach dem schwarzen Hasen, reagieren alle Herbergsbewohner mit (teilweise spöttischem) Unglauben und ehrlichem Unwissen.
- ... allgemein nach magischen Umtrieben oder Geschöpfen in der Umgebung, wissen Lidda und Aedin, dass in einem nahen Wäldchen die Ruine eines Turms steht, in dem einst ein mächtiger Schwarzmagier gelebt haben soll. Noch heute spukt es darin. Auf weitere Nachfrage stellt sich heraus, dass es sich bei diesem Wäldchen offensichtlich um dasjenige handelt, in das der Hase nach seinem Angriff auf Maline geflohen ist.
Die Ruine des Magierturms gibt es wirklich, aber sie ist eine falsche Fährte. Wenn ihre Helden darauf anspringen, kann der Spielleiter die Geschichte nach eigenem Ermessen weiter ausgestalten.
- ... nach dem Namen der Herberge, erfahren sie, dass am Eröffnungstag des Gasthauses (das von Aedins Eltern erbaut wurde) ein nach langer Reise völlig verausgabter Krieger vor das Haus geritten und dort vor Erschöpfung einfach vom Pferd gefallen sei.

- ... bei Wendeline nach ihrem Stoffhasen, antwortet sie ihnen scheu, dass das „Öhrli“ sei, ihr bester Freund. Mit weiteren freundlichen Worten (und vielleicht *Menschenkenntnis-* oder *Überreden-*Proben) lässt sich außerdem erfahren, dass „Öhrli“ magische Kräfte habe: Wenn Wendeline in Gefahr sei, würde er erwachen, zu der Größe eines Bären heranwachsen und sich mit langen Zähnen und scharfen Krallen auf den Bösewicht stürzen. Eine magische oder liturgische Analyse des Hasen ergibt jedoch, dass es sich bei Öhrli um einen gänzlich profanen Stoffhasen handelt.
- ... nach dem elfischen Teil der Wirtstochter, erfahren sie, dass sie das Ergebnis einer kurzen, aber leidenschaftlichen Liebe zwischen Lidda und einem Auelfen ist. Der Elf zog noch vor Wendelines Geburt weiter und ward seitdem nicht mehr gesehen. Lidda ist dennoch nicht wütend auf ihn, sondern lächelt versonnen, wenn sie an ihn denkt. Nur Aedin grollt dem Kerl.
- ... bei Margoris nach ihr selbst, gibt diese – wenn auch einsilbig – ehrlich Auskunft: Sie sei Boron-Geweihte und durchreise das Land, um in kleinen Dörfern ohne eigenen Geweihten frische Gräber zu segnen.

BETTZEIT

Zu später Stunde ziehen sich nach und nach die Bewohner und Gäste der Herberge zurück und gehen zu Bett. Nun ist es für das nächste Kapitel des Abenteuers nötig, dass alle Helden zu einem Zeitpunkt in der Nacht gleichzeitig schlafen. Wollen sie dies nicht von sich aus tun, müssen Sie tricksen: Sollte die Gruppe beispielsweise auf die Idee kommen, Wachen einzuteilen, wird Losan ihnen anbieten, eine zu übernehmen. Ansonsten kann Schwarzfell auch mit Magie nachhelfen, um die Helden auf Befehl seiner Herrin ins Land der Träume zu schicken.

KAPITEL II: DAS ERSTE ERWACHEN

DER ALBTRAUM

Nachdem die Helden schlafen gegangen sind, erzeugt Ala'ia mittels einer TRAUMGESTALT-Variante einen Traum, um die Helden auf ihr Schicksal und ihre mögliche Rettung aufmerksam zu machen. Dies wird jedoch von Kristallschwinge bemerkt, der aus einer Laune heraus beschließt, diesen Versuch nicht zu unterbinden, sondern die Helden stattdessen in einer pervertierten Version des von Ala'ia erzeugten Traums zu quälen und vor lebensgefährliche Aufgaben zu stellen. Bei der Darstellung der Albtraumwelt greift er hierbei diverse Elemente der am Abend erfolgten Gasthausgespräche wie z. B. den Spuk in dem Magierturm sowie Aedins Angst vor einem Feuer in seinem Gasthaus auf. Kristallschwinge ist daher grundsätzlich der Gestalter und „Regisseur“ des Traums, Ala'ia kann nur noch vereinzelt Einfluss auf den Traum nehmen und schickt daher Schwarzfell in den Traum, um die Helden im Notfall unterstützen zu können.

DIE ALBTRAUMWELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du erwachst. Als du die Augen aufschlägst, stellst du fest, dass du über dir das Madamal verschwommen hinter schwarzen Wolken sehen kannst. Als du dich umblickst, findest du dich nur noch in Ruinen wieder – Ruinen wie von eurer Herberge. Sie sind schwarz und rußig und qualmen stellenweise noch, als wäre das Gebäude abgebrannt.

Dichter, finsterner Wald umgibt dich. In der Ferne, vom fahlen Mondlicht erhellt, zeichnet sich die Silhouette eines Turms ab, dünn und aufrecht wie ein mahrender Knochenfinger. Nebelfetzen umwabern die Baumstämme. In der Ferne heult ein Wolf.

Hier kann der Meister aus den Vollen schöpfen und nach Belieben weitere passende Grusel-Elemente einfügen: Dieser Teil des Traums soll bewusst unrealistisch wirken und daher auch sofort als Albtraum erkennbar sein, um ihn deutlich von dem später folgenden zweiten Traumteil (siehe „Das zweite Erwachen“) abzugrenzen.

Noch bevor die Helden abschließend realisieren können, was genau vor sich geht, kommen aus den verkohlten Trümmern die grausam entstellten und versengten Leichname der anderen Herbergsgäste gekrochen, die auch sofort zum Angriff übergehen.

Albtraumzombies (13)

INI 6+1W6 PA 3 LeP 30 RS 0

Hände: DK H AT 14 TP 1W6+3

GS 4 MR 8

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften, Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form, Immun gegen Finten, Immunität (Wunden)

Besondere Kampfgregeln: Die Regeln für schlechte Lichtverhältnisse (siehe **WdS 58**) sollten vom Spielleiter bei diesem Kampf berücksichtigt werden.

REGELTECHNISCHES UND SPIELWERTE IM TRAUM

Dieser erste Teil des Traums hat eine Realitätsdichte (**WdZ 69**) von lediglich 8 (zu- bzw. abzüglich der gegebenenfalls einschlägigen individuellen Faktoren wie z. B. Zauberer, Zwerg oder Elf, siehe **WdZ 70**). Die Werte der Helden sind entsprechend der auf **WdZ 71** dargestellten Regeln anzupassen (MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO, CH/2 zu GS und MR/2 zu RS. Die TP, die die Helden in der Traumwelt anrichten können, entsprechen $1W + ((MU + CH - 15) / 5)$ TP).

Zwar ist Ala'ia die Verursacherin des Traums, regeltechnisch ist jedoch Kristallschwinge als Traumverursacher anzusehen, da er die Kontrolle über den Traum übernommen hat. Ala'ia kann hierdurch nur noch sehr beschränkt Einfluss auf den Traum nehmen. Ihr Reithase Schwarzfell steht den Helden jedoch als Traumgänger zur Seite.

Ein Verlassen des Albtraums ist für die Helden nur dadurch möglich, dass sie den Traumverursacher ausfindig und unschädlich machen. Im Falle des Ablebens eines Helden endet der Traum nicht, sondern der erschlagene Held erwacht nach kurzer Zeit wieder mit der vollen Lebensenergie, jedoch mit einem um 2 Punkte reduzierten MU-Wert. Erst nach dem Verlassen der Albtraumwelt wird dieser Wert wieder auf seine vorherige Höhe wiederhergestellt.

Spätestens nach dem Kampf dürfte den Helden dämmern, dass sie sich in einem Albtraum befinden. Mit einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +2 können sie zu der Erkenntnis gelangen, dass der einzige Ausweg aus einer Albtraumwelt die Vernichtung des Traumverursachers ist. Abgesehen von der Herbergruine ist in der Traumwelt nur die Turmuine erkennbar, so dass die Helden hoffentlich auf die Idee kommen, dort nach dem Traumverursacher zu suchen. Der Weg von der Herbergs- zur Turmuine führt durch einen dichten und finsternen Albtraumwald, in dem die Helden nicht nur diverse Kämpfe bestehen müssen, sondern auch durch Ala'ias Einfluss Informationen über ihr Schicksal erhalten können. Der Meister sollte den Spielern in diesem Abschnitt nicht zu viel Zeit lassen, es darf eine angespannte, gehetzte Atmosphäre entstehen. Insbesondere dann, wenn die Helden sich zu lange in der Herbergruine aufhalten und sich ewig nicht entscheiden können, wie sie weiter vorgehen sollten, können aus den Trümmern neue Untote (Werte wie oben) gekrochen kommen, bis die Helden sich schließlich auf den Weg durch den Wald in Richtung der Turmuine machen.

SCHWARZFELL IM ALBTRAUM

Schwarzfell, der als Ala'ias Vertrauter von ihren ursprünglichen Plänen mit der Traumwelt weiß, ist als Traumgänger in den Albtraum eingedrungen, um den Helden zu helfen und sie auf die richtige Fährte zu bringen. Ihm kommt daher die Funktion eines Jokers zu, der den Helden helfen kann, wenn diese nicht mehr weiterwissen. Schwarzfells Eindringen in die Traumwelt ist Kristallschwinge jedoch nicht entgangen, weswegen Schwarzfell immer nur einen kurzen Moment Zeit hat, die Helden zu unterstützen, ehe er wieder verschwinden muss.

SCHWARZFELLS ERSTER AUFTRIFF

Die erste Begegnung mit Schwarzfell ist sehr kurz, da sie den Helden nur zeigen soll, dass sich der ihnen aus dem Anfang des Abenteuers bekannte Hase ebenfalls in der Traumwelt befindet und ihnen nicht unbedingt feindselig gesonnen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An einem Gebüsch in der Nähe nehmt ihr eine huschende Bewegung wahr. Als ihr hinschaut, erkennt ihr, dass dort ein schwarzer Hase sitzt. Er sieht genauso aus wie das Exemplar, das ihr im wachen Zustand während eurer Reise gesehen habt.

Der Hase sitzt aufrecht unter den Blättern, die Löffel gespitzt, die Nase zittrig witternd, die großen blanken Augen neugierig auf euch gerichtet. Fast scheint es, als überlege er, ob er sich näher an euch heranwagen soll oder nicht. Doch ehe er sich entscheiden kann, knackt es plötzlich laut hinter ihm, und aus dem Busch erhebt sich ein riesiger, zottiger Wolf, geifernd und grollend.

Ehe ihr einmal zwinkern könnt, ist der schwarze Hase hakenschlagend fortgesaust, das finstere Untier ihm heulend hinterher.

DER WEG DURCH DEN WALD

Nach diesen ersten Begegnungen und der Erkenntnis, dass man sich in einem Albtraum befindet, gilt es für die Helden, den Traumverursacher zu finden, um den Albtraum zu beenden. Sollten die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, die Turmruine aufzusuchen, kann der Meister Schwarzfell erneut auftauchen lassen, der den Helden in ihren Gedanken kurz mitteilt, dass sie zur Turmruine müssen, bevor er wieder verjagt wird (siehe oben).

ALA'IAS GEFANGENNAHME ALS TRAUM DER HELDEN

Ein Loch im Boden

Die Helden schlagen sich noch immer durch den düsteren Wald, als plötzlich Schwarzfell hinter einem Baum hervortritt und sie in ihren Köpfen die Aufforderung hören: „Pst, kommt mit mir! Sie möchte euch etwas Wichtiges zeigen!“ Damit dreht er sich um und hoppelt eilig davon. Wenn die Helden ihm folgen, führt er sie zu einem schwarzen Erdloch unter einer Baumwurzel und springt ohne zu zögern hinein. „Habt keine Angst, folgt mir!“, hören sie ihn noch im Geiste sagen, dann ist er verschwunden.

Hinweis: Folgen die Helden Schwarzfell nicht, überspringen Sie bitte diesen Abschnitt und setzen Sie einfach mit dem Abschnitt **Weiter durch den Wald** wieder ein. Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Gruppe die Traumsequenz im Loch erlebt – sie liefert einzig einige erhellende Hinweise zum Hintergrund des Abenteuergeschehens. Lösen können die Helden das Abenteuer auch ohne diese Hinweise, bleiben aber unwissend.

Im Erdloch

Folgen die Helden dem Hasen in das Loch, müssen sie auf allen vieren krabbeln. Der leicht abfallende Tunnel ist von einem schwachen rötlichen Licht erhellt, sodass man diffus sehen kann. Der vorderste Held kann gerade noch Schwarzfells davonhoppelndes Hinterteil in der Ferne ausmachen. Sobald die Gruppe einige Schritte in das Erdloch hineingekrabbelt ist, öffnet sich plötzlich der Boden unter ihnen, und sie stürzen in die Dunkelheit.

Ein Rollenspiel im Rollenspiel: ALA'IAS GEFANGENNAHME

Mit der folgenden Traumsequenz will Ala'ia der Gruppe mitteilen, wie und warum es zu ihrer Einkerkierung kam. Da ihre Botschaften allerdings durch das Bewusstsein der Helden gefiltert werden, hat nicht alles seine tatsächliche Form: Die Helden verkörpern zwar Ala'ia, ihren bösen Zwilling und einige Verbündete, aber sie behalten ihr eigenes Aussehen – was für die Helden und die Spieler durchaus verwirrend sein wird.

Nachdem die Helden im Erdloch in die Dunkelheit gestürzt sind, verlieren sie ihr Bewusstsein. Als sie wieder zu sich kommen, haben sie jeweils eine andere Identität. Teilen Sie die Rollen bitte unter Ihren Helden auf (oder lassen Sie sie ziehen). Reichen Sie Ihnen dann die jeweils dazu passende

Kurzbeschreibung (Handouts ab Seite 108), damit sie wissen, wer sie sind und was sie erreichen wollen. Achten Sie darauf, dass sich die Spieler nicht austauschen! In der kommenden Traumsequenz werden sie Feinde sein und gegeneinander kämpfen, aber das ahnt noch nicht jeder.

Vergeben werden sollten auf jeden Fall die Rollen von Ala'ia und Asaro. Einem dritten Helden gibt man Kristallschwinge, einem vierten die Dienerin Ordiva. Haben Sie noch mehr Spieler, verteilen Sie die Rollen von Schwarzfell und Asaros weißem Reithasen Schneeball. Die Personen, die nicht vergeben werden können, werden vom Spielleiter geführt.

Wenn Sie die Rollen verteilt, einige beschreibende Worte zu Ala'ias verspielt und luxuriös eingerichteten Gemächern gesagt haben, können Sie sich im besten Fall erst einmal zurücklehnen und abwarten, wie Ihre Spieler und deren Helden die neue Situation bewältigen; die gesamte Szene lebt von der Improvisation, daher wird – abgesehen von den Rollenkarten – wenig vorgegeben.

Das Ende der Traumsequenz

Helden, die in dieser Traumsequenz „sterben“, fallen in Dunkelheit und finden sich vor dem Loch unter der Baumwurzel wieder. Dieses ist nun allerdings nur noch der ganz normale, kleine Eingang eines Kaninchenbaus.

Für die übrigen Helden endet die Sequenz, sobald Ala'ia besiegt oder getötet worden ist oder – der unwahrscheinlichere Fall – Ala'ia ihren Feinden entkommen ist (oder zu einem anderen passenden Zeitpunkt nach Meisterentscheid). Ist Ala'ia besiegt worden, endet die Sequenz damit, dass der Held, der Asaro verkörpert, in eine seiner Taschen greift und laut „*Und nun lassen wir dich verschwinden – für immer!*“ sagt, bevor die Szene sich auflöst. Schließlich erwachen alle Träumer bei der Baumwurzel im Wald.

WEITER DURCH DEN WALD

Nach dem von Ala'ia eingefädelten Intermezzo können die Helden ihren Weg durch den Wald fortsetzen. Auf ungefähr der halben Strecke durch den Wald hören sie plötzlich wieder Wolfsheulen, dieses Mal näher, außerdem raschelt es aus verschiedenen Richtungen im Unterholz. Geben Sie den Helden etwas Zeit zu reagieren und sich eventuell auf einen Angriff vorzubereiten. Kurze Zeit nachdem die Helden die Geräusche gehört haben, kommen von überall her (Anzahl der Helden x 2) laut heulende Wölfe, teilweise mit menschlichen Zügen und auf ihren Hinterbeinen laufend, angestürmt, die die Helden kurz belauern und dann zum Angriff übergehen.

Albtraum(wer)wölfe

INI 9+1W6 PA 7 LeP 25 RS 2 WS 6

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+3

Klaue: DK H AT 14 TP 1W6+4

GS 12 MR 6

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4), Niederwerfen (4); die Hälfte der Wölfe verfügt über die Klauenattacke, mit der Doppelangriffe möglich sind

Die Regeln für schlechte Lichtverhältnisse (siehe **WdS 58**) sollten vom Spielleiter bei diesem Kampf berücksichtigt werden. Die Regeln für die Ansteckung mit Krankheiten, die üblicherweise beim Kampf gegen Werwölfe und Wölfe zu beachten sind, können aufgrund der Traumnatur des Kampfs vernachlässigt werden. Die Kreaturen kämpfen bis zu ihrem Tod. Immer, wenn einer der Wölfe stirbt, verwandelt sich der Leichnam je nach Geschmack des Meisters in einen der Herbergsgäste, eine dem Helden nahe stehende Person oder gar in einen der Helden selbst.

Nach dem Kampf kann die Gruppe ihren Weg fortsetzen.

DIE TURMRUINE

Schließlich erreichen die Helden die Turmruine. Von dem Turm ist lediglich noch das Erdgeschoss vollständig erhalten, die ehemals vorhandenen fünf Stockwerke bestehen nur noch aus vereinzelt Wänden. Rund um die Ruine ist es totenstill, das Madamal wirft ein kaltes Licht auf die Szenerie.

ERDGESCHOSS

Das Erdgeschoss des Turms kann durch eine schief in ihren Angeln hängende Eingangstür betreten werden. Im Inneren herrscht völlige Finsternis, die Helden sollten daher entsprechende Lichtquellen mit sich führen. Dieses Geschoss, das ehemals als Wohnstube genutzt wurde, besteht aus einem großen Raum, in dessen Mitte sich eine Wendeltreppe befindet, die zum einen nach oben zu den zerstörten oberen Stockwerken und zum anderen in das unter dem Turm liegende Kellergewölbe führt. Von der ursprünglichen Einrichtung – eine Kochstelle, ein großer Esstisch mit drei Stühlen, diverse Regale – sind lediglich noch zerstörte Reste erhalten, zudem liegen diverse Unrat- und Trümmerhaufen im Raum verteilt. Die von den Helden mitgeführten Lichtquellen erzeugen merkwürdige Schatten, hin und wieder ist plötzlich ein merkwürdiges Schaben oder Rascheln zu hören, dessen Ursprung sich aber nicht lokalisieren lässt.

Halten sich die Helden länger in dem Raum auf, können sie aus dem Kellergeschoss ein leises Wimmern hören. Reagieren die Helden hierauf auf eine vernehmbare Art und Weise – beispielweise durch Rufen – ertönt eine leise, verzweifelt klingende Mädchenstimme: „Hallo? Ist da jemand? Könnt ihr mir helfen? Ich bin ganz allein hier und es ist ganz dunkel. Bitte kommt und helft mir.“

Mehr sagt die Stimme nicht, auf etwaige Fragen wird sie nur mit Variationen dieser Aussage reagieren.

KELLERGESCHOSS

Die im Erdgeschoss befindliche Treppe führt kurz drei Schritt tief hinab in das ursprünglich als Lagerraum genutzte Kellergeschoss. Die Reste von Regalen, Fässern und Kisten liegen im Raum verstreut herum, ansonsten befindet sich in dem Raum keine Einrichtung mehr. In einer Ecke des Raums kauert mit dem Gesicht zur Wand Wendeline, die abwechselnd wimmert und um Hilfe bittet. Auf direkte Ansprache reagiert sie nicht, sondern fleht nur weiter um Hilfe. Wenn sich einer der Helden auf bis zu zwei Schritt nähert, wird Wendeline sich mit einer erstaunlichen Geschwindigkeit umdrehen, lange Fangzähne entblößen und den am nächsten stehenden Helden angreifen.

Wendeline als Albtraumvampir

INI 16+1W6 **PA** 16 **LeP** 45 **RS** 2

Klauenhände: **DK** N **AT** 17 **TP** 1W6+5

Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+4

GS 9 **MR** 14

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (ein Biss, ein Klauenangriff, eine Reaktion) auf dasselbe Ziel, Immunität (Wunden), Verbeißen, Niederwerfen, Geisterpanzer.

Die Klauenangriffe von Wendeline gelten aufgrund ihrer enormen Kraft als Angriffe zum Niederwerfen.

Wenn Wendeline sich durch eine gelungene Bissattacke in der Distanz H festgebissen hat, verzichtet sie auf die Klauenattacke, richtet jedoch automatisch jede KR 1W+4 SP an; sie lässt erst dann los, wenn sie oder ihr Opfer tot ist. Die beim Festbeißen angerichteten SP werden ihr als LeP gutgeschrieben. Die Regeln für schlechte Lichtverhältnisse (siehe **WdS 58**) sollten vom Spielleiter bei diesem Kampf berücksichtigt werden.

Wendeline kämpft bis zum Tod; sobald sie zu Boden geht, endet der Traum und das Abenteuer geht sofort im nächsten Kapitel weiter.

KAPITEL III: DAS ZWEITE ERWACHEN

DER ALBTRAUM ... GEHT WEITER

DAS ZWEITE ERWACHEN: ZURÜCK IM GASTHAUS – SCHEINBAR

Die Helden schrecken aus ihrem Albtraum hoch und finden sich in ihrem Herbergszimmer wieder (oder dort, wo sie am Abend eingeschlafen sind). Es ist früher Morgen: Vor dem Fenster dämmt es rosig, und in den Bäumen zwitschern Vögel. Falls sich die Helden den Schlafsaal mit anderen Gästen teilen, schlafen diese größtenteils noch; nur wenige

haben ihr Lager bereits verlassen. Alles scheint friedlich und normal.

Wahrscheinlich werden sich die Helden gegenseitig über ihre Träume informieren und dabei feststellen, dass sie alle denselben Traum hatten. Lassen Sie der Gruppe ein wenig Zeit, darüber nachzudenken, was er bedeuten könnte.

Was die Helden – und die Spieler! – nicht ahnen und vorerst nicht ahnen sollen: Sie sind noch immer in einem Traum. Nachdem Ala'ia der Gruppe durch den ersten Traum (hoffentlich) zu verstehen gegeben hat, dass sie von A'saro

eingesperrt wurde, muss sie ihnen durch diesen zweiten Traum vermitteln, dass ihr Kerker ein Spiegel ist, wie man diesen betritt und wer den Spiegel momentan hat. Abermals gelingt ihr dies – aufgrund ihrer eigenen Feennatur, der normalen Unlogik von Träumen und Kristallschwinges Einfluss – nur durch rätselhafte, teilweise erschreckende Bilder und Aufgaben.

REGELTECHNISCHES UND SPIELWERTE IM TRAUM

Bei diesem zweiten Teil des Traums hat Kristallschwinge die Realitätsdichte auf 26 erhöht (zu- bzw. abzüglich der gegebenenfalls einschlägigen individuellen Faktoren wie z. B. Zauberer, Zwerg oder Elf, siehe **WdZ 70**). Die Werte der Helden sind entsprechend der im **WdZ 71** dargestellten Regeln anzupassen (MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO, CH/2 zu GS und MR/2 zu RS. Die TP, die die Helden in der Traumwelt anrichten können, entsprechen $1W + ((MU + CH - 15) / 5)$ TP.)

Es empfiehlt sich aus dramaturgischen Gründen, den Spielern diesen Regelaspekt erst mitzuteilen, wenn sie sich bewusst werden, dass sich die Helden immer noch in einem Traum befinden. Vorher sollen sowohl die Helden als auch die Spieler davon ausgehen, der Albtraumwelt erfolgreich entflohen zu sein. Angesichts der extrem hohen Realitätsdichte des Traums dürfte es für die Helden diesbezüglich zunächst ohnehin keine Zweifel geben.

Ein Verlassen des Albtraums ist für die Helden nur dadurch möglich, dass sie den Traumverursacher ausfindig und unschädlich machen. Aufgrund der hohen Realitätsdichte des Traums geht der volle im Traum erlittene Schaden auch auf den Träumer über, so dass tödlicher Schaden im Traum auch zum Tod des Träumers führen kann. Den Helden kann dies durch eine *Magiekunde*-Probe +6 bewusst werden.

FRÜHSTÜCK IM SCHANKRAUM

Gestalten Sie den Anfang dieses zweiten Traums vorerst ganz normal: als wären die Helden wirklich wach geworden, als würden die Bewohner der Herberge tatsächlich einen neuen Tag beginnen. So finden sich nach und nach die Gäste noch recht verschlafen im Schankraum ein, während die Wirtsleute ein deftiges Frühstück servieren und Magd und Knecht ihren Aufgaben nachgehen. Teilweise spricht man bereits über die bevorstehende Weiterreise.

Wenn die Helden in Hörweite einer Meisterfigur über ihre Träume diskutieren, wird diese sich einmischen und sagen, dass auch sie schlecht geträumt habe. Alternativ kann Wendeline etwas verstört ihrem Opa im Schankraum erzählen, dass sie einen schrecklichen Albdruck gehabt habe. Jedenfalls stellt sich bald heraus, dass alle Anwesenden in der Nacht von Albträumen gequält wurden. Allerdings hatte niemand denselben Traum wie die Helden.

SCHLECHTE TRÄUME

Lassen Sie ruhig Ihre dunkle Fantasie spielen, wenn die Helden die Anwesenden nach ihren Träumen befragen. Viele erinnern sich nur noch fragmentarisch, aber zum Beispiel können lebende Leichname, Vampire, monströse Spinnen und riesige Schlangen eine Rolle spielen. Anregungen (nach eigenem Geschmack auszuschmücken):

- Lidda hat geträumt, dass der Vater ihrer Tochter, der Auel, zurückgekehrt sei und sich in einen Vampir verwandelt habe.
- Wendeline hat geträumt, dass ihr Stoffhase Öhrli zu einem blutrünstigen Werwolf geworden sei und sie durch ein Spiegellabyrinth gehetzt habe.
- Muthin wurde von einer Riesenschlange durch einen Sumpf verfolgt und schließlich verschluckt. In ihrem Leib hätten in hüfthohem Blut Dutzende kleiner, geflügelter Leichname getrieben.
- Maline hat geträumt, dass ein haushoher schwarzer Hase ihr den Kopf habe abbeißen wollen, bis sie in ihre Glaskugel gesprungen und dort unendlich lange ins Nichts gestürzt sei.
- Margoris wurde auf einem Boronanger von lebenden Leichnamen in Stücke gerissen.

MERKWÜRDIGKEITEN

Während man sich im Schankraum unterhält, können Sie die Helden langsam einige seltsame Beobachtungen machen lassen, die darauf hindeuten, dass die Gruppe sich eben doch noch in einem Traum befindet. Mindestens aber sollten sie die Helden beunruhigen und stutzig machen. Beispiele:

- Morena beendet plötzlich jeden zweiten Satz mit einem leisen Kichern. Darauf angesprochen, was so witzig sei, antwortet sie, gar nichts, und kichert wieder.
- Aus dem Brei oder Getränk eines der Helden kommt unversehrt eine große, metallisch grüne Fliege gekrabbelt, putzt sich die Flügel und fliegt brummend davon (sofern sie nicht gestört wird).
- Raul beißt in ein Stück Brot, gibt einen Schmerzenslaut von sich und spuckt zwei blutige Zähne aus. Kurz ist er ungehalten darüber („Blödes hartes Brot!“), will aber keine Hilfe, sondern verlangt statt des Brotes weichen Brei, den er dann – während ihm noch immer Blut übers Kinn läuft – genüsslich löffelt.



LOSAN DREHT DURCH

Dieser Zwischenfall lässt sich am besten einflechten, wenn die im Schankraum Versammelten sowieso gerade über ihre Träume sprechen.

Losan, der sich anfangs nicht an seinen Traum erinnern konnte, springt plötzlich auf: „Jetzt erinnere ich mich! Es war schrecklich!“ Aufgeregt beginnt er, seinen Alldruck zu schildern, und wird dabei immer erregter und wütender:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich befand mich in einem märchenhaft schönen Schloss, aber überall lagen Leichen, und in der Ferne hörte ich Schreie. Vorsichtig, mit gezückter Klinge, schlich ich in Richtung dieser Geräusche, durch blutverschmierte Flure und verwüstete Säle. Zu meinem Entsetzen kannte ich viele der Toten: Da lagen meine Eltern, mein Bruder mit seiner Familie – sogar meine kleinen Nichten! –, Liebhaberinnen, Kameraden, Auftraggeber. Ich verstand nicht, warum jemand sie alle getötet hatte, aber ich schwor Rache, blutige Rache!

Schließlich wurden die Schreie lauter. Ich näherte mich dem Mörder, der offenbar noch immer tötete. Endlich fand ich ihn: In einem Turmzimmer hatte er seine nächsten Opfer – ich erkannte unsere ehrenwerte Wirtin, ihren Vater, ihre Schwester und ihre Tochter – an Säulen gebunden und malträtierte sie mit glühenden Kohlen. Erst erkannte ich ihn nicht: Er stand mit dem Rücken zu mir und trug einen schwarzen Mantel. Als ich ihn aber anrief und er sich zu mir umdrehte, da sah ich, da sah ich (*Losan reißt die Augen auf, richtet sie plötzlich an einen Helden Ihrer Wahl und wird lauter:*), dass *Ihr* das wart, (*bitte Namen des Helden einsetzen!*) *Ihr* habt all jene Menschen umgebracht, *Ihr* seid ein Mörder, ein *Scheusal*. *Ihr* wollt uns alle umbringen! Aber das weiß ich zu verhindern!“

Damit zieht Losan seine Waffe und geht auf den angeredeten Helden los. In seinen Augen brennt Mordlust, sein Gesicht ist sowohl hassverzerrt als auch seltsam entrückt. Auf eine Diskussion lässt er sich nicht ein. Wenn er nicht aufgehalten wird, tötet er den Helden. Es kommt zum Kampf.

Losan kämpft bis zur Kampfunfähigkeit oder bis zum Tod.

Losan im Traum

INI 12+1W6 **PA** 16 **LeP** 32 **RS** 4

Schwert: **DK** N **AT** 17 **TP** 1W6+6

GS 7 **MR** 8

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: Finte, Wuchtschlag

Die übrigen Anwesenden mischen sich nicht ein. Anfangs hatten sie zwar Losans Geschichte gelauscht, wenden sich aber, als er die Waffe zieht und angreift, nach und nach

gleichgültig, fast gelangweilt, vom Geschehen ab. Raul löffelt seinen Brei weiter, Morena und Lidda gehen wieder an die Arbeit, andere flüstern und scherzen leise miteinander. Insgesamt verhalten sich alle so, als ginge sie der durchgedrehte Söldner und sein Kampf mit den Helden nichts an.

Nur wenn die Helden direkt um Hilfe bitten (zum Beispiel in Form eines Seils, um Losan damit zu fesseln), wird ihnen solche gewährt.

Endet der Kampf mit dem Tod des Söldners, zeigt sich niemand sonderlich betroffen. Von alleine kommt nicht einmal jemand auf die Idee, die Leiche zu entfernen.

IMMER NOCH IM ALBTRAUM

Den Helden und Spielern dürfte langsam dämmern, dass dies noch immer nicht die Realität ist. Es ist davon auszugehen, dass sie abermals beschließen, sich auf die Suche nach dem Traumverursacher zu begeben, um den Albtraum zu beenden.

Im Gasthaus benehmen sich währenddessen alle übrigen Anwesenden immer merkwürdiger und bedrohlicher. Lassen Sie die Helden ein, zwei verstörende Beobachtungen machen, wenn sie sich in der Herberge umsehen oder während sie noch im Schankraum diskutieren, wie sie vorgehen wollen. Beispiele:

- Die Gaukler sitzen leise lachend, mit nacktem Oberkörper unter einem Tisch. Muthin näht Muraco große Stofflappen an den nackten Rücken. Danach gefragt, erläutert er, dass dies Flügel werden.
- Lidda nähert sich mit einem Hackebeil dem toten oder verletzten/gefesselten Söldner, um ihm einige Finger abzuschlagen. „Für den Eintopf.“
- Alrik schwört einer Heldin (alternativ einer weiblichen Meisterfigur) ewige Liebe. Wenn sie ihn abwehrt, wird er unangenehm zudringlich oder beschuldigt sie, rasend vor Eifersucht, ihn mit einem der anwesenden Männer zu betrügen. Geht die auserwählte Heldin auf seine Avancen ein, packt ihn rücksichtslose, brutale Lust, und er wird versuchen, augenblicklich über seine „Angebetete“ herzufallen.

DER ERSTE HINWEIS: EIN SPIEGEL ALS KERKER

Lassen Sie der Gruppe nach dem Zwischenfall mit Losan nicht allzu viel Zeit. Eher früher als später wird sie auf Wendeline aufmerksam werden, die ein Problem der besonderen Art hat.

Wendeline sollte weinend irgendwo hocken, sodass die Helden sie bemerken und sie nach ihrem Kummer fragen können. Tun sie dies nicht (etwa, weil sich sowieso alle um sie herum seltsam verhalten und sie darum alle ignorieren), kann die Wirtstochter sie auch von sich aus ansprechen und um Hilfe bitten.

Wendelines Problem ist einfach gesagt: Ihr Spiegelbild wurde gestohlen. Als Beweis führt die Kleine die Helden hinaus zu einer großen Pfütze – und tatsächlich spiegelt sie sich als Einzige nicht im Wasser. Auf Nachfrage erzählt sie:

- Sie habe hier bei der Pfütze mit Öhrli gespielt, als auf einmal ein „hässliches, vergammeltes Eichhörnchen“ sie angefallen und umgeworfen habe.
- Das Tier habe „etwas Glitzerndes“ um den Hals hängen gehabt, und damit habe es Wendelines Reflexion „eingesogen“ und sei keckernd davongesprungen.
- Alles sei so schnell gegangen, dass Wendeline nichts Genaueres erkennen konnte.

Abschließend zeigt das Mädchen den Helden, in welche Richtung der pelzige Dieb verschwunden ist, und bittet die Gruppe inständig, ihr Spiegelbild zu befreien.

Es ist zu hoffen, dass diese der Bitte nachkommt. Wenn sie dies nicht tut, weil sie lieber nach dem Traumverursacher suchen will (oder Ähnliches), können Sie sie einfach später zufällig auf das Eichhörnchen oder gleich auf den toten Baum, auf dem das Eichhörnchen „lebt“, stoßen lassen.

Wenn die Helden beschließen, Wendeline zu helfen, überlassen wir es Ihnen, wie die Gruppe den toten Baum erreicht. Sie können die Verfolgung des untoten Eichhörnchens schwierig gestalten und *Fährtsuchen*-Proben +7 verlangen (zum Auffinden schwarzer Pelzhaare oder von Hautfetzen und Blut). Es kann auch einfach einen Pfad geben, der in die Richtung führt, in der der Dieb verschwunden ist, und der schließlich beim Baum mündet. Es ist aber ebenso denkbar, dass die Helden, kaum haben sie beschlossen zu helfen, einfach plötzlich vor dem untoten Baum stehen – immerhin befinden sie sich in einem Traum, und in einem Traum ist alles möglich.

DER TOTE BAUM

DIE ENTDECKUNG DES BAUMS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht den Rand einer weiten, leicht abfallenden Grasfläche, in deren Mitte spiegelnd ein stiller See liegt. Aus diesem See erhebt sich, auf eine winzige Insel gekrallt, ein mächtiger toter Baum. Seine nackten Äste bohren sich wie die schwarzen Knochenfinger eines Riesen in den grauen Himmel. Dünne Nebelfetzen umwabern seinen gewaltigen Stamm.

An einem der stärkeren Äste des Baums baumelt eine Gestalt. Eine Leiche. Langsam dreht sie sich im schwachen Wind um sich selbst.

Plötzlich erweckt eine huschende Bewegung eure Aufmerksamkeit: Da! Ganz oben, in den höchsten Zweigen, klettert ein kleines schwarzes Tier umher, flink und geschickt. Im kalten Tageslicht blitzt ganz kurz etwas an ihm auf, dann ist das Tier hinter dem Stamm des Baums wieder verschwunden.

Dies ist der Baum, auf dem das untote Eichhörnchen seinen Bau hat, das Wendelines Spiegelbild gestohlen hat.

Als die Gruppe den Baum entdeckt, ist sie gut 500 Schritt von ihm entfernt. Verfügt einer der Helden über eine Möglichkeit (zum Beispiel den Spruch ADLERAUGE), bereits aus der Ferne einen genaueren Blick auf den Baum zu werfen, kann er weitere Details erkennen (siehe unten: **Unleben auf dem toten Baum**). Vor allem aber zeigt sich nach einigen Sekunden abermals das Eichhörnchen wieder, und der Held kann die Spiegelscherbe ausmachen, die es um den Hals trägt.

Während die Gruppe auf den Baum zugeht, ziehen sich die Nebelfetzen, die ihn umwabern, immer weiter zusammen, verdichten sich und dehnen sich gleichzeitig aus. Als die Helden auf 300 Schritt an den Baum herangekommen sind, ist dieser bereits vollständig von grauen Schwaden eingehüllt, und kurze Zeit später wird auch die Gruppe von kaltem, feuchtem Nebel verschluckt. Die Sicht beträgt kaum noch fünf Schritt. Geräusche klingen sowohl fern und gedämpft als auch seltsam nah.

Der tote Baum im See ist dennoch zu finden: Das Eichhörnchen hat wütend und spöttisch zu keckern begonnen, und die Helden brauchen diesen Lauten nur zu folgen.

ANKOMMT BEIM BAUM

Als die Gruppe das Ufer des kleinen Sees erreicht, liegt dessen Wasser still da. Der Baum in seiner Mitte – knapp fünf Schritt vom Ufer entfernt – ist im Nebel nur als dunkler Schemen auszumachen.

Über den Helden, im Baum, ist regelmäßig das Keckern des Eichhörnchens zu hören sowie gelegentlich ein Knarren (von Ästen) und Tropfen (vom Kondenswasser des Nebels). Sobald die Helden miteinander sprechen oder andere Geräusche verursachen, ertönt außerdem in kurzen Abständen immer wieder ein Stöhnen und Schmatzen (der lebende Leichnam hat die Neuankömmlinge bemerkt und freut sich auf die potenzielle Mahlzeit).

DIE JAGD NACH DEM EICHHORN

Wenn die Helden Wendelines Spiegelbild retten wollen, müssen sie dem Eichhörnchen die Spiegelscherbe entreißen. Dazu müssen sie das flinke Klettertier fangen – und zwar auf dem Baum, denn freiwillig verlässt der untote Nager sein sicheres Revier nicht.

Da sich das Eichhörnchen kletternd sehr viel flinker bewegen kann als ein Mensch, müssen die Helden zusammenarbeiten: Sie sollten sich alle in den Baum wagen und dort den kleinen Dieb in die Enge treiben. Eine Person alleine wird das Tier kaum zu fassen bekommen.

Sie finden auf Seite 97 einen Plan des Baums und im Folgenden Erläuterungen, welche Gefahren in ihm lauern, sowie Regeln zur Bewegung im Baum. Außerdem gehen wir auf Alternativen ein, wie einfallsreiche Helden das Eichhörnchen noch fangen können.

DAS NEST (B)

Dieses Nest sieht aus wie ein klassisches Vogelnest, in dem vier bräunlich gesprenkelte Eier liegen (*Tierkunde*-Probe: keine dem Helden bekannte Tierart). Von den Elterntieren fehlt allerdings jede Spur.

Das Nest liegt in einer Astgabel am Ende eines langen Astes, der nicht ganz stabil ist, sondern rasch zu vibrieren beginnt. Das heißt: Jedes Mal, wenn ein Held sich darauf bewegt, besteht die Gefahr, dass eines der Eier durch die Vibration aus dem Nest rollt (bei einer 1-3 auf W6) und in den See fällt.

Beim Aufprall auf die Wasseroberfläche zerbricht es, und heraus schlüpft eine kleine Schlange mit spiegelnden Schuppen, erstaunlicherweise armdick und einen guten Schritt lang.

Sie greift am Boden gebliebene Helden sofort an oder lauert unter dem Baum (im Wasser oder an Land) darauf, dass die Menschen herunterkommen oder -stürzen. Sollte ein Held ein Ei noch im Nest zerschlagen, schlüpft auch daraus eine Schlange und greift den Helden an.

Spiegelschlangen

INI 12+1W6 PA 7 LeP 15 RS 5

Biss: DK H AT 16 TP 1W6+3 (+Gift)*

GS 4 MR 11**

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

*verursacht der Biss SP, kommt das Gift zum Tragen (mehrmalig) (Stufe 6, Wirkung: 4W6/2W6 SP, Beginn: sofort)

**die Schuppen der Schlangen wirken wie ein INVERCARNO

DER EICHHÖRNCHEPBAU (C)

In einer verlassenen Spechthöhle hat das Eichhörnchen seinen Kobel errichtet, ausgepolstert mit schleimig nassem Gras und Moos. Im Kobel liegen sechs Haselnüsse. Neben ihnen steckt ein Zettel, auf dem „Iss uns!“ steht (in der Muttersprache des Träumers, der die Worte liest).

Kommt ein Held der Aufforderung nach, hat dies verschiedene Wirkungen – je nachdem, welche Nuss er erwischt (bitte auswürfeln):

- **Nuss 1** schmeckt gammelig, ist aber harmlos.
 - **Nuss 2** Heilung von 1W6+3 LeP.
 - **Nuss 3** schmeckt gut, verursacht aber plötzliche Atemnot (1W6+5 KR) – kein dauerhafter Schaden, aber eine *Körperbeherrschungs*- oder *Klettern*-Probe +7, sonst stürzt der Held in seiner Panik vom Baum.
 - **Nuss 4** Der Held kann im Nebel ohne Einschränkungen sehen (s. u.).
 - **Nuss 5** gibt 1W6+3 AsP zurück.
 - **Nuss 6** Der Held spürt nach Verzehr der Nuss eine wage-mutige Zuversicht, ein sicheres Balancegefühl und große Kraft in Armen und Beinen: Sein *Klettern*- sowie sein *Körperbeherrschungs*-Wert steigen je für 2 SR um 5 Punkte, und ebenso lange hat er die gleichen Bewegungsmöglichkeiten wie das Eichhörnchen.
-

RUTSCHIGE STELLEN (D)

Dies sind Stellen, die durch Moosbewuchs oder Feuchtigkeit besonders rutschig sind. Um sie zu überqueren, braucht es eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4. Um an einer dieser Stellen einen Ast zu erklimmen oder von hier aus auf einen anderen Ast zu wechseln, sind die *Klettern*-Proben um +5 erschwert.

Misslingt eine Probe, stürzt der Held ab und erleidet entsprechenden Sturzschaden (siehe WdS 144).

DIE HELDEN IM BAUM

WAHRNEHMUNG IM BAUM

Aufgrund des dichten Nebels ist die Sicht im Baum stark eingeschränkt. In einem Radius von fünf Schritt lässt sich noch recht gut sehen, bis acht Schritt stellt sich alles als wabern-de Schemen dar; weiter reicht die Sicht nicht. Als Faustregel gilt: Ein Held sieht knapp die Hälfte der Ebene, auf der er sich befindet, und die Äste über und unter ihm. Mehr nicht. Um diese eingeschränkte Sicht auch für die Spieler zu simulieren, können Sie die Karte des Baums anfangs nur Ebene für Ebene aufdecken oder sogar einzelne Äste abdecken, bis diese in Sichtweite kommen.

Der Nebel führt dazu, dass sich die Helden teilweise über ihr Gehör orientieren müssen. Das Eichhörnchen macht trippelnde Geräusche, wenn es klettert, und keckert von Zeit zu Zeit schrill und spöttisch. So lässt sich abschätzen, wo es sich befindet. Die Helden sollten sich, wenn sie sich nicht mehr sehen können, über Zurufe verständigen.

Die Behinderung durch den Nebel ist nicht nur eine Erschwernis bei der Jagd nach dem Eichhörnchen. Sie soll auch für Atmosphäre sorgen, besonders zu Anfang: Denn die Helden klettern nicht nur einfach in einen toten Baum – sie wagen sich dabei auch in weiße, feuchte Nebelschwaden und damit ins Unbekannte, in dem sie eine sich nähernde Gefahr erst sehr spät werden sehen können. Sie wissen zu Anfang ja nicht, ob sie das Eichhörnchen nicht angreifen wird. Und sie können nur ahnen, was das Stöhnen und Gurgeln des Gehängten zu bedeuten hat. Sollte später eins der Eier aus dem Nest fallen und unten zerbrechen, werden Helden ab der zweiten Ebene des Baums nicht beobachten können, was geschieht.

Spielen Sie mit Geräuschen, verunsichern Sie Ihre Helden mit ihnen. Das Eichhörnchen keckert und trippelt, der Gehängte schmatzt und keucht, von den Ästen tropft Wasser, Zweige knarren oder reiben aneinander, plötzlich stößt eine Krähe einen heiseren Ruf aus, ehe sie flatternd auffliegt, und so weiter.

FORTBEWEGUNG IM BAUM

Die untere Astebene des Baums befindet sich drei Schritt über dem Boden. Die Helden benötigen daher wahrscheinlich Hilfsmittel (Seil, Räuberleiter), um sie zu erklimmen. Sobald sie diese Hürde überwunden haben, helfen ihnen bei der Fortbewegung im Baum die Talente *Klettern*, *Akrobatik* und *Körperbeherrschung*, außerdem sind die Vorteile *Balance* und *Herausragende Balance* hilfreich.

Zur Fortbewegung im Baum legt jeder Held eine Probe auf eines der o. g. Talente ab, für den Vorteil *Balance* erhält er

dabei 3 Extra-TaP, für *Herausragende Balance* 7 Extra-TaP, die jeweils zu seinem normalen Talentwert addiert werden. Die Hälfte der erzielten TaP* ergeben die Reichweite in Schritt, die der Held sich pro KR fortbewegen kann (Minimum sind unabhängig vom Probenergebnis 2 Schritte).

Wenn sich ein Held auf einem Ast fortbewegt, zählt jeder Meter auf der Karte als ein Schritt. Das Klettern auf einen anderen Ast (sowohl auf einen benachbarten Ast auf derselben Ebene als auch hinauf oder hinunter auf eine andere Ebene) kostet zwei Schritte.

Für die Fortbewegung entlang eines Astes wird einmal pro KR eine *Körperbeherrschungs*-Probe fällig, sonst verliert der Held das Gleichgewicht und stürzt vom Baum (und erleidet entsprechenden Sturzschaden, siehe **WdS 144**). Um auf einen höher oder tiefer gelegenen oder auf einen benachbarten Ast zu klettern, bedarf es einer *Klettern*-Probe +3.

Generell gilt: Auf einer Ebene können benachbarte Äste nur erreicht werden, wenn sie höchstens zwei Schritte entfernt sind. Ebenenübergreifend können nur Äste erreicht werden, die sich direkt über oder unter dem Helden befinden. Gewagte *Akrobatik*- oder *Körperbeherrschungs*-Proben, die je nach Vorhaben des Helden erschwert sein sollten, erlauben nach Maßgabe des Spielleiters eine weitergehende Bewegung innerhalb des Baums.

Diese Fortbewegungsregeln gelten unabhängig von der Größe der Helden, denn der geträumte Baum passt sich jedem Träumer proportional an – egal ob Zwerg, Elf oder Thorwaler.

JAGD NACH DER SCHERBE

Da das Eichhörnchen sich nicht fangen lassen wird, obliegt es den Helden, es auf dem Baum in die Enge zu treiben und zu töten.

- Angreifen kann man das Tier in der Distanzklasse H und N, wenn man sich auf demselben Ast in einem Radius von einem Schritt oder auf einem höher gelegenen Ast genau über ihm befindet oder bewegt. Mit Waffen der Distanzklasse S oder mit Fernwaffen sind nach Maßgabe des Spielleiters – und insbesondere bei Fernwaffen unter Berücksichtigung der schlechten Sichtverhältnisse – auch Angriffe auf weiter entfernte Äste möglich.
- Zusätzlich zum Angriff muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, sonst verliert der Held bei der Aktion sein Gleichgewicht und fällt.
- Wenn das Eichhörnchen durch Waffenschaden getötet wird, fällt es in den See und kann von den Helden auf dem Wasser treibend gefunden werden. Allerdings müssen sich die Helden bei der Suche im See gegebenenfalls noch lebenden Spiegelschlangen (s. o.) auseinandersetzen.

ALTERNATIVE JAGDTECHNIKEN

Einfallsreiche Helden können sich die Jagd nach dem Eichhörnchen vereinfachen. Gehen sie auf entsprechende Ideen ein und improvisieren Sie gegebenenfalls.

Möglichkeiten:

- Fliegende Helden gelangen problemlos und schnell von Baumebene zu Baumebene. Sie zwingen den untoten Nager, sich mehr im „Inneren“ der Krone, zum Stamm hin, zu bewegen.

- Äste lassen sich abschneiden oder abschlagen, um die Fluchtmöglichkeiten des Eichhörnchens zu minimieren. Äste haben je nach Dicke 20 bis 40 Strukturpunkte und 3 bis 6 Punkte Härte.
- Äste oder gar der Baum selbst können angezündet werden. Da das Holz aber sehr nass ist, gestaltet sich dies äußerst schwierig: Es verlangt eine *Wildnisleben*-Probe +10 und eine Erklärung der Spieler, wie die Helden das Feuer in Gang zu bringen versuchen. Mit Magie wie z. B. einem **IGNIFAXIUS** fällt das Feuermachen leichter: 10 TP magischer Feuerschaden reichen aus, um einen dauerhaften Brand am Baum zu verursachen. Hat das Feuer nach mehreren SR eine gewisse Größe (Meisterentscheid) erreicht, verlöscht es nicht mehr. Baum und Eichhörnchen verbrennen, und die Helden müssen am Ende nur noch in der Asche die Spiegelscherbe finden.
- Mit Hilfe eines **AEOLITUS** kann der Nebel um den Baum in der Reichweite des Zaubers weggeblasen werden.

DIE BEFREITE REFLEXION

Wenn ein Held die Spiegelscherbe an sich gebracht hat, geschieht Folgendes: Ein helles Licht bricht aus der Scherbe hervor, aus dem Wendeline tritt – oder genauer: Wendelines nicht stoffliche Reflexion. Noch immer blass und mit tränennassen Wangen, bedankt sie sich erleichtert. Dann hebt sie eine Hand zum Abschied und spricht: „Merkt: Ihr habt den Wächter getötet und die Gefangene befreit. So soll es sich wiederholen. Also findet und stellt euch dem Wächter!“ Damit huscht sie davon wie ein Schatten, um sich wieder mit Wendeline zu vereinigen. Sollten die Helden bereits vor der Tötung des Eichhörnchens auf die Idee kommen, das Spiegelbild mit Gewalt befreien zu wollen, gelingt dies nicht. Die Scherbe lässt sich nicht zerstören.

Eine Analyse der Scherbe offenbart, dass sie von machtvoller und fremdartiger Magie durchdrungen ist; eine gut gelungene Analyse (mehr als 7 ZfP*) lässt zudem den Rückschluss zu, dass es sich wohl um Feenmagie handelt. Sobald das Spiegelbild befreit worden ist, verblasst die Magie innerhalb kurzer Zeit.

RÜCKKEHR

Hier gilt, was schon für den Weg zum Baum galt: Entscheiden Sie selbst, wie die Gruppe, nachdem sie Wendelines Spiegelbild befreit hat, zurück zur Herberge gelangt. Denkbar ist, dass sie, nachdem die Reflexion sich verabschiedet hat, automatisch wieder vor dem Gasthaus steht. Vielleicht muss sie aber erst noch einen gefährvollen Rückweg meistern und dabei als Erstes etwaige Spiegelschlangen, die unter dem Baum lauern, überwinden.

ZURÜCK BEIM GASTHOF

Als die Helden zum *Fallenden Ritter* zurückkehren, erwartet sie ein grauenvoller Anblick: Vier enthauptete Leichen liegen neben einem blutüberströmten Hackklotz vor der Herberge. Es sind die Körper von Margoris, Raul, Losan und Firisa. Ihre Köpfe stecken aufgereiht auf vier Pfählen – Lidda ist gerade dabei, den vierten Kopf etwas fester zu drehen. Ihre Hände und Kleider sind voller Blut, an ihrem Gürtel hängt ein tiefendes Fleischerbeil.



Die Enthaupteten

Scheinbar alle übrigen Herbergsgäste und -bewohner liegen – noch lebend, aber wimmernd vor Angst – gefesselt und geknebelt in einiger Entfernung auf dem Boden. Ein zweiter Blick auf die Gefangenen oder eine KL-Probe offenbart jedoch, dass Maline, die Wahrsagerin, nicht unter ihnen ist.

Am Gasthaus selbst können die Helden ebenfalls eine Veränderung feststellen: Sämtliche Fenster und Türen sind verschwunden, es ist kein Zugang erkennbar.

LIDDAS BEWEGGRÜNDE

Lidda ist sehr aufgeregt: Sie hat hektische Flecken im Gesicht, atmet schwer und schenkt den Helden zunächst keine Beachtung. Nachdem sie sichergestellt hat, dass alle bisher abgeschlagenen Köpfe fest auf ihren Pfählen sitzen, nimmt sie wieder ihr Beil zur Hand und will sich einen nächsten Gefangenen zum Enthaupten holen.

Stellen sich die Helden der Wirtin in den Weg, schreit sie aufgeregt und fast weinerlich: „Lasst mich weitermachen, lasst mich weitermachen, ich muss doch wieder in meine Herberge zurück!“ Mit *Überreden-* oder *Heilkunde Seele-* Proben (jeweils +3), geeigneter Magie oder passenden Liturgien lässt sie sich schließlich etwas beruhigen, sodass sie sich den Helden genauer erklären kann:

Sie sei zutiefst beunruhigt, weil sie nicht in ihr Gasthaus komme – und es sei doch ihr Lebensunterhalt, die Grundlage zum Leben für sie und ihre ganze Familie! Aber Maline, die bestimmt eine böse Hexe sei, habe sie und alle anderen aus der Herberge hinausgelockt und dann alle Türen und Fenster zum Verschwinden gebracht. Nun sei sie ganz allein in dem Haus – und Lidda und auch sonst niemand wisse, was sie darin treibe, sie mache sich deswegen große Sorgen. Darum habe sie das Köpfen angefangen. „Und ich mache so lange weiter, bis die alte Hexe weich wird und mich wieder in meine Herberge lässt!“

Lidda glaubt tatsächlich, Maline mit dem Töten der anderen Personen erpressen zu können. Von der Irrationalität dieses Verhaltens lässt sie sich nicht überzeugen. Jedoch kann sie

durch geschicktes Argumentieren (*Überreden-*Probe +5) dazu gebracht werden, den Helden einen Moment Zeit für eine andere Lösung des Problems zu geben, bevor sie mit den Hinrichtungen weitermacht. Einer Befreiung ihrer Gefangenen stimmt sie jedoch auf keinen Fall zu.

MIT WAFFENGEWALT GEGEN LIDDA

Alternativ kann die Gruppe Lidda natürlich auch mit Gewalt entwaffnen und unschädlich machen. In einem solchen Fall können die Helden hinterher auch die Gefangenen losbinden. Diese bestätigen die Geschichte der Wirtin: Maline hat mit einer List dafür gesorgt, dass alle, bis auf sie selbst, die Herberge verlassen, und dann waren plötzlich alle Fenster und Türen verschwunden. Danach gefragt, wie sie allesamt von Lidda allein überwältigt werden konnten, geben sie ausweichend und etwas verschämt verschiedene Antworten: Lidda habe sie reingelegt. Sie hätten geglaubt, das Fesseln gehöre zu einem Spiel. Sie könnten sich nicht genau daran erinnern. Erst habe Losan Lidda geholfen. Und ähnliche Geschichten, keine glaubwürdig oder eindeutig.

Übrigens werden, sollte Lidda den Tod finden, Aedin und Erlgard die Helden darum bitten, einen Weg in die Herberge zu finden und Maline (so sie wirklich etwas Böses im Schilde führt) unschädlich zu machen. Möglicherweise sieht Ihre Gruppe zudem auch selbst die Notwendigkeit, die geheimnisvolle Wahrsagerin zur Rede zu stellen – vielleicht halten die Helden sie für die Traumverursacherin oder ahnen in der Zwischenzeit, dass Maline etwas mit all dem erträumten Wahnsinn zu tun haben könnte.

Lidda im Traum

INI 9+1W6 PA 13 LeP 29 RS 1

Beil: DK N AT 19 TP 1W6+5

GS 8 MR 5

Besondere Eigenschaften und KampfregeIn: Wuchtschlag

GASTHAUS OHNE EINGANG

Lassen Sie die Helden das Gasthaus in Ruhe inspizieren. Es gibt keine erkennbaren Eingänge mehr, weder Türen noch Fenster. Die Wände lassen sich zudem nicht mit Gewalt durchdringen oder zerstören, sondern wirken, als wäre das ganze Haus aus massivem Gestein. Eine Analyse des Hauses durch geeignete Zauber oder Liturgien zeigt keine Spuren von Magie.

DIE SPRECHENDEN KÖPFE: RÄTSEL UND AUFGABEN

Während die Helden die Herberge untersuchen, bemerkt plötzlich einer von ihnen etwas höchst Eigentümliches: ein leises, monotones Gemurmel, das von den aufgespießten Köpfen der Erschlagenen zu kommen scheint.

Nähern sich die Helden den Köpfen, bewahrheitet sich der Eindruck: Tatsächlich bewegen sich ihre Lippen ganz leicht, und ein unentwegtes Geplapper entströmt ihnen. Die Augen der Toten bleiben derweil leblos verdreht, und aus ihren Halsstümpfen tropft noch immer Blut.

Das gemeinsame Gemurmel der Köpfe ergibt keinen Sinn, sie reden durcheinander, und einzelne Wörter sind nicht auszumachen. Hören sich die Helden aber an, was jeder einzelne Kopf zu sagen hat, fällt auf: Sie sprechen jeweils immer wieder dieselben Sätze – eine Art Aufforderung in Rätselform.

Folgendes ist zu hören:

Firisa:

„Zwei Hinweise, wie die Herberge zu betreten ist, gebe ich dem, der die Lieblichkeit der edelsten Blume im Garten der Schönen Göttin mit kunstvollen Worten zu preisen versteht.“

Margoris:

„Vier Antworten für zwei Hinweise, wie sich die Herberge betreten lässt:

Wer schickt die Träume?

Wie heißt die gütige Tochter?

Was hat in dieser Welt Bestand?

Eine Schuld hat jeder bis zuletzt.“

Losan:

„Zwei Hinweise gebe ich dem, der mich besiegen kann. Wer wagt es?“

Raul:

„Zwei Hinweise für den Suchenden, der meinen Preis zu zahlen bereit ist. Ich nenne ihn nur ein einziges Mal, als Rätsel. Gebt gut Acht!“

Dies sind die Worte, die Raul vorerst immer wiederholt. Signalisiert ein Held die Bereitschaft, sich das Rätsel anzuhören, rezitiert er Folgendes in monotoner, heiserer Sprechweise:

„Der achtjährige Alrik geht mit seiner elfjährigen Schwester Alrike auf den Markt. Die blauäugige Mutter hat ihnen fünf Silbertaler mitgegeben. Damit sollen sie für die siebenköpfige Familie sechs frische Eier, einen Laib Roggenbrot, eine

gerupfte Gans, einen Viertellaib Ziegenkäse und eine Hartwurst kaufen. Die Gans kostet 2 Silbertaler, ein Ei je 1 Heller, das Brot 3 Heller, die Hartwurst 5 Heller und der Käse 4 Heller. Auf ihrem Weg über den Markt kommen Alrik und Alrike aber an einem Stand mit Naschwerk vorbei, und sie können nicht widerstehen und kaufen sich einen Karamelapfel für 1 Silbertaler. Während sie ihn sich genussvoll teilen, fällt Alrikes Blick plötzlich auf eine Bude, in der Seifen und Öle feilgeboten werden. Bald ist der Tsatag der Großmutter, und sie haben noch kein Geschenk. Kurzerhand erheben sie eine Lavendelseife für 4 Heller – die Kinder wollen ihr etwas besonders Schönes schenken, weil sie immer so traurig ist, seit der Großvater gestorben ist. Ihnen ist klar, dass sie nun nicht mehr genug Münzen für die Einkäufe der Mutter haben, und beraten sich, was sie weglassen können. „Die Hartwurst kommt nicht infrage, die isst der Vater so gern“, sagt Alrike. „Die Gans geht aber auch nicht“, fällt Alrik ein, „denn die soll es morgen zum Praiostag geben.“

So geht es eine Weile hin und her, aber am Ende haben die Kinder eine gute Idee. Als sie wenig später heimkommen und ihre Einkäufe vorzeigen, werden sie von der Mutter kaum getadelt.

Nun meine Frage. Die Antwort möchte ich in Dukaten als Preis für meinen Hinweis haben: Wie viele Geschwister haben Alrik und Alrike?“

LÖSUNGEN

Jeder Kopf stellt den Helden eine Aufgabe oder eine Frage, wobei diese stets etwas mit dem einstigen Charakter des Enthaupteten zu tun haben. Lösen die Helden die Aufgabe, erhalten sie von dem jeweiligen Kopf einen Hinweis (s. u.).

— Firisa verrät ihren Hinweis, wenn ein Held ihr ein Lied über eine Rose singt. Es kann kurz, sollte aber melodisch sein und sich reimen. Lassen Sie Ihre Gruppe ruhig etwas herumprobieren, ehe Sie ihr (wenn sie nicht von alleine darauf kommt) KL-Proben zugestehen und sie bei gelungener Probe daran erinnern, dass sie mit dem Kopf einer Bardin sprechen. Durch *Singen*-Proben müssen insgesamt 20 Gesamt-TaP* erzielt werden, dann verrät Firisa ihren Hinweis.

— Die Antworten zu Margoris' Fragen lauten: „Marbo. Bishdaniel. Nichts hat Bestand. Seinen eigenen Tod.“

Sobald die Spieler (und damit die Helden) begriffen haben, dass es – weil Margoris die Fragen stellt – wahrscheinlich um Boron geht, können sie die ersten beiden Fragen mit *Götter/Kulte*-Proben +3 beantworten. Auf den Leitspruch der Boron-Kirche, Nichts hat Bestand, kommen sie mit einer *Götter/Kulte*-Probe +5, ebenso auf die letzte Antwort. Gebildeten Helden, die mit der Stadt Punin sehr vertraut sind, sei dafür alternativ auch eine einfache KL-Probe zugestanden, denn als Inschrift über dem Puniner Boron-Tempel steht zu lesen: „Du schuldest der Welt noch einen Tod.“ Borongeweihte Helden können die Fragen mit einfachen *Götter/Kulte*-Proben beantworten. Beantworten die Helden mindestens drei der vier Fragen richtig, wird Margoris ihnen ihren Hinweis verraten.

— Wer sich Losans Herausforderung stellt, muss einen Kampf bestehen: Der kopflose Leichnam des Söldners steht plötzlich schwankend auf und greift den Helden an.

Losan als Zombie

INI 8+1W6 PA 5 LeP 57 RS 3

Schwert: DK N AT 15 TP 1W6+9

GS 6 MR 9

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln:Wuchtschlag

Ist der Leichnam besiegt, verrät Losan den Helden seine Hinweise. Die Antwort auf Rauls phexgefälliges Rätsel lautet: 2 (Vater, Mutter, Großmutter, Alrik und Alrike sind fünf – bleiben also bei einer siebenköpfigen Familie noch zwei Geschwister). Legen die Helden zwei Dukaten auf den Boden unter den Kopf, gibt der Händler seine Hinweise preis.

Haben die Spieler (und damit die Helden) nicht gut genug aufgepasst und wissen die Antwort nicht, können Sie ihnen KL-Proben+3 zugestehen, damit sie sich an Einzelheiten des Rätsels erinnern. Alternativ lässt Raul übrigens auch mit sich handeln – immerhin ist er Händler. So wird er zum Beispiel gegen einen Aufpreis Hinweise geben oder sogar das ganze Rätsel noch einmal stellen, wenn den Helden entsprechende *Überreden*-Proben +7 gelingen.

DIE HINWEISE

Folgende Hinweise geben die Köpfe jeweils, wenn die Helden ihre Rätsel und Aufgaben erfolgreich gelöst haben:

— **Firisa:** Der Spiegel. Öffnet die Pforte.

— **Margoris:** Ein Schlüssel. Wartet.

— **Losan:** Der Schlüssel. Ist eine Pforte.

— **Raul:** Der Wächter. Aus Blut gemalt.

Natürlich ergibt dies noch wenig Sinn (was den Helden auch auffallen dürfte). Man muss die einzelnen Satzteile in einer anderen Reihenfolge zusammensetzen, um den tatsächlichen Wortlaut zu ermitteln:

Der Spiegel ist eine Pforte.

Ein Schlüssel, aus Blut gemalt.

Der Schlüssel öffnet die Pforte.

Der Wächter wartet.

Die Hinweise helfen in dieser Situation, in die Herberge zu gelangen – und natürlich sind sie auch eine Anweisung für „später“, wenn die Helden wieder wach sind, wie sie zum Wächter und zur gefangenen Ala'ia gelangen.

EIN EINGANG INS GASTHAUS

Folgendermaßen sind die Hinweise der Köpfe in dieser Situation zu verstehen, um einen Eingang in die Herberge zu erschaffen:

Die Helden brauchen etwas Spiegelndes. Besonders bietet sich die Spiegelscherbe an, in der Wendelines Reflexion gefangen war. Sollten die Helden diese bereits fortgeworfen haben, tut es auch ein glatt polierter Schild oder ein Taschenspiegel, der sich an Firisas Leiche finden lässt.

Auf die spiegelnde Fläche muss mit Blut ein Schlüssel gemalt werden. Daraufhin schwimmt die Spiegelfläche, als würde Nebel darin aufziehen, und der Gegenstand wird größer, bis er etwa einen Schritt hoch ist. Halten die Helden ihn nun an eine Wand der Herberge, verschmilzt er mit dem Stein und verwandelt sich in eine hölzerne Tür. Durch diese können die Helden die Herberge betreten.

IN DER HERBERGE

Die Helden betreten die Herberge durch ihre selbst geschaffene Tür. Egal, an welcher Seite die Tür entstanden ist: Die Gruppe tritt in den Schankraum.

Hier sitzt Maline – in Wahrheit jedoch Kristallschwinge als Traumverursacher – seelenruhig an einem der Tische und legt Inrah-Karten. Als sie die Helden erblickt, ruft sie „Ihr werdet sie nicht befreien!“, und wirft einige Karten, die sie gerade in der Hand hält, der Gruppe entgegen. Noch in der Luft wachsen sie und verwandeln sich zu lebenden Abbildern.

Vor den Helden landen die Inrah-Karten der Fürst des Eises, der Magier des Feuers, der Ritter des Erzes sowie die Knappin der Luft. Sie sehen wie die auf den ursprünglichen Karten dargestellten Menschen aus, doch ihre Körper wirken unnatürlich dünn, weich und biegsam. Sie greifen die Helden sofort an und schützen auch Maline unter allen Umständen. Letztere hält sich im Hintergrund und greift erst an, wenn zwei der Kartenmenschen im Kampf gefallen sind.

Sinkt die LE der Kartenmenschen unter 0, ertönt ein Geräusch wie von reißendem Papier, und der Erschlagene sinkt laut- und schwerelos wie ein fallendes Blatt zu Boden.

Kartenmensch: Fürst des Eises

INI 14+1W6 PA 16 LeP 20 RS 4 GS 8 MR 12

Eisschwert: DK N AT 17 TP 1W6+5

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: Wuchtschlag; wird ein Ziel vom Eisschwert getroffen, wirkt zusätzlich ein CORPOFRIGO mit 2W6+4 ZFP* auf das Ziel.

Kartenmensch: Magier des Feuers

INI 15+1W6 PA 18 LeP 20 RS 1 GS 8 MR 12

Flammenstab: DK NS AT 12 TP 1W6+4

Flammenstrahl: FK 16 P 3W6

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: Für je 10 TP, die der Magier an einem Ziel verursacht, sinkt der RS des Ziels um 1.

Kartenmensch: Ritter des Erzes

INI 10+1W6 PA 12 LeP 20 RS 7 GS 8 MR 12

Zweihänder: DK NS AT 20 TP 2W6+6

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: Wuchtschlag

Kartenmensch: Knappin der Luft

INI 18+1W6 PA 19 LeP 20 RS 2 GS 12 MR 12

Schwert: DK N AT 14 TP 1W6+4

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: Finte, 2 Paraden pro Runde.

Maline im Traum

INI 14+1W6 PA 17 LeP 36 RS 1 GS 7 MR 8

Kurzschwert: DK HN AT 18 TP 1W6+3

Besondere Eigenschaften und Kampfregeln: Finte

DAS ENDE DES ZWEITEN ALBTRAUMS

Töten die Helden Maline, schwimmt die Umgebung um sie herum, und sie erwachen endlich – diesmal wirklich.

KAPITEL IV: DAS DRITTE ERWACHEN

TRAUM ODER WIRKLICHKEIT?

Nachdem die Helden Maline im zweiten Traum getötet haben, erwachen sie. Ein drittes Mal. Und diesmal *wirklich* – aber es ist reizvoll und beabsichtigt, dass die Gruppe (und ihre Spieler) zunächst misstrauisch sind und der vermeintlichen Wirklichkeit nicht trauen.

Die Helden erwachen also dort, wo sie in der Nacht zuvor eingeschlafen sind. Es ist früher Morgen. Gestalten Sie das Erwachen ruhig ganz ähnlich dem im zweiten Traum, um das Misstrauen und den Realitätsverlust noch zu schüren. Erwähnen Sie im Grunde recht normale Beobachtungen der Helden mit einem seltsamen, beunruhigenden Nachdruck, etwa: Als du aus dem Fenster schaust, schiebt sich gerade eine einzelne dunkle Wolke vor die frühe Sonne. Oder: Draußen geht der Knecht vorbei, fröhlich pfeifend, in der Hand ein blitzendes Beil.

Unabhängig davon, ob die Helden meinen, noch immer in einem Traum oder doch endlich wach zu sein, werden sie vermutlich erneut darüber beraten, was die nächtlichen Ereignisse zu bedeuten haben. Lassen Sie ihnen genügend Zeit, um die verwirrenden Rätsel zu deuten.

Ein Gespräch mit Maline

Die übrigen Gäste versammeln sich nach und nach im Schankraum, um ihr Frühstück einzunehmen. Auch Maline ist hier zu finden, schweigsam, bedrückt, mit Ringen unter den Augen. Sie hatte in der Nacht grässliche Albträume, in denen sie immerzu von dem schwarzen Hasen verfolgt wurde.

Auch die anderen Menschen in der Herberge haben schlecht geträumt – sie wurden von Eindrücken aus dem Traum der Helden heimgesucht. Allerdings erinnern sie sich nur noch fragmentarisch. Es bleiben vor allem Gefühle. So ist Wendeline der Gruppe (plötzlich) sehr zugetan (sie ist ihr sehr dankbar, ohne dies erklären zu können), während Losan unbewusst einen Groll, ein Unbehagen spürt.

Es ist zu hoffen, dass die Helden ihre Träume richtig deuten und das Gespräch mit Maline suchen, um sie nach dem Spiegel zu fragen. Die Wahrsagerin wird die Existenz des Spiegels zunächst leugnen – er ist ihr zu wertvoll, sie möchte ihn nicht verlieren. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 offenbart jedoch, dass sie lügt.

Reden die Helden weiter auf sie ein, erzählen sie ihr sogar von ihren Träumen und von der Vermutung, dass es sich bei dem Spiegel um ein Gefängnis handelt und dass der Angriff des Hasen damit zusammenhängt (*Überreden-/Überzeugen*-Proben +3), wird Maline weich und gibt zu, einen magischen Spiegel zu besitzen. Sie erzählt der Gruppe, woher sie ihn hat und wie er wirkt. Dann händigt sie den Helden unglücklich das Artefakt aus.

Der Spiegel

Maline hat den Spiegel in einige Tücher gewickelt und trägt ihn in einem Beutel unter ihren Gewändern immer bei sich. Beachten Sie bitte die Beschreibung des Spiegels im Anhang auf Seite 107, wenn die Helden das Artefakt zum ersten Mal zu Gesicht bekommen.

ALTERNATIVE GESCHEHEN

Wenn die Helden ...

... Maline nicht ansprechen, sondern sie gleich mit Waffengewalt zur Herausgabe des Spiegels zwingen wollen, bringen sie die übrigen Personen in der Herberge gegen sich auf. Vor allem der Söldner Losan wird die Wahrsagerin verteidigen wollen. Es bedarf wiederum *Überreden-* oder *Überzeugen*-Proben, um alle Anwesenden zu beruhigen. Wenn dies nicht gelingt, werden die Helden aus dem *Fallenden Ritter* hinausgebeten bzw. -geworfen.

... zunächst hinauslaufen und vielleicht in der näheren Umgebung nach Schwarzfell suchen, taucht er tatsächlich nach einiger Zeit auf. Allerdings kann er hier, außerhalb der Träume, nicht mit den Menschen sprechen. Er wird daher die Helden durchdringend anschauen, ehe er zur Herberge hoppelt, um ihnen zu signalisieren, dass sie dort tätig werden müssen.

... die Botschaft ihrer Träume nicht verstanden haben und aus diesem Grund erst einmal gar nichts weiter unternehmen, reisen sie nach dem Frühstück, wie abgesprochen, mit der kleinen Reisegruppe weiter. Von nun an müssen Sie bitte improvisieren: Es kann zum Beispiel zu einem weiteren Angriff von Schwarzfell kommen, bei dem er sich erneut auf Maline stürzt. Ein Held kann Maline beobachten, die etwas abseits gedankenverloren in den Spiegel starrt. Oder es kommt in der nächsten Nacht erneut zu Albträumen – ganz ähnlichen wie den oben beschriebenen.

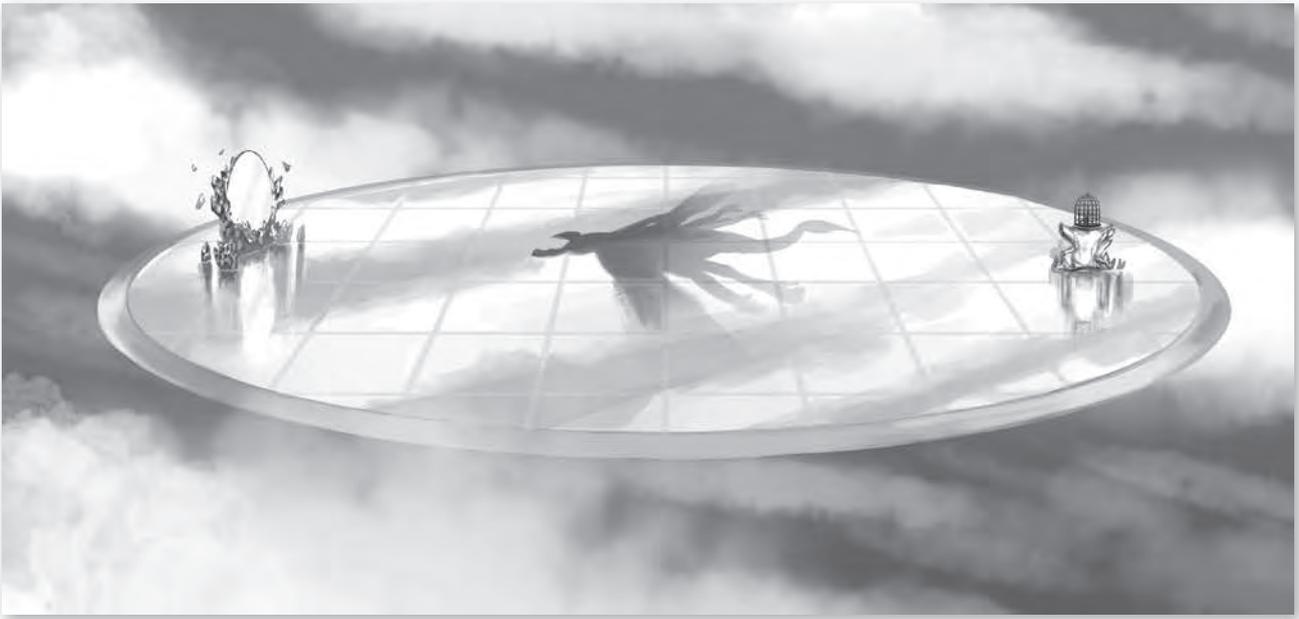
Sollten die Helden den Spiegel magisch oder auf anderem Wege analysieren, finden Sie entsprechende Ausführungen ebenfalls bei der Beschreibung des Spiegels auf Seite 107.

DURCH DEN SPIEGEL

Auch dieser Spiegel ist – wie die Spiegelscherbe im Traum – ein Tor, und zwar das Tor, durch das man Ala'ias Kerker betreten kann. Wie im Traum lässt es sich öffnen, indem man auf die Spiegelfläche mit Blut einen Schlüssel zeichnet. Sobald die Helden den Schlüssel auf das Glas gemalt haben, beginnt der Spiegel, zitternd zu wachsen, bis er etwa einen guten Schritt hoch ist. Gleichzeitig beginnt sein Glas, wabernd stumpf zu werden, als würde wallender Nebel darin aufziehen. Wenn das Wachstum des Spiegels abgeschlossen ist, ist das Spiegelglas verschwunden, und man kann durch den Rahmen treten, in den wallenden Nebel hinein.

Dabei ist es übrigens unerheblich, ob die Helden den Spiegel auf den Boden gelegt oder gegen eine Wand gelehnt haben.

KAPITEL V: HINTER DEM SPIEGEL



Das Feengefängnis

DER KERKER

Die Helden treten durch das Spiegeltor und finden sich in Ala'ias alpträumhaftem Gefängnis wieder: Sie stehen auf einer zehn mal zehn Schritt großen, gläsernen Scheibe, die im Nichts zu schweben scheint. Über und unter ihr erstreckt sich nichts als blaugrauer Himmel, durchzogen von einigen weißen Wolken. Die Glasscheibe ist blank und leer – bis auf einen in Kristall eingefassten Spiegel, durch den die Helden soeben hindurchgetreten sind, ein Kristallpodest, auf dem Ala'ias Käfig steht, und den riesigen Kerkermeister, der die fremden Eindringlinge augenblicklich angreift. Beachten Sie bitte auch das Handout zum Feengefängnis in den gemeinsamen Anhängen.

BEWEGUNG UND KAMPF AUF DER GLASSCHEIBE

Helden, die an *Höhen-* oder *Platzangst* leiden, müssen an diesem alpträumhaften Ort auf die Nachteile würfeln oder im Folgenden entsprechende Abzüge auf Proben hinnehmen.

Außerdem ist der Boden aufgrund seiner Glätte sehr rutschig, wodurch einige Handlungen der Helden schwerer durchzuführen sind: AT und PA reduzieren sich um jeweils 2, Proben auf passende *Körperliche Talente* sind um bis zu 5 Punkte erschwert.

Zudem empfiehlt es sich für den Spielleiter, die als Handout beigelegte Rasterkarte der Scheibe zu verwenden, um einen genauen Überblick über die Position der einzelnen Helden zu behalten – insbesondere ist es nämlich möglich, dass die Helden von der Scheibe fallen können, s. u..

ALA'IAS KÄFIG

Auf dem einen Schritt hohen Kristallpodest steht ein goldener Käfig (knapp einen halben Schritt hoch), ganz ähnlich einem Vogelkäfig. Darin liegt Ala'ia; sie ist bei Bewusstsein, aber blass und schwach. Ihr Haar ist verfilzt, ihre Kleidung zerrissen.

Der Käfig selbst ist – dies ergibt eine magische oder liturgische Analyse – magisch. Allerdings lässt er sich vom Podest heben und davontragen. Eine gut gelungene Analyse (7 oder mehr ZFP*) offenbart zudem, dass der Käfig nach innen stark antimagisch wirkt, wodurch Ala'ia daran gehindert wird, sich selbst aus dem Käfig zu befreien.

Das Schloss des Käfigs lässt sich entweder mit einer wahrhaft meisterlichen *Schlösser Knacken*-Probe +25, einen FORAMEN+10 für 20 AsP oder mit Hilfe des Schlüssels, den der Kerkermeister bei sich führt (s. u.), öffnen.

DER KERKERMEISTER KRISTALLSCHWINGE

Kristallschwinge ist ein zwei Schritt langes, geflügeltes Geschöpf, das aussieht wie eine übergroße, fremdartige Libelle. Sein glänzender Körper scheint vollständig aus Glas und Kristall zu bestehen, hier und da bedeckt von spiegelnden Schuppen. Seine durchsichtigen, sirrenden Flügel haben einen Durchmesser von über zwei Schritt. Sechs dürre Insektenbeine ragen aus seinem Mittelsegment, am Hinterleib blitzt ein Stachel, im kleinen Kopf funkeln riesige Facettenaugen, und ein kräftiges Beißwerkzeug schnappt klappernd auf und zu.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 kann ein Held erkennen, dass sich in Kristallschwinges gläserner Brust ein kleiner goldener Schlüssel befindet: der Schlüssel zu Ala'ias goldenem Käfig. Um an diesen Schlüssel zu gelangen, müssen die Helden den Kerkermeister töten.

Kristallschwinge

INI 17+1W6 PA 18 LeP 35 RS 8

Biss: DK H AT 17 TP 2W6+3

Stachel: DK NS AT 16 TP 1W6+5 (+Gift)*

GS 12 MR 11**

Besondere Kampfgregeln: Flugangriff, Sturzflug, zwei Attacken (je einmal Biss und einmal Stachel) pro KR. Alle 3 KR kann Kristallschwinge anstelle seiner beiden herkömmlichen Attacken einen AEOLITUS in der Variante *Sturm* mit 7 ZfP* wirken; Helden im Wirkungsbereich des Zaubers muss eine KK-Probe+7 gelingen, um nicht 1W6+1 Schritt durch die Luft gewirbelt zu werden, wodurch die Möglichkeit besteht, dass sie von der Scheibe fallen (hier sollte die Rasterkarte verwendet werden).

*verursacht der Stachel SP, kommt das Gift zum Tragen (mehrmalig) (Stufe 8, Wirkung: 2W6+2/1W6+1 SP und -4W6/-2W6 AsP, außerdem FF, GE und KK jeweils -2/-1, Beginn: sofort)

**Kristallschwinges Körper reflektiert Zauber wie ein INVERCARNO

Kristallschwinge wird jeden fremden Eindringling bis zum Tod bekämpfen. Sein wichtigstes Anliegen ist es, Ala'ia zu bewachen und ihre Befreiung zu verhindern.

STURZ VON DER GLÄSERNE SCHRIBE

Ein Held, der über den Rand der Glasscheibe stürzt, fällt 1W6+1 KR lang ins Nichts, hinein in endloses Graublau und verwaschene Wolkenfetzen.

Lassen Sie den entsprechenden Spieler und den Rest der Gruppe an dieser Stelle ruhig für kurze Zeit im Ungewissen, was weiter mit dem Helden geschieht. Für einen kurzen Moment darf es so aussehen, als hätte er das Zeitliche gesegnet. Zeit zum Trauern bleibt jedoch keine – für seine Gefährten geht der Kampf um Leben und Tod gegen Kristallschwinge schließlich weiter.

Nach 1W6+1 KR aber endet der Sturz des Helden überraschend, und er kommt hart auf einem gläsernen Untergrund auf. Der Aufprall kostet ihn (unabhängig von der Falldauer) 5W6-5 Schadenspunkte (als wäre er eigentlich nur 5 Schritt gefallen). Er kann den Fallschaden mit einer *Körperbeherrschung*-Probe +5 zu reduzieren versuchen (WdS 144).

Es stellt sich heraus, dass die Glasfläche, auf die er aufgeschlagen ist, die Unterseite der Scheibe ist, auf der seine Gefährten kämpfen. Tatsächlich hat sich für ihn die Schwerkraft umgedreht – und wird dies immer wieder tun, wenn er sich abermals von der Scheibe stürzt. Ein Held, der von einer Seite des runden Glases fällt, wird jedes Mal nach 1W6+1 KR auf der anderen Seite aufschlagen, jedes Mal aber natürlich auch immer den Fallschaden hinnehmen müssen.

Kristallschwinge, der des Fliegens mächtig ist, kann selbstverständlich Helden auf beiden Seiten der Glasscheibe angreifen.

KRISTALLSCHWINGES TOD UND ALA'IAS BEFREIUNG

Wird Kristallschwinge erschlagen, zerfällt er klirrend zu einem großen Haufen scharfkantiger Scherben. Um den Schlüssel zu Ala'ias Käfig darin zu finden, bedarf es einiger Zeit und einer *Sinnenscharfe*-Probe +2. Wühlen die Helden ohne Schutz in den Scherben, erleiden sie durch Schnitte an Händen und Armen 1W3 SP. Mit Hilfe des Schlüssels

GEFANGEN AUF DER UNTERSEITE

Sollte sich am Ende, nachdem Kristallschwinge tot und Ala'ia befreit ist, ein Held (oder mehrere) noch auf der Unterseite der Scheibe befinden, ist dies ein Problem, weil es auf dieser Seite kein Tor in die Dritte Sphäre gibt. Mögliche Lösungen des Problems:

- Eine recht schmerzhaft Lösung wäre ein weiterer Sprung über den Rand des Glases (allerdings verursacht dies natürlich abermals Fallschaden, und möglicherweise sind sich die Helden bzw. Spieler dieser Möglichkeit auch gar nicht sicher).
- Weiterhin wäre es denkbar, dass seine Gefährten den Helden mit Hilfe eines Seils o. ä. zu sich ziehen, wofür drei KK-Proben +4 gelingen müssen. Sobald der Held auf die andere Seite der Scheibe gezogen worden ist, gilt für ihn die normale Schwerkraft.
- Ein fliegender Held holt den Unglücklichen ab.
- Mit ein wenig Einfallsreichtum können auch diverse Zauber helfen, zum Beispiel der FORTIFEX (in der Variante *Bewegliche Wand*), der MOTORICUS (auf die Kleidung des festsitzenden Helden), der PARALYSIS (für einen schmerzfreien Fall).
- Die Scheibe selbst lässt sich nicht zerstören oder beschädigen.

(oder auf andere Art und Weise, siehe Seite 104) kann dann der Käfig geöffnet und Ala'ia befreit werden. Die noch sehr geschwächte Ala'ia wird den Helden danken und sie bitten, den Kerker schnell mit ihr zu verlassen.

DER ZERBROCHENE SPIEGEL

Die Helden haben Ala'ia gerettet. Gemeinsam stehen sie vor dem ehemaligen Kerker, dem Spiegel. Sein Glas ist zersprungen, der Rahmen verbogen.

Ala'ia bedankt sich bei ihren Rettern, belohnt sie (siehe unten: **Der Mühen Lohn**) und kann noch offene Fragen zu den Hintergründen der seltsamen Ereignisse beantworten. Sie fragt recht bald nach ihrem Reithasen Schwarzfell, und als die beiden sich wiedersehen, ist die Freude grenzenlos. Ala'ia vergibt Maline – sie hat erkannt (und vielleicht erklären die Helden es ihr auch noch einmal), dass die Wahrsagerin nicht in böser Absicht gehandelt hat.

Schließlich aber möchte Ala'ia in ihre Globule zurückkehren. Sie hat Heimweh und muss ihren Bruder seiner gerechten Strafe zuführen. Mit einem letzten Kopfnicken schwingt sich Ala'ia auf ihren Hasen, ehe sie mit ihm in den Sonnenuntergang davonreitet – und plötzlich verschwunden ist.

DER MÜHEN LOHN

Für das Überstehen des Alptraums sowie die Befreiung der Fee erhalten die Helden **400 Abenteuerpunkte** und **fünf Spezielle Erfahrungen** nach Maßgabe des Spielleiters. Außerdem erhält der Held, der sich am meisten um Ala'ia gekümmert hat, von ihr eine Rosenblüte aus Kristall. Fortan hat der Held den Vorteil *Feenfreund* und kann darauf hoffen, dass ihm zukünftig in einer brenzligen Situation Schwarzfell oder gar Ala'ia persönlich zu Hilfe eilt (Spielleiterentscheid).

ΑΠΗΛΑΓ I: DRAMATIS PERSONAE

ALA'IA, ΕΙΠΕ ΒΛÜΤΕΠΦΕΕ, ΕΡΣΤΕ ΓΕΣΑΝΤΕ ΑΜ ΗΟΦ ΔΕΡ ΓΙΝΣΤΕΡΚÖΠΙΓΙΠ

Ala'ia stammt aus einer Feenglobule, in der helle, blumenübersäte Ebenen und große, sonnendurchschienene Wälder von glitzernden Flüssen durchzogen werden. Diese weite, zarte Landschaft ist wie gesprenkelt mit weißen, goldenen und silbernen Märchenschlössern, umgeben von atemberaubend schönen Gärten, denn es gibt hier zahllose, oft winzige Königreiche, in denen die Feenwesen sich hemmungslos dem bunten, pompösen Leben am Hofe hingeben (oder was sie dafür halten). Dies ist ein unendlicher Reigen aus dekadenten Banketten mit viel Narretei und Bardenkunst, Jagdausritten und Ritterturnieren; man frönt den raschen Vergnügungen, der Eitelkeit und Schmeichelei, den Intrigen und Gerüchten. So schnell, wie neue Bündnisse zwischen den kleinen Reichen entstehen, so schnell zerfallen sie auch wieder – über Grenzstreitigkeiten, echten oder vermeintlichen Beleidigungen, verletztem Stolz und schlechten Lügen.

Ala'ia war glücklich in dieser Welt. Sie genoss das Leben am Hof der Ginsterkönigin Fandavia. Als außergewöhnlich hübsche Blütenfee mit langen türkisen Locken, milchweißer Haut und veilchenblauen Augen hatte sie viele Verehrer, in deren Bewunderung sie sich sonnte. Auch war sie eine erfolgreiche Reiterin, die auf ihrem treuen, schwarzen Reithasen Schwarzfell so manches Springturnier gewann. Das größte Ansehen aber brachte ihr die hohe Ehre ein, Erste Botschafterin Fandavias zu sein. In dieser Funktion ritt sie sowohl anreisenden Gästen und deren adeliger Gefolgschaft entgegen, um sie gebührend zu empfangen, als auch den Anführern feindlicher Heere vor einer Schlacht, um diese doch noch von einem Angriff abzuhalten.

In beiden Funktionen glänzte Ala'ia – und das nicht nur aufgrund ihrer Schönheit und ihres unwiderstehlichen Charmes. Vor allem beherrschte sie meisterhaft Einfluss-, Verständigungs- und Illusionszauberei (in feenmagischer Variation), die sie stets intuitiv einsetzte, um ihre Gegenüber zu Gunsten ihrer Königin zu beeinflussen. Freunden vermittelte sie unterbewusst Eindrücke der Geborgenheit, des Wohlwollens und des Friedens, während sie gleichzeitig nachfühlte, was die Gäste sich von ihrem Besuch versprachen (um später zu veranlassen, dass diesen Wünschen nachgekommen wurde).

Feinden pflanzte sie die unterschwellige Überzeugung ein, dass der geplante Kriegszug eine Dummheit war und nichts als Kummer bringen würde.

Ala'ia hatte einen Zwillingsbruder, A'saro. Dieser ritt als Zweiter Gesandter der Ginsterkönigin durch die Lande, aber er war längst nicht so erfolgreich wie seine Schwester, und er neidete ihr den Erfolg. Besonders schmerzhaft war für ihn, dass Ala'ia wegen ihrer besonderen Verdienste von der Königin überaus geschätzt, verwöhnt und mit vielerlei Geschenken belohnt wurde – während sie mit A'saro stets nur flüchtig umging. Dabei war der Zweite Gesandte unsterblich verliebt in Fandavia und erschnete nichts mehr als ihre Zuneigung. Über die Jahrhunderte zerfraßen Neid und Eifersucht alle Liebe, die A'saro je für seine Schwester gespürt hatte, und er empfand nur noch Hass für sie. So entschied er, sie zu beseitigen. Wenn sie erst einmal fort wäre, würde die Königin ihn zu ihrem Ersten Gesandten machen und ihm all das zuteil werden lassen, was sie bisher nur Ala'ia gab!

Mit finsterster Magie erschuf A'saro ein magisches Artefakt: einen Zauberspiegel, in den er seine Schwester sperrte. Ein grässliches Untier mit Namen Kristallschwinge bannte er als unüberwindlichen Wächter hinein. Nach Einkerkung seiner Schwester öffnete A'saro ein Tor in die Dritte Sphäre und schleuderte den Spiegel in die Welt der Menschen. Nun hatte er seine Schwester, davon war er überzeugt, für immer aus dem Weg geräumt!

Was A'saro in seinem bösen Triumph nicht bemerkte: Der Reithase Schwarzfell, der die Schandtats mitangesehen hatte, war seiner gefangenen Herrin in die Dritte Sphäre gefolgt, ehe sich das Tor wieder schloss. Hier folgt er seitdem dem Spiegel, immer darauf hoffend, Ala'ia eines Tages befreien zu können.

MALINE WERTIMOL, WAHRSAGERIΠ

Die Wahrsagerin Maline Wertimol (65 Jahre, graue Haare, schiefe Zähne) zieht seit vielen Jahren zusammen mit anderen Gauklern oder auch mit Händlern durch die Lande und hielt sich in all der Zeit mehr oder weniger gut mit ihren Prophezeiungen über Wasser. Das Glück schien ihr endlich hold zu sein, als sie vor drei Monaten von einem Krämer einen sehr schön verzierten Spiegel erwarb, der sich als magisch herausstellte und ihr bei den „Blicken“ in die Zukunft ihrer Kunden wertvolle Dienste leisten konnte.

ANHANG II: ARTEFAKTE

DER SPIEGEL

Bei dem Spiegel, in dem A'saro seine Schwester gefangen hält, handelt es sich um einen kunstvoll mit Edelsteinen verzierten Handspiegel aus Silber. A'saro hat ihn mittels Feenmagie verzaubert, um seine Konkurrentin dauerhaft aus der Welt zu schaffen: Der Spiegel ist der Zugang zu einer nur für diesen Zweck geschaffenen Gefängnisglobule, in die A'saro sicherheitshalber auch noch die Kristallschwinge als Wächter geschickt hat.

Doch A'saro hat die Zauberkräfte Ala'ias unterschätzt: Zwar kann sie sich nicht selbst aus ihrem Kerker befreien, sie hat es jedoch in einem verzweifelten Versuch unter Aufbringung eines Großteils ihrer Kräfte trotz der antimagischen Wirkung ihres Käfigs geschafft, einen Teil ihrer machtvollen Verständigungs- und Hellsichtsmagie durch den Spiegel hinaus in die Dritte Sphäre zu wirken. Hierdurch ist es ihr u. a. möglich, nach Menschen Ausschau zu halten, die ihr helfen können und mit ihnen in Kontakt zu treten, wie sie es im Laufe des Abenteuers in den Träumen der Helden versucht. Als „Nebeneffekt“ dieser Magie ermöglicht der Spiegel seinem Trä-

ger, die Gedanken seines Gegenübers zu lesen – ähnlich dem Zauber BLICK IN DIE GEDANKEN. Diese Fähigkeit war es auch, die den Spiegel für Maline und ihre Weissagungen so wertvoll gemacht hat.

Sollte der Spiegel mittels eines ANALYS oder einer entsprechenden Liturgie untersucht werden, offenbart sich Folgendes:

0-3 ZfP*: Bei dem Spiegel handelt es sich um ein hochmagisches Artefakt.

4-7 ZfP*: Bei der wirkenden Magie handelt es sich um Zauber der feeischen Repräsentation.

8-12 ZfP*: Die Magie ist sehr fremdartig, beinhaltet jedoch Bestandteile der Merkmale Kraft und Limbus.

13-16 ZfP*: Die wirkenden Zauber ähneln den Zaubern AUGE DES LIMBUS und PLANASTRALE ANDERWELT.

mehr als 16 ZfP*: Zusätzlich wirken wohl auch Zauber, die den Merkmalen Verständigung und Hellsicht zuzuordnen sind. Diese Zauber sind scheinbar erst nachträglich und nicht vom Erschaffer des Artefakts gewirkt worden.



ANHANG III: HANDOUTS

A'SARO

Beschreibung: Du bist A'saro. Du dienst seit Jahrhunderten der Ginsterkönigin Fandavia als Zweiter Gesandter. Die Königin ist deine große Liebe, sie ist gütig, klug und wunderschön – aber sie hat kaum Augen für dich, und das nur wegen deiner eitlen, verwöhnten Zwillingsschwester Ala'ia! Ala'ia drängt sich immer in den Vordergrund, will immer besser sein als du (und alle glauben ihr, dass sie besser ist als du), und das kannst du nicht länger dulden. Du hast dich mit der Kristallschwinge verbündet, mit deren Hilfe du Ala'ia betäuben und für immer in einem von dir geschaffenen Kerker verschwinden lassen wirst. Einst mag es eine Zeit gegeben haben, in der du deine Schwester geliebt hast, in der du heiter und friedlich warst, aber diese Zeit ist lang vorbei. Nun quälen dich nur noch Hass, Neid und der Schmerz unerfüllter Liebe.

Ziel: Ala'ia mit Hilfe des Spiegels und der Kristallschwinge gefangen nehmen

Verbündete: die Kristallschwinge, dein weißer Reithase Schneeball

Ausgangssituation: Du stehst vor der Tür zu Ala'ia Gemächern im Schloss der Königin. Neben dir wartet die Kristallschwinge darauf, deine Schwester zu betäuben und gefangen zu nehmen. Aber was ist das? Hinter der Tür perlt helles Lachen – ist Ala'ia etwa nicht allein?

MU 14 KL 14 IN 15 CH 15
FF 12 GE 13 KO 13 KK 14 WS 7

Schwert:

INI 11+IW6 AT 14 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Ausweichen 13 LeP 34 AuP 35 AsP 29 MR 8

RS 5 (Lederrüstung, Lederhelm und Lederzeug) GS 6

Relevante SF: Ausweichen II, Wuchtschlag

Relevante Talente: Selbstbeherrschung 13

Relevante Zauber: PLUMBUMBARUM 11, FULMINICTUS 8

KRISTALLSCHWINGE

Beschreibung: Du wurdest von A'saro, dem Zweiten Gesandten der Königin Fandavia, gefangen und ausgebildet. Du bist sein mächtigster Diener, und Deine Aufgabe ist es, A'saros Zwillingsschwester Ala'ia zu vergiften und in einem von A'saro geschaffenen Kerker gefangen zu halten. Sie ist von eingebildeter, arroganter, selbstsüchtiger Natur und verhindert Erfolg und Liebesglück deines Meisters.

Ziel: Ala'ia vergiften und später in ihrem Gefängnis bewachen

Verbündete: A'saro, A'saros weißer Reithase Schneeball

Ausgangssituation: Du schwebst neben A'saro vor der Tür zu Ala'ias Gemächern im Schloss der Königin. Du bist bereit, die Zimmer zu stürmen und die Schwester deines Meisters zu vergiften. Aber was ist das? Hinter der Tür perlt helles Lachen – ist Ala'ia etwa nicht allein?

Kristallschwinge

INI 17+IW6 PA 18 LeP 35 RS 8

Biss: DK H AT 17 TP 2W6+3

Stachel: DK NS AT 16 TP 1W6+5 (+Gift)*

GS 12 (Fliegend) MR 11**

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Sturzflug, zwei Attacken (je einmal Biss und einmal Stachel) pro KR.

*verursacht der Stachel SP, kommt das Gift zum Tragen (mehrmalig) (Stufe 8, Wirkung: 2W6+2/1W6+1 SP und -4W6/-2W6 AsP, außerdem FF, GE und KK jeweils -2/-1, Beginn: sofort)

**Kristallschwinges Körper reflektiert Zauber wie ein INVERCARNIO

ORDIVA

Beschreibung: Du bist Ordiva, seit vielen Jahren Dienerin von Ala'ia, der Ersten Gesandten der Ginsterkönigin. Ala'ia ist hübsch, klug und unterhaltsam und ihr seid in den Jahren zu guten Freundinnen geworden.

Ihr Zwillingssbruder A'saro, der Zweite Gesandte, ist bei Weitem nicht so erfolgreich wie sie. Manchmal hast du den Eindruck, dass ihn das wütend macht.

Ziel: einen fröhlichen Nachmittag mit Ala'ia verbringen, ihr zu Diensten sein

Verbündete: Ala'ia, Schwarzfell

Ausgangssituation: Du bist bei deiner Herrin Ala'ia in ihren Gemächern. Ihr plaudert angeregt und trinkt edlen Wein.

MU 12 KL 11 IN 14 CH 16
FF 14 GE 13 KO 11 KK 11 WS 6

Langdolch:

INI 10+IW6 AT 12 PA 13 TP 1W6+2 DK H

Ausweichen 10 LeP 30 AuP 31 AsP 23

RS 1 (Kleidung) MR 8 GS 8

Relevante SF: Ausweichen I

Relevante Talente: Selbstbeherrschung 8

Relevante Zauber: FAVILLUDO 12

ALA'IA

Beschreibung: Du bist Ala'ia. Du dienst seit Jahrhunderten der Ginsterkönigin Fandavia als Erste Gesandte. In ihrem Namen ziehst du auf deinem schwarzen Reithasen Schwarzfell durchs Land und überbringst Botschaften, heißt Gäste willkommen oder verhandelst mit Feinden. Du bist überaus erfolgreich in allem, was du tust, und das verdankst du deinem Talent, deinem Charme, deiner Klugheit und deiner Schönheit. Du hast viele Verehrer, und auch die Königin schätzt dich sehr.

Dein Zwilling Bruder A'saro, der Zweite Gesandte, ist leider weniger erfolgreich. Das tut dir leid, denn du liebst ihn, aber deiner Meinung nach gibt er sich auch zu wenig Mühe. Gerade in den letzten Jahren ist er oft mürrisch und aufbrausend, natürlich bringt ihm das wenig Sympathien ein.

Ziel: einen fröhlichen Nachmittag mit deiner Dienerin Ordiva verbringen

Verbündete: Ordiva, Schwarzfell

Ausgangssituation: Du hast beschlossen, mit deiner Dienerin Ordiva den schönen Tag zu genießen. Ihr sitzt in deinen Gemächern, plaudert angeregt und trinkt edlen Wein.

MU 15 KL 15 IN 16 CH 17
FF 13 GE 14 KO 11 KK 10 WS 6

Schwert:

INI 12+1W6 AT 12 PA 16 TP 1W6+4 DK N

Ausweichen 13 LeP 28 AuP 30 AsP 41

RS 1 (Kleidung) MR 10 GS 8

Relevante SF: Ausweichen II

Relevante Talente: Selbstbeherrschung 14

Relevante Zauber: FULMINICTUS 6, DUPLICATUS 15, ARMATRUTZ 8

SCHWARZFELL

Beschreibung: Du bist Schwarzfell, der schwarze Reithase von Ala'ia, der Ersten Gesandten der Ginsterkönigin Fandavia. Du liebst deine Herrin. Sie ist stets gut zu dir und hat ein einnehmendes Wesen. Als Gesandte ist sie außerordentlich erfolgreich, sie wird von der Königin hoch geschätzt und vom gesamten Hof bewundert. Das größte Glück für dich ist, wenn sie mit dir an einem Springturnier teilnimmt oder einfach nur so über Wiesen hinwegjagt, schnell wie der Wind. Ala'ia hängt sehr an ihrem Zwilling Bruder A'saro, das weißt du. Und sie vertraut ihm. Du aber hast bemerkt, dass er ihr in letzter Zeit immer finstere Blicke zuwirft, und du hast ein schlechtes Gefühl.

Ziel: für Ala'ia da sein

Verbündete: Ala'ia, Ordiva

Ausgangssituation: Du ruhst dich in Ala'ias Schlafgemach auf deinem Lager aus. Im Salon nebenan hörst du perlendes Lachen und das feine Klängen gläserner Kelche: Die Dienerin Ordavia, die gleichzeitig auch eine gute Freundin deiner Herrin ist, plaudert mit Ala'ia.

Schwarzfell

INI 17+1W6 PA 16 LeP 21 AsP 25 RS 3

Biss: DK H AT 17 TP 2W6+3

Tritt: DK N AT 19 TP 2W6+2

GS 10 MR 12

Besondere Kampfgeln: Geisterpanzer, Anspringen (6)

Zauber: BLITZ 12, FAVILLUDO 12

SCHNEEBALL

Beschreibung: Du bist Schneeball, der weiße Reithase von A'saro, dem Zweiten Gesandten der Ginsterkönigin Fandavia. Du liebst deinen Herrn. Es schmerzt dich, dass er seit vielen Jahren unglücklich ist – schuld daran ist allein seine selbststüchtige Zwillingsschwester Ala'ia, die Erste Gesandte. Sie drängt sich immer in den Vordergrund und verhindert so, dass A'saros Talente wahrgenommen werden. So hat auch Fandavia, die von deinem Herrn sehr geliebt wird, kaum einen Blick für ihn übrig. Aus Verzweiflung hat A'saro nun einen Kerker erschaffen, in den er seine Schwester für immer sperren will, um endlich eine Chance auf ein erfülltes Leben zu erhalten.

Ziel: A'saro helfen

Verbündete: A'saro, die Kristallschwinge

Ausgangssituation: Du bist auf dem Weg zu Ala'ias Gemächern im Palast der Königin. Heute will A'saro seine Schwester mit Hilfe des Spiegels und der Kristallschwinge gefangen nehmen und du möchtest dabei helfen.

Schneeball

INI 14+1W6 PA 14 LeP 22 RS 3

Biss: DK H AT 15 TP 2W6+1

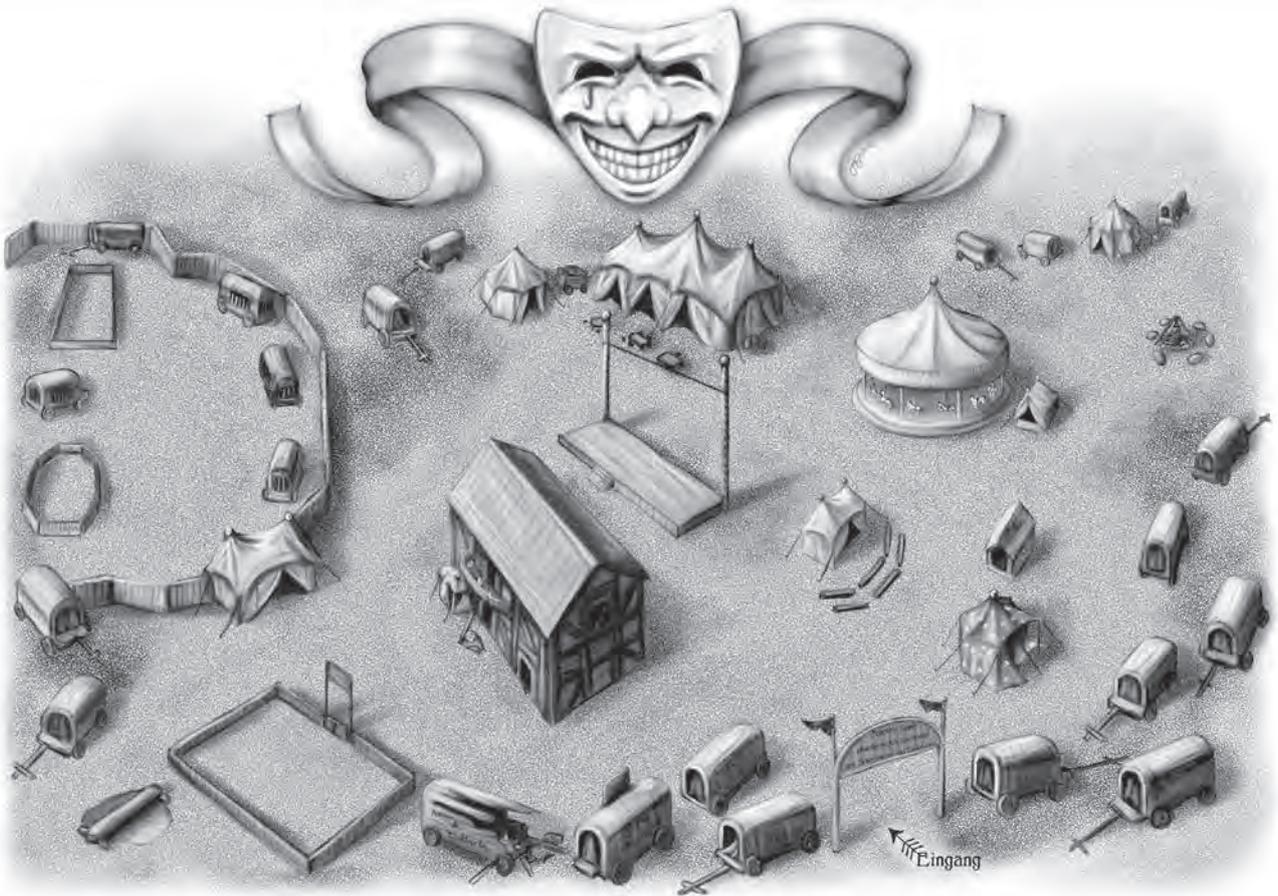
Tritt: DK N AT 16 TP 2W6

GS 10 MR 9

Besondere Kampfgeln: Geisterpanzer, Anspringen (4), Raserei (4)

GEMEINSAME ANHÄNGE

DER GEISTERJAHRMARKT – DER GEISTERJAHRMARKT



DER GEISTERJAHRMARKT – DAS GEISTERHAUS



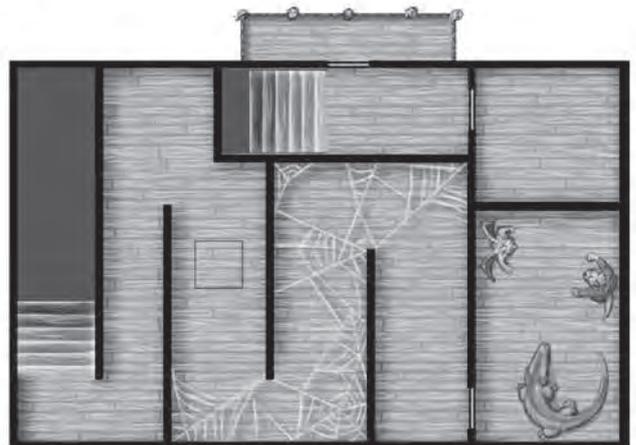
Ausgang



Eingang



Erdgeschoss



Erste Etage

1 Schritt

DIE PACT DER GEIFERNDEN MÄULER – ZAHLUNGEN DES KNOCHENZEHNTS

16. AGT 1026 BF

Erstmals leistet Notacker seinen Knochenzehnt verspätet und unvollständig. Der Knochenhändler wurde ersatzweise als fehlender Kadaver genutzt. Die Schuld am Knochenvogt ist damit für dieses Jahr beglichen. Ein neuer Händler vor Ort wird eingesetzt werden.

30. AGT 1026 BF

Neuer Knochenhändler Notackers ist ein Mann namens Dragomir. Loyalität wurde geprüft; er ist dem Drachen devot und hat den Schwur geleistet, die Lieferungen stets pünktlich zu erbringen.

(...)

II. ASF 1030 BF

Dragomir bringt Kunde, dass die Knochenlieferung seit dem Erhalt seiner Position erstmals geringer ausfällt als gefordert. Notacker klagt über Ghule, die ihre Toten fressen. Er wurde gepeitscht und sein Schicksal dem Rat vorgebracht.

(...)

Der Rat ist sich des Problems durch Aufenthalte auf Kaltenstein bewusst und lässt angesichts der wahren Behauptung Dragomirs Gnade walten. Murak di Zeforika selbst wird sich der Sache annehmen, sobald er wieder nach Kaltenstein reist. Dragomir wird eine zweite Gelegenheit eingeräumt, den Knochenzehnt bis I. AGT zu liefern.

(...)

I. AGT 1030 BF

Dragomir hat rechtzeitig den fehlenden Corpus geliefert.

(...)

4. TGT 1030 BF

Dragomir bringt Anweisung von Murak di Zeforika selbst, die besagt, dass Morcas Schattenschlag bei seinem Besuch auf Kaltenstein in zwei Wochen mit 10 Mann der Nirraven-Garde eine Lieferung mit sich führen soll. Diese soll enthalten:

- 20 Sack Knochenmehl als Grundlage für Leim
- Gebeine zur Pressung von Knochenziegeln
- einen fähigen Baumeister, der sich mit der Ausbesserung von Burgmauern auskennt
- sämtliches Drachengedärm aus Phoborochs Abfallgrube in der Pyramide
- den im Moor gefundenen Kadaver
- Nahrungsvorräte für einen Winter, darunter 20 Flaschen Almadaner und ebenso viele vom Meskinnes aus Zeforikas Villa
- zwei Lustmädchen (von nicht zu schlanker Statur angesichts des bevorstehenden Winters)
- an Paraphernalia: 10 Unzen Rabenfedern, einen beinernen Alptraumfänger aus dem Totenbett eines Kindes, Zähne eines im Schlaf Gestorbenen, eine Reliquie des Drachens, 1 Flux Boronwein, drei Flaschen reinen Alkohols mit destillierten Alpträumen, reichlich Knochenasche, die restlichen Vorräte an getrockneten Seelenhauch-Blüten
- das Erhebungsgewand Zeforikas aus seiner Villa
- fünf weitere Phiolen von Mengreyth' Retro-Elixier aus dessen Labor

(...)

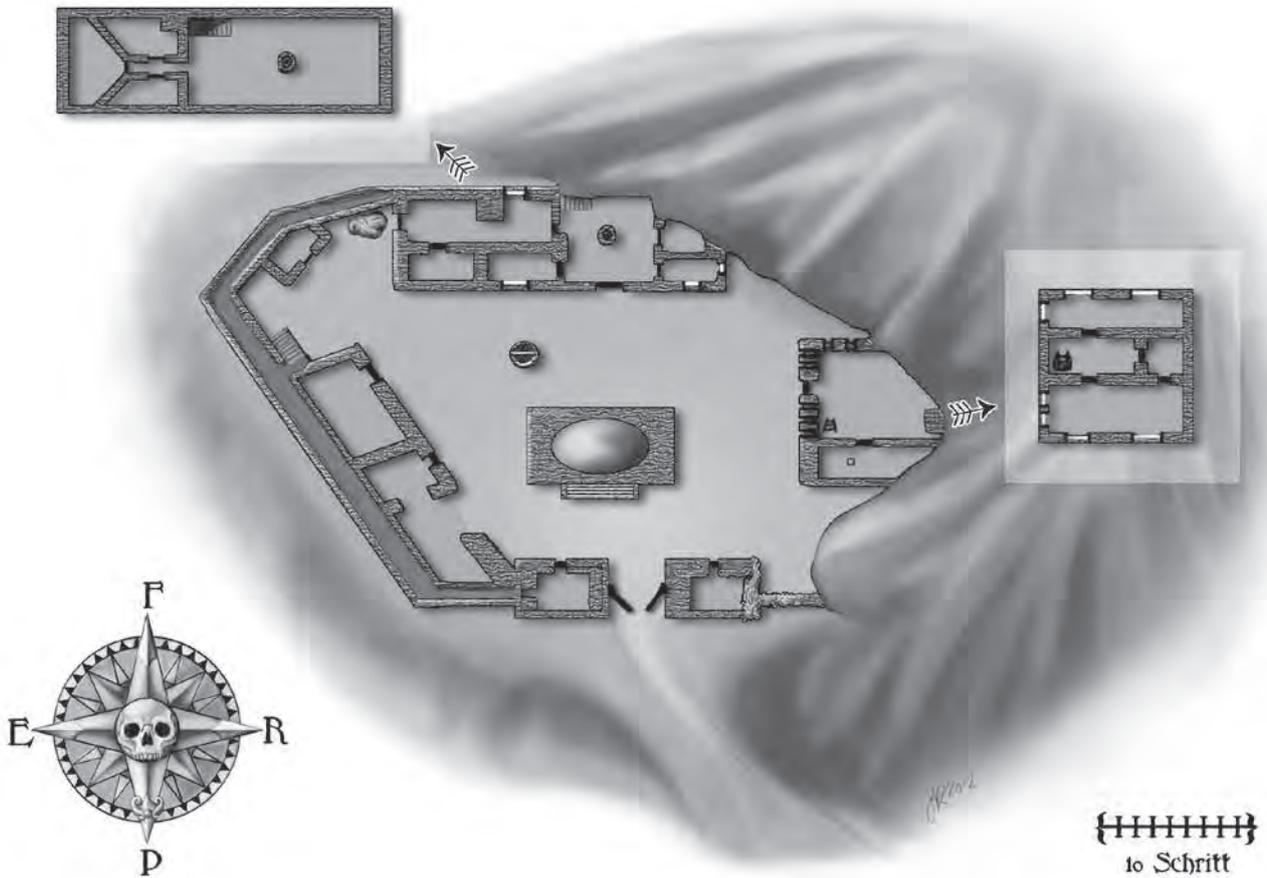
7. ASF 1030 BF

Dragomir berichtet, dass die Ghulplage vom Rat beseitigt wurde und dankt im Namen Notackers untertänigst. Der Knochenzehnt hat dank des harten Winters erfreulicherweise die übliche Menge überstiegen.

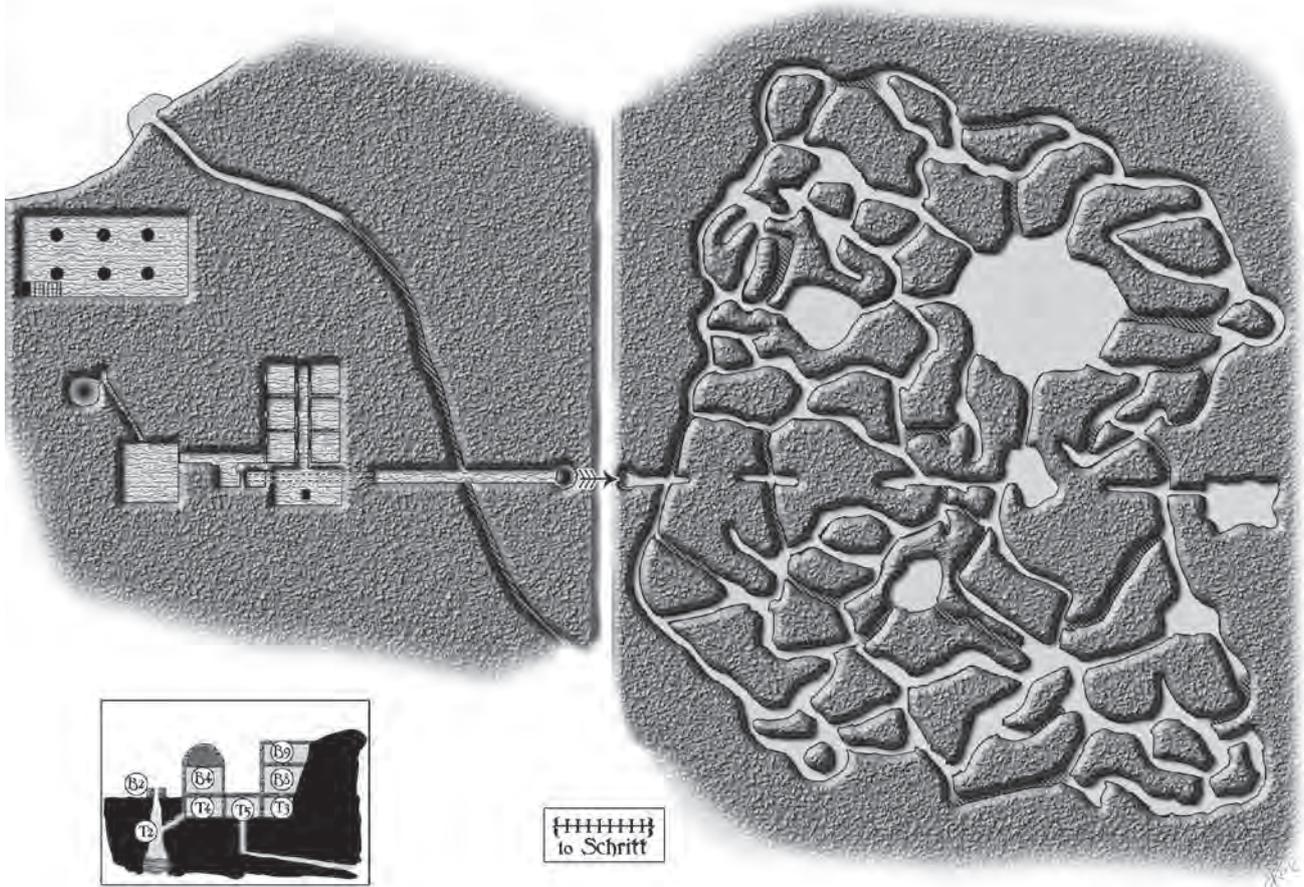
Die Nacht der Geifernden Mäuler – Das Dorf Potacker



Die Nacht der Geifernden Mäuler – Die Festung Kaltepfels



DIE PACT DER GEIFERNDEN MÄVLER – DIE TUPPEL VON DER POTACKER

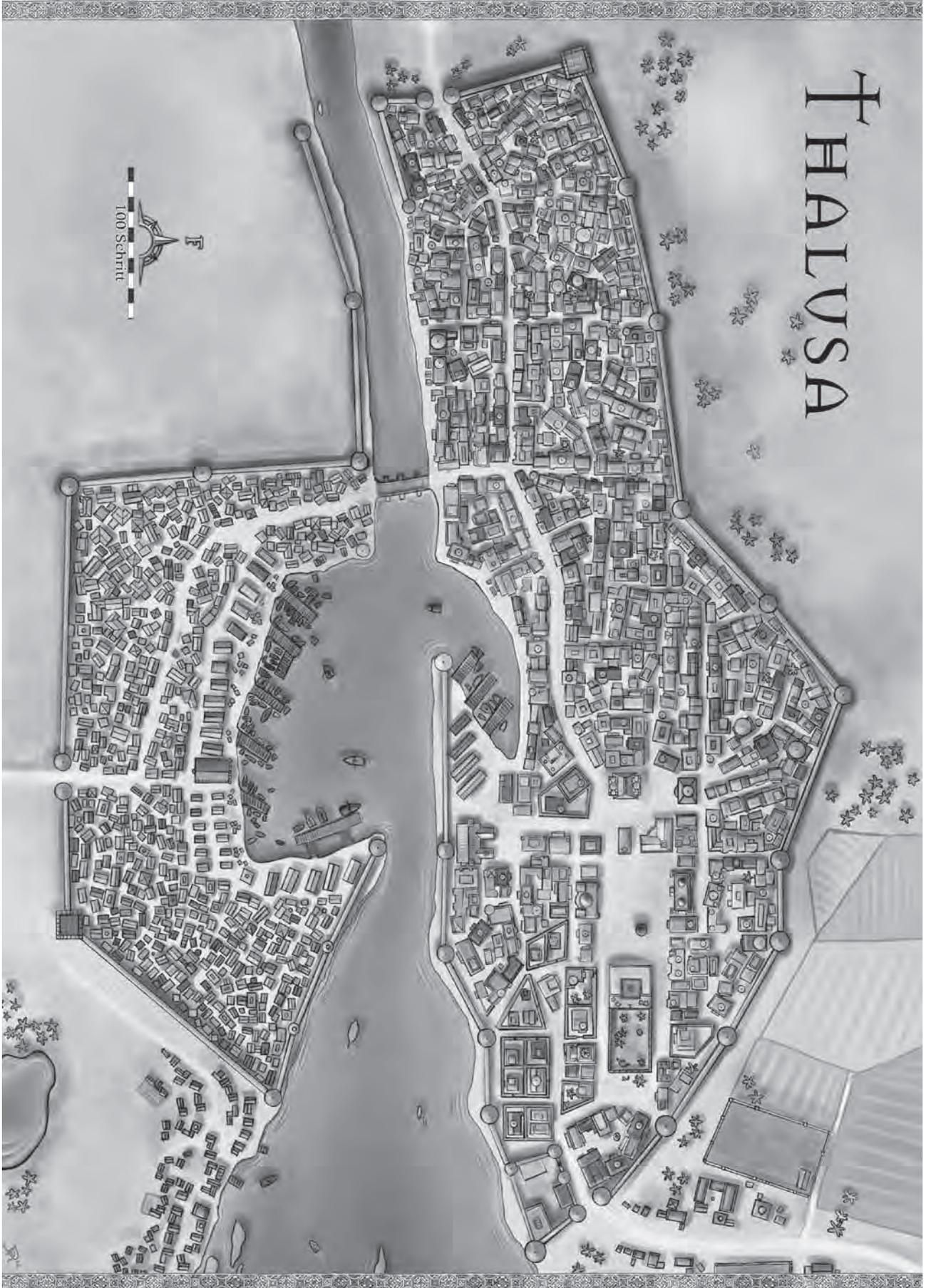


DIE PACT DER GEIFERNDEN MÄVLER – PHELINDA FOXFELLS PACTRICHT

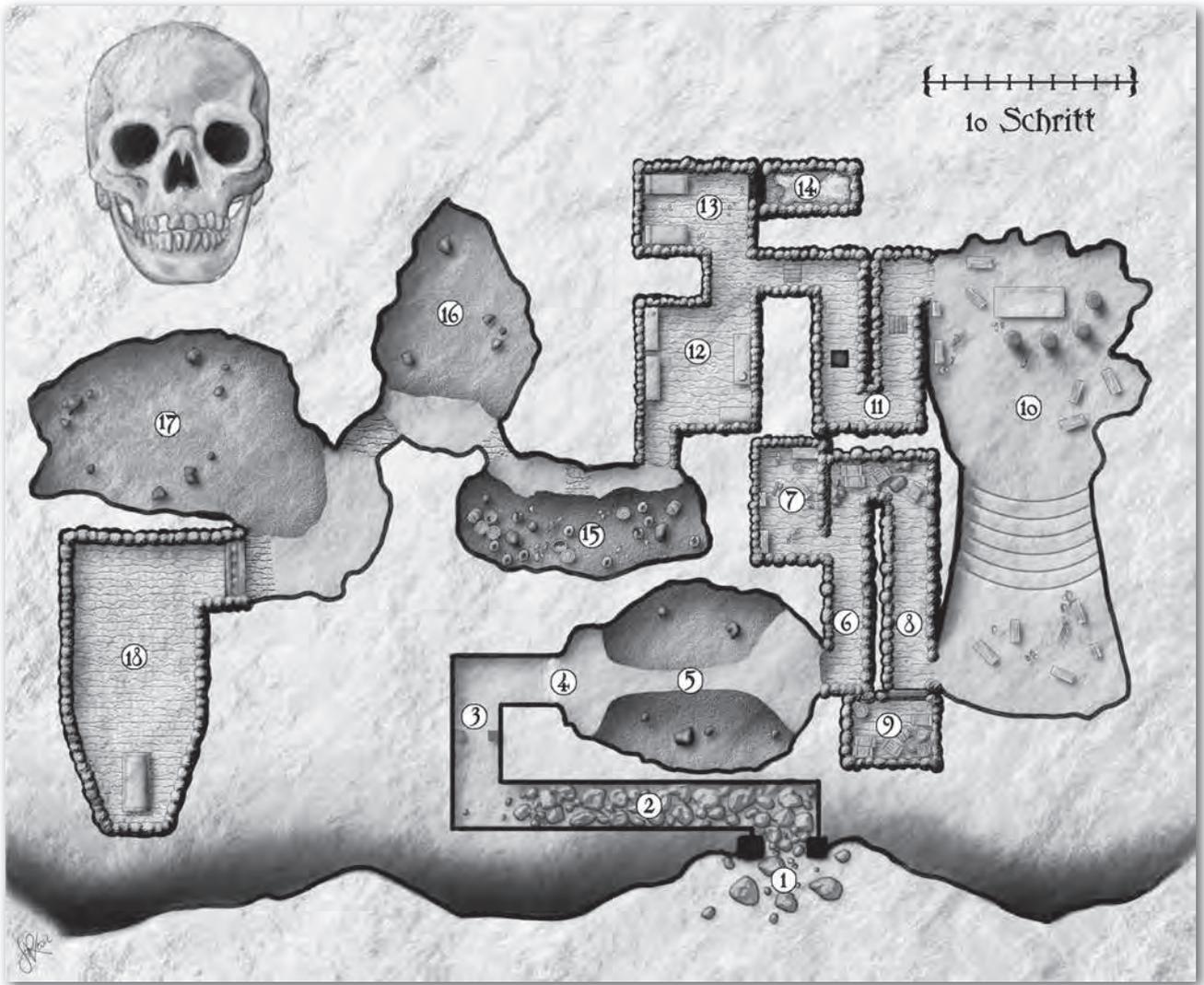
Ich würde aus meiner Praios-
und Efferd-verfluchten Ecke gerne einen
beherzten Schritt die Wand hoch tun und
vier Finger meiner rechten Hand geben, um
eine einzige spannende Flucht herab zu tun.

Ob es einen Ausweg gibt?
Phelinda Fuxfell, gefasst für Diebstahl,
verurteilt für Verrat, entflohen für den
Preis dieser Nachricht

DAS LETZTE STÜPDLEIN – THALUSA



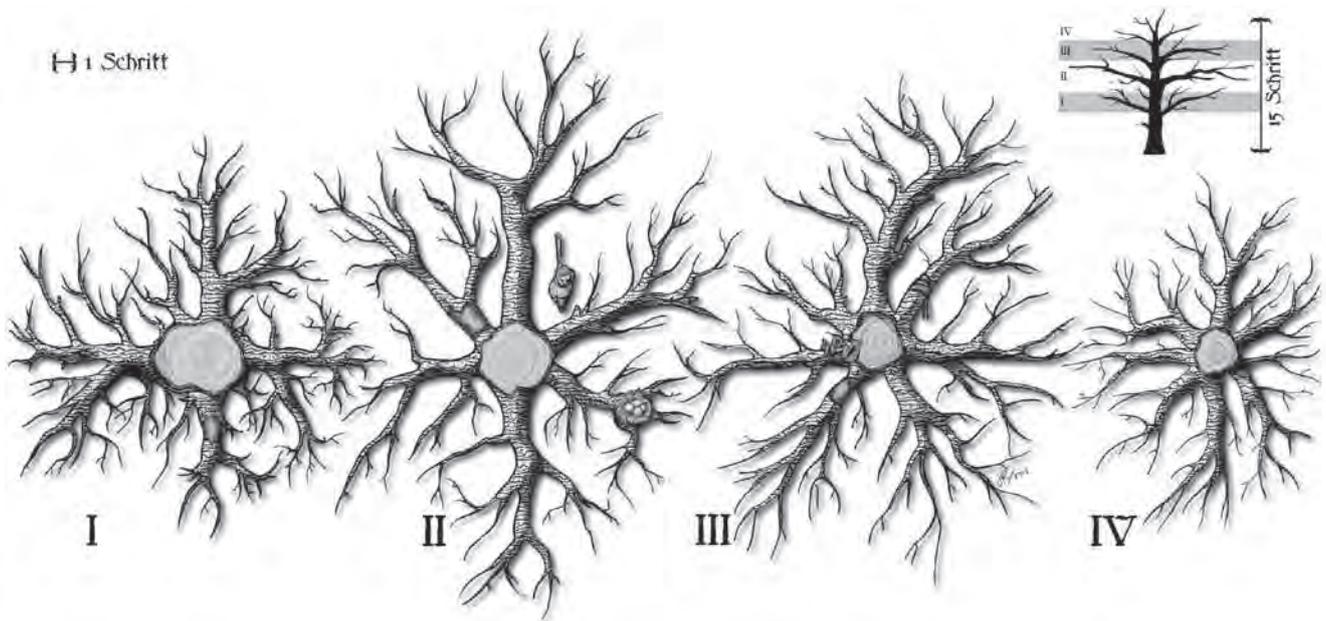
DAS LETZTE STÜNDLEIN – DER TEMPEL DES SATIPAV



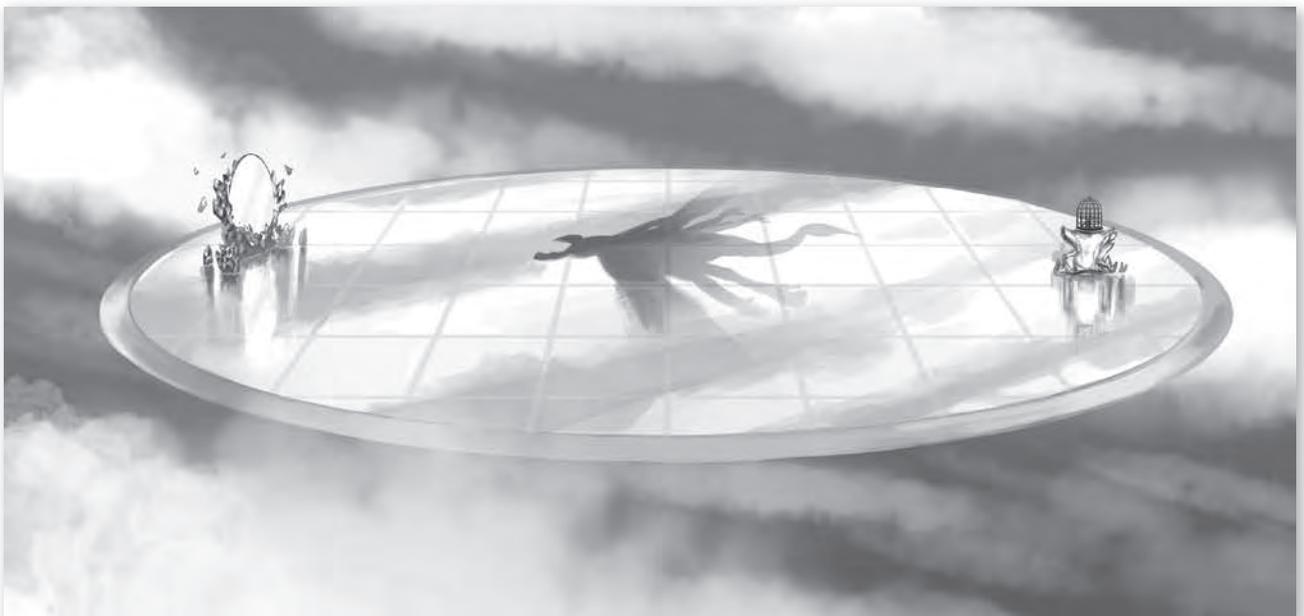
© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



HINTER DEM SPIEGEL – DER TOTE BAUM



HINTER DEM SPIEGEL – DAS FEENGEFÄHNIS



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

DÄMMERSTUNDEN

REDAKTION: MARTIN JOHNN • AUTOREN: MUPPA BERING,
ROMAN BERING, JAN BRATZ, DOMINIC HLADEK UND MARTIN JOHNN

Besitzen Sie genug Wagemut, Ihre eigene Angst zu bezwingen und sich dem Unausprechlichen zu stellen? Düstere Geheimnisse und finstere Orte finden sich zuhauf in Aventurien und warten nur auf furchtlose Abenteuer, die auch angesichts wahrhaft grauerregender Herausforderungen nicht Reißaus nehmen. Ob in abgelegenen Gebieten inmitten der Schattenlande, im fernen Thalusa unter den wachen Augen des grausamen Scharfrichters oder am Wegesrand auf Reisen – überall lauern Schrecken und Gefahren, vor denen sich Hasenherzen hüten sollten.

Der vorliegende Band enthält vier Abenteuer, die den Helden und ihren Spielern Gänsehaut und Gruselspaß bescheren werden, und sie alle sind bestens geeignet, selbst die Mutigsten unter ihnen das Fürchten zu lehren. Sie und Ihre Helden erwarten schaurige Zeiten, denn *Geisterjahrmarkt*, *Die Nacht der geifernden Mäuler*, *Das letzte Stündlein* und *Hinter dem Spiegel* können mit furchteinflößenden Geheimnissen, finsternen Gegenspielern und grausigen Entdeckungen aufwarten, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen.

Zum Spielen dieser Abenteuer benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie die *Zoo-Botanica Aventurica* und das *Liber Cantiones*.

ISBN 978-3-86889-619-0

13096PDF



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 194

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)
NIEDRIG BIS MITTEL /
NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENT-EINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

THALUSA,
SCHATTEPLANDE UND
ZWEI BELIEBIGE SPIELORTE,
IN NEVERER ZEIT

