

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



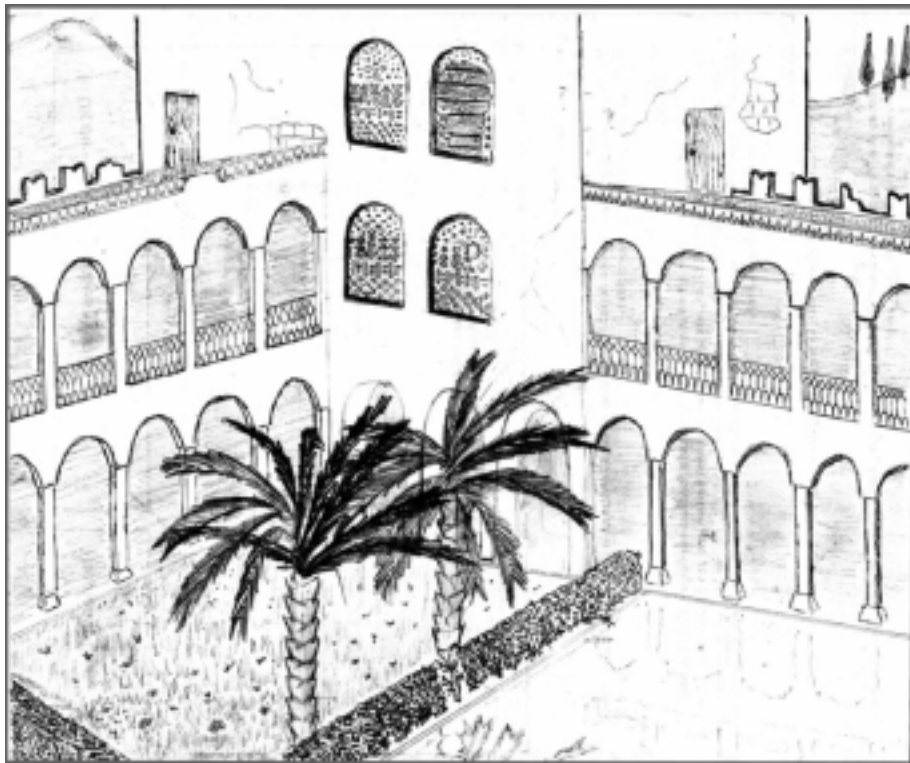
Titel: El'Sill' Al'Mada - Im Schatten des Mondes
Autor: Schattenfalk, Schattenfalk@aol.com
Dieses Abenteuer erreichte Platz 8

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

El'Sill' Al'Mada

Der Schatten des Mondes
oder
Schatten über Almada



Ein DSA-Gruppenabenteuer
Für einen Meister und
3-6 Helden mittlerer Stufe

geschrieben und illustriert von Schattenfalk

Lieber Leser,

und vor allem natürlich: **liebe Leserin!**

Auch wenn es sicherlich bei vielen Abenteuern üblich ist, möchte ich es hier gleich noch einmal betonen: Ich freue mich sehr über alle Leserinnen, egal ob sie vorhaben, als Meisterinnen dieses Abenteuer zu leiten oder ob sie sich als Spielerinnen überlegen, ob sie ihre Heldinnen heil durch diese Geschichte gebracht hätten. Trotzdem erspare ich mir die Arbeit, jedes Mal auch die weibliche Form zu verwenden und möchte mich hiermit dafür entschuldigen. Frau möge mir dies nachsehen und „Meister“, „Spieler“ und „Held“ geschlechtsneutral verstehen.

Das vorliegende Abenteuer entstand im Rahmen des Internet-Wettbewerbs „Gänsekiel und Tastenschlag 2007“. Die Vorgabe lautete, ein Horror-Abenteuer zu schreiben, bei dem sich auch die Spieler am Tisch gruseln. Ich hoffe, mir ist dies ein Stück weit gelungen.

Um aber den gewünschten Effekt zu erzielen, ist ein wenig Vorarbeit nötig. Zum einen sollte sich der Meister die Charakterbögen der Helden genau anschauen und sich die Ängste und besonderen Eigenschaften herauschreiben. Zum anderen ist es aber auch wichtig, die Ängste der Spieler zu kennen. Im eigentlichen Horror-Teil sollte der Meister nämlich auf das individuelle Profil seiner Helden- bzw. Spielergruppe eingehen. Die besonders „schönen“ Spinnenszenen zum Beispiel können bei den Spielern viel Horror erzeugen – obwohl keiner der Helden eine entsprechende Phobie hat.

Was beim Lesen wahrscheinlich erst einmal irritiert, sind die ersten beiden Kapitel, die sehr wenig mit Horror zu tun haben. Dies liegt an meiner Überzeugung, dass der Horror um so erschreckender ist, wenn er in die Normalität einbricht. Grundsätzlich würde ich deswegen davon abraten, den Spielern bekannt zu geben, dass ein Horror-Abenteuer bevorsteht. Des Weiteren ist es für die Motivation der Helden wichtig, dass sie die Hauptperson gut kennen gelernt haben. Blickt man schließlich noch auf den typischen Spielabend, so brauchen die Spieler meiner Erfahrung nach meistens eine gewisse Zeit, bis sie wieder in ihren Helden „drin“ sind und auch sämtliche OutTime-Themen (z.B. auch das gemeinsame Abendessen) erledigt sind – da ist eine ruhige Landpartie genau das Richtige.

Natürlich ist es auch wichtig, die Atmosphäre von außen zu unterstützen. Sicherlich bietet es sich nicht unbedingt an, das Ganze am Nachmittag im Freibad zu spielen. Gedämpftes Licht, bei dem sich im Schatten alles mögliche verbergen kann, oder gar Kerzen, die diese Schatten gelegentlich zucken lassen, werden die Stimmung im Horror-Teil sicher unterstützen. Genauso wichtig ist für mich persönlich die Wahl der richtigen Musik. Neben den üblichen Soundtracks wie z.B. „Dracula“ empfehle ich ganz besonders „Musica Cthuliana – the fourth“, eine CD, deren hypnotischen Klänge die Bedrohung langsam aber unentzinnbar aufbauen. Für die ersten Kapitel benötigt man natürlich andere Musik: Für die Wirtshausszene vielleicht etwas Fröhliches im Stil von „Concerning Hobbits“ vom LOTR-Soundtrack, für die Reise etwas Ruhiges (meditativ, mit Vogelstimmen o.ä.). Bei „1492 – Conquest of Paradise“ schließlich findet man einige Stücke (vom zu bekannten Titel abgesehen), die gut zum tulamidischen Teil Almas passen und in der Stimmung schon etwas dramatischer sind (Einsatz z.B. bei der Reise ins „Tal der Dornen“).

Zum Schluss dieses Vorworts noch zwei leidige Themen: zum einen geht es um die Heldenwahl, zum anderen um die Edition. Da beides irgendwie schon zusammen hängt, möchte ich es auf einmal beantworten:

Die Helden sollten (wie immer) zum Abenteuer passen. Schon die Anfangssituation schließt meiner Ansicht nach einige Heldentypen aus, da sonst die Wirtstochter ihr Herz kaum den Helden ausschütten wird. Zu exotische (Achaz, Orks) oder zu hochstehende Charaktere (Praioten oder Rondrageweihete) passen schlecht in die Geschichte oder bräuchten zumindest eine sehr gute Rechtfertigung.

Echte Schwierigkeiten für den Plot an und für sich sehe ich nur bei (hochstufigen) Hesindeweiheten oder Exorzisten, da deren Fähigkeiten im Abenteuer für Probleme sorgen können. Bei Hellsichtmagiern kann es zu einer Gratwanderung kommen. Ihre Fähigkeiten könnten durchaus das Wirken des Dämons zur Unzeit aufdecken, andererseits ist es ganz gut, wenn es zu einem späteren Zeitpunkt klar wird, dass man gegen einen Dämon spielt. Gerade bei Magiern oder Geweihten ist es für den Meister wichtig, ihre Fähigkeiten gut zu kennen. Der Dämon ist nämlich durchaus so raffiniert, diese Wirkungen in seiner Alptraumwelt zu simulieren.

Und damit wären wir bei der Edition: Ich denke, es ist einfach, das Ganze auch für die dritte Edition zu nützen. Für die Meisterpersonen habe ich Werte für die vierte Edition angegeben, diese lassen sich aber leicht auf die dritte übertragen. Bei den anderen Figuren liegt es sowieso am Dämon (also am Spielleiter), die Helden die Kämpfe ganz knapp gewinnen zu lassen. An dieser passenden Stelle sei erwähnt, dass ich es für unabdingbar halte, dass der Spielleiter verdeckt würfelt und die Schadenswerte genauso verdeckt notiert.

Nun, jetzt ist das Vorwort doch länger geworden als geplant. Ich hoffe es schreckt nicht davon ab, jetzt das Abenteuer zu lesen – und es dann auch zu spielen! Für Rückmeldungen bin ich übrigens sehr dankbar!

Viel Vergnügen wünscht

Schattenfalk



Inhaltsverzeichnis

Überblick über das Abenteuer	5
Kapitel 1: Ein Abend in Taladur.....	7
Kapitel 2: Die Reise beginnt.....	10
Kapitel 3: Ein Häuschen im Grünen	13
Kapitel 4: Im Labyrinth der Angst	24
Die Beschaffenheit der Gänge	25
Das „Alte Labor“	27
Das Echsenheiligtum	28
Weitere besondere Räume	30
Die Kammern der Ängste.....	31
Die Kreaturen der Finsternis.....	42
Kapitel 5: Endlich entkommen!.....	45
Anhang A: Die Personen	47
Anhang B: Der Landsitz: Plan und Beschreibungen	51
Anhang C: Handouts	55

Überblick über das Abenteuer

Das Abenteuer spielt im Rahja 1023 BF – was daran liegt, dass ich mich in den Schilderungen auf die (alte) Spielhilfe „Das Königreich Almada“ beziehe – die im übrigen natürlich ideal als Ergänzung zu diesem Abenteuer ist. Dies bedeutet insbesondere, dass vom „Jahr des Feuers“ noch nichts zu ahnen ist und Selindian Hal ganz klar hinter der erst frisch gekrönten Almadanerkönigin Rohaja steht ...

Für die Helden beginnt das Abenteuer ganz harmlos in einer Taverne in Taladur. Sie werden von der hübschen Wirtstochter in deren Sorgen eingeweiht und sind hoffentlich so ritterlich eingestellt, dass sie deren Verlobten ein paar Tage später auf seine Reise nach Ukuban begleiten. Dort tritt der junge Mann das Erbe seines Adoptivonkels und Gönners als Grundbesitzer an. Als die Helden den jungen Herrn für einen kurzen Ausflug verlassen, scheint noch alles in bester Ordnung. Bei ihrer Rückkehr jedoch hat sich der junge Erbe völlig verändert. Doch nicht genug, werden die Helden plötzlich eines brutalen Mordes bezichtigt, wodurch ihnen der Strick bzw. der Verkauf in die Sklaverei droht – und dies alles am Vorabend der berüchtigten Namenlosen Tage.

Eine Wendung erhält das Ganze durch das Eingreifen des Geistes des Ermordeten. Er kann Licht in die Zusammenhänge bringen: Sein Tod hat nichts mit den Helden zu tun; vielmehr war er ein Opfer einer komplizierten Beschwörung mit deren Hilfe sich der ursprüngliche Hausbesitzer der Unterstützung finsterster Kräfte vergewisserte. Mit Hilfe dämonischen Wissens gelang es dem Schwarzmagier einen Spiegel vorzubereiten und seine eigene Seele hineinzusetzen. Als der junge Erbe hineinblickte, tauschte seine Seele mit dem Paktierer den Platz - die Erklärung für die Verhaltensänderung!

Mit Hilfe des Geistes gelingt es den Helden, das Gefängnis zu verlassen und in das Haus einzudringen. Dort erleben sie als hilflose Zeugen, wie sich der Schwarzmagier von seinem Pakt lösen will – doch der Gegenschlag des Erzdämonen vernichtet nicht nur den Magier, sondern befreit wunderbarerweise auch den gefangenen Erben. Der Dämon scheint damit zufrieden zu sein und die Helden entkommen mit einem gehörigen Schrecken, aber unverletzt.

Aus dem „Nachlass“ des Magiers bergen die Helden ein spezielles Buch. Schon beim ersten Durchlesen erkennen sie, dass dieses Buch einen sehr brisanten Inhalt hat: Es handelt sich um eine Art Tagebuch des Magiers und erklärt recht anschaulich, wie man bei einem Pakt vorgehen muss. Nicht nur das Schließen des Paktes ist dargestellt, sondern genauso, wie man maximalen Vorteil aus der Verbindung mit einem Erzdämon zieht und vor allem, wie man relativ sicher den Pakt wieder brechen kann. Ein wahrhaft unbezahlbares Werk – und natürlich ein echtes Ärgernis für die Siebte Sphäre!

Doch den Helden bleibt kaum Zeit, die Bedeutung dieses Werkes einzuordnen. Im Laufe der Nacht hat sich die Stimmung in der Stadt aufgeheizt und so erscheint gegen Morgen ein tobender Mob vor den Türen des Landsitzes, um die vermeintlichen Mörder sofort ihrem gerechten Schicksal zuzuführen. Somit bleibt den Helden nur die Flucht durch die Feggagir, einem uralten System unterirdischer Kanäle.

Aber es tritt das ein, was im Tagebuch beschrieben ist: Nach den Bedingungen des Paktes hat der Erzdämon bis zum Sonnenaufgang des 1. Praios Gelegenheit sein Opfer zurückzuholen – und in diesem Fall scheint er es auf den jungen Erben abgesehen zu haben. Dazu kommt, dass wohl auch die anderen, im Tagebuch beschriebenen Erzdämonen ihre Helfer ausschicken, um

das Buch zu bergen, und so beginnt eine Hatz, die die Helden ihren tiefsten Ängsten aussetzt und ihre Widerstandskraft bis an die Grenzen belastet.

Als die Helden nach drei schrecklichen Tagen und Nächten endlich jenseits des Yaquir auf der Feste Cumrat die weißen Mauern des Praiostempels im Licht der frühen Morgensonne erstrahlen sehen, ist der Spuk endlich beendet. Die Überstellung der wertvollen Bücher nach Punin und die Rückkehr des jungen Erben nach Taladur stellen das Ende dieses Abenteuers dar.

Hintergrundinformationen für den Meister:

Wie kommt es, dass die Helden dem Zorn nicht nur eines, sondern gleich mehrerer Erzdämonen entkommen?

Ganz einfach: Es gab diesen Zorn so eigentlich nie. Iribaar ist nicht umsonst als Herr der Illusionen und der Lügen bekannt. Sein Diener, den er für diesen Zweck einsetzt, hat den Auftrag, die Helden zu quälen, aber dann doch einige relativ unbeschadet davonkommen zu lassen. Dieser Diener, eine hochintelligente und kreative Kreatur, mischt zu diesem Zweck geschickt die Realität mit Illusionen und einer Alptraumwelt, die für die Helden tödlich werden kann und die genau auf die Ängste der Helden abgestimmt ist. Er befolgt seinen Auftrag gewissenhaft – was zur Folge hat, dass er wenigstens *einen* Helden am Schluss entkommen lassen wird..

Tatsächlich hat Amazeroth überhaupt nichts dagegen, dass die Helden das Buch mitnehmen, denn die darin enthaltenen Schilderungen sind nur bedingt richtig: Insbesondere fehlen bei dem vorbereitenden Ritual zum Bruch bei *seinem* Pakt ein paar entscheidende Hinweise ... Doch insgesamt ist das Ganze so glaubhaft geschrieben, dass sich bestimmt einige Magier zu diesem riskanten Spiel verlocken lassen – genau das, was Iribaar damit erreichen will!

Kapitel 1: Ein Abend in Taladur

Meisterinformationen: In diesem Kapitel werden die Helden angeworben und sie lernen ihren Schützling kennen. Das Ganze ist so geschrieben, dass sich die Heldengruppe zu Beginn schon kennt. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie es ermöglichen, dass sich die Helden zuerst etwas kennen lernen. Dies könnte zum Beispiel im Gasthaus sein, wo alle übernachten und deswegen vom Gastwirt an den selben Tisch gesetzt werden. („Damit Ihr Euch schon einmal kennt, bevor Ihr im selben Raum nächtigt.“) Die Unterhaltung der Helden kann dann von den folgenden Szenen unterbrochen werden.



Wir schreiben den 26. Rahja [1023 BF]. Schon seit zwei Stunden sitzt ihr in der rauchgeschwängerten Gaststube des „Goldtopfs“, dem eher kleinen und unbedeutenden Gasthaus in der Nähe des Bodartores, in dem ihr euch für die Nacht eingemietet habt. Die meisten Gäste sind Färber und Weber aus den umgebenden Häusern, die den Praiostagsvorabend mit einem Glas einfachen Landweins beschließen und so die anstrengende Woche ausklingen lassen. Die wenigen Wollhändler mit ihren Verhandlungspartnern sind an den hochwertigeren Getränken zu erkennen, denen dafür deutlich sparsamer zugesprochen wird.

Erwartungsvoll schaut ihr Richtung Küche, als die hübsche Schankmaid endlich mit eurem Essen auftaucht. Doch wird die Freude etwas getrübt, als die junge Frau beim Absetzen der dampfenden Teller [Name]s Krug mit dem Ärmel erwischt und sich der Inhalt, ein gehaltvoller Roter, über die Schürze der Bedienung ergießt. Zu allem Überfluss zerschellt der Krug auf dem Boden. Stumm und mit Tränen in den Augen beginnt die junge Frau die Scherben wegzuräumen, bis sie vom herbeieilenden Wirt mit einem deftigen Fluch zum Umziehen geschickt wird.

Meisterinformationen: Der Wirt bringt nicht nur Ersatz für den Krug, sondern erkundigt sich auch besorgt, ob die Kleidung irgendeinen Schaden genommen hat (was nicht der Fall ist). Dabei erzählt er, dass Madalena, die Schankmaid, die auch noch seine Tochter ist, schon den ganzen Tag so fahrig ist. Einen Grund dafür kann er jedoch nicht angeben.

Einige Minuten später seht ihr Madalena wieder in einer blütenweißen Schürze hinter dem Tresen stehen. Jetzt, da ihr Bescheid wisst, fällt euch auf, dass sie ganz offensichtlich mit den Gedanken woanders ist: Sie verpasst manche Kommentare der Gäste, starrt gelegentlich sekundenlang ins Leere und provoziert so immer mehr den Ärger ihres Vaters.

Schließlich leert sich die Wirtsstube, als sich die meisten der Gäste an ihr Zuhause erinnern. Madalena trägt die inzwischen leeren Teller von eurem Tisch ab und kehrt dann mit einer Schale mit frischen Trauben und einem Teller mit Schafskäse zurück.

„Ich möchte mich noch einmal persönlich für mein Ungeschick heute abend entschuldigen,“ sagt sie mit leiser, aber fester Stimme.

Meisterinformationen: Dies ist natürlich *die* Gelegenheit für die Helden, sich nach ihren offensichtlichen Sorgen zu erkundigen. Nach kurzem Zögern – sie will schließlich niemanden belasten – rückt sie mit der ganzen Geschichte heraus.

Madalena Laetitia Lamperez (so ihr voller Name) ist heimlich mit Isonzo Almadeo Cavazaro, einem Silberschmied-Gesellen verlobt. Ihr Vater weiß noch nichts von dieser Verbindung. Die beiden wollten mit der Wahrheit hinter dem Berg halten, bis sie genügend Geld zusammengespart hätten, um sich notfalls eine neue Existenz außerhalb der Stadt aufzubauen. Nun aber hat das Schicksal zugeschlagen: Isonzo hat von einem Beilunker Reiter die Nachricht erhalten, dass sein Gönner und Vormund, der exzentrische Gutsbesitzer Tsayano Honorio Zurriaga, überraschend verstorben ist. Isonzo erbt das Anwesen des alten Mannes in der Nähe von Ukuban, d.h. auf der kalifatischen Seite des Yaquir – allerdings nur unter der Bedingung, dass er dieses Erbe noch vor dem Ende des Jahres antritt.

Isonzo hat natürlich vor, noch im Rahja hinzureisen – schließlich sind es kaum mehr als drei Tagesreisen bis nach Ukuban – und das Anwesen schnellstmöglich an den Meistbietenden zu verhöckern. Er ist überzeugt, dann genügend Geld zusammen zu haben, um offen um Madalenas Hand anhalten zu können.

Grundsätzlich hat Madalena natürlich nichts gegen dieses Ansinnen vorzubringen, doch hat sie seit dem Eintreffen der Nachricht vor drei Tagen jede Nacht Alpträume gehabt. Sie wachte jedes Mal weinend auf mit dem Bewusstsein, etwas Unersetzliches verloren zu haben. Inzwischen glaubt sie, dass es sich um eine Art Warnung handelt. Deswegen sucht sie verzweifelt nach einer Möglichkeit, ihrem Geliebten einen Schutz mitzugeben.

Begleiter wären natürlich ideal – doch wo könnte man diese finden?

Die Helden werden hoffentlich sofort einspringen und zwar heldenhaft-kostenlos!

Madalena ist allerdings auch bereit insgesamt bis zu 12 Dukaten für die Unterstützung zu bezahlen – ist eine Bezahlung nicht nötig, wird sie ihnen die Gesamtsumme „für Auslagen“ aufdrängen.

Sprechen die Helden allerdings Madalena nicht auf ihre Sorgen an, läuft die Anwerbung etwas anders. Madalena wird sie die Gruppe noch eine Weile beobachten, sich dann ein Herz fassen und ihrerseits die Helden ansprechen. Dabei wird sie sie um Rat bitten, wie sie als Wirtstochter zuverlässige Leute finden kann, die ihr einen Gefallen erledigen. Der Rest des Gespräch ergibt sich dann entsprechend.

„Ich weiß gar nicht, wie ich Euch danken soll!“ Die hübsche Schankmaid strahlt Euch regelrecht an. Dann allerdings verblasst ihr Lächeln ein wenig. „Es gäbe allerdings eine Kleinigkeit, um die ich Euch bitten müsste... Seht, Isonzo ist ein herzensguter Kerl. Er kann

und will es sich nicht vorstellen, dass ihm etwas Übles geschehen könnte. Deswegen hat er mich ausgelacht, als ich ihm gestern vorschlug, sich eine Art Leibwache mitzunehmen. Er würde es also wohl geradeheraus ablehnen, wenn Ihr Euch als eine solchige offenbaren würdet. Daher nun meine Bitte: Könntet Ihr es so anstellen, dass Ihr *ihn* als Begleitung verpflichtet. Oder vielleicht habt Ihr ja eine bessere Idee?“

Meisterinformationen: Ein geschicktes Vorgehen könnte Folgendes beinhalten: Die Helden geben vor, das *Tal der Dornen* besichtigen zu wollen. Hier siegte am 29. RON 926 BF das Kalifat über die Truppen Almadras. Bevor sie den Platz verließen, rammten die Sieger die Speere und Lanzen der Unterlegenen zwischen die Leichen in den blutgetränkten Boden – wohl sollte so eine Art Siegesdenkmal entstehen. Dass die Speere und Lanzen jedoch austrieben und nun mit ihren Dornen und Blättern die Toten beschützen, wird von vielen als TSA-Wunder gesehen. Da das Tal, tulamidisch Djafardal genannt, im Hinterland von Ukuban liegt, bietet es sich an, Isonzo als ortskundigen Führer zu engagieren.

Madalena verspricht den Helden, Isonzo sofort an ihren Tisch zu schicken, wenn er (wie jeden Abend) kurz vor Ende ihres Dienstes in der Gaststube vorbeischaute.

Keine Viertelstunde nach dem Ende eures Gesprächs mit Madalena öffnet sich die Türe und ein junger Mann betritt den Schankraum. Schon nach Madalenas Beschreibung ist klar, dass es sich um Isonzo handeln muss. Doch als er nach einem kurzen Gespräch mit der Schankmaid euren Tisch ansteuert, ist jeder Zweifel ausgeschlossen.

„Madalena meint, Ihr habt ein Problem, bei dem ich Euch weiterhelfen kann?“ Nach einer kurzen Pause wird er plötzlich rot im Gesicht, reißt eine knappe Verbeugung und meint „Verzeiht meine Unhöflichkeit: Mein Name ist Isonzo Almado Cavazaro, Silberschmied, stets zu euren Diensten. Mit wem habe ich das Vergnügen?“

Meisterinformationen: Eine ausführlichere Beschreibung Isonzos finden Sie im Anhang. Hier nur kurz noch einmal das Wichtigste zusammengetragen: Mittelhoch (1,69 Halbfinger), athletisch (66 Stein), schwarze Haare, blaue Augen, dunklere Hautfarbe, stammt ursprünglich aus Ukuban, Silberschmied (Geselle), gut aussehend. Nicht übermäßig intelligent, gutgläubig bis hin zur Naivität, schätzt Menschen falsch (grundsätzlich eher zu positiv) ein.

Entsprechend lässt er sich recht einfach überzeugen und so sollte es für die Helden ein leichtes sein, ihn dazu zu bringen, gemeinsam mit ihnen nach Ukuban zu reisen.

Kapitel 2: Die Reise beginnt

Meisterinformationen: Das zweite Kapitel dient, wie schon erwähnt, dazu, die Spieler ein wenig einzulullen. Wie ausführlich man das Ganze gestalten möchte, ist jedem selbst überlassen. Deswegen ist das Folgende nur als Vorschlag zu sehen, der nach Neigung des Spielleiters bzw. der Gruppe abgewandelt werden sollte. Auch hier sei wieder auf die Spielhilfe „Königreich Almada“ verwiesen, aus der die meisten Informationen stammen und mit der man die folgenden Szenen auch noch weiter ausbauen kann..

Isonzo hat sich ziemlich ins Zeug geworfen. Nicht nur das Fell seines Braunen, sondern auch die Stulpenstiefel glänzen, und den Calabreser schmückt eine grünschwartzschillernde Hahnenfeder. Nach der Unterhaltung mit den Helden hat er noch einmal nachgedacht und sieht sich jetzt als eine Art Fremdenführer. Entsprechend möchte er den Helden „etwas bieten“. Die Reiseroute, die er daher vorschlägt, führt erst nach Al'Muktur, dann möchte er zum Madasee und dann querfeldein nach Then. Von dort aus gilt es die Fähre bei der Kaiserpfalz Cumrat zu erreichen, um dann auf der südlichen Seite des Yaquir bis Ukuban zu gelangen. Da er gerade dabei ist, lädt Isonzo die Helden ein, auf seinem (zukünftigen) Landsitz zu übernachten und von dort aus einen Tagesausflug ins Tal der Dornen zu unternehmen. Die darauffolgenden Namenlosen Tage sollen sie dann nach seinem Willen auch bei ihm verbringen.

Allgemeine Stimmung:

Meisterinformationen: Stellen Sie sich eine fruchtbare, leicht hügelige Landschaft vor, die irdisch beispielsweise Andalusien ähnelt. Der Wein gedeiht, die Früchte wachsen und an Nutztieren fallen einem die vielen Pferde auf, die die Weiden bevölkern. Die Tage beginnen oft mit klarem Himmel und angenehmen Temperaturen. Gegen Mittag türmen sich über den umliegenden Gebirgen Gewitter auf, die sich gelegentlich auch im Yaquirtal austoben. Meist aber ist nur ein Ansteigen der Luftfeuchtigkeit zu bemerken, es ist nachmittags oft drückend schwül. Erst gegen Abend kühlt es etwas ab und bis spät in die Nacht hat es noch angenehme Temperaturen.

Taladur

Meisterinformationen Dank seines offenen und einnehmenden Wesens kennt Isonzo sehr viele Leute in Taladur. Gerade bei den einfacheren Händlern und Handwerkern kann er für die Helden ein gutes Wort einlegen, so dass diese schnell und billig (ca. 10% unter Listenpreis) an eventuell noch benötigte Ausrüstungsgegenstände kommen.

Etwa eine Stunde seid ihr schon unterwegs. Ihr habt nun die Weggabelung erreicht, wo ihr von der Straße nach Punin weg zur Furt über den Valquir abbiegen müsst. Isonzo dreht sich noch einmal um, denn von hier kann man in der Ferne noch ganz gut Taladur mit seinen vielen Türmen erkennen. „So hübsch sieht das von hier aus. Man sollte nicht glauben, dass es wegen dieser Türme und den Familien, denen sie gehören, so viel Streit in der Stadt gibt!“

Meisterinformationen: Isonzo kann natürlich mehr über die Streittürme erzählen und auch darüber, wie es sich in einer Stadt lebt, in der sich jeder zu einer dieser *familias* zugehörig fühlt. Er selbst hat versucht, sich aus allem herauszuhalten, hat dies aber nicht ganz geschafft.

Was dieses spezielle Thema angeht, ist Isonzo relativ zugeknöpft und wenn die Helden zu sehr drängen, wird er sein Pferd auf die Spitze der Gruppe lenken, um für die nächste Zeit etwas voraus zu galoppieren.

Al'Muktur

Es ist schon sehr später Nachmittag, als ihr vor euch die Festungsstadt Al'Muktur erblickt, die sich über drei Ebenen auf einem granitene Felsplateau vor euch erhebt. Dominiert wird das Bild des von einer Mauer umgebene Städtchens vom strahlend weißen Almadinpalast, der laut Isonzo im Moment eigentlich Selindian Hal von Gareth als Grafensitz dient, bloß dass dieser gerade seine Knappenzeit in Punin ableistet.

Meisterinformationen: Isonzo hat auch hier ein paar Freunde, zum Teil Kunden seines Meisters. Die Taverne Al'Surût bietet auch einfache Übernachtungsmöglichkeiten, vor allem aber sehr gutes Essen zu gemäßigten Preisen. An diesem Abend gibt es fein gewürzte Lammkoteletts vom Grill mit frischem Brot und Gemüse, dazu natürlich ein einheimischer Roter. Wenn es die Helden interessiert, kann sie Isonzo einem Pferdehändler vorstellen, der auch mit „Weideunfällen“ aus der „Ebene der 1000 Pferde“ handelt – der riesigen offenen Weide, auf der die Pferdezüchter traditionell ihre Jährlinge einige Monde lang sich selbst überlassen. Diese „wilden“ Pferde haben oft sehr gute Eigenschaften, sind aber natürlich von der Zucht ausgeschlossen und deswegen günstig zu erwerben. Auch Isonzo kam auf diese Art zu seinem Pferd.

Madasee

Meisterinformationen: Isonzo wählt für den Weiterweg die Route, die entlang des Madasees führt. Im gleichnamigen Ort hat sich eine Art Feriendomizil entwickelt, das von den Puniner Größen gerne genutzt wird. Dem See wird eine heilkräftige Wirkung zugeschrieben und man sagt, dass noch kein einziger Mensch im See ertrunken ist – selbst wenn jemand sich auf diese Art das Leben nehmen wollte. Anschließend geht die Reise mehr oder weniger querfeldein gen Praios.

Then

Meisterinformationen: Then ist ein eher unbedeutender kleiner Ort am Yaquir. Die Helden finden hier Unterschlupf bei einem Bauern, dessen Scheune direkt neben der Schänke „Yaquirblick“ steht. In der Schänke können die Mahlzeiten eingenommen werden, wobei an diesem Abend Fisch aufgetragen wird. Leider ist der Barsch etwas fade, dafür sind die Aale wohl schon etwas älter und haben deswegen einen noch strengeren Geschmack (z.B. für Elfen oder andere Leute mit sensiblem Geruchssinn absolut nicht zu essen)

Cumrat

Meisterinformationen: In Sichtweite der Feste gibt es einen der wenigen offiziellen Übergänge ins Kalifat. Allerdings stehen nur auf der almadanisch-mittelreichischen Seite Soldaten, die die (Ein-)Reisenden auch kontrollieren. Das Kalifat hat solche Schutzmaßnahmen offensichtlich nicht nötig ... Die Fähre über den Yaquir kostet „4 Heller pro Bein“. Da dies Festpreise sind hilft auch keine *Feilschen-* bzw. *Überreden-*Probe, es muss gezahlt werden – und Isonzo geht davon aus, dass die Helden als seine Auftraggeber die Komplettrechnung begleichen.

Ukuban

Endlich habt ihr die Stadt Ukuban erreicht. Doch welcher Unterschied zu den almadanischen Städten auf der anderen Seite des Flusses! Schon die Gerüche sind anders: der Duft schwerer Parfums, offener Gewürze und scharfen Essens verbinden sich zu einer ganz fremdartigen Mischung. Auch die Mode ist am Kalifat ausgerichtet – die Soldaten des Emirs fallen in der Menge trotzdem auf. Ihr wollt eigentlich noch ein wenig in den Gerüchen und den bunten Farben schwelgen, doch Isonzo drängt euch weiter, bis er vor einem Stand mit Backwaren anhält.

Meisterinformationen: Der Stand gehört Zaya Rosaria Rendeiron – allerdings nennt sie sich aus politischen Gründen gerade Zaya saba Rafim. Sie kennt Isonzo noch aus dessen Kindertagen – außerdem arbeitete ihr Vater Rafim im Haus von Isonzos Adoptivonkel als Hausdiener. Das heißt, eigentlich arbeitet er immer noch dort, denn er behauptet, dass das Haus ohne ihn darin zusammenfallen würde.

Durch vorsichtiges Nachfragen bei ihr bzw. an anderen Ständen kann man ein paar Dinge über das Haus erfahren:

- der Besitzer nahm nicht am Stadtleben teil, war aber durchaus geachtet
- früher gab es viel Besuch, in den letzten Jahren lebte Meister Zurriaga sehr zurückgezogen (übrigens macht niemand Angaben dazu, womit der Meister sein Geld verdient hat!)
- das Haus gilt bei manchen als verflucht, man erzählt sich, dass jemand jemanden kennt, der schon Geister und Gespenster darum herum spuken gesehen hat
- es wird hinter vorgehaltener Hand von schrillen Schreien und heulenden Wölfen berichtet, die in finsternen Nächten gehört worden sind.
- Insgesamt ist der Landsitz ein Ort, der von den meisten gemieden wird.

Nach dem Gespräch mit Zaya besorgt Isonzo noch einige Nahrungsmittel an den anderen Marktständen, dann drängt er wegen der fortgeschrittenen Uhrzeit zur Weiterreise.

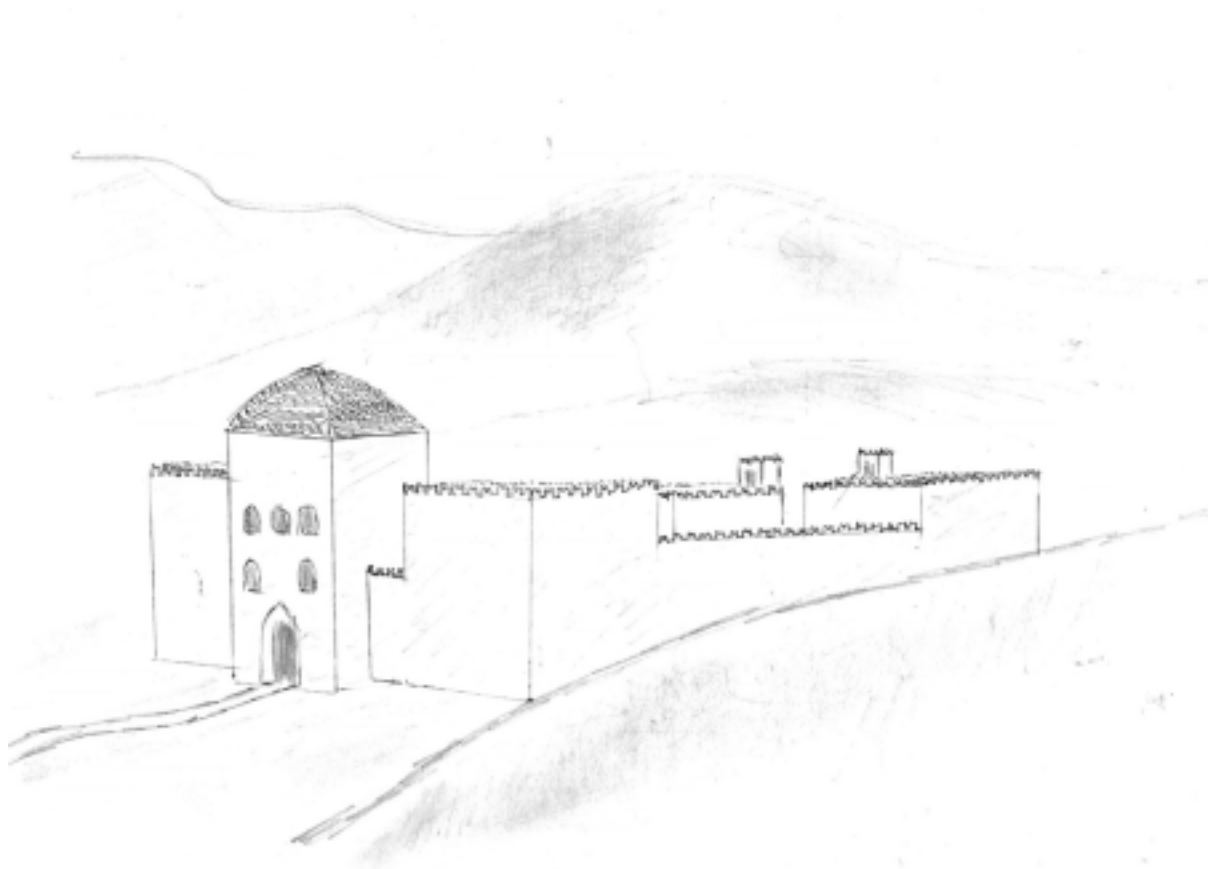
Ihr habt die Stadt gen Praios verlassen und seid durch Weizen- und Hirsefelder geritten. Isonzo hat euch dabei auf das Bewässerungssystem aufmerksam gemacht, das die Felder mit Grundwasser versorgt. „Die Einstiege zu diesen uralten, *Feggagir* genannten unetrirdischen Kanälen liegen meist in den Hügelchen, auf denen die *Fellachen* ihre Hütten gebaut haben. Auch hinter unserem Häuschen gab es einen solchen Einstieg.“ Isonzo lächelt versonnen. „Meine Mutter hätte keine ruhige Minute mehr gehabt, wenn sie gewusst hätte, wie oft und wie lange wir Kinder in den Kanälen gespielt haben. Heute kann ich ermessen, welche Gefahren da auf uns Kinder warteten, aber die Schauergeschichten, die man uns erzählt hat, haben eher unsere Neugier angestachelt, als uns abzuschrecken.“

Meisterinformationen: Sollten die Helden bisher nicht danach gefragt haben, kann ihnen Isonzo jetzt seine Lebensgeschichte (siehe Anhang) erzählen.

Auch über die Kanäle kann er noch einiges berichten, so zum Beispiel, dass niemand weiß, wann sie entstanden sind. Irgendwie gab es die Kanäle schon immer. Aus eigener Erfahrung kann er sagen, dass manche Gänge wie natürliche Spalten wirken, andere in den Fels gehauen scheinen. Es gibt offene Felswände und mit Ziegeln verkleidete; manche Gänge sind übermannshoch, andere gerade mal armdick. Eine Kartierung der *Feggagir* wurde seines Wissens nach nie versucht und hätte wohl keinen Sinn. Die meisten *Fellachen* kennen den Teil des Systems direkt unter ihren Feldern ganz gut – das Ganze ist aber mit jeder Menge Gerüchten und Aberglauben (?) besetzt, so dass wirklich nur die Kinder mal freiwillig hineingehen. Allzu lange wird dieses Gespräch übrigens nicht dauern, denn bald ist der Landsitz endlich erreicht.

Kapitel 3: Ein Häuschen im Grünen

Meisterinformationen: In diesem Kapitel besuchen die Helden zum ersten Mal das Haus, das nun Isonzo Almado Cavazaro gehört. Das Anwesen ist deutlich größer, als man von den bisherigen Schilderungen her erwarten durfte, allerdings ist nun schon Abend und die Helligkeit reicht gerade noch so, um zu erkennen, dass es nicht allzu gut um die Gebäude steht. Nach dem Abendessen feiert man gemeinsam ein wenig, dann wird man sich zur Ruhe begeben. In dieser Nacht wird ein Held von einem intensiven und verstörenden Alptraum gequält. Am nächsten Morgen brechen die Helden dann auf, um das Tal der Dornen zu besichtigen. Bis zum Abend sollten sie jedoch wieder zurück sein – die Namenlosen Tage drohen!



„So, da sind wir endlich!“ ruft Isonzo freudig, als ihr zwischen zwei Hügeln hindurchgeritten seid und sich vor euch ein sanfter Talkessel öffnet. Der Anblick des „Hauses“ jedoch ist recht verblüffend. Im rötlichen Licht der Abendsonne erkennt ihr die mächtigen, zinnengekrönten Mauern eines Gebäudekomplexes, dessen Eingangstor von einem quadratischen Turm bewacht wird.

Meisterinformationen: Es bietet sich an, den Helden das Bild zu zeigen, da es schwierig ist, das Ganze in Worten zu beschreiben. Weitgereiste Helden könnten die typische Bauweise einer tulamidischen Karawanserei erkennen, die dem Aufbau zu Grunde liegt.

Als ihr euch dem Gebäude nähert, fällt euch auf, dass der Verputz an den Außenmauern deutliche Risse zeigt. Einige Zinnen fehlen, Dachschindeln liegen zerschellt am Boden – die Gebäude haben wohl schon bessere Zeiten gesehen. Auch Isonzo bemerkt den Verfall,

entsprechend schweigsam ist er geworden, als ihr vor dem schief in seinen Angeln hängenden Eingangstor anhaltet. „Meister Zurriaga scheint es wohl schon länger nicht gut gegangen zu sein“ murmelt Isonzo bestürzt bei diesem Anblick.

Meisterinformationen: Im Gebäude rechts des Tores können die Reit- und Lasttiere untergebracht werden. Der Stall ist noch gut nutzbar. Durch die zunehmende Dunkelheit wird Isonzo vorschlagen, dass die Helden sich erst einmal um die Tiere kümmern sollen, während er den alten Diener ausfindig machen will.

Recht bald ist Isonzo wieder da, jetzt allerdings deutlich besserer Laune. „Ich habe den alten Rafim gefunden. Erst hat er mich nicht erkannt, dann aber hat er sich sehr gefreut. Als ich ihm berichtet habe, dass ihr dabei seid, hat er sich sogleich aufgemacht, die Gästezimmer herzurichten. Bitte wartet hier noch ein wenig – ich gehe direkt in die Küche und richte unser Abendessen.

Meisterinformationen: Sollte jemand unbedingt mitgehen wollen, um in der Küche zu helfen, müssen Sie bei deren Ausstattung etwas improvisieren. Nur scheinbar schwierig ist die erste Begegnung mit dem Diener – der ja in Wahrheit ein gehörnter Dämon ist. Es ist sein ausdrücklicher Auftrag, die Rolle des alten Dieners auszufüllen. Seine Tarnung ist perfekt und so sollte kein Spieler einen Gedanken daran verschwenden, ihn z.B. magisch zu untersuchen.

Ihr wartet eine ganze Weile, dann taucht ein alter Mann mit einer Stalllaterne auf. Mit brüchiger Stimme spricht er euch an: „Ehrwürdige Herrschaften, ich bin Rafim, zu Euren Diensten. Bitte folgt mir. Eure Zimmer sind bereit – wenn ich auch fürchte, dass dies für Euch keine angemessene Unterkunft ist.“ Mit diesen Worten führt er euch zu euren Zimmern. Gleich zu Beginn steigt ihr die Treppe in den oberen Stock hinauf, dann geht es auf der Balustrade bis hin zum hinteren Turm. Dort sind tatsächlich zwei Zimmer für euch vorbereitet. „Verzeiht noch einmal die Enge der Unterbringung – doch die Zimmer in den höheren Etagen sind nicht mehr sicher, fürchte ich.“

Meisterinformationen: Die Aufteilung der Gruppe bleibt natürlich den Helden überlassen. Sollte es beide Geschlechter geben, so wird Rafim der Schicklichkeit halber für die Dame(n) den einen Raum vorgesehen haben. Die Reisenden erhalten nun Gelegenheit, sich ein wenig frisch zu machen. Dazu bringt Rafim auch gerne Wasser auf die Zimmer oder füllt eine der Badewannen im Erdgeschoss. Von einem Bad im Becken im Hof ist eher abzuraten – schon weil dies absolut gegen den guten Ton verstößt. Allerdings soll es immer noch Thorwaler geben, die von Etikette rein gar nichts halten ... Der alte Diener weist noch auf den Gong hin, der das Abendessen ankündigt, dann zieht er sich zurück, um in der Küche den Rest zu übernehmen.

Nach einer erstaunlich kurzen Zeit ertönt ein hallender Gongschlag. Als ihr nach draußen geht, seht ihr verwundert, dass im Innenhof ein Festbankett improvisiert wurde. Gerade steigt ihr die Treppe herunter, als Isonzo mit ein paar verstaubten Flaschen auftaucht. „Ich glaube nicht, dass noch jemand wusste, dass hier noch so viel Wein lagert“ meint er grinsend. „Und ich glaube auch nicht, dass mein Onkel wusste, wie gut ich mich in seinem Weinkeller auskenne. Als Junge habe ich entdeckt, dass ein Kanal der Feggagir hinter ein paar alten Fässern endet – was mir ein paar Jahre später den einen oder anderen Nachttrunk ermöglichte ...“

Meisterinformationen: Das Essen besteht aus verschiedenen Vorspeisen, die Isonzo auf dem Markt gekauft hat, einem gekochten (und wieder aufgewärmten) Huhn mit Reis, sowie sehr süßen (und fetten) Teigtaschen mit Honig, die er bei Zaya erstanden hat. Die Weinetiketten sind größtenteils nicht mehr zu entziffern, so dass nur die Probe aufs Exempel hilft. So braucht es drei Versuche, bis ein trockener Ragazzo Fino gefunden ist, der als Aperitif geeignet ist und zwei weitere Flaschen (von denen eine gekippt ist) werden geöffnet, um einen Wein zum Huhn zu finden. Und die offenen Flaschen darf man ja nicht verkommen lassen, vor allem wenn es sich um einen süffigen Yaquirblume handelt... Kurz: die Helden haben bestimmt die notwendige Bettschwere (*Zechen*-Proben hin oder her), vor allem, weil es am nächsten Tag früh rausgehen soll.

Der erste Alptraum

Meisterinformationen: Suchen Sie sich jemanden, der eine besonders niedrige Magieresistenz hat. Diesem Helden bzw. dem Spieler geben Sie das entsprechende Handout aus dem Anhang C in die Hand. Er darf sich das Ganze mehrfach durchlesen, soll den Traum aber hinterher mit eigenen Worten und ohne das Handout vorlesen. (Nebenbei nimmt der Held 2W6 SP, dafür gibt es aber 20+die 2W6 als AP) Während der Spieler das Ganze durchliest, regeln Sie bitte mit den anderen Spielern die Erholung in der Nacht – abhängig von einer *Zechen*-Probe+4. Je nachdem, wie schlecht die Proben ausfallen, sollten Sie Kopfschmerzen (KL/IN-1 bis zum Mittag), rasende Kopfschmerzen (KL/IN-2 für den ganzen Tag) oder Übelkeit (2 SP, CH-1 bis zum Mittag) diagnostizieren. Hinzu kommen eventuelle Stürze in der Nacht bei der berauschten Suche nach der Toilette (W6 SP bei misslungenen IN-Proben)

Der einzige, der am Morgen noch schläft ist [Heldennamen]. Allerdings sieht er nicht gut aus: die Stirne ist schweißnass, der Kopf zuckt gelegentlich von einer Seite zur anderen und sein Atem geht keuchend. Dann beginnt er sich selbst die Arme blutig zu kratzen.

Meisterinformationen: Es ist schwer, den Helden zu wecken. Erst kräftiges Schütteln, Ohrfeigen oder der berühmte Eimer Wasser helfen. Nun sollte der Held von seinem Traum berichten. Eine gut gelungene magische Analyse (z.B. mit ODEM) liefert eine schwache Reststrahlung dämonischer Beeinflussung (also nur bei min. 5 übrigen Punkten). Es ist also eindeutig, dass der Träumer kurz in den Einfluss eines Dämons geraten ist, jetzt aber nicht mehr unter diesem Einfluss steht. Der Grund dafür ist, dass der Dämon nur ein wenig mit den Träumen seines Opfers gespielt hat, sich dann aber zurückgezogen hat. Der Rest des Traums wurde von der Fantasie des Helden weitergesponnen – durchaus etwas beunruhigend, oder?

Das Tal der Dornen

Meisterinformationen: Natürlich war diese Reise eigentlich nur ein Vorwand, um Isonzo begleiten zu können – hoffentlich brechen die Helden trotzdem auf. Sollten diese keine Lust darauf haben, sollten Sie es wenigstens schaffen, dass die Helden nicht den ganzen Tag auf dem Landsitz bleiben. Dazu ein Vorschlag: Der Diener Rafim holt die Helden zu einem Frühstück, entschuldigt aber gleichzeitig Isonzo, dem sehr übel ist. Wenn er mitbekommt, was die Helden vorhaben, kann er auf die gekränkte Reaktion Isonzos hinweisen und darauf, dass in vielen Orten der Umgebung heute (30. Rahja) gefeiert wird. Mal sehen was die Helden machen ... Für den Fall der Reise ins Tal der Dornen hier eine Szene dazu:

Nach einem durch die heutige Hitze sehr anstrengenden Weg habt ihr endlich Djafardal erreicht. Müde schaut ihr in das Tal, wo ein dichtes Dornicht aus Agaven, Stechginster und Kaktusfeigen den Blick auf das eigentliche Schlachtfeld versperrt. Unglaublich – und damit wohl wirklich ein göttliches Wunder – dass diese Wildnis in nur zwei Monden aus den Schäften der in den Boden gerammten Lanzen und Speere der vernichteten Streitmacht der Gräfin Hadjinsunni entstanden ist ...

Meisterinformationen: Die Helden sollten nach diesem (oder einem anderen, improvisierten) Erlebnis gegen Abend müde wieder zurückkommen. Die Aufnahme ist wieder entsprechend herzlich – nur der Wein fließt dieses Mal nicht ganz so maßlos, schließlich ist Reinigungsfest, was Isonzo allerdings nicht sehr ernst nimmt. („Also ich hab heute schon genügend gereinigt – die komplette Küche!“) Man geht auch früh zu Bett – es ist die Nacht zum ersten Namenlosen. Isonzo warnt auch gleich davor, dass der kommende Tag der 3. Rastullahellah ist; traditionell kommt es dabei zu Ausschreitungen gegenüber Zwölfgöttergläubigen. Er selbst sieht sich als Kind zweier Kulturen und nimmt seinen Götterdienst eher auf die leichte Schulter.

Sollten die Helden – durch den Alptraum in der Nacht zuvor noch etwas im Haus herumstöbern wollen – so lassen Sie dies ruhig zu. Nach einer Weile jedoch sollten Sie Ereignisse einbauen, die auf die Bauälligkeit des Hauses kombiniert mit der mangelhaften Beleuchtung zurückzuführen sind. (Beispiel: Der Held übersieht eine morsche Stelle im Boden und bricht mit einem Bein ein.) Es sollte so sein, dass die Helden selbst darauf kommen, dass man ja am nächsten Morgen weitersuchen kann. Kommt ihnen selbst nicht die Idee, wird wohl Isonzo gähnend auf die Uhrzeit hinweisen. Ein kleiner Schlummertrunk (vom um diese Uhrzeit schon ziemlich genervten Dämon etwas „angereichert“) wird wohl den Helden den Rest geben...

Der zweite Alptraum

Meisterinformationen: Dieses Mal braucht es einen wirklich *intuitiven* Helden. Dieser bekommt den zweiten Alptraum zu den selben Bedingungen zu lesen wie der erste – nur dass er schlagartig am Ende des Traumes erwacht. Der Held ist den ganzen Tag verstört (IN-2, bei besonderer Höhen- oder Raumangst IN-4), zeigt aber keinerlei magische Beeinflussung. Tatsächlich hat er miterlebt, was Isonzo in dieser Nacht widerfahren ist.

Kein Alptraum, sondern Realität

Meisterinformationen: Nach diesem erneuten Alptraum werden sich die Helden wahrscheinlich auf die Suche nach der Ursache begeben wollen.

Begeben sich die Helden noch in der Nacht zu Isonzos Zimmer, findet die folgende Szene statt:

Ihr seid an der Türe von Isonzos Zimmer angekommen. Als ihr sie öffnen wollt, stellt ihr fest, dass sie verriegelt ist. Von innen ertönt es recht unwirsch: „Wer ist da?“ Nach eurer Antwort ist es einige Zeit still. Dann hört ihr einen unterdrückten Fluch und die Türe entriegelt: Isonzo schaut heraus und guckt euch etwas grimmig an. „Welchen Grund habt ihr mich in der Nacht zu wecken?“

Meisterinformationen: Die Informationen der Helden werden den jungen Mann scheinbar nachdenklich stimmen, doch dann meint er, dass er noch zu verschlafen sei, um über eine solche Sache nachzudenken. Er bittet die Helden, sich zurück auf ihre Zimmer zu begeben und den Morgen abzuwarten. „Im Licht der Sonne sieht manches anders aus.“

Das war die Begegnung mit Isonzos neuem Ich bzw. mit dem früheren Hausherrn. In der Zeit im Spiegel war Tsayano Zurriaga auf die Informationen angewiesen, die ihm sein Dämon in Gestalt des Dieners brachte. Da dieser alle Fragen seines Herrn zwar pflichtschuldigst beantwortete, aber nichts freiwillig erzählte, ist dem Magier entgangen, dass die Helden noch in seinem Haus sind. Also setzt er sich jetzt schnellstens mit seinem Diener in Verbindung und erfährt zu seinem Schrecken, dass die Helden sich für die kompletten Namenlosen Tagen auf seinem Gut aufhalten werden.

Tauchen die Helden in dieser Nacht nicht vor dem Zimmer auf, wird Tsayano Zurriaga von seinem Dämon in Kenntnis gesetzt und setzt daraufhin die Intrige in Gang ...

Eine Untersuchung der Räume durch die Helden läuft wie oben beschrieben im Dunkeln ins Leere. Auch wirkt ein eventueller Schlaftrunk des Dämons noch nach, so dass die Helden wahrscheinlich noch einmal einschlafen werden.

Es ist noch nicht einmal richtig hell, als aus dem Innenhof laute Stimmen zu vernehmen sind. Eine Frau kreischt laut, die Stimmen werden zornig und hektisch. Als ihr hinausschaut, seht ihr eine Gruppe von vielleicht 25 Personen in der Nähe des Tores stehen, die sich aufgeregt auf tulamidisch unterhalten.

Meisterinformationen: Tsayano Zurriaga war nicht untätig gewesen. Er schickte den Dämon mit dem Auftrag los, Rafims Tochter einen Alptraum zu bringen, in dem sie dem Geist ihres Vaters begegnete. Als die Familie und Nachbarn die völlig aufgelöste Frau sahen, beschloss man spontan, sie zum Landsitz zu begleiten. Auch einige junge novadische Heißsporne schlossen sich dem Zug an, so dass die Stimmung schon von Anfang an aufgeheizt war.

Tatsächlich finden die Leute Rafims Leiche, der ganz offensichtlich auf brutalste Art ermordet wurde. Das Blut des mit rituellen Schnitten gepeinigten Opfers ist anscheinend über alle Wände verteilt, und es finden sich seltsame, vielleicht sogar magische Zeichen an der Wand.

Sicher werden die Helden nachforschen wollen, was passiert ist. Am Ort des Verbrechens finden sie die Bäckerin Zaya an der Leiche ihres Vaters kauern. Passend wäre es, wenn die Helden an der Untersuchung des Tatorts bzw. der Leiche teilnehmen. Mit den entsprechenden Proben können sie folgendes herausfinden:

Fährtsuchen: Es sind keine menschlichen Spuren zu erkennen, wohl aber die eines Schafes, das in den Raum geführt wurde.

Anatomie: Die Leichenstarre und andere Merkmale zeigen an, dass der unglückliche Rafim schon seit zwei Wochen tot sein muss.

Magiekunde: Die Zeichen an der Wand entstammen keinem, dem Helden bekannten Ritual. Die Symbole wirken wie Schriftzeichen – allerdings kennt sie der Held nicht

Heilkunde Wunden: Die Schnittwunden waren nicht sofort tödlich, Rafim muss langsam verblutet sein.

Ähnliche Erkenntnisse können Sie bei entsprechenden Berufen ohne Probe mitteilen.

Hierfür kommen insbesondere Wundärzte, Meuchler oder Folterknechte in Betracht ...

Natürlich stellt sich die Frage, in wie weit die Helden ihre Erkenntnisse mitteilen – helfen wird es ihnen keinesfalls: Die Menge ist schon so aufgeheizt, dass ein Schweigen als Eingeständnis der Schuld und ein Mitteilen der Erkenntnisse als Vertuschungsversuch verstanden wird.

Das Murmeln der Leute, das schon mit eurer Ankunft am Tatort eingesetzt hat, wird immer lauter. Man wirft euch böse Blicke zu und mancher Waqqif wird in seiner Scheide gelockert. Bevor es aber zu Handgreiflichkeiten kommen kann, schreitet Isonzo ein: „Liebe Freunde, beruhigt euch doch ein wenig!“ Euch murmelt er zu: „Lasst mich machen, vertraut mir!“

Meisterinformationen: Tsayano Zurriaga ist es sehr daran gelegen, in dieser Nacht Ruhe zu haben. Daher schlägt er vor, die Helden im alten Verlies unter der früheren Wachstube einzusperren. Die überraschten Helden wird er zu beruhigen versuchen: Er wolle die Situation abkühlen – und schließlich hätten die Helden doch nichts zu verbergen. Solchermaßen überzeugt (oder notfalls von der Meute niedergeknüppelt!) geben die Helden ihre Waffen und sonstige Ausrüstung ab. Tatsächlich ist die aufgebrachte Menge für den Moment zufrieden mit der Aussicht auf eine öffentliche Untersuchung und Bestrafung. Ein paar Stunden (und ein paar Krüge Wein) später sieht die Sache ganz anders aus...

Es fühlt sich schon seltsam an, als sich die schwere Steineichen-Türe mit einem Knall schließt und euch vom Licht der Fackeln abschneidet, die euch bis hier her begleitet hatten. Mit zwei dumpfen Schlägen schließen sich die großen Eisenriegel und das Rasseln der durchgezogenen Kette künden von der endgültigen Verriegelung der Türe. Euch wird klar, dass ihr nun hilflos ausgeliefert seid – wenn man euch „vergisst“, braucht es keine Gerichtsverhandlung nach den Namenlosen Tagen mehr ...

Der Geist von Rafim

Meisterinformationen: Lassen Sie die Helden ruhig eine Zeit lang herumprobieren, wie sie dem Gefängnis entkommen könnten. Leider hat keine Aktionen Erfolg. Problematisch könnten in diesem Zusammenhang magische Effekte wie NEBELLEIB, DESINTEGRATUS oder natürlich ein FORAMEN sein. Dummerweise sind (fast) alle Wände in den Fels gehauen und dann mit Sandsteinblöcken ausgemauert worden. Die Türe wurde von Tsayano Zurriaga mit einem speziellen Zauberzeichen der Permanenz und Stabilität gekennzeichnet – ist also profan praktisch unzerstörbar und setzt Magie einen Widerstand von 17 Punkten entgegen. Bewegungsmagie wird von diesem Zeichen besonders stark beeinträchtigt (ähnlich einer Zone des „BEWEGUNG STÖREN“) Der Grund dafür ist, dass in früheren Zeiten in dieser Zelle durchaus auch Magier bzw. magische Wesen gefangengehalten wurden.

Nachdem ihr euch einige Zeit erfolglos damit aufgehalten habt, in der Finsternis nach Fluchtmöglichkeiten zu suchen und auch sämtliche Anstrengungen umsonst waren, die schwere Türe zu öffnen, legt ihr euch frustriert schlafen – nur um nach kurzer Zeit von einem Krachen aufgeweckt zu werden: Eurer Frischwasser-Bottich ist nun endgültig hinüber.

Meisterinformationen: der Bottich wurde von Rafim zerstört, der seine Existenz nun als Spuk fortführt. Der Geist des alten Dieners hat erstaunlicherweise eine recht hohe Intelligenz bewahren können – wahrscheinlich hat er sich während des langsamen Todes dank des dringenden Wunsches nach Rache aktiv und bewusst gegen die Reise übers Nirgendmeer entschieden. Dieser Wunsch hielt viel von der Identität des alten Rafim zusammen – er wird nur ab und zu vom Bedürfnis überwältigt, etwas zerschlagen zu müssen. Auf diese Art hat er sich bereits einmal so verausgabt, dass seine Existenz bis zum nächsten Neumond (der gestern war) ausgelöscht war.

Wenn die Helden ihn direkt ansprechen oder nach ihm rufen, manifestiert er sich grünlich leuchtend in seiner Todesgestalt. Die Helden müssen deswegen eine MU-Probe +3 ablegen. Bei Nichtgelingen versuchen die jeweiligen Helden zu fliehen, eine sinnlose und daher schmerzhaft Angelegenheit (W6 SP), was sie aber wieder zur Vernunft bringt. Im Gespräch mit Rafim können die Helden ziemlich alle Informationen über das Haus und auch über Tsayano Zurriaga erfahren – Rafim war schließlich nicht umsonst über 42 Jahre der Leibdiener. Vieles ist ihm jetzt im Nachhinein klar geworden und entsprechend enttäuscht ist er von seinem früheren Herrn. Machen ihm die Helden klar, dass sie aus dem Kerker heraus müssen, um Tsayano Zurriaga bekämpfen zu können, verspricht er ihnen zu helfen.

Nachdenklich schweigend verharrt der Geist, dann verlöscht er plötzlich. Ihr hört seine Stimme aus dem Dunkeln: „Grüßt meine Tochter von mir ... Ach nein, lieber nicht. Rächt mich – das soll mir schon Frieden bringen!“ Dann erschallen dumpfe Schläge von der der Türe abgewandten Seite. Jetzt kracht und rieselt es plötzlich zwei Mal hintereinander und der Lärm verhallt. [MU-Probe würfeln, niedrigster Wert zählt]

Als sich [Name] zur anderen Seite durchtastet, stellt er verblüfft fest, dass sich in der Wand ein Loch von etwa 1 Schritt Durchmesser befindet – und ein Stück weiter ins Loch hineingreifend stellt er fest, dass dieses Loch einen Durchgang zu einem niedrigen Gang ermöglicht hat.

Meisterinformationen: Tatsächlich laufen unter dem Haus bzw. an seinen Kellern vorbei einige Gänge der Feggagir – genau wie dies Isonzo erzählt hat. Der Gang, zu dem der mit einer Art DESINTEGRATUS geschaffene Durchgang führt, ist tatsächlich der, den Isonzo zu seinen Streifzügen in den Weinkeller des Hauses benutzt hat. Mit einer *Orientierungs-Probe*+ 4 ist das dem entsprechenden Helden klar. Schafft keiner die Probe, lassen Sie die Helden selbst entscheiden – und natürlich treffen sie glücklicherweise die richtige Wahl ... So, langsam kann der Tanz beginnen! Bitten Sie die Spieler darum, die Augen zu schließen und stellen Sie nun die vorbereitete Musik (Grusel) an. Lassen Sie sich sagen, in welcher Reihenfolge die Gruppe unterwegs ist und wie sie sich im Dunkeln orientiert. Es gibt in der Wand immer wieder Vertiefungen und Nischen, in die die Helden hineinfassen können. Dort erwartet sie:

- Feuchte Erde, die sich plötzlich wegbewegt (eine Kröte)
- Ein Nest Spinnchen, die den Arm hinauflaufen und dabei mit ihren Bissen W3 SP erzeugen (der feuerrote Arm braucht drei Tage, bis er abgeheilt ist.)
- Ein Riss, durch den das Fiepen und Quietschen von vielen, sehr vielen Ratten zu vernehmen ist.
- Ein metallisches Schaben und ein entsprechender metallischer, heißer Geruch (?)
- Die aufgedunsene Leiche einer Maus, die nur noch aus Haut, Knochen und Gasen besteht (und diese bei Berührung freisetzt)
- Ein Pilz, der mit einem vernehmlichen „Pfft“ eine übelriechende Sporenwolke aussendet (glücklicherweise relativ harmlos: W3 SP für alle, die dem Auslöser folgen und die keine KO- Probe bzw. KK-Probe bei der 3er Edition schaffen.)

Endlich erreicht ihr nach zehn langen Minuten des Stochern und Herumtastens eine etwas größere Lücke in der Wand. Nach vorsichtigem Schnuppern ist es eindeutig: Ihr habt den Durchstieg in den Keller gefunden. Schnell quetscht ihr euch hinter einem dicken Fass in den unterirdischen Raum. Ihr habt Glück, offensichtlich ist um diese Zeit – es ist schon Nacht geworden – keiner mehr auf den Beinen.

Meisterinformationen: Natürlich ist das kein Zufall. Tsayano Zurriaga hat alle nach Hause geschickt. Er will in dieser Nacht seinen Pakt mit Irribaar lösen – wobei er absolut keine

Störung seiner Konzentration brauchen kann. Pech für ihn, dass die Helden doch entkommen sind ...

Die Beschwörung

Meisterinformationen: Wahrscheinlich werden die Helden erst einmal ihre Sachen zusammensuchen wollen. Dabei (oder bei einer späteren Suchaktion) werden sie feststellen, dass von Isonzo (bzw. Tsayano Zurriaga) jede Spur fehlt. Lassen Sie die Helden ruhig alle Räume untersuchen – die notwendigen Informationen finden Sie im Anhang B

In Isonzos Zimmer, das nur einfach abgeschlossen ist, machen sie die folgende Entdeckung:

Als ihr die Türe öffnet, fällt euch sofort eine Staffelei auf, die innerhalb eines auf den Boden gemalten Doppelkreises steht und mit einem schweren Tuch verhängt ist.

Meisterinformationen: Wer die entsprechenden Zeichen kennt, sieht, dass es sich um einen Kreis handelt, der eine ausschließende Wirkung hat, ähnlich einem reversalisierten BAND UND FESSEL. Schafft einer der Helden eine MU-Probe +7, kann er den Kreis betreten. Für ihn ist damit die Wirkung aufgehoben. Eine andere Variante besteht darin, den Kreis wegzuspülen o.ä. Nimmt man den Vorhang weg, passiert folgendes:

Unter dem Tuch kommt ein kreisförmiger Spiegel von vielleicht 3 Spann Durchmesser hervor, der von einem handwerklich sehr schön ausgeführten Silberrahmen umgeben ist. Als ihr den Spiegel noch in Augenschein nehmt, passiert etwas Überraschendes: Im Spiegel erscheint plötzlich euer Freund Isonzo!

Meisterinformationen: Isonzo reagiert natürlich sehr aufgeregt. Leider kann er sich mit den Helden nur optisch austauschen. In seinem Gefängnis hat er nur ein dem Spiegel entsprechendes „Fenster“ in die reale Welt. Er muss daher pantomimisch erklären. Die Helden dagegen können auf schriftliche Nachrichten ausweichen – Isonzo bzw. Tsayano Zurriaga hat in seinem Raum einen kleinen Schreibtisch mit Papier und ein paar Tusche-Federn.

Die Helden könnten folgendes erfahren: Der Spiegel wurde ursprünglich von Isonzo selbst auf Basis von Zeichnungen Tsayano Zurriagas angefertigt. Als er den Spiegel beim Zubettgehen plötzlich an der Wand gesehen hatte (wo ihn der Dämon am Abend platziert hatte), war er herangetreten, um ein paar ungewöhnliche Verfärbungen genauer zu untersuchen. Dabei sei ihm plötzlich schwindelig geworden und als sich seine Sicht wieder geklärt hatte, war er in einem fremden Raum mit sehr festen, aber unsichtbaren Begrenzungen gefangen – mit dem einzigen Ausblick durch ein Fenster. Sein letzter Ausblick war auf sein eigenes Selbst, bevor dieses das Fenster mit einem Stoff verhängte. Erst jetzt durch die Helden wurde der Vorhang gelüftet, so dass er seine Situation wenigstens etwas besser einschätzen kann.

Nachdem Euch halbwegs klar ist, was Isonzo zugestoßen ist, bleibt euch nichts anderes übrig, als eure Suche nach dem falschen Isonzo zu intensivieren, um den echten zu retten.

Meisterinformationen: Isonzos Körper muss also irgendwo sein – lassen Sie sich kurz die IN-Werte ihrer Helden sagen, würfeln Sie verdeckt und erklären Sie dann den intuitivsten Helden, dass sie das Gefühl haben, dass sich irgendwo in der Nähe Unheil zusammenbraut. Selbstverständlich können Sie hierfür auch den *Gefahreninstinkt* benutzen.

Doch wo können die Helden ihn finden? Im Innenhof können Sie die Helden wortwörtlich über die Lösung stolpern lassen. Einer der kleinen Kanäle, der das Wasser aus dem Quellbecken ableitet, ist mit einer Sperre abgeriegelt worden und deswegen trocken. In das Becken am Rand, das nun ebenfalls trocken ist, führt eine Reihe von Stufen. Unter dem Fußboden führt ein Gang zu den Kanälen der Feggagir – und zuvor führt eine Treppe innerhalb des Berges nach oben. Hier ist der neue Beschwörungsraum. Tsayano Zurriaga hat sich diesen Raum eingerichtet, nachdem einer seiner Gäste den alten Raum unbenutzbar gemacht hat ...

Endlich scheint ihr den Aufenthaltsort des falschen Isonzo gefunden zu haben. Unter der verschlossenen Türe kriecht ein grünlicher Nebel hervor, der eiskalt an euren Beinen brennt. Auch eine Stimme ist zu hören, die unverständlich ist, aber doch ziemlich nach Isonzo klingt. Plötzlich ist die Stimme klar und verständlich. „Ich sage mich frei von deiner Herrschaft! Ich habe auf mein Herz geschworen, doch das schlägt nicht mehr. So breche ich denn unseren Pakt, wie ich diesen Kristall zerbreche!“ Ein furchtbarer Krach, dann Stille.

Meisterinformationen: Betreten die Helden nun den Raum, sehen sie – neben mehreren Regalen mit seltsamen Ingredienzen und vielen Büchern – zwei Bannkreise auf dem Boden: Im einen liegt eine zertrümmerte Statue (?) auf dem Boden – wenigstens sieht man Bruchstücke aus einem bunten glitzernden Glas - im anderen kniet Isonzo bzw. Tsayano Zurriaga. Er atmet schwer und hat die Augen geschlossen. Daher bemerkt er die Helden erst einmal nicht.

Lassen sich die Helden etwas mehr Zeit zum umschaun, fällt ihnen auf, dass der Raum einer Blase im Fels gleicht, derart rund sind die Wände und die Decke. Ein Übergang zwischen den beiden ist gar nicht zu erkennen.

Ebenfalls auffällig ist, dass Tsayano Zurriaga eine Truhe bei sich hat. Diese enthält, wie die Helden später nachschauen können, genügend Essen für fünf Tage, dazu eine Decke und ein Kissen. Außerdem hat er ein Wasserfässchen, einen Becher sowie mehrere Bücher der Kategorie „leichte Unterhaltung“ bei sich. Ob auch „Zurriagas Vermächtnis“ darunter ist, oder nicht, hängt davon ab, ob die Helden den Spiegel dabei haben (Variante 1) oder nicht (Variante 2)

Plötzlich wird es heller im Raum. Von den Glasstücken im zweiten Bannkreis geht ein unheiliges Schimmern aus. Ihr vernehmt eine leise, kindlich-weiche Stimme: „Glaubst du etwa, dass du so einfach davonkommst?“

Den Glasstücken entspringen einzelne, farbige Lichtstrahlen, die vom Bannkreis mehrfach wieder zurückgeworfen werden. Das Leuchten der Stücke wird immer heller, schließlich so hell, dass man nicht mehr direkt hineinschauen kann. Zu Letzt durchbrechen die Strahlen den sie umgebenden Bannkreis und zischen kreuz und quer durch den Raum. An Tsayano Zurriagas persönlichem Schutzkreis prallen sie dann aber wieder wirkungslos ab.

Während ihr euch in Sicherheit bringt, seht ihr, dass die Strahlen nicht ganz ohne Wirkung bleiben. Als sie nämlich auf die Bücherwand treffen, entzünden sie die dort befindlichen Bücher. Dicker Qualm breitet sich im Raum aus.

Variante 1

Tsayano Zurriaga kniet immer noch am Boden. Ohne dabei den Kopf zu heben, sagt er mit bestimmter Stimme „Du hast keine Macht mehr über mich. Und der Spiegel steht unter einem Schutz, den du nicht überwinden kannst.“ Ein glockenhelles Lachen voller Heiterkeit durchdringt den Raum. „Nein, mein Lieber. Das kann ich nicht. Aber schau mal, wir haben Besuch!“

Der Magier schaut sich müde um. Er erblickt euch und fährt mit einem Fluch auf. „Narren! Was habt ihr getan!“ Er macht einen Schritt in eure Richtung, dann bricht er zusammen. Als er umfällt, rutscht aus seiner Tasche ein ledergebundenes Buch.

„Habt Dank ihr Lieben.“ flüstert eine leise Kinderstimme. Während sie immer tiefer wird fährt sie fort: „Ihr könnt sicher sein, dass ich mich an euch erinnern werde.“ Ein grollendes Basslachen verklingt wie aus weiter Ferne ...

Variante 2

Tsayano Zurriaga kniet immer noch am Boden. Bisher hat er noch nicht aufgeschaut. Als ihn der Qualm erreicht, steht er schließlich hustend auf. Da endlich bemerkt er den angerichteten Schaden: Er kreischt auf, dass sein Lebenswerk vernichtet werde und springt heldenmütig aus dem Bannkreis, um sich ein spezielles Buch zu greifen. Kaum hat er dieses Buch in Händen, versteift sich sein Körper, um dann bewusstlos zusammenzubrechen.

Meisterinformationen: Was ist passiert? Der Dämon hat den Zauber des Seelenspiegels aufgehoben. In beiden Fällen hat es ausgereicht, dass entweder der Spiegel oder Tsayano Zurriaga sich außerhalb des jeweiligen Schutzkreises befunden haben. Haben die Helden den Spiegel dabei, können sie den Austausch direkt miterleben. Es bildet sich ein bleicher, geisterhaft schimmernder Faden, der Isonzos Körper wieder mit seiner Seele verbindet. Entlang dieser Verbindung fließt die Seele wieder zurück in ihren Körper. Tsayano Zurriagas Seele dagegen wird von dem entstandenen Vakuum im Spiegel eingesaugt. Dies kann von den Helden beobachtet werden, da sich der Geist nach der Vertreibung aus dem Körper erst einmal in der Luft als Geist manifestiert. Dann aber ist der Sog des leeren Spiegels zu stark und der Geist wird gewaltsam hereingezogen. Haben die Helden den Spiegel nicht dabei, so passiert das Ganze, ohne dass die Helden den Effekt beobachten können. In diesem Fall können sie den Spiegel unter den oben genannten Bedingungen im Schlafgemach finden.

Mit dem Zusammenbrechen von Isonzos Körper ist der Spuk vorbei. Die Flammen sind verschwunden, die Bücher in der Regalwand qualmen aber noch vor sich hin und setzen einen dicken schwarzen Rauch frei, der in euren Lungen kratzt.

Meisterinformationen: Es sollte eindeutig sein, dass man den Raum dringend verlassen sollte. Hoffentlich nehmen die Helden den bewusstlosen Isonzo samt dem geretteten Buch mit. Sollten die Helden versuchen, weitere Bücher mitzunehmen, so lassen Sie 2 W20 werfen. Bei einer 1 haben die Helden W6 noch brauchbare Bücher erwischt, alles unbekanntere Werke geringerer Qualität (ca. 2-10 D das Stück). Nur bei einer Doppel-1 sollte ein besseres bzw. bekannteres Werk dabei sein. Ist die Summe aus den Würfeln aber größer als 30, so entflammen die Bücher beim Kontakt mit frischerer Luft lichterloh und der Träger erhält W6 SP. Selbstverständlich ist dann keines der Werke mehr zu nutzen. Wenn die Helden später noch einmal hinuntersteigen, etwa um mehr zu erfahren, ist die Luft sehr rauchig (2 SP/SR Aufenthalt) und von den Büchern ist kaum mehr als der Einband erhalten. Je nach Spielgruppe können Sie nun nach Herzenslust bekannte Titel nennen – zu gebrauchen ist nämlich keines der Bücher mehr. Dem in beiden Varianten hervorgehobenen Buch sollten die Helden natürlich besondere Aufmerksamkeit widmen. Reichen Sie den Helden das entsprechende Handout aus dem Anhang C. Magiern oder Hesindegeweihten (oder anderen mit Magiekunde > 4) können Sie nach der ersten Kurzlektüre schon einen groben Schätzwert nennen und einen kleinen Ausblick auf die „wahren Namen“ geben – natürlich ohne deren Qualität preiszugeben.

Endlich kommt Isonzo wieder zu sich. Noch sehr schwach auf den Beinen erzählt er euch noch einmal, wie es ihn in den Spiegel verschlagen hat (s.o.) – und wie ihn der Schlag des Erzdämons gegen den Zauber wieder zurück in seinen Körper gezogen hat. „Es ist schön, wieder einen Körper zu haben – auch wenn mir vorher nie aufgefallen ist, wie schwer dieser Körper tatsächlich ist,“ meint der sichtlich erschütterte junge Mann.

Meisterinformationen: Sollte der Spiegel tatsächlich zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Besitz der Helden sein, so kann er nun dank Isonzos Beschreibung sehr einfach gefunden werden. Die Sache läuft dann wie oben beschrieben ab – mit einer Änderung: Im Spiegel ist nun das Gesicht eines sehr alten Mannes zu sehen. Haben die Helden den Spiegel schon länger, wird ihnen diese Tatsache natürlich ebenfalls auffallen. Isonzo kann das Gesicht als das von Tsayano Zurriaga identifizieren, allerdings um gut 40 Jahre gealtert im Vergleich zum letzten Treffen der beiden. Eine Kontaktaufnahme mit Tsayano Zurriaga ist unter denselben Bedingungen wie oben beschrieben möglich; allerdings befindet sich der alte Mann in einem moralisch wie körperlich sehr schlechten Zustand. Eine weitere Untersuchung des Hauses durch die Helden (mit oder ohne Isonzo) kann sich anschließen. Allerdings ergibt sich bald die folgende Szene:

Wütende Stimmen lassen Euch zu einem Fenster gen Ukuban eilen: Tatsächlich nähert sich dem Haus eine ziemlich große Menschenmenge, auch wenn die genaue Anzahl im Schein ihrer Fackeln nur schlecht zu erkennen ist. Aber eines ist klar: Es nähert sich eine große, aufgebrachte Menschenmenge dem Anwesen – diskutieren wollen die wohl bestimmt nicht!

Meisterinformationen: Tatsächlich sehen die Helden einen aufgebrachten Mob, der ihnen offensichtlich ans Leder will. Rufe wie „Hängt die Schweine alle auf“ sollten die Sache eindeutig machen. Auch Isonzo ist im Gebäude nicht mehr sicher, man weiß schließlich nicht genau, ob die Leute nicht einfach das gesamte Gebäude abfackeln wollen. Natürlich hat Hov’Naar bei der Sache seine Finger im Spiel. Ob er aber die Stimmung nur angeheizt hat oder ob der komplette Aufmarsch eine Illusion ist, bleibt Ihnen überlassen. Für die Helden ist es eindeutig: Es bleibt Ihnen nur die Flucht quer durch die Feggagir – und genau da will der Dämon die Helden haben. Reittiere kann man übrigens nicht mitnehmen – sie werden wohl der Gnade des Mobs ausgeliefert sein. Da das Eingangstor versperrt ist, bleibt den Helden etwas (wenig) Zeit, die Flucht vorzubereiten. Untermalen Sie die Bemühungen der Helden, sich aus Vorratsraum und Küche mit dem Notwendigsten zu versorgen mit den wütenden Rufen der Leute und dem rhythmischen Hämmern gegen das Tor. Eventuell hören die Helden sogar noch das Dröhnen eines improvisierten Rammbocks und das Splittern des Tores, als sie gerade in der Tiefe des Ganges verschwinden. Übrigens ist es egal, wo sich die Helden entscheiden einzusteigen – am sinnvollsten wäre bestimmt der Weg, der vor dem „Neuen Labor“ in die Tiefe führt. Hier kommt man wenigstens nicht in der Nähe der Gefangenenzellen vorbei – der Ort, der ja das Ziel des aufgebrachten Mobs ist.

Kapitel 4: Im Labyrinth der Angst

Vorbemerkungen: Im Folgenden sind viele Einzelräume und Gänge beschrieben. Verwenden Sie die Räume so, wie es Ihnen gefällt – und wie sie zu ihrer Gruppe passen. Wie schon zu Beginn gesagt, sollten Sie sich dabei genauso an den Spielwerten der Figuren wie auch an den Ängsten der Spieler orientieren. Besonders interessant sind dabei Nachteile bzw. schlechte Eigenschaften, die mit einem Zahlenwert angegeben werden können. Hilfreich wäre es, wenn Sie sich beim Vorbereiten des Abenteuers schon aufschreiben, welche Räume Sie ihren Spielern in welcher Reihenfolge präsentieren wollen.

Welche konkreten Ängste auftreten können, wie sie spieltechnisch eingebracht werden können und wie Konsequenzen aus diesen Ängsten aussehen können, finden Sie jeweils bei den einzelnen Räumen angegeben. Natürlich können Sie entsprechende weitere Räume problemlos integrieren.

Bedenken Sie beim Einsatz der Räume bzw. Gänge immer daran, dass Hov'Naar mit Illusionen und Träumen arbeitet, ihm aber auch sonstige Sprüche aus seiner Zeit als Lebewesen auf dem Dererund zur Verfügung stehen. Dabei hat er alle Illusionsprüche auf ZfW 14+, womit die Realitätsdichte so hoch ist, dass die Spielerhelden wohl keine Chance haben, den Trug zu durchschauen.

Die Feggagir selbst bieten auch noch einige (unangenehme) Überraschungen, die dem Dämon übrigens größtenteils nicht bekannt sind. Es kann sogar so weit kommen, dass er zu Gunsten der Helden eingreifen muss, um sie am Leben zu halten. Dies kann allerdings nur in der realen Welt vorkommen – in den Alpträumen hat er die absolute Kontrolle über das Geschehen. Übrigens ist die RD dort so hoch, dass der eintretende Schaden real ist. Die normalen Regeln zur Traumwelt sind ein wenig außer Kraft gesetzt, d.h. eine Änderung der Eigenschaftswerte findet nicht statt, um zu verhindern, dass die Spieler zu früh merken, was Sache ist. Zur Erklärung für Regelfüchse: Das Ganze liegt schlicht an den Fähigkeiten von Hov'Naar, der die Alptraumwelt einfach so an die realen Fähigkeiten der Helden anpasst, dass es keinen Unterschied macht.

Damit es zu den Alpträumen kommen kann, müssen die Helden natürlich erst einmal ruhen/schlafen. Wahrscheinlich wird eine Wache aufgestellt, aber diese muss erst einmal eine entsprechend erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe schaffen, um nicht doch noch einzunicken. Die Höhe der Erschwernis richtet sich danach, wie anstrengend der Tag war. Da der Dämon sehr raffiniert vorgeht, können Sie es beispielsweise so einrichten: Sie fragen bei den zur Wache eingeteilten Helden nach, wie viele TaW* bei einer einfachen Probe übrig geblieben sind. Bei einer nicht geschafften Probe teilen Sie dem Held mit, dass er eingeschlafen ist und von der nächsten Wache erst wieder aufgeweckt wird. Wenn sehr wenige TaW* verblieben sind, ist der Held wohl nur kurz eingenickt und erwacht jedenfalls wieder von alleine. Scheinbar ist also alles in Ordnung.

Tatsächlich erwachen die Helden nicht wirklich, sondern träumen einen gemeinsamen Traum. Die Träume unterscheiden sich oberflächlich nicht von der Realität, aber der Dämon kann hier die Helden nach Belieben manipulieren. Besonders gemein ist dabei, dass die scheinbare Bewegung der Helden im Traum dazu führt, dass sich die Helden in der Realität hoffnungslos verirren - wenn der Dämon sie denn dahin entlässt. Selbst ein *innerer Kompass* (oder ein Südweiser) ist dann irgendwann so verwirrt, dass auch eine *Orientieren*-Probe + 15 nicht mehr viel weiter hilft. Aber auch dieses hilflose Ausgeliefertsein ist schließlich eine Urangst ...

Zur Dauer dieser Träume ist zu sagen, dass Hov'Naar ein sehr mächtiger, aber nicht allmächtiger Dämon ist. Dies bedeutet, dass er die Helden nach einiger Zeit auch mal wieder in die Realität entlassen muss. Dazu wählt er einen Punkt, an dem die Helden im

Traum glauben, einen Platz gefunden zu haben, der ihrem letzten Lagerplatz sehr ähnlich sieht, so dass die Helden nicht unbedingt sofort merken, wie ihnen mitgespielt wird. Ich denke aber, dass es gut ist, wenn sie nach einiger Zeit merken, wie sie manipuliert werden – nicht dass sie dagegen etwas unternehmen könnten ...

Übrigens: Wie lange dieser Traum andauert, überlasse ich Ihrer meisterlichen Willkür. Ich denke aber, dass die Helden wenigstens zwei Tage im realen Kanalsystem unterwegs sein sollten.

So, nun aber zum versprochenen Material, aus dem Sie den persönlichen Alptraum ihrer Spielgruppe zusammenbasteln sollen:

Die Beschaffenheit der Gänge

Meisterinformationen: Mit „Gängen“ sind die großteils eher unspektakulären unterirdischen Kanäle und Nebenwege zu diesen gemeint. Sie machen, obwohl hier auf relativ wenig Platz beschrieben, den absolut größten Teil der *Feggagir* aus.

Um aber nicht langweilig zu wirken, sollten Sie die Beschreibungen immer wieder abwandeln und um interessante Details ergänzen:

- Wasser, das aus der Wand drückt
- Eine fette Kröte, die mitten im Gang sitzt
- Buntschillerndes Öl auf Pfützen
- Ratten, die vor irgend etwas an den Helden vorbei fliehen

Natürlich gibt es auch besondere Gerüche und Geräusche, die man einbauen kann:

- ein scharfe metallischer Geruch
- der Geruch nach Verwesung
- ein lautes Platschen
- ein ständiges Tropfen, das auf die Nerven geht

Auch die Länge der Gänge bis zum nächsten größeren Ereignis, ob es Abzweigungen oder Kurven gibt, kann die Beschreibung bereichern. Darüber hinaus hilft es bei der Verwirrung der Spieler – insbesondere dann, wenn sie eine Gruppe haben, in der der Verlauf des Weges mitskizziert wird. Denken Sie immer daran: Die Spieler sollen erst einmal glauben, dass Sie einen Meisterplan haben, nach dem sie das Labyrinth beschreiben (was Sie übrigens gerne in der Vorbereitung machen können, wenn Sie sich damit wohler fühlen) – da sehr vieles durch Illusionen überlagert ist (Abzweigungen versteckt, unerreichbare Simse oberhalb des aktuellen Weges u.a.) und vor allem die Alptraumwelt völlig frei gestaltet werden kann, lassen sich sämtliche „Widersprüche“ im Nachhinein gut erklären.

Der sicherlich entstehende Frust der Spieler spiegelt dabei gut die Emotionen der Helden wider. Sie sollten nur irgendwann ermöglichen, dass wenigstens den Spielern klar wird, dass ihr eigentlicher Gegner ein sadistischer Dämon ist – sonst geht der Spielspaß verloren. Sicherlich lassen sich kurz vor Ende sogar kleine Siege der Helden einbauen (durchschaute Illusionen etc.), damit der scheinbare „Endsieg“ nicht allzu misstrauisch beäugt wird.

I. Die Spalten (überall anzutreffen)

a) Ihr wadet durch knöcheltiefes Wasser. Der Boden ist sehr uneben, so dass ihr bei jedem Schritt darauf achten müsst, wie ihr ihn setzt. Die Wände sind rau und aus gewachsenem Stein. Glücklicherweise habt ihr ein Licht dabei, denn die Wände treffen sich über euren Köpfen und lassen damit kein Licht von der Oberfläche eindringen.

b) Erstaunlicherweise ist es hier nicht ganz so dunkel wie in den anderen Bereichen des Gängesystems. Das wenige Licht reicht aus, dass Moose und Flechten hier wachsen können. Leider bedeutet das, dass ihr eure Schritte noch überlegter setzen müsst, denn durch das nasse Moos ist der Boden extrem rutschig.

Meisterinformationen: Die Erbauer der Feggagir nutzten so weit es geht natürliche Spalten des Felsens für die Errichtung der Gänge. Durch die natürlichen Risse des Gesteins steigt das Grundwasser auf und wird durch die größeren Gänge gefasst und geleitet. Die „Nachbearbeitung“ der Gänge ist recht unterschiedlich. Manchmal wurden die Wände der Spalten etwas geglättet, manchmal ein besonders weit hineinragender Fels entfernt. Spielen Sie mit diesem Faktor und machen sie damit ihre Beschreibung der Räume abwechslungsreicher..

II. Die Röhren (nur nahe des Landguts)

Der Gang hat einen kreisförmigen Querschnitt – unnatürlich exakt in den Fels geschnitten. Ihr fühlt euch etwas an Bohrlöcher von Holzwürmern erinnert, nur dass diese dem Verlauf des Holzes folgen, während hier der Weg offensichtlich einem planenden Verstand entsprang.

Meisterinformationen: Der Vergleich mit dem Holzwurm ist richtig: Wie Sie vielleicht schon erraten haben, wurde die Röhre von einem Achorhobai in den Stein gefressen. Der Dämon aus der Domäne Agrimoths, wurde auch eingesetzt um das „Neue Labor“ aus dem Fels zu schneiden.

III. Die Tunnel (Nahe der Oberfläche, unterhalb der Felder)

Die Wände und die Decke in diesem Abschnitt sind aus gebranntem Ziegelstein, der zu einem Tonnengewölbe vermauert wurde. Wahrscheinlich wurde danach wieder Erde aufgefüllt, wofür spricht, dass ihr gelegentlich Wurzeln entdeckt, die sich zwischen den Steinen durch den Mörtel gebohrt haben.

Meisterinformationen: In diesen gemauerten Abschnitten können Sie die Deckenhöhe variieren: Von fast 2 Schritt Höhe (menschliche Helden kommen leicht gebückt problemlos durch) bis gerade mal Kniehöhe (Robben ist notwendig). Für das Wasser gilt das selbe wie zuvor, so dass manchmal der Gang fast komplett geflutet ist. In der Nähe der Einstiegsmöglichkeiten sind die Mauern gepflegter als in den weiter entfernten Abschnitten, da die Fellachen durchaus um die Bedeutung der Feggagir für die Landwirtschaft wissen, sich aber (mit gutem Grund) nicht allzu weit in die Gänge wagen. Die Ausgänge sind übrigens schwierig zu finden, da sie der Dämon mit Illusionen verbirgt. Sollten die Helden trotzdem doch einmal an die Oberfläche gelangen, wartet dort ein sehr gefährlicher Feind (siehe unten)

IV. Die Passagen (in der Nähe des Echsen-Heiligtums)

Folgte der Gang bis eben noch dem Verlauf einer natürlichen Felsspalte, so mehren sich die Anzeichen von Bearbeitung des Gesteins. Der Gang ist bis zu einer Höhe von etwa 3 Schritt auf eine Breite von 2 Schritt verbreitert worden, so dass es recht bequem ist, hier zu laufen. Außerdem ist der Gang ziemlich trocken, so dass ihr flott voran kommt.

Meisterinformationen: Das besondere an diesen Gängen ist, dass die Wände nach der mechanischen Abtragung mit einer Art METAMORHO geglättet wurden. Tatsächlich haben diese Gänge eine andere Funktion als die übrigen. Sie führen zu einer uralten echsischen Grabstätte und waren in den damaligen Zeiten recht viel genutzt worden, da die Kultstätte gleichzeitig eine Art Bibliothek darstellte. Genaueres zu der Grabstätte finden Sie weiter hinten.

Das „Alte Labor“

Ihr folgt schon eine ganze Zeit einer natürlichen Felsspalte, deren Decke nach und nach immer niedriger wurde. Ihr habt schon überlegt, ob es nicht sinnvoller wäre umzukehren, als [Name] ein dunkler quadratischer Fleck an der Decke auffällt.

Als ihr das Ganze genauer betrachtet, stellt sich heraus, dass es sich um einen senkrechten Schacht handelt, der oben offen ist, wobei nicht zu erkennen ist, wo er hinführt.

Meisterinformationen: Durch diesen Schacht gelangt man in des „Alte Labor“, dessen Existenz (fast) vergessen wurde. Der Schacht diente auch zum Entsorgen misslungener Experimente – einfach runter damit und dann ist's gut. Dies ist der Grund dafür, dass es an einigen Stellen Wesen bzw. Dinge gibt, die eigentlich nichts hier zu suchen haben.. Um überhaupt an die Deckelklappe zu kommen, braucht es (von passender Zauberei abgesehen) schon etwas *Akrobatik*(+2) bzw. *Körperbeherrschung* (+6), schließlich ist eine 3-Mann Pyramide nicht ganz ohne ...

Bei Misslingen der Proben fällt die Pyramide in sich zusammen. Nach den ersten Versuchen sollten Sie jedes Mal W3 SP auf die Teilnehmer verteilen – Patzer beim Versuch, die obere Kante zu erreichen, müssen natürlich härter bestraft werden.

Das Labor selbst:

Als ihr aus dem Loch herausklettert, seht ihr, dass ihr ganz in der Nähe einer Wand herausgekommen seid. Ein schneller Überblick zeigt euch folgendes: Der Raum ist viereckig – und es ist eigentlich eindeutig, dass er ursprünglich als einfacher Kellerraum geplant war. Es gibt zwei Türen, die aus dem Raum führen. An den Wänden hat es Regale, die mit Töpfchen und beschrifteten Dosen befüllt sind.

Es gibt zwei massive Tische; auf dem einen sind unverkennbar die Überreste alchemistischer Gerätschaften zu erkennen. In der Mitte hat es einen freien Patz, auf dem eindeutig die Überreste mehrerer Heptagramme erkennbar sind. An der gegenüberliegenden Wand erkennt ihr einen massiven Käfig mit dicken Eisenstäben. Er enthält offensichtlich die Leichen mehrerer Wesen. Interessant ist, dass vor dem Käfig noch ein Körper liegt: Eindeutig das Skelett eines Menschen!

Meisterinformationen: Der Raum liegt auf einer Kreuzung zweier schwacher Kraftlinien. Er wurde von verschiedenen Magiern im Laufe der Zeit als Labor benutzt. Zu Letzt war es ein Asfaloth-Paktierer, der den Raum für seine Chimären-Versuche nutzte. Völlig im Machbarkeits-Wahn gefangen, verschmolz er zuletzt eine Klippechse mit einer winzigen Schlupfwespe. Die Überreste dieses Monsters finden die Helden im Käfig, allerdings können sie wohl wenig damit anfangen, da nur die Knochen und die Chitinhüllen übriggeblieben sind. Alles andere wurde wohl aufgefressen bzw. hat sich im Laufe der Jahre aufgelöst. Mit einer *Tierkunde*-Probe (alternativ *Sinnenschärfe*+3) kann man erkennen, dass die Knochen und der Chitinpanzer bzw. die absurd großen Fliegenbeine ineinander verschachtelt sind, als hätte es sich um ein einziges Wesen gehandelt. Eine *Tierkunde*-Probe +5 liefert das Wissen, dass Schlupfwespen lange Stachel haben, mit

denen sie ihre Eier in andere Lebewesen legen – ein deutlicher Hinweis, was diese lange Chitinröhre soll, die in der Verlängerung des aus Wirbeln bestehenden Schwanzes liegt ... Eine *Magiekunde*-Probe +4 liefert die Information, dass es sich bei Verschmelzungen um Chimärologie, eine der Gegenspielerin von TSA entstammenden Magie handelt. Nun lässt sich erahnen, was dem Menschen passiert ist, dessen Knochen vor dem Käfig liegen: Durch einen Stich des Wesens blieb er gelähmt vor dem Käfig liegen und diente als Nest für die Nachkommenschaft des Monsters. Eine genauere Untersuchung mit Hilfe von *Anatomie*- oder (um 2 erschwert) *Heilkunde Wunden*-Kenntnissen liefert Interessantes: Der oder die Tote hatte ein unnatürlich verlängertes Steißbein und an den Fingern Krallen statt menschlichen Fingernägeln. Kombiniert mit dem Wissen aus Zurriagas Vermächtnis (siehe Anhang C) ist relativ eindeutig, dass es sich um die dort erwähnte Aphasmayra-Paktiererin handeln muss. Des Weiteren findet man ab 3 TaW* Bissspuren winziger Zähne auf den Knochen – die übrigens auch auf den Knochen des großen Monsters zu finden sind. Offensichtlich haben sich die neu entstandenen Baby-Monster gleich über die Leichen hergemacht. Über das Aussehen der Chimären-Nachkommen lässt sich hier nichts herausfinden – aber wahrscheinlich treffen die Helden in den Gängen auf die fünfte Generation ... Gelingt einem Helden eine *Orientierungs*-Probe, so ist er sich relativ sicher, dass man sich unter dem Landsitz befindet. Allerdings zeigt ein Blick hinter die von außen verkeilten Türen (z.B. durch Aufbrechen mit einer Axt), dass der Zugang mit vermauerten Felsen sehr sicher verbarrikadiert wurde. Die alchemistischen Gerätschaften und Materialien sind kaum noch zu gebrauchen. Vieles ist beim Umstürzen kaputt gegangen und alles Verderbliche ist sowieso hinüber. Investiert ein alchemistisch versierter Charakter (*Alchimie* min. auf 4) Zeit und Energie, so kann er gemahlene Perlen (Wert ca. 2 D), Steinöl (0,2 Stein, ca. 3D) und reine Zwergenkohle (4 Stein, ca. 16 S) mitnehmen, dazu ein stählernes Dreibein (ca. 2 D). Ansonsten gibt es in dem Raum eigentlich nichts wertvolles – vor dem Zumauern rettete man zum Beispiel alle Bücher, wenn auch um den Einsatz der eigenen Gesundheit. Wenn Sie ihren Spielern etwas Gutes tun wollen, können Sie es so einrichten, dass einer der Magier bei seiner Flucht aus dem Raum sein Magierschwert liegen ließ, das nun die Helden als magische Waffe gegen auftauchende Dämonen einsetzen können.

Das Echsen-Heiligtum

Der Zugang

Ihr seid sehr tief im Berg, doch der Weg, dem ihr folgt, ist eher gepflegter als zuvor. Die glatten Wände und der trockenen Boden zeigen euch, dass dieser Gang wohl nicht zum normalen Bewässerungssystem gehört. Als ihr schließlich an eine Treppe kommt, die innerhalb des Felsens noch tiefer führt ist es klar: Ihr seid auf ein Geheimnis gestoßen.

Meisterinformationen: Wenn die Helden relativ aufmerksam unterwegs sind und/oder gute *Sinnenschärfe* besitzen, erkennen sie schon zuvor immer wieder einmal eine eingravierte Schlangenlinie. Es ist natürlich zu vermuten, dass dies eine Orientierung für die H'Szint-Geweihten ist, die etwa alle 60 Jahre hier einmal vorbeikommen, um das Ewige Öl aufzufüllen.

Die Wächter vor dem Tor

Als ihr die Treppe herunter gestiegen seid, erweitert sich der Gang zu einer unterirdischen Halle. Während ihr noch staunt, hört ihr vor euch ein Scharen und Schlurfen. Im Schein eures Lichtes seht ihr zwei steinerne Statuen von Achaz, die sich auf euch zu bewegen!

Meisterinformationen: Die Stein-Golems sind mit einer alten Form des STAUB WANDLE verzaubert und reagieren auf die dämonische Präsenz in der Nähe der Helden. Ziehen diese sich etwas zurück, verfolgen die Golems sie nur bis zum Fuß der Treppe. Die beiden Golems bewegen sich nicht allzu schnell, die Helden können also auch im Raum versuchen, sie ab zu hängen. Trennen sich die Helden, verfolgen die Golems sowohl Isonzo wie den Träger von Tsayano Zurriagas Buchs. Sobald ein Held die Halle der Ruhenden betritt, lässt der Golem von ihm ab – die göttliche Aura übertüncht den Hauch des Dämonischen, der den Helden inzwischen anhaftet.

Die Halle der Ruhenden

Ihr seid nun offensichtlich im Innersten des Echsenheiligtums angelangt. Ihr erkennt dies schon an der Tatsache, dass der Raum keinen weiteren Zu- bzw. Ausgang hat, als der, durch den ihr gerade hereingekommen seid. Der Raum ist von mehreren Schalen erleuchtet, in denen eine feuerrote Flamme praktisch rauchfrei brennt. Im trotzdem ziemlich düsteren Raum erkennt ihr etwa zwanzig Kisten, von denen vierzehn mit einem Deckel bedeckt sind, sechs weitere aber offen und leer stehen.

Meisterinformationen: Die Helden sind tatsächlich ins Innerste des H'Szint-Heiligtums eingedrungen, wo seit mehreren tausend Jahren die Mumien von bedeutenden Geweihten gelagert werden. Es handelt sich in menschlichen Maßstäben gesprochen um Heilige der H'Szint, weswegen alle 60 Jahre auch wieder geweihte Achaz aufbrechen, um das ewige Öl nachzufüllen. Dass es sich um dieses handeln muss, dazu braucht es eine einfache *Alchimie*-Probe oder entsprechende Kenntnisse aus einer Geweihtenschaft oder ähnlichem.

An den Wänden finden sich spezielle Regale aus sich kreuzenden, diagonal angeordneten Stäben. In den so entstehenden Rauten befinden sich jeweils in dicken Tonröhren aufgewickelte Schriftrollen aus Papyrus oder Leder, die mit archaischen Zeichen bemalt sind. (Urversionen des heutigen Chrmk, also für Spieler-Helden definitiv nicht lesbar!). Öffnen die Helden einen Sarkophag, flackern die Flammen heftig. Im Innern des Sarkophags finden sie dann eine Mumie, die mit kostbaren Grabbeigaben geschmückt wurde. Sollte es bei Ihrer Gruppe tatsächlich so weit kommen, sollten Sie noch einmal den *Aberglauben* bzw. die *Goldgier* der Helden testen. Auch eine Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Götter und Kulte*-Wissen wäre denkbar. Je nachdem müssen vielleicht die anderen Gruppenmitglieder rettend eingreifen ..

Die Helden könnten hier sicherlich einige hundert Dukaten an Gold, Edelsteinen oder Schriftrollen mitgehen lassen. Damit würde aber der Ort entweiht, was man am Erlöschen der Flammen sofort merken würde. Außerdem würde es die Tor-Wächter auf den Plan rufen. Tatsächlich hofft der Dämon darauf, dass die Helden so dumm sind, dies zu tun und somit seiner Gegengottheit Schaden zufügen.

Für die Helden hat der Ort aber eine ganz andere Bedeutung: Da der Dämon den geweihten Boden nicht betreten kann, ist hier endlich einmal eine Übernachtung ohne Alpträume und mit voller Regeneration möglich. Magisch begabte Helden können sogar drei Punkte zu ihrer astralen Regeneration addieren. Diese Chance haben die Helden natürlich nur, wenn sie schon ahnen, dass ihnen ein Dämon übel mitspielt ...

Eines noch zu guter Letzt: Wenn die Helden beschließen sollten, Zurriagas Vermächtnis in der Stätte zurückzulassen, wird der Dämon dies nicht sofort bemerken. Dann aber wird er alles in seiner Macht stehende unternehmen, dass die Helden wieder umkehren und sich das Ganze anders überlegen. Er gerät dabei in eine leichte Panik und schreckt dann auch nicht mehr vor brutaleren Methoden zurück und wird die Helden richtig verletzen, um sein Ziel irgendwie zu erreichen.

Weitere besondere Räume

Meisterinformationen: Selbstverständlich können Sie weitere Räume nach ihren Vorstellungen einbauen. Besonderes Augenmerk sollten Sie dabei Sackgassen und Kreuzungen widmen. In beiden Fällen kommt es vor, dass die Helden wieder umkehren und dann von Ihnen den identischen Rückweg erwarten. Rechnen Sie daher mit dieser Situation und bereiten Sie sich speziell darauf vor (z.B. mit einer Kartenskizze).

Brunnenraum

Schon länger merkt ihr, dass es im Gang heller geworden ist. Trotzdem überrascht es euch, als ihr durch einen niedrigen Durchgang einen ummauerten Raum erreicht, der nach oben offen ist. Obwohl es offensichtlich draußen regnet, kommt der Regen nicht bei euch an. Dies liegt an dem Dach, das ihr sehr weit oben über dem durchgängig ausgemauerten Schacht erkennen könnt.

Meisterinformationen: Die Helden haben einen Ziehbrunnen erreicht und stecken unten fest. Lassen Sie beim ersten Mal je nach Charakter eine KL- oder IN-Probe ablegen – wer sie nicht schafft, plumpst in seiner Gedankenlosigkeit in den tiefen Zisternenteil. Mit was die Helden vielleicht nicht rechnen: Nach kurzer Zeit taucht jemand zum Wasserholen auf. Sobald die Helden entdeckt werden, ist das Geschrei groß. Was die Helden dann auch unternehmen ist egal. Ein Hagel von Steinen vertreibt die Helden wieder in den geschützten Gang. Sind die Helden nicht schnell genug, oder versuchen sie zu diskutieren, so gibt es pro KR 2W6 TP einzustecken, die Sie nach belieben verteilen können. Denken Sie daran, dass vor allem der Kopf in Gefahr ist und die Helden oftmals ohne Helm durch die Gänge laufen. Diese frustrierende Erfahrung wird erst einmal real eintreten, dann wird der Dämon sie aber sicher auch in die Alptraumwelt einbauen.

Ausgang

Variante A:

Euch ist schon länger klar, dass ihr nicht sehr tief unter der Oberfläche sein könnt, da erreicht ihr eine Öffnung, die von eurem bisherigen Gang weg führt. Wenn ihr hineinschaut, erkennt ihr, dass es sich nur um eine kleine Nische handelt – aber mit einer Leiter darin, die nach oben führt!

Variante B:

Der gemauerte Gang, dem ihr folgt, hat plötzlich eine Abzweigung, die in einen Seitengang führt. Ein kurzer Blick in den Gang zeigt, dass in ihm nach 5 Schritt eine Treppe beginnt, die parallel zu eurer bisherigen Marschrichtung nach oben führt. Da ihr euch sicher seid, dass ihr euch sehr nah unter der Oberfläche befindet, muss es sich um einen Ausgang handeln!

Meisterinformationen: Tatsächlich sind beides Ausgänge – und in beiden Fällen sind sie gesichert. Im ersten Fall ist das Loch im Boden mit ein paar Planken abgedeckt, die mit Steinen beschwert wurden, im zweiten Fall befindet sich eine verriegelte Türe in dem Hang, in den die Treppe hineinführt. Trotzdem sollten die Helden in der Lage sein, die Ausgänge zu öffnen. Die Freude darüber dürfte allerdings sehr kurz ausfallen, da vor den Ausgängen jeweils Cha’Muyan wartet. Die Dämonin wurde beauftragt, die Helden in den Höhlen der Feggagir zu halten – und das wird sie tun! Ein paar sanfte Tatzenhiebe, ein Herumschleudern eines Helden und ähnlich kätzisch-verspielte Aktionen werden die Helden bestimmt zurück treiben ... (weiter Informationen s.u. „Die Kreaturen der Finsternis“)

Die Kammern der Ängste

Meisterinformationen: Die im folgenden genannten Räume oder Passagen sind jeweils einer Angst gewidmet, die dann auch in der Überschrift genannt wird. In geschweiften Klammern angegeben finden sie den Realitätsgehalt der Szene: real, durch Illusionen verstärkt oder komplett Bestandteil eines Alptraums. Natürlich kann es vorkommen, dass eine reale Szene beim Dämon so gut ankommt, dass er sie noch einmal in seine Alptraumwelt einbaut .
Neben der Beschreibung des Raumes ist angegeben, welchen Einfluss eventuell vorhandene Ängste bzw. Nachteile haben. Generell gilt, dass auch nicht von dieser Angst beherrschte Helden eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen müssen. Schließlich finden Sie noch einen Vorschlag, wie Sie mit Angstattacken umgehen können.
Selbstverständlich gilt hier im besonderen, dass Sie nur die Räume verwenden sollten, die das Spiel für Ihre Gruppe interessant machen.

Optional: Variable Angst-/Selbstbeherrschungswerte

Wie bei den einzelnen Räumen dargestellt wird, kann eine Panikattacke (bei einer entsprechend missglückten *Selbstbeherrschungs*-Probe) sehr unterschiedliche direkte Auswirkungen haben. Aber auch für den weiteren Verlauf des Abenteuers bzw. für die Entwicklung des Helden hat eine überstandene Panikattacke sicherlich großen Einfluss.
Vielleicht reagiert der Held bei der nächsten entsprechenden Situation gelassen („Das letzte Mal hab ich es auch überstanden“) oder verzweifelt („Nicht schon wieder – ich kann das nicht noch einmal“). Wie es sich ausgewirkt hat, ist erst bei der Probe aufs Exempel erkennbar.
Aus diesem Grund schlage ich folgende Regel vor:
Nach einer Panikattacke würfelt der Spieler W6-2 und der so erhaltene Wert (zwischen –2 und 3) wird zur Angst dazugezählt (d.h. bei negativen Werten nimmt die Angst ab). Dieser Wert gilt nur für dieses Abenteuer und wird am Ende zurückgesetzt bzw. wirkt sich in der Abrechnung aus (vergleiche „Der Lohn der Mühen“). Bei Helden ohne die entsprechende Angst wird sie für den Rest des Abenteuers aufgeführt. Der Startwert beträgt dabei 0.
Dieses im Folgenden „Panikprobe“ genannte Verfahren wirkt sich natürlich nur bei Ängsten aus, die mit einem Wert angegeben sind (z.B. Höhenangst) und nicht bei anderen Ängsten (z.B. Angst vor Spinnen). Bei derartigen Ängsten wird die Panikattacke mit der *Selbstbeherrschung* analog zum oben gesagten verrechnet.

1. Höhenangst

a) {real, aber durch Illusionen verstärkt) Ihr seid nun schon etwas länger einer leicht ansteigenden Felsspalte gefolgt. Seit einiger Zeit ist der Boden trocken und ihr fragt euch so langsam, ob ihr überhaupt noch im Bewässerungssystem unterwegs seid. Auf einmal steht ihr an einem tiefen Riss im Gestein. Als ihr in die Tiefe schaut, seht ihr erst einmal keinen Boden – dafür aber auf der anderen Seite des Spaltes einen offensichtlich künstlichen, da gemauerten Gang. Problem nur: Der Spalt ist 3 Schritt breit und der Landeort ist etwa einen Meter tiefer wie der aktuelle Standort.

Meisterinformationen: Natürlich ist der Spalt nicht bodenlos, aber genau das ist dieser Fall, wo man dies nicht real testen möchte. Testen die Helden die Tiefe z.B. mit dem Hinunterwerfen eines Steins, so reagiert der Dämon natürlich gekonnt: Der Stein verschwindet scheinbar ohne aufzuschlagen – selbst *sinnenscharfe* Helden können nur seinen langen Flug beobachten, nicht aber den Aufschlag hören. Zum Überspringen der Kluft verlangen Sie eine *MU*-Probe, um den Wert der *Höhenangst* erschwert, dann eine *Körperbeherrschung* -5 für den eigentlichen Sprung. Geht diese daneben, so rutscht der Held ab, kann sich aber noch halten. Jetzt ist die *Selbstbeherrschung* +2x *Höhenangst* notwendig. Misslingt diese, gerät der Held in Panik und hängt steif wie ein Brett da. Er erhält dann 5 AuP Schaden und muss von den anderen gerettet werden. Falls Sie mit der eben vorgeschlagenen Regelerweiterung spielen, ist danach der Zeitpunkt, um die Panikprobe durchzuführen.

b) {real} Ihr folgt einem kleinen Rinnsal, das langsam den Fußweg entlang nach unten fließt. Plötzlich erreicht ihr einen Spalt, der quer zur momentanen Richtung verläuft. Doch haben die Erbauer der Feggagir hier eine „Brücke“ zur Weiterführung des Wassers eingebaut: Eine Röhre aus gebranntem Ton von etwa 60 Halbfinger Durchmesser und 4 Schritt Länge überspannt den sicherlich 8 m tiefen Riss. Wenigstens wirkt die Röhre sehr stabil...

Meisterinformationen: Die Stabilität und Verankerung der Röhre kann mit einer *Mechanik*-Probe überprüft werden: Es ist tatsächlich alles in bester Ordnung. Kommen die Helden auf diese Idee, können Sie ihnen die folgende *MU*-Probe erleichtern – bzw. erschweren, wenn die *Mechanik*-Probe daneben geht und sich deswegen der entsprechende Held absolut nicht sicher ist, ob das Ganze die Belastung einer Überquerung aushält oder nicht. Zum Drüberbalancieren verlangen Sie eine *MU*-Probe +2, um den Wert der *Höhenangst* erschwert, dann eine *Körperbeherrschung* für den Balance-Akt. Geht diese daneben, so rutscht der Held ab, und knallt schmerzhaft auf die Röhre (1 SP). Wird die Röhre dagegen gleich rittlings angegangen, fällt der Schadenspunkt beim Misslingen weg. Nur bei sehr schlechten Proben rutscht der Held ganz ab und kann sich nur noch mühevoll festhalten. Es ist dann auch eine *Selbstbeherrschung* +2x *Höhenangst* notwendig. Misslingt diese, gerät der Held in Panik und zappelt so sehr, dass er schließlich abrutscht und abstürzt.. Er erhält dann 2W6 SP und muss (falls Sie damit spielen) eine Panikprobe würfeln.

c) {nur Alptraum} Langsam wird euer Weg recht problematisch. Der Felsengang, dem ihr lange Zeit gefolgt sein, wird sowohl höher als auch tiefer. Der anfangs noch breite Weg wird zu einem Sims, der auf der linken Seite der Spalte verläuft. Dummerweise müsst ihr nach zwei Biegungen die Seite wechseln; der Sims auf der linken Seite wird immer schmaler und bröcklicher. Eigentlich ist es ganz einfach: Ihr müsst nur euch von der Wand weg drehen und einen großen Schritt über die Tiefe machen.

Meisterinformationen: Zum Überqueren verlangen Sie eine *MU*-Probe +3, um den Wert der *Höhenangst* erschwert. Geht diese Probe daneben, bleibt der Held an der eigentlichen Kante stehen. Die Probe kann nur immer wieder versucht werden, jedes Mal aber um 1 weiter erschwert. Fällt bei der Probe eine 1, so wird dem Helden schwindlig, er taumelt und (wenn niemand anderes helfen kann) fällt dann in die Tiefe. Ein solcher Absturz verursacht ohne weitere Probe eine Panikattacke, die einen permanenten LP kostet, was äußerlich durch eine weiße Haarsträhne o.ä. zu sehen ist (in Absprache mit dem Spieler regeln).

Eigentlich muss ein solcher Sturz tödlich sein. Da er aber in der Alptraumwelt passiert, fällt der Held nur aus dem Traum heraus. Tatsächlich ist der Held beim (realen)

Erwachen wieder da, so dass anzunehmen ist, dass z.B. die Götter ihre Finger im Spiel haben...

2. Raumangst

a) {real, aber auch Alptraum} Der Gang, den ihr entlang geht wird immer niedriger. Bald müsst ihr den Kopf einziehen, dann gebeugt gehen. Schließlich hilft nichts mehr, ihr müsst trotz des knöcheltiefen Wassers in den Kriechgang.

Meisterinformationen: Eine einfache *GE*-Probe zeigt, ob der Held beim Kriechen auf dem rutschigen Boden ausrutscht und mit dem Kopf unter Wasser gerät. Passiert dies mit einer 19 oder 20, hat sich der Held dabei vor Schreck verschluckt und sich beim Hochschießen den Kopf angeschlagen. Neben W6 TP(A) und W3 SP ist dann auch eine *Selbstbeherrschung*sprobe+2x *Raumangst* notwendig. Misslingt diese, gerät der Held in Panik und schlägt um sich. Er erhält dann 2W6 SP und muss erst einmal von den anderen irgendwie beruhigt werden. Nach Verlassen dieses Abschnitts steht dann natürlich wieder eine Panikprobe an.

b) {real, aber durch Illusionen erzeugt} [Text für Held] Du kriechst gerade mühsam durch den Gang und ärgerst dich über deine Mitreisenden, die vorher über dich und deine Ängste lachten. So hast du dir das mit dem Team nicht vorgestellt! Plötzlich realisierst du, dass vor dir keiner mehr krabbelt. Du bleibst stehen und drehst dich erwartungsvoll um. Doch es kommt immer noch keiner, ja, als du umkehrst findest du hinter dir niemanden mehr.

Meisterinformationen: Eine *IN*-Probe+5 zeigt, ob der Held merkt, dass beim Krabbeln etwas nicht stimmt. Ansonsten glaubt sich der Held allein gelassen und es ist eine *Selbstbeherrschung*sprobe+*Raumangst* notwendig. Misslingt diese, gerät der Held in schwere Panik: Vom Alleingelassen-Sein überwältigt kapselt er sich von seiner Umgebung ab. Die anderen Helden finden ihn dann in einer fetalen Haltung zusammengerollt vor. Schaden erleidet er dadurch zwar keinen, aber die anderen Helden müssen sich etwas einfallen lassen, um ihn aus dieser Haltung zu bekommen – und natürlich sollte wieder die Panikprobe die anschließende Reaktion darstellen...

c) {real mit Illusionsanteilen oder auch in der Alptraumwelt} Ihr kriecht gerade durch einen hüfthohen Gang, als der Boden zu wackeln beginnt. Ein Erdbeben! Ein scharfes Krachen und Knallen verkündet euch, dass ein Teil der Decke des Ganges eingestürzt ist. Auf diesem Weg

kommt ihr jedenfalls nicht zurück. Da verkündet [vorderster Held], dass auch er eine Einsturzstelle gefunden hat...

Meisterinformationen: Hier ist gleich eine *Selbstbeherrschungsprobe+Raumangst +3* notwendig, damit die Helden nicht panisch reagieren. Wie in der Gruppe reagiert wird (Lamentieren, Weinen, Toben, Um-sich-Schlagen), sollen die Spieler selbst für ihren Helden entscheiden. Nach einer SR (W6 TP(A)/SR) ist erneut eine Probe möglich, eventuell erleichtert, falls einer der Gruppe (nicht-panisch) versucht mittels *Überzeugen* o.ä. den Rest zur Vernunft zu bringen. Das Entkommen gestaltet sich übrigens einfacher als gedacht. Die Felsen lassen sich gut von Hand auf die Seite räumen. Für gutes Ausspielen dieser Szene sollten Sie bis zu 40 AP vergeben und auf die Panikprobe verzichten

d) {real, vor allem aber auch im Alptraum} Ihr seid etwas vom Weg abgekommen und lauft deswegen entgegen der Fließrichtung des Wassers. Mutig zieht ihr weiter, obwohl der Gang immer niedriger und enger wird. Da verkündet [Held an der Spitze], dass der Weg endgültig zu einer Sackgasse geworden ist. Ihr müsst nun also umdrehen – und das in einem Gang, der einem Kriechenden gerade mal einen Spann auf jeder Seite lässt ...

Meisterinformationen: Hier müssen Sie individuell *GE-* bzw. *Körperbeherrschungs-* Proben mit Aufschlägen verlangen, da es vor allem auch um das Gepäck geht, wie schwierig das Wenden wird. Mit Platten- oder ähnlich starren Panzerungen oder mit Zweihändern kann es sehr mühsam werden, zu wenden oder rückwärts zu kriechen. Bleibt der Held stecken. ist gleich eine *Selbstbeherrschungsprobe+2xRaumangst* notwendig, damit die er nicht in Panik gerät. Passiert dies doch, verletzt sich der Held bei seinen hektischen Aktionen und erhält 2W6 TP(A) und W6 TP. Nach einer SR muss erneut eine Probe abgelegt werden, eventuell erleichtert, falls einer der Gruppe (nicht-panisch) versucht mittels *Überzeugen* o.ä. den anderen zur Vernunft zu bringen. Hier wiederum ist die Panikprobe angebracht.

e) {real} Wieder einmal seid ihr an einer engen Stelle des Gangsystems angekommen. Dank des Bächleins, das euch schon eine Zeit lang begleitet, seid ihr sicher, dass dieser Gang weiterführt. Einziges Problem: Man muss kriechen und nach einem Schritt kommt ein scharfer Knick nach rechts ...

Meisterinformationen: Hier müssen Sie individuell *GE-* bzw. *Körperbeherrschungs-* Proben mit Aufschlägen verlangen, da es vor allem auch um das Gepäck geht, wie schwierig das Um-die-Ecke-Kriechen wird. Mit Platten- oder ähnlich starren Panzerungen oder mit Zweihändern kann es sehr mühsam werden, zu wenden oder rückwärts zu kriechen. Es ist aber selbstverständlich möglich, vor dem Kriechen diese sperrigen Teile zu einem Bündel zu schnüren und durch das Loch hindurch zureichen (*FF*-Proben der beteiligten, sonst Loch erst einmal blockiert) Bleibt der Held stecken. ist gleich eine *Selbstbeherrschungsprobe+2xRaumangst* notwendig, damit die er nicht in Panik gerät. Passiert dies doch, verletzt sich der Held bei seinen hektischen Aktionen und erhält 2W6 TP(A) und W6 TP. Nach einer SR muss erneut eine Probe abgelegt werden, eventuell erleichtert, falls einer der Gruppe (nicht-panisch) versucht mittels *Überzeugen* o.ä. den anderen zur Vernunft zu bringen. Auch hier halte ich eine anschließende Panikprobe für sinnvoll.

3. Totenangst

a) {real, aber durch Illusionen verstärkt} Ihr erreicht wieder einmal eine Stelle der Feggagir, wo die Decke eingestürzt ist und Helligkeit von außen eindringt. Mitten in dieser Einsturzstelle liegt ein Mann auf dem Gesicht. Als ihr ihn vorsichtig umdreht, um zu sehen, ob er wirklich abgestürzt ist, stellt ihr fest, dass das komplette Gesicht nur so von Maden wimmelt, die schon einen Großteil des Fleisches aufgefressen haben. Bleiche Rippenknochen stechen aus dem eingesunkenen Rumpf heraus, das restliche Fleisch bewegt sich, so sehr sind hier die Maden tätig ...

Meisterinformationen: Zugegeben, hier geht es erst einmal um den Ekel-Faktor: Verlangen Sie eine *Selbstbeherrschung*sprobe (bei *Totenangst* erschwert um diesen Wert), wer dies nicht schafft, dem wird erst einmal schlecht. Gelingt eine *Körperbeherrschung*sprobe, geht das Ganze glimpflich aus, gelingt sie nicht, würgt es diesen Helden so, dass er 2W6 AuP als Schaden erhält.

b) {real} Ihr seid tief in den Gängen unterwegs - wie ihr inzwischen ziemlich sicher wisst im ältesten Teil der Anlage. Da findet ihr plötzlich eine grobgezimmerte, fast drei Schritt hohe Türe, die mit einem stilisierten Drachen gekennzeichnet ist. Vorsichtig nähert ihr euch der Türe.

Meisterinformationen: Hinter der Türe befindet sich ein Beinsaal, d.h. die Knochen von einigen Hundert Echsenwesen. Beim Öffnen der Türe rollen einige Schädel heraus. Hier ist eine Probe gegen die doppelte Totenangst angebracht. Gelingt sie dem Helden nicht, so rennt er panisch weg, was in einem Höhlenlabyrinth eine schlechte Idee ist. Erst nach einem Sturz mit W6 TP bleibt er zitternd sitzen. So werden ihn die anderen finden – und dann erst einmal aufbauen müssen. (Panikprobe!)
In diesem Beinhaus gibt es übrigens wenig zu finden. Stöbert aber jemand herum, wird der Dämon die Illusion erschaffen, dass sich die toten Echsen wieder von ihrem Lager erheben. Und bei mehreren Dutzend Gegnern wird hoffentlich auch der dümmste Kraftprotz die Flucht ergreifen ...

c) {Alptraum} Ihr kommt an eine Stelle, wo es einen größeren Felsrutsch gegeben haben muss, denn große Felsen, vermischt mit kleineren Brocken liegen auf dem Weg. Als ihr über die Hindernisse steigt, stellt ihr fest, dass dieser Felssturz offensichtlich einige Opfer gefordert hat. Ihr seht rostige Kettenhemden, einen zerbrochener Speer, aber auch eine skelettierte Hand schaut zwischen den Steinen heraus. Besonders interessant ist ein gemein aussehendes schwarzes Schwert mit Widerhaken an der Parierstange. Je nachdem, wie ihr euer Licht haltet, scheinen goldene Buchstaben über die Klinge zu huschen. Auf einmal nimmt das Klackern und Krachen, das ihr mit eurem Herumkraxeln verursacht habt, heftig zu. Schnell schaut ihr, ob sich wieder Steine im Hang gelöst haben, aber Fehlalarm. Als eine Knochenhand nach [Name]s Knöchel greift, ist es klar: die Skelette sind zu unheiligem Leben erwacht!

Ohne eine *Selbstbeherrschung*sprobe+2x*Totenangst* ist es den Helden nicht sofort möglich, die Untoten zu bekämpfen. Nach deren ersten Angriffen aber ist es klar, dass es ums eigene Leben geht und entsprechend wird auch gekämpft. Sollte aber bei der missglückten Probe eine 20 aufgetaucht sein, reagiert der Held panisch. Dies äußert sich in einer Art Paralyse, die sich auch bei Verletzungen nicht auflöst. Der Held kann also nur gerettet werden, wenn die anderen ihn verteidigen oder vom Kampfplatz wegführen (was er willenlos mit sich machen lässt.) Dieser Zustand hält eine Spielrunde an, dann

reagiert er wieder normal. Nach der Flucht aus diesem Bereich oder dem Sieg über die Skelette setzt die Reaktion bei den vorher panischen Helden ein, was wieder einmal über die Panikprobe geregelt werden kann.

Anmerkung: Die Spieler / Helden sollen ruhig denken, dass sie auch Thargunitoth gegen sich haben – dies ist auch ein von Hov'Naar gewünschter Nebeneffekt.

Hier die Werte der insgesamt 8 Skelette:

Skelette						
Hände (3x)	IB 10	AT 8	PA 2	TP W+2	DK H	
Hiebwappe/Stab (4x)	IB 10	AT 9	PA 3	TP W+3	DK N	
Schwarzes Schwert:	IB 9	AT 10	PA 0	TP W+5	DK N	
LE 25	RS 0/2	GS 5	MR 8			
Eigenschaften: Nur Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen richten vollen Schaden an, Schwerter, Säbel und Stäbe den halben Schaden. Andere Waffen, vor allem FK-Waffen nützen nichts!						

4. Dunkelangst

a) {real, funktioniert aber nur ohne Magier mit entsprechendem Zauberstab} Ihr seid nun schon sehr lange unterwegs und langsam gehen euch die Fackeln aus. Hättet ihr nur bei diesem einen Gang die angeschwemmten Äste mitgenommen... Schließlich brennt die letzte Fackel ab. Mit einem leisen Zischen verlischt die Flamme und nur noch das Nachglühen ist in der plötzlichen Finsternis zu sehen. Dann schwindet auch dieser letzte Funke und ihr seid in völliger Dunkelheit.

Meisterinformationen: Diese Situation ist die ultimative Steigerung aller anderen Probleme und kann sogar mit diesen kombiniert werden. Die Überquerung eines Abgrundes, der nur durch Tasten erahnt werden will, ist schon extrem schwer. Sie sollten diesen Effekt daher nur kurz vor Ende des Wegs einsetzen.

Schön ist allerdings, dass sich das Ganze schrittweise ankündigt, wenn z.B. die letzte Kerze oder Fackel angezündet wird. Wollen und können Sie diese Herausforderung benutzen, so sollten Sie dies im Vorfeld planen und genau mitnotieren, wie viele Lichtquellen die Gruppe mitführt und wie diese verbraucht werden. Übrigens: Nur der Magierstab macht hier Probleme, da alle anderen magischen Lichtquellen ja von der Astralenergie abhängen, die auch irgendwann aufgebraucht ist.

Sobald klar ist, dass bald das Licht ausgeht, können Sie von Helden mit Dunkelangst erschwerte Proben verlangen. Für alle Charaktere gilt aber, dass nach Erlöschen der letzten Funken alle entsprechenden Proben zu erschweren sind.

Unterwegs sollten Sie gelegentlich individuell mit Aufschlägen versehene *GE-* bzw. *Körperbeherrschungsproben* verlangen, da es vor allem auch um das Gepäck geht, wie schwierig das Manövrieren in der Dunkelheit wird. Alles, was fürs Helle auch gilt (Erschwernisse beim Klettern usw.) kommt im Dunkeln natürlich besonders zum Tragen. Zu guter Letzt: Zu Panikattacken wegen der Dunkelheit sollte es nur bei Charakteren mit Dunkelangst kommen. Dies wird mit *Selbstbeherrschung* + Wert der *Dunkelangst* überprüft. Es muss aber klar sein, dass ein aus Panik heraus katatonischer Held in der Dunkelheit extrem schlechte Karten hat, vor allem, weil der Angstauslöser dauernd vorhanden ist. Hier wäre ein Entgegenkommen bei Versuchen, diesen Helden zu *überreden* oder *überzeugen* durchaus im Bereich der meisterlichen Gnade.

b) {real, aber natürlich gerne im Alptraum verwendet} Gerade noch habt ihr die Stele mit den geheimnisvollen Zeichen bewundert, da erlischt schlagartig jedes Licht. Selbst magisches Licht hat gegen diese Finsternis keine Chance. Und es hilft nichts, ihr müsst weiter!

Meisterinformationen: Hier gilt all das, was unter a) steht – mit dem Unterschied und Vorteil, dass die Zone der Dunkelheit begrenzt ist. Welch Vergnügen für den Dämon zu beobachten, wie seine Opfer sich mühevoll vorantasten und sich über einen Schritt breiten Graben kämpfen und wie harmlose Käfer zu wahren Monstren hochstilisiert werden.

Magiethoretisch gesprochen scheint es sich um eine Abwandlung des Zaubers DUNKELHEIT zu handeln, der allerdings auch gegen magisches Licht wirkt (wie in schelmischer Repräsentation). Falls der Dämon übrigens Lust hat, hat er auch noch die Zauber SILENTIUM und HELLSICHT TRÜBEN auf Lager ...

5. Arkanophobie

Meisterinformationen: Insgesamt gibt es in diesem Abenteuer natürlich sehr viel Zauberwerk, so dass arkanophobe Helden sowieso nicht glücklich werden. Trotzdem hier ein Beispiel wie es aussehen könnte (irgendwo an beliebiger Stelle einzubauen) ...

{durch Illusionen und Zauber erzeugt, speziell für einen einzelnen Helden} Du siehst gerade noch, wie sich [Name eines anderen Helden] nach einem bunt glitzernden Gegenstand zu Füßen der Statue bückt. Kurz entschlossen schubst du ihn weg. Harmloses Zeug? Bah, von wegen! Etwas schwerer atmend lehnst du dich an eine Säule an, ein Gefühl wie ein Stich mit einem eiskalten Dolch lässt dich jedoch sofort wieder hochfahren.

Meisterinformationen: der Dämon nutzt einen harmlosen Nebeneffekt, um dem arkanophoben Helden (oder eben auch einem anderen Helden) vorzugaukeln, er sei durch einen magischen Effekt aus der Umgebung verzaubert worden. Tatsächlich spricht der Dämon einen GRANIT UND MARMOR in der Variante „Langsame Versteinerung“ auf den Helden. Er ist so abgemessen, dass der Held nach einer Woche völlig versteinert ist – also eigentlich schon in Punin sein könnte ...

Da dieser Effekt eine Art magischen Overkill darstellt, sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie ihn anwenden wollen. Gut ist er natürlich, wenn ein Spielermagier die Aufhebung des Spruchs beherrscht und auf diese Art sehr viel seiner lästigen AE loswird ...

Für den betroffenen Charakter sind die Auswirkungen natürlich auch nicht ohne. Er sollte (vor allem wenn die Aufhebung des Zaubers auf sich warten lässt) mit gelegentlichen Panikschüben (minutenweise kopfloses Herumrennen o.ä.) zu kämpfen haben, aber sicherlich auch viel an Erfahrung gewinnen (bis zu 80 AP bei intensivem Ausspielen)

6. Angst vor Insekten/Krabbeltieren/Spinnen

a) {real} Ihr habt ein Nachtlager in einer ruhigen und sicheren Passage aufgeschlagen. Jeder sucht sich eine für ihn passende Ecke aus. Nach der Ruhephase wollen alle weitergehen. Nur [Name] schimpft, weil ihn sein Rücken juckt. Als er/sie sich umdreht, um seine Habseligkeiten aufzunehmen, fällt den anderen auf, dass sich die Kleidung auf dem Rücken bewegt. Schnell versucht [Name] sich von seinem /ihren Oberteil zu befreien. Kaum kommt

Licht an den entblößten Oberkörper, erkennt man die Situation: Hunderte und Aberhunderte kleinster Spinnen haben sich während des Schlafs an der Wärme orientiert. Jetzt, da es kühl geworden ist, krabbeln sie natürlich alle schnellstmöglich von [Helds] Rücken.

Meisterinformationen: Hier ist gleich eine *Selbstbeherrschungsprobe+passender Phobien-Wert* notwendig, damit die Helden nicht panisch reagieren. (und zwar der betroffene Held genauso wie alle, die den Vorgang beobachten) Wie in der Gruppe auch ohne Panikattacke reagiert wird, sollen die Spieler selbst für ihre Helden entscheiden. Für gutes Ausspielen dieser Szene sollten Sie bis zu 40 AP vergeben.

b) {Alptraum} Ihr kommt mal wieder in einen etwas größeren Raum. Das Licht ist hier nur sehr schwach; es reicht gerade dafür, zu erkennen, dass es wohl auf der anderen Seite weitergehen könnte. Ihr marschieret weiter, doch dann ein erschreckter Ausruf von [Held an der Spitze]. An seinem Bein war ein kurzer stechender Schmerz. Als ihr näher kommt, erkennt ihr einen dicken Strang eines weißen Fadens. Auf [voriger Held]s Bein ist ein blutiger Kratzer zu sehen. Als ihr vorsichtig weiterläuft, erkennt ihr viele solcher Stränge, die im Normallicht nicht zu erkennen sind. Doch was baut solche Netze???

Meisterinformationen: Nach der Erkenntnis, dass es sich um große Spinnen handeln muss ist eine *Selbstbeherrschungsprobe+passender Phobien-Wert* notwendig, um überhaupt den Raum zu durchqueren. Tatsächlich gibt es natürlich außer diesen Fäden keine Spinnen, doch suggeriert die Größe der Netze und die Tatsache, dass scheinbar schon die Netze verletzend sind, dass es sich um gefährliche Monsterspinnen handeln muss. Sie sollten diesen Effekt durch bedenkliche Blicke, gelegentliche GE-Proben und ähnliches Verhalten noch unterstützen.

c) {real, aber mit Illusionen vervielfacht} Es wird deutlich heller. Bald erkennt ihr den Grund dafür: Vor euch ist ein Stück Gang, bei dem die Decke eingestürzt ist. Das Unangenehme aber ist, dass eine Kolonie Spinnen genau diesen Platz gewählt hat, um unzählige kleinere und größere Netze zu spinnen. Beim Versuch, durch die Netze zu gelangen, bleibt ihr an unzähligen Netzen hängen und teilweise bleiben sie – samt der darin befindlichen Spinnen – an euch hängen.

Meisterinformationen: Auch hier braucht es eine *Selbstbeherrschungsprobe+passender Phobien-Wert*, um überhaupt den Raum zu durchqueren. Gegenseitiges Überreden oder Überzeugen hilft natürlich bei Leuten, die zögern. Die Spinnen sind soweit harmlos und eigentlich in viel geringerer Zahl vorhanden, als die Illusion vermitteln will. Trotzdem sollte in der Mitte des Raumes bei Phobikern eine erneute Probe erfolgen, wie sie auf diese vielen Furchtauslöser reagieren.. Klappt diese Probe nicht, bekommt der Held eine Panik-Attacke und rennt davon. Da er natürlich jetzt quer durch ein paar Netze rennt und damit auch ein paar Spinnen mitnimmt, endet der Lauf mit einem erstickten Schrei, als der Held nach Durchqueren des Raumes die Spinnen auf seinen Armen und seiner Brust entdeckt. Klappt nun die dritte Selbstbeherrschungsprobe (wie oben modifiziert), so streift er die Spinnen ab und wird anschließend von Selbstekel übermannt (d.h. Würgeattacken, Bedürfnis sich zu waschen, o.ä.). Schafft er die Probe dagegen nicht, fällt er durch seine Panikattacke (also anschließend eine Panikprobe!) in einen Schockzustand, in dem er erst einmal nicht ansprechbar ist. Dieser Zustand kann mehrere Stunden anhalten kann (hängt davon ab, was die anderen machen – Seelenheilkundige können hier bestimmt helfen). Notfalls hat es in Punin die Noioniten ...

d) Die unter Totenangst geschilderte Situation mit der Leiche und den Maden kann natürlich auch unter diesem Aspekt verwendet werden.

e) Die unter Arkanophobie genannte Vorgehensweise funktioniert auch mit einem auf den Helden gesprochenen KRABELNDER SCHRECKEN bzw. ARACHNEA. Auch interessant kann es sein, einen Begleiter eines Helden mit Insektenphobie so zu verfluchen.

f) Auch eine Begegnung mit dem „wandelnden Fluch“ (siehe Abschnitt: Die Kreaturen de Finsternis) wird bei Helden mit einer entsprechenden Phobie diese auslösen, was wahrscheinlich dazu führt, dass dieser Held schreiend davon läuft – nebenbei bemerkt in diesem Fall eine höchst vernünftige Reaktion!

7. Weitere Ängste

a) Angst davor, lebendig begraben werden

{Alptraum} Ihr watest gerade durch knietiefes Wasser, als [Held] aufschreit, als er plötzlich einen stechendem Schmerz am linken Oberschenkel spürt. Da seht ihr, dass eines der hässlichen Chimärenviecher in seiner Nähe schwimmt. Offensichtlich hat es ihn gestochen!

[etwas später] Der Stich zeigt immer mehr Wirkung: [Held] klagt über ein taubes Gefühl im Bein, kurz darauf wird klar, dass sich die Lähmung im ganzen Körper ausbreitet. Ihr anderen kümmern euch sich rührend ihn, doch der Verfall schreitet voran. Schließlich hat das Gift seine Wirkung getan und [Held] liegt wie ein leerer Sack vor euch.

Meisterinformationen: Als Vorschlag: Die eben geschilderte Szene finden Sie als Handout für den Spieler im Anhang C (Die hässlichen Biester). Spielen sie das Ganze mit seiner Hilfe am Tisch durch, aber so, dass die Mitspieler nicht wissen, auf was das ganze hinausläuft. Auf Nachfragen sollten Sie angeben, dass die Atmung und der Pulsschlag ausgesetzt haben und die Körperwärme deutlich abnimmt. Nehmen Sie ihm sogar das Heldendokument weg, so dass die anderen Spieler an einen Todesfall glauben und fragen Sie dann, was sie unternehmen wollen.

Nehmen die restlichen Helden ihn mit, können Sie nach einiger Zeit verkünden, dass die vermeintliche Leiche doch wieder Lebenszeichen von sich gibt. Scheinbar hat das Gift seine Wirkung verloren, tatsächlich hat nur der Dämon keine Lust mehr, die entsprechenden Zauber aufrecht zu erhalten, da dies langsam anstrengend wird.

Wird der Held jedoch tatsächlich zurückgelassen oder begraben, ist klar: Ein solches Erlebnis verursacht ohne weitere Probe eine Panikattacke, die einen permanenten LP kostet, was äußerlich durch eine weiße Haarsträhne o.ä. zu sehen ist (in Absprache mit dem Spieler regeln).

Auf jeden Fall (auch wenn er mitgenommen wird) bleibt eine lebenslange Angst davor, lebendig begraben zu werden. Auf der anderen Seite sollte der Held daraus Weisheit gewonnen haben, d.h. 80 AP zusätzlich erhalten.

Da das Ganze in der Alptraumwelt passiert, fällt der Held nur aus dem Traum heraus. Daher ist der Held beim (realen) Erwachen wieder da, so dass es aussieht, als ob z.B. die Götter ihre Finger im Spiel haben...

b) Angst davor, lebendig aufgefressen zu werden

Meisterinformationen: Die dazugehörige Situation ist derart speziell, dass sie sich gut überlegen sollten, ob sie das Ganze tatsächlich einem ihrer Spielerhelden antun sollten.

Für mich persönlich ist diese Szene der allergrößte Horror überhaupt!

Das ganze passiert nur in der Realwelt im Anschluss an eine missglückte *Selbstbeherrschungs*-Probe eines zur Wache eingeteilten Helden. Die notwendigen Informationen für dessen Spieler finden Sie im Anhang C unter „Die Attacke der Chimäre“.

Wichtig ist, dass der Spieler erst einmal nicht weiß, ob es real oder geträumt war.

Tatsächlich ist von dem Gift durch den tiefen Schlaf nichts mehr übrig. Selbst der ursprüngliche Stich scheint verschwunden. Einziger Hinweis sind die Blutspuren, die man bei genauer Suche (*Sinnenschärfe*+3) noch finden kann.

Das Schlimme an der Sache ist, dass das Vieh in den gelähmten Helden 4 Eier abgelegt hat. Die Legespuren sind nur bei sehr gründlicher Suche (*Sinnenschärfe*+6) zu finden: je zwei in den Oberschenkeln, eines in den Rücken und eines in den Hals (bei Rüstung natürlich nur unbedeckte Stellen). Gerade letzteres führt spätestens nach 2 Tagen zur Entdeckung des Ganzen, wenn der Knoten dick genug ist, um ständig an der Kleidung/Rüstung zu reiben. Zur Behandlung der Knoten ist unten bei der Beschreibung der Chimären weiteres gesagt. Im vorliegenden Fall zeigt eine Anatomie- oder Heilkunde Wunden-Probe, dass alle Eier an heiklen Stellen liegen: Entweder direkt neben Hauptschlagadern oder lebenswichtigen Organen (Leber bzw. Milz). Wie die Gruppe und vor allem der betroffene Held mit dieser Situation umgeht, stellt eine große Herausforderung an das Rollenspiel der Beteiligten dar. Entsprechend lässt sich dazu kaum etwas im Vorfeld sagen. Auf jeden Fall bedeutet es für den Betroffenen einen heftigen Einschnitt in sein Leben und sollte entsprechende Konsequenzen nach sich ziehen. Ideen dazu: Dankesschuld gegen Magier, entsprechende Queste bei göttlichem Wunder; Lebenswille gestärkt (zäher Hund), Selbstekel (alle gesellschaftl. Talente um 2 erschwert), Krabbeltierphobie ...

c) Angst vorm Ertrinken

I: {real} Gerade wadet ihr durch knietiefes Wasser, als es beginnt, langsam zu steigen. Auch aus den Wänden drückt das Wasser – wahrscheinlich geht außen ein Gewitter herunter, Immer höher wird das Wasser, ihr müsst beginnen zu schwimmen. Schließlich wird es so hoch, dass eure Köpfe nur noch mit Mühe Luft über Wasser schnappen können.

Meisterinformationen: „Nur mit Mühe“ meint, dass es durchaus möglich ist. Wer eine *Selbstbeherrschungs*probe schafft, erkennt dies auch und wadet langsam aber sicher durch das Wasser. Wer dies nicht erkennt, muss insgesamt 3 GE-Proben ablegen. Pro missglückter Probe schluckt der Held für W6 SP(A) Wasser. Misslingen alle drei Proben, gerät der Held unter Wasser in Panik, schlägt sich den Kopf an und kann nur bewusstlos geborgen werden. Erklärung: Der Held hat insgesamt 1,5xKO SP(A) aufgerundet erlitten, entsprechend der Regeln zum „Stumpfen Schlag“ ist er damit für W6 SR bewusstlos geworden. Achtung, nicht vergessen: Die Hälfte der SP(A) sind reale SP!

II: {real, als Alptraum extrem lange Tauchstrecke} Ihr folgt einem schmalen Gang, der teilweise über Taillen-Höhe mit Wasser gefüllt ist. Schließlich endet der Gang vor einer Wand – trotzdem zieht es das Wasser genau hier hin. Offensichtlich gibt es hier einen Tunnel, durch den man tauchen muss, um auf der anderen Seite anzukommen. Leider ist die genaue Tauchstrecke nicht klar – und unterwegs gibt es wohl keine Möglichkeit, erneut Luft zu holen..

Meisterinformationen: Wer nach einer geglückten *MU*-Probe auch noch eine *Orientierungsprobe* schafft, kommt problemlos auf der anderen Seite an. Wer die *Orientierung* nicht geschafft hat, stellt dies nach kurzer Zeit fest. Die zweite Probe ist um 2 erschwert, die dritte um 5.. Pro missglückter Probe schluckt der Held für W6 AuP Schaden Wasser. Misslingen alle drei Proben, gerät der Held unter Wasser in Panik, schlägt sich den Kopf an und kann nur bewusstlos (siehe eben) geborgen werden. Durch gespannte Seile o.ä. kann die *Orientierungsprobe* ersatzlos gestrichen werden.

c) Angst vor Vergiftung/ vor dem Erstickten

{real, durch Illusionen verstärkt} Euer Weg führt euch in eine Senke, die mit einem grauen Nebel gefüllt ist. Als eure Fackel (Kerze o.ä.) mit dem Nebel in Berührung gekommen ist, flammt sie plötzlich hell auf. Gleichzeitig beginnt sich ein stinkender grünlicher Nebel zu bilden, der bestimmt ziemlich giftig ist, so wie er riecht.

Meisterinformationen: Die Helden sind gut beraten, sofort zu verschwinden, da es sich um realen Schaden handelt. Beobachten Sie, wie lange die Helden sich hier aufhalten. Entsprechend geben Sie ihnen zwischen W6 TP(A) und 5W6 TP(A) + W6 SP. Gelingt die Selbstbeherrschungsprobe + TP(A) nicht, so wird aus dem Hustenanfall es ein regelrechter Erstickungsanfall mit Panikattacke. Die Proben werden so lange wiederholt, bis sie glückt, d.h. der Held sich wieder fängt. Pro misslungener Probe erhält der Held 2 SP zusätzlich. Achtung: auf diese Art kann ein Held ums Leben kommen!

d) Angst vor dem Verrücktwerden

{Illusionen} Du trottest schon eine ganze Weile hinter den anderen her, als dich jemand fragt, ob du dich langweilst. Gedankenlos antwortest du, worauf dich [Name] fragt, was du hast. Offensichtlich hat er die Frage nicht verstanden. Doch die Stimme ist nicht weg, sondern redet weiter. Du durchsuchst deine Tasche, du fragst die anderen – und es wird klar, dass da niemand etwas angestellt hat. Dein Verhalten irritiert die anderen, doch noch immer hörst du diese Stimme.

Wirst du jetzt verrückt??

Meisterinformationen: Natürlich wird der Held nicht verrückt, er leidet vielmehr unter den Einflüsterungen des Dämons. Gelingt ihm eine *MU*-Probe + 3, so kann er den Effekt abschütteln und der Dämon sucht sich ein leichteres Opfer. Gelingt dies nicht, so sinkt der *MU*-Wert bis zum Ende des Abenteuers um 2.

Die Kreaturen der Finsternis

Meisterinformationen: Neben eher üblichen Lebewesen, die man in solchen Gängen unter der Erde antreffen kann, namentlich Fledermäuse, Ratten und Asseln, gibt es noch besondere Wesen, auf die man noch einmal gesondert eingehen muss.

Der wandelnde Fluch

Seit einiger Zeit hört ihr ein trockenes Knacken und Knistern vor euch, dazu ein hektisches Quieken.. Gleichzeitig glaubt ihr die Stimme eines alten Mannes flüsternd zu hören. „Renn nicht. So warm. So kalt! Alleine. Lieben. Haben. Hunger!“ Aus der Richtung, aus der die Geräusche kommen, läuft euch eine Ratte entgegen. Hinter ihr seht ihr undeutlich Bewegung in den Schatten. Die Ratte zögert, als sie euch sieht – das ist ihr Verderben. Der bewegte Schatten hüllt sie in Sekunden ein wie ein dunkles Tuch. Nur noch ein kurzes ersticktes Quieken, dann zieht sich der Fetzen Dunkelheit auch schon wieder dahin zurück, wo nun ein Berg aus bewegten Schatten aus dem Gang kommt. Zurück bleibt das kahle Gerippe der Ratte – und ein Geruch nach Gefahr in der Luft.

Meisterinformationen: Dieses bedauernswerte Etwas ist ein ganzer Feuerameisen-Staat (*Tierkunde*-Probe +4), dessen Schwarmbewusstsein mit dem eines ehemaligen Paktierers verschmolzen wurde. Dies war die Rache Lolgramoths dafür, dass sich dieser Paktierer von ihm lösen wollte. Der Schwarm hat einen gewaltigen Hunger und es gelingt dem menschlichen Bewusstsein nur knapp, die Tiere daran zu hindern, absolut alles leer zu fressen. Beim Zusammentreffen mit den Helden ist es so, dass der Geist des Schwarms sich nach menschlicher Gesellschaft sehnt, gleichzeitig aber der Hunger der Ameisen immer größer wird.

Das Erschreckendste ist wahrscheinlich, wie sich in dem wimmelnden Schwarm plötzlich eine Struktur bildet, die einem menschlichen Gesicht ähnelt. Das Knistern und Rascheln tausender Insektenbeinchen verdichtet sich zu einzelnen Worten, die den Helden zu denken geben ...

Auf konkrete Kampfwerte kann man verzichten. Ein solcher Schwarm ist absolut tödlich und eine Unterhaltung mit dem menschlichen Bewusstsein ist nicht so ergiebig, dass sich ein derart hohes Risiko lohnt.

Die fünfte Generation

Durch die vielen unangenehmen Überraschungen vorgewarnt, schaut ihr vorsichtig in den nächsten Gang, der sich vor euch öffnet. Am Boden erkennt ihr eine riesige Assel (*Gruftassel*, *Tierkunde* >2), die aber nur noch zuckend am Boden liegt. Auf ihrem Rücken hat sie vier faustgroße Auswüchse, von denen zwei schon aufgeplatzt sind. Die daraus ausgeschlüpften Tiere sitzen auf dem Rückenpanzer und sind gerade dabei, ihre Flügel auszubreiten und zu trocknen. Es handelt sich dabei um die wahrscheinlich hässlichsten Biester, die euch bisher unter die Augen gekommen sind. Das frischgeschlüpfte Wesen misst etwa 3 Spann, davon entfällt etwa die Hälfte auf den muskulösen Schwanz. Sechs dünne schwarze Insektenbeine stützen den fassartigen Rumpf mühevoll ab, während der Kreislauf Blut durch die durchsichtigen Flügel pumpt, die dadurch einen blauroten Ton annehmen. Der Kopf mit der keilförmigen Schnauze wirkt durch die riesigen Facettenaugen besonders obszön. Insgesamt ist der Körper von gelblich-grünen Schuppen besetzt, zwischen denen schwarze Haare hervorquellen. Selbst in dieser frühen Phase ihrer Existenz drehen sich die Schnauzen der

Ungeheuer zu euch herum und schnappen hungrig mit den rasiermesserscharfen Zähnen in eure Richtung.

Meisterinformationen: Nur bei gutem Hinsehen (*Sinnenschärfe*-Probe) kann man den ebenfalls 3 Schritt langen (Lege-)Stachel erkennen, der am Ende der Schwanzspitze angewachsen ist, von dem Ungeheuer aber unter dem Körper verborgen werden kann. Es handelt sich bei diesen Monstren um die inzwischen fünfte Nachfolgeneration des missglückten Chimärenexperiments, dessen Spuren die Helden wahrscheinlich schon vorher gesehen haben. Die Tiere vermehren sich, indem sie ihr Opfer lähmen und in den noch warmen Körper ihre Eier legen. Diese wachsen und verpuppen sich in dicken Knoten unterhalb der Haut. Nach ihrem endgültigen Gestaltwandel (nach etwa 10 Tagen) fressen die Tiere ihr Opfer normalerweise noch lebend auf. Die Eier bzw. Tiere lassen sich kaum sicher entfernen. Am besten wirkt da noch ein FULMINICTUS, der die Tiere tötet. Der Körper baut dann die Mineralien usw. einfach wieder ab, so dass nach drei Wochen nichts mehr zu sehen ist. Selbstverständlich können auch sehr fähige Heiler oder göttliche Eingriffe hier weiterhelfen (z.B. TSA oder PERaine)

Hier die Werte in der Übersicht:

Hässliche Chimäre									
Biss:	IB 14	AT 16	PA 10	TP W+6	DK H				
Schwanzhieb	IB 14	AT 14	PA 8	TP W+4	DK N, Niederwerfen möglich				
Gift/Legestachel:	IB 14	AT 17	PA 8	TP W	DK N				
LE 18	RS 5	GS 5	MR 4						
Besonderheiten: Hinterhalt; die Chimären leben eigentlich einzeln, tolerieren aber die Anwesenheit eines anderen Exemplars. Keine koordinierten Angriffe!									

Die eher geringe Geschwindigkeit der Chimären zeigt die beste Möglichkeit, den Tieren zu begegnen: die Flucht.

Die unsichtbare Jägerin

Meisterinformationen: Wie schon beim Thema „Ausgänge“ genannt, handelt es sich um einen Dämon, nämlich um eine Cha’Muyan aus dem Aphasmayra-Gefolge. Sie wurde von Hov’Naar gerufen, um zu verhindern, dass die Helden das Gängesystem verlassen. Unsichtbar lauert die Cha’Muyan wie eine Katze vor dem Mausloch sprich den Ausgängen der Feggagir. Wenn sich die Helden sich einem Ausgang nähern, manifestiert sich Cha’Muyan in der Nähe, um sofort zuschlagen zu können, sobald sich die Helden zu weit aus dem Loch wagen. Orientieren Sie sich in der Darstellung der Erlebnisse an einer Katze die mit einer Maus spielt: Der tödliche Biss wird herausgezögert, dafür wird die Maus ein paar Mal fast laufen gelassen, um erneut den Triumph des Einfangens zu haben. Die Tatsache, dass Hov’Naar diesen Dämon gerufen hat, könnte zu wilden Spekulationen unter den Magiern führen. Es kann sein, dass dies eine Besonderheit Hov’Naars ist, der ja früher als Beschwörer gelebt und gearbeitet hatte. Vielleicht ist der entsprechende Ruf und das Wissen über den Wahren Namen noch ein Überbleibsel aus jener drittspährigen Existenz. Vielleicht aber gibt es auch ein Bündnis zwischen Aphasmayra und Amazeroth, der eine solche Zusammenarbeit erst möglich macht? Die Antwort wird hier nicht gegeben, es ist für die Helden auch unerheblich, warum die Dämonin da draußen herumstreicht – Hauptsache man vermeidet es, die Kanäle zu verlassen ...

Falls das Heft nicht zur Hand ist, hier die Werte aus MGS (S. 63)

Cha'Muyan
Dienst: Wache

Biss: IB 14 AT 16 PA 10 TP W+8 DK H
Prankenhieb: IB 14 AT 16 PA 10 TP W+6 DK N
LE 65 RS 6 GS 10 MR8

Eigenschaften: 4 Aktionen pro KR (max. 3 Angriffe); Resistenz gegen geweihte Angriffe,
Resistenz gegen magische Angriffe, Tarnung, Verschleierung
Zusätzlich in dieser Beschwörung: Langer Arm, Unsichtbarkeit

Die Dämonin ist nicht zu erkennen, außer man nutzt den OCULUS ASTRALIS oder einen vergleichbaren Hellsichtzauber. Dann allerdings ist sie als übermannsgroße Katzensgestalt zu erkennen, wobei die Erscheinungsformen fließend ineinander übergehen (also vom Säbelzahn tiger zum Schmusekätzchen und zurück zum Panther – und alles mit gut 2 Schritt Schulterhöhe).

Cha'Muyan verbreitet einen scharfen Raubtiergestank, der die Hofhunde sich heiser bellen und der Schafe und Kühe panisch auf das andere Ende der Weide fliehen lässt. Diese Anzeichen können die Helden noch rechtzeitig warnen, bevor sie von der Dämonin attackiert werden.

Kapitel 5: Endlich entkommen!

Schon eine ganze Weile geht es bergauf. Schließlich erreicht ihr eine Reihe abgetretener Steinstufen, die ihr müde hinaufsteigt. Ihr seid sehr erschöpft, daher ist es nicht verwunderlich, dass es euch recht spät bewusst wird, dass vom oberen Ende der Treppe Licht kommt, das die Stufen erhellt. Bald ist es jedoch so offensichtlich, dass ihr auch ohne Fackel zügig ausschreiten könnt.

Meisterinformationen: Das obere Ende der Treppe ist erreicht. Die Helden befinden sich in einer kleinen Höhle, die einen niedrigen Ausgang nach außen hat und offensichtlich schon als Schafstall benutzt wurde. Wenn die Helden nach draußen gehen, erwartet sie eine Überraschung: Der Regen hat sich verzogen - und sie werden nicht mehr angegriffen.

Verblüfft schaut ihr euch den klaren Himmel an und als sich der Praiosschild langsam über dem mächtigen Raschtulswall erhebt, bietet sich euch ein majestätischer Anblick: Jenseits des Yaquir erstrahlen die weißen Mauern des Praiostempels auf der Feste Cumrat im gleißenden Licht des Götterfürsten. Und als in diesem Moment der große Gong des Tempels seinen dröhnenden Ruf über das Wasser schickt ist euch klar, was das bedeutet: Es ist der 1. Praios, das neue Jahr hat angefangen und die schreckliche Macht des finstersten aller Götter ist ein weiteres Mal gebannt. Es herrscht wieder Recht und Ordnung und somit haben auch die Geschöpfe der Siebten Sphäre keine Macht mehr: Ihr seid gerettet!

Meisterinformationen: Ein spontanes Dankgebet der Helden wäre natürlich angebracht, ebenso ein Besuch der gesamten Gruppe im Tempel. Der Spiegel – wenn ihn die Helden denn mitgeschleppt haben – zeigt nun ein starres Bild von Tsayano Zurriaga, so dass man davon ausgehen kann, dass sich Iribaar seine Seele geholt hat. In Punin bringt dieses Bild bei interessierten Magiern bis zu 70 D, auch die Akademie ist interessiert– vor allem im Zusammenhang mit dem Buch – und wird sogar bis zu 100 D bezahlen.

Es stellt sich natürlich die Frage des weiteren Vorgehens. Sinnvoll wäre es bestimmt, das Buch direkt bei den Praioten auf Cumrat zu lassen. Genauso sinnvoll ist es, das Werk in einen Hesindetempel (z.B. Punin) zu bringen. Am lukrativsten aber ist es, das Buch über die Pentagramm-Akademie zu Punin an den Meistbietenden zu veräußern. Dies wäre für Isonzo die beste Variante, da das Buch auf diese Weise 700 Dukaten einbringt. Im Sinne Amazeroths ist dies allerdings auch ...

Der Landsitz wurde übrigens von den aufgebrachten Leuten in Brand gesteckt und dem Erdboden gleich gemacht. Isonzo lässt über einen Rechtsgelehrten den Verkauf des Geländes veranlassen und gewinnt dabei noch einmal rund 1500 Dukaten – was sich allerdings noch hinzieht. Sollte den Helden Schaden entstanden sein (z.B. spezielle Ausrüstungsgegenstände bzw. Pferde), so sorgt Isonzo für angemessenen Ersatz (soweit dies möglich ist).

Handelt es sich um eine ganz besondere Beziehung z.B. zu einem jahrelangen Reittier, so können Sie als Meister es natürlich so einrichten, dass das Pferd erst einmal durchging, später dann aber eingefangen und meistbietend veräußert wurde. Nachforschungen führen dann auf die Spur des Tieres und der aktuelle Besitzer lässt sich gerne überreden, das Tier an Isonzo bzw. dessen Beauftragten zu verkaufen.

Wenn Sie noch ein Happy End wollen, so lassen Sie die Helden Isonzo wieder bis nach Taladur begleiten, wo dieser (mit der Schuldverschreibung der Akademie in der Tasche) endlich um die Hand Madalenas anhält. Natürlich stimmt der Wirt (nach einem Blick auf das Papier) der Verbindung zu und so kommt es am 10. Praios zu einer Hochzeit, zu der die Helden selbstverständlich eingeladen sind.

Der Lohn der Mühen

Neben 200 – 350 AP (je nach Verlauf und Länge des Abenteuers) als Pauschale für alle, sollte es Sonderpunkte für besonderes Engagement der Helden geben. Insbesondere jene Helden sollten dabei bedacht werden, die sich für die Gemeinschaft eingesetzt haben und anderen bei der Überwindung ihrer Ängste geholfen haben. Spezielle Erfahrungen können für die Überwindung von Ängsten (und damit für deren Abbau) vergeben werden, ebenso aber für *Magiekunde*, *Menschenkenntnis* und *Überreden* bzw. *Überzeugen*.

Wenn Sie mit dem vorgeschlagenen System der variablen Ängste/Selbstbeherrschung spielen, können Sie sich einfach daran halten: Ist am Ende des Spiels der Wert niedriger (bei Ängsten) bzw. höher (bei Selbstbeherrschung), so gibt es eine spezielle Erfahrung dafür.

Konsequenterweise sollten sich dann auch die entgegengesetzten Werte auswirken – insbesondere auch bei Charakteren, die eine neue Angst in sich entdeckt haben. Ob und wie Sie das umsetzen, sollten Sie am besten mit ihren Spielern aushandeln..

Wie schon angedeutet, sorgt Isonzo für gleichwertigen Ersatz bei verlorengegangener Ausrüstung. Zusätzlich wird er jedem Helden neben 10 D auf die Hand ein Geschenk aus Silber mitgeben. Hierbei kommen Zierkämme, Spiegel, Dolchscheiden, Sporen, Beschläge usw. in Frage, natürlich auf den jeweiligen Helden abgestimmt. Der Wert dieser Gegenstände liegt zwischen 3D (reiner Materialwert) und 30 D (für Sammler). Lassen Sie sich was Nettes einfallen!



Anhang A: Die Personen

Isonzo Almado Cavazaro

Isonzo ist zum Zeitpunkt des Abenteuers 25 Jahre alt. Er hat seine Ausbildung zum Silberschmied abgeschlossen und arbeitet bei seinem früheren Lehrmeister als Geselle. Hier seine Werte im Überblick:

Geb. 20 Ingerimm 998 BF, schwarze Haare, schwarze Augen
1,69 Schritt hoch, 66 Stein schwer (athletischer Körperbau)

Grundwerte:

MU: 11; KL: 9; IN: 11, CH: 14, FF: 15; GE: 13;

KO: 14; KK: 13; SO: 8

LE: 36; AE: 22; 32 AuP. Gesamt: 900 AP



Vorteile: Gutes Aussehen; Hohe Lebenskraft (2); Verbindungen : Meister Ubolosch in Taladur(4); Magiedilletant

Nachteile: Alpträume; Unfähigkeit für Talent : Menschenkenntnis; Verpflichtungen : Adoptivvater; Weltfremd : Menschliche Tücke; Angst vor Krabbeltieren (6)

Kampfwerte: Degen (11/11) W+3; RS 0;

Herausragende Talente: Talentspez. Feinmechanik (Silberschmied);

Götter und Kulte 7; Reiten 6; Rechnen 10, Sagen und Legenden 5, Schätzen 6; Feinmechanik 11; Sprachen: Bosparano; Garethi und Tulamidya sowie als Schrift Kusliker Zeichen.

Zauberei: Meisterhandwerk, Schutzgeist

Fragt man Isonzo, so wird dieser erzählen, dass er ein ausgemachter Glückspilz ist. Als sein Vater starb, übernahm Tsayano Zurriaga eine Patenrolle und sorgte dafür, dass es Isonzo an nichts fehlte. Eine lange glückliche Kindheit lang (an die er sich kaum noch erinnern kann!) hatte er Zeit zum Spielen und Toben. Dann besorgte sein Gönner ihm eine Lehrstelle beim berühmten Meister Ubolosch in Taladur. Und nicht nur das – er ermunterte ihn, sich neben seiner Lehrzeit auch im Fechten und Reiten weiterzubilden. Als er schließlich Madalena kennen lernte, war sein Glück fast perfekt. Durch den Verkauf des Erbes soll nun der letzte Schritt gemacht und den beiden eine Hochzeit ermöglicht werden.

Die Wahrheit sieht natürlich wieder einmal anders aus. Tsayano Zurriaga hatte Isonzos Talent (Zauberkraft) entdeckt. Nachdem er die Vormundschaft übernommen hatte, benutzte er den Jungen als astrale Quelle, indem er dem Jungen die Kraft mittels MAGISCHEM RAUB entzog. Als der Knabe jedoch älter wurde, wurde Tsayano Zurriaga das Ganze zu heiß. Zuerst manipulierte er Isonzos Gedächtnis entsprechend, dann schickte er ihn nach Taladur zur Lehre. Etwa um diese Zeit herum entdeckte Tsayano Zurriaga auch die Hinweise auf die SEELENWANDERUNG. Die Idee, Isonzos Körper zu benutzen, war schnell geboren. Um diesen Körper in Topform zu erhalten (körperliche Merkmale bleiben erhalten) ermuntert Tsayano Zurriaga Isonzo auch zum Fechten und Reiten.

Tsayano Honorio Zurriaga

Zum Hintergrund: Der menschliche Bösewicht wird im Jahr 945 Bosparans Fall, also zu Zeiten Kaiser Pervals in der heutigen Mark Südpforte als Tsayano Zurriaga geboren. Seine Eltern sind einfache, aber ehrliche Handwerker, die ihm keine akademische Bildung hätten finanzieren können. Daher ist es ein glücklicher Zufall, der dazu führt, dass sein Talent im Alter von 9 Jahren von einem Magier des OPV (Orden vom Pentagramm zu Vinsalt) erkannt wird. Drei Jahre später beginnt er mit einem Stipendium als einer der wenigen nicht-adligen bzw. nicht-reichen Schüler die Ausbildung in Kuslik (Antimagie). Er findet unter den Mitschülern keinen Anschluss, kapselt sich daher ab und verschlingt sämtliche Bücher, die er in die Finger bekommt.

Im Jahr 961 BF, mit 16 Jahren, wechselt er dann nach Punin. Dort tut er sich vor allem im Bereich der Beschwörungen hervor und macht dann mit 20 Jahren seinen Abschluss „cum laude“. Seine etwas verschrobenen Ideen verhindern eine bessere Note, so dass er länger suchen muss, bis er eine Anstellung als Leibmagier findet. Hier legt er sich auch seinen zweiten Vornamen zu, da dies im Ausland als für Almadani als typisch empfunden wird. Für seinen späteren Werdegang ist die Zeit in Punin entscheidend, da er dort im Gegensatz zu Kuslik Anschluss zu anderen Studenten findet. Der „Zirkel“, zu dem er gehört, beschäftigt sich intensiv mit den Möglichkeiten, wie dämonische Kräfte nutzbar gemacht könnten – wenn es nur erlaubt wäre sie zu nutzen. Im Gegensatz zu den anderen, die diese philosophischen Dispute nur als Zeitvertreib sehen, wagt sich Tsayano Zurriaga an die praktische Umsetzung des Ganzen. Die Folge davon ist, dass er sich einen minderen Pakt mit Amazeroth einhandelt. Wo aber andere verzweifeln würden, plant er genau sein Vorgehen. Er bringt seinen Abschluss hinter sich und zieht dann ins novadisch bestimmte Tulamidenland, um den ständigen Tempelbesuchen aus dem Weg zu gehen. Dann schließt er mit Amazeroth einen Pakt, der ihm als Gabe eine Kristallkugel gibt, mit dem er jederzeit einen dämonischen Berater (nämlich Hov’Naar) rufen kann.

Nach seiner Zeit als Leibmagier, während der er freundschaftliche Verbindungen nach Khunchom zu Meister Ephasis von den Zinnen knüpft, zieht er sich in das Anwesen bei Ukuban zurück, wo er sich seinem neuesten Gebiet, der Artefaktmagie (insbesondere die Bedeutung von Zauberzeichen) widmet. Von hier aus, sozusagen knapp außerhalb der Sichtweite von Punin, unterstützt er den immer noch bestehenden „Zirkel“. Die jungen Leute kommen zu Prüfungsvorbereitungen oder Urlaubstagen zu ihm, so dass er sich diejenigen herausuchen kann, die ähnlich wie er bereit sind, die theoretischen Überlegungen in die Tat umzusetzen.

Diese jungen Rebellen lädt er ein, nach bestandener Prüfung erst einmal einige Zeit bei ihm zu verbringen und endlich in Ruhe und ohne Auflagen bzw. Überprüfung forschen zu können. Mit den Erkenntnissen, die er aus dem eigenen Pakt gewonnen hat und dem, was ihre Vorgänger selbst erfahren hatten, ist es leicht, die Willigen zu einem Pakt mit einem Erzdämon zu überreden. Tsayano Zurriaga dokumentiert jeden dieser Fälle, ähnlich wie ein Arzt Krankheitsfälle dokumentieren würde. Sein besonderes Interesse gilt dabei dem Brechen des Paktes, da er selbst keine besondere Lust hat, seine restliche Existenz in den Niederhöhlen zu verbringen.

Im Laufe der Jahre wird ihm jedoch klar, dass er als alter und zunehmend gebrechlicher werdender Mann keine Chance hat, diese Tortur zu überstehen.

Bei seinen Recherchen stößt er auf Hinweise zum Druidenzauber „SEELENWANDERUNG“. Schnell ist ihm klar, dass er den gewünschten Zauber gefunden hat – und auch das perfekte Opfer ist nicht weit. Der junge Isonzo lebt zu diesem Zeitpunkt noch bei seiner Mutter, nachdem der Vater ein paar Jahre bei einem angeblichen Unglücksfall ums Leben gekommen war. Tsayano Zurriaga hatte die Familie damals scheinbar selbstlos unterstützt, wofür der

Junge ihm gelegentlich zur Hand ging. Tatsächlich hatte er das magische Talent des Jungen ganz früh erkannt und benutzte er ihn mit Hilfe des „MAGISCHEN RAUBES“ als Kraftquelle.

Den Jungen in seiner Unwissenheit zu halten, war überdies eine Tat, die AMZ recht wohlgefällig war (da es vor HES eine Sünde ist). Um seinen Körper optimal vorzubereiten schickt er Isonzo in dessen 14. Lebensjahr nach Taladur zu einem Silberschmied, der ihm schon öfters Spezialanfertigungen gemacht hatte.

Nun, in seinem 78. Lebensjahr hat Tsayano Zurriaga die Geduld verlassen. Jahrelange Literaturrecherche und Befragungen seines dämonischen Ratgebers haben ihn eine Theses aufstellen lassen, die ihm gut genug erscheint. Er schreitet zur Tat: Zuerst lässt er Isonzo einen Spiegelrahmen genau nach seinen Vorgaben machen, dann reduziert er das Personal drastisch, bis nur noch Rafim übrigbleibt. Diesen kann und will er nicht gehen lassen, da er ihn noch für seinen Plan benötigt. Schließlich verschickt er seine Todesnachricht per Beilunker Reiter und setzt seinem Leben selbst ein grausames Ende..

Einige Werte, um Tsayano Zurriaga einschätzen zu können bzw., wenn er im Spiegel am Ende zu sehen ist:

Geb. 26 Efferd 945 BF, fast kahl (schwarze Haare), kristallklare Augen (Dämonenmal), 1,74 Schritt hoch, 97 Stein schwer (etwas dick geworden)

Grundwerte:

MU: 15; KL: 17; IN: 12, CH: 13, FF: 11; GE: 8 (Rheuma); KO: 7; KK:10 ; LE: 25; AE: 51, dafür nur 14 AuP. Anerkannter Magister: SO: 8

Nachteile: Arroganz 7; Fettleibig, Kurzatmig 2 , Miserable Konstitution; Neugier 8; Rachsucht 6 ; ergänzend: Selbstüberschätzung 8; (fachliche) Eitelkeit 7

Herausragende Talente: Magiekunde 11, Alchimie 6, Sprachen (Aureliani, Bosparano, Garethi, Isdira, (Ur-)Tulamidya, Zhayad); Ritualkenntnis Gildenmagie: 9

Herausragende Zauber: ANALYS 8, INVOCATIO MAIOR 12; INVOCATIO MINOR 7; OCULUS ASTRALIS 7

Der dämonische Gegenspieler

Natürlich muss man nicht für jedes Abenteuer einen neuen Dämon (er)finden, man kann die ganzen Effekte auch so erklären: Der Informationsdämon, den der Magier damals als Paktgeschenk erhielt, ist ein Nishkakat; der Dämon, der den alten Diener ersetzt, ist ein Quitslinga. Beide zusammen erschaffen die Alptraumszenen, in denen sich die Helden nach ihrer Flucht mit dem Tagebuch des Magiers wiederfinden.

Sollte Ihnen als Meister diese Erklärung besser passen als die folgende, können Sie sie natürlich problemlos verwenden. Es ist nur möglich, dass „allwissende“ Spieler-Chars diese Erklärung ebenso finden und dann an manchen Stellen protestieren, weil „ein Quitslinga so etwas nicht kann“. Ein neuer Dämon dagegen kann von niemandem eingeschätzt werden ... Ich biete daher folgenden Dämon an:

**Hov'NAAR,
der Ungerufene, der qualvolle Harlekin, der Verdammte aus eigenem Willen:
ein fünf(?)gehörnter Dämon aus der Domäne Amazeroths**

Hov'Naar taucht in alten Schriften als niederer Dämon aus Iribaars Gefolge auf, eine Beschwörungsformel oder gar ein Wahrer Name ist jedoch nicht bekannt. Aufgrund seiner Machtfülle muss man ihn in der Zwischenzeit wohl als höheren, also gehörnten Dämon einstufen.

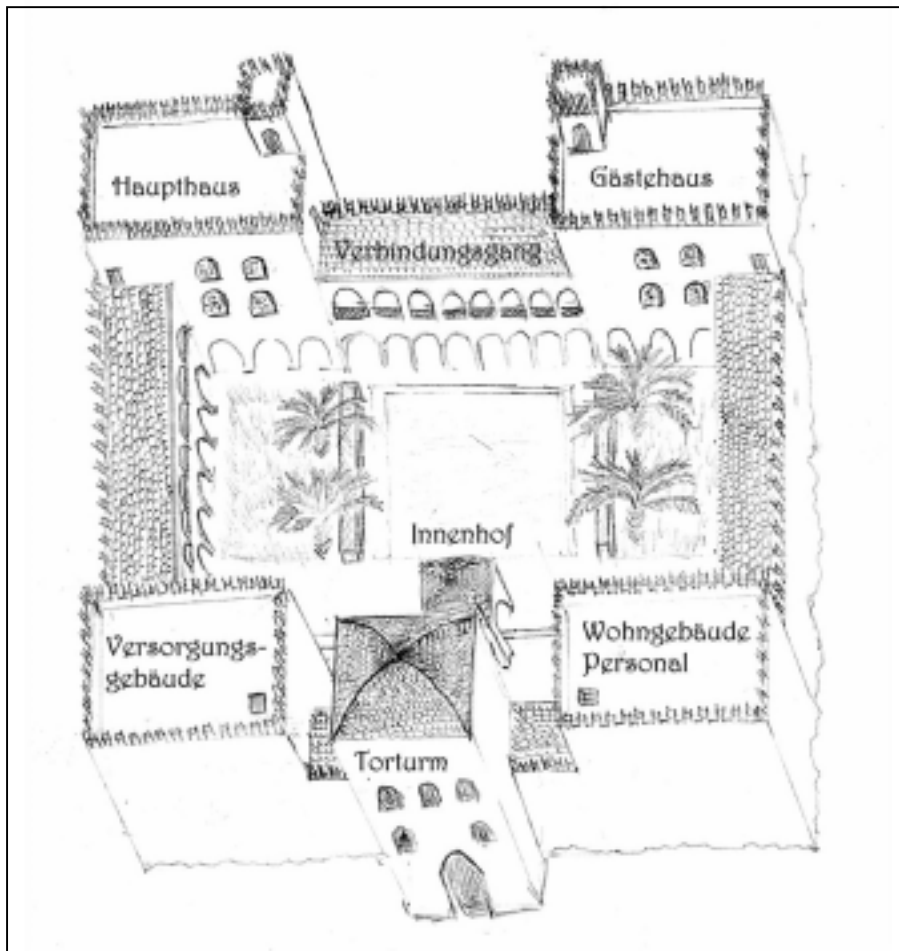
Seine Erscheinungsform variiert, je nachdem, welchen Dämon der Beschwörer eigentlich rufen wollte – denn dies ist (bisher) die einzige Art, wie man Hov'Naar beschwören kann: Er erscheint bei einer (z.B. wegen eines falsch gesetzten Tagesherrschers) knapp gepatzten Beschwörung anstatt des gerufenen Dämons, so dass der Beschwörer glaubt, seine Anrufung sei erfolgreich gewesen. Oft spielt er die Rolle des Gerufenen so lange, bis er in einer entscheidenden Situation den Beschwörer im Stich lässt. Sein Kichern und Schellenklingeln schrillte noch lange in den Ohren jener Unglücklichen, die oft nur durch spontane Erhöhung ihrer Verdammnis dem angerichteten Unheil entkommen konnten.

Das Schellenklingeln beim Abtreten ist eines der Erkennungsmerkmale Hov'Naars, was dem Beschwörer nur nichts mehr nutzt. Ein anderes ist seine fünfzipfelige Narrenkappe, die er in jeder dämonischen Erscheinungsform dabei hat (daher die Vermutung eines Fünfgehörnten), die er aber nicht unbedingt auf dem Kopf trägt.

Hov'Naar beginnt in diesem Abenteuer seine Existenz mit einer LE von 170 Punkten. Er benutzt keine Waffen, sondern attackiert (wenn es denn wirklich sein muss) mit Zaubern. Gegen *profane Waffen* besitzt er neben der normalen dämonischen *Resistenz* keinen RS, aber auch *magische Angriffe* machen nur die halbe TP-Zahl. Geweihte Angriffe im Namen von Hesinde bzw. H'szint schlagen in ihrer Wirkung voll durch, eine besondere Verletzbarkeit besteht aber nicht. An Diensten kann Hov'Naar alle Dienste leisten, die von anderen Dienern aus Amazeroths Domäne erwartet werden können. Er ist definitiv *zauberfähig*, kann sich *tarnen* und *unsichtbar* machen und *existiert* in der Dritten Sphäre, wo er auch *Regenerationsfähigkeit* besitzt. Weitere Fähigkeiten kann er bei der Beschwörung natürlich nicht erhalten (die Zauberprobe war ja gepatzt).

Meisterinformationen: Hov'Naar war in seiner früheren Existenz ein Paktierer, der sich als Hohepriester eines AMZ-Kultes um die Bekämpfung des H'szint-Kultes „verdient“ gemacht hat. Seine derische Existenz beendete er mit einer spektakulären Selbstvernichtung, die auch einige Geweihte der Schlange mit in den Tod riss. Iribaar amüsierte die Hingabe so sehr, dass er der Seele direkt dämonische Präsenz ermöglichte. Seither bemüht sich „der Hofnarr Iribaars“ beständig um die Anerkennung seines Herrn. Selten erhält er die Chance, sich im Diesseits zu beweisen – bisher allerdings immer zur Zufriedenheit des Kind-Königs. Die komplizierte Intrige, mit der weitere Magier zum Pakt verführt und andere Erzdämonen in ihrer Macht geschwächt werden sollen, entstammt seinem kranken Geist – Amazeroth hat ihm hierfür freie Hand gelassen und ihn mit großer Macht ausgestattet.

Anhang B: Der Landsitz - Plan und Beschreibungen



Zur Orientierung die Maße: Der Gesamtkomplex hat etwa eine Fläche von 800 Quadratschritt. Der Torturm ist quadratisch mit einer Fläche von 6 auf 6 Schritt, die Gebäude an den Ecken haben 6 auf 9 Schritt. Die Verbindungsgänge sind knapp 3 Schritt breit und der Innenhof hat eine Fläche von fast 400 Quadratschritt.

Die Gebäudeteile haben auch verschiedene Höhen: Der Torturm ist mit 4 Stockwerken am höchsten, dafür ist er nicht unterkellert. Die Eckgebäude haben jeweils drei Stockwerke, sind aber auch unterkellert, während die Verbindungsgänge bis ins erste Obergeschoss reichen. Die Beschreibungen gehen die verschiedenen Geschosse nach unten durch.

3. Obergeschoss:

Nur der Torturm hat in dieser Höhe noch ein Stockwerk, direkt unter dem an ein paar Stellen löchriges Dach. Die Geschossdecke zum zweiten Obergeschoss ist morsch und schon an ein paar Stellen eingebrochen. Es besteht akute Einsturzgefahr – die Helden sollten also tunlichst drauf verzichten die morsche Leiter hier herauf zu steigen.

Die anderen Gebäude haben eine Art Dachterrasse, wobei diese bei den vorderen Gebäuden durch eine Leiter aus dem unteren Geschoss zu erreichen ist, während die hinteren Häuser Wendeltreppen besitzen, die nach oben führen. Auf dem Haupthaus kann man auf der Dachterrasse einige Linien erkennen, die ein Sternenkundiger Held (je nach TaW) mit den Bahnen der wichtigsten Sternbilder in Beziehung setzen kann.

2. Obergeschoss

In dieser Höhe sind die Räume eigentlich nur über Treppen innerhalb des gleichen Gebäudes zu erreichen (jeweils an den langen Außenseiten der Gebäude entlang angeordnet). Notfalls kann man auch den Weg über das Dach der Verbindungsgänge nehmen, der eigentlich nur für Instandhaltungsarbeiten gedacht ist.

Im Torturm findet man auf dieser Ebene den zentralen Wachraum. Entsprechend zweckmäßig war das Ganze ausgestattet: Einfache Holztische und -stühle, Gestelle für die Ablage von Waffen, Visierhilfen für Armbrüste vor den Fenstern. Durch herabfallende Teile der morschen Zwischendecke nach oben sind einige dieser Einrichtungsgegenstände verschüttet oder zertrümmert worden. Etwas von Wert können die Helden hier nicht finden.

Im Wohngebäude des Personals gab es im 2. Obergeschoss einen großen offenen Schlafsaal für alle Leute, die kein eigenes besonderes Zimmer haben: Küchenpersonal, Zimmermädchen, aber auch Wachen konnte man hier antreffen. Da die meisten maximal einen Strohsack und eine komplette Garnitur Wäsche ihr eigen nannten, verwundert es nicht, dass dieser Raum von den letzten Bewohnern absolut leergeräumt verlassen wurde.

Im Versorgungsgebäude dient der offene Raum im zweiten Obergeschoss als Lager für alles, was nicht verzehrt werden kann: Stühle, Ersatzbetten, zusätzliche Teppiche usw. Im Unterschied zu anderen Gebäudeteilen wird dieser Raum sehr wohl noch so benutzt, wie er gedacht war. Entsprechend könnten die Helden hier einiges finden (und mitgehen lassen): altes Silberbesteck, kostbare Teppiche, Leuchter, Portraits und vieles mehr – allerdings ist auch sehr viel Schund und vom Gebrauch zerschlissenes hier gelagert, so dass die Helden schon etwas Zeit für die Suche investieren müssten.

Im Gästehaus findet man hier zwei Gästezimmer in gleicher Anordnung wie ein Stockwerk tiefer, allerdings ist schon an der Höhe des Staubs zu erkennen, dass dieser Gebäudeteil seit sehr langer Zeit nicht mehr genutzt wurde.

Im Haupthaus schließlich findet man hier den Bereich des *Harem*, der Frauenzimmer. Neben dem Schlafgemach und dem Ankleidezimmer gibt es ein luxuriöses Bad, das wohl als einziger Raum in den letzten Jahren gelegentlich vom Hausherrn genutzt wurde. Zwar gibt es keine Zuläufe – das Wasser muss also per Eimer herbeigeschafft werden – aber es gibt Abläufe, die das Entsorgen des Wassers deutlich erleichtern und beschleunigen. Es ist eher unwahrscheinlich, dass ein weibliches Wesen jemals die Räume der Kemenate benutzt hat – allzu schlicht und funktionell sind die Räume eingerichtet.

1. Obergeschoss

Hier führen die überdachten Verbindungsgänge fast komplett einmal im Rund herum, unterbrochen nur vom Torturm, bei dem man durch das hier angesiedelte Heulager hindurch muss. Ob der Raum schon immer als Scheune gedacht war, oder ob man erst im Nachhinein feststellte, dass für die Stallungen ein entsprechendes Lager fehlt, ist nicht mehr nachzuvollziehen. Das Heu kann übrigens durch eine Klappe direkt in den unteren Verbindungsgang geworfen werden.

Im Wohngebäude des Personals findet man in diesem Stockwerk vier kleine Zimmer, die wohl als Auszeichnung für besondere Bedienstete verwendet wurden. Im Vergleich zum oberen, großen Schlafsaal waren die eher kleinen Zimmer sehr viel ruhiger und persönlicher. Darüber hinaus war dies natürlich auch ein Statussymbol in der Dienerschaft. Hier gibt es einen Zugang zum Torturm, der von der anderen Seite her fehlt.

Im Versorgungsgebäude ist hier der „warme Keller“, es lagern hier also alle Lebensmittel, die nicht kühl lagern müssen bzw. in der Wärme ihre Qualität länger beibehalten. Das Besondere daran ist, dass es nur einen Zugang zu diesem Lagerraum gibt. In der Richtung zum Torturm

wurde der Durchgang zugemauert (gut zu sehen), offensichtlich um die Selbstbedienung einzuschränken.

Im Gästehaus findet man die beiden Gästezimmer, in denen die Helden untergebracht sind. Vom durchgehenden Gang aus führen drei Türen weg. Die äußeren sind die Zimmertüren, die mittlere eine Tür in das schmale Mittelzimmer, das für Kleider, aber auch für persönliche Diener der Gäste gedacht ist. Die Zimmer selber sind nicht allzu luxuriös eingerichtet, aber auch nicht ärmlich: Ein breites (Doppel-)Bett unter einem Baldachin (der als Mückenschutz dient), ein Waschtisch mit einem kleinen polierten Silberspiegel, ein Schrank für persönliche Gegenstände und Bücher, das war es dann schon. Auf dem Boden liegen ein paar muffig riechende Teppiche tulamidischer Webart. Sie waren erst beim Vorbereiten der Gästezimmer aus dem Lager geholt worden.

Im Haupthaus schließlich findet man das Schlafgemach des Hausherrn. Dieses ist grundsätzlich ähnlich gestaltet wie die Gästezimmer, mit Ausnahme des magischen Spiegels, den die Helden beim Untersuchen von Isonzos Zimmer finden (s.o.). Im Schrank finden neugierige Helden Tsyanos Zauberstab und sein Bannschwert. Beides sind magische Waffen und somit für den Kampf gegen Dämonen geeignet. Neben einem Ankleidezimmer findet man noch das sogenannte „Studierzimmer“, das eine kleine Bibliothek und zwei gemütliche Sessel enthält. Dieser Raum ist eher für repräsentative Zwecke gedacht. Ein Gast, der so weit in den persönlichen Bereich des Hausherrn eingeladen ist, fühlt sich besonders geehrt, was eine gute Ausgangssituation für harte Verhandlungen ist ...

Die Bücher in der Bibliothek sind durchgängig profaner Natur. Trotzdem kann ein Held hier natürlich ein paar gute und deswegen wertvolle Bücher entdecken. Sie sollten es aber nicht übertreiben, was die vorhandenen Titel angeht. Die meisten Bücher hier sind etwa 4 D wert. „Das zwölgöttliche Brevier“ ist genauso vertreten wie die nivesische Liebeslyrik oder die Reisen des Kara ben Yngerimm. Davon abgesehen ist es spannend, wie die Helden (bzw. die Spieler) die Bücher vor dem Wasser in den Feggagir schützen bzw. wie sie reagieren, wenn das heißgeliebte Buch plötzlich nass ist.

Erdgeschoss

Hier ist erst einmal der Innenhof von besonderem Interesse: Beim Durchschreiten des großen Tores im Torturm wird der Platz erst einmal von der Kuppel des zentralen Brunnens beherrscht. Die bunt glasierten Ziegel (die auch auf dem Torturm verwendet wurden) liegen auf dem Dach, dessen Bögen auf schlanken Säulen ruhen. Dadurch entsteht ein Baldachin, der die frisch sprudelnde Quelle vor direkter Sonnenstrahlung schützt: So entstand der normalerweise angenehmste Fleck im gesamten Gebäudekomplex. Von der zentralen Quelle führen drei offene Kanäle weg: Einer zum großen Wasserbecken gegenüber vom Torturm, zwei zu kleinen Becken, die im Schatten der Kolonnaden liegen. Neben dem großen Becken finden sich zwei Rasenbereiche mit Palmen. Diese sind genauso wie das knietiefe Becken nur zur optischen Erfrischung gedacht. Eine andere Nutzung wäre ein gesellschaftlicher Fauxpas ... Schaut man zurück zum Torturm sieht man an den Außenseiten der vorderen Gebäude Treppen, die in das obere Geschoss der Verbindungsgänge führen.

Im Wohngebäude des Personals ist im Erdgeschoss der Stall sowie ein Zimmer für den bzw. die Stallknecht/e untergebracht. Im Versorgungsgebäude liegt die Küche und daneben das angemessen große Zimmer des obersten Dieners, meist des Kochs, der auch alle Schlüssel zu den Lagerräumen hat. Dies ist das Zimmer, in das sich Rafim als einzig verbliebener Diener einquartiert hat.

Im Erdgeschoss des Gästehauses finden sich Bade- und Entspannungsgelegenheiten (Diwane usw.), während im Haupthaus der Speisesaal zu finden ist.

Untergeschoss

Das Untergeschoss ist für den Verlauf des Abenteuers von besonderem Interesse. Eigentlich haben alle vier Eckgebäude ein Untergeschoss, das in den Felsen geschlagen wurde und das von den darüber liegenden Räumen erreichbar ist. Unter dem Wohngebäude des Personals findet man das Verlies, das die Helden mehr als genau kennen lernen (Beschreibung siehe dort). In dem ebenfalls im Untergeschoss untergebrachten Wachraum neben dem Verlies finden die Helden die Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstungen, etc.), die ihnen bei ihrer „Verhaftung“ abgenommen wurden. Unter der Küche im Versorgungsgebäude liegt natürlich der „kalte Keller“, in dem die verderblicheren Lebensmittel gelagert werden. Zu Füßen des Gästehauses lag ursprünglich das „Labor“, also der Raum, in dem Beschwörungen, aber auch alchemistische Experimente stattfanden. Wie weiter vorne dargelegt wurde, war es nach einem Zwischenfall notwendig, den Raum zu versiegeln. Entsprechend ist vom Eingang keine Spur mehr zu finden (auch nicht magisch!). Im Haupthaus schließlich liegt der Speisesaal über dem Weinkeller, der kältere und wärmere Zonen aufweist, um so den Wein immer bei optimaler Temperatur zu halten.

Auf dem Plan nicht zu erkennen, aber in der selben Ebene angesiedelt ist das „Neue Labor“. Details dazu finden sie direkt im Verlauf des Abenteuers.

Anhang C: Handouts

Alptraum 1:

Bitte lesen und sich gut merken – das Ganze muss nachher am Spieltisch frei erzählt werden!

Ängstlich drückt sich das Kind an die Wand. Das Mädchen will schreien, aber kein Ton ist zu hören. Das lange, scharfe Messer glitzert hübsch im Schein des Madamals. Langsam, spielerisch gleitet die Klinge über die nackte Haut. Der Mann windet sich in den Fesseln. Exakt sieben Schnitte. Sauber, mit ruhiger Hand. Erst sind nur die Linien zu sehen, dann färben sie sich rot, blutrot. Die Anstrengungen des Opfers werden verzweifelter, doch der Bann hält. Das Elixier tropft herab, pure Energie verströmt in die aufgeladene Luft. Deine Erregung steigt, als die magischen Worte vom Lebenssaft erweckt werden. Die Augen der Frau spiegeln ihr Erkennen wider. Da! Die Tore öffnen sich! Wieder hast du es geschafft und der Triumph durchzuckt deine Adern. Nun musst du dem Alten nur noch die Kehle durchschneiden, dann kannst du die Bindung vollziehen. Fast zärtlich umfasst du den Hals der alten Frau. Mit einem Knacken bricht der Hals des Jungen. Gierig öffnest du die Halsschlagader. Es pulst das Blut. Dein Herz dröhnt in seinem Takt. Bumm! Deine Krallen suchen nach deinen eigenen Venen. Mehr, es braucht mehr Blut! Ja, da schießt es, heiß und salzig mischt es sich mit SEINER Essenz. Mehr! Bumm-da-bumm! MEHR!

Alptraum 2:

Bitte lesen und sich gut merken – das Ganze muss nachher am Spieltisch frei erzählt werden!

Neugierig schiebst du den Vorhang zur Seite ... überrascht, dass er ihn hier ... verblüfft, siehst du ... was sind das für Lichter??
SCHMERZ! Etwas ist zerrissen. VERLUST! Dann, fallen, FALLEEEEN!
Kein Aufschlag, und doch, du bist da. Wo bist du? WO??
Es gibt Grenzen. Enge Grenzen. Kein Ausweg. Es wird dunkel. Dir war gar nicht bewusst, dass es hell war, doch jetzt ist die Finsternis absolut.
Da, eine Wand. War die vorher schon da? Du steckst in einem Raum fest – oder nicht? Wo ist überhaupt oben? Doch wenigstens sind da die Grenzen. Die Wände, wenn du so willst. Doch scheinen sie dir immer enger zu werden. Kein Ausgang. KEIN AUSWEG.
Wenigstens hast du noch Luft. Aber wie lange noch. Du spürst, wie sich deine Kehle zusammenzieht bei diesem Gedanken. Luft, mehr Luft!
Da sind Stimmen. Irgendwo. Hinter der Wand? Du rufst um Hilfe. Kein Ton ist zu hören. Die Stimmen sind jetzt deutlicher verständlich ... sie sind in deinem Kopf! Du versuchst zu schreien, doch keine Luft kommt in deine Lungen.
Dir wird bewusst, dass du nicht mehr atmest...

Die hässlichen Biester:

Bitte erst einmal durchlesen – wir spielen das Ganze hinterher Stück für Stück am Tisch durch:

Du watest gerade durch knietiefes Wasser, als plötzlich einstechender Schmerz am linken Oberschenkel zu spüren ist. Eines der hässlichen Chimärenviecher hat dich gestochen. Langsam breitet sich das Gift in deinem Körper aus, du wirst schläfrig und beginnst zu taumeln.

Wahrscheinlicher weiterer Verlauf:

Die anderen kümmern sich rührend um dich, doch der Verfall schreitet voran. Bald bist du komplett von Kopf bei Fuß gelähmt.

Voller Entsetzen vernimmst du, wie sich deine Mitreisenden unterhalten. Offensichtlich halten sie dich für tot und überlegen, ob sie dich hier einfach liegen lassen oder ob sie deinen Körper direkt verscharren sollen, oder eben doch mitschleppen, bis man an einem geeigneten Ort ist..

Mal sehen, was passiert!

Die Attacke der Chimäre:

Bitte erst einmal durchlesen – wir spielen die Reaktionen hinterher am Tisch durch:

Eigentlich hattest du Wache, aber irgendwie bist du doch eingenickt. Du wachst von einem kurzen Pieksen in deinem rechten Bein auf. Noch ganz verschlafen schaust du dich erst einmal um. Alles scheint ruhig. Als du aufstehen willst, knickt dir dein rechtes Bein weg, das wohl eingeschlafen ist. Du massierst es ein wenig, dabei entdeckst du einen leicht blutenden Stich. Also hattest du das nicht geträumt! Plötzlich kippst du nach vorne, als deine Rückenmuskeln ihren Dienst quittieren. Du versuchst zu schreien, doch deine Stimme gehorcht dir nicht mehr. Als sich deine Sinne endgültig vernebeln, siehst du aus den Schatten eines dieser hässlichen Chimärenviecher hervorschauen ...

Du wachst auf. Voll Entsetzen denkst du an dein Erlebtes zurück. Oder an deinen Traum? War es real oder ein Trugbild?

Ausschnitte aus dem Buch von Tsayano Zurriaga: „Zurriagas Vermächtnis“

Möge dieses Buch dereinst, wenn meine Seele den letzten Gang angetreten hat, was ich so lange als möglich zu verhindern trachte, als mein Lebenswerk und Nachlass mutigen Magiern das notwendige Wissen verschaffen, um maximalen Nutzen aus einer Verbindung mit der Außersphäre zu erreichen.

...

Der größte Fehler, den man bei einem Bund mit den außersphärischen Mächten begehen kann, ist es, diesen Pakt aus einer Notsituation heraus oder als Folge eines dringenden Wunsches einzugehen. Vielmehr verlangt ein solcher Schritt großen Mut und kalte Berechnung, um bei dem doch hohen Risiko des Seelenverlustes ein Maximum an Nutzen aus der Verbindung zu ziehen.

Aus diesem Grund möchte ich dem geneigten Leser auch davon abraten, sich mit dem Herrn der Rache oder der Herrin der Lüste einzulassen. Die emotionale Komponente ist in beiden Fällen so stark, dass ein vernünftiges Kalkül meist nicht möglich ist. Davon abgesehen werden beide Entitäten oft im Zusammenhang mit Einzelwünschen angerufen - womit der Einsatz der eigenen Seele ein viel zu hohes Pfand darstellt.

....

Die folgenden Ergebnisse basieren auf den Experimenten aufopferungsvoller Mitarbeiter, die ich aus verständlichen Gründen ungenannt lasse. Schließlich kann es sein, dass der Leser bei seinen eigenen Kontakten mit der Außersphäre mit einzelnen von ihnen in Berührung kommt.

...

Beim Schließen eines Seelenpaktes sollte der Proband sich genau überlegen, auf welche Laufzeit er das Ganze anlegen will. Grundsätzlich gibt es keine Möglichkeit, das ganze zu beschränken - doch sollte man vor Abschluss gleich an den Bruch des Vertrags denken (siehe dort).

Man sollte dabei immer bedenken, dass bei solchen Pakten die Gegenseite ebenfalls ständig daran arbeitet, die Konditionen zu ihren Gunsten abzuändern - moralische Bedenken sind in diesem Zusammenhang völlig absurd! Oft erhält man von der anderen Partei gute Angebote für den Preis einer, in der einschlägigen Literatur "höherer Kreis der Verdammnis" genannten Vertragsverschärfung.

In solchen Fällen lohnt es sich, wieder eine intensive Kosten-Nutzen-Betrachtung durchzuführen. Manchmal lässt sich nämlich die andere Seite im Preis herunterhandeln (z.B. Angebot einer anderen Seele) oder wenigstens dazu, mehr für diesen Preis preiszugeben.

Im folgenden seien die Bedingungen für die Beendigung eines Paktes noch einmal in Stichworten zusammengefasst:

- ein fester, unerschütterlicher Wille sei vorausgesetzt
- gute Vorbereitung sowohl mentaler wie physischer Art
- Wahl des Zeitpunktes (Erleichterungen z.B. der NL Tage)
- Minimierung des Risikos (Schutzbanne etc)

Um es nochmals zu betonen: Durch die Bedingungen des Paktierens ist es den außersphärischen Mächten nach dem Paktbruch erlaubt, den ehemaligen Vertragspartner direkt anzugreifen. Diese Verletzlichkeit endet beim nächsten Tagesanbruch bzw. am Morgen des 1. Praios, wenn man den Vorteil der NL Tage gewählt hat.

...

Durch den Kontakt mit den außersphärischen Entitäten kann es zu deutlichen Veränderungen des Persönlichkeitsbildes kommen. Es gibt sogar Fälle, in denen die Betroffenen gar nicht mehr daran dachten, den Pakt aufzukündigen!

Als abschreckendes Beispiel sei der Fall eines Kollegen genannt, der wahrhaft seine neu gewonnenen macht an immer neuen Objekten erprobte.

Schließlich kam es so weit, dass eine seiner Schöpfungen nicht mehr zu kontrollieren war und deswegen ein komplettes Labor isoliert werden musste. Sehr bedauerlich war, dass bei diesem Vorfall eine wertvolle Mitarbeiterin getötet wurde.

Da der genannte Kollege sich nicht einsichtig zeigte und auch nicht willig war, die unselige Bindung schnell zu beenden, musste er in Dauergewahrsam genommen werden. Wie zu erwarten war, fand man von ihm nach zwei Wochen nur noch buntschillerndes Protoplasma vor.

...

Obwohl die Hauptarbeit meiner Forschung die vorgenannten Ergebnisse zum Schließen und Brechen von Seelenpakten zum Inhalt hat, möchte ich nicht darauf verzichten, dem geneigten Leser die "Abfallprodukte" meiner Forschung zur Verfügung zu stellen.

Im folgenden Abschnitt finden Sie einige der im Magierbosparan als "Wahre Namen" deklarierten Canti, geeignete Paraphernalia und ähnliche zur Beschwörungsverbesserung geeigneten Hinweise. Diese Erkenntnisse basieren teilweise auf meiner eigenen Forschung auf diesem Gebiet, teilweise sind sie den Bemühungen meiner Mitarbeiter zu verdanken. Hierbei sei erwähnt, dass nicht alle Kollegen bereitwillig kooperierten, so dass manche Ergebnisse erst mühsam aus dem jeweiligen Nachlass rekonstruiert werden musste. Alle angegebenen Informationen sind in der Praxis überprüft worden, so dass für den Benutzer des Buches keine Gefahren durch Fehler mehr bestehen sollten.

Meisterinformationen: Auf den folgenden Seiten finden sich wahre Namen von AGM: Achorhobai (Qualität 5), Taifelel (4), Agribaal (7) – AMZ: Gotongi (6), Karunga (6), Nishkakak (0 !) – LGM: Yel' Arizel (4) Karakil (5), Difar (6) - TGT: Nephazz (5), Braggu (7), Morcan (5) – Aphasmayra: Chai-Kashît (3), Qasaar (3), sowie eine genaue Auflistung von Donaria und Paraphernalia, die die Beschwörung vereinfachen. Der Wert des Buches ist daher beträchtlich – dies sollte ein Spielermagier aber erst nach intensiver Beschäftigung mit dem Buch herausfinden.. Dass ein Spieler das komplette Buch bekommt ist nicht denkbar, da Isonzo das Geld unbedingt braucht. Das Herauslösen einzelner Seiten durch etwas phexischere Charaktere dagegen schon ...



(Namenssigille von T.H.Zurriaga)