

Der Almanach

Sonderpublikation zum

GRATIS
RollenSpiel
TAG 2021



Sample file

Der
Almanach

Sonderpublikation zum

GRATIS

ROLLENSPIEL

TAG

2021

Samplefile

Impressum

Gesamtredaktion

Emma Jakobi

Gesamtlayout

Jesse Shindo, Jens Wiese

Umschlaggestaltung

Jesse Shindo, Jens Wiese

Die Copyrights der einzelnen Beiträge verbleiben bei den jeweiligen Verlagen bzw. bei den jeweiligen Rechte-Inhabern. Diese Verlage bzw. Rechte-Inhaber sind für den Inhalt ihrer Beiträge allein verantwortlich.

Das Gesamtwerk ist © 2021 Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.system-matters.de

www.midgard-online.de

www.uhrwerk-verlag.de

www.redaktion-phantastik.de

www.dungeonfog.com

www.fallen-world-newhaven.com

www.zauberfeder-shop.de

www.newhongkongstory.de

www.orkenspalter-tv.de

www.pegasus.de

www.gratisrollenspieltag.de

Auch als kostenloses PDF erhältlich auf www.pegasusdigital.de.



Inhaltsübersicht

System Matters:

Spielhilfe „Blaupausen 2021“ 5

VFSV:

Abenteuer „Myrkdag“ für Midgard 32

Pegasus Press:

Abenteuer „Bücherwurm“ für Cthulhu 56

Uhrwerk Verlag:

Spielhilfe „Schlangenrufer“ für Splittermond 77

Spielhilfe „Zonen-Tabellenwerk“ für Mutant Jahr Null 81

System Matters:

Abenteuer „Der Palast des Schneegolems“
für Beyond the Wall 89

Pegasus Press:

Abenteuer „Game Night“ für Shadowrun 104

Fallen World:

Abenteuer „Wüstenkämpfe“ für Fallen World 118

Redaktion Phantastik:

Spielhilfe „Die Phantominself“ für Seelenfänger 135

Dungeonfog:

Abenteuer „Zeigt was ihr drauf habt“ für D&D 5E 141

New Hong Kong Story:

Spielhilfe „2 Drehorte mit Karten“ 161

Zauberfeder:

Material „Flechtanleitung Legolas“ 169

Material „Rezept Feurige Brühe“ 172

Orkenspalter TV:

Abenteuer „Der Fall des Schmiedes von Aracii“ für Lemna 174

Redaktion Phantastik:

Abenteuer „Tod eines Spartiaten“ für Private Eye 191

Zum Geleit

Am 27. März findet der Gratisrollenspieltag zum neunten Mal statt. Im letzten Jahr hat es auch in der Rollenspielbranche viele Entwicklungen geben, allen voran das Wachstum des digitalen Spielens. Auch der Gratisrollenspieltag findet in diesem Jahr ausschließlich digital statt und hält trotzdem an seinem Ziel fest: Die Rollenspielbranche zu stärken, zu verbinden und das Interesse der Öffentlichkeit zu wecken.

In diesem Jahr haben sich mehr Verlage und andere Akteure der Rollenspielbranche als je zuvor zusammengetan um es zu ermöglichen, für Neulinge und Veteranen gleichermaßen einen vielfältigen Almanach zusammenzustellen. Deswegen findet sich in diesem Band eine vielfältige Mischung an systemneutralem Material sowie Abenteuern und anderen Spielhilfen zu einer breiten Palette an Systemen. Es erwarten euch Beiträge von folgenden Anbietern (in alphabetischer Reihenfolge):

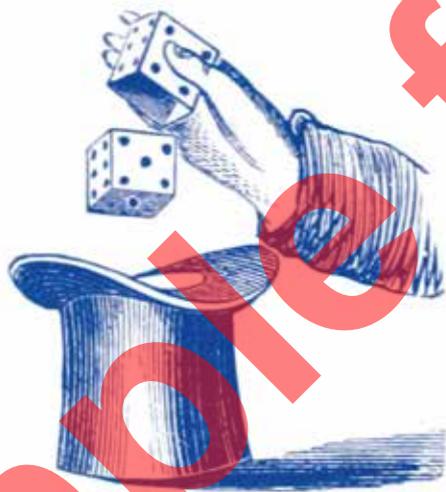
- Beyond the Wall
- D&D
- Cthulhu
- Fallen World
- Lemna
- Midgard
- Mutant Jahr Null
- New Hong Kong Story
- Private Eye
- Seelenfänger
- Shadowrun
- Splittermond
- und systemunabhängige Spielhilfen

Viel Spaß am Spiel!

– Die Redaktion

BLAUPAUSEN

GRATISROLLENSPIELTAG 2021



Die **Blaupausen** sind **eine** Sammlung von nützlichen Zufallstabellen und Artikeln **für** viele Rollenspiele. Wer auf der Suche nach einer besonderen **Begegnungen** in der Stadt ist, eine Antwort sucht, warum **mein** Charakter ein Kleriker geworden ist oder wissen möchte, was passiert **wenn** die Sterne richtig stehen, der wird in den **Blaupausen** **fündig**. **Eine** kleine Auswahl liefern die folgenden Seiten und auf blaupausen.system-matters.de gibt es noch viele weitere **Blaupausen** zu entdecken!



SYSTEM MATTERS
VERLAG

DARSTELLUNG DER FEENWELT IN FANTASY-ROLLENSPIELEN

Idee: Jonas Boungard

Autor: Jonas Boungard mit Beiträgen von Lukas, McBlavak, Pixellance und The_Nathan_Grey

Die Feenwelt ist eine Parallelwelt zum Reich der Menschen und wird von Elfen, Wichten, Pixies, Rotkappen und allerhand anderen Feenwesen bevölkert. Manchmal wird sie auch Elfenland genannt. Für Menschen ist die Feenwelt fremdartig, faszinierend, bezaubernd und gefährlich. Literarische Inspirationen für die Handhabung der Feenwelt bieten vor allem die Werke von Lord Dunsany (*Die Königstochter aus Elfenland*), J.R.R. Tolkien (die Darstellung der Waldelben im *Hobbit* und die Reise der Gefährten nach Lothlorien im *Herrn der Ringe*) sowie klassische Feenmärchen (*Irische Elfenmärchen* der Brüder Grimm).

Im Folgenden werden Vorschläge gemacht, wie diese Fremdartigkeit der Feenwelt in Fantasy-Rollenspielen dargestellt werden kann.

ÜBERTRITT IN DIE FEENWELT

Das erste fremdartige Element ist der Übertritt von der Menschenwelt in die Feenwelt. Dieser kann mittels Portalen, mächtiger Magie oder durch das Wirken der Feen selbst erfolgen. Die Portale sollten versteckt sein und nicht unmittelbar als solche zu erkennen sein. Andernfalls gäbe es eine rege Reisetätigkeit von Menschen in die Feenwelt. Menschen sollten jedoch in der Feenwelt die Ausnahme darstellen, um die Fremdartigkeit zu betonen. Die Portale werden daher vielmehr von den Feenwesen selbst genutzt. Hier ein paar Beispiele:

1W30 | Portale in die Feenwelt

- 1 Eine mit Orchideen bewachsene Sackgasse im Heckenlabyrinth im Garten des Grafen Anselm von Irmenau.
- 2 Der Grund des Kupferbrunnens im Wallfahrtsort Heiligenschlot.
- 3 Die Wasseroberfläche des Grüngrundteichs im Weißen Hain, einem Birkenwald.
- 4 Die Tür zum Vorratsraum im Keller des Spukhauses der Familie Karloff.
- 5 Ein Sprung von der orangenen Klippe, einem hervorstechenden Stück Steilküste.
- 6 Das Innere der hohlen, vom Blitz geschlagenen Rieseneiche im Mattforst.
- 7 Der Rachen des Wals Anoj.

- 8 Der funkelnde Schatten der Turmruine von Wiglund, wenn das Licht des Vollmonds auf sie scheint.
- 9 Die engste Stelle der Glitzernden Klamm am Rande des Tanngebirges.
- 10 Der purpurne Vorhang des verlassenen Theaters Belladrom.
- 11 Die Flammen des Leuchtfeuers von Urnor.
- 12 Der große Wandspiegel im Haus der Illusionistin Almut.
- 13 Der verriegelte Wandschrank des Waisenhauses von Eiselstett.
- 14 Das zurückgelassene Riesenschneckenhaus am Rande von Mirrenheim.
- 15 Das Spiegelkabinett der Gauklertruppe „Die phänomenal-fantastischen Springteufel“, wenn man sich wünscht, in die Feenwelt überzutreten.
- 16 Die Illustration einer Elfe im Giganten-Kompendium aus dem Skriptorium von Antanoch, aber nur, wenn man bereits eine leibhaftige Elfe oder einen Elfen gesehen hat.
- 17 Die hinterste Felsspalte in der Höhle des Einsiedlers Giodenes.
- 18 Der leuchtende Treibsand im Wattenmeer vor der Insel Arkum.
- 19 Der Steinkreis auf dem verdorrten Hügel in der Nähe des Dorfes Heidewied, wenn ein Blitz in ihn einschlägt.
- 20 Ein kleiner Gang im Bau des Eulenbären vom Wirrwald.
- 21 Der Bereich zwischen den Lamellen des Monumentalpilzes von Vanatien.
- 22 Die nicht verrottenden Eingeweide des toten Drachen Oritanix.
- 23 Das letzte Bierfass in der hintersten Ecke, das immer schon da stand, in der Taverne des Halblings Fredo Fassbauch.
- 24 Das Loch im tiefsten Kerker der Königsburg.
- 25 Der Verzehr einer der riesigen Bananen aus Porta Grandiosa. Die Banane muss innerhalb einer Stunde komplett gegessen werden.
- 26 Die Königinnenwabe im verlassenen Riesenbienenstock in der Nähe der Honigstadt Hartholm.
- 27 Die Eklipse zur Sommersonnwende.
- 28 Die mit der magischen Kreide eingezeichnete Tür.
- 29 Das Lied der offenen Tore, gespielt von einer verliebten Person, um zu seinem Geliebten zu kommen.
- 30 Ein geheimer Durchgang hinter einer Weinfassattrappe ganz hinten im Keller des Halbling-Barons Rufus von Schlotterfuß.

Befinden sich die Abenteurer auf einer hohen Stufe, ist es ebenfalls möglich, mithilfe von Zaubern für Ebenenwechsel in die Feenwelt gelangen. Sollten die Abenteurer solch einen Zauber häufig nutzen und womöglich noch die Integrität der Feenwelt beschädigen, werden sie sich keine

Freunde unter den Feen machen und Gegenmaßnahmen provozieren. Haben die Abenteurer beispielsweise durch Nachlässigkeit beim Zauber dafür gesorgt, dass eine Vettel oder ein Dämon in das Feenreich gelangen, werden sie selbst zu Feinden der Feen erklärt.

Eine interessante Alternative zu den Portalen und zur Magie bietet das Handeln der Feen selbst. Hatten die Abenteurer in der Vergangenheit Kontakt zu Feen und ihnen geholfen oder haben die Abenteurer anderweitig ihr Potential zur Schau gestellt, so könnten die Feen die Abenteurer selbst anheuern wollen und in die Feenwelt locken. Dies kann beispielsweise durch die Manipulation der Menschenwelt geschehen. Türen führen plötzlich auf eine bestimmte Lichtung, Träume tragen die Abenteurer an den Hof des Feenfürsten oder die Feen überbringen eine Einladung mittels einer silbernen Brieftaube.



EIGENSCHAFTEN DER FEENWELT UND BEGEGNUNGEN

Das zweite fremdartige Element ist die Feenwelt selbst. In ihr gelten teils andere Naturgesetze als in der Menschenwelt.

Wenn ein Mensch das erste Mal in die Feenwelt gelangt, gibt es zwei Möglichkeiten dies darzustellen. Entweder war der Übertritt sehr subtil oder der Übertritt war unmittelbar bemerkbar.

Im ersten Fall bietet es sich an, die Feenwelt zunächst ebenfalls subtil darzustellen. Dies kann beispielsweise durch die Erwähnung andersfarbiger Blumen, schillernder Insekten oder überaus neugieriger Tiere geschehen. Erst nach und nach wird klar, dass sich die Abenteurer in einer Parallelwelt befinden. Dies kann weiterhin durch subtile, aber seltsame Vorkommnisse dargestellt werden:

- Gewässer spiegeln an ihrer Oberfläche nicht das Abbild der Abenteurer wider.
- Aus der Ferne sind Gesang und Musik zu hören, die augenblicklich verstummen, wenn die Abenteurer sich in ihre Richtung machen.
- Ein Rabe landet in der Nähe der Abenteurer und krächzt immer wieder „Willkommen!“.

Ist den Abenteurern hingegen klar, dass sie in eine Parallelwelt übergetreten sind, kann der Spielleiter direkt die besonderen Eigenschaften der Feenwelt aufzeigen. Im Folgenden werden Beispiele für solche Eigenschaften gegeben.

1W20 Besondere Eigenschaften der Feenwelt

- 1 Es herrscht ständig das Licht der Morgendämmerung. Für Menschen ist es daher fast unmöglich, draußen zu schlafen.
- 2 Bäume lassen mit einem Mal all ihre Blätter fallen, nur um Sekunden später neue Knospen auszubilden. Werden verdorrte Pflanzen in die Erde eingesetzt, erwachen sie binnen Sekunden zu neuem Leben.
- 3 Tiere, die aus der Menschenwelt stammen und in die Feenwelt gelangen, können auf einmal sprechen.
- 4 Gespräche ziehen ein deutliches Echo nach sich. Auf Gesang folgt hingegen kein Echo.
- 5 Durch enorme Konzentration kann man fliegen.
- 6 In der Nacht bewegen sich die Sterne am Firmament. Ein guter Astrologe kann daraus Weissagungen deuten.
- 7 Sterbliche können in der Feenwelt nicht ohne weiteres lügen. Jede Lüge bereitet dem Lügner Schmerzen und lässt sein Herz schrumpeln.
- 8 Viele Bäche, die labyrinthhaft miteinander verschlungen sind, fließen durch die Feenwelt, teils sogar aufwärts. Im Wasser, was sie führen, zucken Blitze. In kleinen Mengen ist das Wasser vitalisierend. In großen Mengen stößt es allerdings Energie ab und kann Nichtfeen empfindlich schaden.
- 9 Menschen werfen keinen Schatten. Dafür geben sie ein subtiles blaues Leuchten von sich.
- 10 Im Licht der Sonne werden Gegenstände aus Eisen so heiß, dass sie anfangen zu glühen, und bei Berührung schwere Verbrennungen nach sich ziehen können.
- 11 Dünne Nebelfäden nähern sich aus dem Nichts den Abenteurern. Unternehmen die Abenteurer nichts dagegen, berühren die Nebelfäden ihre Herzen und teilen der Feenwelt die Ankunft und die Gemütslage der Abenteurer mit. Wehren sich die Abenteurer gegen die Nebelfäden, reagieren diese feindselig.
- 12 Blumen und Pilze üben eine hypnotische Sogwirkung auf Menschen aus und wirken entweder besonders schön oder besonders schmackhaft. Wird eine solche Blume oder ein solcher Pilz gepflückt, sprühen Funken, die Wächterwesen alarmieren.

13 Trotz der angenehm frühlingshaften Temperatur schneit es ununterbrochen, mal schwach mit feinen Kristallen, mal heftig mit dicken Flocken. In letzterem Fall bleibt der Schnee sogar wenige Minuten liegen und erlaubt es, leicht Spuren zu lesen.

14 Am Boden wachsen Stalagmiten und in der Luft hängen Stalaktiten. An manchen Stellen sind beide bereits zu Säulen zusammengewachsen, die es erlauben, nach oben zu klettern.

15 Jegliches Feuer, selbst magisches, erlischt augenblicklich. Dafür glitzert Wasser so stark, dass es als Lichtquelle tauglich ist.

16 Kleidung, die nicht am eigenen Leib getragen wird, erwacht zum Leben. Die erweckte Kleidung ist zunächst verwirrt und streift ziellos umher, kann aber durch das Versprechen, reich bestickt oder anderweitig aufgewertet zu werden, auf die eigene Seite gezogen werden, wo es wie ein Gefolgsmann für einen kämpft. Würde die Kleidung hingegen vernachlässigt, reagiert sie abweisend bis feindselig.

17 Je leiser ein Geräusch ist, desto weiter weg ist es noch deutlich hörbar. Besonders laute Geräusche sind nur in unmittelbarer Nähe zu hören.

18 Es krabbeln und schwirren überaus viele riesige Insekten umher, die von kleinen Tieren wie Eichhörnchen, Wühlmäusen und Lurchen als Reittiere genutzt werden. Die Insekten und ihre Reiter beachten die Abenteurer nicht weiter, solange sie sich nicht bedroht fühlen.

19 Essen aus der Menschenwelt zerfällt zu Staub und Getränke aus der Menschenwelt verdunsten binnen Augenblicken. Die Abenteurer sind gezwungen, Nahrung aus der Feenwelt zu sich zu nehmen.

20 Solange die Abenteurer noch nicht auf eine Fee getroffen sind, werden all ihre Gespräche und Handlungen durch entferntes Kichern, Schluchzen, Seufzen und andere Laute kommentiert.

Neben den Eigenschaften, durch die sich die Feenwelt vom Reich der Sterblichen abgrenzt, zeichnet sie sich vor allem durch die ihre Bewohner aus, die jeweils auf ihre Weise die Fremdartigkeit dieser Welt verkörpern. Feen haben andere Moralvorstellungen als Menschen, verhalten sich spielerischer und sind meist magiebegabt. Das erlaubt es ihnen, frei von Zwängen zu leben, denen Menschen meist unterliegen, beispielsweise die Notwendigkeit von Arbeit. Hinzu kommen ihre ganz absonderlichen Prioritäten im Leben. Weniger die Suche nach Reichtum oder einer Familie steht für sie im Vordergrund, als vielmehr ihre Neugierde, ihre Sammelwut oder ihre künstlerischen Ambitionen. Hinzu kommt die verworrene Hierarchie der Feen. Es liegt den Feen in ihrer Natur, dieser Hierarchie zu folgen. Daher erfordert es große Anstrengungen, aus ihr herauszubrechen. Meist wird dies mit Verbannung bestraft. Aus Gram und Wut verfärbt sich das Herz der Verbannten meist schwarz, und sie werden zu Vetteln oder anderen boshafte Feenwesen. Im Folgenden finden sich beispielhafte Begegnungen in der Feenwelt:

1W10 | Begegnungen in der Feenwelt

- 1 Feenhunde und Feenkatzen nähern sich vorsichtig den Abenteurern und schmiegen sich an ihre Beine. Werden sie mit köstlichem oder außergewöhnlichem Essen gefüttert, zeigen sie den Abenteurern sichere Pfade durch die Feenwelt.
- 2 Eine Patrouille an Elfenwächtern nähert sich den Abenteurern. Sie fordern die Ableistung eines Tributs an die Feenadligen in Form von Artefakten aus der Menschenwelt. Andernfalls vertreiben sie die Abenteurer.
- 3 Ein mit Pilzen bewachsener Wicht stellt sich den Abenteurern hüpfend in den Weg und bewirft sie mit Pilzen, die er sich vom Körper abpflückt. Wer die Pilze isst, wird ebenfalls mit ihnen überwuchert. Wer dem Wicht hilft, die Pilze loszuwerden, wird mit schmackhaften und heilenden Birnen belohnt.
- 4 Ein elfischer Troubadour sitzt auf einem Ast und besingt das Schicksal der Abenteurer. Handlungen, die dem besungenen Schicksal entsprechen, fallen den Abenteurern leichter, entgegengesetzte Handlungen schwerer. Der Troubadour kann dazu gebracht werden, ein anderes Schicksal zu besingen, wenn die Abenteurer ihm dabei helfen, seinen gehörlosen Liebesschwarm für ihn zu begeistern.
- 5 Die Abenteurer stoßen auf ein kleines Fest, das unter freiem Himmel abgehalten wird. Um daran teilnehmen zu dürfen, müssen sie sich als würdig erweisen, indem sie ein Rätsel lösen.
- 6 Eine mit Moosen und Flechten bekleidete Frau verfolgt die Abenteurer von Baum zu Baum springend. Bei einer günstigen Gelegenheit klettert sie zu den Abenteurern herunter und beschnuppert sie. Sie kann nicht reden, versucht aber deutlich zu machen, dass sie gerne eine paar Edelsteine essen möchte.
- 7 Vier halbwüchsige Feen – auf den Schultern der jeweils unter sich befindlichen Fee stehend – torkeln den Abenteurern entgegen. Die drei oberen haben es sich mit einer Feenadligen verscherzt und das Verbot auferlegt bekommen, auf ihrem Land zu wandeln. Sie müssen aber schnell zu ihren Verwandten, da jemand von ihnen aus der Menschenwelt wiedergekehrt ist.
- 8 Im Dickicht der Bäume lauern boshafte Wechselbälger den Abenteurern auf, um ihnen die Haare abzutrennen. Diese brauchen sie, um in der Menschenwelt die Gestalt der Abenteurer anzunehmen.
- 9 Tannenzapfenmännlein lassen sich von einem Baum auf die Abenteurer fallen, um mit ihnen Schabernack treiben, in dem sie ihre Vorräte essen, ihnen Gegenstände stibitzen und sie in ihre eigene Kleidung einwickeln.
- 10 Eine Pixiedame übt mit einem gepanzerten Wiesel das Fechten. Leider hat sie in dem Wiesel keinen besonders hilfreichen Übungspartner gefunden. Bringen die Abenteurer ihr das Fechten bei, leistet die Pixiefrau einen Schwur, ihnen in einem Kampf zur Seite zu stehen, wenn sie sie rufen.



ZEIT UND LÄNGERER AUFENTHALT IN DER FEENWELT

Ein drittes fremdartiges Element und charakteristisches Merkmal für die Feenwelt ist der andere Fluss der Zeit als in der Menschenwelt. Mal vergeht sie schneller, mal langsamer. Um die Berechenbarkeit dieser Zeitveränderung zu verhindern, kann dieser Effekt jedes Mal, wenn die Abenteurer in die Feenwelt gelangen, mit 1W10 neu bestimmt werden.

1W10	zeitliche Effekte
1	Für jede Stunde in der Feenwelt vergehen 1W4 Sekunden in der Menschenwelt.
2	Für jede Stunde in der Feenwelt vergehen 1W4 Minuten in Menschenwelt.
3	Für jede Stunde in der Feenwelt vergehen 1W4 Stunden in der Menschenwelt.
4	Für jede Stunde in der Feenwelt vergehen 1W4 Tage in der Menschenwelt.
5	Für jede Stunde in der Feenwelt vergehen 1W4 Wochen in der Menschenwelt.
6	Unabhängig von der Länge ihres Aufenthalts in der Feenwelt kehren die Abenteurer in der Menschenwelt in der nächsten Mitternacht zurück.
7	Unabhängig von der Länge ihres Aufenthalts in der Feenwelt kehren die Abenteurer in der Menschenwelt beim nächsten Vollmond zurück.
8	Unabhängig von der Länge ihres Aufenthalts in der Feenwelt kehren die Abenteurer in der Menschenwelt zum nächsten Mittsommer zurück.
9	Die Zeit läuft in beiden Welten gleich ab, aber für jeden Tag in der Feenwelt werden die Abenteurer 1W4 Jahre jünger.
10	Die Zeit läuft in beiden Welten gleich ab, aber für jeden Tag in der Feenwelt werden die Abenteurer 1W4 Jahre älter.

Wer es noch seltsamer mag, kann statt eines W10 einen W16 verwenden und folgende weitere Tabelleneinträge nutzen:

11	Die Zeit in der Feenwelt und Menschenwelt verläuft entgegengesetzt. Für jede Stunde in der Feenwelt vergehen -1W4 Stunden in der Menschenwelt.
12	Die Abenteurer verlassen die Feenwelt nach ihrem Aufenthalt in einem neuen Zeitalter in der Menschenwelt. Um wieder in ihre ursprüngliche Zeit zu gelangen, müssen sie auf eine andere Weise als beim letzten Mal in die Feenwelt gelangen. Nach jedem Besuch in der Feenwelt steigt die Chance um 20%, wieder im ursprünglichen Zeitalter zu landen.
13	Nach Verlassen der Feenwelt ist in der Menschenwelt die Zeit stehen geblieben. Lediglich für Wesen, die sich mindestens einmal in der Feenwelt aufgehalten haben, läuft die Zeit weiter. Die Abenteurer müssen auf eine andere Weise als beim letzten Mal in die Feenwelt gelangen, um den Effekt aufzuheben.

14 Nach Verlassen der Feenwelt erleben die Abenteurer übertriebene relativistische Zeitdilatationseffekte. Bewegen sie sich schnell, vergeht die Zeit um die herum schneller. Dies macht sich bereits beim Laufen bemerkbar. Die Abenteurer müssen auf eine andere Weise als beim letzten Mal in die Feenwelt gelangen, um den Effekt aufzuheben.

15 Nach Verlassen der Feenwelt erleben die Abenteurer den gleichen Tag immer und immer wieder. Die Abenteurer müssen auf eine andere Weise als beim letzten Mal in die Feenwelt gelangen, um den Effekt aufzuheben.

16 Für jeden der Abenteurer ist unterschiedlich viel Zeit vergangen. Wenn sie die Feenwelt verlassen, gelangen sie zu unterschiedlichen Zeitpunkten wieder in die Menschenwelt.

Ein längerer Aufenthalt in der Feenwelt sollte Konsequenzen nach sich ziehen, denn die Menschenwelt dreht sich weiter. Im Folgenden werden daher Vorschläge für Konsequenzen eines von der Menschenwelt aus langen Aufenthalts in der Feenwelt gegeben. Als Richtwert werden dafür 6 Monate vorgeschlagen.

1W24

Konsequenzen eines von außen betrachtet langen Aufenthalts in der Feenwelt

1 Der alte König starb und es entbrannte eine blutige Fehde um seine Nachfolge. Im Heimatdorf der Abenteurer ließen sich Söldner nieder, die nun die Dorfgemeinschaft herumkommandieren.

2 Beim Betreten der Feenwelt entstanden in der Menschenwelt böse Klone der Abenteurer, die nun durch schlechte Taten den guten Ruf der Abenteurer in den Dreck ziehen.

3 Ein Meteorit steuert auf die Welt der Abenteurer zu. Ihnen bleibt nur noch wenig Zeit, um den Untergang der Zivilisation zu verhindern.

4 Der Aufenthalt von Fremden in der Feenwelt sorgt für Turbulenzen an den Grenzen zwischen der Feen- und der Menschenwelt. Viele alte Portale brachen zusammen. Dafür öffneten sich wahllos eine Vielzahl neuer Tore zwischen beiden Welten an völlig neuen Orten.

5 Die grüne Apokalypse ist ausgebrochen. Zwar haben die Bauern eine hervorragende Ernte eingefahren, aber die wilden Weiden und Wälder versuchen sich die Zivilisation zurück zu erobern. Straßen werden überwuchert, Dörfer von Wäldern eingeschlossen und riesigen Ranken schleifen selbst die mächtigsten Burgen.

6 Da in der Feenwelt nur Platz für eine begrenzte Anzahl von Wesen ist, tauschen die Abenteurer bei ihrem Eintritt den Platz mit einer Gruppe mächtiger Schattenelfen, die nun marodierend durch die Menschenlande ziehen.

7 Während des Aufenthalts in der Feenwelt hat sich zwar nicht viel in der Menschenwelt geändert, dafür aber einiges bei den Abenteurern. Jeder von ihnen trägt nun ein unverkennbares Feenmerkmal, das Ehrfurcht, Angst, Neid und Neugierde nach sich ziehen wird.

- 8 Die Feenwelt wird durch die Anwesenheit von Sterblichen korrumpiert und beginnt zu vergehen. Es findet eine Massenflucht in die Welt der Sterblichen statt.
- 9 Die Zeit beginnt nicht nur im Elfenreich schneller zu vergehen, sondern dieser Effekt breitet sich nun auch langsam über die sterblichen Lande aus.
- 10 Die Abenteurer können nur noch für 1W8 Monate in den sterblichen Landen weilen, bevor sie für immerdar ins Feenreich übergehen.
- 11 Die Sphären der Menschen- und Feenwelt beginnen zu verschmelzen.
- 12 Die Abenteurer kehren in riesiger Gestalt aus der Feenwelt zurück.
- 13 Die Abenteurer kehren in winziger Gestalt aus der Feenwelt zurück.
- 14 Die Abenteurer haben nach ihrer Rückkehr einen immerwährenden grünen Daumen.
- 15 Nach der Rückkehr in das Reich der Sterblichen verwandelt sich die Haut der Abenteurer langsam in eine immer borkiger werdende Rinde.
- 16 Die Nasen, Ohren und Augen der Abenteurer werden durch die eines Tieres ersetzt.
- 17 Die Abenteurer sind nicht mehr in der Lage die Gefühle und Sprache der Sterblichen zu deuten. Alles Menschliche wirkt nur noch fremd.
- 18 Die Abenteurer werden ein Leuchtfeuer für Feen im Diesseits. Ob freundlich oder feindselig, Feenwesen werden ihnen folgen.
- 19 Nach ihrer Rückkehr scheinen die Abenteurer seltsam dauerhaft verjüngt, dafür altern Personen und die Umwelt in ihrer Umgebung schneller.
- 20 Feenpfade öffnen sich ungewollt vor den Abenteurern und lassen sie an vollkommen zufälligen Orten der Welt wieder heraus. Der Weg zwischen zwei alten Bäumen, durch eine Klamm oder ähnliches wird unberechenbar.
- 21 Niemand in der Menschenwelt erinnert sich mehr an die Abenteurer.
- 22 Paranoide Feenjäger haben vom Aufenthalt der Abenteurer in der Feenwelt Wind bekommen und haben nach ihrer Rückkehr die Verfolgung aufgenommen.
- 23 Exilanten des Feenreichs suchen die Abenteurer auf, damit diese ihnen bei der Rückkehr in ihre alte Heimat helfen. Lehnen die Abenteurer ab, reagieren die Exilanten enttäuscht bis wütend.
- 24 Die Abenteurer haben die Sprache der Menschen verlernt, beherrschen dafür aber nun die Sprache aller Tiere.



IW10 RÄTSELHAFTE TATORTE IN EINER FANTASY-METROPOLE

Idee: Stefan (System Matters)

Autor:innen: Daniel (System Matters), pan narrans, Daicorion, Moonmoth, Momosynx, N.Hotep, Puklat, nEw bEE, LarsG, McBlavak, Bruder Jankins

1. DAS ALCHEMISTENLABOR

Die Tür ist von innen abgeschlossen, das Opfer (die Meisteralchemistin) nur ein Haufen aus grünleuchtender Asche. Der Mörder konnte aus dem Raum nicht entkommen, da hier keinerlei Magie funktioniert. Der Mörder (der Gehilfe der Alchemistin) hat einen Schrumpfrank getrunken, wollte durch ein Mausloch entkommen, hat aber nicht mit der wehrhaften Maus gerechnet. Er versucht immer noch, den Raum zu verlassen.

2. DIE STREITENDEN VIERTEL

Die Anführerin eines wichtigen Zwergenklans liegt tot auf einer belebten Brücke im Halblingsviertel, der Pate der größten Halblingsippe erschlagen auf dem Marktplatz der Zwerge. Auch die „rechten Hände“ der beiden Anführer haben sich seit einigen Tagen nicht mehr blicken lassen. Es gab schon länger Spannungen zwischen den Vierteln, doch nun könnten Prügeleien zu Straßenkämpfen werden.

Auffällige Hinweise:

- Die Wunden an den Leichen stammen weder von Halbling- noch von Zwergenwaffen.
- Die Leichen der Handlanger können gemeinsam im Fluss zwischen den Vierteln gefunden werden.
- Es gibt geheime Kassenbücher in denen Waffenlieferungen der Diebesgilde an beide Fraktionen gelistet sind.

3. GILDENHAUS DER WAHRSAGER UND HELLSEHER

Das Oberhaupt der Gilde wurde vergiftet in seinem Büro aufgefunden. Wegen der ständigen Machtkämpfe untereinander ist jedes Gildemitglied verdächtig und nutzt seine Magie, um die Ermittlungen zu boykottieren oder den Verdacht auf einen Rivalen zu lenken. Der wirkliche Täter ist ein halbseidener Lotteriebetreiber, dessen Jackpot in letzter Zeit auffällig oft geknackt wurde.



4. VERLIESZELLE IN DER GARNISON

Erst gestern wurde im Tiernenschenviertel ein Rauschgift- und Waffenschmuggler verhaftet, der beim Verhör prahlte, im Auftrag „der höchsten Autorität“ zu handeln. Heute morgen fand die Wache seine sicher verschlossene Zelle in ein Schlachthaus verwandelt, scheinbar ohne – außer der regelrecht zerrissenen Leiche – irgendwelche Spuren zu hinterlassen. Niemand hat etwas gehört oder gesehen. Mit Mühe sind einige Buchstaben im Blut erkennen: ILFALAE, der Feenfürst, der einst über die Tiernischen herrschte. Schon hetzt ein seltsamer Prediger, dass diese endlich wieder ihr wahres Gesicht zeigten und der Untergang der Stadt in ihrem blutigen Aufstand bevorstünde.

5. DER THRONSAAL

Der König ist vor aller Augen mit einem Speer der Palastwache durchbohrt worden; die Spitze und ein Teil der Speerstange haben auch den Thron selbst durchdrungen und ragen auf der Rückseite heraus – allerdings ohne dass auch nur ein Blutstropfen an der Spitze zu sehen ist, auch das Holz ist nicht gesplittert. Niemand hat einen Attentäter gesehen, allerdings werden seit der Bluttat einige Magier aus der Schule der Teleportation vermisst, zudem fehlt eine Waffe aus der verschlossenen Waffenkammer der Wache.

6. DIE TRÜMMER EINER TAVERNE

Die Leichen eines Drachen und der Gäste liegt tot in den Trümmern einer Taverne. Der Drache hatte menschliche Gestalt angenommen, um unerkannt zu bleiben und wurde in der Taverne getötet. Daraufhin verwandelte er sich zurück, sprengte durch seine Expansion das Gebäude und zerquetschte die Gäste. Was wollte der Drache in der Gaststätte und wer ist mächtig genug, einen Drachen zu töten?



7. DIE KRYPTA UNTER DER KIRCHE

Das schmiedeeiserne Tor zur Krypta hängt nur schief in den Angeln, und zwischen Fackeln, Seilen und Brechstangen liegen die zerfetzten Leichen dreier Grabräuber neben der des Priesters, der sie bei ihrer nächtlichen Arbeit offenbar überrascht hat. Alle Toten sind entsetzlich entstellt, aber entgegen dem Ausmaß ihrer Verletzungen ist auffällig wenig Blut zu sehen. Einige der Gräber sind bereits von den Dieben geöffnet worden. Die schwere Grabplatte der letzten Ruhestätte eines hochgeschätzten Bischofs aus dem vorletzten Jahrhundert liegt halb aufgeschoben auf dem steinernen Sarkophag. Ein Blick ins Innere offenbart einige sonderbare Umstände:

- a) Das Grab des Bischofs wurde innen mit Silber ausgekleidet.
- b) Die Leiche des Gottesmannes liegt linksseitig gedrängt, als habe man etwas mit ihm hier zur Ruhe gelegt. Doch die rechte Seite des Sarkophags ist leer.
- c) Die Innenseite des Deckels – ebenfalls versilbert – weist lange Kratzspuren auf.

Was immer mit dem kirchlichen Würdenträger unfreiwillig zur Ruhe gelegt wurde, ist von den unwissenden Grabräubern befreit worden und streift möglicherweise ungehindert durch die nächtlichen Gassen der Stadt.

8. DAS HAUS DER ENTDECKERIN THILDA THORMANN

Thilda Thormann kehrte vor drei Tagen von einer Reise aus dem unerforschten Süden zurück. Während sie bei einem Festbankett beim Bürgermeister ist, wird in ihr Haus eingebrochen. Alles wurde durchwühlt, niemand kam zu Schaden, doch es fehlt nichts. Ein kleiner metallener Kubus mit Verzierungen einer untergegangenen Kultur von Echsenwesen aus dem südlichsten Süden liegt wie unberührt auf dem Schreibtisch mitten im Chaos. Niemand der Hausangestellten erinnert sich, dass der Kubus vorher dort lag.

Die unbekanntesten Zeichen auf dem Kubus sind eine Warnung, dass Thilda in Wirklichkeit ein Gestaltwandler ist. Die eigentliche Thilda wurde getötet, als sie in einem Grab auf untote Wesen und einen Gestaltwandler stieß. Wird der Kubus geöffnet, findet sich darin ein Mittel, um den Gestaltwandler zu bannen. Wer hat den Kubus gebracht? Wieso ist er/sie nicht selbst in der Lage gegen Thilda vorzugehen? Ist dies ein Test? Wird der Kubus untersucht, bevor Thilda vom Bankett zurückkehrt?

9. DAS SÜDLICHE TORHAUS

Im südlichen Torhaus wurde in der Nacht der König gehängt. Die Wache hat weder etwas Ungewöhnliches gehört noch gesehen, und entdeckte die Leiche erst bei Sonnenaufgang.

Obwohl die Stadtwache ihr Möglichstes tat, den Vorfall zu verschweigen, sprach bereits zu Mittag die ganze Stadt von nichts anderem.

Als dann ein Pferd mit dem kopflosen König durch die Stadt irrte, war das Chaos komplett.

Daraufhin ließ der Kommandant der Stadtwache alles abriegeln, die Bevölkerung in ihre Häuser treiben und die Posten verstärken.

Bei Sonnenuntergang lief ein brennender und schreiender dritter König vor den Augen der Wache quer über den leeren Markt.

Obwohl niemand etwas gesehen haben kann und quasi Ausgangssperre herrscht, machen verschiedene Gerüchte die Runde.

Kann niemand die Vorfälle aufklären, werden an den folgenden zwei Morgen, Mittag und Abenden weitere Doppelgänger sterben, bis schließlich der echte König, vermeintlich wahnsinnig vor Angst, durch ein sehr langsam wirkendes Gift stirbt, das ihm vor dem ersten Mord verabreicht wurde.

Strippenzieher sind der Erzherzog, der Anführer der Leibwache und der Kommandant der Stadtwache.

10. DIE SCHATZKAMMER

Die Schatzkammer der Gilde wurde aufgebrochen, die wuchtige Tür aus den Angeln gerissen und liegt in der Kammer. Es fehlt nichts von den Schätzen, lediglich vor einem Regal liegen die Scherben einer kostbaren Vase. Weitere Spuren gibt es kaum, lediglich eine einzelne Krallenspur am Türrahmen.

Ein Gehilfe sollte etwas holen, stieß dabei an das Regal, wodurch die Vase herausfiel und zerbrach. Als er aus den Scherben Rauch aufsteigen sah, floh er und schwieg über den Vorfall. Die in der Vase gebannte Kreatur wurde befreit und hat sich einen Weg in die Freiheit gebahnt.

BONUS

Einen Tag vor der Hochzeit trifft ein von einem Geschütz der nahen Stadtmauer abgefeuertes Brandgeschoss die Privatgemächer des Prinzen. Eine identifizierbare Leiche kann nicht gefunden werden. Schnell verbreitet sich das Gerücht, der Prinz habe seinen Tod inszeniert und sei durch Geheimgänge geflohen, um der Zweckheirat mit der alten Vettel aus dem reichen Nordkönigreich zu entgehen.

1W20 ANZEICHEN EINER FERNEN BEDROHUNG

Idee: Stefan (System Matters)

Autor:innen: Kreggen, smn1337, The_Nathan_Grey, McBlavak, Katerlysator, nEw bEE, Daicorion, pan narrans, Don Kamillo, Puklat, Bruder Jankins, Eiti, Killerklown

1W20 Anzeichen einer fernen Bedrohung

1 Über dem idyllischen Barbarendorf geht ein Regen aus Asche nieder. Darin finden sich Fetzen verkohlten Papiers mit fremdartigen Schriftzeichen. (Die Kaiserstadt mit ihrer legendären Bibliothek steht in Flammen.)

2 Ein Schwarm aus Falken, Tauben und Eulen (und weiterer Vögel, die eigentlich nie zusammen fliegen würden) zieht über das Dorf in eine bestimmte Richtung. (Ein Magier oder Schamane aus der Vergangenheit ist wiedererwacht und praktiziert – böse oder gutartige, nach Wahl der SL – Naturmagie.)

3 Die Charaktere begegnen einem Treck von Menschen, die fremdartige Gewandungen tragen. Sie transportieren ihr Hab und Gut in Wagen, die von skurril anmutenden Tieren gezogen werden. (Warum verlassen sie ihre Heimat und wieso sind sie überzeugt, dass das gleiche Schicksal auch den Charakteren drohen wird?)

4 Es regnet plötzlich Fische und anderes Meeresgetier vom Himmel. (Ein legendäres Luftelementar wurde beschworen, es hat eine Stadt am Meer durch einen Wirbelsturm zerstört und dabei die Meereslebewesen ins Landesinnere transportiert.)

5 Ein mächtiges Gewitter zieht über das Land. Rote Blitze zucken durch schwarze Wolken. Die ganze Wut scheint sich über dem fernen Gebirge zu entladen. (Ein Magier hat ein magisches Gewitter beschworen, um eine antike Kultstätte freizulegen.)

6 Der örtliche Fürst lässt die Truppen mustern, Söldner und Händler mit Rüstzeug strömen in die Städte, aber die Kaufleute aus dem Nachbarland werden mit jedem Tag weniger. (Ein Krieg zwischen zwei Fürsten ist kurz vor dem Ausbruch.)

7 Der Fluss, der durch das Dorf fließt, färbt sich tiefrot. (An der Quelle hat sich eine Dryade angesiedelt, die sich von Süßwasser-Grünalgen ernährt und diese dort anbaut – diese Alge färbt das Wasser.)

8 Die Erde fängt an zu beben und der örtliche Tempel stürzt dabei ein. (Ein Kult hat über einer Erdspalte einen Dämon beschworen, dieser konnte nicht gebunden werden und brachte in seiner Raserei die Spalte zum Einsturz. Leider stand der Tempel auf einem Ausläufer dieser Spalte.)

9 Jede Nacht werden einige Bücher/Schriftrollen im Dorf auf unerklärliche Weise vernichtet: Sie zerfallen zu Staub; Sie verbrennen (inklusive Kollateralschaden); Sie vergehen zu einer schwarzen Perle, die Licht schluckt. Jedes gelesene Wort verschwindet. Wer versucht, das Gelesene wieder niederzuschreiben, erblindet. (Wurde eine Hexe verbannt, die vormals hier unterrichtet hat? Will eine dunkle Macht das Wissen um deren Bekämpfung tilgen?)

10

Heute Nacht träumte das ganze Dorf von zuckenden Tentakeln in rotglühenden Gewitterwolken, die über das brennende Land ziehen und alles zerstören. (Etwas Böses wurde gerufen und es hat gehört. In 6 Tagen und 6 Nächten wird es 6 Stunden nach Sonnenaufgang hier sein.)

11

Das Erntedankfeuer lodert auf und statt des Korbriesen sieht man für Sekunden die Umrisse einer riesigen, gehörnten Gestalt im Feuer, die von einem fernem Chor aus Wolfsgeheul und dem Raunen des umgebenden Waldes begrüßt wird. (Das von den Dorfbegründern einst betrogene Feenwesen ist in seinem Gefängnis in den Tiefen des fernen Gebirges erwacht und hat den wahren Namen des Waldes gerufen.)

12

Die Zwerge der Region schlagen auffallend viel Holz, kaufen ganze Viehherden auf sowie Krämerläden leer und verbarrikadieren die Eingänge zu ihren Minen. (Laut ihren Spionen dauert es nur noch Wochen, bis die marodierenden Goblinhorden das Land erreichen werden.)

13

Priester einer bestimmten Gottheit vergessen manchmal den Namen ihrer Gottheit und ihre Wunder schlagen ab und an fehl. Es wird mit der Zeit immer mehr. Manche Priester werden auch verrückt oder sterben / werden getötet. (Ein Streit unter Göttern sorgt dafür, dass einer von ihnen versucht, die Gefolgschaft eines anderen zu dezimieren und zu untergraben, indem er seine Priesterschaft auf verschiedene Art und Weise angreift, da der Glaube einen Gott stärker macht und weniger Glaube ihn schwächt.)

14

Vor wenigen Tagen dröhnte und leuchtete es im Südwesten. Seitdem strömen zunehmend mehr Tiere aller Arten und Größen wie von Raserei ergriffen durch das Umland. Einige fallen vor Erschöpfung tot um. (Liegt dort ein Gebirge, hat ein Unwetter für Überschwemmungen gesorgt. Die Dämme werden der Belastung nicht mehr lange standhalten und die Fluten das Dorf bedrohen. Liegt dort ein Wald, haben die Blitze große Teile des Waldes entzündet. Sobald der Wind dreht, bedrohen erst Rauch, dann Flammen das Dorf.)

15

Eine Handvoll schwer gerüstete Paladine sowie zwei grimmig dreinblickende Inquisitoren aus dem weit entfernten Haupttempel haben in der örtlichen Herberge Quartier bezogen. Niemand im Ort kennt den Grund ihres Besuches, doch die Anspannung, unter der die seltsamen Fremden auf etwas zu warten scheinen, lässt nichts Gutes erahnen. (Vor über hundert Jahren wurde, mit Hilfe eines teuflischen Paktes, großes Unheil von den Bewohnern des Landstriches abgewendet. Mit einer List konnte der Pakt gebrochen und das Böse gebannt werden. Die Streiter des Guten wurden gewarnt, dass das Böse kurz davor steht, den Bann zu brechen. Jedoch wissen sie weder den genauen Ort noch den exakten Zeitpunkt, an dem das betrogene Böse die Fesseln der Bannung sprengen wird.)

16

Vor einigen Nächten leuchteten die Nordlichter über dem Dorf. Das wäre ja nicht ungewöhnlich, wenn es nicht Hochsommer wäre. Seitdem werden die Bewohner*innen immer vergesslicher. Wer seid ihr eigentlich? (Im Norden wurde ein alter Tempel gefunden, dieser gehört der Göttin des Wissens. Die Finder haben ein Ritual vollzogen, aber einen Fehler gemacht, darum geht nun das Wissen der Welt verloren.)

17

Ein Planwagen, mit einem Kind auf dem Kutschbock, kommt in das Dorf. Anscheinend geht es dem Kind nicht gut. Hinten im Wagen liegt seine Familie sehr krank oder sogar tot. (In einem fernen Land ist eine Seuche ausgebrochen. Diese wurde vom Gott der Krankheiten erschaffen, um die humanoiden Wesen auszulöschen.)

18

Jedes Jahr feiert das Dorf ein rauschendes Fest, bei dem der Kreatur in den Bergen ein Opfer dargebracht wird. Dieses Jahr wurde das Opfer nicht angenommen. (Wurde der uralte Pakt gebrochen? Wurde die Kreatur von einer größeren Gefahr übermannt oder ist anderweitig verschwunden? Welche Gefahr nimmt nun ihren Platz ein?)

19

Der Gerber bekommt, wie jeden Freitagabend, frische Felle aus den umliegenden Walddörfern. Doch diese Lieferung stellte seine Geduld auf eine harte Probe. Ein in sich zusammengerolltes Bärenfell war so akribisch zugebunden, dass er Stunden brauchte, um es ohne Beschädigungen zu öffnen. Als er es endlich ausbreiten konnte, kam der nächste Schreck zu Tage. Schwarze, zweiköpfige Würmer kriechen auf dem Fell und bilden zusammen einen Drudenfuß, in dessen Mitte ein gekrönter Schädel liegt. Die Würmer speien hellrotes Blut aus ihren Köpfen und verwesen zu braunem Schlamm. (Der schwarze Zirkel des fernen Imperiums hat den Tod des Königs beschlossen und sendet Todesdrohungen in das Königreich.)

20

Jede Nacht, wenn der Mond nahezu am Zenit steht, zittert die Erde genug, um Menschen und Vieh zu wecken. (Ein Magier des verfeindeten Königreichs verzaubert mit Selenium die 30 m hohen Statuen des Grenzpasses, um diese in unbesiegbare Golems zu verzaubern. Jedes Beben bezeugt die Befreiung eines Glieds der Basaltgiganten aus dem Berg.)



IW20 SPRICHWÖRTLICHE GEGENSTÄNDE

Idee: Stefan (System Matters)

Autor:innen: Puklat, Bruder Jankins, Nicrey, McBlavak, Tegres (Jonas), pan narrans, Ossy, Con.rad, Stefan (System Matters), nEw bEE (Michael), Shamae, mrbananenbrot (Steffen)

1. DER MANTEL DES SCHWEIGENS

Dieser hauchdünne, etwa zwei Schritt lange Umhang mit Kapuze wurde in einer stillen Neumondnacht in einem druidischen Ritual aus Elfenhaar gefertigt. Er macht seinen Träger unscheinbar und erstickt jedes Geräusch, das unter ihm entsteht (Schritte, Schreie, ...). Legt man ihn zu Vollmond oder Neumond an oder trägt ihn dann noch immer, verliert man seine Stimme bis zum nächsten Neumond und wird von allen humanoiden Wesen mit Nichtbeachtung ‚gestraft‘.

2. DER STEIN DES ANSTOSSES

Im Zorn um ausstehende Bezahlung setzte einst ein um den Lohn geprellter Steinmetz die Schwelle zur Abtei unmerklich höher als für gewöhnlich üblich. Fortan stießen sich die Leute an dem erhöhten Stein Tag ein, Tag aus die Zehen. In gewohnter Regelmäßigkeit stolpern und stürzen selbst Personen, welche die Schwelle seit Jahrzehnten mehrfach täglich überschreiten. Niemand ahnt, dass durch die stetigen Flüche und Verwünschungen der Stolpernden, in Verbindung mit dem Blut unzähliger malträtiertes Zehen und aufgerissener Knie, ein mächtiges böses Artefakt erschaffen wurde, welches stetig nach Blut giert.

3. DER ZAHN DER ZEIT

Der Zahn der Zeit ist ein reißzahnähnlicher, regenbogenfarbener Kristall, der angeblich der Zeit selbst ausgeschlagen wurde. Sein Träger und alles in der Umgebung altert schneller als gewöhnlich. Der Zahn der Zeit schneidet in alle Materialien wie Butter und beschleunigt den Alterungsprozess von Objekten oder Lebewesen je nach Tiefe des Schnitts um ein Vielfaches. Dieser Effekt hält an, solange direkter Kontakt mit der Wunde besteht. Wunden, die mit dem Zahn der Zeit verursacht wurden, kann nicht einmal die Zeit heilen.

4. DER AMTSSCHIMMEL

Bindet man dieser kleinen, aus hellem Holz geschnitzten Figur eines stattlichen Rosses eine versiegelte Nachricht um, erwacht es zum Leben und überbringt sie einer Zielperson. Dabei sollte die Nachricht so formell und esoterisch wie möglich verfasst sein, da sich die Figur sonst weigert diese zu transportieren. Je höher der soziale Rang des Auftraggebers, desto schneller überbringt das Pferd die Botschaft.

5. DAS BOCKSHORN

Wer in das Bockshorn bläst, gibt einen quäkenden Laut ab, der so klingt wie das Meckern einer Ziege. Alle Personen in Hörweite werden Ziel des Ziegenfluchs. Hören sie das Bockshorn zum ersten Mal, wächst ihnen dichtes Haar. Beim zweiten Mal wachsen ihnen Hörner. Beim dritten Mal verwandeln sich ihre Füße in gespaltene Hufe. Beim vierten Mal können sie anschließend nur noch meckern statt sprechen.

6. DER GEDULDSFADEN

Der Geduldsfaden ist eine Erfindung des Magierkonsuls Viljihan, um seine berüchtigte Ungeduld unter Kontrolle zu bekommen. Der weiße, dünne Geduldsfaden wird mit dem Geist einer Person verbunden und ist ab dato unzerstörbar. Der Faden wirkt jedoch nur solange er sich in unmittelbarer Nähe der Person befindet. Würde die Person normal die Geduld oder Konzentration verlieren, reißt stattdessen ein Teil des Fadens ab. Jedoch sollte man vorsichtig sein; denn zieht jemand sehr feste an dem Faden, so dass dieser normalerweise reißen würde, verliert die Person wie aus dem Nichts die Geduld und verfällt in einen Wutanfall. Viljihan fand sein Ende, als ein neugieriger Hausaffe mehrfach an seinem Geduldsfaden riss und er dadurch den Verstand verlor.

7. DIE HEIMLEUCHE

Diese Laterne wurde von der Magierin Navee erschaffen, welche übrigens eine Vorliebe für Gugel hatte, weil ihr Gatte zum zigsten Mal nicht nach Hause fand, nachdem er in der Schenke war. Die Laterne leuchtet dem Träger den Weg zu seinem Heim, egal wie weit entfernt er sich von seiner Heimstätte befindet.



8. DAS HUNGERTUCH

Einst gehörte es dem Meisterkoch Jaq de Couise, der damit warb, dass niemals ein Gast in seiner Gaststätte an Hunger leiden soll. Seine Speisen und sein Ruf waren weit bekannt. Als er starb, muss ein Teil des Meisterkochs in das unauffällig weiße Tischtuch geraten sein. Es heißt, wird das Tuch als Tischdecke verwendet, so schmeckt jedes Essen auf dem Tuch wie die köstlichste Speise und selbst das kleinste Stück Brot sättigt alle eingeladenen Tischgäste.

9. DER KATZENTISCH

Dieser winzige Ebenholztisch mutet wie ein Spielzeug eines Kindes reicher Edelleute an. Wer ihn vor einen Durchgang, eine Tür, an eine zugige Stelle oder in eine entlegene Ecke eines Raumes stellt und eine Speise darauf legt, wird feststellen, dass das kleine Holzobjekt zu einem ca. 1 m hohen Tisch heranwächst, an dem vier bis sechs Halblinge bequem Platz fänden. Nähern sich Gegner des Speisespendenden dem Tisch, entspringen ihm plötzlich 1W4+2 geisterhafte schwarze Katzen aus purem Schatten. Sie greifen mit wilden Bissen und furiosen Hieben ihrer Krallen an. Der magische Effekt kann so oft genutzt werden, wie er zuerst Katzen hervorbringt.

10. DIE KROKODILSTRÄNE

Dieser daumengroße, schwarz-blau-schimmernde Edelstein in Form eines Tropfens stammt aus dem sumpfigsten Gegenden des Westens. Der/die Träger*in des Steins wird von einer tiefen Traurigkeit befallen, seine oder ihre Fruchtbarkeit und die Sprachfähigkeit uralter Sprachen (ggf. Echsen-sprache) erhöht sich jedoch deutlich.

11. DAS SEEMANNSGARN

Einst wollte eine Sirene die Welt der Menschen besuchen. Daher spann sie das Haar der Seemänner, die sie ins Verderben lockte, zu einem Garn und webte sich daraus ein Gewand. Die Sirene ist längst in ihr nasses Element zurückgekehrt, doch das Kleid aus Seemannsgarn verblieb an Land. Es verleiht eine verlockende Singstimme und die Fähigkeit, packende Erzählungen zu spinnen, während eintönige Arbeiten verrichtet werden.

12. DIE ZWICKMÜHLE

Eine handliche, abgewetzte Kaffeemühle mit kunstvollen Messingbeschlägen. Sie ist das Meisterstück des „Zungenlosen“, eines gnomischen Geschenkbringers. Wird in ihr Mahlwerk eine andere Substanz als Kaffee gegeben, verwandelt die Mühle sich in eine mechanische Krabbe, die sich augenblicklich auf die Suche nach mehr von diesem Material begibt, um es mit ihren magischen Scheren mühelos durchzuzwicken. Einmal aktiviert wird sie diese Arbeit praktisch für alle Ewigkeit fortsetzen. Sie kann im laufenden Betrieb auf andere Materialien „unprogrammiert“ werden, doch sie deaktiviert sich erst dann wieder, wenn sie ein Körperteil ihres Besitzers durchgezwickelt hat.

13. DER GRÜNE KLEE

Wer diese Pflanze pflückt, dem wird einmaliges großes Glück zuteil. Anschließend kann er den Grünen Klee an eine andere Person verschenken. Diese erfährt ebenfalls einmalig großes Glück. Eine Person kann nur ein einziges Mal im Leben vom Grünen Klee profitieren. Die Wirkung der Pflanze erlischt augenblicklich, sobald sie auf eine andere Art als eine Schenkung die Besitzerin oder den Besitzer wechselt.

14. DER LANGE ARM DES GESETZES

Ein Anhänger, sie zu disziplinieren, sie zu überwachen, ihnen eine zu schmieren, um Unrecht klar zu machen. Ein kleines Schmuckstück, das Schüler von ihren Lehrmeistern als letztes Argument bekommen. Einmal angelegt, kann es nur mehr vom „Spender“ abgenommen werden. Dieser Umstand führt beim vorzeitigen Tod des „Spenders“ nicht selten zu Spätfolgen bei den „Beschenkten“.

15. DIE AXT IM HAUS

Diese schartige und rostige Axt scheint vollkommen nutzlos. Sie wieder zu schärfen wäre reine Zeitverschwendung. Doch hängt man sie über eine Hausöffnung, so wird diese unpassierbar für ungeladene Gäste. Gewalt prallt ab, Dietriche brechen oder sie wird einfach übersehen. Bizarre Umstände verhindern jegliches fremde Eindringen.

16. DIE FRÜCHTE DES ZORNS

Man sagt, die Mönche des Klosters Dao Tse besäßen ein Füllhorn mit magischen Kräften. Dieses Füllhorn sei das abgetrennte Horn des Gottes Korti'Søn selbst.

Früchte, die in diesem Füllhorn lagern, hätten in kleinen Mengen – wie eine Beere oder Traube – heilende Wirkung und könnten Ausschläge auf der Haut beseitigen oder bei Atemnot helfen. Größere Mengen versetzen einen allerdings in einen Zustand größter Wut.

Eine der dreizehn geheimen Prüfungen der Mönche, so die Legende weiter, bestünde darin, einen ganzen verdorbenen Apfel zu essen. Nur wer danach imstande wäre, Mitleid für seine Mitmenschen zu empfinden, dürfe im Kloster bleiben und das Studium fortsetzen.



17. DAS ZIELWASSER

Kommt in einer kleinen Phiole, die mit einem roten Kreuz markiert ist. Ein tiefer Schluck lässt die Augen für 1W6 Minuten grell rot leuchten, aber ein Schuss verfehlt sein Ziel im Blickfeld nie! Enthält noch 1W4 Schluck.

18. DAS HOLZAUGE

Fein gearbeitet und mit filigranen Schnitzereien verziert. Bei einem traumatischen Ritual wird dem Ziel ein Auge ausgerissen und durch das Holzauge ersetzt, was daraufhin im Kopf Wurzeln schlägt, die bis ins Hirn dringen. Fortan leidet das Ziel des Rituals an chronischer Migräne, kann aber durch nichts mehr überrascht werden.

19. DAS NESTHÄKCHEN

Eine hübsche, kleine, kupferfarbene Brosche in Form eines jungen Zaunkönigs. Die Brosche weckt in jedem, der dem Träger begegnet, den Beschützerinstinkt und sorgt dafür, dass der Träger von allen ihm wohlgesonnenen Personen bevorzugt behandelt wird. In Gaststätten erhält er großzügig den besten Tisch oder erntet bewundernde Blicke, wenn er von seinen Taten berichtet. Je länger die Brosche getragen wird, desto selbstverliebter wird jedoch der Träger. Er empfindet Neid gegenüber Personen, die seiner Meinung nach mehr Aufmerksamkeit als er selbst erhalten. Selbst bei gleicher Behandlung reagiert er eingeschnappt und das Teilen mit Weggefährten kostet größte Überwindung.

20. DAS ZWEISCHNEIDIGE SCHWERT

Dieses stumpfe Kurzschwert schärft nicht nur den Verstand des Trägers, sondern auch seine Zunge.



1W20 GEHEIMTÜREN UND MERKMALE ANHAND DERER DIESE ENTDECKT WERDEN KÖNNEN

Idee: Tegres

Autor:innen: Tegres, pan narrans, Eiti (Stefan), The_Nathan_Grey, Nicrey, droesig, Greifenklaue, nEw bEE (Michael), Don Kamillo

1W20	Geheimtüren und Merkmale
1	Die Rückseite eines Kleiderschranks, die mittels einer Einkerbung leicht zur Seite geschoben werden kann. Merkmal: Der Schrank steht offen und die Kleider wiegen sich leicht im Wind der Zugluft.
2	Eine gekachelte Wand mit Lücken in den Fugen und einem Federmechanismus zum Aufklappen. Merkmal: Getrocknete Flecken einer Flüssigkeit, die oberhalb der Geheimtür herunterlief, aber an der Oberkante der Tür stoppte.
3	Holzvertäfelungen mit einer breiten Leiste an der Oberkante, mit deren Hilfe ein Ausschnitt der Vertäfelung hochgeschoben werden kann. Merkmal: Vertikale Kratzspuren im darüberliegenden Wandbereich.
4	Holzpaneele, die leicht in die Wand gedrückt werden und dann zur Seite geschoben werden können. Merkmal: Vor dem entsprechenden Wandstück befindet sich die Hälfte einer Pfütze.
5	Ein breiter, reich verzierter, aufklappbarer Pilaster. Merkmal: Es lässt sich leicht feststellen, dass manche Verzierungen beweglich sind. Das Betätigen der richtigen Verzierungen öffnet die Geheimtür.
6	Ein seitlich verschiebbarer, mannhoher Wandspiegel. Merkmal: Der Spiegel ist so positioniert, dass, wer auch immer vor dem Spiegel steht, im Spiegelbild mehrere Pfeile sieht, die zum Spiegel weisen.
7	Ein schmales Gemälde, das fast so hoch wie der Raum ist und das um 90° gedreht werden kann, sodass ein Kriechgang freigegeben wird. Merkmal: Wer das Gemälde betrachtet, stellt fest, dass es wegen eines geschickten Spiels mit den Perspektiven bei einer 90°-Stellung ein anderes Motiv zeigt.
8	Eine drehbar um einen runden Stützbalken gelagerte Wand. Merkmal: Die Wand steht nicht in der Ausgangsposition, sondern leicht schräg.
9	Eine hohe, verschlossene Kommode ohne Rückwand. Merkmal: Auf der Kommodentür befinden sich Intarsien, auf denen ein Burgtor mit Wachen zu sehen ist.
10	Ein an der Wand stehender, mächtiger Schreibtisch mit einer verschiebbaren Rückseite. Merkmal: Die Tischplatte hat ein Scharnier und eine Fuge, sodass das innere Drittel der Platte nach oben geklappt werden kann, um den Zugang zur Geheimtür zu erleichtern.
11	Ein Paravent, der nicht auf dem Boden steht, sondern ein Stück weit über dem Boden an der Wand hängt. Merkmal: Auf dem Paravent ist eine Frau abgebildet. Ihre Augen sind ausgeschnitten, sodass der Schirm Gucklöcher hat und vom dahinterliegenden Geheimgang der Raum beobachtet werden kann.

12

Ein aufrecht stehender, an einer Wand gelehnter Sarkophag ohne Boden. Merkmal: Der Sarkophag ist mit einem Relief versehen. Darauf ist abgebildet, wie die Person, die im Sarkophag bestattet wurde, durch den Boden in die Unterwelt hinabfährt.

13

Ein großer offener Kamin mit einer Wand aus Schamottsteinen auf der Rückseite. Merkmal: Es liegt ein kleines Häufchen Asche im Kamin, ansonsten ist er auffällig sauber. Tritt man auf eine der Bodenplatten im Kamin, schwingt die steinerne Rückwand zur Seite und gibt einen Durchgang frei.

14

Inmitten des Raumes befindet sich eine ca. 80 cm breite, quaderförmige, mit Holz vertäfelte Trägersäule. In jede der vier Seiten ist eine große, geöffnete linke Hand geschnitzt. In der Innenhandfläche ist jeweils ein Auge eingearbeitet, sodass alle vier Seiten des Raumes „beobachtet“ werden. Die Pupille eines Auges kann durch kräftiges Drücken nach innen verschoben werden, um einen Metallriegel zu lösen. Ein Teil der Holzverkleidung kann dann nach oben geschoben werden. Es öffnet sich ein niedriger Einstieg zu einer Leiter, die in die dunkle Tiefe führt. Merkmal: Bei einem der vier Augen ist die Iris verkratzt und die Pupille glänzt im Licht durch verbliebene Fettflecken.

15

An der Wand hinter dem Schreibtisch befindet sich ein Mosaik. Wenn der Lichtschein einer Feuerschale von der richtigen Position durch einen Kristall auf das Mosaik fällt, gleitet dieses zur Seite. Merkmal: Schleifspuren auf dem Boden, wo die Feuerschale verschoben wurde und eine seltsame Halterung für den Kristall an selbiger. Die anderen Schalen haben keine solche Halterung.

16

In einer Gebetsnische befindet sich ein Bastkörbchen voll mit kleinen Stein-Statuetten, sowie ein leeres, steinernes Wasserbecken mit einem Metallsockel mit Einkerbungen am untersten Punkt. Eine der Statuetten kann hier einrasten und wenn man sie so dreht, dass das Gesicht in den Raum zeigt, dreht sich der Sockel mit und das Wasser läuft ab. Durch eine hydraulische Vorrichtung schwingt die hintere Wand der Nische auf. Merkmale: Die richtige Figur weist deutliche Wasserverfärbungen auf. Außerdem liegt eine religiöse Erzählung über ein Reinwaschungsritual mit der Zeile: „Sie blickte mich an und zeigte mir den Weg.“ in der Nähe.

17

Eine mannsgroße Schublade in Bodenhöhe, voll mit [was auch immer]. Legt man sich in die Schublade und schließt sie jemand, landet man im Geheimraum. Merkmal: Der Inhalt der Schublade ist im hinteren Bereich entlang einer geraden Linie verstaubt, eben dort wo sie nicht in der Wand steckt und zum Geheimraum hin offen ist.

18

Die Wand sieht mächtig und stabil aus, ist aber ein reiner Illusionszauber. Bewusstes Berühren bricht ihn nicht, aber unbewusstes ggf. schon. Merkmal: Wer die Spuren genau untersucht, könnte eine halbe Fußspuren finden, deren vordere Hälfte von der Wand verdeckt ist.

19

Die unteren fünf Stufen der Treppe können nach oben geklappt werden und geben dadurch einen niedrigen Durchgang frei. An einer der Seitenwände sieht man einen schmalen, bogenförmigen Kratzer, der im Licht etwas schimmert. Alternativ kann man auch durch das etwas andere Tritträusch darauf aufmerksam werden.

20

Im Raum befinden sich über jeder Tür massive, steinerne Halterungen für Kerzen, doch da ist eine Halterung ohne Tür. Fühlt man in dieser Halterung herum, ist dort ein Schlitz der in die Wand führt, wie für eine Münze, aber unregelmäßig geformt. Einige der Münzen, die man vorher bei den Bewohnern gefunden hat, hatten diese durchgehende Verformung in der Mitte der Münze. Diese passt dann genau in den Schlitz, fällt hinter der Wand in einen Mechanismus, der die Tür öffnet, die sich unter der Halterung versteckt. Der Eintrittspreis wurde bezahlt.

Bonus

Ein runder, bemalter Schild hängt an der Wand. Man kann ihn drehen (ähnlich einer Safetür), um dann durch Drücken die Wand hinter ihm zu öffnen. Merkmale: Die Farbe auf dem Schild ist an mehreren Stellen (aber nur am Rand) deutlich abgeblättert.



Impressum

Text

Bruder Jankins, Con.rad, Daicorion, Daniel (System Matters), Don Kamillo, Droesig, Eiti, Greifenklaue, Jonas Boungard, Katerlysator, Killerklown, Kreggen, LarsG, Lukas, McBlavak, Momosynx, Moonmoth, mrbananenbrot (Steffen), N.Hotep, nEw bEE (Michael), Nicrey, Ossy, pan narrans, Pixellance, Puklat, Shamae, smn1337, Stefan (System Matters), The_Nathan_Grey

Lektorat

Ralf Wagner

Layout

Patrick Wittstock

Zusätzliche Grafiken

Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von The British Library (<http://www.bl.uk>)

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag für den Gratisrollenspieltag 2021.
Copyright © 2021

www.system-matters.de

Jedamzik und Neugebauer GbR, Augustastr. 45, 45888 Gelsenkirchen



SYSTEM MATTERS
VERLAG





Gerd Hupperich

Myrkdag

Abenteuer auf der Welt Midgard

Das Abenteuer *Myrkdag* ist eine Spukhaushandlung mit einer eingeflochtenen Kriminalgeschichte für 2 bis 4 Spielerfiguren der Grade 3-10. Der Schauplatz, ein Gast- und Heilerhaus an einer wenig verkehrsreichen Straße, steht in Ywerddon unweit der Stadt Almhuin, kann aber auch ohne größeren Aufwand in eine ganz andere Ecke von Vesternesse verpflanzt werden. Das Abenteuer erstreckt sich über vier Tage von der Ankunft der Abenteurer im Überwasserhaus bis zur Neumondnacht.

Die Handlung des Abenteurers orientiert sich an Motiven alter melodramatischer Filme, z.B. *The Phantom of the Opera* (1925), *The Cat and the Canary* (1927) oder *The Old Dark House* (1932), und versammelt skurrile Personen, bizarre Szenen und Ankündigungen drohender Unheils, die im Myrkdag gipfeln. Abgesehen von Anfang und Ende sowie von den wiederholten Mordanschlägen wird auf eine starre Festschreibung des Ablaufs verzichtet. Der Reiz des Abenteurers besteht darin, dass die handelnden Personen absichtlich oder unabsichtlich eine Atmosphäre erzeugen, in der niemand mehr Natürliches und Übernatürliches unterscheiden kann. Bis zum Schluss kann diese Unentschiedenheit bestehen bleiben, um dann schlagartig durch das Erscheinen des Geistes aufgehoben zu werden. Der Spieler bekommt Mittel an die Hand, die unerschütterliche (?) Ruhe der Abenteurer zu strapazieren und sie zu verwirren: Auch die Spieler sollen ja von der Stimmung beeinflusst werden.

Einige Abschnitte werden mit »Omen...« eingeleitet. Es handelt sich um kleine Szenen und Ereignisse, die der Spielleiter nach Belieben einbauen kann, um „die Schatten, die der Myrkdag wirft“ zu vertiefen.

Kurzfassung der Ereignisse

Einen Vorschlag für einen detaillierten Zeitablauf, von dem der Spielleiter aber jederzeit abweichen kann, findet man im Anhang.

Nachmittag/Abend/Nacht 1: Die Abenteurergruppe ist im Überwasserhaus, und Nualar singt seine Ballade. Sidan, Hasatar und Cornwyddor mit Jagdfolge treffen ein. Beim Abendessen prophezeit Connariu nahes Unheil. Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus, die Sidan für *Zauberauge* braucht. Zugleich machen sich einige Männer des Landvogts mit den Pferden aus dem Staub. Dabei laufen auch die Reittiere der Abenteurer weg.

Tag 2: Auf der Suche nach den Pferden findet man Llafurs Leichnam. Hasatar reist nach Almhuin. Sidan wird nachts auf das vermauerte Gewölbe aufmerksam. Anschlag auf Ffylk.

Tag 3: Neglechafel findet den Eingang in das vermauerte Gewölbe. Hasatar kehrt zurück. Anschlag auf Ffylk.



Tag 4: Anschlag auf Ffylk.

Myrkdag: Anschlag auf Ffylk. Sidan durchbricht die Mauer in das Gewölbe. Alcwyn erscheint.

Die Abenteurer sind gezwungen, im Überwasserhaus zu bleiben, da ihre Pferde nachts verschwunden sind (siehe Nachmittag/ Abend/Nacht 1). Der Spielleiter hat so Gelegenheit, sie mit den Angelegenheiten der Hausbewohner zu konfrontieren, damit sie sich aus Neugier in die Handlung einschalten können. Sollten die Spieler jedoch darauf bestehen weiterzureisen, sollten sie bedenken, dass ein Fußmarsch zur Stadt bei den derzeitigen Regenfällen und Überschwemmungen mindestens einen vollen Tag dauert und ausgesprochen unangenehm ist. Ist diese Aussicht nicht abschreckend genug, kann Hasatar die Abenteurer um Mithilfe bitten und ihnen die Hälfte seines Lohns, also **400 GS**, anbieten. Die Abenteurer können ihn dann nach Almhuin begleiten, wo sie Hinweise auf die Hintergründe der Ereignisse erhalten. Dies sollte eigentlich genügen, um das Abenteurerblut der Spieler in Wallung zu bringen.

Die Vorgeschichte

Das Überwasserhaus

Einige Wegstunden von Almhuin entfernt steht ein graues Feldsteinhaus an der verschlammten Straße, die über die bewaldeten Hügel nach Osten führt. Ein angeschwollener Bach plätschert gegen die nördliche Mauer und füllt einen steingefassten Brunnen bis zum Rand. Das mit Holzschindeln gedeckte Dach wirkt vor lauter Moos- und Grasbewuchs wie ein vollgesaugter grüner Schwamm. Wasser gurgelt geräuschvoll durch die brüchig aussehenden Regenrinnen aus Rinde. Über dem rechten Hauseingang steht in verwaschener roter Schrift:

*Das Überwasserhaus. Ein Topf für den Gast,
ein Bett für den Kranken.*

Etwas entfernt liegen ein kleiner Stall und ein Hühnerhaus. Dahinter breitet sich der Wald aus.

Das alte „Überwasserhaus“ (*Tya duas' duis* in der Coemtang, der Verkehrssprache Vesternesses) ist im Besitz der Heilergemeinschaft von Almhuin, die etwa die Hälfte der Räumlichkeiten an den Wirt **Rhaffnor** verpachtet hat. Der andere Teil ist Wohnung und Wirkungs-

stätte der vier Heiler **Rhyfedd ap Gorllewin, Connariu, Lepheton Danalogos** und **Menellin**. Der Weg zur Stadt ist unbefestigt und derzeit aufgrund anhaltenden Regens total aufgeweicht. Praktisch nur Durchreisende und die Bauern einiger armer Walddörfer suchen das Überwasserhaus auf; Städter sind nur selten anzutreffen. Das nächstgelegene **Dorf** heißt **Ffynnon Math** und liegt zwei Wegstunden entfernt.

Während des Abenteuers versammeln sich an jedem Tag **1W6-3 Reisende**, die für eine Nacht bleiben, und am Abend je **1W6+2 Bauern** im Schankraum. Die Anzahl der Bauern verringert sich täglich um 2 (z.B. 1W6-2 an Tag 3), wenn der Myrkdag näher rückt. Am Vorabend der Neumondnacht kommt kein Bauer.

Alkoholische Getränke werden bis auf Dünnbier zum doppelten Preis ausgeschenkt. Starke Spirituosen wie Branntwein gibt es überhaupt nicht. Der Wirt muss diese Auflagen im Rahmen des Pachtvertrags erfüllen, damit „das tierische Gesaufe und Gegröle des Fahrervolks und der Dörfler den leichten Schlummer der Kranken nicht stört.“ Betrunkene Gäste werden grundsätzlich nicht geduldet und in den Stall geschickt, der 10 m vom Haus entfernt steht und bis zu 6 Pferden Platz bietet. Zurzeit wird das Gasthaus nur von Rhaffnor und Neglechafel bewirtschaftet, da der Koch Llafur (angeblich vor sechs Tagen aus Angst vor dem Myrkdag wegelaufen ist. Lepheton hilft daher abends nebenbei am Herd aus, weil er etwas Küchenerfahrung besitzt. Rhaffnor muss nicht nur seine Gäste, sondern auch die Heiler und Bettlägerigen verköstigen.

Die Aufgabe der Heiler besteht vor allem in der Versorgung der Landbevölkerung - meist mit konventionellen Mitteln (*Erste Hilfe* und ärztliche Erfahrung). Nur für begüterte Reisende rentiert sich der Einsatz magischer Fähigkeiten. Rhyfedd achtet sehr streng auf die Einhaltung dieser „natürlichen“ Verteilung gesund machender Hilfen und duldet keine Ausnahmen. Diese Ordnung wird automatisch eingehalten, da nur Rhyfedd wirksamere Heilkünste beherrscht. Connariu ist wegen ihrer Blindheit behindert, Lepheton nur einfacher Wundheiler und Menellin noch ein unerfahrenes Lehmädchen.

Die Nacht Alcwyns des Roten

Jeweils am Myrkdag des Einhornmondes (4. Mond im Jahr) wird das Überwasserhaus heimgesucht. Vor etwa sieben Jahren, so raunt man hinter vorgehaltener Hand, erhängte sich hier in der Neumondnacht des Einhornmonds ein Mann namens **Alcwyn**. Die einen behaupten,

er sei ein reumütiger Mörder gewesen, die anderen sprechen von einem mittellosen Schwerkranken, der von den Heilern abgewiesen wurde und daraufhin verzweifelt in den Tod ging. Die Seele des Selbstmörders hingegen blieb dem Haus verhaftet, und er soll einmal jährlich in der Nacht seines Todes erscheinen. Angetan mit einem roten Gewand lauert Alcwyns Geist dann angeblich im Gebälk und wirft Würgeschlingen nach seinen Opfern. Angeblich wird er manchmal auch nach Einbruch der Dunkelheit aus der Ferne von Gästen gesehen, die sich dem Überwasserhaus durch den Wald nähern.

eineinhalb bzw. drei Jahre später Mitglieder der Gemeinschaft - nach Alcwyns Verschwinden. Der Wirt Rhaffnor zog vor vier Jahren ein.

Alcwyn war damals der Hausverwalter. Er entdeckte im Keller einen vermauerten Eingang. Da er wusste, dass das Haus auf den Fundamenten eines **druidischen Quellheiligtums** steht, wollte er den Zugang wieder freilegen. Diese Arbeit nahmen Rhyfedd, Connariu und er in der Nacht des Neumonds in Angriff. Die Brunnenwässer waren stark angeschwollen, denn der unter



Des Mondes dunkle Kräfte

Die Geschichte um Alcwyn, den Selbstmörder, ist Teil eines Lügengeflechts, das Rhyfedd in die Welt gesetzt hat, um von einem Verbrechen abzulenken. Von den heutigen Bewohnern des Überwasserhauses waren damals nur er selbst und Connariu, die aber alles verdrängt hat, vor Ort.

Vor acht Jahren kaufte die Heilergemeinschaft das heruntergekommene Überwasserhaus und ließ drei Mitglieder dort einziehen: Alcwyn, Rhyfedd und als ihre Gehilfin Connariu. Lepheton und Menellin wurden erst

dem Haus durchfließende Bach führte wie auch jetzt viel Schmelzwasser aus den Bergen mit sich. Alcwyn fiel in die Flut, und statt ihm herauszuhelfen, unterließ es Rhyfedd absichtlich, dem Ertrinkenden Hilfe zu leisten, weil er selbst das Amt des Hausverwalters beehrte. Er zwang die erschrockene Connariu, den Leichnam im Wasser zurückzulassen. Die Heilerin glaubte, Rhyfedd hätte vor Schreck nicht schnell genug reagiert, um Alcwyn zu retten.

Anschließend verbreitete Rhyfedd die Kunde, Alcwyn wäre zusammen mit einem verdächtigen Patienten, ei-

Ywerddon

Das Fürstentum Ywerddon wird von einer twyneddischen Oberschicht regiert, die die Herrschaft über diesen Landstrich vor einigen Jahrzehnten an sich gerissen hat. Der Wille der einheimischen erainnischen Bevölkerung ist jedoch ungebrochen, und eine Untergrundbewegung macht den Herren von Ywerddon beträchtlich zu schaffen. Mit den freien erainnischen Hochlandfürstentümern hält man offiziell Frieden, auch wenn die Rebellen von dort aus heimlich unterstützt werden. Auf der anderen Seite haben beide Parteien wenigstens ein gemeinsames Ziel: die Hoheitsansprüche des twyneddischen Hochkönigs von Clanngadarn abzuwehren. Bisher waren diese Bemühungen erfolgreich, und Ywerddon ist ein unabhängiger Staat geblieben.

Außer mit den Erainnern haben die Herren von Ywerddon mit den Schwierigkeiten zu kämpfen, die sie aus ihrer Heimat schon gewohnt sind: mit dem Hang der Twyneddin zu zahlreichen, zum Teil verbotenen Kulturen, die an der Autorität der offiziellen, vom twyneddischen Adel unterstützten Religion rütteln, und mit ganz gewöhnlichen menschlichen Schwächen wie Geldgier, Machthunger und Rachsucht. Von ihnen handelt dieses Abenteuer.

Die einheimische erainnische Bevölkerung befindet sich mit ihren twyneddischen Unterdrückern in ständigem Konflikt, und Misstrauen und Hass prägen oft das alltägliche Miteinander. Da die Spannungen sich erst recht bis in die Niederungen dieses Abenteurers fortsetzen sollten, sind die Volkzugehörigkeiten der Nichtspielerfiguren mit T für „twyneddisch“ und E für „erainnisch“ vermerkt. Albai (A), die es in den fernen Westen verschlagen hat, verhalten sich im Allgemeinen neutral, da sie zwar auf Grund der langen kriegerischen Geschichte ihrer Heimat in den Twyneddin eher Gegner sehen, sie aber andererseits den hinhaltenden Widerstand der Herren von Ywerddon gegen den Hochkönig zu schätzen wissen.

Die größte Ansiedlung Ywerddons ist die Hafenstadt **Almhuin** an der Bucht des Grünen Feuers - einst der Sitz eines erainnischen Fürsten. Die twyneddischen Herren regieren ihr Land jedoch von der Festung **Dinas Taran** aus, um die herum eine neue Stadt entstanden ist. Innerhalb ihrer Mauern dürfen sich nur Twyneddin ansiedeln.

nem Landstreicher, spurlos verschwunden. Die Männer des Landvogts durchkämmten zwei Wochen lang vergeblich das umliegende Gebiet. Connariu war sich nicht sicher, ob Rhyfedd nur sein Versagen verheimlichen wollte oder ob er unlautere Absichten hegte, und sie schweig. So konnte er ungestört Alewyns Nachfolge als Leiter des Überwasserhauses antreten.

Als sich die Todesnacht Alewyns zum ersten Mal jährte, verfiel Connariu einem seltsamen Wahn und erblindete. Sie schrie vor allen Gästen, Alewyns Geist sei in ihr und wolle sich an Rhyfedd rächen. Seitdem ist sie vorzeitig gealtert und „seltsam“. Rhyfedd glaubte zwar nicht an den Einfluss des Toten, befürchtete aber, dass Connariu Anfälle Anlass für Nachforschungen bieten könnten. Daher setzte er die Mär von dem Erhängten in die Welt, der „zufällig“ auch Alewyn hieß, und förderte die sich schnell ausbreitende Gespensterfurcht. Außerdem sorgte er dafür, dass die beiden Bediensteten, die den Hausverwalter Alewyn noch gekannt hatten, entlassen und durch neues Personal ersetzt wurden. Dank einer großzügigen Abfindung konnten die beiden ein neues Leben in Almhuin beginnen, so dass mit Ausnahme von Rhyfedd und Connariu sich niemand im Überwasserhaus an den ersten Hausverwalter erinnern kann.

Was aber war wirklich geschehen? Die zahlreichen Regengüsse im Frühjahr hatten für einen Berggrutsch sorgt, dem ein geheimer Schrein von Anhängern des Drais zum Opfer fiel. Die Schlammfluten brachen in das Heiligtum ein und rissen ein **Idol** des dunklen Mondgottes der Twyneddin fort. Es wurde zu Tal gespült und landete in dem Bach, der schließlich unter dem Überwasserhaus verschwindet. Dort kam das Idol in dem alten heiligen Brunnen zur Ruhe und machte ihn zu einem Fokus finsterer Kräfte, die schließlich Alewyns Geist in seiner Ruhe störten. Zuerst erschien er der leicht zu beeinflussenden und für Übernatürliches besonders empfänglichen Connariu, die durch den Schock ihre geistige Stabilität und einen Teil ihrer Erinnerungen verlor, unter anderem die an den Todesfall.

Ein verzögerter Personalwechsel

Bis vor kurzem ging im Überwasserhaus alles seinen gewohnten Gang. Inzwischen aber haben Rhyfedds Vorgesetzte beschlossen, den Außenposten im Überwasserhaus zu erweitern und ihn ganz unabhängig von den Heilern Almhuins werden zu lassen. Zuerst soll Rhyfedd durch einen fähigeren Leiter ersetzt werden. Die Belegschaft im Überwasserhaus ist vor 15 Tagen angewiesen worden, einen wichtigen Bruder mit Namen **Ffylk ap Rhys** aufzunehmen. Niemand von ihnen weiß aber



Dramatis Personae

ALCwyn DER ROTE - Hausgeist

ASFALOTH - Neglechafels Vertrauter (Mauswiesel)

BOWIN MACCEATA (A) - Alias von SIDAN TEG'CRYS

CONNARIU (E) - Pfortnerin und Aufpasserin

CORNWYDDOR (T) - Landvogt

GEFRON UND ALLWEDD (T) - Bruder und Schwester

HASATAR - Gnomenkrieger

HOGYN, TYRRIOD, GRISLON (T) - Jagdfolge

LEPHETON („LEFFI“) DANALOGOS - Koch und Wundheiler

LLAFUR (T) - Koch und erstes Opfer

MENELLIN (E) - Lehrmädchen

NEGLECHAFEL („Spitzzunge“) - Schankmaid und Hexerassassinin

NUALAR (E) - Barde

RHAFFNOR (T) - Wirt

RHYFEDD AP GORLLEWIN (T) - Apotheker und Hausverwalter

SIDAN TEG'CRYS (T) - Drais-Priester

Anmerkung: Die Mitglieder der Heilergemeinschaft werden in diesem Abenteuer als „Heiler“ bezeichnet, auch wenn sie einem anderen Abenteuerer typ angehören. Wichtig ist allein, dass sie Heilzauber oder Heilfertigkeiten beherrschen.

bis jetzt, dass er es ist, der Rhyfedds Nachfolger werden soll.

Die Sippe von Ffylk ap Rhys lebt in Clannadarn, wo die Draisanhänger ihr Unwesen treiben. Den Priestern des verbotenen Kultes sind die Fähigkeiten Ffylks und sein Hass gegen sie wohl bekannt. Ihnen missfällt die Aussicht, dass in dieser Gegend jemand eine einflussreiche Stellung erringt, der so vertraut mit ihren Schlichen ist wie Ffylk. Daher schickten sie einen der ihren, Sidan Teg'crys, Ffylk hinterher, um ihn zu beseitigen.

Sidan folgte zusammen mit Neglechafel, einer Agentin des Kults, seinem Opfer. Sie stellten dem Alleinreisenden Ffylk auf der Straße zwischen Almuin und dem Überwasserhaus eine Falle. Mit Schmerzen löste Sidan bei zwei Zugpferden eines mit Bierfässern beladenen Fuhrwerks Panik aus, und die Tiere preschten plötzlich auf den überraschten Heiler zu und schleuderten ihn zu Boden. Sidan eilte herbei, um zu sehen, ob der Anschlag erfolgreich war. Doch ein rollendes Fass erwischte ihn

im Rücken, und er verlor das Bewusstsein. Die hilfsbereiten Bierkutscher luden die beiden Verletzten auf den Wagen. Den schwer verwundeten Ffylk brachten sie zu den Heilern des Überwasserhauses, während Sidan nur Quetschungen erlitten hatte und bald in einem nahegelegenen Bauernhof aufwachte. Als er hörte, dass Ffylk noch lebte, erschlich er sich durch Vorzeigen seiner leichten Verletzungen unter dem Namen **Bowin MacCeata** die Aufnahme ins Überwasserhaus.

Rhyfedd erkannte Ffylk nicht als Heiler, denn der Amtsstab, der ihn als Mitglied der ywerddonischen Heilerschaft auswies, war bei dem Anschlag unter den Hufen der Pferde zerbrochen. Ffylk war in ein Koma gefallen, und Sidan hoffte, der Heiler würde doch noch sterben. Aber der Kranke erholte sich zusehends. Der Draisanhänger wollte seinen Aufenthalt in der Krankenstation nicht über das nötige Maß hinaus verlängern, um keinen Verdacht zu erregen. Außerdem hatte er inzwischen von Neglechafel zugetragen bekommen, dass ein Bote der Heiler (**Hasatar**) sich auf die Suche nach dem verschwundenen Ffylk begeben hatte.

In der Zwischenzeit hatte Neglechafel den Koch **Llafur** ermordet, als dieser seine Rebhuhnfallen im Wald überprüfte. Sie wartete einen Tag und ließ sich von Rhaffnor als Küchenhilfe anstellen. Sidan verließ zu diesem Zeitpunkt das Haus, um - wie er sagte - sich endlich in Almuin seinen Geschäften zu widmen. Er wird aber am ersten Nachmittag wiederkommen und erzählen, dass er in der Stadt kein Glück gehabt hätte.

Der erste Abend

Die Abenteuerer erreichen nach einer nassen und kalten Reise das Überwasserhaus am Nachmittag des ersten Tages. Die Handlung beginnt mit ihrem Erscheinen im Schankraum, wo sich außer dem Wirt **Rhaffnor**, dem Barden **Nualar** noch fünf **Holzfüller** und drei Gäste - **Bowin MacCeata** alias Sidan, der angesehene Wandschmied **Slan ay'uilan** (E) und der Krämer **Henhallt ap Nai** (T) - aufhalten.

Prolog - Die Ballade des Barden

Zwei Eichenstämme tragen die Holzdecke, von der ein rundes Kerzenrad herabhängt. Die tropfnassen Kleider können an Geweihen, die den Kamin zieren, aufgehängt werden. Während die durchgefrorenen Abenteuerer auf ein heißes Gemüseallerlei warten, erhebt ein ausge-

mergelter Mann in einem einfachen Wollgewand voller Wein- und Bierflecken seine Stimme zu einem leisen Lied. Nualar, der hiesige Barde, begleitet sich auf einer kleinen Harfe und beschwört in seinem Lied die dunkelste der Nächte und den „*Würger im blutigen Umhang*“, der erscheinen und Tod bringen wird (siehe »*Die Nacht Alcwyns des Roten*«).

Der Mond verliert von seinem Schein,
die Kröte sitzt in feuchtem Gestein,
und blutiger Tau auf Spinnenweben,
lassen des Wanderers Herz erbeben.

Weißt du den Namen dieser Nacht,
zum Bangen und Beten wie gemacht?
Die Nacht, die jeden Frieden stört -
Hast du nie vom Myrkdag gehört?

Die Nacht, die so viel Böses geseh'n,
wo üble Dinge noch immer gescheh'n:
Da der Stein, drauf lastet der Fluch,
wo einst der Bruder den Bruder erschlug!

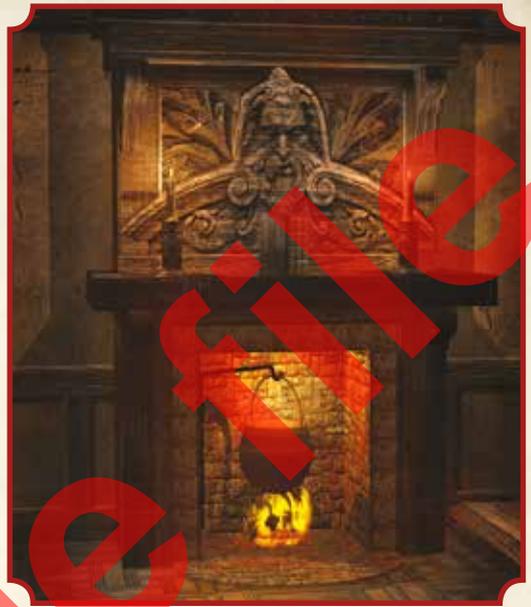
Dort der Weiher, am feuchten Grab,
wo die Mutter ihr Kindlein stürzte hinab!
Und hier im Hause der Würger droht,
im blutigen Umhang bringt er den Tod!“

Alle Gespräche verstummen plötzlich, die beim Bier sitzenden Holzfäller verdrücken sich geschlossen nach draußen. Man kann die angstgeschwängerte Atmosphäre fast greifen. Jeder Abenteurer muss einen **EW:Resistenz gegen Geistesmagie** schaffen, sonst wirkt Nualars Gesang wie *Der traurige Gesang*. Rhaffnor packt den Barde und stößt ihn unwirsch auf die Straße, während beide sich zornig anbrüllen.

Die übrigen Gäste treffen ein

Rhaffnor reagiert nach dem Zwischenfall mit Nualar auf Fragen nach der Bedeutung der Ballade ausgesprochen missgelaunt. *Verhören* kann helfen, ihm die Informationen des Abschnitts »*Die Nacht Alcwyns des Roten*« zu entlocken, wobei es hilft (Zuschläge auf den Erfolgswurf), sich betont erinnernd zu geben.

Nach einer Regopause verdunkelt sich der Himmel erneut, und ein Gewitter zieht herauf. Rhaffnor empfiehlt den Abenteurern beflissentlich seine Zimmer, während **Neglechafel** aus der Küche kommt und einen Tisch deckt. Als der Wirt die Kerzen ansteckt, fällt im Deckengebälk ein herabhängender Strick mit einer Schlin-



ge auf. Fragen danach werden mit einem ernsten „*Das ist Alcwyns Strick*“ beantwortet und ansonsten überhört.

Omen: Alcwyns Strick (ABW 40) ist ein Trick Rhyfedds. Das Seil ist magisch und wurde von einem Thaumaturgen hergestellt. Es heißt, man könne es nicht abnehmen, denn immer, wenn man es abnimmt, kehrt es zur tiefsten Nacht an den Balken zurück. Nur die Abenteurer können natürlich verrückt genug sein, das Schicksal herauszufordern und die Schlinge herunterzuholen. Rhyfedd schlägt nachts in seinem Zimmer einen zum Seil gehörenden Nagel in den Bettpfosten, und nach Aussprechen eines Schlüs-

Myrkdag (*Dunkeltag*): Der letzte Tag eines jeden Monats im westernessischen Kalender, auf den die Neumondnacht folgt. An diesem Tag und vor allem in der Nacht sind die Mächte der Finsternis am stärksten und bedrohen jeden, der sich unvorsichtig in ihren Einflussbereich begibt und sich nicht zu schützen weiß. Am Myrkdag ruhen die meisten Arbeiten, denn was soll in solchen Stunden des Unheils schon gelingen? Es werden keine Reisen begonnen, keine Verträge geschlossen, keine Toten beigesezt, keine Ehen geschlossen. Selbst einsetzende Geburten werden möglichst mit Kräutern auf den nächsten Tag verschoben. Manches, was über den Myrkdag erzählt wird, ist nur Aberglaube - aber vieles auch nicht.



selwärts erscheint an ihm der Strick. Wie bei „Versetzen“ darf das Seil nicht weiter als 500 m vom Nagel entfernt sein. Wird es von einer Metallfläche, z.B. einem Eisenhelm, abgeschirmt, so wirkt der Bewegungszauber nicht. In der Großen Stube (9) ist ein Bodenbrett lose, so dass Rhyfedd nachts den Strick von oben wieder an dem Balken befestigen kann.

Wie immer nehmen die Heiler des Überwasserhauses ihre Abendmahlzeit im Schankraum ein, wo die Abenteurer sie kennenlernen.

Während des Essens klingen Pferdegetrappel und Hörnerschall von draußen herein. Rhaffnor öffnet dem Landvogt, der sich heute auf einer erfolglosen Jagd mit drei Gehilfen sowie drei erainnischen Leibeigenen befinden hat, die Tür. Cornwyddor lässt sich mürrisch nieder und flucht über sein Pech. Rhaffnor besorgt eifrig Wein für den hohen Besuch. Einer der Leibeigenen zieht seinem Herrn die Stiefel aus und handelt sich dabei einen Tritt ein. Die drei Jagdführer warten inzwischen, bis Cornwyddor das Mahl beginnt.

Als letzter Gast dieses Abends trifft kurz darauf Hasatar ein, ein allein reisender Gnomenkrieger.

Sind alle Gäste versammelt, steht Connariu plötzlich ruckartig auf und wendet sich den überraschten Zuhörern zu. Der Geist Alcwyns spricht aus ihr, denn die Anwesenheit der Draisanhänger und die Nähe des Myrkdag haben die Kräfte des Idols geweckt. Der Spielleiter sollte die Worte der Blinden nur einmal sprechen, egal ob alle Spieler ihm gerade zuhören oder nicht:

„Das bleiche Horn (die Mondsichel) geht, und ein anderer kommt (Alcwyn)“.

„Die Rache treibt auf dem Wasser (Rhyfedd ließ Alcwyn ertrinken), und Stein wird sie nicht mehr halten (der vermauerte Eingang wird eingerissen)“.

„Der Gehörnte wird gefunden und verlässt die Tiefe (das Idol)“.

Außer Sidan, der „der Gehörnte“ als einen der Beinamen von Drais kennt (was Spielerfiguren mit Landeskunde (Clanngadarn, Fuardain oder Ywerddon) ebenfalls wissen), wird niemand viel auf Connarius Worte geben. Nur Rhaffnor, Hasatar und die Leibeigenen reagieren mit Zeichen der Angst. Sidan weiß von dem verschollenen Kultbild und errät den Sinn des letzten Satzes richtig.

Außer den Abenteurern kann sich niemand an den genauen Wortlaut erinnern. Die Abergläubischen verdrehen den Sinn zu einer übertriebenen Schreckvision: „Niemand wird entkommen; der Gehängte findet uns und nimmt uns mit in die Tiefe“, während die Nüchternen sowieso nicht auf das Gebrabbel geachtet haben: „Wer ist bleich vor Zorn? Kommt noch wer?“.

Omen: Kurz nachdem sich Cornwyddor zurückgezogen hat (Raum 15), lässt sein Wutgebrüll das stille Haus erbeben. In seinem Bett befindet sich die nackte Leiche eines Mannes! Der Vorfall klärt sich nach einiger turbulenter Verwirrung rasch auf. Heute Morgen ist ein junger Holzfäller, der sich mit der Axt ins Bein geschlagen hatte, am Wundbrand gestorben. Connariu sollte den Toten in den Keller schaffen. Die verwirrte Alte hat ihn aber bequemerweise erst einmal in das unbelegte Gästebett gelegt und dann vergessen. Der Landvogt wird lautstark verlangen, das Bett auszutauschen, und trotzdem eine unruhige Nacht verbringen.

Nachts entwenden die Leibeigenen aus Cornwyddors Gefolge drei Pferde und fliehen in die Berge. Sie haben von den Geschichten über Alcwyn gehört und handeln aus Angst überstürzt. Sie hatten sowieso vor, die Jagd zu nutzen, um sich von ihrem ungeliebten Herrn abzusetzen. Damit sie einen großen Vorsprung gewinnen, treiben sie alle anderen Pferde, auch die der Abenteurer, in den Wald.

Cornwyddor schäumt vor Wut und schwört, vorerst nicht weiterzuziehen, bis die entlaufenen Leibeigenen gefasst und am nächsten Baum aufgehängt worden sind. Er organisiert Suchtrupps aus den Bewohnern der umliegenden Dörflern, die von je einem seiner Gefolgsleute angeführt werden, während er selbst im Überwasserhaus bleibt. Die Abenteurer können sich einem der Trupps anschließen oder sich auf eigene Faust nach den Tieren und den Leibeigenen suchen. Auf jeden Fall wird dabei am Tag 2 Llafurs Leiche gefunden.

Vier Tage und vier Nächte des Schreckens

Bevor die frei zu entwickelnden Ereignisse beschrieben werden, einige Worte zur Taktik und den Möglichkeiten von Sidan und Neglechafel:

Die Draisanhänger wollen, dass Ffylks Tod „übernatürlich“, d.h. nicht von menschlicher Hand verursacht, er-



scheint. Sie bedienen sich dabei der Alcwyn-Geschichte. Als Gespann können sie sehr gut zusammenarbeiten, ohne verdächtigen, engen Kontakt suchen zu müssen, weil sie mittels magischer *Zwiesprache* Informationen austauschen und ihre Aktionen absprechen. Neglechafel wendet ihre meuchlerischen Fähigkeiten möglichst nicht an, damit der Glaube an geisterhafte Kräfte nicht zerstört wird. Sollte es dennoch erforderlich sein, sich mit den (hoffentlich) störenden Abenteurern zu befassen, wird sie *Anziehen* benutzen, um einen Abenteurer wegzulocken, ihn dann zu betäuben und zu fesseln. Dies dient nur dazu, seine Kameraden von den Ereignissen im Haus abzulenken. Neglechafel kennt etwa zwei Kilometer entfernt im Wald eine Moosgrube, wo eine gefesselte Person gut versteckt werden kann. Mit *Binden des Vertrauten* wird sie zweimal täglich den Gefangenen durch die Augen Asfaloths beobachten.

Nach Connarius hellseherischem Auftritt ist Sidan versucht, das Haus auf magische Art zu untersuchen. Seine Helferin besorgt ihm von dem toten Holzfäller im Keller das „Zubehör“ für *Zauberauge*. In der Nacht des 2. Tages entdeckt der Priester dadurch das geheime Gewölbe (37). Neglechafels Arbeit in der Wirtschaft ermöglicht es ihr, unauffällig die Kellerwände abzusuchen, wobei sie am 3. Tag den vermauerten Eingang entdeckt. Die beiden legen den Zeitpunkt des Mauerdurchbruchs auf die Myrkdagnacht, in der Ffylk sterben soll, fest.

Omen: Am Nachmittag des 2. Tages wollen die **Angehörigen** des toten **Holzfällers** die **Leiche** abholen, um sie beizusetzen. Dabei entdecken sie zu ihrem Schrecken, dass ihm die **Augen** fehlen!

Die geisterhaften Anschläge

Der erste Angriff auf Ffylk erfolgt nachts (2. Tag) durch Neglechafels Vertrauten **Asfaloth**, der seinen Bluthunger an dem Patienten stillen darf. Der Dämon verbirgt sich im Krankenzimmer, bevor es wie jeden Abend abgeschlossen wird. Der Blutverlust ist zwar nicht gravierend, sorgt aber in Ffylks Zustand für eine auffallende Blässe und ein hitziges Fieber. Die Beißwunde liegt unterhalb der linken Achselhöhle. Sie wird, wenn die Abenteurer nicht eingreifen, erst zwei Tage später beim Waschen des Patienten bemerkt, aber für harmlos gehalten.

Der nächste Anschlag erfolgt gegen Abend (3. Tag), wenn die Heiler alle beim Essen sitzen. Da die Tür zu Ffylks Lager zu diesem Zeitpunkt nicht verschlossen ist, fällt das Eindringen leicht. **Sidan** verzaubert Ffylk mit

Verursachen von Krankheit. Als Lepheton nachts noch einmal einen Rundgang macht, ist die Krankheit bereits voll ausgebrochen. Die Belegschaft wird alarmiert. Ob die magische Natur des Vorfalles erkannt wird, hängt allein von den Möglichkeiten der Spielerfiguren ab, da keiner der Heiler *Erkennen von Zauberei* beherrscht. Rätselhaft erscheint Ffylks Zustand dennoch, und die Hausbewohner harren zitternd des Myrkdags.

Das dritte Mal gehen die Bösewichte feiner vor (4. Tag). **Neglechafel** stürmt, gerade als die Heiler ihre Dienste an den Dörfnern in Raum 6 erfüllen, nach unten und trommelt das Haus mit einem gespielten hysterischen Anfall zusammen. Stammelnd erzählt sie, Stöhnen und ein böses Lachen aus Ffylks Kammer gehört zu haben. Alle Heiler, Hasatar, Sidan sowie beliebige andere Umstehende laufen daraufhin nach oben. Während Rhyfedd Ffylk untersucht, wendet **Sidan** aus dem Hintergrund *Vergiften* an. Rhyfedd glaubt erschrocken, Ffylk würde ihm unter den Händen wegsterben.

Die Drehung der Schraube

Dieser Abschnitt soll andeuten, was alles im Überwasserhaus passieren könnte, um die Abenteurer (und die Spieler) zu verunsichern und in Trab zu halten. Reihenfolge und Zeitpunkt der Ereignisse bleiben dem Spielleiter überlassen. Er sollte auch nicht zögern, eigene Ideen hinzuzufügen oder die Vorschläge abzuwandeln, wenn er damit einen stärkeren Effekt erzielen kann.

1. Verschwundenes Gift: Sidan entdeckt mit seinem *Zauberauge* die Geheimtür zur Apotheke (7). Er nutzt dieses Wissen, um Neglechafel ein Betäubungsmittel entwenden zu lassen. Die Assasinin führt den Diebstahl bei passender Gelegenheit aus. Sie füllt den Tiegel mit einem ähnlichen Pulver aus den Schränken auf, damit die Heiler den Verlust des vermutlich häufig gebrauchten Mittels nicht so schnell bemerken. Sie leistet sich aber einen Fehlgriff, denn das Ersatzpulver ist eine Substanz, die normalerweise als Zusatz zu Massageölen verwendet wird, bei Einnahme aber ein tödliches Gift sein kann. Rhyfedd fällt das Verschwinden des Gifts auf, und er ist natürlich beunruhigt. Er stellt erst einmal alle Schränke auf den Kopf - vergeblich!

Rhyfedd weiß, dass das Gift leicht der Nahrung beige mischt werden kann. Den Abenteurern würde sicher das Essen im Hals steckenbleiben, wenn sie wüssten, warum der Hausverwalter so gespannt auf ihre Löffel starrt. Er selbst ist jedenfalls etwas unpässlich und begnügt sich mit Trockenäpfeln und Brot. Wenn der Spielleiter

will, kann sich Rhyfedd den Spielerfiguren anvertrauen und sie um ein wachsames Auge auf die anderen Hausbewohner bitten. Reizvoll kann die Situation zusätzlich werden, wenn Neglechafel bei ihrem Aufenthalt im Weinkeller (**3. Tag**) eine Weinflasche zerbricht und die Spuren beseitigt. Rhaffnor schimpft lauthals Gefron und Allwedd aus, die er des Weindiebstahls verdächtigt, als Cornwyddor sich von den Abenteurern bei einem Becher Wein von ihren Erlebnissen erzählen lässt. Man stelle sich Rhyfedds Reaktion vor, wie er seinen Wein in hohem Bogen ausspuckt.

2. Blut im Bett:

Ein Abenteurer entdeckt blutähnliche Flecken auf seinem zerwühlten Bettlaken. Asfaloth hat hier die herumstreifende Haggyr (siehe Raum 2) entdeckt und, der Natur seines Gastkörpers wegen, die Schlange getötet. Der Kampf kann auch als seltsames Rumoren gehört werden.

3. Ominöse Zeichen:

Connarius Wahnsinn äußert sich darin, dass sie zeitweise nicht Herr ihrer selbst ist und von Alcwyn gelenkt wird (immer von ein Uhr bis zwei Uhr nachts). Ihre Aktivitäten beschränken sich auf Herumschleichen im ganzen Haus und Horchen an Rhyfedds Zimmertür. Wenn sie nicht gestört wird, ritzt sie in der ersten Nacht einen **Kreis** (Vollmond), in der zweiten Nacht einen **Halbkreis** (Halbmond) und in der dritten Nacht eine **Sichel** (Mondsichel) in die Tür. Wird sie überraschend angesprochen oder berührt, greift sie blindwütig an, erwacht dann aber nach 1W6 Runden. Bleiben die Ausflüge unbemerkt, können Spuren von nächtlichen Reisenden vor den Haustüren darauf hinweisen, dass Connarius nicht immer auf ihrem Platz in Raum 12 war. Die Alte erinnert sich nicht an ihre nächtlichen Ausflüge.

4. Nasse Fußspuren: Die Abenteurer werden nachts von einem Geräusch geweckt und bemerken einen rötlichen Schein unter dem Türspalt. Es ist zwar niemand zu sehen, aber nasse Spuren auf dem Fußboden lassen sich bis zur Kellertreppe verfolgen. Ein **EW:Spurensuche** fördert zutage, dass jemand nicht nur in nassen Schuhen, sondern auch in nassen Kleidern herumgeschlichen sein muss. Einige Bewohner glauben an den Geist, andere denken an einen Einbrecher (Regen! Die Spuren sind aber nicht schlammig!). Es handelt sich um einen echten geisterhaften Vorgang.



Möglicherweise sind die Spuren ein Anlass für eine nächtliche Hausdurchsuchung. In diesem Fall findet man in Raum 32 einen alten verrosteten **Schlüssel** auf dem Boden, mit dem man das Brunnengitter (**3**) aufsperrern kann.

5. Heißer Dampf: Im Verlauf des Abenteurers ist es durchaus möglich, dass die Spielerfiguren Sidan und Neglechafel auf der Spur sind. Eventuell planen die beiden dann, sich ihre Gegner mit einem „Unfall“ vom Hals zu schaffen. Sie kümmern sich dann nachts um die Schnüffler. Sidan wendet *Bannen von Licht* und *Sehen in Dunkelheit* an und macht die Abenteurer auf sich aufmerksam. Er lässt sich bis in das Dampfbad (**30**) verfolgen und verzaubert die Verfolger dann mit *Schlaf*. Neglechafel ist bereits unsichtbar an der Tür und betäubt dem Zauber Widerstehende vorübergehend. Danach

schließen sie mit *Zauberschloss* ihre Opfer ein und heizen das Bad kräftig an. Da das Feuer erst entfacht werden muss, haben die Spielerfiguren gut zwei Stunden Zeit, bevor die Luft für sie knapp wird. Die Szene soll nicht dazu dienen, sie umzubringen. Wenn sie sich nicht selbst befreien können, weckt ihr lautes Geschrei Gefron und Allwedd.

6. Pferdediebstahl: Ein Pferd der Abenteurer läuft dem Wirt zu, und Rhaffnor bringt es unbemerkt im Nachbarort Ffynnon Math unter. Er will von der Flucht der Leibeigenen profitieren und sich seinen Wunschtraum von einem Reitpferd erfüllen. Er verlässt mindestens



einmal nachts heimlich das Haus, um das Pferd zu sehen, und bezahlt den Bauern, bei dem er das Tier untergestellt hat, für sein Stillschweigen mit 20 GS.

7. Nächtlicher Spuk: Gefron und Allwedd spielen den Hausbewohnern einen Streich. Sie schmieren ein altes Tischtuch mit Hühnerblut ein, spannen eine mit einer grauslichen Fratze bemalte Schweinsblase um eine Laterne und verbinden beides zu einer Geistervogelscheuche. Gefron trägt den Apparat unter Heulen und Schluchzen durch die Gänge und flieht, wenn er verfolgt wird, in den Schankraum. Dort hat Allwedd im Dunkeln einige Stolperschnüre vorbereitet und schützt den Verfolgern noch eine Ladung Ruß und Asche entgegen.

8. Noch mehr Anschläge: Sehr wahrscheinlich werden die Abenteurer die Identität Ffylks erraten, vielleicht sogar sicher feststellen können. Möglicherweise haben ihnen die Heiler der Stadt auch erklärt, dass Ffylk Rhyfedd ablösen soll (wovon dieser noch nichts weiß!). Teilen sie diese Information außer Hasatar noch anderen mit, wird Rhyfedd es erfahren und versuchen, den ominösen Anschlägen auf den Konkurrenten nachzuhelfen. Er kann ebenso wie Neglechafel am Myrkdag in Ffylks Kammer schleichen und die Assassinin überraschen oder selbst von ihr überrascht werden. Ergibt sich eine frühere Gelegenheit, wird Rhyfedd Ffylks Brei mit dem Gift versetzen, von dem ein Teil verschwunden ist (siehe 1.). Zufälligerweise wird die Schlüssel aber jemand anderem aufgetischt (Wurf mit 1W6): Connariu, Lepheton oder Menellin (1-2) - Cornwyddor oder anderen Gästen (3-4) - einem der Abenteurer (5-6). Das Gift verursacht 3W6 schweren Schaden.

Epilog Ein Ende mit Schrecken

In das Abendessen am Myrkdag mischt Neglechafel ein Betäubungsmittel (evtl. das aus der Apotheke). Als Ergebnis werden die Hausbewohner etwas tiefer schlafen als sonst. Spielerfiguren, die auch von der Mahlzeit essen und nicht ausdrücklich wachen, werden mit je 10% bei folgenden Aktionen wach:

- Neglechafel geht in Ffylks Kammer,
- sie erstickt den Heiler mit dem Kopfkissen,
- Sidan und Neglechafel gehen in den Keller.

Andere Schläfer wachen mit jeweils 20% auf, während wache Spielerfiguren mit einem **EW:Wahrnehmung** (Hören) merken, dass etwas nicht stimmt.

Diese in groben Zügen geschilderte Handlungsfolge kann unter Umständen erheblich anders ausfallen; z.B. könnte Ffylk mittlerweile nachts bewacht werden. **Neglechafel** wird den endgültigen Anschlag auf jeden Fall selbst durchführen, während **Sidan** ihr vorsichtshalber nicht beisteht, sondern sich bereits in den Keller begibt. Auf jeden Fall sollte eine Vereitelung des Mordes möglich sein, Sidan jedoch nicht daran hindern, nach 37 durchzubrechen. Andernfalls würde Alcwyn nicht auftauchen.

Der rote Würger erscheint

Der Lärm, der bei der Freilegung des Gewölbes entsteht, weckt nach und nach alle Schläfer auf. Wenn der Priester sich dem Brunnen nähert, manifestiert sich die Gestalt eines Mannes in einer roten Kutte mit glühenden Augen: Alcwyn bewegt sich gleitend an Sidan vorbei und dringt in die oberen Stockwerke vor.

Alcwyn der Rote (Geist, Grad 20, Gf 40)

* LP, 40 AP - *R - St *, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Berührung+10 (1W6 & 4 LP) - ABWEHR+15, RESISTENZ +19/19

Zaubern+20: *Macht über die Sinne, Stimmenwerfen*

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

Alcwyns Geist kann nur in der Nacht des Myrkdag erscheinen und handeln. Er ist von der Rache an **Rhyfedd** beseelt und konzentriert seine Angriffe auf diesen, attackiert aber auch jene, die sich ihm in den Weg stellen. Rhyfedd versucht, im Wirrwarr die Fassung zu bewahren, und will die Bedrohung nicht wahrhaben. Der Spielleiter sollte die Vorgehensweise des Geistes ständig variieren, indem er dessen Erscheinen immer wieder abbricht und ihn erst nach einer Weile erneut auftauchen lässt. Niemals mehr als zwei Personen auf einmal sollten Alcwyn sehen, so dass die anderen im Unklaren bleiben. Der Geist will nicht primitiven Terror verbreiten, sondern sein eigentliches Opfer einkreisen. Um in der materiellen Welt wirksam zu sein, kann er **Connariu** ähnlich wie mit *Macht über Menschen* zu Handlungen zwingen, solange sie das Haus nicht verlässt. Dieser Einfluss gelingt automatisch und kann zu folgenden Aktionen benützt werden: Verriegeln der Ausgänge, Ausschütten der Öllampen und Löschen der Lichter (im Dunkeln ist die Blinde bevorteilt!), Ein- bzw. Aussperren von Personen.

Alcwyn kann das Haus nicht verlassen und will verhindern, dass Rhyfedd flieht. Er kann die Stimmen und das Aussehen der Anwesenden nachahmen bzw. mit *Macht über die Sinne* etwas vorgaukeln. Diese Fähigkeiten ver-

wendet er, um sie wegzulocken und voneinander zu trennen, bis er Rhyfedd allein antrifft. Gelingt es dem Geist, Rhyfedd zu töten, verschwindet seine Erscheinung augenblicklich. Er hat dann Ruhe, und Connariu erhält ihre Erinnerung zurück. Die Blinde kann die Schlusssaufklärung übernehmen. Andernfalls müssten die Abenteurer Rhyfedd zu einem Geständnis zwingen.

Die Heiler der Stadt sind sehr dankbar, wenn das alte Verbrechen aufgeklärt wird, und überreichen jedem Abenteurer hierfür einen Heiltrunk (1W6) und 2 Krafttrünke (2W6). Fällt Rhyfedd in die Hände der Gerechtigkeit, findet Alwyn ebenfalls seine wohlverdiente Ruhe.

Das Überwasserhaus - Räumlichkeiten

Die Innentüren des Gebäudes sind in der Regel unverschlossen, wenn nicht ausdrücklich etwas anderes erwähnt wird. Die Türen der Unterkünfte (10-13, 15, 16, 18, 24-27) können von innen verriegelt werden, wenn die Bewohner ungestört bleiben wollen oder sich zum Schlaf niederlegen.

Erdgeschoss

1: Schankraum - Die Eingangstür kann doppelt verriegelt werden, was Rhaffnor persönlich gegen Mitternacht vornimmt. Die Riegel sind zusätzlich mit Schlössern gesichert. Ins Deckengebälk sind geräucherte Würste, Schinken und getrocknete Kräuter gehängt.

2: Holzanbau - Dient als Holzlager und Schlafplatz für Gefron und Allwedd. Die beiden vergnügen sich nachts mit Menellin auch gerne beim Würfelspiel. Hinter einem Holzstapel liegt Haggyr, die zahme Ringelnatter der Zwillinge.

3: Brunnen - Der angeschwollene Bach strömt in ein 6 m tiefes moosbewachsenes Steinloch, das bis in 2 m Höhe mit Wasser gefüllt ist. Dort befindet sich in der westlichen Seitenwand, eine 50 cm breite und hohe Öffnung, durch die das zuströmende Wasser in das vermauerte Gewölbe (37) fließt. Dieser Abfluss ist mit einem rostigen Gitter versperrt, zu dem Alwyn einen Schlüssel besaß. Unter den derzeitigen Bedingungen (eisiges Wasser, starke Strömung) kann das Schloss nur sehr schwer geknackt (-8 auf *Schlösser öffnen*) oder aufgebrochen (-8 auf *Kraftakt*) werden, selbst wenn die betreffende Person angesieilt ist und beide Hände frei hat.

4: Küche - Zwischen Schankraum und Heilerräumlichkeiten ist die Küche die einzige ebenerdige Verbindung. Nachts schläft Neglechafel am Kamin. Ihre Streitaxt hat sie im Rauchfang versteckt, wo Haken für zu räucherndes Fleisch vorhanden sind. Der Hinterausgang führt auf einen Pfad zum Hühnerstall. Die Tür nach draußen wird nur einfach verriegelt.

5: Pförtnerstube - Tagsüber empfängt Connariu hier die Heilsuchenden. Ansonsten beschäftigt sie sich mit Flickarbeiten und Schuheputzen. Die Tür nach draußen ist wie im Schankraum gesichert; die Schlüssel trägt Connariu bei sich.

6: Behandlungsraum - Einmal in der Woche versammeln sich hier die Bewohner der umliegenden Dörfer, um Heilkräuter und Verbandsleinen zu erstehen, Wunden verbinden und einfache Krankheiten behandeln zu lassen. Nur dann ist die nach draußen führende Südtür nicht verschlossen.

7: Apotheke - Das Herz des Hauses. Die Fenster sind vergittert, und einen Schlüssel besitzt nur Rhyfedd. In der Ostwand befindet sich eine verschließbare Durchreiche. Vier bis zur Decke reichende Nussbaumschränke enthalten in penibel beschrifteten Fächern Kräutersäcken, Trünke, Pulver, Wurzeln u.v.m. Die **Geheimtür** zum Gang ist mit einem **EW+2:Spurensuche** relativ leicht zu entdecken. Sie ist um eine Achse drehbar und niemandem bekannt. In der Nordostecke ist ein Teil der Deckenbohlen herausnehmbar. Dieses Loch führt in den Wandschrank in Rhyfedds Zimmer (13); es kann mit *Wahrnehmung* (Sehen) entdeckt werden, wenn die betreffende Stelle gut ausgeleuchtet wird.

8: Kellereingang

Obergeschoss

9: Große Stube - Dient als Gemeinschaftsschlafräum. Hier nächtigt das Jagdgefolge des Landvogts. Der Kamin ist rundum von einer Sitzbank umschlossen. Zwei **Steine** sind nur locker eingefügt; dahinter hat Rhaffnor einen Teil seiner Ersparnisse (50 GS) verborgen.

10: Rhaffnors Kammer - In ihr befinden sich eine schlichte Möblierung und nichts von Wert. Rhaffnor hat seinen ganzen mühsam zusammengerafften Reichtum in vielen Verstecken über das Haus verstreut. In der Kleiderkiste lagert er drei Bauchflaschen *Manns-Tödchen*, einen höllisch starken **Schnaps**, den er unter der Hand für 3 GS pro Becher verkauft. Connariu frönt während ihrer Nachtwache regelmäßig dem verbotenen Genuss

und holt sich das Getränk heimlich ab, bevor Rhaffnor zu Bett geht.

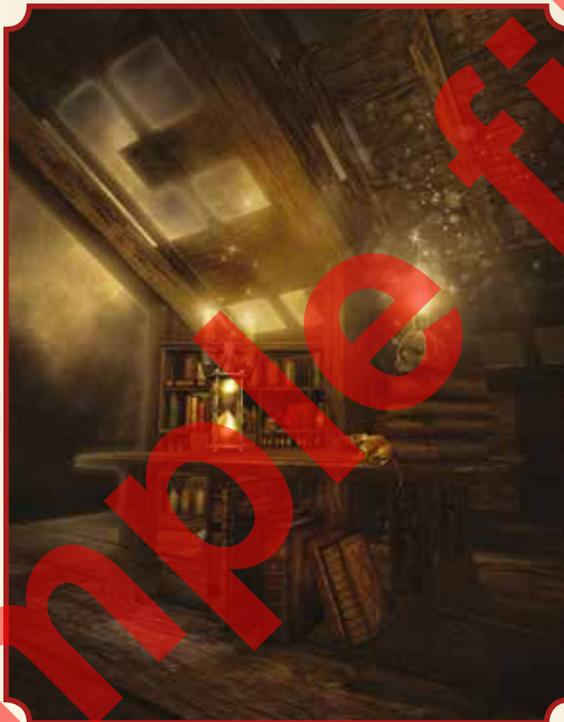
11a-d: Gästezimmer - Die Zimmer sind sehr einfach und ziemlich kalt. Für einen Aufpreis von 2 SS können mit Kohle befeuerte Bettpfannen in der Küche abgeholt werden.

12: Nachts schlägt Connariu hier ihr Lager auf, um nächtliche Ankömmlinge vom Fenster aus zu begutachten und gegebenenfalls wegzuschicken oder einzulassen. Für ein paar Kupferlinge von Rhaffnor lässt sie auch für den Wirt nachts Gäste ein, der selber keine Lust zum Aufstehen hat.

13: Rhyfedds Zimmer - In der geräumigen Kammer befinden sich ein Tisch mit Mörser, Flaschen und einfachem Destillierapparat. Der Hausverwalter mischt hier eifrig die Essenzen und Trünke für die Apotheke. In der Ecke neben der Tür ist ein großer Schrank eingebaut, in dem wertvolle Leinenwäsche sowie einige Bücher aufbewahrt werden. Der **Schrankboden** ist herausnehmbar, so dass man an einer Strickleiter, die an einem Haken in der Schrankdecke aufgehängt wird, in die Apotheke (7) hinabklettern kann. Der Schrank ist normalerweise verschlossen.

Eines der Bücher ist ein in Twyneddish geführtes **Tagebuch** Alcwyns, das vom Einzug der Heiler ins Überwaserhaus bis zum Tag seines Todes reicht. Es beschreibt gegen Ende die Entdeckung des vermauerten Eingangs. Die Aufzeichnungen enden mit hingeworfenen Zeilen:

Der Tod der Mondsichel verkündet hoffentlich kein Unheil. Heute hat Connariu eine Spitzhacke in der Stadt besorgt und kam zur Dunkelheit wieder zurück. Trotzdem drängt mich die Neugier, jetzt noch in den Keller zu steigen und die Mauer einzureißen. Rhyfedd ist genauso aufgeregt.



14: Aufenthaltsraum - Gäste der Heiler können sich hier aufhalten.

15/16: Gästezimmer - In 15 wird Cornwyddor sein Quartier beziehen. Die Zimmer stehen normalerweise Angehörigen der Patienten zur Verfügung.

Dachgeschoss

17: Korridor zu den Krankenzimmern.

18: Gästezimmer - Sidan darf nach seiner Rückkehr aus der Stadt wieder sein vorheriges Zimmer bewohnen.

19: Sterbezimmer - Hier werden todkranke Patienten hingebacht, wenn die Betten in 20-22 gebraucht werden.

20: Ffylk ap Rhys' Lager - Das Zimmer ist still, da ein parallel zum Korridor (17) gelegener Gang eine Ruhezone schafft. Umgekehrt sind Vorgänge auf dem Korridor

und in der Krankenstube (23) von hier aus nur gedämpft zu hören.

21/22: Leere Krankenzimmer - In 22 werden weniger ruhebedürftige Patienten untergebracht.

23: Krankenstube - Tagsüber dürfen Kranke sich in dem meist stark beheizten Raum aufhalten. Die Tür zum Balkon ist abgeschlossen, denn der Balkon ist baufällig. Wer ihn betritt, muss ihn mit **EW:Balancieren** begehen. Ein Einsturz ist mit 6 m Fallhöhe lebensgefährlich. Der Balkon ist für Sidan und Neglechafel auch eine willkommene Möglichkeit, Neugierige auszuschalten. Mit **Zauberschlüssel** kann der Priester die Tür öffnen und dann eine Falle stellen.

24: Lepheton Danalogos - Der Chryseier besitzt die verschiedensten Mitbringsel von seinen Reisen: Rasier-



OBERGESCHOSS

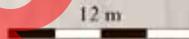


DACHGESCHOSS

ÜBERWASSERHAUS



KELLER



ERD-GESCHOSS



messer, Seidentüchlein, Perlenschnüre, Glücksbringer, Zinnbecher u.ä. Das Ganze ist zusammen etwa 100 GS wert und stellt Lepheton's einziges Gut dar.

25: Connariu - Die Blinde besitzt nichts Wertvolles, und ihr Quartier befindet sich in einem etwas verwahrlosten Zustand.

26: Leeres Quartier - Der Raum wird als Abstellkammer benutzt. Bisweilen nimmt er auch den wertvollen persönlichen Besitz der Patienten auf und kann in diesem Fall verschlossen werden; der Schlüssel befindet sich im Besitz des Hausverwalters.

27: Menellin - Außer aus der Küche gemopsten Vorräten hat das ewig hungrige Lehmädchen hier nichts versteckt.

Keller

28: Kellerkorridor

29: Kohlenlager - Ein großer Kohlenhaufen ist vor der Nordwand aufgeschichtet. Die Steinwände sind feucht und lassen Wasser austreten, was aber nur bei genauem Hinsehen auffällt.

30: Dampfbad - Der Raum ist mit duftenden Kiefernholz Brettern verschalt und weist kleine Lüftungsschlitze knapp unter der Decke auf, die den Dampf ins Freie lassen. Eine Holzbank, ein Wasserzuber, mehrere Wurzelbürsten und Weidenruten bilden die ganze Ausstattung. Das Dampfbaden wird bei Patienten mit Gliederschmerzen und Fieberkrankheiten benutzt, sonst auch regelmäßiger im Winter für Gruppen von Dörflern. Die Abenteurer müssen pro Person 1 GS für eine Inanspruchnahme bezahlen.

31: Heizraum - Der Kohleofen beheizt einen großen eingemauerten Kupferkessel, von dem der Wasserdampf durch die Nordwand in Raum 30 geleitet wird. Das Beheuern ist Rhaffnor's Aufgabe.

32: Vorratskeller - Hier lagern Ölfässer, Mehlsäcke, Fleisch und Gemüse.

33: Totenkammer - Verstorbene werden hier aufgebahrt, bis sie von ihren Verwandten abgeholt werden. Drei leere, schlichte Holzkisten (Särge) liegen hier.

34: Werkstatt - Hier befindet sich eine kleine Ausstattung von Holzschnitt- und Schreinerwerkzeugen. Die Heiler müssen die meisten einfachen Instandsetzungen selbst erledigen. Lepheton und Menellin haben auch einiges Geschick im Zimmern von Kräuterschränken entwickelt: kleinen verzierten Holzschränkchen, die an die Wand gehängt werden und die Hausmedikamente in den Stuben der Dörfler aufnehmen.

35: Krauterkeller - Der Raum enthält eine Sauerkohltonne, ein Butterfass und Futter für Hühner und Pferde. Im Futterkasten hat Rhaffnor einen Beutel mit 40 GS verborgen.

36: Weinkeller - Zwei Weinfässer und ein Flaschenregal lagern an der längeren Schrägwand. Die Tür ist verschlossen, und Rhaffnor hat den Schlüssel an einem Nagel hinter dem Schanktresen hängen. Hinter einem Fass hat der Wirt 20 GS hinterlegt. Die Schrägwand weist eine vermauerte Stelle auf, die vom Flaschenregal verdeckt wird. Sie ist daher nur mit EW-4: Spurensuche zu bemerken. Die Steine sind nur provisorisch mit Lehmschlag verbunden und leicht einzureißen.

37: Quellheiligtum - Eine bröckelige Treppe führt auf einen unebenen Steinfußboden hinab, der derzeit zum größten Teil von den Fluten des Bachs überflutet ist, die im Osten durch ein Gitter (s. 3) in den Raum strömen und im Westen ebenfalls durch ein Gitter abfließen. Unter der Wasseroberfläche verbirgt sich ein 2 m × 2 m großes und 5 m tiefes gemauertes Becken, in dem das Idol und Alwyn's Skelett liegen.

Solange Sidan sich nicht weiter als 2 m von dem Becken entfernt oder wenn er das Idol trägt, kann er ohne Ausdauerverlust zaubern. Druiden und Schamanen erkennen, dass dieser Ort ein Heiligtum ist. Sidan braucht etwa 5 min, um das Idol aus dem Wasser zu holen. Wird er dabei nicht gestört, versucht er, mit seiner Beute zu fliehen.

Wer das Becken genauer untersucht, findet dort außer dem Idol und dem Skelett auch diverse alte Münzen und Ringe aus Gold und Silber - Opfernaben aus der Zeit, als das Quellheiligtum noch benutzt wurde. Der Gesamtwert beträgt 400 GS. Wenn die Abenteurer den Spuk im Haus beenden, erheben weder die Heiler noch Rhaffnor Anspruch auf die Opfernaben.

Anhang

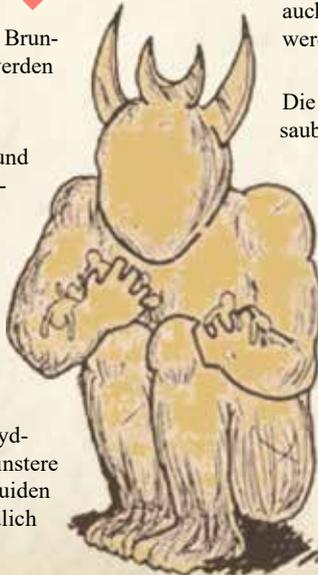
Das Kultbild des Mondgottes

Das Idol des finsternen Mondgottes Drais ist ein 16 cm hoher hockender, gesichtsloser Mann, dessen Haupt von Mondsicheln bekrönt wird. In seinen Händen winden sich Menschenleiber. Das Abbild besteht aus mattglänzendem Mondstein und ist **100 GS** wert. Abgesehen davon ist es ein gefährliches Artefakt. Benetzt man in einer Vollmondnacht das Idol mit dem Blut eines jungen Hundes und spricht dabei den Namen des Drais aus, so erscheint ein grausliches Abbild des Gottes, das bereit ist, für einige Minuten mit seinen Anhängern zu sprechen. Dasselbe Ritual in einer Neumondnacht verfinstert die nächsten 1W6 Nächte derart, dass Drais' Diener ungestört ihrem Treiben nachgehen können. Der Spielleiter kann weitere der nur hohen Drais Priestern bekannten Kräfte nach seinen Bedürfnissen entwerfen.

Sidan wird das Idol nicht aufgeben, solange er nur eine kleine Überlebenschance sieht. Er lässt er sich eher töten, als etwas über das Idol zu verraten. Aufgrund des Zwanges merkt er, ob Ffylk mittlerweile tot ist oder gerettet wurde. Sollte Ffylk noch leben, setzt sich Sidan in die Stadt ab und heckt einen neuen Mordplan aus. Die Festnahme Sidans ermöglicht dem Landvogt einen Vernichtungsschlag gegen den geheimen Schlupfwinkel des Kultes in diesem Landstrich. Insofern die Abenteurer sichtlich für diesen Erfolg verantwortlich sind, wird Cornwyddor ihre Hilfe mit **200 GS** pro Kopf honorieren. Neglechafel zieht einer Gefangennahme den Selbstmord mit dem Gift ihres *Todeskusses* vor.

Verbleibt das Idol unbemerkt in dem Brunnen, kann es jederzeit erneut aktiv werden und anderes Unheil stiften ...

Das Idol kann mit roher Gewalt und dem Einsatz von Hämmern oder Äxten zerstört werden und besitzt **20 Strukturpunkte**. Für die Zerstörung erhält jeder Abenteurer, der Göttliche Gnade gewinnen kann, **1 Punkt GG** und jeder Anhänger des druidischen Glaubens **1 Punkt SG**. Übergeben die Abenteurer das Idol stattdessen Cornwyddor, erhalten sie als Belohnung **200 GS**. Cornwyddor versichert ihnen, dass er das „finstere Machwerk“ den ywerddonischen Druiden überlassen wird, die es schon unschädlich machen werden.



Lösungsmöglichkeiten

Die Identität des unbekanntes Kranken (Ffylk ap Rhys) lässt sich über **Hasatar** herausfinden, der aber über seinen Auftrag aus gewohnheitsmäßigem Misstrauen nicht leichtfertig redet. Begleitete Spielerfiguren den Gnom nach **Almhuin**, können sie folgende Informationen in Erfahrung bringen:

- Einige Leute erinnern sich an einem „Unfall“ mit einem Pferdekarran auf der Straße vor 10 Tagen. Sie erzählen widersprüchlich von einem oder zwei (!) Unfallopfern. Im Überwasserhaus weiß man das natürlich auch, jedoch weder, dass **Bowin MacCeata** (alias Sidan) darin verwickelt war noch wo genau der Unfall geschah.

- Mit einiger Mühe findet man auch jemanden, der die genaue Unfallstelle beschreiben kann. Dort lässt sich Ffylks **zerbrochener Heilerstab** im Straßenschlamm finden. **Hasatar** identifiziert ihn als Stab eines höheren Heilers aus **Clanngadarn**.

- Auf dem Bauernhof bzw. in der Stadt sind dagegen nur vage Beschreibungen von Sidan zu erhalten, die nicht für eine Entlarvung ausreichen. Man erinnert sich aber, dass er ein „*Twyneddin mit einem albischen Namen*“ war. Sidan hatte in seiner Ohnmacht in Twyneddin gestöhnt und später unvorsichtigerweise seinen Decknamen angegeben. An den fremdklingenden Namen indes kann sich niemand mehr erinnern.

- Die Heilergemeinschaft in Almhuin wartet schon seit Tagen auf eine Nachricht von Ffylk, der sich nicht bei ihnen gemeldet hat (er wollte zuerst das Überwasserhaus aufsuchen). Hier können die Abenteurer auch erfahren, dass Ffylk Rhyfedds Nachfolger werden soll.

Die **Leiche Llafurs** weist ebenfalls auf ein unsauberes Spiel hin. Beteiligen sich die Spielerfiguren an der Suche nach den Pferden, sollten sie den Toten zuerst finden, um ihn in Ruhe untersuchen zu können. Der **Heilkunde** fähige Personen erkennen, dass er bereits mehrere Tage im Wald liegt. Seine an die Kehle geklammerten Hände weisen auf einen Erstickungstod hin; tatsächlich versuchte Llafur, seinen vergifteten Speichel hochzuwürgen. Das Gift hinterlässt keine Spuren, aber in Llafurs Mund ist bei Neglechafels *Todeskuss* aus Verschen der Faden mit Resten von Harz gelangt und kann dort bei genauer Untersuchung gefunden werden. Die Suche nach den Pferden bleibt



übrigens erfolglos; die herumirrenden Tiere werden von Bauern in der Umgebung eingefangen, die sie nach 2-4 Tagen im Überwasserhaus abliefern.

Die Wahrheit über Alcwyn kann nur mit Hilfe seines **Tagebuchs** (s. 13) und einzelner Indizien (z.B. „Alcwyns Strick“, Connarius Äußerungen unter Alcwyns Einfluss) erschlossen werden, denn Rhyfedd wird kaum vor dem Ende des Abenteuers zu einer Beichte bereit sein. Ansonsten liegt es beim Spielleiter, ob einheimische Wälder in Ffynnon Math vielleicht Erinnerungen an die kurze Amtszeit eines früheren Hausverwalters bewahrt haben. Die Heiler in **Almhuin** können über den verschollenen Alcwyn Auskunft geben, wenn die Abenteurer Fragen zur Vergangenheit des Überwasserhauses stellen. Der Landvogt mag in einer passenden Situation von Auseinandersetzungen mit Draisanhängern berichten, die hier ihr Unwesen treiben. In jedem Fall hängt die Entwicklung der Ereignisse in diesem offenen Abenteuer natürlich sehr von den Ideen der Spieler ab.

Vorschläge für die EP-Vergabe

Für folgende Meilensteine können sich die Abenteurer zusätzlich zur Erfahrung aus Kämpfen und Anwendung von Fertigkeiten EP verdienen:

20 EP - Vereitelung des Mordes an Ffylk ap Rhys (durch Überlistung oder Gefangennahme **Neglechafels**).

20 EP - Bergung des Idols und Überwindung von Sidan Teg'crys.

10 EP - Aufklärung der Alcwyn-Geschichte und Entlarvung Rhyfedds als Alcwyns Mörder (Vermutungen müssen durch logische Kombination der Indizien begründet werden).

10 EP - Rekonstruktion von Ffylks „Unfall“ und Identifizierung Sidan Teg'crys' als daran Beteiligten (Ffylks Identität feststellen und damit das Mordmotiv).



ANGRIFF: Magierstab+7 (1W6); Raufen+5 (1W6-4) - **ABWEHR**+13, **RESISTENZ**+17/15

Alchimie+11, *Erste Hilfe*+10, *Heilkunde*+11, *Lesen von Zauberschrift*+12, *Menschenkenntnis*+11, *Pflanzenkunde*+11, *Riechen*+2 - *Sprechen/Schreiben*: *Albisch*+12/-, *Comentang*+12/+12, *Erainnisch*+13/+12, *Twyneddisch*+15/+14

Zaubern+15: *Erkennen von Leben*, *Filtern (Mysterium, S. 85)*, *Kraftspende*, *Lebensrettung*, *Lindern von Krankheit*, *Reinigen*, *Schlaf*, *Schnellheilung*, *Schwäche*, *Stärke*, *Tiere rufen (Vögel)*, *Untersuchen (Mysterium, S. 88)*, *Zähmen*

Der twyneddische Hausverwalter bevorzugt schlichte blau-graue Kleidung, in der er steif und ungelentk wirkt. Nach außen hin erscheint er als strenger und förmlicher Zeitgenosse. Er vermag seine Mitmenschen nur in Kategorien von Unter- und Überordnung zu sehen und begreift sein Leben als ständiges Bemühen, Niederlagen zu vermeiden. Das Verbrechen an Alcwyn geschah nicht aus kühler Berechnung, sondern weil er einfacher menschlicher Regungen wie Mitleid und Hilfsbereitschaft nicht fähig ist. Rhyfedd verleugnet seine heilenden Kräfte - ja, es kostet ihn geradezu Überwindung, sich ihrer zu bedienen. Demzufolge ist seine Arbeit stark medikamentenlastig, d.h. Magie wird zugunsten seiner gut ausgebauten Apotheke, sein ganzer Stolz, zurückgedrängt.

Nichtspielerfiguren

Die Heiler

Rhyfedd ap Gorllewin (Weiser) **Gr 8**
Adel, druidisch - klein (156 cm), breit - 50 Jahre

St 41, Gs 49, Gw 61, Ko 48, In 96, Zt 58
Au 35, pA 20, Wk 58 - B 24
13 LP, 27 AP - OR

Connariu (Weise)**Gr 4***Mittelschicht, Nathir* - klein (154 cm), schlank - 60 Jahre

St 17, Gs 84, Gw 70, Ko 68, In 47, Zt 30
 Au 78, pA 96, Wk 20 - B 19
 15 LP, 18 AP - OR - SchB-1, AnB+1

ANGRIFF: Magierstab+7 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-5) -
 ABWEHR+12, RESISTENZ+14/14

Erste Hilfe+10, *Hören*+2, *Menschenkenntnis*+8, *Schleichen*+8, *Sechster Sinn*+2 - *Sprechen/Schreiben*: Erainnisch+14/+12, Twyneddisch+10/-

Auf die Angabe von Zaubersprüchen wird verzichtet, da Connariu Blindheit zusammen mit ihrem Wahn sie nicht mehr zum Zaubern befähigt.

Seit Alcwyns Attacke unzurechnungsfähig, ist die Erainerin Connariu meistens sehr still, obwohl sie Gespantheit ausstrahlt. In Situationen, wo man ihr erhöhte Aufmerksamkeit widmet, wird sie schnell nervös (**PW:Willenskraft**) und gerät in Verfolgungswahn: Beobachter gewinnen den Eindruck, als fürchte sie einen unbekanntem Dritten. Ein besonderer Aspekt ihres Wahns ist ein Zwang zur Übertreibung, wenn das Gespräch auf Rhyfedd kommt. Sie hat zwar die Erinnerung an die verhängnisvolle Neumondnacht verdrängt, fühlt sich aber getrieben, Rhyfedd zu entlasten, indem sie nur Positives über ihn sagt, und sei dies noch so albern und unpassend.

Lepheton („Leffi“) Danalogos (Glücksritter)**Gr 2***Volk, Nea Dea* - groß (189 cm), breit - 47 Jahre

St 99, Gs 57, Gw 76, Ko 42, In 84, Zt 80
 Au 59, pA 72, Wk 38 - B 24
 13 LP, 16 AP - OR - SchB+2

ANGRIFF: Dolch+8 (1W6+1); Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+13/13

Erste Hilfe+8, *Gassenwissen*+10, *Heilkunde*+9, *Sechster Sinn*+2 - *Sprechen/Schreiben*: Comentang+12/-, Twyneddisch+12/-, Chryseisch+14/+13

Lepheton, den alle nur Leffi nennen, ist Chryseier und lebte lange Jahre in Kroisos, wo er seinem Handwerk als Barbier und Wundheiler nachging. Seinen kärglichen Verdienst besserte er bisweilen auf, indem er Verbannten und Dieben Unterschlupf gewährte und ihnen

Kleidung beschaffte. Dem schändlichen Tod im Wasserkäfig entging er auf einer Handelsschaluppe nach Fiorinde, wo es ihm auch nicht besser gehen sollte. Zwar kochte er in einer schäbigen Straßenküche „echte Gaumenfreuden, wie sie die chryseischen Händlerfürsten an ihrer Tafel genießen“, als jedoch herauskam, dass seine „Antilopenfesen in Mandelmilch“ nichts weiter als Straßenköter auf kleiner Flamme waren, setzten die genasführten Feinschmecker ein Kopfgeld auf Lepheton aus. Eine Reihe ähnlicher Gründe haben ihn schließlich bis in diesen abgelegenen Winkel von Vesternesse verschlagen. Mittlerweile fühlt er sich für sein Streunerdasein zu alt und möchte gerne wieder in das Land seiner Väter zurück. Für Lepheton sind die Abenteuer eine willkommene Gelegenheit, von hier zu verschwinden. Er wird daher ständig versuchen, sie von seiner Nützlichkeit als Koch, Schneider, Bote und was ihm noch einfällt, zu überzeugen. Lepheton wird von Rhyfedd ausgenutzt und schlecht bezahlt. Von den einfachen Leuten wird er wegen seines Aussehens (groß und muskelbepackt, dunkle Haut, pechschwarzes Haar, scharfgeschnittene Gesichtszüge, Hakennase) als eine Art Unhold angesehen, dem sie nachts nicht allein begegnen wollen.

Menellin (Weisenlehrling)**Gr 0***Mittelschicht, Nathir* - klein (149 cm), schlank - 13 Jahre

St 16, Gs 93, Gw 80, Ko 47, In 75, Zt 83
 Au 42, pA 24, Wk 71 - B 24
 14 LP, 5 AP - OR - AnB+1

ANGRIFF: Dolch+5 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+10, RESISTENZ+12/+12

Erste Hilfe+9, *Heilkunde*+8, *Pflanzenkunde*+8, *Tasten*+2 - *Sprechen*: Comentang+10, Erainnisch+12, Twyneddisch+10

Zaubern+11: Erkennen von Krankheit

Die sommersprossige, drahtige Menellin ist eine reichlich frühreife Erainerin. Ihre Eltern leben in Almuin und haben ihre Tochter vor einem Jahr in die Lehre gegeben. Gefron und Allwedd ziehen Menellin ständig auf und lenken sie häufig genug von ihren Pflichten ab. Dennoch sind die drei gute Freunde, die sich halt manchmal necken müssen. Menellin interessiert sich sehr für Kräuter und Gifte und findet in Rhyfedd den besten Lehrer, den sie sich wünschen kann, solange es um die nichtmagische Heilkunst geht.

Die Draisanhänger

Sidan Teg'crys (Chaospriester)

Gr 8

Volk, Drais - mittelgroß (171 cm), schlank - 35 Jahre

St 87, Gs 72, Gw 85, Ko 39, In 86, Zt 95
Au 49, pA 26, Wk 84 - B 25
12 LP, 26 AP - OR - SchB+3, AbB+1

ANGRIFF: Dolch+7 (1W6+2), magische Streitaxt+8 (1W6+4) - **ABWEHR**+14, **RESISTENZ**+16/+15

Gassenwissen+11, *Lesen von Zauberschrift*+12, *Robustheit*+9, *Tarnen*+9 - *Sprechen/Schreiben:* Al-bisch+12/-, Comentang+12/-, Twyneddisch+14/+12

Zaubern+16: *Angst, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Blutsegen (Dunkle Mächte, S. 62), Heiliger Wahn (Dunkle Mächte, S. 65), Kraft entziehen, Rost, Schlaf, Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Verfluchen, Vergiften, Verlangsamen, Verursachen von Krankheit, Zauberauge, Zauberschlüssel, Zwiesprache*

Besitz: mag. Streitaxt*(+1/0), *Springwurz* (ABW 10)

Sidan gibt sich als **Bowin MacCeata** aus, da er Al-bisch spricht und so seine wahre Herkunft (er kommt aus Clanngadarn) verschleiern kann. Angeblich ist er ein Schreiber, der einen wohlhabenden Herrn für seine Dienste sucht. Zur **sicheren** Erfüllung seines Auftrags haben Sidans Obere ihn mit einem **Zwang** (*Dunkle Mächte*, S. 68f) belegt, was es für die Abenteurer schwierig machen kann, ihm mit geistiger Magie beizukommen. Zur Vereinfachung misslingen **alle** Zauber mit dem Wirkungsziel Geist, da er sich praktisch kurz vor seinem Ziel befindet. Man beachte, dass Sidans Auftrag nur in der Ermordung Ffylks besteht!

Neglechafel (Hexerassassinin)

Gr 10

Mittelschicht, Drais - mittelgroß (165 cm), schlank - 233 Jahre

St 50, Gs 97, Gw 97, Ko 94, In 95, Zt 88
Au 82, pA 67, Wk 47 - B 24
18 LP, 37 AP - OR - SchB+2, AnB+2, AbB+2

ANGRIFF: Dolch+12 (1W6+1), Wurfmesser+10 (1W6-1), Streitaxt+10 (1W6+3); Raufen+9 (1W6-2) - **ABWEHR**+15, **RESISTENZ** +17/17

Alchimie+9, *Meucheln*+15, *Nachtsicht*+4, *Schleichen*+13, *Sehen*-2 (bei Tageslicht), *Tarnen*+13, *Verführen*+10 - *Sprechen/Schreiben:* Comentang+10/-, Eldalyn+14/+12, Erainnisch+10/-, Twyneddisch+14/-

Zaubern+16: *Angst, Anziehen, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Fesselbann, Schattenrobe, Schattenschrecken, Schatten verstärken, Schmerzen, Unsichtbarkeit, Verdorren, Verwirren, Zauberschloss, Zwiesprache*

Neglechafel ist eine **tückische Schwarzalbin** aus den Melgar-Bergen an der Südgrenze Albas, die ihre Heimat für einige Jahrzehnte verlassen hat, um der Rache einer der mächtigen Familien ihres Volkes zu entgehen. Ihr langes schwarzes Haar hat sie kurzgeschnitten, ihre wei-



ße Haut im Gesicht und an den Armen mit Haselnussöl dunkel gefärbt. Ihre spitzen Ohren verbirgt sie unter einem breiten Stirmband aus besticktem Leder. Ihr dämonischer Vertrauter ist **Asfaloth** in der Gestalt eines kleinen weißen Mauswiesels.

Neglechafel beherrscht den **Todeskuss**, eine bei schwarzalbinischen Meuchelmördern bekannte Technik: ein Harz wird mit einer Substanz getränkt, die beim

Kauen freigesetzt wird und den Speichel vergiftet. Wenn man ein ahnungsloses Opfer küsst, gelangt das Gift in dessen Mundhöhle und tötet ihn, sobald es schluckt. Der Mörder muss darauf achten, selbst nicht zu schlucken und den vergifteten Speichel innerhalb von 1W6+2 Runden auszuspucken, um sich nicht selbst zu vergiften. Wenn sie damit rechnet, jemanden unauffällig beseitigen zu wollen, hat Neglehafel eine Dosis bereit, indem sie einen Faden durch den kleinen Harzklumpen zieht, ihn mit einer Schlinge an einen Zahn bindet und kaum wahrnehmbar aus dem Mundwinkel hängen lässt.

Asfaloth (niederer Dämon, Grad 0)

6 LP, 6 AP - OR - St 10, Gw 100, In t50, B 24-

Angriff: im Handgemeine Biss+8 (1W6-2); Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR +14, RESISTENZ +17/17

Bes.: *Schleichen*+18, *Tarnen*+18; immun gegen *Angst*, *Beeinflussen*, *Schlaf*, *Macht über die Sinne* und ähnliche Zauber

Omen: Asfaloth wird auf seine Weise die Aktionen des üblen Paares unterstützen. Er hält sich unbemerkt im Haus auf, wo er zahlreiche Verstecke findet: hohle Wände, das Deckengebälk, den Keller. Die Spielerfiguren haben ständig das Gefühl, beobachtet zu werden, entdecken aber höchstens ein leuchtendes Augenpaar oder sehen ein weißes Etwas blitzartig verschwinden. Der Vertraute kann ihre Besitztümer verschleppen, die an den unmöglichsten Stellen wiedergefunden werden, oder den Schlaf mit Geräusch und Getrappel stören. Von Zeit zu Zeit findet man vielleicht einen Hühnerkopf oder eine tote Maus in Schuhen oder Taschen. In Kampfsituationen kann er die Abenteurer verwirren, indem er ihnen zwischen die Beine läuft oder ihnen das Gesicht zerkratzt.

Die Bewohner des Wirtshauses

Rhaffnor

Mittelschicht, *Götter Clanngadarns* - mittelgroß (170 cm), normal - 42 Jahre

Gr 0

St 70, Gs 39, Gw 60, Ko 01, In 64, Zt 28

Au 78, pA 30, Wk 10 - B 22

8 LP, 4 AP - OR - SchB+1

ANGRIFF: Keule+4 (1W6); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR +10, RESISTENZ+10/8

Menschenkenntnis+8, *Wachgabe*+6 - *Sprechen:* Al-bisch+8, Erainnisch+10, Comentang+12, Twyned-disch+13

Der Wirt Rhaffnor ist aufbrausend und gerät bei jeder Kleinigkeit aus dem Häuschen. Der Twyneddin gehört zu jenen Zeitgenossen, die sich für alles in ihrer Umgebung verantwortlich fühlen, und wenn es auch nur darum geht, wie straff die Bettdecken gepuzt sein müssen. Leute, die es besser wissen als er, bringen ihn in Wut. Wer ihm missfällt, muss unter lächerlichen, kleinlichen Revanchen leiden („für dich ein Silberstück mehr“ oder „Oh, deine Hosen sind beim Trocknen angesengt“). Natürlich gibt es auch einige, die es immer besser wissen als er: Das sind die twyneddischen Herrenleute. Die zweite hervorstechende Eigenschaft ist sein Geiz. Seit Jahren spart er eisern für seinen Traum: Ein herrliches Reitpferd.

Gefron und Allwedd

Gr 0

Volk, *Götter Clanngadarns* - klein (152 cm), normal - 14 Jahre

St 26, Gs 73, Gw 70, Ko 50, In 61, Zt 52

Au 51, pA 22, Wk 19 - B 24

14 LP, 6 AP - OR

ANGRIFF: Dolch+4 (1W6-1); Raufen+4 (1W6-4) - ABWEHR +10, RESISTENZ+10/10

Einprägen+4 - *Sprechen:* Twyneddisch+12





Der Junge und das Mädchen sind Zwillinge, deren Eltern auf der Reise gestorben sind. Rhaffnor hat sie aufgenommen und lässt sie als Gegenleistung kleine Arbeiten wie Holzhacken, Abwaschen und Bettenmachen verrichten. Die beiden bringen durch häufigen Schabernack etwas Abwechslung in ihr tristes Dasein. Obwohl sie twyneddischer Abstammung sind, sind sie gute Freunde von Menellin.

Die Gäste

Nualar (Barde)

Volk, *Nathir* - mittelgroß (175 cm), normal - 26 Jahre

Gr 1

St 41, Gs 88, Gw 88, Ko 63, In 64, Zt 84
Au 57, pA 66, Wk 56 - B 24
15 LP, 12 AP - OR - SchB+1, AnB+1, AbB+1

ANGRIFF: Dolch+6 (1W6); Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR +12, RESISTENZ +11/12

Beredsamkeit+8, *Musizieren*+12 (*Gesang*), *Musizieren*+13 (*Harfe*), *Landeskunde*+8, *Tasten*+2 - *Sprechen/Schreiben*: Comentang+10/+8, Erainnisch+14/+12, Twyneddisch+10/-

Zaubern+12: *Der einschläfernde Gesang*, *Der frohlockende Gesang*, *Der traurige Gesang*

Der erainnische Barde gilt als nutzloser Tagedieb, den jeder nach Herzenslust herumschubst. Nualar ist ein Findelkind und wird von der Gemeinschaft nur toleriert, aber nicht akzeptiert. Dies und sein weitgehend vergebliches Bemühen, die Bardengesänge zu erlernen, haben ihn verbittert. Nualar ist ein geschliffener Zyniker, sein ganzes Verhalten ist ein Abwehrwall aus Beleidigungen, Spott und dem Wunsch, seine Mitmenschen zu schockieren. Er beobachtet jeden, um dessen negative Seiten auszuloten und auszuschlachten.

Cornwyddor ap Math (Krieger)

Adel, *druidisch* - mittelgroß (168 cm), breit - 45 Jahre

Gr 4

St 86, Gs 58, Gw 73, Ko 97, In 64, Zt 72
Au 27, pA 40, Wk 85 - B 24
18 LP, 32 AP - LR - SchB+2

ANGRIFF: Langschwert+11 (1W6+3), Bogen+10 (1W6), Dolch+8 (1W6+1), Stoßspeer+8 (1W6+2), kleiner

Die Heiler von Ywerddon

Die Erainner, die sich selbst das Volk der Schlange nennen, hängen einem pantheistischen Glauben an: die ganze Welt und jedes noch so geringe Geschöpf ist ein Teil der Schöpfergottheit. Diese die ganze Welt durchdringende göttliche Macht wird in *Nathir*, der Allumfassenden Schlange, personifiziert. Der Glauben Erainns gebietet seinen Anhängern, im Einklang mit sich selbst und mit der Natur zu leben. *Nathir* kennt keine organisierte Priesterschaft, sondern die Kulthandlungen werden von Weisen Frauen gelenkt, in denen die Kraft der Grünen Magie lebt und die oft auch als Heilerinnen wirken. Sie nähren den Glauben an die Allumfassende Schlange und bewahren die Überlieferungen ihres Volkes. Gleichzeitig kümmern sie sich auch um die körperlichen Nöte der Menschen.

In Ywerddon werden die religiösen und traditionsbewahrenden Aktivitäten der Weisen Frauen natürlich nicht gern gesehen, da sie den Widerstand der Bevölkerung gegen die fremden Herren fördern. Der Glaube an *Nathir* wird aber neben dem twyneddischen Staatskult geduldet, um keine größeren Unruhen hervorzurufen. Außerdem wissen alle Ywerddonier die heilenden Kräfte der Weisen zu schätzen. Um ihren Einfluss unter Kontrolle zu halten, gilt jedoch ein Gesetz, das jede Gemeinschaft von Weisen Frauen zwingt, einen Heiler, Weisen, Druiden oder Arzt twyneddischer Abstammung als Vorsteher (und Kontrolleur) zu akzeptieren.

Schild+2; Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR +12, RESISTENZ+12/15

Reiterkampf+18, *Reiten*+18, *Riechen*-2 - *Sprechen/Schreiben*: Comentang+10/+8, Erainnisch+8/-, Al-bisch+10/-, Twyneddisch+14/+12

Der Landvogt sorgt seit drei Jahren für die Sicherheit in diesem Landstrich. Er hat sich einen üblen Ruf bei den Erainnern eingehandelt, da er unbarmherzig gegen die häufig zum Wildern gezwungenen Waldbewohner vorgeht. Cornwyddor ist arrogant und setzt seine landesherrlichen Pflichten mit blindem Eifer gleich. Die erfolglose Jagd und das anhaltend schlechte Wetter verzetzen ihn in eine sehr schlechte Laune, die er an seinen Leuten auslässt. Sein Gefolge besteht aus den drei Kriegern Hogyn, Tyrriod und Grisoln.



Hogyn, Tyrriod, Grison (Krieger, Grad 1)

12 LP, 9 AP - LR - St 70, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+2

Angriff: Stoßspeer+5 (1W6+3), Langbogen+5 (1W6+1);
Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/12
Reiten+15, **Spurensuche**+8 - **Sprechen:** Erainnisch+8,
Twyneddisch+12

Hasatar (Gnomenkrieger)

Volk, druidisch - klein (98 cm), normal - 92 Jahre

St 57, Gs 90, Gw 88, Ko 63, In 74, Zt 33

Au 70, pA 79, Wk 31 - B 13

12 LP, 51 AP - KR - SchB+2, AnB+1, AbB+1

ANGRIFF: Kurzschwert+15 (1W6+2), leichter Speer+12 (1W6+1), Dolch+12 (1W6+1), Schleuder+14 (1W6-1), Bogen+12 (1W6), Wurfspeer+12 (1W6-1), kleiner Schild+4; Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR +15, RESISTENZ+18/19

Anführen+18, **Athletik**+14, **Hören**+2, **Nachtsicht**+2, **Reiterkampf**+18, **Spurensuche**+8, **Reiten**+18, **Robust-**

heit+12, **Schwimmen**+18 - **Sprechen:** Comentang+8, Dvarska+10, Gnomenon+14, Twyneddisch+13

Hasatar, ein abenteuerlustiger Gnom aus den Wyddfa-Bergen, ist beauftragt worden, die Spur des „nicht eingetroffenen“ Ffylk ap Rhys zu verfolgen. Er soll auch Rhyfedd aufsuchen und befragen. Für den Dienst sind ihm 800 GS versprochen worden. Hasatar hat bisher nichts herausbekommen, seine Nachfragen in der Stadt sind aber Negleghafel zu Ohren gekommen, was die Ereignisse im Überwaserhaus beschleunigt. Der Gnom besitzt eine Porträtskizze von Ffylk, die er jedermann zeigt. Ob sie viel nützt, sollte der Spielleiter entscheiden, da die Zeichnung den Heiler ohne Vollbart zeigt: Selbiger ist ihm während der Reise und seiner Bettlägerigkeit gewachsen. Außerdem ist sein Kopf jetzt zum Teil bandagiert. Hasatar ist sehr geistergläubig. Häufig sieht man ihn irgendetwas auf Zetteln oder Stoffetzen kritzeln, die er dann verstoßen ins Feuer wirft. Damit versucht er, seine Ängste symbolisch zu bannen. Die Ereignisse werden ihm genug Anlass geben, solche Wald- und Wiesenmagie zu betreiben. Da er seine Schwäche verheimlicht, erscheint dieses geheimnisvolle Treiben natürlich sehr verdächtig.

Ffylk ap Rhys (Weiser)

Gr 7

Adel, druidisch - mittelgroß (165 cm), normal - 55 Jahre

St 55, Gs 58, Gw 65, Ko 61, In 89, Zt 81

Au 55, pA 82, Wk 90, Sb 78 - B 24

9 (14) LP, 2 (23) AP - OR

ANGRIFF: keiner; Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+13, RESISTENZ+16/15

Der twyneddische Heiler ist das ganze Abenteuer über nicht bei Bewusstsein oder kann sich wenigstens an nichts erinnern. Daran ändern auch magische Heilversuche der Abenteurer nichts; der Verletzte gewinnt sein Gedächtnis erst nach weiteren 10-14 Tagen der Erholung zurück. Gelegentlich murmelt Ffylk etwas in Twyneddisch vor sich hin - ob man etwas verstehen kann oder ob man sogar einen Hinweis auf die Identität des Patienten erhält, bleibt dem Spielleiter überlassen. Auf die Angabe von Fähigkeiten wird verzichtet, da Ffylk nicht aktiv wird.



Zeitpunkt	Ereignis	Zeitpunkt	Ereignis
Triudag	<i>verborgen:</i> Anschlag auf Fflyk <i>verborgen:</i> am Abend kommt Bowin MacCeata ins Überwasserhaus und wird in Raum 18 einquartiert	7.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Flucht der Leibeigenen wird entdeckt
Catrudag	<i>verborgen:</i> Ermordung des Kochs Llafur	7.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Beginn der Suchaktion
Cuindag	<i>verborgen:</i> Neglechafel bewirbt sich im Überwasserhaus <i>verborgen:</i> Bowin MacCeata reist nach Almhuin	9.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Leiche Llafurs wird entdeckt
Oachdag		10.30 Uhr	<i>verborgen:</i> Rhaffnor findet beim Stall das Pferd eines Abenteurers und bringt es ins Nachbardorf
Naondag		12.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Mittagessen, Rhaffnor fehlt
Deachdag	<i>verborgen:</i> Bowin MacCeata kehrt aus Almhuin zurück und wird in Raum 18 einquartiert	12.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Rückkehr Rhaffnors
17.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Ankunft im Überwasserhaus <i>verborgen:</i> Slan ay'uilan in Raum 11D <i>verborgen:</i> Henhaltt ap Nai in Raum 11A	13.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Hasatar bricht nach Almuhin auf
17.45 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Ballade des Barden	16.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Angehörige holen Leiche des Holzfällers
18.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Gewitter zieht auf <i>offensichtlich:</i> Neglechafel deckt den Tisch <i>offensichtlich:</i> Alcwyns Strick wird entdeckt	18.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Beginn des Abendessens <i>offensichtlich:</i> 6 Bauern aus Umgebung in Schankstube
18.10 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Heiler erscheinen zum Abendessen	20.45 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu besorgt sich Schnaps
18.15 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Essen wird serviert	21.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> allgemeines zu Bett gehen
18.25 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Ankunft des Landvogts	21.15 Uhr	<i>verborgen:</i> Menellin schleicht sich zu einem Würfelspiel in den Holzvorbau
18.40 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Ankunft von Hasatar	22.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Sidan entdeckt das geheime Gewölbe und die Apotheke
18.45 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Connarius Prophezeiung	23.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Menellin kehrt in ihr Zimmer zurück
20.15 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Landvogt zieht sich zurück	Dosandag	<i>offensichtlich:</i> gutes Wetter
20.20 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Landvogt findet toten Holzfäller Marahan in seinem Bett	0.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Asfaloth beißt Fflyk
20.45 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu besorgt sich Schnaps	1.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu spukt im Haus herum und ritzt Kreis in Rhyfedds Tür
21.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> allgemeines zu Bett gehen	7.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Leffi bemerkt bei seinem Morgenrundgang Ffylks verschlechterten Zustand
22.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus	7.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Leffi informiert Rhyfedd beim Frühstück über seine Entdeckung, die beiden untersuchen den Kranken
Aonadag	<i>offensichtlich:</i> gutes Wetter	9.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Neglechafel stiehlt Gift aus Apotheke
2.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Flucht der Leibeigenen	12.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Mittagessen
		13.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Rückkehr Hasatars, er beginnt das Porträt Ffylks herumzuzeigen
		15.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Asfaloth tötet Haggyr im Bett eines Abenteurers



Zeitpunkt	Ereignis
16.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Neglechafel entdeckt vermauerten Eingang
17.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Rhyfedd entdeckt den Diebstahl in der Apotheke
18.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Abendessen, Rhyfedd benimmt sich merkwürdig beim Essen <i>offensichtlich:</i> Nualar und Kuhhändler Connla (E) sowie 2 Bauern beim Abendessen
18.30 Uhr	<i>verborgen:</i> Sidan verzaubert Ffylk
19.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Cornwyddor bittet Abenteurer und Rhyfedd auf ein Glas Wein zu sich
19.20 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Rhaffnor entdeckt Weindiebstahl
20.45 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu besorgt sich Schnaps
21.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> allgemeines zu Bett gehen
21.30 Uhr	<i>verborgen:</i> Rhaffnor geht heimlich zum gefundenen Pferd
22.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Leffi entdeckt Fflyks Krankheit
23.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Rückkehr Rhaffnors
Criochdag	<i>offensichtlich:</i> schlechtes Wetter
1.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu spukt im Haus und ritzt Halbkreis in Rhyfedds Tür
7.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Frühstück, Rhyfedd ist besorgt

Zeitpunkt	Ereignis
8.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Gefron und Allwedd fragen die Abenteurer nach ihrer verschwundenen Ringelnatter
12.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Mittagessen, Rhyfedd weiter besorgt
14.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Sprechstunde der Heiler
14.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> dritter Anschlag auf Ffylk
18.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Abendessen, Rhyfedd weiter besorgt
20.45 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu besorgt sich Schnaps
21.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> allgemeines zu Bett gehen
22.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Gefrons und Allwedds Streich
Myrkdag	<i>offensichtlich:</i> schlechtes Wetter
1.00 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu spukt im Haus und ritzt Sichel in Rhyfedds Tür
3.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> nächtliche Erscheinung
7.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Frühstück
12.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Mittagessen
18.00 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Abendessen, Neglechafel mischt Betäubungsmittel ins Essen <i>offensichtlich:</i> Nualar beim Abendessen
20.45 Uhr	<i>verborgen:</i> Connariu besorgt sich Schnaps
22.30 Uhr	<i>offensichtlich:</i> Epilog





CTHULHU



Der Bücherwurm



Pegasus Press

Jene, die nach dem Entsetzen forschen, suchen sonderbare und entlegene Orte auf.
—H. P. Lovecraft, „Das Bild im Haus“

Übersicht

Art des Abenteuers: investigativ

Günstige Spielerzahl: 1 bis 2

Durchschnittliche Spieldauer:

1 Spielabend

Zeit der Handlung: 1922

Schauplatz: Arnoldsburg, Michigan

Hauptpersonen:

Douglas Kimball – vermisster Literaturliebhaber

Thomas Kimball – Auftraggeber des Investigators und Neffe von Douglas

Nebenpersonen:

Melodias Jefferson – Friedhofswärter

Lila O'Dell – Nachbarin

Artie Malloy – Herausgeber des „Arnoldsburg Advertiser“

Wesentliche Handlungselemente:

Der Investigator soll einen Einbruch und einen Vermisstenfall untersuchen. Die Straftat hängt mit Gestalten zusammen, die nachts auf dem Friedhof gesehen wurden. Am Schluss steht die schockierende Erkenntnis, dass sich der verschwundene Douglas Kimball in einen Ghoul verwandelt hat und in sein früheres Haus einbrach.

Hintergrund für den Spielleiter

Den Großteil seines Lebens verbrachte Douglas Kimball in dem kleinen Haus in der Aylesbury Street 218 in Arnoldsburg, Michigan. Der Einzelgänger mittleren Alters lebte ausschließlich für seine Bücher und das Lesen. Er las im Arbeitszimmer. Er las im Bett. In der Kirche las er in der Bibel. Und, aus unerklärlichen Gründen, las er auf dem nahegelegenen Friedhof. Stundenlang saß er auf der Grabplatte eines bestimmten Grabes und las. Eines Abends überraschte ihn die Dunkelheit, während er noch in seine Lektüre vertieft war. Der aufgehende Vollmond erleuchtete die Szene und Douglas bemerkte eine überaus sonderbare Erscheinung. Die Pforte eines Mausoleums öffnete sich knarrend und ein merkwürdiges Wesen streckte, leise fiefend, seinen Kopf heraus.

Dies war der Beginn einer äußerst bizarren Freundschaft, einer Beziehung, die fünf Jahre bestand, bis Douglas seinem neuen Freund in das Zwielficht der Welt der Ghoule folgte, wo er seither recht zufrieden wohnt.

Seitdem sind zwölf Monate vergangen, in denen Kimball seltsame Lebensgewohnheiten, ein leicht verändertes Aussehen und ungewöhnliche Ernährungsvorlieben angenommen hat. So begann er, nachts zu lesen. Doch niemand kann immerzu in denselben Büchern schmökern. Eines Abends brach er daher in sein früheres Haus, das nun seinem Neffen gehörte, ein und holte sich einige seiner geliebten Werke.

Nun sitzt Douglas zu nächtlicher Stunde auf seiner Grabplatte und liest friedlich. Aber auch diese Bücher halten nicht lange vor, weshalb er bereits plant, weitere Teile seiner Sammlung zu „retten“.

Impressum

Redaktion: Heiko Gill • **Autoren:** John Sullivan mit Mike Mason • **Übersetzung:** René Nagelsdick

Lektorat: Ulrike Schöne • **Korrektorat:** Angelique Kuschel, Yorck-Martin Stüber

Bebildering und Karten: Wayne Miller, Caleb Cleveland, Eric Lofgren,
Vandel J. Arden, Olivier Sanphilippo, Thorsten Kettermanne

Layout & Satz: Ralf Berszuck



Pegasus Press

Ein Rollenspiel von Pegasus Spiele GmbH Unter Lizenz von Chaosium Inc.
© 2021 bei Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de
www.pegasusdigital.de



Informationen für den Spieler

Thomas Kimball kontaktierte einen Investigator, der derzeit Michigan besucht. Er erfuhr von diesem durch einen gemeinsamen Bekannten. Alternativ bat der Neffe eine Vereinigung wie die *Gesellschaft für die Untersuchung des Ungeklärten* um Hilfe. Diese entsandte daraufhin den Investigator zu ihm.



Douglas Kimball hat die Umwandlung zum Ghoul teilweise vollzogen

DOUGLAS KIMBALL

Literaturbegeisterter Ghoul

ST 55 **KO** 65 **GR** 60
IN 80 **MA** 65 **GE** 40

Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: +1W4
Statur: 1

Magiepunkte: 13
Bewegungsweite: 9

Fertigkeiten: Horchen 70%,
Klettern 85%, Springen 75%,
Verborgenen bleiben 70%,
Verborgenes erkennen 50%

Angriffe: 1*
Nahkampf (Klauen) 50% (25/10),
Schaden 1W6+Sb

Nahkampf (Biss) 50% (25/10),
Schaden 1W6+Sb

Ausweichen 30% (15/6)

Panzerung: Als Ghoul erleidet Douglas durch Feuerwaffen nur den halben Schaden (ggf. abrunden).

Stabilitätsverlust: 0/1W6 STA

*) Im Normalfall verfügen Ghoule über drei Angriffe pro Kampfrunde, aber im Rahmen dieses Abenteuers soll es für den Investigator einfacher sein.

Vorgefertigte Investigatoren

Dem Abenteuer sind fünf vorgefertigte Investigatoren beigelegt, gleichwohl kann der Spieler seinen eigenen erschaffen. Es ist bei zwei Investigatoren sehr hilfreich, zu wissen, warum sie sich kennen und welche Beziehungen untereinander existieren. Beispielsweise können sie Mitglieder einer Organisation oder eines Geheimbundes sein. Dieser Kreis kann bei dem Ausscheiden eines Investigators (z. B. durch Verletzung, Tod oder Wahnsinn) auf glaubhafte Weise einen Ersatz stellen.

Als Beispiel für eine solche Gruppierung bietet sich die *Gesellschaft für die Untersuchung des Ungeklärten* an, der alle vorgefertigten Investigatoren angehören könnten. Sie ist eine informelle, außeruniversitäre Vereinigung an der Miskatonic University in Arkham, Massachusetts. Die Gesellschaft wurde im Jahr 1889 von Professoren

und Studenten gegründet, die ein gemeinsames Interesse an unerklärlichen Phänomenen teilen. Die Gesellschaft hat einen geringen Bekanntheitsgrad in der Öffentlichkeit erlangt, weil sie mehrere polizeiliche Ermittlungen unterstützte und damit die Aufmerksamkeit der Presse erregte.

Behörden als auch Privatpersonen bitten die Society sowie ihre Mitglieder des Öfteren um Hilfe, die sie bei allen Arten von außergewöhnlichen Mysterien benötigen.

Zurzeit trifft sich die Gesellschaft monatlich in einem nicht frei zugänglichen Leseraum der Universitätsbibliothek. Dort erzählen die Teilnehmer von Triumphen und spekulieren über aktuelle Rätselhaftigkeiten. Stellt jemand einen interessanten Fall vor, wählen die Anführer der Gesellschaft die geeignetsten Investigatoren aus ihrem Kreis aus, um die Angelegenheit zu lösen.

Der Spielleiter liest nun den folgenden Text laut vor oder gibt dessen Inhalt mit eigenen Worten wieder:

Du wurdest von einem Thomas Kimball aus Michigan kontaktiert. Offenbar brach jemand in sein Haus ein und entwendete dabei einige der Lieblingsbücher seines Onkels. Die Umstände erscheinen ein wenig rätselhaft, da ebendieser Oheim unerklärlicherweise vor einem Jahr spurlos verschwunden ist. Mr. Kimball bittet dich zum einen, herauszufinden, wer die Bücher gestohlen hat, und sie, wenn möglich, zurückzuholen. Zum anderen möchte er erfahren, ob sein Verwandter noch lebt und wo er sich befindet.

Der Investigator hat also die Aufgabe, den Diebstahl der Bücher aufzuklären und gleichzeitig Licht in das Verschwinden des Onkels, Douglas Kimball, zu bringen. Der Auftraggeber ist bereit, für diesen einfachen Auftrag alle anfallenden Spesen sowie die fürstliche Belohnung von 10 \$ zu zahlen (was nach heutigem Wert etwa 240 \$ entspricht).

Thomas meldete den Einbruch nicht der Polizei, da der Verlust einiger Bücher kaum ihr Interesse wecken und sie zu spürbarer Aktivität treiben würde. Er beschreibt seinen Onkel als Mann mit „schütter werdendem weißem Haar und durchschnittlicher Körpergröße, der eine runde Nickelbrille trägt“. Ferner lädt Kimball den Investigator ein, während der Untersuchungen in einem Gästezimmer seines Hauses unterzukommen.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Nachdem der Investigator mit seiner Aufgabe vertraut gemacht wurde, beginnt er mit der Lösung des Geheimnisses um den verschwundenen Onkel und die gestohlenen Bücher. Es ist davon auszugehen, dass sich der Investigator im Gästezimmer von Thomas Kimballs Haus aufhält und darüber nachdenkt, wo er mit seinen Untersuchungen startet. Es gibt eine ganze Reihe von möglichen Ansatzpunkten, die der Spielleiter hilfsweise benennt:

- ✘ Erkundigungen in der Nachbarschaft einholen,
- ✘ Ermittlungen auf dem Friedhof anstellen,
- ✘ eine Recherche in der örtlichen Bibliothek durchführen,
- ✘ mit der Polizei sprechen,
- ✘ im Archiv der Lokalzeitung „Arnoldsburg Advertiser“ recherchieren,
- ✘ Kimballs Haus genauer überprüfen.

Diese Möglichkeiten werden nachfolgend näher erläutert. Der Investigator kann sich mit den Ansätzen in der von ihm bevorzugten Reihenfolge befassen. Jede Beschreibung führt die Hinweise an, die der Investigator finden kann, und ob er hierfür Proben auf Attribute oder Fertigkeiten ablegen muss.

Erkundigungen in der Nachbarschaft

In der Nähe des Friedhofs gibt es nicht viele Häuser, eigentlich liegt nur Kimballs Haus in der direkten Nachbarschaft. Im Umkreis von fünf Gehminuten befinden sich auch noch andere Wohngebäude, doch die Nachbarn wissen wenig und haben keinerlei verdächtige Vorkommnisse beobachtet. Erwähnt man Douglas Kimballs Namen, beschreibt eine Nachbarin ihn als lebenswürdigen Herrn.

Zwei Investigatoren?

Obwohl das Abenteuer derart gestaltet ist, dass man es nur mit Spielleiter und einem Investigator spielt, ist dies ebenso mit zweien möglich. An einigen Stellen gibt der Text Proben vor, die man in aller Regel einmal ablegt. Wenn sich beim Spiel mit zwei Investigatoren beide am gleichen Ort befinden, kann sich jeder an den verlangten Proben versuchen. Somit verdoppeln sich in dieser Konstellation die Chancen auf einen Erfolg.

Üblicherweise entscheiden die Spieler selbstständig, wie sich ihre Investigatoren in speziellen Situationen verhalten. Für den Spielleiter kann es daher problematisch werden, wenn er gleichzeitig zwei Schauplätze betreuen muss, weil sich die Investigatoren voneinander trennen oder zwei verschiedene Dinge tun. In diesem Abenteuer sollten die Investigatoren als Gruppe zusammenbleiben, um die Spielmechanismen gemeinsam besser kennenzulernen. Gehen die Investigatoren trotz allem unterschiedliche Wege, führt der Spielleiter zunächst die Szene mit dem ersten zu Ende, um anschließend die Handlungen des zweiten durchzuspielen. Dabei ist der Spieler des nicht anwesenden Investigators auf das stille Zuhören reduziert. Mit steigender Erfahrung des Spielleiters gelingt das Hin- und Herspringen zwischen Handlungsorten und -elementen immer besser, ähnlich wie in einem Film oder einer Fernsehserie. Zumindest für den Einstieg sollte man die Dinge nicht zu diffizil gestalten und nur eine Szene gleichzeitig spielen.

Während des Rundgangs begegnet der Investigator im Vorbeigehen einer älteren Dame. Mit **Finanzkraft** oder einer **ER**-Probe hält sie ihn für repräsentabel genug, um sich mit ihm zu unterhalten. Anderenfalls missfällt ihr dessen Auftreten, sodass sie den Kontakt meidet und schnell weitergeht.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Die ältere Dame, Mrs. Lila O'Dell, ist der Überzeugung, dass das Äußere eine wichtige Rolle spielt. Daher erfolgt eine **ER**-Probe oder eine auf **Finanzkraft**, ob das Äußere des Investigators ihr zusagt. Der Spieler entscheidet, auf welche der beiden er würfeln möchte. Hierbei sollte vernünftigerweise das Attribut oder die Fertigkeit mit dem höheren Wert gewählt werden, denn es steht nur dieser eine Wurf zur Verfügung. Bei einer erfolgreichen Probe, d. h. das Wurfresultat mit 1W100 ist kleiner oder gleich dem jeweiligen Wert, hat der Investigator Mrs. O'Dells Aufmerksamkeit erlangt. Sie erzählt dann, dass sie schon seit langer Zeit in dieser Gegend lebe. Sie könne sich daran erinnern, Douglas Kimball gesehen zu haben, als er in dem Haus in der Nähe des Friedhofs lebte. Er sei an den meisten Tagen mit einem Buch unter dem Arm zu den Gräbern gegangen: „Immerzu hat er gelesen“.

Mrs. O'Dell ist Kimball bereits seit einigen Jahren nicht mehr begegnet. „Ist er nicht verschieden?“, fragt sie und ergänzt: „Ich glaube, sein Neffe hat das Haus geerbt.“

Nach der kurzen Konversation verabschiedet sich die Dame und setzt ihren Weg fort.

Untersuchungen auf dem Friedhof

Das Gräberfeld wirkt gepflegt, auch wenn die Vegetation sehr üppig wächst. Viele hohe Büsche und alte Bäume säumen die Grabstätten, offensichtlich ist der Friedhof schon sehr alt. Schaut sich der Investigator näher um, bemerkt er einen Gärtner, der an der anderen Seite des Grundstückes Unkraut entfernt. Sobald der Arbeiter den Besucher hört, dreht er sich um und winkt ihm grüßend zu.

Melodias Jefferson hat seit mehr als 20 Jahren den Posten des Friedhofswärters inne. Tritt man an ihn heran, bewegen ihn **Charme** oder **Überzeugen** zu einem Gespräch. Bei einem Misserfolg zeigt er sich unbeeindruckt und erklärt, dass er zu beschäftigt sei, um herumzustehen und zu schwatzen.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Bei einem Misserfolg von **Charme** oder **Überzeugen** sollte man den Spieler fragen, ob er weiter darauf beharrt, den Gärtner zu einem Gespräch zu bewegen. Dazu kann die Probe forciert werden. Der Investigator kann aber auch seine Herangehensweise ändern und eine alternative Fertigkeit einsetzen. Die Interaktion zwischen beiden sollte ausgespielt werden. Hierzu bieten sich folgende Optionen an:

☞ Will der Investigator Jeffersons Aufmerksamkeit weiterhin mit Freundlichkeit und Komplimenten gewinnen, geschieht dies mit **Charme**.



Nachforschungen auf dem Friedhof

- ☛ **Überzeugen** kann man durch das Vorbringen weiterer rationaler Argumente, möglicherweise gepaart mit einer gewissen Autorität.
- ☛ Ein aggressives Auftreten gegenüber dem Gärtner erlaubt **Einschüchtern**.
- ☛ **Überreden** setzt man dann ein, wenn der Investigator versucht, Jefferson zu übertölpeln oder in die Irre zu führen.

Da es sich in allen Fällen um forcierte Proben handelt, entscheidet der Spielleiter, welche Konsequenzen ein Fehlschlag bei diesem zweiten Versuch hat. Beispielhafte Folgen sind:

- ☛ Schlägt **Einschüchtern** fehl, reagiert Jefferson zornig und rennt beleidigt davon. Vielleicht reizt er den Investigator, indem er mit seiner Schaufel droht und ihn auffordert, den Friedhof zu verlassen.
- ☛ Bei einem Fehlschlag von **Charme** oder **Überzeugen** fühlt sich der Friedhofswärter angegriffen und brüllt den Besucher an, von dem Ort umgehend zu verschwinden.
- ☛ Bei misslungenem **Überreden** greift Jefferson nach einer Handvoll Erde und schleudert sie dem Investigator mit den Worten „Hau bloß ab, du Halunke!“ entgegen.

Welche Konsequenz das Misslingen der forcierten Probe auch immer haben mag, der Spielleiter stellt sicher, dass sie weiter reicht als die bloße Ablehnung eines Gesprächs. So könnte man beispielsweise vom Friedhof gejagt oder durch grobe Fragen bedrängt

werden. Eskaliert die Situation, flüchtet der Gärtner und schreit laut „Polizei! Polizei!“. Selbst wenn in Wirklichkeit gar kein Polizist in der Nähe ist, sollte dem Investigator das Risiko, verhaftet zu werden, realistisch erscheinen. In jedem Fall steht Jefferson weiteren Kontaktaufnahmen des Investigators negativ gegenüber, sodass jeglicher zukünftige Versuch, ihn zu einem Gespräch zu bewegen, eine *schwierige* Probe erfordert.

Ist die erste oder die forcierte Probe erfolgreich, zeigt sich Jefferson in Erzähllaune und erinnert sich daran, Douglas Kimball regelmäßig auf dem Friedhof gesehen zu haben. Er vermisst dessen Besuche, da sich die beiden oft und gerne unterhalten haben. Sie sprachen über alle möglichen Themen, vom Wetter bis hin zur Politik, und der Gärtner genoss es, wenn Kimball Geschichten über ferne Länder erzählte. Der Friedhofswärter deutet auch auf das Grab, auf dessen Platte sich Kimball immer wieder niederließ, um in seinen Büchern zu lesen.

Jefferson redet mehrere Minuten lang, ist dann jedoch wieder bestrebt, sich seiner Arbeit zuzuwenden. Fragt man ihn nach seltsamen Vorkommnissen auf dem Friedhof oder verdächtigen, dort herumlungern den Personen, sagt er kein Wort. Er erklärt, noch viel zu tun zu haben und daher aufbrechen zu müssen. Mit **Psychologie** durchschaut der Investigator die Gefühlslage seines Gegenübers. Er erkennt, dass der Gärtner etwas verbirgt und mehr weiß, als er zugibt. Bei einer misslungenen Probe bleibt dem Investigator diese Erkenntnis verwehrt.

MELODIAS JEFFERSON

58 Jahre, Friedhofswärter

ST 45 KO 65 GR 60 IN 70
 MA 60 GE 50 ER 55 BI 65

Trefferpunkte: 12

Geistige Stabilität: 60

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 12

Bewegungsweite: 5

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 30% (15/6), Schaden 1W3+Sb oder 1W6+Sb (Schaufel)

Ausweichen 25% (12/5)

Fertigkeiten: Einschüchtern 45%, Finanzkraft 32%, Handwerk/Kunst (Gartenbau) 80%,
 Mechanische Reparaturen 55%, Naturkunde 70%

Sprachen: Englisch 65%

Hintergrund

Wesenszüge: Streitlustig und ungehobelt.



Während des Gesprächs mit Jefferson nimmt der Investigator mit **Verborgenes erkennen** eine Flasche in dessen Jackentasche wahr. Bei Erfolg kann er, unter der (zutreffenden) Annahme, dass es sich hierbei um Alkohol handelt, versuchen, den Wächter zu erpressen oder zu bestechen, um weitere Informationen zu erhalten. Der Zwang geschieht mit **Einschüchtern** oder einer *schwierigen* Probe auf **Überzeugen** (siehe hierzu den folgenden Hinweis für den Spielleiter). Der Investigator kann sich aber auch in dieser Szene nichts anmerken lassen und zu einem späteren Zeitpunkt probieren, Jefferson mit Alkohol gefügig zu machen, sollte man im Ort Schnaps aufreiben.

In den 1920ern herrschte in den gesamten Vereinigten Staaten die Prohibition, während derer der Erwerb und Besitz von Alkohol illegal war. Um in dieser Zeit eine Möglichkeit zum Kauf von geistigen Getränken auszumachen, tätigt der Investigator eine **BI**-Probe. Bei einem Erfolg erwirbt er in der Stadt für 2 \$ einen halben Liter Hochprozentiges. Bei einem Misserfolg kann er mit **Glück** seiner Verhaftung entgehen. Bei einer Augenzahl von 96-100 erfolgt seine sofortige Festnahme. Er verbringt die Nacht in einer Zelle und erträgt eine erste Ansprache zur Verbesserung seiner Wohnheiten. Am folgenden Morgen setzt man ihn dann ohne Anklage auf freien Fuß.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Der Wurf auf **Einschüchtern** von Jefferson ist eine *reguläre* Probe, während **Überzeugen** eine *schwierige* Probe (somit auf den halben Fertigkeitswert) erfordert. In der gegebenen Situation ist es schwieriger, ihn durch Argumente zum **Einlenken** zu bewegen, als einfach zu bedrohen.

Falls der Versuch einer Erpressung (**Einschüchtern** oder eine *schwierige* Probe auf **Überreden**) oder einer Bestechung (hierfür ist kein Würfeln erforderlich, sondern lediglich ein „hochprozentiges Geschenk“) erfolgreich ist, gibt Jefferson zu, dass er unlängst eine dunkle Gestalt spät nachts in der Nähe desselben Grabes beobachtet hat, auf dem Douglas Kimball stets saß. Allerdings habe er zu große Angst gehabt, diese genauer zu betrachten, da er geglaubt habe, es könne sich um Kimballs Geist handeln. Solche Dinge ließe man am besten auf sich beruhen. Mehr sagt der Gärtner dazu nicht.

Recherche in der Bibliothek

Bei einem Besuch der örtlichen Bibliothek findet der Investigator mit **Bibliotheksnutzung** einen Bericht des „Arnoldsburg Advertiser“. Ein mehr als zehn Jahre zurückliegender Artikel erwähnt die vermeintliche Sichtung einer Gruppe offenbar unbedeckter Personen, die auf dem Friedhof in der Nähe von Kimballs Haus herumgetollt seien.

Ein herbeigerufener Polizist habe das Gräberfeld untersucht, aber es seien keine Anzeichen der Unbekannten gefunden worden, obwohl einige missgestaltete Fußabdrücke als stummes Zeugnis ihrer Anwesenheit gedeutet würden.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Scheitert **Bibliotheksnutzung**, könnten beispielsweise gute Gründe für eine forcierte Probe darin bestehen, dass der Investigator längere Zeit in der Bibliothek verbringt oder einen Bibliothekar um Hilfe bittet. Misslingt auch die forcierte Probe, sollte er die genannte Information dennoch finden. Er würde dann zusätzlich bemerken, dass er viel Zeit in der Bücherei verbracht und das Ende der Öffnungszeiten verpasst hätte. Der Investigator wäre vielleicht im Gebäude eingesperrt, weil die Angestellten ihn übersehen oder seine Anwesenheit vergessen hätten. Als Resultat müsste er die ganze Nacht alleine im Gebäude verbringen, bis dieses am folgenden Morgen um 8 Uhr wieder geöffnet werden würde. Der Eingeschlossene könnte versuchen, mithilfe von weiteren Fertigkeitstests aus der Bibliothek auszubrechen. Das Öffnen der Haupteingangstür erfordert **Mechanische Reparaturen** oder **Schließtechnik**. Das Aufbrechen eines Fensters oder einer anderen Tür kann mittels **ST**-Probe gelingen. Je nach Verhalten des Investigators kann auch **Glück** die Gefangenschaft beenden, wenn ein vorbeikommender Streifenpolizist seine Hilfeschreie aus dem Inneren der Bibliothek vernimmt und zur Rettung eilt.

Ein Gespräch mit der Polizei

Bei einem Besuch des Polizeireviers bringt der Investigator in Erfahrung, ob es in jüngster Zeit in der Nachbarschaft zu Einbrüchen kam, beziehungsweise ob verdächtige Subjekte in der Gegend beobachtet oder verhaftet wurden. Ob und wie er an diese Informationen gelangt, hängt von der Persönlichkeit und dem Hintergrund des Investigators ab. Ein Privatdetektiv oder Journalist hat eine weitaus bessere Aussicht auf eine gewinnbringende Unterhaltung mit dem wachhabenden Polizeibeamten als ein Landstreicher oder ein zerstreuter Professor, der mit dem Gesetz nicht vertraut ist. Der Spielleiter sollte daher den Beruf oder einen vorangegangenen, „professionellen“ Umgang mit der Polizei berücksichtigen und bei entsprechenden Voraussetzungen keine Probe zur Erlangung der nachfolgenden Hinweise fordern. Anderenfalls kann man mit **Rechtswesen**, **Charme** oder **Überzeugen** einen anwesenden Polizisten für ein Gespräch gewinnen. Bei einem Fehlschlag ist der Polizist zu beschäftigen und versucht, den Besucher mit den Worten „Kommen Sie morgen wieder“ abzuwimmeln.

In der Unterredung erhält der Investigator, abhängig von den gestellten Fragen, folgende Hinweise.

Einbrüche in der Gegend

- ☞ Es liegen keinerlei Berichte über Wohnungseinbrüche in der jüngsten Zeit vor. Der letzte liegt ein Jahr zurück. Der Täter wurde inhaftiert.
- ☞ Der Häftling (Jack „Six Fingers“ Thompson) war ein bekannter Fassadenkletterer und verbüßt weiterhin im Gefängnis seine Strafe.
- ☞ In den vergangenen Tagen gab es keine Hinweise auf ungewöhnliche oder seltsame Gestalten in der Umgebung.

Der Friedhof

- ☞ Der Friedhof liegt in einer ruhigen Nachbarschaft und es liegen keine Berichte über außergewöhnliche Ereignisse vor.
- ☞ Vor etwa sechs bis sieben Jahren gab es Meldungen über merkwürdige Geräusche, die spät nachts von dem Friedhof gekommen sein sollen.
- ☞ Eine Streife sagte aus, dass sie mehrere Wochen lang dort vorbeigegangen sei, jedoch nichts gesehen oder gehört habe. „Es war so ruhig wie in einem Grab“, scherzte einer der Polizisten.

Thomas Kimballs vermisster Onkel Douglas

- ☞ Der wachhabende Ordnungshüter erinnert sich, dass er für Douglas Kimball eine Vermisstenmeldung aufgenommen hatte.
- ☞ Obwohl eine Fotografie des Verschollenen weit und breit kursierte, wurde der Mann niemals gefunden.

Beim „Arnoldsburg Advertiser“

Handelt es sich bei dem Investigator um einen Journalisten oder einen Autor, ist der Herausgeber der Zeitung, Artie Malloy, gerne bereit, ihm Einblick in ältere Ausgaben des Blatts zu gewähren. Dafür ist keine Probe erforderlich. Übt der Recherchierende eine andere Tätigkeit aus, erhält er Zugang zum Archiv, je nach Gesprächsverlauf mit **Charme, Überzeugen oder Überreden**. Dort findet sich mit **Bibliotheksnutzung** Folgendes:

- ☞ Bei einem **regulären** Erfolg entdeckt der Investigator die *Notizen eines Journalisten* nach drei Stunden.
- ☞ Bei einem **schwierigen** Erfolg findet er die *Notizen eines Journalisten* nach einer Stunde.
- ☞ Bei einem **extremen** Erfolg stößt er bereits innerhalb weniger Minuten auf die *Notizen eines Journalisten*.
- ☞ Bei einer gescheiterten Probe bleiben die unten beschriebenen *Notizen eines Journalisten* unentdeckt. Forciert man die Probe, hat ein erneuter Misserfolg die Konsequenzen, wie sie im obigen Abschnitt *Recherche in der Bibliothek* dargestellt wurden. Der Spielleiter kann nach eigenem Ermessen davon abweichen.

Notizen eines Journalisten

Im Zeitungsarchiv entdeckt der Investigator die Aufzeichnungen eines Journalisten, welche eine bisher unveröffentlichte Aussage hinsichtlich des Friedhofs beinhalten. In dieser Stellungnahme berichtet Mrs. Hilda Ward, eine unter Schlaflosigkeit leidende, mittlerweile 64 Jahre alte Anwohnerin, dass sie auf den Gräbern mehr als 20 Jahre lang die „Ausgeburten des Teufels“ hätte umherstelen sehen. Obwohl überwiegend menschlich, hätten sie hündische Merkmale sowie hufartige Füße gehabt und wären mit Schimmel bedeckt gewesen. Der Journalist, der das Interview mit Mrs. Ward geführt hatte, notierte weiter, dass sie später nach Detroit umgezogen wäre und kein anderer Anwohner jemals die sogenannten „Ausgeburten des Teufels“ gesehen oder dies zumindest zugegeben hätte.

☛ Hinweis für den Spielleiter

Falls der Investigator bei seiner *Recherche in der Bibliothek* nicht auf den Zeitungsbericht stieß, hat er hier erneut die Möglichkeit hierzu. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist die entsprechende Ausgabe des „Advertisers“ im Archiv vorhanden. Vielleicht ist der Zeitungsausschnitt auch den Notizen über Mrs. Ward beigefügt.

Kimballs Haus

Thomas Kimball hat sich in allen Zimmern des Hauses eingerichtet, mit einer Ausnahme: Das Arbeitszimmer ist immer noch nicht aufgeräumt und die Bücher seines Onkels stapeln sich in die Höhe. Es gibt sie in den verschiedensten Formen und Größen sowie zu den unterschiedlichsten Themen. Sie haben nur eines gemeinsam, sie sind durchweg in einem gepflegten Zustand.

Obwohl auch das übrige Haus reizvoll erscheint, muss sich der Investigator auf das Arbeitszimmer konzentrieren, möchte er Erkenntnisse zu dem verschwundenen Onkel gewinnen. Thomas ist froh, dass der Hausgast diesen Raum untersucht und den Besitz von Douglas durchsieht.

Auf die Frage, welche Bücher der Einbrecher entwendete, zuckt Kimball mit den Achseln und erklärt, dass er sich nicht sicher sei, welche Titel dies gewesen wären. Einige Bände, er vermutet sechs, wurden aus dem Regal entfernt, was zu offensichtlichen Lücken in den Buchreihen führte. Es gibt, nach seiner Aussage, keinerlei Hinweise darauf, wie der Dieb in das Zimmer gelangte. Der Investigator kann bei näherer Betrachtung der Fenster bemerken, dass die Fensterriegel infolge ihres Alters sehr locker sitzen und sich mit ein wenig Aufwand leicht von außen hätten öffnen lassen.

Die Untersuchung des Zimmers nimmt mindestens einen Tag in Anspruch. Mit **Verborgenes erkennen** findet man ein Tagebuch, dessen letzter Eintrag auf den Tag vor Douglas Kimballs Verschwinden datiert ist. In diesem rätselhaften Vermerk liest man u. a. „eine Entscheidung treffen“ und „unten mich meinen Freunden anschließen“. Andere, frühere Beiträge im Schriftstück weisen auf ein Netzwerk von Tunneln unterhalb des Friedhofs hin, welches von mysteriösen „Kreaturen“ besiedelt ist. Douglas hatte sie des Nachts auf dem Gräberfeld beobachtet, als sie dort umherwanderten.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Falls der Investigator das Tagebuch nicht finden sollte, kann er dies mit einer forcierten Probe nachholen. Vielleicht dauert die Suche nur länger oder Thomas Kimball kommt hinzu. Dieser fragt, ob das Tagebuch seines Onkels bereits gefunden sei („Ich weiß, dass es hier irgendwo ist.“), und hilft beim Stöbern. Misslingt die forcierte Probe, findet der Investigator dennoch das Tagebuch. Er stößt hierbei einen Bücherstapel um, wodurch eine Vase oder ein anderer empfindlicher Gegenstand zu Bruch geht. Hierüber ist Thomas Kimball **äußerst ungehalten** und mahnt zu mehr Vorsicht. Er kündigt an, für den Schaden 5 \$ vom vereinbarten Honorar abzuziehen.

DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

Vermutlich hat der Investigator versucht, einige, wenn nicht alle, genannten Hinweise in den vorausgegangenen Abschnitten aufzuspüren (Bibliothek, Zeitung, Nachbarschaft usw.). Hierbei muss er nicht jeden einzelnen Ort aufgesucht haben, sollte jedoch ausreichend Informationen zusammengetragen haben, um seine weiteren Nachforschungen auf Kimballs Haus und den Friedhof zu konzentrieren.

Der Spielleiter fragt den Spieler nach den nun folgenden Schritten. Fand der Investigator in Douglas Kimballs Tagebuch den Hinweis zu den Tunneln unter dem Gräberfeld, begibt er sich vermutlich erneut dorthin, um Beweise für jene unterirdischen Gänge zu entdecken. Falls er mit Friedhofswärter Jefferson gesprochen hat, sucht der Investigator vielleicht die Lieblingsgrabstätte des **Verschwundenen** nach weiteren Spuren ab.

Unter Betrachtung aller Indizien ergibt sich die logische Schlussfolgerung, dass man das Haus oder den Friedhof beobachten und abwarten sollte, ob der Täter zurückkehrt. Kommt der Investigator nicht selbst zu diesem Ergebnis, kann Thomas Douglas ihn um einen Bericht zum aktuellen Stand der Ermittlungen bitten. In dem Gespräch schlägt der Auftraggeber vor, sein Zuhause in der Hoffnung zu observieren, dass der Einbrecher erneut zuschlägt, um mehr zu stehlen. Man würde ihn dann auf frischer Tat fassen.

Folgende Schritte bieten sich daher an:

- die Untersuchung von Douglas Kimballs Lieblingsgrabstätte,
- die Erforschung der Tunnel unter dem Friedhof,
- die Observierung von Haus und Gräbern.



◆ Hinweis für den Spielleiter

In den folgenden Abschnitten sind diese Optionen näher erläutert und es wird erklärt, wie das Handeln des Investigators zum Finale des Szenarios überleiten kann. Dabei ist zu beachten, dass bestimmte Vorgehensweisen das Abenteuer beenden, ohne dass es zu der Aufklärung aller Geheimnisse kommt. Manche Mysterien bleiben in den Szenarien von CTHULHU unentdeckt. Dem Spieler sollte dies genauso bewusst sein, wie die Tatsache, dass er seinen Investigator während des Spiels verlieren kann.

Douglas Kimballs Lieblingsgrabstätte

Durch Alter und Wettereinflüsse ist die Grabplatte zwischen so blank gewetzt, dass sie einen idealen Ort zum Sitzen und Lesen darstellt. Infolge der starken Verwitterung ist es unmöglich, noch den Namen des hier Beigesetzten zu entziffern. Schaut er sich um, entdeckt der Investigator mit **Verborgenes erkennen** oder **Spurensuche** seltsame Fußabdrücke rund um das Grabmal. Diese könnten nach Größe und Aussehen von menschlichen, nackten Füßen stammen, die jedoch in Hufen zu enden scheinen. Der Investigator kann diesen Spuren ohne weitere Proben folgen. Sie führen zum Portal eines Mausoleums. Mit einer **ST**-Probe öffnet man die Tür. Bei einem Misserfolg ist es möglich, das Würfel zu wiederholen, sofern man dann einen Spaten oder ein anderes Werkzeug als Hebel einset-

zen will. Sobald der Eingang geöffnet ist, schlägt dem Eindringling ein abscheulicher Gestank entgegen. Falls der Spieler nicht zuvor explizit angekündigt hat, dass der Investigator bei der Öffnung den Atem anhält, fällt dieser in Folge des Miasmas in Ohnmacht. Andernfalls erblickt er im Innern des Mausoleums einen offenbar mit bloßen Händen in die Erde gegrabenen Tunnel. Will er in die Finsternis hinabsteigen?

Falls der Investigator das Bewusstsein verliert

Nach dem Bewusstseinsverlust erwacht der Investigator mitten in der Nacht. Douglas Kimball, der Ghoulartige, hockt neben ihm.

Die Tunnel untersuchen

Entscheidet sich der Investigator, die Tunnel zu überprüfen, erweisen sich diese als ein Labyrinth irdener Gänge, die kreuz und quer unter dem Friedhof verlaufen. In der herrschenden Dunkelheit ist dies ein angsteinflößendes Unterfangen. Mit **Orientierung** gelingt es, sich nicht zu verirren. Bei einem Misserfolg krieucht und irrt man so lange durch die Gänge, bis man vor Erschöpfung eine Pause einlegen muss. In jedem Fall verstreicht die Zeit und die Nacht bricht herein. Bei seinem Versuch, den Ausgang aus dem Gewirr von unterirdischen Wegen zu finden, stößt der Investigator schließlich unerwartet auf Douglas Kimball, welcher selbst auf dem Weg an die Oberfläche ist.

Über Ghoule

Diese Gestalten waren meist nicht ganz menschlich, sondern näherten sich dem Menschenstadium in verschiedenen Stadien an. Die meisten der Leiber, obwohl irgendwie zweibeinig, neigten sich stark nach vorn und wirkten entfernt hündisch. Die Mehrzahl war von einer unangenehm gummiartigen Beschaffenheit.

—H. P. Lovecraft, „Pickmans Modell“

Ghoule sind abscheuliche Humanoide mit gummiartiger Haut, hufartigen Füßen, hundeartigen Gesichtszügen und Klauen. Ihre Sprache kann man als Schnattern und Fiepen beschreiben. Sie sind oft mit Grabesschimmel verkrustet, der sich ansammelt, wenn sie fressen.

Sie hausen unter vielen Städten in Tunnelsystemen, oft auf Friedhöfe und in uralten Katakomben konzentriert. Man weiß, dass sie Umgang mit Hexen und jenen haben, die unaussprechliche Genüsse suchen, wobei eine ihnen unwissentlich begegnende Person wahrscheinlich angegriffen wird.

Finstere Legenden deuten die Möglichkeit an, dass sich ein Mensch über einen sehr langen Zeitraum hinweg in einen Ghoul verwandeln kann.



Die Tunnel ignorieren

Falls der Investigator den Tunneleingang findet, aber nicht hinabsteigen möchte, erscheint in dieser Nacht Douglas und betritt das Haus. Liegt er dagegen auf der Lauer und hält Ausschau nach dem mysteriösen Einbrecher, geht es bei *Observierung des Hauses oder des Friedhofs* (siehe unten) weiter. Andernfalls schläft der Investigator, als Kimball sein Zimmer aufsucht, um ihn mit einem Stupser zu wecken. Der Eindringling wünscht eine Unterredung mit ihm (*Ein Gespräch zwischen dem Investigator und der Gestalt*, siehe unten).

Eine Begegnung mit Douglas

Unter *Ein Gespräch zwischen dem Investigator und der Gestalt* finden sich Angaben zu dem, was der ghouliartige Douglas zu sagen hat und welchen Verlust der Investigator dadurch an **STA** erleidet.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Hier wird davon ausgegangen, dass zuvor ein bestimmtes Ereignis (die Beobachtung einer Gestalt beim Betreten und Verlassen des Hauses durch den Investigator) stattgefunden hat. Da auch andere Abschnitte auf *Ein Gespräch zwischen dem Investigator und der Gestalt* verweisen, muss der Spielleiter diese Passagen auf das, was sich jeweils vorher im Abenteuer ereignete, anpassen. Hier führt der Fund des Tunnellabyrinths zu der Begegnung mit Douglas am oder im Tunnel, vielleicht auch am Bett. Entsprechend adaptiert man den Beginn

von *Ein Gespräch zwischen dem Investigator und der Gestalt*, Kimballs Äußerungen bleiben jedoch dieselben.

Sollte der Investigator angreifen wollen, beschreibt *Angriff auf die Gestalt* (siehe unten) in jedem Fall die weiteren Geschehnisse.

Observierung des Hauses oder des Friedhofs

Beobachtet der Investigator das Haus und/oder den Friedhof, tätigt man jede Nacht einen **Glückswurf**. In der ersten Nacht sieht er mit **Glück** eine Gestalt beim Verlassen des Friedhofgeländes, die auf das Haus zusteuert und dann durch eines der Fenster des Arbeitszimmers in Innere gelangt.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Falls der Investigator zuvor die Fensterriegel ausgebeißert bzw. verstärkt hat, rammt die Gestalt ihre Schulter gegen das Fenster, zerschmettert den Holzrahmen und zerbricht die Glasscheibe. Schläft der Investigator zu dieser Zeit im Haus, weckt ihn das laute Geräusch auf.

Würde er die Szene beobachten und warten, taucht das Wesen wenige Minuten später mit Büchern beladen wieder auf, um dann zum Friedhof zurückzukehren. Stellt er sich der Gestalt entgegen, folgt ihr nach oder greift sie an, versucht diese, mitsamt den Büchern in Richtung Friedhof zu entkommen.



Douglas Kimball beim Diebstahl seiner eigenen Bücher

Je nach Verhalten des Investigators sind nun verschiedene Situationen und Ergebnisse denkbar. Nachfolgend ist beschrieben, wie einige dieser Möglichkeiten spielerisch gestaltet werden können. Der Spielleiter sollte die für sein Abenteurer zutreffendste Variante wählen, unter Umständen einige der Optionen miteinander kombinieren und bei Bedarf an den individuellen Spielverlauf anpassen.

Zusammenfassend decken die folgenden Abschnitte diese Handlungsoptionen ab:

- ✘ Der Investigator versucht, die Gestalt anzugreifen.
- ✘ Der Investigator setzt die Gestalt außer Gefecht oder tötet diese.
- ✘ Der Investigator probiert, mit der Gestalt zu sprechen.

Angriff auf die Gestalt

Bei der Gestalt handelt es sich um Douglas Kimball, was der Spielleiter aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten sollte. Versucht der Investigator, das Wesen anzugreifen, ist **Nahkampf (Handgemenge)** erforderlich, um zu sehen, ob der Angriff wirkungsvoll ist. Der Spielleiter prüft für das Geschöpf mit **Ausweichen**, ob es entkommen kann. Kimball hat hier einen Wert von 30% (15/6).

Nun werfen sowohl der Spielleiter für Douglas als auch der Spieler für den Investigator jeweils 1W100 und vergleichen anschließend das Ergebnis für den **Nahkampf (Handgemenge)** des Investigators mit dem Ergebnis für **Ausweichen** der Gestalt.

Gemäß den Regeln für den Nahkampf (*Grundregelwerk*, S. 94 ff.) vergleicht man die erreichten Erfolgsstufen:

- 4 Erzielt der Investigator eine höhere Erfolgsstufe als Douglas, gewinnt er den Angriff und bestimmt mit **1W3** (ggf. plus Schadensbonus) den **Schaden**, der von Kimballs Trefferpunkten abgezogen wird. Bei einer solch erfolgreichen Attacke lässt die Gestalt alle Bücher fallen, die sie mit sich trägt.
- 4 Erlangt der Investigator eine niedrigere Erfolgsstufe als Douglas oder einen Gleichstand, misslingt der Angriff und Kimball nimmt keinen Schaden. Er flieht zum Friedhof.

Mit **Fernkampf (Faustfeuerwaffe)** kann der Investigator eine Schusswaffe nutzen. Man sollte beachten, dass es beim Fernkampf nicht zu einem Vergleich der Erfolgsstufen kommt. Stattdessen würfelt man mit 1W100 und vergleicht das Ergebnis mit der Fertigkeit des Angreifers in der jeweiligen Spezialisierung.

Der Spielleiter würfelt für Douglas auf **Ausweichen** (in Deckung werfen). Bei einem Erfolg erhält der angreifende Investigator 1 Strafwürfel auf **Fernkampf (Faustfeuerwaffe)**. Daher sollte **Ausweichen** vor dem Angriffswurf ausgewürfelt werden. Ist die Schusswaffenattacke erfolgreich, ermittelt man den entsprechenden **Schaden** (1W10 für übliche Faustfeuerwaffen).

Hinweis für den Spielleiter

Bei Bedarf kann man die Kampfregeln ab S. 94 ff. des *Grundregelwerks* oder alternativ ab S. 11 der *Schnellstartregeln* nachschlagen.

In dieser Szene wurde der **GE**-Vergleich zur Festlegung der Initiative ausgelassen, da man davon ausgeht, dass der Investigator als Erster handelt.

Falls eine Flucht für die Gestalt (Douglas Kimball) aus irgendwelchen Gründen unmöglich ist, geht dieser, nachdem er die Bücher fallenließ, zum Gegenangriff über. Diesmal hat das Wesen die Initiative und greift mit seinen Klauen an, sein Nahkampfwert beträgt 50% (25/10). Der Investigator hat nun die Wahl, mit einem **Gegenschlag** oder **Ausweichen** zu reagieren. Wieder würfeln beide und vergleichen die ermittelten Erfolgsstufen:

- 4 Bei einem Gegenschlag würfelt der Investigator auf **Nahkampf (Handgemenge)**. Erhält er eine höhere Erfolgsstufe als Douglas, bleibt er unverletzt und verletzt stattdessen diesen.
- 4 Flieht der Investigator vor dem Kampf, muss er mittels **Ausweichen** eine gleiche oder höhere Erfolgsstufe als Kimball erreichen, um erfolgreich zu sein.

Trifft das ghoullartige Wesen den Investigator, verliert dieser **1W6 Trefferpunkte** und geht zu Boden. Die Gestalt sammelt dann ihre Bücher wieder auf und flüchtet auf den Friedhof.

Hinweis für den Spielleiter

Kimball kämpft nur, um den Attacker abzuschütteln oder niederzurufen. Danach flieht er mit seiner kostbaren Last zum Gräberfeld. Er verfügt über 12 Trefferpunkte, von denen jeder erlittene Schaden abzuziehen ist. Fallen sie auf null, beispielsweise durch zwei Schusswaffentreffer, ist Douglas tot. Greift der Investigator nur mit seinen Fäusten an, verliert Kimball das Bewusstsein, wenn er die Hälfte, also 6, seiner Trefferpunkte eingebüßt hat. Beide Möglichkeiten werden behandelt:

Der Investigator besiegt oder tötet die Gestalt

Falls der Investigator die Gestalt entweder tötet oder außer Gefecht setzt, indem er sie bewusstlos schlägt, kann er einen näheren Blick auf deren Erscheinung werfen. Sie besitzt einen verdorben aussehenden, mit Schlamm und Schimmel bedeckten Körper eines Humanoiden.

Ihr Gesicht sieht viehisch aus, mit großen Reißzähnen und einer verkümmerten Hundeschnauze anstelle einer menschlichen Nase. Das Abscheulichste ist jedoch die unheimliche Ähnlichkeit des Antlitzes mit dem von Douglas Kimball. Diese schockierende Entdeckung erfordert zwei **STA**-Proben. Man würfelt zweimal 1W100 und vergleicht beide Ergebnisse mit der **STA** des Investigators.

- 4 Erster Wurf (0/1W6 STA): Diese Probe resultiert aus dem Schock und dem Grauen infolge der Begegnung mit einem Ghoul. Bei einem Erfolg, wenn also die gewürfelte Zahl den aktuellen Stabilitätswert des Investigators nicht übersteigt oder gleich ist, verliert er keine Stabilitätspunkte. Ein Misserfolg führt zum Verlust von **1W6 STA** sowie zu einer unfreiwilligen Aktion nach Wahl des Spielleiters. Beispielsweise lässt der Investigator einen Gegenstand (Waffe, Taschenlampe) aus seiner Hand fallen oder er schreit laut auf.
- 4 Zweiter Wurf (1/1W4 STA): Diese Probe ergibt sich aus der Erkenntnis, dass es sich bei dem Ghoul um den vermissten Douglas Kimball handelt. Bei einem Erfolg verliert der Investigator **1 STA**, bei einem Misserfolg **1W4 STA** in Verbindung mit einer weiteren unwillkürlichen Handlung, z. B. einem Schrei.

◆ Hinweis für den Spielleiter

Ein Investigator, der mehr als **5 STA** aufgrund einer einzelnen **STA**-Probe verliert, gilt als traumatisiert und muss eine **IN**-Probe würfeln. Bei einem Erfolg hat er das ganze Ausmaß der Situation erfasst und verfällt in einen Zustand geistiger Umnachtung (*Grundregelwerk*, S. 143). Im vorliegenden Fall erleidet er 1W10 Runden lang einen Schreianfall. Ansonsten kann der Spielleiter anhand der Tabellen VII und VIII (*Grundregelwerk*, S. 145 f.) die Auswirkungen eines solchen Anfalls ermitteln. Scheitert die **IN**-Probe, ist der Investigator zwar erschüttert, fällt aber nicht in geistige Umnachtung.

Während der Investigator neben der toten oder bewusstlosen Gestalt des Douglas Kimball steht, hört man von allen Seiten schlurfende Geräusche. Dutzende von Ghoulen tauchen aus der Dunkelheit auf und nähern sich dem Wartenden, was eine dritte **STA**-Probe (0/6 STA) erfordert.

- ✱ Wenn dieser Wurf misslingt, generiert er einen Verlust von **6 STA**. Da dies mehr als 5 Punkte Verlust auf einmal sind, ist eine **IN**-Probe erforderlich. Scheitert diese, ist der Investigator erschrocken, aber sonst in Ordnung. Ist sie erfolgreich, fällt er in einen Zustand geistiger Umnachtung und sinkt ohnmächtig zu Boden. Einige Zeit später kommt er im Sanatorium von Arnoldsburg wieder zu Bewusstsein. An seinem komatösen Körper sah man keinerlei Spuren vom Angriff eines Ghouls oder von Douglas. Anscheinend hörte Thomas Kimball einen Schrei und fand den Investigator auf dem Friedhof. Ein Krankenwagen wurde gerufen und der Kranke verbrachte eine Woche in der Obhut der Heilanstalt. Glücklicherweise haben seine Bemühungen aber gefruchtet, denn danach hat nie wieder jemand einen Einbruchversuch in Thomas Kimballs Haus unternommen. Es kehrte Ruhe in der Gegend ein. Hiermit endet das Szenario. Der Hausherr glaubt, dass der Investigator den Einbrecher vertrieben habe, und zahlt hierfür

mit Vergnügen den in Aussicht gestellten Betrag. Es obliegt dem Investigator, ob Kimball die ganze Wahrheit über seinen vermissten Onkel erfährt. Unter *Fazit* sind ergänzende Hinweise zu Auswirkungen und Belohnungen genannt, die sich aus dem individuellen Verlauf der Geschichte ergeben.

- ✱ Gelingt die dritte **STA**-Probe, sollte sich der Investigator bewusst machen, was er angesichts der Lage unternimmt, denn eine Horde von Ghoulen rückt auf ihn zu. Entscheidet er sich für den Schusswaffengebrauch oder einen Kampf, bezwingen ihn die Ghoule. Selbst wenn einige Schläge beziehungsweise Schüsse treffen, es sind einfach zu viele von ihnen. Die Wesen verschleppen den Überwältigten in ihre Erdhöhle und er wird nie wieder gesehen. Entschließt sich der Investigator zur Flucht, verfolgen die Ghoule ihn nicht, sondern bringen Douglas, ob tot oder bewusstlos, zum Friedhof. Kommt der Geflohene am folgenden Morgen zu den Gräbern, kann er keine Hinweise auf die Kimball-Gestalt oder die Ghoule entdecken. Letztere sind weitergezogen und kehren nicht wieder. Thomas Kimball wird nicht mehr behelligt. Hiermit endet die Szene analog zur vorherigen Beschreibung und führt zu den oben bereits genannten Folgen.

Den Schluss des Abenteuers beschreibt *Fazit*.

Ein Gespräch zwischen dem Investigator und der Gestalt

Ein normales Rufen entlockt der Gestalt keine nennenswerte Reaktion, im besten Fall dreht sie dem Investigator für einen Augenblick ihren Kopf zu und setzt anschließend unbeirrt ihren Weg zu den Gräbern fort. Ruft man laut den Namen „Douglas Kimball“, hält das Wesen einen Moment lang inne und zieht dann langsam am Friedhof weiter, so als erwarte es, dass man ihm folgt. Zwischen den Gräbern bewegt sich das Geschöpf auf Kimballs Lieblingsgrabplatte zu und lässt sich dort nieder. Nähert sich der Investigator, grüßt es ihn mit einem „Hallo“.

Dieser Anblick und die Erkenntnis, dass es sich bei dem ghoullartigen Wesen um Douglas Kimball handelt, erfordert eine **STA**-Probe (0/1W4). Bei einem Misserfolg verliert man **1W4 STA** und als unkontrollierbare Handlung erfolgt ein Schrei. Kimball, der Ghoul, zieht sodann eine Augenbraue hoch und wartet, bis sich der Investigator zusammenreißt und wieder beruhigt.

Solange der Investigator Aktionen unterlässt, die Douglas verärgern, z. B. weil er versucht, ihn mit Fäusten oder Schusswaffen anzugreifen (vgl. hierzu *Angriff auf die Gestalt*), beantwortet der Ghoullartige bereitwillig alle höflich an ihn gerichteten Fragen. Er berichtet, dass er seine stumpfsinnige Existenz unter den Menschen einfach leid gewesen sei. Das Einzige, das er je vom Erdenleben erwartet hätte, wäre, in Ruhe gelassen zu werden, um lesen zu können, wann immer er wollte. Doch immerzu

hätten die Leute Forderungen an ihn gestellt. Als Ghoul sei das Leben hingegen großartig. Man benötige kein Geld und man müsse sich nicht zum Essen umziehen. Man müsse niemanden treffen, außer zu den Mahlzeiten. Man könne lesen, bei Tag und bei Nacht. Allerdings würden die anderen Ghoule bald den Eingang zum Tunnelsystem versiegeln, weswegen Douglas nur noch eine einzige Nacht bliebe, um mehr seiner Bücher zu holen, bevor die Ghoule und er für immer weggehen würden. In der unteren Welt gäbe es so viel zu sehen und zu erleben, dass er sogar plane, ein eigenes Werk über seine Erfahrungen zu verfassen.

Douglas bittet den Investigator, seinem Neffen gegenüber nicht zu erwähnen, dass er noch mehr oder weniger am Leben ist. Dann schleicht er in das

Mausoleum und steigt in den Tunnel hinab. Zuletzt zieht er eine große Steinplatte über den Eingang, um diesen hinter sich zu blockieren. Falls der Investigator von den Reizen des Ghoullebens verzaubert wurde oder er Douglas aus anderen Gründen folgen möchte, besteht dazu die Möglichkeit, aber man hört dann nie wieder etwas von ihm. Lässt er sie alleine ziehen, verschließen Kimball und die Ghoule den Eingang zu den Tunneln und kehren niemals zurück.

Diese Unterhaltung mit der Ghoulgestalt offenbart dem Investigator einerseits den wahren Sachverhalt, doch es ist eine widerliche Wahrheit, deren Kenntnis den Verlust von **IW4 STA** nach sich zieht. Andererseits verbessert diese Erkenntnis das Wissen des Investigators, sodass dessen Wert für „Cthulhu-Mythos“ um 3% steigt.

FAZIT

Gegebenenfalls entwickelt der Investigator eine originelle oder gänzliche andere Problemlösung. Das Zubetonieren der Gruft z. B. würde die Ghoule wenig beeindrucken, da sie ohnehin im Begriff waren, den Friedhof zu verlassen. Er muss sich entscheiden, ob er Thomas Kimball die Wahrheit über seinen Onkel erzählen möchte oder die Umstände geheim lassen soll. Je nach Handeln des Investigators erhält dieser einige, beziehungsweise alle der folgenden „Belohnungen“, vorausgesetzt, er hat überlebt und ist nicht selbst auf mysteriöse Weise verschwunden:

☛ Durchlitt der Investigator eine geistige Umnachtung, gewinnt er 5% in der Fertigkeit „Cthulhu-Mythos“ hinzu.

☛ Hat er mit Douglas Kimball gesprochen, erhält er +1W6 STA infolge der Gewissheit, dass es einen Ghoul gibt, der nicht mehr zurückkehren will. Thomas Kimball kann daher wieder ruhig und ohne Angst vor weiteren Einbrüchen schlafen.

☛ Der Neffe zahlt dem Investigator für seine Arbeit bereitwillig 10 \$. Falls dieser etwas Wertvolles im Haus zerstört hat, zieht er vom Honorar 5 \$ ab.

Schlussendlich sollte der Spieler prüfen, ob er einige der erfolgreich eingesetzten Fertigkeiten durch die gesammelten Erfahrungen verbessern kann (siehe *Grundregelwerk*, S. 88).

Dieses Abenteuer endet hier, aber unzählige weitere Mysterien und Geheimnisse auf der Welt warten nur darauf, gelüftet zu werden!



ANHANG: SPIELER-KARTE UND VORGEFERTIGTE INVESTIGATOREN



Der bzw. die Spieler können sich aus den fünf vorgefertigten Investigatoren frei aussuchen, wen sie spielen möchten. Oder der Spielleiter teilt individuell zu bzw. lässt auslosen.

Für alle Investigatoren wird das **Glück** noch selbst ausgewürfelt (mit 3W6x5)!

JESSIE WILLIAMS

Alter: 20 Jahre

Beruf: Studentin der Geschichtswissenschaften

ST 70 **KO** 80 **GR** 50 **IN** 60
MA 50 **GE** 40 **ER** 50 **BI** 60

Trefferpunkte: 13

Geistige Stabilität: 50

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 10

Bewegungsweite: 8

Glück: (3W6x5) _____



Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 60% (30/12), Schaden 1W3 oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 20% (10/4), Schaden nach Waffe

Fernkampfwaffe (Gewehr/Flinte) 25% (12/5), Schaden nach Waffe

Ausweichen 40% (20/4)

Fertigkeiten: Archäologie 20%, Autofahren 40%, Bibliotheksnutzung 60%, Charme 50%, Einschüchtern 15%, Elektrische Reparaturen 10%, Erste Hilfe 30%, Finanzkraft 40%, Geschichte 70%, Kaschieren 10%, Klettern 20%, Mechanische Reparaturen 40%, Naturkunde 10%, Okkultismus 5%, Orientierung 10%, Psychologie 50%, Schwimmen 20%, Springen 20%, Spurensuche 30%, Überreden 25%, Überzeugen 10%, Verborgen bleiben 50%, Verborgenes erkennen 50%, Werfen 20%

Sprachen: Englisch 60%

Hintergrund

Beschreibung: Wache Augen, jugendliches Aussehen und trägt modische Kleidung.

Glaube/Weltsicht: Fester Glaube an Gott, darin unterwiesen durch ihre Mutter.

Wichtige Personen: Ihre Mutter Joyce, der sie jede Woche schreibt.

Bedeutende Orte: Das Haus ihrer Mutter in Boston, wo es das beste Essen der Welt gibt.

Gehüteter Besitz: Die Taschenbibel ihres verstorbenen Vaters.

Wesenszüge: Eine Hasardeurin, die es mag, inmitten des Geschehens zu sein.

Ausrüstung und Besitz

Schultert Tasche, Bleistifte und Füllfederhalter, Notizblock, Taschenbibel, Haarklammern.

Notizen

DR. NEVADA JONES

Alter: 35 Jahre

Beruf: Professor für Archäologie

ST 60 **KO** 50 **GR** 40 **IN** 60
MA 50 **GE** 70 **ER** 50 **BI** 80



Trefferpunkte: 9
Geistige Stabilität: 50
Schadensbonus: 0
Statur: 0
Magiepunkte: 10
Bewegungsweite: 9
Glück: (3W6x5) ____

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 50% (25/10), Schaden 1W3 oder nach Waffe
 Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 40% (20/8), Schaden 1W10 (.38 Automatik)
 Ausweichen 35% (17/7)

Fertigkeiten: Archäologie 70%, Autofahren 20%, Bibliotheksnutzung 40%, Charme 50%,
 Einschüchtern 15%, Erste Hilfe 50%, Finanzkraft 40%, Geschichte 60%, Horchen 20%,
 Kaschieren 10%, Klettern 20%, Mechanische Reparaturen 10%, Naturkunde 30%, Okkultis-
 mus 60%, Orientierung 10%, Psychologie 40%, Schwimmen 20%, Springen 20%, Spurensuche
 10%, Überzeugen 10%, Verborgenen bleiben 20%, Verborgenes erkennen 50%, Werfen 20%

Sprachen: Englisch 80%; Latein 40%

Hintergrund

Beschreibung: Attraktiv, aber etwas ungeschliffen und unterdurchschnittlich groß. Wenn es sein muss, trägt er Anzug, bevorzugt aber lässigere Kleidung.
Glaube/Weltansicht: Er liebt Geschichte sowie alte Kulturen und will sich durch den Fund verlorener Schätze profilieren.
Wichtige Personen: Sein Vater, Frank Jones, der durch seine Funde berühmt wurde. Nevada ist der Meinung, dass er im Schatten seines Vaters steht.
Bedeutsame Orte: Eine Bar, in der Alkohol verkauft wird und wo er seine Probleme vergessen kann.
Gehüteter Besitz: Sein St.-Christophorus-Medaillon, das er als seinen Talisman ansieht.
Wesenszüge: Leichtsinnig, er handelt, bevor er nachdenkt.

Ausrüstung und Besitz

Reiseutensilien in einer Schultertasche, .38er Automatik mit Munition, Bleistifte und Notizblock, Haarkamm, St.-Christophorus-Medaillon.

Notizen

LOIS RUSSO

Alter: 19 Jahre

Beruf: Studentin der Ingenieurwissenschaften

ST 80 **KO** 60 **GR** 60 **IN** 50
MA 50 **GE** 70 **ER** 40 **BI** 50

Trefferpunkte: 12

Geistige Stabilität: 50

Schadensbonus: +1W4

Statur: +1

Magiepunkte: 10

Bewegungsweite: 9

Glück: (3W6x5) ____



Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 60% (30/12), Schaden 1W3+Sb oder 1W4+1+Sb (Springmesser) oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 20% (10/4), Schaden nach Waffe

Fernkampf (Gewehr/Flinte) 25% (12/5), Schaden nach Waffe

Ausweichen 35% (17/7)

Fertigkeiten: Autofahren 40%, Bibliotheksnutzung 20%, Charme 15%, Einschüchtern 50%, Elektrische Reparaturen 40%, Erste Hilfe 30%, Finanzkraft 40%, Horchen 20%, Kaschieren 10%, Klettern 40%, Mechanische Reparaturen 70%, Naturkunde 10%, Okkultismus 5%, Orientierung 40%, Psychologie 10%, Schließtechnik 21%, Schwimmen 20%, Springen 50%, Spurensuche 50%, Überreden 25%, Überzeugen 10%, Verborgenen bleiben 40%, Verborgenes erkennen 25%, Werfen 20%

Sprachen: Englisch 50%; Italienisch 25%

Hintergrund

Beschreibung: Athletische Erscheinung, brauner Bubikopf, Kleidung im Stil der Flapper.

Glaube/Weltansicht: Katholisch erzogen, mit einem gesunden Respekt vor dem Übernatürlichen, manchmal sehr abergläubig.

Wichtige Personen: Ihr Vater, von dem sie weiß, dass er für den Gangster Dutch Schultz in New York arbeitet.

Bedeutende Orte: New York, im Kreis ihrer lieben Familie. Der Sportplatz, auf dem sie trainiert und zu sich selbst findet.

Gehüteter Besitz: Ein Springmesser, das sie von ihrem Vater mit den folgenden Worten bekam: „Trag es bei Dir, das hilft Dir aus üblen Situationen heraus.“

Wesenszüge: Kompromisslos mit hitzigem Gemüt. Sie liebt es, zu streiten, und läuft niemals unter einer Leiter hindurch.

Ausrüstung und Besitz

Springmesser, Handtasche, Bleistift, Notizblock, Haarklammern, Kruzifix-Anhänger.

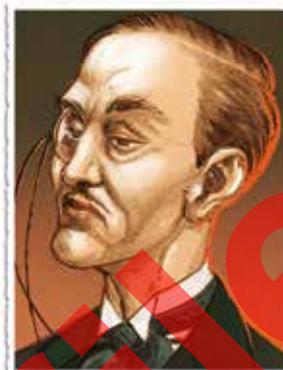
Notizen

WENTWORTH AVEBURY

Alter: 58 Jahre

Beruf: Professor für Sprachen

ST 50	KO 60	GR 50	IN 70
MA 60	GE 40	R 50	BI 80



Trefferpunkte: 11

Geistige Stabilität: 60

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 12

Bewegungsweite: 6

Glück: (3W6x5) _____

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 45% (22/9), Schaden 1W3+Sb oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 20% (10/4), Schaden nach Waffe

Fernkampf (Gewehr/Flinte) 25% (12/5), Schaden nach Waffe

Ausweichen 40% (20/8)

Fertigkeiten: Archäologie 20%, Autofahren 20%, Bibliotheksnutzung 60%, Charme 15%, Einschüchtern 15%, Erste Hilfe 30%, Finanzkraft 40%, Geschichte 25%, Horchen 50%, Kaschieren 10%, Klettern 20%, Mechanische Reparaturen 10%, Naturkunde 10%, Okkultismus 5%, Orientierung 10%, Psychologie 40%, Schwimmen 20%, Springen 20%, Spurensuche 10%, Überzeugen 60%, Verborgenen bleiben 40%, Verborgenes erkennen 50%, Werfen 20%

Sprachen: Englisch 80%; Ägyptische Hieroglyphen 50%, Altgriechisch 40%, Latein 70%

Hintergrund

Beschreibung: Trägt einen leicht verschlissenen Anzug. Von durchschnittlicher Größe mit getrimmtem Oberlippenbart. Studiert Texte eher mit Monokel als mit Brille.

Glaube/Weltsicht: Ein lebenslanges Interesse an Mythos und an Folklore. Er ist gewillt, an die Realität des Übernatürlichen zu glauben, aber er muss dafür noch sichere Beweise finden.

Wichtige Personen: Seine verstorbene Frau Jane. Er glaubt, dass sie ihm vor ihrem Tod noch etwas mitteilen wollte.

Bedeutsame Orte: Ein ruhiger Platz im Wald, wo er den Vögeln zuhören kann und sich mit einem guten Buch entspannen kann.

Gehüteter Besitz: Ein kleiner Bilderrahmen mit dem Foto seiner verstorbenen Frau Jane.

Wesenszüge: Wissbegierig, akribischer Ermittler.

Ausrüstung und Besitz

Füllfederhalter und Bleistifte, Notizblock, gerahmtes Foto seiner verstorbenen Frau.

Notizen

KEIKO CAIN

Alter: 21 Jahre

Beruf: Studentin der Naturwissenschaften

ST 50 **KO** 80 **GR** 40 **IN** 60
MA 60 **GE** 50 **ER** 50 **BI** 70

Trefferpunkte: 12

Geistige Stabilität: 60

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 12

Bewegungsweite: 9

Glück: (3W6x5) ____



Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 45% (22/9), Schaden 1W3 oder 1W4 (Taschenmesser) oder 1W6 (Hockeyschläger) oder nach Waffe

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 20% (10/4), Schaden nach Waffe

Fernkampf (Gewehr/Flinte) 25% (12/5), Schaden nach Waffe

Ausweichen 25% (12/5)

Fertigkeiten: Autofahren 20%, Bibliotheksnutzung 50%, Charme 15%, Einschüchtern 15%, Erste Hilfe 50%, Finanzkraft 40%, Horchen 50%, Kaschieren 10%, Klettern 20%, Mechanische Reparaturen 10%, Naturkunde 60%, Naturwissenschaft (Biologie) 70%, Okkultismus 5%, Orientierung 30%, Psychologie 30%, Schwimmen 20%, Spurensuche 10%, Überreden 40%, Überzeugen 40%, Verborgenes erkennen 60%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 20%

Sprachen: Englisch 70%; Japanisch 35%

Hintergrund

Beschreibung: Schlanke Erscheinung mit üppigen, dunklen Haaren, unterdurchschnittliche Größe, breites Lächeln und Brillenträgerin.

Glaube/Weltansicht: Die Wissenschaft kann alles erklären, wenn man ihr genug Zeit lässt. Sie glaubt nicht an Geister und will die wissenschaftliche Erklärung für solch unheimliche Geschehnisse finden.

Wichtige Personen: Ihr älterer Bruder Hugo, den sie innig liebt. Er arbeitet als Arzt in San Francisco.

Bedeutende Orte: Bibliotheken, wo sie sich in dicken, wissenschaftlichen Büchern verlieren kann.

Gehüteter Besitz: Ein silberfarbenes Taschenmesser, ein Geschenk ihres Bruders, das sie als Glücksbringer immer bei sich trägt.

Wesenszüge: Abenteuerlustig, mag es zu werkeln und sich die Hände schmutzig zu machen.

Ausrüstung und Besitz

Silberfarbenes Taschenmesser, Notizblock, Bleistifte und Füllfederhalter, blaues Tintenfasschen, kleiner Experimentierkasten in Schultertasche, Hockeyschläger.

Notizen



GROENLAND TROPISCH

NWTH

SPLITTERMOND

Die Schlangengerufen eine magische Tradition aus Lorakis

„Magie ist wie eine Grube sich windender Schlangen, kleiner Nestling. Die Schlangen können tückisch sein, verlogen und giftig, aber sie können Dich auch wie eine zweite Haut umschließen und schützen.“

– Aszasz in den Ästen zu seinem Lehrling

Kulturen: Tar-Kesh, Gulong, vereinzelt auch Naga-Sümpfe und Schattenwald

Anzahl: 300-500

Verbreitung: Schlangenlande

Wappen/Zeichen: Drei gewundene Schlangen in Form einer Triskele, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen.

Bedeutende Vertreter: Aszasz in den Ästen (Gnom, *817 LZ, dicklich, sardonisches Lachen, schwarze Nattern winden sich um seine Hörner),

Yosza mit den tausend Körpern (Mensch, *887 LZ, spricht nicht in ganzen Sätzen), Tizhesza die Lidlose (Naga, Geburtsdaten unbekannt, graue Zöpfe, die sich um den gesamten Körper schlängeln, wirkt müde von der Last der Jahre)

Bemerkenswertes: Die Schlangengerufen sind ein geheimnisvoller Zirkel, deren beschworene Kreaturen gleich welcher Art die Merkmale von Schlangen tragen.

In den weiten Steppen Gulongs, in den giftigen Dschungeln Tar-Keshs und den Sümpfen der Naga achtet und fürchtet man die einzelgängerischen und mystischen Magier, die Schlangengerufen genannt werden. Es wird ihnen eine besondere Nähe zu Zarusz nachgesagt, der Weltenschlange, die einst mit ihrem Leib und Blut die Feuer von Lurogosh löschte. Schlangengerufen üben sich in der Kunst der Beschwörung, wobei die von ihnen beschworenen Wesen immer einer Schlange ähneln.

Geschichte

Es heißt, die Schlangengerufen seien in jenen Tagen entstanden, als Zarusz sich opferte, um dort wo heute Gulong liegt, das Feuer zu löschen, das Lurogosh

verzehrte. Wie Funken stoben sieben Schuppen über das Land hinweg, eine jede erfüllt mit der magischen Essenz der Weltenschlange. Junge Mädchen, aus ihren Sippen verstoßen, fanden sie und folgten dem eindringlichen Flüstern, das aus den Schuppen zu ihnen sprach. So wurden sie die Stammütter der Schlangengerufen.

Die Blüte dieser Tradition brach im 6. Jahrhundert mit der Gründung des Reiches von Gulongaitan an. Die Schlangengerufen gaben zu jener Zeit ihre selbst gewählte Einsiedelei auf und wurden zu einer Stütze des mächtigen neuen Reiches. So heißt es, sie seien enge Berater der Könige gewesen und aus ihren Reihen seien gar zwei Königinnen hervorgegangen – doch gaben viele Ihnen auch die Schuld

an jenem Hochmut, der den Untergang des Reiches besiegelte. Seither leben die Schlangeneruher im Verborgenen. Nur noch selten suchen Einheimische bei ihnen Rat, und man fürchtet sie vielerorts mehr als man sie schätzt.

Gasbildung

Es heißt, Kinder, die ohne Furcht mit Schlangen spielen und von diesen verschont werden, seien dazu auserkoren, diesen Pfad zu gehen. Schlangeneruher spüren diese Kinder auf und laden sie ein, ihr Lehrling zu werden – meist entgegen dem Willen der Angehörigen. Doch bisweilen überantworten die Eltern ihre Kinder den Lehrmeistern mit Stolz und guten Wünschen.

Als *Fließende*, wie die Lehrlinge der Schlangeneruher heißen, durchleben sie eine harte Zeit. Ihnen wird der Kopf geschoren, sie schlafen in einer Grube voller Nattern und lernen die *Fließende Zunge*, die Geheimsprache der Schlangeneruher. Ihre erste Häutung, wie man die Prüfungen der Lehrlinge nennt, ist die Beschwörung einer schlangenhaften Kreatur. Als Symbol der bestandenen Häutung spaltet man ihre Zunge bis zur Wurzel und überreicht ihnen eine weiße Natter als Vertrauten, auch dürfen sie sich fortan *Gehäutete Wanderer* nennen. In den nächsten Jahren ziehen sie von Meister zu Meister, um deren Geheimnisse zu lernen. In den *Viperngruben von Asha-Zsu* erleben sie schließlich ihre zweite Häutung, eine mächtigere Beschwörung, und erhalten eine Schuppentätowierung vom Hals bis zu den Fersen. Als *Gezeichnete Meister* dürfen sie nun eigene Lehrlinge ausbilden. Die dritte Häutung zur *Wiedergeborenen* erreichen nur wenige außerordentlich begabte Schlangeneruher.

Magieausübung

Schlangeneruher sehen die Magie als Ausdruck einer ungezähmten inneren Energie, die einst in der göttlichen Schlange Zarusz loderte und an der sie Anteil haben. Beschwörungen und andere Zauber äußern sich bei Schlangeneruher in ähnlicher Weise, manifestiert sich die magische Energie doch in Form von ätherischen Schlangen, die sich um den Körper

des Schlangeneruhers winden. So sind beispielsweise auch Stärkungs- und Heilzauber für kundige Außenstehende meist daran zu erkennen, welche Arten an Schlangen den Körper des Zauberers umschlingen. Zauber sind meist begleitet von Gesängen in der fließenden Zunge, wodurch sie der rohen und ungeformten Kraft in ihrem Inneren Struktur und Form verleihen können. Diesem Bild der Magie als innerer Energie entsprechend suchen sie bei misslungenen Zaubern auch nirgendwo Schuld als bei sich selbst – was sich dann, wenn jemand anders zu Schaden kommt, in rituellen Selbstverletzungen als selbst erlebte Strafe äußert.

Zur Regeneration ihres Fokus geben sie sich ekstatischen Tänzern in fließenden, schlangengleichen Bewegungen hin. Als Artefakte nutzen sie häufig Fetische aus Schlangenhaut, -knochen und -innereien, die häufig die Form von Kreaturen mit an Schlangen erinnernden Merkmalen haben. Sie nutzen diese als Strukturgeber und Zauberspeicher, und es gilt als großes Geschenk, einen solchen Fetisch überreicht zu bekommen – übergibt damit der Schlangeneruher doch einen Teil seiner selbst.

Der mystische Zirkel

Auch wenn es keine feste Ordensgemeinschaft gibt, so gibt es doch Riten und Traditionen, die das Leben und die seltenen Zusammenkünfte der Schlangeneruher bestimmen. Die Schlangeneruher eines Gebiets bilden formlose Gemeinschaften, Nester genannt, die sich alle drei Jahre an geheimen Orten treffen, die von Fremden meist wegen der unüberschaubaren Zahl dort lebender Schlangen gemieden wird. Einen festen Vorsitz gibt es bei diesen Treffen nicht, doch gebührt dem ältesten Schlangeneruher die Ehre, das gemeinsame Feuer zu entzünden und das Treffen zu eröffnen. Alle drei Jahre treffen sich die Nester der Schlangeneruher in den Viperngruben von Asha-Zsu am nördlichen Ausläufer des Wolkenkamms, um dort neue Initianten in ihren Reihen aufzunehmen und sie mit den traditionellen Tätowierungen zu zeichnen. Hierarchien sind den Schlangeneruhern unbekannt. Es gibt zwar durchaus verschiedene Grade der

Meisterschaft – vom einfachen Fließenden über den Gehäuteten Wanderer, den Gezeichneten Meister bis zum Wiedergeborenen, aber diese Ränge zeigen vielmehr den Grad der Beherrschung von Magie als eine hierarchische Ordnung. Lediglich ein nomineller Vorsitz in Riten sowie eine besondere Ehrerbietung ist mit diesen Rängen verknüpft.

Personen

Aszasz in den Ästen (Gnom, *817 LZ, dicklich, sardonisches Lachen, schwarze Nattern winden sich um seine Hörner) lebt im ausgehöhlten Stamm eines Drachenbaums auf einer Klippe hoch über dem Auge von Telwari. Er gilt als meisterlicher Gift- und Drogenmischer, der Tinkturen und Tränke herstellt, die ihresgleichen in Lorakis suchen. Er selbst verbrachte nach einem misslungenen Selbstversuch mehrere Jahre in einer todesähnlichen Starre. Er behauptet, Ilysss, die Zarusz-Schlangenkönigin der grünen Speikobras, habe ihn zurück ins Diesseits gebracht. Seitdem widmet er sein Leben der Suche nach den Spuren der Gottesdienerin. *Yosza mit den tausend Körpern* (Mensch, *887 LZ, beendet nie einen Satz) verdankt ihren Namen den unzähligen Schlangen, die sich um ihren Hals, ihren Torso und ihre Gliedmaßen winden, und die jedes ihrer Worte mit Zischeln und Rasseln unterstützen. Sie führt eine erbitterte Fehde mit ihrer eigenen Tochter Ushnagat, der Anführerin einer Gulongisippe, die einst Yoszas Gatten ermordete, ihren eigenen Vater. *Tizhesza die Lidlose* (Naga, Geburtsdaten unbekannt, graue Zöpfe, die sich um den gesamten Körper schlängeln, wirkt müde von der Last der Jahre) wird von vielen als die mächtigste Schlangenuferin angesehen.

Sie lebt in einer Pyramide inmitten des Schattengewaldes und gilt selbst innerhalb dieser Gemeinschaft von Einzelgängern als Sonderling, die nur selten die schwarzen Mauern ihrer Festung verlässt. Es heißt, sie habe den Untergang Gulongaitans miterlebt und Suche seit jener Zeit nach einem Weg, sich an den Geschöpfen der Anderswelt zu rächen, die das Reich in ihren Augen verraten hätten. Ihr ärgster Feind ist das Feenwesen Kwa-Helor, die Bestie mit den Stachelzungen, das sie in ihren Träumen heimsucht.

Zitasza (Gnomin, *961 LZ, violett gefärbte Hörner, neugierig) ist eine junge Keshubim, die sich in Tarkesh als begabte Beschwörerin einen Namen gemacht hat. Im Gegensatz zu vielen ihrer Ordensschwestern



ist sie recht leutselig und pflegt nicht nur Umgang mit anderen Keshubim, sondern sogar mit farukanischen Elementarrufern, was viele Keshubim durchaus kritisch sehen.

Ressourcen

Die wichtigste Ressource eines Schlangenerufers ist seine *Kreatur*. Schon vor der ersten Häutung wird dem Fließenden eine Schlange als Gefährte anvertraut. Im Laufe seines Lebens kommen weitere Schlangen diverser Arten hinzu, erfahrene Schlangenerufer reiten gar auf den Kolossnattern der Steppen Gulongs. Schlangenstäbe werden als *Relikt* von Lehrmeister zu Lehrling weitergereicht. Oftmals umgibt diese Artefakte eine eigene Geschichte, viele tragen eigene Namen wie der *Lange Zahn von Uszu* oder *Ishantis Blick*. Der *Mentor* bleibt Zeit seines Lebens ein fester Bezugspunkt für den Schlangenerufer. Auch Jahrzehnte nach der Ausbildung ist das Band noch sehr stark zwischen Lehrer und Schüler, und es geschieht nicht selten, dass ein sterbender Schlangenerufer seinen Mentor aufsucht, um in seinem Beisein aus dem

Leben zu scheiden. Umgekehrt kann ein Schlangenerufer selbst einen Lehrling ausbilden, der ihm dann als Gefolge dient.

Profil

Häufige Ausbildungen: Beschwörer

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde

(I: Meditation),

Heilkunde (Schwerpunkt Gifte), Naturkunde, Überleben

Wichtige Zauberschulen: Beherrschungsmagie, Bewegungsmagie, Naturmagie, Elementare Zauberschulen, v.a. Schattenmagie, keine Lichtmagie wählbar, Verwandlungsmagie

Häufige Zauber: [Wesen] rufen, v.a. Schattenwesen rufen.

Typische Artefakte: Fetische (Talismane und ladungsbasierte Zauberspeicher) aus Schlangenhaut (Zauberverstärker bzw. mit Schattenwesen rufen 0 bis II)

Ränge bei den Schlangenerufern

Punkte	Titel	Bedeutung
1	Fließender	ist einem Lehrmeister unterstellt, wird von Meistern oft auch „Nestling“ genannt
2	Gehäuteter Wanderer	ist ein wandernder Schüler, der verschiedene Lehrmeister aufsucht
3	Gezeichneter Meister	darf Nestlinge ausbilden und beim Nest-Rat der Schlangenerufer sprechen
4	Wiedergeborener	erfahrener Beschwörer, dem man mit tiefem Respekt und Ehrerbietung begegnet

Text: Daniel Rupp

Satz: Claudia Heinzelmann

Illustration: Vincent Modler

UHRWERK VERLAG

MUTANT

JAHR NULL

DAS ZONEN- TABELLENWERK

Die Zone, das postapokalyptische Ödland aus *Mutant: Jahr Null*, steckt voller Gefahren. Die Ruinen, die einst eine blühende Metropole gewesen sind, werden bevölkert von zwielichtigen Gestalten, hungrigen Bestien und rätselhaften Maschinen. Und auch die Umwelt selbst ist mitunter erklärter Feind des Mutanten, der die Zone erkundet. Trotzdem zieht es viele Mutanten regelmäßig aus der Sicherheit der Arche in die Zone, denn wertvolle Artefakte warten darauf, in den Überresten der Welt von damals entdeckt und erbeutet zu werden.

Schon das Grundregelwerk von *Mutant: Jahr Null* enthält eine Menge Bedrohungen und Artefakt sowie einen einfachen aber effektiven Zufallsgenerator, um diese Elemente in den einzelnen Zonensektoren zu platzieren. Mit den eigenständigen Regelwerken *Genlabor Alpha* und *Mechatron* hat sich die Zahl

möglicher Begegnungen, Bedrohungen und Belohnungen in der Zone stark vergrößert. Wer in der Rolle der Spielleitung all diese Elemente einsetzen möchte, kann leider den tollen Zufallsgenerator aus dem Grundregelwerk nicht nutzen.

Um diesem Problem abzuhelpen, führt das Zonen-Tabellenwerk die Inhalte aus allen drei Regelwerken zusammen und bietet Zufallstabellen, die Teile der Tabellen aus *Mutant: Jahr Null* ersetzen. Der grundlegende Mechanismus zum Erstellen von Zonensektoren bleibt bestehen, die Tabellen zum Bestimmen von Bedrohungen und Artefakten werden ersetzt. An ihrer Stelle kommen die Tabellen des Tabellenwerks zum Einsatz, die neben den eigentlichen Bedrohungen und Artefakten auch stets einen Verweis enthalten, wo in welchem Buch der jeweilige Inhalt im Detail beschrieben wird.

DIE ETWAS ANDERE ZONE

Für den Einsatz des Tabellenwerks sind also keine anderen Regeln zu beachten, als jene, die bereits im Regelwerk zu finden sind. Es sollte aber darauf hingewiesen werden, dass das Flair eurer ganz eigenen Zone sich maßgeblich ändern wird, wenn das Tabellenwerk zum Einsatz kommt. Im Folgenden sind daher einige Hinweise zum Gebrauch dieses Werkzeugs gesammelt.

PLOT UND METAPLOT

Damit all die neuen Bedrohungen und Artefakte sinnvoll in den Weiten der Zone auftauchen können, sollte man davon ausgehen, dass die Kampagnenplots aus *Genlabor Alpha* und *Mechatron* in der Spielwelt bereits stattgefunden haben. Die Tiermutanten haben ihre *RoboterAufseher* überwunden und sind aus *Paradise Valley* ausgebrochen. *Mechatron 7* hat sich der Außenwelt geöffnet und die Roboter wandern durch die Zone. Dadurch haben die diversen neuen Bedrohungen und auch Artefakte ihren Weg ins Ödland gefunden. Als Spielleitung gilt es also, abzuschätzen, ob die Kampagnen aus den beiden separaten Regelwerken noch gespielt werden sollen, bevor das vollständige Tabellenwerk zum Einsatz kommt.

Gleichzeitig gilt es auch, den Meta-Plot aus *Jahr Null* im Auge zu behalten. Dieser setzt voraus, dass bestimmte plotrelevante Artefakte von den Charakteren gefunden werden. Mit der stark vergrößerten Artefaktabelle wird der Fund

dieser Gegenstände selbstverständlich unwahrscheinlicher und kann sehr lange auf sich warten lassen. Die Spielleitung kann diesen Fakt einfach akzeptieren, schließlich ist Mutant offen genug gehalten, um notfalls gänzlich auf einen Meta-Plot zu verzichten. Die plotrelevanten Artefakte können aber auch abseits des Zufallsmechanismus gezielt ins Spiel gebracht werden, um den Plot zu starten und voranzutreiben. Beide Vorgehensweisen funktionieren problemlos, wenn das Tabellenwerk genutzt wird, die SL sollte sich lediglich über die Konsequenz klar sein, die der Einsatz des Tabellenwerks für den Meta-Plot bedeuten kann.

HIGHTECH-ÖDLAND

Nicht nur im Falle des Metaplots bewirken die zusätzlichen Artefakte eine Veränderung der Zonen-Szenerie. Insgesamt werden die Charaktere weitaus fortschrittlichere Gegenstände entdecken können, wenn die Artefakte aus *Genlabor Alpha* und *Mechatron* zum Einsatz kommen. Die Feuerwaffen aus dem Grundregelwerk werden um Laser- und Plasmawaffen ergänzt und auch sonst findet sich einiges an Technologie, die nicht mehr als bodenständig bezeichnet werden kann.

Ähnlich verhält es sich mit Begegnungen und Bedrohungen: Wenn das Tabellenwerk verwendet wird, wird statistisch jede sechste Begegnung einen oder mehrere Roboter beinhalten, auf die die Charaktere treffen. Das stellt grundlegend keinerlei Problem dar, sollte aber bei der Wahl der Zufallstabellen berücksichtigt

ABKÜRZUNGSSCHLÜSSEL

J – Mutant: Jahr Null
 G – Genlabor Alpha
 M – Mechatron

werden. Der Einsatz der Elemente aus allen drei Regelwerken macht die Science Fiction-Elemente, die Mutant standardmäßig enthält, allgegenwärtiger. Wer also lieber etwas geruhsamer starten möchte, sollte zunächst die Tabellen des Grundregelwerks nutzen und später auf das Tabellenwerk wechseln.

BEDROHUNG UNGLEICH KAMPF

Auch wenn der Begriff Bedrohung immer einen Konflikt suggeriert, muss nicht jede ausgewürfelte Bedrohung in einen Kampf hinauslaufen. Einige Bedrohungen sollten sogar auf keinen Fall direkt einen gewaltsamen Konflikt erzeugen. Wenn eine Gruppe Charaktere etwa auf einen Roboterkoloss der Auslöcher-Klasse trifft, sollte die Spielleitung diesen nicht als potentiellen Gegner sehen, sondern vielmehr als ein Element, das bedrohliche Stimmung erzeugt und am Besten auch Handlungsmöglichkeiten für die Charaktere bietet. Ein Kampf gegen den Koloss wird ziemlich sicher mit dem Tod der Charaktere enden, immerhin kann der Roboter alles Leben in einem ganzen Zonen-sektor vernichten. Die Spielleitung sollte also besser einen deaktivierten Koloss ins Spiel bringen und deutlich machen, wie

gefährlich diese Maschine ist. Dadurch wird die Gefahr, dass jemand verrückt genug sein könnte, den Koloss wieder in Betrieb zu nehmen, präsent genug, um ganze Spielsitzungen zu füllen.

Idealerweise sollte man in der Position der Spielleitung immer überlegen, wie eine Bedrohung das Spiel maximal bereichern kann. Humanoide Bedrohungen bieten mehr Potential, wenn sie reden, bevor sie schießen und Monster können viel mehr Spannung erzeugen, wenn die Charaktere nur Spuren und Hinweise entdecken, ohne das eigentliche Wesen je zu Gesicht zu bekommen. Phänomene sind natürlich oft im Kern gefährlich, aber auch hier lohnt es sich etwas länger nachzudenken. Vielleicht können die Charaktere das Phänomen entdecken und im späteren Verlauf in einer Auseinandersetzung mit einem mächtigen Gegner gegen diesen einsetzen?



W6	BEDROHUNG
1	Humanoid
2-3	Monster
4	Roboter
5-6	Phänomen



W66	HUMANOIDE BEDROHUNG	SEITE
11-13	Expedition einer anderen Arche	J185
14	Gedächtnislose	J185
15-21	Höllenfahrer	J185

W66	HUMANOIDE BEDROHUNG	SEITE
22-24	Kannibalen	J186
25-31	Morlocks	J186
32-33	Nova-Kultisten	J186
34-35	Patrouille einer Arche	J187
36-41	Schrottorakel	J187
42-43	Tiermutanten	J187
44-45	Untergangskultisten	J188
46-52	Verstoßene Mutanten	J188
53-54	Wanderer	J188
55-56	Wasserhändler	J189
61-62	Wracker	J189
63-66	Zonenghule	J190



W666	MONSTER-BEDROHUNG	SEITE
111-116	Albtraumblumen	J190
121-126	Bauchfisch (nur im Wasser)	J190
131-141	Bitterbiester	J192
142-151	Drohnenornado	M137
152-162	Faulfisch	J192
163-213	Fäulnisameisen	J192
214-223	Flügelmuräne	G127
224-233	Gasfliegen	G122
234-243	Gedankenmoskitos	J193
244-254	Gräser	J193
255-264	Heckenschützenkäfer	G126
265-314	Killerbaum	J193
315-324	Landhai	G125
325-334	Luftgelee	J194
335-345	Messerrücken	J194
346-356	Mückensturm	G124
361-366	Müllfalke	J194

W666	MONSTER-BEDROHUNG	SEITE
411-421	Müllkäfer	M138
422-431	Parasitenpilz	J195
432-441	Psionischer Schmetterling	G126
442-451	Riesenhornkäfer	G123
452-462	Säuregras	J195
463-513	Säuregräser	M135
514-523	Schrottkrähen	J195
524-534	Tausendfüßlerschlange	G122
535-544	Todeswurm	J195
545-554	Verschlinger	J196
555-564	Wurmschwarm	J196
565-615	Zoneneigel	J196
616-631	Zonenhunde	J196
632-644	Zonenratten	J197
645-655	Zonenspinne	J197
656-666	Zonenwespen	J197



W66	PHÄNOMEN-BEDROHUNG	SEITE
11	Aschesturm	J198
12	Blindgänger	M138
13	Eissturm	G130
14	Elektrischer Sturm	J198
15	Elektrozaun	G128
16	Erdbeben	G128
21	Erdloch	J198
22-23	Fäulnis-Brennpunkt	J198
24	Fäulniswind	J199
25	Flächenbrand	G131
26	Gaswolke	G128
31	Geysir	G128

W66	PHÄNOMEN-BEDROHUNG	SEITE
32	Himmelsbeben	G131
33	Irrlichter	J199
34	Kältewelle/Hitzewelle	J199/200
35	Lawine	G128
36	Magnetfeld	J200
41	Nachtlichter	J200
42	Obelisk	J201
43	Säulen aus Licht	J200
44-45	Säureregen	J201
46	Scharfe Bomben	J201
51	Schockfalle	G130
52	Schlammputzen	J201
53	Smogblüte	M138
54	Springflut	G128
55	Staubtornado	J202
56	Trägheitsfeld	J202
61	Trugbild	J202
62	Vakuum	J202
63-64	Zonenmorast	M139
65-66	Zonensmog	J202



W666	ARTEFAKTE	SEITE
111-113	Antidepressiva	J205
114-115	Armbrust	J205
116-122	Aufputzmittel	J205
123-124	Automobil	J206
125-126	Batterie	J206
131-132	Besserer Schutzanzug	J206
133-134	Betübungspistole	M142
135-136	Betübungsschlagstock	G134

W666	ARTEFAKTE	SEITE
141-142	Boxhandschuhe	G134
143-144	Comicheft	J206
145-146	Einsatzschild	G134
151-153	Elektronischer Werkzeugkoffer	G135
154-155	Elektrowerkzeug	M142
156-161	EMP-Gewehr	G135
162-163	Energiegranate	G135
164-166	Energiepillen	J206
211-212	Energiespeicher	M143
213-222	E-Pack	M142
223-225	Erste-Hilfe-Koffer	G135
226-231	Fahrrad	J207
232-233	Fernglas	J207
234-236	Feuerzeug	G136
241-242	Fotoalbum	G136
243-244	Gasmasken	J207
245-246	Gemälde	J207
251-252	Generator	J207
253-254	Gitarre	J207
255-261	Gummiband	M143
262-264	Halbautomatische Pistole	J207
265-266	Handgranate	J208
311-312	Hockeyhelm	J208
313-314	Hockeymaske	G136
315-316	Hockeyrüstung	G136
321-322	ID-Karte (Metaplot)	J208
323-325	Jagdgewehr	J208
326-331	Kaffeemaschine	G136
332-335	Kaffeepäckchen	G137
336-341	Kampfsäge	M143
342-344	Kanister	J208
345-346	Kanu	J209

W666	ARTEFAKTE	SEITE
351–352	Karte der Zone	J209
353–354	Kassettenrekorder (Metaplot)	J209
355–356	Katana	J209
361–363	Kaugummi	M143
364–365	Kettensäge	J209
366–411	Kevlarweste	J210
412–414	Klebeband	G137
415–416	Kleid	J210
421–423	Kompass	J210
424–425	Kompositbogen	J210
426–431	Lasergewehr	M143
432–433	Laserpistole	G137
434–435	Laserschweißber	M143
436–441	Lehnstuhl	G137
442–444	Leuchtpistole	J211
445–446	Lifestyle-Magazin	J211
451–454	Limodose	J211
455–456	Luftmatratze	J211
461–462	Maserpistole	G137
463–464	Megaphon	G138
465–466	MMO-KUBUS	G138
511–512	Motorboot	J211
513–515	Motorradhelm	G138
516–522	Motorradjacke	G138
523–524	Nagelpistole	G139
525–531	Nahrungsspillen	M144
532–533	Nanokarbonband	M144
534–535	Parfümflakon	J211
536–541	Plasmagewehr	M144
542–543	Polaroidkamera	G139
544–545	Rauchgranate	J211
546–551	Re-Gen	J212
552–553	Regenschirm	J212

W666	ARTEFAKTE	SEITE
554–556	Revolver	J212
561–562	Robobrille	M144
563–564	Roller	J212
565–611	Schmerzmittel	J212
612–614	Schraubenschlüssel	J212
615–616	Schrotflinte	J213
621–622	Skiausrüstung	G139
623–624	Smoking	J213
625–626	Sonnenbrille	J213
631–632	Sperrbolzen	M144
633–634	Stange Zigaretten	G139
635–636	Sturmgewehr	J213
641–642	Tagebuch (Metaplot)	J213
643–644	Taktisches Visier	G139
645–646	Taschenlampe	J213
651–652	Tauchausrüstung	J213
653–654	Teddybär	G139
655–656	Vibromesser	M145
661–662	Videokamera (Metaplot)	J214
663–664	Wärmebildvisier	M145
665–666	Werkzeugdrohne	M145



W666	ROBOTER-BEDROHUNG	SEITE
11	Abscheulichkeit	G114
12	Artilleriedrohne MRS-E	M135
13–14	Automat	J191
15	Befragungsroboter	M130
16	Bergbauroboter	M128
21	Butlermodell	M127
22	Digamax Schwebedrohne	M130
23–24	Drohne	G116

W66	ROBOTER-BEDROHUNG	SEITE
25	Drohensoldat Methusalem	M132
26	Gepanzertes Drohnenfahrzeug Rhinozeros Modell C	M133
31	Haushaltsdrohne	M126
32	Haushaltsroboter Home-Antoine	M126
33	Kinderroboter	M127
34	Klasse III-Vergelter	M131
35	Klasse IV-Vergelter	M131
36	Kochroboter	M128
41	Kriecher	G115
42	Laborroboter	M128
43	Lagerhausroboter	M128
44	Landwirtschaftsroboter	M128
45	Lumadrohne	M131
46-51	Minenräumer Bob	M133
52	Observator	G117
53	Reparaturohne Arachnia M7	M133
54	Roboterkoloss Auslöscher-Klasse	M135
55	Schreiter	G120
56	Spielzeugroboter	M126
61-62	Wachroboter	M130
63	Wächter	G118
64	Wächtereinheit	M131
65	Wartungsmodell	M129
66	Zwieltrachtseinheit DOMUS	M134



IMPRESSUM

Autor & Redaktion

Felix Hensell

Layout

Daniel Bruxmeier



BEYOND THE WALL

UND ANDERE ABENTEUER

DER PALAST DES SCHNEEGOLEMS

VON JONAS BOUNGARD

GRATISROLLENSPIELTAG 2021



SYSTEM MATTERS
VERLAG



Du und deine Freunde kehren nach einigen Abenteuern in eurer Heimatdorf zurück. Ihr wollt ein wenig zur Ruhe kommen und das gute Wetter genießen, doch daraus wird nichts. In der Nähe des Dorfes wurde ein Palast aus Schnee und Eis errichtet, der für einen unerwarteten Wintereinbruch und damit jede Menge Problemen im Dorf sorgt. Die Charaktere ziehen los, um mehr über die Natur des Palastherren zu erfahren und den Wintereinbruch zu stoppen.

Der Palast des Schneegolems ist ein Szenario für vier Charaktere der Stufe 4, die bereits einige Abenteuer in und um ihr Heimatdorf herum erlebt haben.

Das Szenario entstand im Rahmen der SPIEL.digital 2020 beim Workshop „Wie baue ich ein Beyond the Wall Abenteuer?“. Das Thema wurde im Vorfeld mit „Winter“ festgelegt und die Teilnehmer steuerten eine Menge Ideen bei, die schließlich in das vorliegende Abenteuer einfließen.

Die Ankunft des Schneegolems

Der Palast wurde vom Schneegolem Nivifer erschaffen. Er sorgt auch für den heftigen Wintereinbruch. Die folgenden Tabellen helfen dir festzulegen, was Nivifer einzigartig macht, warum er den Palast überhaupt baute und welche Folgen seine Ankunft auf das Leben im Heimatdorf der Charaktere hat.

1W8	Was macht den Schneegolem einzigartig?
1	Eisnadelwachstum. Auf seinen Befehl hin breiten sich von seinen Füßen aus spitze Eisnadeln auf allen umliegenden Oberflächen aus.
2	Eiszapfenwurf. Er kann aus dem Nichts Eiszapfen erschaffen und diese wie Speere schleudern.
3	Feuer löschen. Er kann natürliche Feuer mit seinem Blick löschen. Magisches Feuer kann er durch Willensanstrengung löschen.
4	Herbeirufen von Schneestürmen. Er kann kleine Schneestürme herbeirufen, die die Sicht rauben, ganze Felder meterhoch mit Schnee bedecken und Windstärken haben, die Bäume entwurzeln.
5	Kälteaura. Jeder, der sich in seiner Nähe befindet, ist davon bedroht, in einen Eisblock eingeschlossen zu werden.
6	Schnee beleben. Er kann Schneemassen kurzzeitig Leben einhauchen, sodass diese die Gestalt von Tieren annehmen. Sie stehen unter seiner Kontrolle.
7	Schneeteleportation. Innerhalb einer durchgehenden Schneemasse kann er verschwinden, indem er zerfällt, und an einer beliebigen anderen Stelle wieder auftauchen, wo er sich neu bildet.
8	Wachstum. Wenn sich der Schneegolem durch Schnee bewegt, wächst er an, wie ein Schneeball, der einen Abhang herunterrollt.

1W6 Warum baut der Schneegolem einen Eispalast?

- 1 Liebe. Er baut den Palast, um sich bei seiner Angebeteten zu entschuldigen. Er zerstörte aus Versehen ihren Eispalast, und will ihr nun Kompensation verschaffen.
- 2 Einsamkeit. Er möchte Freundschaft mit den Menschen schließen. Doch immer, wenn er länger mit ihnen zu tun hat, friert er sie aus Versehen ein und er lebt weiter in Einsamkeit.
- 3 Herzlosigkeit. Er ist im wahrsten Sinne des Wortes herzlos, denn die Eiskönigin raubte ihm sein Herz. Daher fehlt dem Schneegolem jegliches Mitgefühl.
- 4 Zwang. Er wurde von seinem Schöpfer gezwungen. Dieser will Eispaläste in aller Welt errichten, um das Land zu kontrollieren.
- 5 Mitleid. Er hat Mitleid mit all dem anderen Schnee in der Welt und will durch den Bau die Schneeschmelze verhindern.
- 6 Ehrgeiz. Er hält sich für den größten Baumeister auf der Welt und will dies mit dem Palastbau unter Beweis stellen.

1W8 Welche Folgen für das Dorf hat der Bau des Eispalasts?

- 1 Dunkelheit. Aus den Schornsteinen des Palastes dringt dichter Schnee statt Rauch, was die Sonne über dem Dorf verdunkelt. Das bringt den Rhythmus von Menschen und Tieren vollkommen aus dem Tritt.
- 2 Kälte. Im Dorf herrscht klirrende Kälte. Noch können die Dorfbewohner sich an ihren Kaminen und Öfen warmhalten, aber das Feuerholz geht zur Neige.
- 3 Schneemassen. Aufgrund des vielen Schnees ist schon das Dach eines Stalles und der Mühle zusammengebrochen. Weitere Häuser drohen einzustürzen.
- 4 Raubtiere. Der Eispalast lockt Schneewölfe an, die das Vieh der Dorfbewohner bedrohen. Außerdem wurden gewaltige Bären mit weißem Fell gesichtet, die den Leuten Angst einjagen.
- 5 Eis. Straßen, Häuser und Felder sind mit einer Eisschicht überzogen. Sie ist so glatt, dass bereits mehrfach Dorfbewohner ausgerutscht und schwer gestürzt sind.
- 6 Schneestürme. Heftige Schneestürme decken Häuser ab, entwurzeln Bäume und verschütten durch Schneeverwehungen ganze Häuser.
- 7 Diebstähle. Nivifers Schergen plündern Vieh und Nahrung aus dem Dorf, um sich und das weitere Gefolge des Schneegolems zu versorgen.
- 8 Versperrte Straßen. Der Handel mit den Nachbardörfern und fahrenden Händlern kommt gänzlich zum Erliegen, was das Dorf auf lange Sicht in Armut stürzt.

Ereignisse während des Spiels

Das Szenario beginnt, sobald sich die Charaktere auf den Weg zum Eispalast machen. Die Effekte, die sich durch den Bau des Eispalastes ergeben, werden immer stärker, je näher die Charaktere dem Palast kommen.

Die Umgebung des Palastes

Schließlich erreichen die Charaktere den Palast aus Schnee und Eis. Mit den folgenden Tabellen kannst du beschreiben, aus was der Palast errichtet wurde, welche Eigenschaften dies mit sich bringt, und welche Gefahren in seiner unmittelbaren Nähe lauern.

1W4 Woraus wurde der Palast errichtet? Welche Eigenschaften hat er daher?

- 1 Eisblöcke. Der Palast sieht aus wie ein normales Schloss, allerdings ist es vollständig aus klarem Eis gebaut worden. Dadurch kann man in manche Räume sehen. Durch die Lichtbrechung bleibt das Innere aber verborgen.
- 2 Schneemassen. Der Palast sieht wie ein grob geformter Schneehaufen ab. Er wirkt daher weich und seine Mauern können durchgraben werden.
- 3 Eiskristalle. Der Palast besteht aus ineinander verzahnten Eiskristallen, die wie Nadeln und Zacken aus den Mauern herausragen. Sie sind scharf und spitz.
- 4 Schneebälle. Die Schneebälle formen eine Pyramide, in der es nur wenige Türen und Fenster gibt. Durch die Konstruktionsart sind bestimmte Teile des Palastes instabil und könnten einzustürzen.

1W6 Welche Gefahr droht in unmittelbarer Nähe des Palastes?

- 1 Dünne Eisdecke. Der Palast wurde in der Mitte eines Sees errichtet, der zugefroren ist. Die Eisdecke ist dünn und nur auf bestimmten Pfaden ist man sicher, nicht einzustürzen.
- 2 Eiszapfen. An Vorsprüngen und Dachkanten hängen riesige Eiszapfen. Bei Erschütterungen können sie abbrechen und auf unaufmerksame Abenteurer fallen.
- 3 Dachlawine. Von den Dächern des Palastes drohen Schneelawinen zu rutschen und unvorsichtige Abenteurer zu verschütten.
- 4 Goblinwachen. Auf den Mauern des Palastes patrouillieren Goblins, die die potentiellen Eindringlinge mit scharfkantigen Schneebällen bewerfen.
- 5 Schnell wachsende Eisstalagmiten. In der Nähe des Palastes wachsen kleine Stalagmiten aus Eis. Spüren sie lebendige Wesen in ihrer Nähe, wachsen sie plötzlich rasant und versuchen, die Wesen einzufangen.
- 6 Hagelschauer. In kurzen Abständen stürzen Hagelschauer in der Umgebung des Palastes nieder.

Das Innere des Palastes

Haben die Charaktere die Gefahren außerhalb des Palastes überwunden, gelangen sie in den Palast. Dort müssen sie sich in den sonderbaren Korridoren zu rechtfinden und können diverse Räume erkunden. Dabei drohen sie stets von den Bewohnern des Palasts entdeckt und gestellt zu werden. Schließlich gelangen sie zum Schneegolem Nivifer und können seine Schwäche auszunutzen, um mit ihm zu verhandeln, um ihn zu besiegen oder sogar Freundschaft mit ihm zu schließen. Als Spielleiter hast du drei Möglichkeiten den folgenden Abschnitt zu leiten:

- Du zeichnest eine kleine Karte des Palastes und legst die Lage der Räume fest. Das bedeutet mehr Aufwand für dich, aber größere Entscheidungsfreiheit für die Spieler. Außerdem haben ihre Entscheidungen so unmittelbare Konsequenzen.
- Du bestimmst eine Anzahl von Korridoren und Räumen, durch die die Charaktere mindestens müssen, um zu Nivifer zu gelangen. 2 Korridore und 3 Räume sind ein guter Richtwert. Wollen die Charaktere weitere Räume erkunden, können sie auf einen weiteren Raum stoßen. Suchen sie hingegen erfolgreich nach einer Abkürzung kannst du einen Raum oder einen Korridor weglassen. Auf diese Weise haben die Entscheidungen der Spieler weiterhin Konsequenzen.
- Du improvisierst sehr stark und lässt dich selbst überraschen, indem du auswürfelst, durch wie viele und durch welche Korridore und Räume die Charaktere mindestens müssen, um zu Nivifer zu gelangen.

1W4 Was macht sie Korridore im Palast so sonderbar?

- 1 Glatteis und Eisstacheln. Der Boden ist spiegelglatt. Wenn die Charaktere ausrutschen, drohen sie in die Eisstacheln zu schlittern, die aus den Wänden ragen.
- 2 Schneefall. Von der Decke der Korridore schneit es. Kurzzeitig ist es daher sehr leicht, Spuren zu lesen, doch nach einer Weile sind alle Spuren unter Neuschnee vergraben.
- 3 Inschriften. Die Wände sind über und über mit Inschriften über die Geschichte des Golems übersät, doch es kostet viel Zeit, diese zu entziffern.
- 4 Fliegende Eisblumen. Eisblumen fliegen durch die Luft und verfolgen die Charaktere. Wenn die Charaktere nichts unternehmen, lassen sich Eisblumen auf ihnen nieder. Dies fühlt sich kalt an, schützt sie sogar vor Kälteangriffen, macht sie aber langsamer.

1W6 Auf welchen außergewöhnlichen Raum stoßen die Charaktere als nächstes?

- 1 Tanzsaal. In diesem riesigen Saal gibt es an allen Wänden hohe Eisspiegel. Licht wird hier stark gebrochen, sodass es verwirrt und blendet.
- 2 Kaminzimmer. Dies ist der einzige warme Raum im Palast. Im Kamin lodert ein magisches Feuer. Hier hat sich der Entdecker Gudwin zur Ruhe gesetzt.

3 Eiskeller. Hier lagern erlesene Speisen und magische Eisweine. Eiswesen werden durch diese gestärkt, Wesen die nicht aus Eis bestehen, verwandeln sich für eine kurze Zeit in Eiswesen.

4 Eine Sammlung an Dienerstatuen. In diesem Raum steht eine Reihe von humanoiden Statuen aus Eis in komplizierten Posen. Ahmen die Charaktere eine Pose nach, erwacht die entsprechende Statue und erfüllt eine Aufgabe.

5 Wintergarten. Hier wachsen völlig fremdartige Pflanzen, darunter Heilkräuter, giftige Sträucher und Blumen, mit denen eine Hexe oder ein Schamane die Zukunft weissagen könnten.

6 Musikzimmer. Hier befindet sich eine Eisharmonika (eine Glasharmonika aus Eis). Erfolgreiches Spielen dieses Instruments verzaubert die Zuhörer, sodass diese mehrere Zentimeter über dem Boden schweben.

1W4 Welchen Bewohnern müssen die Charaktere aus dem Weg gehen?

1 Palastbaumeister, die die Gänge immer wieder vereisen müssen, damit die Wände nicht schmelzen. Wenn sie die Charaktere als Gefahr einstufen, versuchen sie sie, ebenfalls zu vereisen.

2 Zwerge, die im Palast ihr Lager aufgeschlagen haben und darunter nach Diamanten graben. Sie sind geizig und paranoid und fürchten daher, die Charaktere könnten ihnen Diamanten stehlen.

3 Kleine Frostelementare, in Form von mit Eiszapfen übersäten Menschen. Sie fürchten sich vor Feuer und werden versuchen, jegliche offenen Flammen, die sie sehen, zu löschen.

4 Der Haushofmeister Lutz, der stets das Protokoll wahren will und die Charaktere direkt zum Thronsaal drängt, damit sich die neuen Gäste bei Nivifer vorstellen.

1W6 Was ist größte Schwäche von Nivifer?

1 Die Feuerelementarin Flammenzunge, die er in seinen Katakomben in einem Käfig aus Sternenmetall gefangen hält.

2 Ein Machtwort seines Schöpfers Bertram, dem Elementaristen. Über einen Spiegel im Thronsaal des Palastes können die Charaktere Kontakt zu ihm herstellen.

3 Die kleine Flamme einer geweihten Kerze.

4 Eine rührende Geschichte oder ein trauriges Lied, das ihm das Herz erwärmt.

5 Das Flammenschwert Ignifer, das er in seiner Schatzkammer in einer mit einem Meisterschloss gesicherten Truhe aufbewahrt.

6 Gutes Essen. Durch ein Festmahl ist er leicht zu beeindrucken und lässt sich so auf Gespräche oder Verhandlungen ein.

Die Straße gleitet fort und fort ...

Hier endet das Szenario, und wenn es den Charakteren gelungen ist, das Dorf vor den Auswirkungen des Eispalastes zu schützen, dann erhalten sie 2000 Erfahrungspunkte, zuzüglich zu allen Erfahrungspunkten, die sie im Szenario gesammelt haben. Haben sie es nicht geschafft, haben sie sich trotzdem 1000 Erfahrungspunkte verdient.

Falls du dieses Szenario als One-Shot spielst, ist die Erkundung des Palastes des Schneegolems wahrscheinlich befriedigend genug für die Spieler. Falls die Spieler jedoch beabsichtigen, mit diesen Charakteren auch weiterhin auf Abenteuern aus-zuziehen, könnte es gut sein, ihnen eine Belohnung zu geben, um ihnen bei zukünftigen Herausforderungen zu helfen. Die folgenden Tabellen geben dir einige Ideen für Belohnungen und weitere Abenteuer.

1W6	Was bekommen die Charaktere für ihr Abenteuer?
1	Einen magischen Schneeball. Er schmilzt niemals und materialisiert nach einem Wurf immer wieder in der Hand des Werfers. Er verursacht 1W6 magischen Kälteschaden
2	Eisblaue Haare und eine Resistenz gegen jeglichen Kälteschaden.
3	Die Herrschaft über den Palast des Schneegolems.
4	Frostklinge. Dabei handelt es sich um ein magisches Schwert +2 aus Eis, was wie normales Eis schmelzen kann. Gegen Feuerwesen hat es einen Bonus von +5, und verursacht 3W8+5 Schaden, ist danach aber zerstört.
5	Die Gefolgschaft eines Eiselementars.
6	Die Zauberformel zur Erschaffung eines Golems.

Vielleicht möchtest du deinen Spielern einen Hinweis auf ein zukünftiges Szenario hinterlassen. Das erlaubt der Spielrunde, die Handlung außerhalb des Dorfes fortzuführen. Du kannst auf folgender Tabelle würfeln und auf diese Weise einen Hinweis am Ende des Abenteuers einstreuen.

1W4	Was führt die Charaktere ins nächste Abenteuer?
1	Eine Gruppe von Flüchtlingen kommt in das Dorf. Ihr Dorf wurde von Feurdämonen angegriffen und sie konnten gerade so entkommen.
2	Die Charaktere erfahren, dass der Schöpfer von Nivifer weitere Golems erschaffen hat. (Dabei muss es sich nicht um Schneegolems handeln.)
3	Die Charaktere finden im Palast ein Portal zur Elementarebene des Eises. Das Portal lässt sich allerdings nur mit dem richtigen Portalschlüssel nutzen.
4	Unter dem Palast entdecken die Charaktere Zugänge zu einer zwergischen Mine, die sehr hastig verlassen wurde. Es stehen sogar noch mit Kohlen beladene Loren bei den Eingängen.

Kürzliche Ereignisse

Die vorherigen Tabellen und Beschreibungen helfen dir, einige Ideen zu entwickeln, wie man das Abenteuer um den Palast de Schneegolems gestalten kann. Die folgende Tabelle *Kürzliche Ereignisse* beschreibt nun die Ausgangssituation, die zu dem Abenteuer führt.

Zu Spielbeginn sollte jeder der Spieler auf *Kürzliche Ereignisse* würfeln, um zu sehen, was bisher geschah. Der Spieler zur Linken war auch dort und ist in der Lage, entweder mit einer relevanten Fertigkeit oder dem Ausgeben eines Schicksalspunkts zu helfen.

Sollte ein Ereignis doppelt erwürfelt werden, findet es nicht statt. Ersatzweise tritt eines der besonderen Ereignisse am Ende der Tabelle ein.

Zum Beispiel lässt du, für den Fall, dass ein Spieler schon eine 5 gewürfelt hat und diese Nummer erneut auftritt, stattdessen das erste * Ereignis geschehen. Sofern ein weiterer doppelter Wurf auftritt, gehe zum nächsten ** Ereignis.

1W6 Was passierte während des unerwarteten Wintereinbruchs?

- 1 Am Nachthimmel sind wabernde Nordlichter zu sehen, die dich in ihren Bann schlagen. Mache eine Intelligenz-Probe (*Astronomie* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).
Erfolg: Du kannst aus den Nordlichtern verschiedene Pfade der Zukunft lesen. Du startest mit einem Schicksalspunkt mehr.
Misserfolg: Die Nordlichter bereiten dir schlechte Träume und schwächen deinen Geist. Du erleidest während des Abenteuers einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und magische Gegenstände.

- 2 Am Dorfrand wachsen fremdartige, eisblaue Blumen, die erfrischend riechen. Mache eine Weisheits-Probe (*Kräuterkunde* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).
Erfolg: Du identifizierst die essbaren und die giftigen Blumen. Du erhältst je zwei Portionen eines erfrischenden Krauts (bei Einnahme +1W3 TP) und eines Gifts (Rettungswurf gegen Gift oder für 1W3 Runden gelähmt).
Misserfolg: Du nimmst aus Versehen giftige Blumen zu dir. Du erleidest für den Rest des Abenteuers einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Verwandlung.

- 3 Dein Feuerholz geht zur Neige und du begibst dich in den Wald, um Reisig und trockenes Holz zu suchen. Mache eine Konstitutions-Probe (*Überleben* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).
Erfolg: Du sammelst ausreichend Feuerholz, um auch andere Dorfbewohner zu versorgen. Zum Dank schenken sie dir ein Huhn.
Misserfolg: Das gesammelte Feuerholz reicht nur für ein kleines Feuerchen und sorgt für Pessimismus. Du startest mit einem Schicksalspunkt weniger.

- 4 Einige Bäume sind unter der Last des Schnees umgestürzt und müssen beiseite geräumt werden. Mache eine Stärke-Probe (*Athletik* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).
Erfolg: Du räumst die Bäume zur Seite und sammelst Selbstvertrauen. Du erhältst während des Abenteuers einen Bonus von +2 auf alle Charisma-Proben.
Misserfolg: Ein Dorfbewohner wird beim Wegräumen der Bäume von einem herunterfallenden Ast erschlagen.

Ein Rudel hungernder Schneewölfe schleicht um das Dorf, um Vieh zu reißen. Du musst die Wölfe vertreiben. Mache eine Charisma-Probe (*Tierkunde* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).

5 **Erfolg:** Du bringst einen beeindruckend großen Wolf zur Strecke und vertreibst das Rudel. Trägst du das Fell, erhältst zu +1 auf Reaktionswürfe.

Misserfolg: Das Rudel reißt die Herde eines Schäfers. Er verlässt das Dorf, um an einem anderen Ort sein Glück zu suchen.

6 Aufgrund der Glätte ist ein Wagen mit Nahrung einen Hang herabgestürzt. Du musst die Nahrung bergen und dabei vorsichtig vorgehen, um nicht zu stürzen. Mache eine Geschicklichkeits-Probe (*Wachsamkeit* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).

Erfolg: Du birgst die Nahrung und gehst gestärkt ins neue Abenteuer. Du erhältst während des Abenteuers einen Bonus von +2 auf alle Stärke-Proben.

Misserfolg: Du stürzt und verletzst dich. Du verlierst 1W6 TP.

Einige Dorfbewohner sind auf dem Rückweg vom Markt im Nachbardorf vom Wintereinbruch überrascht worden. Während einige Dorfbewohner losziehen, um sie aus den Schneewehen zu befreien, versuchst du die Kinder der „Vermissten“ zu beruhigen. Mach eine Charisma-Probe (*künstlerische Fertigkeiten* können helfen).

* **Erfolg:** Die Kinder sind abgelenkt und beruhigt. Die durchgefrorenen Eltern kehren schließlich zurück, nehmen glücklich ihre Kinder in Empfang und sprechen dir Segenswünsche zu. Du erhältst in diesem Abenteuer einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Misserfolg: Ein Kind geht auf eigene Faust los und kommt halb erfroren und völlig erschöpft mit seinen Eltern zurück, die dich verwünschen. Du erhältst in diesem Abenteuer einen Malus von -1 auf alle Rettungswürfe.

Der plötzliche Wintereinbruch hat dem Vieh auf den Weiden den Weg in den Stall versperrt. Du ziehst los, um den Bauern beim Viehtrieb durch die verschneite Landschaft zu helfen. Mache eine Geschicklichkeits-Probe (*Viehzucht* oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).

** **Erfolg:** Du bringst die Herde und die Bauern heil ins Dorf. Zum Dank schenken sie dir 4 Flaschen ihres vorzüglichen selbstgebrannten Schnaps.

Misserfolg: Du führst das Vieh über glatte Wege und ein Teil der Herde rutscht einen Abhang hinab. Du wirst verpflichtet, den Bauern für die 12 Kühe Schadensersatz in Höhe von 36 GM zu zahlen.



Vorgeschlagene Monster

Im Folgenden sind die Monster zusammengefasst, die Abenteuer vorkommen können. Ohne Probleme kann man auch weitere Monster aus dem Bestiarium oder anderen Quellen benutzen. Die ausgewählten Monster stellen in der im Abenteuer angegebene Anzahl für vier Charaktere der Stufe 4 eine gute Herausforderung dar. Spielgruppen, die kleiner sind oder die sich aus hochstufigen Charakteren zusammensetzen, verlangen von dir als Spielleiter eine sinngemäße Anpassung der Monsterwerte oder ihrer Anzahl.



Dienerstatuen

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 20

Angriff: +4, 2W6 Schaden (Schlag)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 160

Steinerne Diener Wer die Pose einer Dienerstatue nachahmt, erweckt sie zum Leben. Sie erfüllt eine Aufgabe für die Person. Die Beschreibung dieser Aufgabe darf aus nicht mehr als einem Dutzend Wörtern bestehen.

Flammenzunge, Feuerelementarin

(wahrer Name Ardoringia)

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 12

Angriff: Spezial

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 350

Besonderheiten:

Körperlos Eine Flammenzunge hat keine körperliche Form und kann nur durch Magie oder Waffen aus Stein oder Feuerstein verwundet werden.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen einer Flammenzunge kennt, hat große Macht über sie.

Magische Kräfte Einmal pro Runde kann Flammenzunge eine ihrer folgenden beschriebenen Kräfte einsetzen:

Feuersprung Die Elementarin verschwindet, erscheint in der nächsten Runde an einem anderen Ort und nutzt dann den Angriff *Flammenzungen* mit einem zusätzlichen Angriffsbonus von +2.

Flammenzungen Angriff gegen 2 Feinde (Flammen schießen den Feinden entgegen), +4, 1W4+2 Schaden.

Hitzewelle Dem Ziel muss eine Konstitutions-Probe gelingen oder es erleidet einen Malus von -2 auf alle Würfe in der nächsten Runde.

Frostelementare

(mit Eiszapfen übersäte Menschen)

Trefferwürfel: 3W8 (13 TP)

RK: 17

Angriff: +3, 1W8 Schaden (spitze Eiszapfen)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 90

Eiszapfen Ein Charakter, der mit einem Eiszapfen getroffen wurde, muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, oder der Eiszapfen bleibt ihn im stecken und verursacht in jeder folgenden Runde 1 Schaden. Der Eiszapfen kann mit einer Geschicklichkeits-Probe entfernt werden.

Goblinwachen

Trefferwürfel: 1W6 (4 TP)

RK: 14

Angriff: +1, 1W6 Schaden (Kurzschwert), 1W4 (scharfkantiger Schneeball)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 20

Besonderheiten:

Lärmend und kreischend Wenn die Goblins Eindringlinge entdecken, lärmern, kreischen, quäken und quietschen die Goblin so laut, dass sie weitere Wachen anlocken und außerdem bei den Charakteren für Ohrenschmerzen sorgen. Sie müssen einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder sie müssen sich die Ohren zuhalten.

Haushofmeister Lutz

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 14

Angriff: +4, 1W10 Schaden (Hellebarde)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 150

Besonderheiten:

Hofprotokoll Das wichtigste für Haushofmeister Lutz ist die Befolgung des Protokolls. Weigern sich die Charaktere, ihm zu folgen, wird er rasend vor Wut. Er besteht schreiend auf der Einhaltung der Gepflogenheiten und erhält in jeder Runde +1 auf seinen Angriffswurf und seinen Schaden, bis die Charaktere zustimmen, ihm zu folgen. Dann wird er schlagartig wieder überaus freundlich und zuvorkommend.



Nivifer

Trefferwürfel: 8W10 (44 TP)

RK: 18

Angriff: +8, 2 x 2W8 Schaden (Fäuste)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 1090

Besonderheiten: (nur eine, siehe erste Tabelle)

Eisnadelwachstum Auf Nivifers Befehl hin breiten sich von seinen Füßen aus spitze Eisnadeln auf allen umliegenden Oberflächen aus. Charaktere in 9 m Umkreis um Nivifer müssen bei jeder Bewegung eine Geschicklichkeits-Probe durchführen oder erleiden 1W6 Schaden.

Eiszapfenwurf Nivifer kann aus dem Nichts Eiszapfen erschaffen und diese wie Speere schleudern. Er erhält einen zusätzlichen Fernkampfangriff mit 1W12 Schaden.

Feuer löschen Nivifer kann natürliche Feuer mit seinem Blick löschen. Dies kann er zusätzlich zu seinen Angriffen durchführen. Magisches Feuer kann er durch Willensanstrengung löschen. Dies kann er statt eines Angriffs durchführen. Der Träger des Feuers muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder das Feuer erlischt. Ein Wesen auf Feuer erleidet durch den Blick 4W6 Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden.

Herbeirufen von Schneestürmen Nivifer kann kleine Schneestürme herbeirufen, die die Sicht rauben, ganze Felder meterhoch mit Schnee bedecken und Windstärken haben, die Bäume entwurzeln. Er kann neben seinen Angriffen einen Schneesturm herbeirufen, der entweder jegliche Fernkampfangriffe abblockt oder gezielt ein Wesen mit sich reißt. Das Wesen erleidet 2W6 Schaden und landet auf dem Boden. Ein Rettungswurf auf Odem halbiert den Schaden und das Wesen kann auf den Beinen bleiben.

Kälteaura Jeder, der sich in der Nähe von Nivifer befindet, droht, in einen Eisblock eingeschlossen zu werden. Ein Wesen muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, oder wird von einer dicken Eisschicht umschlossen und kann sich nicht mehr bewegen. Außerdem erleidet es 1W4 Schaden pro Runde. Ein Wesen kann mit sich mit einer sehr schweren (-5) Stärke-Probe selbst befreien oder kann von einer anderen Person mit einer schweren (-2) Stärke-Probe befreit werden.

Schnee beleben Nivifer kann Schneemassen kurzzeitig Leben einhauchen, sodass diese die Gestalt von Tieren annehmen. Sie stehen unter seiner Kontrolle. Pro Runde kann er zusätzlich zu seinen Angriffen einen Schneewolf aus Schnee erschaffen, der unter seiner Kontrolle steht.

Schneeteleportation Innerhalb einer durchgehenden Schneemasse kann er verschwinden, indem er zerfällt, und an einer beliebigen anderen Stelle wieder auftauchen, wo er sich neu bildet.

Wachstum Wenn sich Nivifer durch Schnee bewegt, wächst er wie ein Schneeball an, der einen Abhang herunterrollt. Er erhält dann pro Runde +1 TP, +1 auf den Schaden und +1 auf die Rettungswürfe.

Palastbaumeister

Trefferwürfel: 2W6 (7 TP)

RK: 12

Angriff: +2, 1W6 Schaden (Kurzschwert)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 50

Besonderheiten:

Vereisung Die Palastbaumeister können Gegenstände und Wesen vereisen. Ein Wesen muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, oder wird von einer dicken Eisschicht umschlossen und kann sich nicht mehr bewegen. Außerdem erleidet es 1W4 Schaden pro Runde. Ein Wesen kann mit sich mit einer sehr schweren (-5) Stärke-Probe selbst befreien oder kann sich mit einer anderen Person mit einer schweren (-2) Stärke-Probe befreit werden.

Schneewölfe

Trefferwürfel: 2W8 (9 TP)

RK: 13

Angriff: +1, 1W4+1 Schaden (Biss)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 50

Besonderheiten:

Tarnung Im Schnee sind die Schneewölfe nur durch eine sehr schwere (-5) Weisheits-Probe zu entdecken.

Zwerge

Trefferwürfel: 1W12 (7 TP)

RK: 14

Angriff: +1, 1W8 Schaden (Axt)

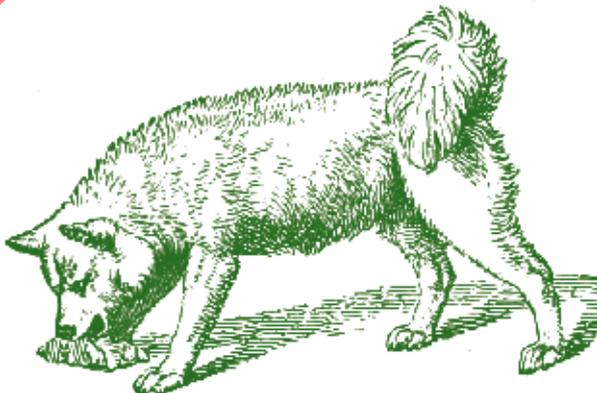
Gesinnung: neutral

Erfahrungspunkte: 20

Besonderheiten:

Zwergensicht Zwerge können in jedem Licht sehen.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen eines Zwerges kennt, hat große Macht über ihn.



Impressum

Amerikanische Ausgabe von Beyond the Wall

Design

John Cocking, Peter S. Williams

Entwicklung

Flatland Games

Cover

Jon Hodgson

Deutsche Ausgabe

Text

Jonas Boungard

Lektorat

Daniel Neugebauer

Layout

Patrick Wittstock

Zusätzliche Grafiken

Axel Weiß

und Public Domain Illustrationen gesammelt und
publiziert von The British Library
(<http://www.bl.uk>)

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag

unter Lizenz von Flatlandgames

für den Gratisrollenspieltag 2021.

Copyright © 2012-2021 Flatland Games

www.system-matters.de

www.flatlandgames.com

Jedamzik und Neugebauer GbR, Augustastr. 45,
45888 Gelsenkirchen

Beyond the Wall and Other Adventures uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license. All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content. Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product

Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark"

means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2017, Flatland Games, llc, Beyond the Wall and andere Abenteuer, Copyright 2012-2020, Jedamzik und Neugebauer GbR, System Matters Verlag. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

SHADOWRUN

GAME NIGHT

VON CHRISTIAN GÖTTER

Dreimal pro Woche herrscht Krieg in der ADL. Dann drängen sich die Metamenschen vor den Trideos zu Hause, in Sportsbars oder beim Public Viewing, um die Spiele der Deutschen Stadtkriegsliga (DSKL) zu verfolgen. Aber während Lucy Lohnsklavin die spektakulärsten Spielzüge mit Bier und Soychips in der Hand in Zeitlupe genießen kann, geht für die Runner bei diesem Auftrag alles sehr schnell, denn sie sind mittendrin statt nur dabei.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Es ist Spieltag in der Saison 2081, und das Aufeinandertreffen der Asphaltcowboys München und der S-K Centurios Essen steht unmittelbar bevor, in München, in der Laimer Stadtkriegsarena. Ein Heimspiel für die Cowboys und die Bavaria Media Group, in deren Besitz sich die Kriegszone befindet. Für den erst seit Kurzem eigenständigen Konzern geht es um viel. Dank einer Sondervereinbarung mit der DSKL hat er die Übertragungsrechte für Spiele in seiner Arena und damit einen Anteil des Kuchens, der ansonsten der DeMeKo gehört – entsprechende Spannungen inklusive. Und genau da kommen die Runner ins Spiel.

Wenn in Laim gerade kein Spiel stattfindet, steht der Stadtteil weitgehend leer. Damit ist er für einige auf der untersten Stufe der Münchner Gesellschaft zur idealen Heimat geworden – besser jedenfalls, als sich in der südlich angrenzenden Sonderverwaltungszone Großried für einen Hungerlohn an die Kons zu verkaufen. Diese Metamenschen sehen es nicht gern, wenn sie ihre Heimat für den Stadtkrieg verlassen müssen und nicht wissen, ob sie nach der Partie noch etwas haben, wohin sie zurückkehren können. Normalerweise haben sie freilich keine Chance, etwas zu unternehmen. In diesem Sommer jedoch ist alles anders, denn kurz vor dem Spieltag ist Fips Obermeier zu ihnen gestoßen. Der Urmünchner Elf war zuvor bei der Bavaria für abstreitbare Aktivposten zuständig, geriet aber nach einer missglückten Operation ins Fadenkreuz und wurde fallen gelassen. Er hat in Laim Zuflucht gesucht und gefunden – und als am Abend des 25. August 2081 bekannt wird, das am nächsten Abend der Krieg in den Münchner Südwesten kommt, sieht er

eine Chance, sich an der Bavaria zu rächen und seinen Wechsel zur DeMeKo vorzubereiten – oder zumindest sein aktuelles Zuhause für einige Zeit zu befrieden.

Obermeiers Plan ist simpel: Bevor sich sein Sturz herumspricht, will er seine Kontakte als Schmidt der Bavaria nutzen, um Runner anzuheuern, die das Stadtkriegsmatch sabotieren sollen. Und zwar so, dass es so aussieht, als habe die Bavaria versucht, den Cowboys zum Sieg zu verhelfen. Damit will er der DeMeKo Munition liefern, um die Bavaria aus dem Stadtkriegsgeschäft zu drängen. Allerdings haben weder er noch seine neuen Nachbarn das nötige Kleingeld, um eine solche Operation zu bezahlen. Wenn sie zusammenlegen, reicht es gerade für einen glaubwürdigen Vorschuss. Also spielt Obermeier mit gezinkten Karten: Er heuert die Runner an, um das Spiel zugunsten der Cowboys manipulieren – und sorgt zugleich dafür, dass sie erwischt werden und dabei eine Spur zur Bavaria hinterlassen.



SZENE 1: DER FRÜHE VOGEL FRISST DIE WEISSWURST

AUF EINEN BLICK

Es wäre gut, wenn sich die Runner zu Beginn dieser Szene bereits in München oder der näheren Umgebung befinden – denn der Zeitplan ist eng: Sie werden am Morgen des 26. August 2081 (oder eines anderen Dienstags im Sommer) von einem ihnen bekannten Schieber kontaktiert, der ihnen eröffnet, dass Herr Schmidt eine Gruppe fähiger Runner für einen eiligen, herausfordernden und gut dotierten Auftrag sucht. Sie sollen ihn um halb zehn zum Weißwurstfrühstück in der Gaststätte Großmarkthalle in Sendling treffen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Gaststätte Großmarkthalle ist eine Institution, wenn es um ein traditionelles Weißwurstfrühstück geht. Entsprechend betriebsam ist es, als ihr eintrifft. Einige Grüppchen warten bereits auf einen Tisch, und der AR-Infotafel entnehmt ihr, dass die Wartezeit 25 Minuten beträgt. Ihr jedoch könnt an der Schlange vorbeigehen – wohl dem, der eine Reservierung hat. Die Bedienung weist euch den Weg zum Tisch im hinteren Teil des Schankraums, an dem euch Herr Schmidt bereits erwartet.

Der hochgewachsene Elf erhebt sich vom Tisch, als ihr euch nähert. Mit seiner langen Lederbose samt passender Trachtenjacke hat er sich der restlichen Klientel gut angepasst. Vor ihm stehen bereits ein Weißbier und Brezn, und kaum dass ihr euch vorgestellt habt, ordert er für euch dasselbe – nebst den berühmten Weißwürsten, die laut AR weitgehend aus echten Kalbserzeugnissen bestehen. Nachdem das Bestellte eingetroffen ist und der Lärm des gut gefüllten Saals wieder wie eine Glocke über eurem Tisch hängt, kommt Herr Schmidt zum Geschäftlichen.

„Also Herrschaften, wie Sie ja bereits wissen, geht es um eine eilige und herausfordernde Angelegenheit – wobei ich Ihnen die eine oder andere Hilfestellung versprechen kann. Konkret geht es um ein sportliches Großereignis, über dessen Ausgang mein Auftraggeber gern, sagen wir, frühzeitig informiert sein möchte. Zur Durchführung des Auftrags bleiben Ihnen nur wenige Stunden – und als Bezahlung kann ich Ihnen die Summe von 50.000 Euro in Aussicht stellen. Weitere Details kann ich Ihnen freilich erst mitteilen, wenn wir uns handelseinig werden.“

<Obermeier gibt den Runnern Zeit für Besprechungen und ist verhandlungsbereit. Bei einer Vergleichenden Probe auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma – Obermeier verfügt über einen Würfelpool von 12 – können die Runner für jeden Nettoerfolg 1.000 Euro zusätzlich aushandeln, bis zu einer Obergrenze von 5.000 Euro. Diese Summe können sie auch als Vorschuss erhalten.

Obermeier will seine Chance nicht verpassen, ist aber trotzdem nicht übermäßig nachgiebig, um Misstrauen zu vermeiden. Haben die Runner zugestimmt, können sie Näheres erfahren.>

„Es freut mich, dass wir uns einig werden konnten. Kommen wir also zu den Details. Wie Sie sicher bereits wissen, wird heute Abend ab 18 Uhr hier in München das Duell zwischen unseren Cowboys und den Centurios ausgetragen. Ihr Auftrag besteht darin, unauffällig auf das Spielfeld vorzudringen und das Match heimlich, aber effektiv zugunsten der Cowboys zu manipulieren. Dazu zählt explizit auch das Inszenieren von Regelverstößen seitens der Centurios. Wie Sie das im Detail anstellen, überlasse ich Ihnen. Beim Zutritt zur Arena und der anfänglichen Bewegung innerhalb derselben, ebenso wie beim Hineinbringen etwaiger Ausrüstung, kann ich Ihnen jedoch helfen: Wie Sie vielleicht wissen, befindet sich das hiesige Spielfeld im Besitz der Bavaria Media Group. Dank einer Sondervereinbarung mit der DSKL hat der Konzern bei Spielen in seiner Arena die Übertragungsrechte. Er kann zudem bis zu zwei VIPs in Begleitung von Sicherheits- und Medienteams für ein exklusives Erlebnis während des Matches auf das Spielfeld bringen. Zumindest eines dieser Teams wird heute Abend im Einsatz ein. Ich kann Ihnen verraten, wann und wo sie das Spielfeld betreten werden. Wenn Sie sie heimlich abfangen, wobei ein Störer hilfreich sein könnte, können Sie sich an ihrer statt ins Getümmel stürzen. Solange Sie unauffällig vorgehen, können Sie die Arena auf diesem Wege am Ende auch wieder verlassen. Da Sie selbst so freilich keine auffällige Ausrüstung auf das Spielfeld bringen können, kann ich Ihnen einen Sportspezialisten vermitteln, der diese vor Ort für sie verbergen kann. Wenn Sie Ihren Auftrag erfolgreich erledigt haben – was ich ja ohne Zweifel im Trideo sehen werde –, melden Sie sich bei mir zurück und erhalten Ihre Bezahlung.“

<Mit diesen Worten übergibt Herr Schmidt den Runnern ihren Vorschuss, falls sie einen ausgehandelt haben, sowie einen Datenchip. Auf diesem befinden sich die Zugangsdaten zu einem Matrix-Diskussionsforum für die Erfolgsmeldung und die versprochenen Informationen. Wenn die Runner noch weitere Fragen haben, wird Obermeier diese beantworten, sofern es in seinem Sinne ist und im Rahmen seiner Möglichkeiten liegt. Bei Bedarf kann er ihnen auch einen Kontakt zu einem Münchner Schieber vermitteln, der bei der eiligen Beschaffung zusätzlicher Ausrüstung helfen kann. Ansonsten wird er sich gegen zehn Uhr verabschieden.>

„Viel Erfolg wünsche ich Ihnen. Trinken Sie noch eine Runde, das geht auf mich. Aber denken Sie daran, dass die Uhr läuft. Das Spiel beginnt pünktlich um sechs.“

HINTER DEN KULISSEN

Sollten sich die Runner nicht mit dem Thema Stadtkrieg auskennen, kann ihnen Herr Schmidt einen kurzen Überblick über den Spielablauf geben, den sie mit einer kurzen Matrixsuche aber auch selbst finden könnten (s. *Handout 2*). Er kann ihnen auch erzählen, dass die Bavaria vor Jahren den gesamten Stadtteil Laim für Stadtkriegsspiele aufgekauft, geräumt und ummauert hat. Die Arena ist beliebt, weil sie wechselnde Spielflächen erlaubt und sich die Mannschaften hier mit Blick auf Umgebungsschäden weniger zurückhalten müssen.

Schmidt kann den Runnern auch Hinweise zu den Sicherheitsmaßnahmen der DSKL (bis zum Rang 4 in der entsprechenden Tabelle im Abschnitt *Beinarbeit*) geben und sie auf lohnende Fahrten setzen, wenn es darum geht, in der Matrix Informationen über die Manipulation von Ligaspielen zu suchen (was ihnen 2 zusätzliche Erfolge bei ihren Matrixsuche-Proben verschafft). Konkrete Vorschläge zum Thema macht er aber nicht, da er befürchtet, dass das die Runner misstrauisch machen könnte. Er wird aber ein offenes Ohr haben, wenn sie selbst bereits erste Überlegungen zum Thema anstellen.

Der Datenchip, den Obermeier den Runnern überlassen hat, enthält Informationen zum heutigen Spiel (s. *Handout 1*). Außerdem findet sich ein Termintrag für ein Treffen mit Gustl Tiefbrunner, dem erwähnten Transportspezialisten. Wenn die Runner auf seine Dienste zurückgreifen wollen, um größere Ausrüstungsgegenstände in die Arena bringen zu lassen, sollen sie ihn um 16.30 Uhr im Keller eines Wohngebäudes am Kärntner Platz im Süden Laims treffen. Schließlich finden die Runner noch einige No-

tizen zum erwähnten Team der Bavaria. Dieses wird laut Herrn Schmidts Informationen um 17.30 Uhr von Süden kommend auf der Fürstenrieder Straße in Laim eintreffen und von dort zur südwestlichen Ecke der Spielfläche fahren. Es besteht aus einer Journalistin, zwei Sicherheitskräften und zwei Technikern, von denen einer das Fahrzeug steuert. Über den VIP-Gast weiß Schmidt nichts, abgesehen davon, dass er, wie alle Teammitglieder, eine auffällige weiße Panzerung samt Helm tragen wird. Er hat sogar Bilder beigefügt (falls die Runner entsprechende Modelle beschaffen wollen: Die Verfügbarkeit ist 3, der Panzerungswert samt Helm beträgt +5, der Preis liegt bei 700 Euro pro Stück).

Im Anschluss an das Gespräch mit Herrn Schmidt werden sich die Runner vermutlich auf ihren Einsatz vorbereiten wollen. Da die Zeit knapp ist, stehen ihnen nicht allzu viele Optionen offen. Auf jeden Fall dürften sie versuchen, an zusätzliche Informationen zu kommen (s. Abschnitt *Beinarbeit*). Falls sie zusätzliche Ausrüstung beschaffen wollen, gelten folgende Regeln: Legale oder lizenzpflichtige Ausrüstungsgegenstände mit einer Verfügbarkeit von 1 bis 3 können die Runner innerhalb der nächsten 6 Stunden zu normalen Preisen auftreiben, solche mit einer Verfügbarkeit von 4 bis 5 nur gegen einen Aufpreis von 50 Prozent. Können sie auf eine geeignete Connection in München zurückgreifen, halbiert sich dieser Aufpreis. Freilich müssen sie sich dann noch mit ihrer Connection über deren Bezahlung einigen. Sind die Runner auf der Suche nach noch exotischeren Gegenständen, zahlen sie mindestens das Doppelte und benötigen die Hilfe einer Connection sowie die Zustimmung der Spielleitung.

SZENE 2: AUF INS GEFECHT

AUF EINEN BLICK

Wenige Stunden nach ihrem Gespräch mit Herrn Schmidt müssen sich die Runner auf den Weg nach Laim machen. Da das Viertel außerhalb der Spiele und der dafür freigegebenen Abschnitte nicht betreten werden darf, werden sie die letzten Meter auf eigene Faust – und vermutlich zu Fuß – zurücklegen müssen. Angesichts gleich zweier Gründe dafür nähern sie sich vermutlich von Süden.

Nachdem sie sich Zugang verschafft haben, sind die Runner in dem sichtbar verlassenen und verwilderten Viertel immerhin vor neugierigen Augen und Sensoren weitgehend sicher, solange sie sich vom Spielfeld fernhalten. So können sie ungestört Herrn Schmidts Transportspezialisten treffen und den Platz des Bavaria-VIP-Teams einnehmen, um auf das eigentliche Spielfeld zu gelangen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Eigentlich ist es kaum zu glauben. Ein ganzes Stadtviertel in einem überfüllerten Metroplex aufkaufen, räumen und abriegeln – auf so eine Idee kann wohl nur ein Megakon kommen. Euch soll es recht sein. Denn dadurch könnt ihr unbeobachtet die letzten Vorbereitungen für euren Auftrag treffen. Ihr müsst nur noch die Grenzmauer überwinden. Zum Glück ist sie nicht allzu hoch.





HINTER DEN KULISSEN

Um nach Laim hineinzugelangen, müssen die Runner die äußere Abgrenzung des Viertels überwinden. Diese besteht aus einer 4 Meter hohen Mauer, deren Krone mit Stacheldraht bewehrt ist. Weitere Schutzmechanismen gibt es nicht, zumindest nicht abseits der wenigen Tore an den großen Straßen. Dort sind Kameras vorhanden, über die aus dem Bavaria-Host heraus geprüft werden kann, wer dort hinein oder hinaus möchte.

Auch die Tore selbst werden von dort aus elektronisch gesteuert. Solange die Runner die Absperrung nicht ausgerechnet dort überwinden wollen, sind zufällige Passanten oder Überwachungseinrichtungen von Orten diesseits der Mauer die einzigen zusätzlichen Hindernisse.

In Laim angekommen gibt es keine weitere Überwachungselektronik außerhalb der eigentlichen Arena. So kurz vor einem Spiel – zu dessen Vorbereitung das Viertel noch einmal grobmaschig geräumt wird – sind auch keine offensichtlichen Squatter, Ganger oder andere illegale Bewohner Laims zu entdecken. Die Runner können sich also ganz auf ein eventuelles Treffen mit Gustl Tiefbrunner und das Abfangen des Bavaria-Teams konzentrieren.

Falls die Runner Tiefbrunner treffen möchten, müssen sie sich nur pünktlich am Treffpunkt einfinden. Tiefbrunner ist ein Ghul, der in der Laimer Unterwelt zu Hause ist. Er wird den Keller einige Minuten vorab über einen Wanddurchbruch betreten, der hinter einem rostigen Spind verborgen ist. Er ist bereit, eine Tasche mit Ausrüstung in einen Keller auf der eigentlichen Spielfläche zu bringen. Die Runner wird er dort jedoch nicht hinführen – denn auf dem Weg müssten sie das Lager einiger seiner wilderen Leidensgenossen durchqueren. Falls die Runner ihn

bitten, mehr als eine Tasche zu transportieren, will er dafür bezahlt werden.

Eine halbe Stunde vor Spielbeginn öffnet sich das Tor an der Fürstenrieder Straße und lässt einen Range Rover Model 2080 passieren, der mit dem Bavaria-Logo verziert ist. An Bord befinden sich das Bavaria-VIP-Team und sein Gast, bei dem es sich um den Gewinner eines Preisausschreibens handelt. Der Wagen fährt nicht allzu schnell, denn die Straße ist zwar breit und unbefahren, aber nicht frei von Hindernissen, wie etwa vom Wind dorthin getriebenen Mülltonnen, und der Asphalt ist mangels jeglicher Wartung in miserablen Zustand. Allerdings sind es bis zur Spielfläche auch nur etwa 500 Meter. Die Runner haben also nicht viel Raum, um den Wagen in ihre Gewalt zu bringen und seine Insassen zu ersetzen. Solange sie dabei nicht allzu laut vorgehen und außerdem verhindern, dass das Bavaria-Team Hilfe herbeiruft, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, dieses Ziel zu erreichen – sei es mithilfe von Magie, der Übernahme des nur manuell gelenkten Wagens durch einen Decker oder Rigger oder mittels einer herkömmlichen Straßensperre. Gut wäre es allerdings, offensichtliche Beschädigungen zu vermeiden – denn die müssten die Runner erklären können, wenn ihre Tarnung nicht auffliegen soll. Falls sie mit entsprechender Zurückhaltung vorgehen, können sie vermutlich sogar einige der Panzerungen des Teams übernehmen.

Wenn die Runner im Wagen der Bavaria zum erwarteten Zeitpunkt am Spielfeldrand vorfahren, deren weiße Panzerungen oder optisch angepasste eigene tragen und ihre (erbeuteten) Kommlinks die richtigen Kennungen aussenden, werden sie von den Ordnern der DSKL durchgewunken und können die Arena betreten. Zumindest, solange sie nicht versuchen, schwerere Waffen als Pistolen mitzunehmen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner allzu gelangweilt sein, handelt es sich bei dem VIP-Gast nicht um den Gewinner eines Preisausschreibens, sondern um einen ehemaligen Stadtkriegschampion (Werte wie Seraphim Racheengel, SR6, S. 209, allerdings mit der weißen Panzerung, die auch der Rest des Teams trägt (s. u.)).

KEINE PANIK

Eigentlich sollte es in dieser Szene keine Schwierigkeiten für die Runner geben. Im Zweifelsfall sollten sie mithilfe von Logik-Proben die meisten Fallstricke umgehen können. Falls sie keinen Weg finden, den Wagen des Bavaria-Teams anzuhalten, könnte ein Müllcontainer auf der Straße dazu führen, dass er von sich aus stoppt und zwei Personen aussteigen, um den Weg frei zu machen.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

GUSTL TIEFBRUNNER

Gustl Tiefbrunner verwendet die Werte eines Ghuls (SR6, S. 217), trägt gewöhnliche Straßenkleidung und hat ein Mini-Schweißgerät (SR6, S. 280) dabei.

DAS BAVARIA-TEAM

Bei dem Fahrzeug des Bavaria-Teams handelt es sich um einen Range Rover Model 2080 (SR6, S. 299). Alle Personen an Bord verfügen über weiße Panzeranzüge samt Helm und Kommlinks, die ihre SInS sowie Berechtigungen für das Spielfeld aussenden. Die beiden Techniker verwenden die Werte des Mechanikers (SR6, S. 213), die Journalistin Mara Goldschmidt und der VIP-Gast diejenigen eines Mr Johnson (SR6, S. 214).

BAVARIA-SICHERHEITSLIETE/ DSKL-ORDNER

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4	3	3	2	3	3	6

Initiative: 7 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 10

Verteidigungswert: 9

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 8, Biotech 5, Feuerwaffen 9 (Pistolen +2), Nahkampf 8, Wahrnehmung 7

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; GS 4, D/F 2/1], weißer Panzeranzug mit Helm [+5; Blitzkompensation, Sichtverbesserung, Smartlink]

Waffen:

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]

SCENE 3: MITTEN IM GETÜMMEL

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben es in das Kriegsgebiet geschafft und können sich daran machen, die Begegnung der Cowboys und Centurios zu manipulieren. Wie sie dabei vorgehen – ob mit Magie, technischen Fähigkeiten, gezielten Schüssen oder auf ganz andere Art –, ist kaum vorherzusehen. Daher liefert diese Szene eine Auswahl optionaler Situationsbeschreibungen sowie Regeln für das Agieren auf einem der bestüberwachten Kriegsgebiete des Planeten.

So geschickt sich die Runner auch anstellen mögen, irgendwann, nachdem sich die Folgen ihres Tuns merklich auf das Spiel auszuwirken begonnen haben, wird Obermeier sie verraten. Die DSKL wird dann einen Eingreiftrupp schicken, um die Runner zwischen zwei Spielzügen festzunehmen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

ANKUNFT AUF DEM SPIELFELD

Ihr lasst die Absperrungen hinter euch und bebt euch auf das Spielfeld. Auf den ersten Blick scheint es sich nicht vom Rest Laims zu unter-

scheiden. Es ist ein Wohngebiet mit einzelnen, größeren Wohnkomplexen, vor allem aber Ein- und Mehrfamilienhäusern mit eigenen Gärten. Die Häuser sind ebenso heruntergekommen wie die Straßen und Wege, die Natur hat längst begonnen, das Gebiet zurückzuerobern. Von den Gärten aus dringen größere Pflanzen vor, kleinere Tiere huschen durch wuchernde Hecken, aufgeschreckt durch die ungewöhnliche Aktivität der letzten Stunden – nicht zuletzt durch den Lärm von der nicht weit entfernten Fanmeile. Vereinzelt seht ihr DSKL-Offizielle, die letzte Hand an festmontierte Kameras legen, während die Luft vom Sirren der Bavaria-Drohnen erfüllt ist. Zeit, euch einen geeigneten Unterschlupf zu suchen und euren Plan in die Tat umzusetzen.

KRIEGSAUSBRUCH

Plötzlich ist die Luft von Lärm erfüllt. Johlen, Beifall, der Lärm von Ratschen und die lautsprecherverstärkte Stimme eines Moderators wehen aus dem Osten herüber, Motoren heulen auf, und kurz danach hört ihr die ersten Schüsse. Die Partie hat begonnen.

STÜRMISCHER AUFTRITT

Vor dem Hintergrundlärm aus dem Zuschauerbereich schwillt plötzlich das Geräusch eines hochdrehenden Motorradmotors an, dann vernehmt ihr quietschende Reifen, als der Stürmer der Centurios um eine Straßenecke fegt, zwei Kameradrohnen direkt hinter ihm. Der Motor seiner Maschine heult auf, als er an euch vorbeibeschnelligt. Der Jäger, der sich an ihm festhält, blickt zurück. Staub, kleine Steine und einige Querschläger spritzen hinter ihnen von der Straße auf, kurz bevor sie die nächste Ecke erreichen.

GRABENKÄMPFE

Vor euch erfüllt das Donnern von Schrotflinten und schweren Pistolen die Luft. Funken stieben, als Kugeln in einen großen Müllcontainer und die Wand hinter ihm einschlagen. Mitten in dem Lärm schneidet die Stimme einer Frau durch die Luft: „Jetzt!“ Unvermittelt ziehen von der Seite Leuchtspurgeschosse eines Sturmgewehrs über die Quellen des Beschusses, während hinter dem Müllcontainer eine Jägerin der Centurios mit dem leuchtend gelben Ball in der Hand hervorspringt und auf eine Hausecke zu sprintet. Ein weiterer Centurio unterstützt das Deckungsfeuer mit seiner schweren Pistole – dennoch schlagen Augenblicke später Geschosse um die Jägerin herum ein – Blut spritzt, als sie um die Ecke biegt. Drei der zahllosen Kameradrohnen in der Luft über der Szene folgen ihr auf dem Fuße.

IN HÖCHSTER NOT

„Halt durch, mein Junge, wir brauchen dich noch!“ Der Sani der Centurios ist über einen seiner Kameraden gebeugt. Das Medkit liegt neben den beiden und ist über Kabel mit dem Verwundeten verbunden, dem der Sani gerade einen Druckverband anlegt. Eine Kameradrohne schwebt wenige Zentimeter über der Wunde, um eine klare Nahaufnahme zu bekommen.

AUFGEFLOGEN

Auf den ersten Blick bemerkt ihr drei Unterschiede zwischen den Stadtkriegern und dem DSKL-Eingreiftrupp: Letzterer ist gut gerüstet, schwer bewaffnet und kann offenbar die Kameradrohnen steuern. Und in diesem Moment rückt ein Team aus allen Robren feuernd auf euch zu. Mit Explosivmunition, wie es scheint. Alles für eine gute Show ...

FLUCHT

Ihr lasst das Spielfeld hinter euch, und wenige Straßenecken weiter habt ihr den Eindruck, dass euch der Eingreiftrupp nicht weiter folgt. Auch die Kameradrohnen umschwirren euch nicht mehr. Offenbar hat die Fortsetzung des Matches klare Priorität. Was nicht heißt, dass die DSKL euch nicht jemand anderen hinterherschieken wird. Ihr solltet nicht zu lange verschnaufen.



GESCHNAPPT

Etwas unvermittelt stellt der DSKL-Eingreiftrupp vor euch das Feuer ein. „Freeze!“ Die Stimme in eurem Rücken, begleitet von den schweren Schritten mehrerer Personen in gepanzerten Stiefeln, machen euch klar, dass die DSKL nicht zu Scherzen aufgelegt ist. Sie werden euch trideoogen verhaften oder ... wie um den Gedanken zu unterstreichen, materialisiert unweit eurer Position ein Feuerelementar. Zwei Kameradrohnen halten seinen Auftritt fest. Zeit für eine Entscheidung.

HINTER DEN KULISSEN

Wie die Runner versuchen, das Spiel zu manipulieren, liegt ganz in ihrer Hand. Wenn sie ausreichend Beinarbeit geleistet haben, sollten sie verschiedene magische, technische oder ganz profan physische Wege zur Auswahl haben. Grundsätzlich sollten auch gute Ideen unterstützt werden, die von den Spielern jenseits der Vorschläge entwickelt werden. Hauptsache ist, dass eine für alle spannende und actiongeladene Szene entsteht.

Dabei können sich die Runner frei auf dem Spielfeld bewegen, solange ihre Tarnung nicht aufgeflöhen ist. Um das Spielgeschehen zu manipulieren, werden sie sich aber vermutlich irgendwann verbergen wollen. Sollen Handlungen wie *Bewegen*, *Fertigkeit einsetzen* oder *Sprinten* unbemerkt erfolgen, werden Proben auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit fällig. Der Schwellenwert, um der Aufmerksamkeit der zahlreichen Kameras zu entgehen, hängt davon ab, wie nah sie am Spielgeschehen sind: Findet im Umkreis von einem Block kein Spielzug statt, liegt er bei 1. Bei aktivem Spielgeschehen in einem Nachbarblock liegt er bei 3, im eigenen Block bei 5. Geraten sie dabei in die Sichtlinie von Spielern oder Offiziellen, steht Letzteren eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition mit einem Schwellenwert in Höhe der Erfolge bei der Heimlichkeits-Probe der Runner zu. DSKL-Schiedsrichter haben dafür einen Würfelpool von 12 zur Verfügung, andere Offizielle einen von 7.

Wenn die Runner ihren Job richtig machen, wird Herr Schmidt irgendwann dafür sorgen, dass die DSKL einen Tipp über eine laufende Manipulation des Spiels bekommt. Daraufhin werden sie eine Pause zwischen zwei Spielzügen nutzen, um die Gruppe festzusetzen – oder auszuschalten. Für die Runner sollte schnell klar werden, dass es keine gute Idee ist, die Sache auszuschließen. Sie können fliehen oder sich ergeben. In ersterem Fall geht es mit der nächsten Szene weiter. In letzterem Fall wird die Gruppe entwaffnet und in einem Transporter festgesetzt (von wo sich eine weitere Fluchtmöglichkeit ergeben könnte), bevor sie den Schwarzen Scheriffs übergeben wird. Da die Runner das Spiel zugunsten der Heimmannschaft manipulieren wollten, werden sie fast ohne unnötige Brutalität behandelt. Sie dürfen sogar einen Anruf machen. Wenn sie eine Anwaltconnection haben, können sie den Run mit ein wenig Verzögerung fortsetzen. Wenn nicht, müssen sie möglicherweise einen

Job für Renraku übernehmen, als dessen Bezahlung am Ende jemand vergisst, sie wieder einzusperren. Anregungen dazu bietet der *Datapuls: München*.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn die Runner so hochgerüstet sind, dass ihnen der DSKL-Eingreiftrupp nicht gewachsen scheint, könnten auch die Centurios Wind davon bekommen haben, warum dieser im Einsatz ist – und sich anschließen, um vor laufenden Kameras klarzumachen, dass sich niemand mit ihnen anlegen sollte.

KEINE PANIK

Selbst wenn die Runner völlig unterlegen scheinen, können gute Ideen und Pläne trotzdem honoriert werden. Immerhin ist Stadtkrieg ein schnelles Spiel, die Situation auf dem Feld kann sich binnen Sekunden ändern, die Aufmerksamkeit der Offiziellen, Spieler und Kameras abgelenkt werden, isolierte Spieler können unerwartet auftauchen – es gibt zahlreiche Wege, selbst den glücklosesten Runnern in dieser Szene auf die Sprünge zu helfen.

SCHERGEN UND BEWEGLICHE ZIELE

DSKL-EINGREIFTRUPP

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	5(7)	4(6)	3(5)	4	3	4	3	2,6

Initiative: 10 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 12

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 11, Biotech 6, Einfluss 7 (Einschüchtern +2), Elektronik 6, Feuerwaffen 13 (Gewehre +2), Nahkampf 12, Wahrnehmung 9

Bodytech: Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 2

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7; Blitzkompensation, Sichtverbesserung, Smartlink], Komm-link [Erika Elite; GS 4, D/F 2/1], 2 Tranq-Patches 10

Waffen:

Defiance Super Shock [Taser | Schaden 6B(e) | EM | 10/6*/-/-/ - | 4(j) | * max. 20 m]

Onotari Arms JP-K51 [Sturmgewehr | Schaden 6K | HM/SM | 1/8/12/8/8 | 26(i) | Smartgunsystem, Explosivmunition]

PSIAID-MAGIER

Für die PsiAid-Magier, die von der DSKL für die magische Überwachung des Spielfeldes eingesetzt werden, gelten die Werte der Lone-Star-Kampfmagier (SR6, S. 207), allerdings mit folgenden Zaubern:

Betäubungsbll, Betäubungsblitz, Heilen, Hellsicht, Leben Entdecken, Magie Entdecken, Panzerung, Physische Barriere.

Außerdem verfügen sie jeweils über 4 Geister der Kraftstufe 4 und 3 Watcher.

STADTKRIEGER DER CENTURIOS (JÄGER)

(PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5(+2)	6(10)	5(8)	4(7)	4	3	5	4	1,73

Initiative: 13 + 4W6

Handlungen: 1 Haupt, 5 Neben

Zustandsmonitor: 11

Verteidigungswert: 12

Fertigkeiten (Würfelpools): Athletik 18, Biotech 6, Feuerwaffen 17 (Pistolen +3), Heimlichkeit 14, Nahkampf 15, Überreden 9, Wahrnehmung 12 (Stadt +2)

Bodytech: [alles Betaware] Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Hochleistungsgelenke, Kunstmuskeln 3, Schmerzeditor, Synapsenbeschleuniger 3, Thrombozytenfabrik, Titan-Kompositknochen

Ausrüstung: Mikro-Transceiver, Mittlere Stadtkriegspanzerung [+5], Vitalmonitor

Waffen:

Glock Drachentöter II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | 11/10/9/-/- | 16(s) | Zieloptik, Zubehörhalterung]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | 8/2*/-/-/- | * max. 20 m]

Anmerkung: Stadtkrieger sind Individualisten. Diese Werte dienen als Beispiel und sollten für andere Positionen im Team variiert werden. Als Richtwert ist der Verteidigungswert der leichten Panzerung der Scouts und Schützen +4, derjenige der schweren Panzerung der Sanis +7. Eine beispielhafte schwere Waffe ist das Onotari Arms Kali II [Sturmgewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | 7/11/9/4/- | 32(s) | Nahkampfverstärkung, 2 Zubehörhalterungen]

DSKL-HOSTS

Drei Hosts der DSKL steuern die Kommunikation rund um das Spielfeld: Ein Sicherheitshost dient der Überwachung der verschiedenen Sensoren auf dem und um das Spielfeld und der Koordination der Sicherheitskräfte. Ein Medien-Host vereint die verschiedenen Feeds vom Spielfeld und ist der Arbeitsplatz der Berichterstatter. Auch die Kommunikation der Mannschaften läuft über ihn, um vermarktet zu werden – allerdings haben die Mannschaften selbst keinen Zugriff auf Daten außer ihrer internen Kommunikation. Der Wertungs-Host ist den Schiedsrichtern und der DSKL-Sicherheit vorbehalten. Er ermöglicht den Zugriff auf dieselben Sensoren wie der Sicherheitshost, darüber hinaus aber auch auf die Rüstungen und Vitalmonitore der Spieler.

Die Hosts sind parallel geschaltet und innerhalb des Spielfeldes erreichbar, nur über den Medienhost ist eine externe Verbindung möglich. Alle drei sind stark gesichert (Stufe 8, ASDF 9/8/10/11, IC wird in folgender Reihe gestartet: Patrouille (außer auf dem Medienhost dauerhaft aktiv), Teerbaby, Aufspüren, Säure, Störer, Leuchtspur, Bremse).

Für die Sicherheitsspinne können die Werte der Deckerin (SR6, S. 87) verwendet werden.



SZENE 4: KEIN SCHMIDT

AUF EINEN BLICK

Nach dem, was auf dem Spielfeld geschehen ist, dürften den Runnern bereits dämmern, dass Herr Schmidt sie verraten hat. Falls nicht, dürften sie spätestens dann misstrauisch werden, wenn ihre Kontaktversuche ins Leere laufen. Daraufhin dürften sie sich auf die Suche nach ihrem Auftraggeber machen, um ihn zur Rede zu stellen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Es lässt sich kaum leugnen – ihr wurdet verraten. Und da ihr Herrn Schmidt nicht erreichen könnt, liegt die Vermutung nahe, dass er in die Sache verwickelt ist. Wenn ihr dem auf den Grund gehen wollt, müsst ihr euren Auftraggeber finden.

HINTER DEN KULISSEN

Die Suche nach Herrn Schmidt kann auf drei Wegen zum Erfolg führen. Der offensichtlichste liegt in der klassischen Bearbeitung über die Kontakte der Runner oder auch mithilfe der Matrix (s. Abschnitt *Beimarbeit*). Auf diesem Weg werden sie zwar nicht seinen konkreten Unterschlupf finden, können ihn aber zumindest in Laim vermuten und sich hier auf die Suche machen. Eleganter – und schneller – geht es, wenn sie auf die Idee kommen, Gustl Tiefbrunner zu befragen. Die Spuren des Ghuls können sie von ihrem Treffpunkt durch die Kanäle bis zu seinem Unterschlupf in einem anderen Keller verfolgen. Wird er ertappt, ist er rasch bereit, zu reden – er hat Obermeiers Plan zwar gern unterstützt, aber so wichtig, dass er für ihn größere Schwierigkeiten in Kauf nehmen würde, ist ihm der Elf nicht. Schließlich können die Runner auch über das Bavaria-VIP-Team an Informationen gelangen: Mara Goldschmidt, die Journalistin des Teams, hatte vor einiger Zeit eine Affäre mit ihm und verfügt über die Nummer eines privaten Komlinks,

das Obermeier noch nicht entsorgt hat.

Auf welchem Weg auch immer, letztendlich dürften die Runner in der Lage sein, Obermeier in einem verlassenem Haus am westlichen Rand Laims nahe der Willibaldstraße zu finden, wo er mit einigen Squattern (verwende bei Bedarf die Werte der Humanis-Schlägertypen, SR6, S. 204) die Trideonachrichten verfolgt – in der Hoffnung, dass es infolge der Geschehnisse des Abends zum Bruch zwischen der DSKL und der Bavaria kommt. Stellen ihn die Runner zur Rede, kann er ihnen seine Geschichte erzählen, allerdings keine Bezahlung über 5.000 Euro hinaus (abzüglich des bereits gezahlten Vorschusses) anbieten. Er verspricht ihnen aber gern, ihnen einen Gefallen zu tun, sobald er eine neue Position bei der DeMeKo angetreten hat, auf die er infolge des heutigen Abends spekuliert. Wenn sich die Runner darauf einlassen, lässt sich das als Aufhänger für einen weiteren Run verwenden ...

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner im bisherigen Verlauf des Abends noch nicht genug Nervenkitzel bekommen haben, können sie während ihrer Suche in Laim erneut von den Kräften der DSKL verfolgt werden – nachdem das Spiel vorüber ist, haben deren Eingreiftruppe keine andere dringende Aufgabe mehr. Es wäre auch durchaus möglich, dass sie auf der Suche nach Gustl Tiefbrunner im Untergrund unter Laim tatsächlich auf eine Gruppe wilder Ghule stoßen.

KEINE PANIK

Sollten die Runner nicht von selbst auf die Idee kommen, nach Obermeier zu suchen, könnte ihr Schieber nachhelfen, denn auch der wartet schließlich vergebens auf seine Bezahlung – und kann als Connection dazu beitragen, Informationen über den ehemaligen Bavaria-Schmidt zu sammeln.

NACH DEM ABENTEUER

BEZAHLUNG

Je nach Vorgehen erhalten die Runner maximal 5.000 Euro.

KARMA

- 10 Karma für das erfolgreiche Manipulieren des Spiels
- 5 Karma für das Aufspüren von Obermaier nach dem Spiel
- 5 Karma, wenn sich die Runner trotz des Verrats auf eine einvernehmliche Lösung mit Obermaier eingelassen haben

Zusätzlich können bis zu 5 Karma für gute Ideen, die richtige Fertigkeit im richtigen Moment, überzeugendes Rollenspiel oder vergleichbare Leistungen vergeben werden.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Die Folgen des Runs für die Reputation und die Fahndungsstufe der Runner können gemäß den Regeln im Grundregelwerk (SR6, S. 235f.) ermittelt werden.

CONNECTIONS

Je nachdem, wie die Runner den Run beenden, können sie Fips Obermeier als Connection (E1, L3) erhalten, die ihnen zudem noch einen Gefallen schuldet. Wie groß dieser ausfällt, hängt ganz davon ab, ob sich Obermeier eine neue Position in der Konzernwelt erobern kann – und welche. Möglicherweise können ihn die Runner hierbei ja unterstützen ...



BEINARBEIT

Vermutlich werden sich die Runner zu einigen Punkten ihres Auftrags genauere Informationen beschaffen wollen. Wenn sie auf ihre Connections zurückgreifen, verfügen diese über so viele Ränge an Informationen, wie sie Erfolge bei einer Probe auf Einflussstufe $\times 2$ erzielen. Kennt sich eine Connection im jeweiligen Themengebiet aus, erhält sie einen Würfelpoolbonus von +1. Kostenlos teilt eine Connection so viele der ihr bekannten Infor-

mationen, wie der Runner Erfolge bei einer Probe auf Einfluss + Charisma + Loyalitätsstufe der Connection erzielt. Darüber hinaus bekannte Informationen kosten jeweils $[\text{Rang} \times 100]$ Euro. Um bei einer Matrixsuche Informationen zu erhalten, müssen die Runner eine Ausgedehnte Probe auf Elektronik + Intuition ablegen. Das Intervall beträgt 10 Minuten, der Schwellenwert findet sich in den untenstehenden Tabellen.

SICHERHEITSMASSNAHMEN IM STADTKRIEG

ERFOLGE BEINARBEIT	SCHWELLENWERT MATRIXSUCHE	INFORMATIONEN
0	0	Wieso Sicherheit? Das ist Krieg!
1	2	Die DSKL räumt die Spielfelder vor einem Match und sorgt dafür, dass währenddessen kein Unbefugter Zutritt erhält. Schließlich wollen sie keinen Schadenersatz für verletzte Personen leisten müssen. Sie zahlen schon genug für beschädigtes Privateigentum.
2	4	Um die Spielfelder werden Zäune errichtet. Außerdem gibt es Patrouillen der DSKL und Wachen an den Zugangstoren. Während des Spiels sind fünf Schiedsrichter im Einsatz, außerdem weitere Offizielle der DSKL, sicher zwei oder drei pro Block.
3	6	Die Zäune sind immer zweireihig und mit NATO-Draht gesichert. Zur Überwachung werden auch Kameras eingesetzt, andere Sensoren aber nicht. Auch werden die Zäune nicht unter Strom gesetzt, weil die Kriegszonen ja meist in bewohnten Gebieten liegen.
4	8	Das Spielfeld wird technisch von der Außenwelt abgeschnitten und auch magisch überwacht, schon allein, um illegale Zauberei oder den unerlaubten Zugriff auf Informationen über den Spielverlauf während des Matches zu verhindern.
5	12	Im Spielgebiet werden Kanaldeckel zugeschweißt, um den Zutritt zur Kanalisation zu verhindern. Drohnen überwachen die Zone von oben.
6	16	Die DSKL hat nicht nur Ordner, sondern auch hochgerüstete Eingreiftruppen vor Ort und wird meist von zwei PsiAid-Magiern unterstützt, die auch auf Geister zurückgreifen können.
7	20	Zwischen den Zaunreihen patrouillieren Watcher. Hier befinden sich außerdem die extrastarken Störsender, die das Spielfeld von der Matrix trennen. Die einzigen Verbindungen sind die Leitungen, die die DSKL für ihre Hosts verlegt.
8	24	Mögliche unterirdische Zugänge werden durch Sensoren überwacht, teils auch blockiert. Es sei denn, es gibt Ghule in der Nähe.

SPIELMANIPULATIONEN IM STADTKRIEG

ERFOLGE BEINARBEIT	SCHWELLENWERT MATRIXSUCHE	INFORMATIONEN
0	0	Den Krieg kann man nicht manipulieren!
1	2	Es gab immer mal wieder Ermittlungen wegen angeblicher Bestechungen von Spielern oder Schiedsrichtern. Auch Erpressung wäre denkbar. Angeblich hat eine Mannschaft in den frühen 2070ern einen gut verborgenen Scharfschützen eingesetzt, um aus einem Versteck heraus die eigenen Spieler zu unterstützen – freilich hatte er die richtigen Waffen und die entsprechende Munition zur Verfügung.
2	4	Doping ist beim Stadtkrieg zwar eigentlich kein Thema – aber wenn ein Sani dem verletzten Champ versehentlich ein viel zu starkes Schmerzmittel oder etwas völlig anderes verabreicht, kann das ein Spiel entscheiden.
4	8	Manipulationsmagie ist ja nicht ohne Grund verboten – wenn es jemand schafft, sie heimlich einzusetzen, könnte man den Verlauf eines Matches entscheidend beeinflussen. Für Illusionszauber gilt das wohl genauso. Das Schlachtfeld ist voller Kameras und Sensoren – aber die Teams haben auf nichts davon Zugriff. Wer es schafft, sich in die DSKL-Hosts einzuklinken oder auch nur einen Trideofeed auf dem Schlachtfeld zu empfangen, hätte einen entscheidenden Vorteil. Solange er nicht erwischt wird.
5	12	Wenn man einen hervorragenden Hacker auf dem Spielfeld hätte, könnte man die Ausrüstung eines Teams manipulieren. Ein versehentlich ausgeworfenes Magazin zum falschen Zeitpunkt kann entscheidend sein – und viel unauffälliger, als das Aufgabesignal eines Spielers zu zünden.
6	16	Wenn man eine Mannschaft reinreiten will, kann man ihr einen Regelbruch unterschieben, der dann bemerkt wird. Chemiewaffen, elektrische Waffen, Spezialmunition, all das ist verboten.
7	20	In den Vierzigern wurde mal ein Team bestraft, weil im Medkit des Sanis ein Cyberdeck gefunden wurde. Erstklassige Decker könnten einem Team Zugriff auf illegale DSKL-Daten verschaffen – und dafür sorgen, dass das auffällt.
8	24	

HERR SCHMIDT

ERFOLGE BEINARBEIT	SCHWELLENWERT MATRIXSUCHE	INFORMATIONEN
0	0	Laut Einwohnerverzeichnis sind in München 9.732 Personen mit dem Nachnamen Schmidt registriert.
2	4	Schmidt ist ein Name, der von Mittelsmännern in den Schatten verwendet wird.
4	8	Die Beschreibung passt auf einen Schmidt, der seit ein paar Jahren im Auftrag der Bavaria Media Group arbeitet.
5	12	Bei diesem Elfen handelt es sich um Fips Obermeier. Er lebt im nördlichen Sendling.
8	18	Obermeier ist gerade bei der Bavaria rausgeflogen – die Trennung verlief nicht im Guten, und er musste untertauchen.
9	22	Er war schon länger nicht gut auf seinen Arbeitgeber zu sprechen, spätestens seit er vom Konzern gezwungen wurde, seine Beziehung zu Mara Goldschmidt aufzugeben, einer Journalistin der Bavaria (ein entsprechendes Foto findet sich ebenfalls).
10	26	Obermeier ist untergetaucht. Angeblich in Laim, wo er auf Rache gegen die Bavaria sinnt.



HAUPTDARSTELLER

FIPS OBERMEIER

Fips Obermeier ist ein Münchner Elf, dem man seine rund vierzig Jahre nicht ansieht. Er hat sich seine Sporen als Konzernschmidt verdient und fest vor, nach seinem Fall bei der Bavaria nicht aufzugeben.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	ESS
2	4	3	2	4	4	3	5	4	5,9

Initiative: 6 + 1W6

Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben

Zustandsmonitor: 9/10

Verteidigungswert: 4

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 10 (Verhandeln +2), Elektronik 8, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 7, Überreden 9, Wahrnehmung 8

Bodytech: Datenbuchse

Ausrüstung: Kommlink [Renraku Sensei; GS 3, D/F 2/0], Panzerkleidung [+2]

Waffen:

Walther Secura II [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | 11/9/8/-/- | 18(s) | Smartgunsystem, Taktische Lampe]



HANDOUTS

HANDOUT 1: DSKL-NEWSFLASH ZUM MATCH

COWBOYS VS. CENTURIOS IN MÜNCHEN

Heute Abend kommt der Stadtkrieg nach München. Die Bavaria Media Group präsentiert die Begegnung der Asphaltcowboys München und der S-K Centurios Essen in der Laimer Stadtkriegsarena.

Die von den Schwarzen Sheriffs gesponserten Cowboys in ihren blau-weißen Rüstungen vertreten seit 2047 München und Bayern in der DSKL und gehören zu den absoluten Fanlieblingen der Liga. Für die Mannschaft um Stürmer David Nakamura und die Brecher Louis Bernard und Marion Möller ist es ein Heimspiel gegen einen starken Herausforderer.

Die Centurios sind seit 2030 dabei. Die von Saeder-Krupp gesponserten Gewinner der Deutschen Meisterschaft, des Teutonen-Cups und der Weltmeisterschaft in ihren purpur-roten Rüstungen können auf zahlreiche Spitzenkrieger zurückgreifen. Dazu zählen Scout Tobias Burger, Jäger Shkurta Debenc, vor allem aber Stürmer Benny Schäfer.

Das heutige Kriegsgebiet liegt in einem ehemaligen Wohngebiet zwischen Fürstenrieder Straße und Burgkmaierstraße sowie Gotthardstraße und Aindorferstraße. Eine Public-Viewing-Arena und andere Fan-Events finden in den Parkanlagen östlich der Spielfläche statt. Extra dafür ermöglicht die Bavaria ab 16 Uhr den Zugang zum ansonsten gesperrten Stadtviertel über Sonderfahrten zur U-Bahn-Station Friedenheimer Straße.

DER STADTKRIEG UND SEINE REGELN

Der Stadtkrieg entstammt der französischen Gangszene der 2020er-Jahre. Der Sport verbreitete sich rasch international und wurde professionalisiert. In der ADL, die auch die Heimat des Internationalen Stadtkrieg Sport Vereins (ISSV) ist, liegt der Sport in den Händen der Deutschen Stadtkriegsliga (DSKL). Diese organisiert die Ligaspiele an 23 zweiwöchigen Spieltagen sowie den Teutonen-Cup, in dem neben den 24 Ligateams auch acht Amateurmannschaften antreten.

Ein Stadtkriegsmatch besteht aus vier halbstündigen Vierteln, die in Spielzüge unterteilt sind. Die Mannschaften beginnen einen Zug in der Regel in ihrer Torzone, die in jedem Viertel verlegt werden darf. Ein Zug endet, wenn eine Mannschaft punktet, indem sie ihren leuchtend gelben Ball in den 4 Meter messenden gegnerischen Torkreis trägt, die Zeit des Viertels abgelaufen ist, eine Mannschaft über keine offensiven Spieler mehr verfügt oder ein Ball für tot erklärt wird – was passiert, wenn er für 10 Sekunden aus den Händen gelassen wird oder gar in die der Gegner fällt. Zwischen zwei Zügen wird maximal 5 Minuten pausiert, es gibt zwei zehninütige Pausen zwischen den äußeren Vierteln und eine fünfzehnminütige Halbzeitpause.

Beim Stadtkrieg treten zwei Mannschaften gegeneinander an, die zu Beginn eines Spielzugs aus 13 Spielern bestehen. Elf davon gelten als offensiv und dürfen den Ball tragen: 4 Scouts mit leichter Panzerung und leichter Waffe (Pistolen oder kurzläufige Schrotflinten), 4 Jäger mit mittlerer Panzerung und leichter Waffe, 2 Brecher, die über die Ausrüstung von Jägern hinaus noch über eine schwere Waffe verfügen (ein Sturmgewehr, eine MP oder eine Schrotflinte), und ein Schütze mit leichter Panzerung und einem LMG. Zwei nichtoffensive Spieler dürfen den Ball nicht tragen: Der Stürmer verfügt über mittlere Panzerung, eine leichte Waffe und ein Motorrad mit montierter schwerer Waffe, der Sani dagegen ist unbewaffnet und kein legitimes Ziel, solange er nicht auf dem Motorrad des Stürmers mitfährt. Er ist schwer gepanzert und verfügt über ein Medkit. Alle Spieler außer dem Sani dürfen zudem Nahkampfwaffen nutzen, die nichtelektrischen Schaden verursachen und keine Monofilament-Waffen sind.

Das Spiel ist extrem schnell, da es Strafen für Mannschaften gibt, die ihren Ball ohne Kampfhandlung länger als 60 Sekunden in einem Straßenblock verweilen lassen – in der eigenen Torumgebung sind die Fristen sogar noch kürzer. Die möglichen Strafen sind Freeze (betroffene Spieler dürfen sich nicht bewegen, bis die Strafe aufgehoben wird – die DSKL kann über Stromstöße aus den Rüstungen für die Einhaltung sorgen), Treffer (der Spieler darf sich bis zum Ende des Zugs nicht mehr bewegen) oder Abschuss (der Spieler scheidet am Ende des Zugs aus, seine Position darf erst im nächsten Viertel neu besetzt werden). Sie werden auch für Vergehen verhängt, wie etwa Angriffe auf Offizielle, Sanis oder ausgeschaltete Spieler, illegalen Balltransport, illegale Aufklärung, den Einsatz verbotener Waffen, insbesondere Chemiewaffen, Hellsicht- oder Beherrschungsmagie oder den Versuch, ein System der DSKL zu hacken.

IMPRESSUM

TEXT

Christian Götter

ILLUSTRATIONEN

Felix Mertikat u. a.

LEKTORAT

Benjamin Plaga

LAYOUT

Ralf Berszuck

DEUTSCHE CHEFREDAKTION

Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2021 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

TOPPS

CATALYST
game labs



Pegasus Press

FALLEN WORLD[®]

WÜSTENKÄMPFE

EIN BEITRAG ZUM:

GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG



WÜSTENKÄMPFE

URheberRECHT

Idee und Autor: Roger Agburn

Cover: Miriam Wöllner

Illustrationen: Miriam Wöllner, Bettina Ott und Lisa Santrau

Die Inhalte dieses Werks sind urheberrechtlich geschützt:

© Roger Agburn 2021

Fallen World® und Roger Agburn® sind eingetragene Markenzeichen.

Alle Rechte vorbehalten.

ZU DIESEM ABENTEUER

Zum Spielen dieses Abenteuers ist das Grundregelwerk von Fallen World notwendig. Solltet ihr noch keine Erfahrungen mit Fallen World gesammelt haben und einen Einblick in die Spielwelt erhalten wollen, eignen sich dazu die Starter-Abenteuer, die ihr auf der Fallen World Website runterladen könnt:

www.fallen-world-newhaven.com

Bei Interesse am Grundregelwerk oder Feedback / Wünschen könnt ihr Euch gerne per Email melden:

info@fallen-world.de

Direkten Kontakt und Materialien zum runterladen gibt es auch auf dem Fallen World Discord Server, den findet ihr unter:

<https://discord.gg/CFUBAUP>

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer ist für eine Gruppe von fünf bis sechs Spielern gedacht (ein Spielleiter, vier bis fünf Spieler). Die Charaktere sollten ca. Stufe 4 erreicht haben. Es ist aber generell möglich auch mit weniger Charakteren oder geringerer Stufe dieses Abenteuer zu spielen. Der Spielleiter sollte den Spielern allerdings vermitteln, dass gerade im Ödland auch die Flucht immer eine Option ist, insbesondere bei den Gefahren, mit denen sich die Charaktere in diesem Abenteuer konfrontiert sehen werden.

Das Abenteuer kann als kleines Intermezzo in eine laufenden Kampagne eingebunden werden, oder auch als Aufhänger für weitere Nachforschungen in einer eigenen Kampagne dienen. Den Spielern soll im Rahmen des Abenteuers das Reisen mit einer Karawane näher gebracht werden und es endet mit einer nicht direkt greifbaren Bedrohung, die in weiteren Abenteuern ausgebaut werden kann.

FALLEN WORLD

WÜSTENKÄMPFE

ABLAUF

Im Rahmen dieses Abenteuers werden sich die Charaktere einer Karawane anschließen und ihre Mitglieder kennenlernen. Sie werden die Reise durchs Ödland mit einer Karawane erleben und sich mit den Gefahren des Ödlands auseinander setzen.

Zum Start des Abenteuers werden einige mögliche Aufhänger aufgezeigt, mögliche Gründe, warum sich die Charaktere einer Karawane anschließen möchten oder sollen. Mit diesen Aufhängern soll es ermöglicht werden, das Abenteuer auch innerhalb einer laufenden Kampagne einzubinden. Die Aufhänger zeigen aber auch, wie eine Gruppe in das Abenteuer hinein rutschen kann.

Im ersten Teil des Abenteuers wird sie sich dann einer Karawane anschließen, die von New Haven aufbricht und Sorrows Hope zum Ziel hat. Der Gruppe werden Aufgaben in der Karawane zugeteilt und sie lernt die Mitglieder der Reisegemeinschaft kennen. Im weiteren Verlauf der Reise wird die Gruppe dann mit den üblichen Gefahren des Ödlands konfrontiert, gerät in einen Sandsturm und muss sich mit Kreaturen aus dem Ödland auseinander setzen.

Im zweiten Teil des Abenteuers gerät die Gruppe dann zwischen die Fronten in einem Konflikt zwischen Raidern und Ödland-Mutanten. In einer alten Ruine kommt es zu einem Kampf und die Gruppe muss entscheiden, was sie mit dem Wissen um die Ruine tun möchte.

AUFHÄNGER

Zum Einstieg in das Abenteuer muss sich die Gruppe ins Ödland begeben und einer Karawane anschließen. Sollte sie das aus irgendwelchen Gründen ohnehin bereits vorhaben, kann dieses Abenteuer zur Ausgestaltung der Reise verwendet werden. Sollte die Gruppe allerdings gerade mit anderen Dingen beschäftigt sein, kann die nachfolgende Liste von Gründen genutzt werden, um die Gruppe zu einer Reise zu bewegen:

Mögliche Szenarien:

- Als Mitarbeiter eines Konzerns könnte einer der Charaktere beauftragt werden, den Transport eines wichtigen Prototyps, wichtiger Waren oder Forschungsgeräte aus seiner Abteilung zu beaufsichtigen. Die anderen Charaktere könnte er dabei als Hilfskräfte rekrutieren.
- Ist einer der Charaktere ein Gliderbike-Rennfahrer bietet sich immer an, ein Rennen in der Arena eines anderen Stadtstaats austragen zu müssen. Ein Sponsor könnte den Charakter für sich anheuern, um in einer anderen Stadt Werbung zu machen und dabei auch die Reise für ein Begleitteam finanzieren.
- Als Söldner und Gunmen können Charaktere immer von New Haven angeheuert werden, um Karawanen zu eskortieren und gegen Scunter,

WÜSTENKÄMPFE

Raider und Mutanten zu schützen.

- Bei Polizisten kommt es auch hin und wieder vor, dass sie von New Haven aus beauftragt werden, Konzerngüter in Karawanen zu beschützen und die Karawanen zu begleiten. Das hängt ganz vom Wert und der Bedeutung der transportierten Güter ab. Zu diesem Zweck können Polizisten teilweise auch eigenständig weitere Söldner anheuern, die sie unterstützen.
- Die Charaktere können von fahrenden Händlern oder Ödländern beauftragt worden sein, Waren zum Verkauf in einen anderen Stadtstaat zu bringen. Dieser Weg wäre eher unüblich, stellt aber eine Möglichkeit dar, eine Gruppe mit einer Karawanen-Reise in Kontakt zu bringen. Es erfordert allerdings, dass die Gruppe über finanzielle Mittel verfügt, um für die gewünschten Waren zunächst aufzukommen. Ein Händler wird seine Waren vorab bezahlt haben wollen.
- Die Charaktere könnten zu irgend einer Gelegenheit vom Mutant-Underground für eine Mission angeworben werden, wenn sie nicht sowieso schon mit ihm in Kontakt stehen. Beispielsweise sollen die Charaktere einen Modul mit einem Datensatz aus der

Hauptzentrale von einem Spezialisten in Sorrows Hope entschlüsseln lassen.

Einer dieser Anlässe sollte die Gruppe dazu bewegen, sich zusammen mit der Karawane in Richtung Sorrows Hope aufzumachen. Die Aufgabe der Gruppe wird sein, den Transporter zu schützen, in dem sich das zu transportierende Gut befindet (Waren, das Gliderbike, Datenmodul, etc.).

Nachdem ausgespielt wurde, wie die Gruppe zu dem Auftrag gekommen ist, begibt sie sich am Abreisetag zum Treffpunkt der Karawane. Uhrzeit und Ort hat sie dazu von ihrem Auftraggeber erhalten, die Karawane wird sich am Vormittag formieren und dann kurz vor Mittags aufbrechen.

Um zum Treffpunkt zu kommen, muss die Gruppe sich zunächst zum Stadt-Tor gegeben. Dieses wird über eine sehr breite Straße mit mehreren Schleusen erreicht. Die Charaktere müssen die Karawane nicht mit eigenen Fahrzeugen begleiten, es sei denn sie bieten es freiwillig an. Entsprechende Mitfahrgelegenheiten oder Fahrzeuge werden gestellt. Sollten die Charaktere mit ihren eigenen Fahrzeugen zum Stadt-Tor fahren, gibt es direkt in der Nähe des Tores Möglichkeiten, diese über längere Zeit abzustellen. Die Charaktere müssen dann zu Fuß durch eine Schleuse aus zwei Räumen, in denen sie sich nochmals ausweisen müssen und ihr Ziel sowie die Karawanen-Nummer angeben

WÜSTENKÄMPFE

Von dort aus geht es durch das große, runde Tor von New Haven nach draußen, wo sich die Fahrzeuge der Karawane bereits gesammelt haben und ein aufgeregt gestikulierender Mann mit Karawanenbegleitern spricht und Fahrzeuge einweist.

DIE KARAWANE

Auf einem ausbetonierten Platz vor der Stadtmauer befinden sich mehrere Fahrzeuge. In der Mitte der Kolonne befinden sich drei große, schwer gepanzerte Trucks. Aufgrund der Größe der Trucks und der Qualität ihrer Panzerung und Ausstattung lässt sich darauf schließen, dass die Karawane von einem großen Konzern organisiert wurde.

Der erste Truck ähnelt einem Panzer und besitzt zwei seitlich montierte Maschinenkanonen auf drehbaren Türmen. Der hintere Teil ist höchst wahrscheinlich ein schwer gepanzertes Laderaum auf dessen Dach ein Ausguck mit Sichtschlitz thront. Der zweite Truck ähnelt einem SUV, ist aber weitaus größer und besitzt einen Mannschaftsraum mit Kapazitäten für Fracht, in dem mindestens 20 Personen Platz finden würden. Auf dem Dach des Mannschaftsraums befindet sich eine drehbare Lafette neben einer Luke, auf der zwei Plasmagewehre montiert sind. Der dritte Truck ist das größte und beeindruckendste Fahrzeug der Karawane. Es handelt sich um einen Mannschafts-Cruiser mit mehreren Innenräumen. An einigen Stellen befinden sich dicke,

aufklappbare Panzertüren, aus denen heraus die Besatzung bei Bedarf feuern kann. An der Front, neben der Fahrerkabine befinden sich zwei kleine, drehbare Türme mit schweren Laserwaffen, die von einer Kommandozentrale aus bedient und abgefeuert werden. Zu den Räumen im Inneren des Mannschafts-Cruisers gehört neben der Kommandozentrale, Schlafräumen und einem Raum zur ambulanten Versorgung von Kranken und Verwundeten auch eine (wenn auch recht enge) Kantine mit Küche. Da die Reise mehrere Tage dauern wird und die Karawane auch nachts weiter fährt, werden die Reisenden und Begleiter nach einem Zeitplan in den Pausen abwechselnd in der Kantine versorgt. Die Schlafräume werden in Schichten genutzt, um sich während der Fahrt auszuruhen. Dieses Privileg wird in der Regel der Fahrern zuteil. Da die Schlafräume nicht immer für alle ausreichen, müssen sich die anderen Begleiter mit Schlaf im Sitz oder auf einer Ladefläche begnügen.

Neben den drei großen Trucks gehören auch sechs Pickups und vier mittelgroße Transporter zur Karawane. Als Begleitfahrzeuge zum weiteren Schutz befinden sich noch vier zusätzliche bewaffnete Pickups, vier geländetaugliche Zweisitzer sowie 8 Motorräder auf dem Platz. Zwischen all den Fahrzeugen gestikuliert ein ca. fünfzig Jahre alter Mann mit kurzem, grauem Haar und grauem Bart herum und gibt dabei laut Anweisungen.

WÜSTENKÄMPFE

Es handelt sich dabei um Rupert Garwick, den Karawanen-Leiter. Er koordiniert die Fahrzeuge, teilt Aufgaben ein und sitzt während der Reise in der Kommandozentrale und regelt das Fahren in der Kolonne. Zudem leitet er in Notfällen die Kampfeinsätze. Wenn die Charaktere sich nähern, wird er recht direkt danach fragen, wer sie sind, und sie dann direkt ihren Aufgaben zuteilen und den wichtigsten Karawanen-Begleitern vorstellen.

AUFGABEN DER CHARAKTERE

Je nach Fertigkeiten und mitgebrachter Ausrüstung wird Rupert die Charaktere entweder in ihren eigenen Fahrzeugen einen Platz in der Karawane zuweisen, oder ein Fahrzeug zuteilen. Idealerweise einen bewaffneten Pickup, wobei einer der Charaktere der Fahrer ist und sich die Gruppe das Fahrzeug in Schichten mit anderen Karawanen-Begleitern teilt. Neben dem Fahren sitzt im Pickup noch ein Beifahrer, der eine seitlich an der Tür montierte Waffe bedienen kann. Auf der Ladefläche befinden sich außerdem drei Sitze, von denen aus Waffen bedient werden können, die an Gyroskopen befestigt sind. Damit können die Charaktere auf der linken und rechten Seite des Trucks vorbei schießen, sowie in der Mitte über die Fahrerkabine des Trucks hinweg. Die Aufgabe der Charaktere wird es sein, den Transporter mit Ihren Waren im Auge zu behalten und zu schützen. Im Notfall werden sie Anweisungen über Funk aus der Kommandozentrale erhalten.

WICHTIGE KARAWANEN-BEGLEITER

Rupert Garwick

Er ist der Leiter der Karawane und seinen Anweisungen ist Folge zu leisten. Trotz seiner grauen Haare und seines Alters von 50 Jahren wirkt er sehr agil, drahtig und stark. Dabei verleihen ihm seine grauen Haare und seine markanten Falten im Gesicht einen Ausdruck von Lebenserfahrung und Souveränität. Man sieht ihn bei Karawanen-Einsätzen immer mit Funktionskleidung in Wüsten-Tarnfarben. Er führt die Karawane sehr streng und legt höchsten Wert auf die Einhaltung seiner Zeitpläne. Anweisungen gibt er in einem sehr direkten Ton und sehr klaren Formulierungen, wirkt dabei aber nicht ruppig, sondern wie eine Autorität, die klare Strukturen und Aufgaben vorgibt.

Rupert ist kaum zu Smalltalk bereit und beantwortet Fragen in den Pausen genau so knapp und effizient, wie er seine Anweisungen erteilt. Es verlangt einiges an Respekt, den man sich erst verdienen muss, damit Ruperts Zunge gelockert wird. Er leitet Karawanen aus New Haven schon über zwanzig Jahre und hat dabei schon einiges erlebt, Überfälle durch Mutanten und Raider eingeschlossen.

Radcliffe "Red" Marshall

Er ist einer der Fahrer eines Zweisitzer-Teams und leitet einen kleinen Trupp aus einem weiteren Zweisitzer und 4 Motorrädern, wenn diese als Spähtrupp unterwegs sind, oder die Karawane flankieren sollen. Mit seinen 36 Jahren hat er schon einige Einsätze hinter sich

WÜSTENKÄMPFE

und genug Erfahrung, dass er Ruperts Vertrauen genießt. Vor ca. 2 Jahren hat er seinen Partner Jim während eines Überfalls durch Raider verloren und macht es seither seinem neuen Partner Frank Sabersmith nicht leicht. Er ist äußerst kritisch mit ihm und selten Zufrieden mit seiner Leistung, was auf der Sorge beruht, dass ein Fehler von Frank auch für Frank den Tod bedeuten könnte.

Red ist ein muskulöser, rund 1,90m großer Mann, der hauptsächlich helle Lederkleidung trägt und gut mit Gewehren umgehen kann. Er ist außerdem meistens recht neugierig, welche Waren oder Güter in der Karawane transportiert werden, erkundigt sich darüber aber eher beiläufig während eines Smalltalks.

Susan Marie Scott

Sue fährt eines der Motorräder und leitet einen Trupp, der die verbleibenden drei Motorräder beinhaltet. Diesem Trupp werden je nach Lage auch schon einmal die Biker aus Reds Trupp zugewiesen. Sue ist für die Überwachung der Karawane zuständig und kundschafte auf Anweisung von Rupert die nähere Umgebung aus. Sie fährt mit ihrem Team der Karawane einige hundert Meter voraus und hält ständigen Funkkontakt mit den einzelnen Fahrzeugen und der Zentrale. Dabei warnt sie die Fahrer vor Hindernissen und möglichen Gefahren und sorgt zusammen mit Red dafür, dass die Kolonne die Formation einhält. Rupert ermahnt Sue während der Reisen immer wieder zur Disziplin und hält sie für einen kleinen Heißsporn. Ihr Wage-

mut ist allerdings eher darauf zurückzuführen, dass sie das Gefühl hat, sich den Männern gegenüber beweisen zu müssen, was zumindest für Rupert und Red nicht zutrifft, die bereits über viele Reisen hinweg feststellen konnten, dass man sich in Notsituationen auf die 27-jährige, junge Frau voll und ganz verlassen kann.

Sue gibt wenig von sich preis, erzählt aber dafür gerne von ihren Erfolgen bei Gliderbike-Rennen und neigt dazu von ihren Kämpfen gegen Mutanten zu prahlen, wobei sie ein wenig übertreibt, wenn sie übermüdet ist. Ihr markantestes Merkmal sind ihre langen, lockigen, roten Haare, die auch unter ihrem Helm zu sehen sind, weil sie ein ganzes Stück weit unter dem Helm heraus ragen und während der Fahrt im Wind flattern.

Bobbi Hartman

Er ist sowohl der Küchenchef als auch der Arzt der Karawane. Mit seiner etwas stämmigeren, dicklichen Statur erweckt er auch den Eindruck, sich in jeglicher Hinsicht um das leibliche Wohl der Karawanen-Mitglieder kümmern zu können. In der Kantine oder bei weniger kritischen Behandlungen erkundigt er sich dabei regelmäßig nach dem Wohlbefinden der einzelnen Begleiter und kümmert sich in der Zwischenzeit um die Lagerhaltung. Seine 40 Jahre sieht man ihm nicht an, in Schutzkittel oder Schürze wirkt er eher wie 30 und ein wenig unerfahren, diesen optischen Eindruck macht er aber bei kritischen Behandlungen durch seine fundierten und beruhigenden Aussagen wieder wett.

WÜSTENKÄMPFE



TAG 1

Während des ersten Tages der Reise geschieht tagsüber nicht viel. Die Charaktere, die ggf. auf offenen Ladeflächen sitzen, müssen sich gegen die Sonne schützen, um keine Verbrennungen zu erleiden. Selbst wenn sie sich schützen, müssen sie trotzdem einen Resistenzwurf gegen Sonne ablegen oder erleiden einen leichten Hitzestich. Die Folge eines Hitzestichs ist ein Malus von -1 auf alle Attributs- und Fertigkeitswürfe bis zum nächsten Tag. Außerdem sollte sich der Charakter am Abend vor seinem Schichtwechseln von Bobbi behandeln lassen.

Nach langer Fahrt, kurz vor Abend, wird Rupert Sue per Funk anweisen, sich seltsame Bewegungen am Horizont näher anzuschauen. Einige Minuten später wird Sue aufgeregt per Funk melden, dass sich alle Begleitfahrzeuge sofort kampfbereit machen sollen und danach durchgeben, dass sich Wüsten

Renn-Asseln der Karawane nähern. Rupert wird dann einen Not-Stopp anordnen und die Motorräder und ihre Fahrer im Laderaum des großen Transport-Trucks in Sicherheit bringen. Sue protestiert zwar dagegen, kann Rupert aber nicht von seiner Anordnung abbringen. Danach fährt die Karawane weiter, in der Hoffnung, dass die Renn-Asseln an der Karawane vorbei ziehen werden.

Dem ist leider nicht so. Bereits drei Minuten, nachdem Sue die Renn-Asseln gesichtet hat, greift ein Rudel von 8 Renn-Asseln die Karawane an und versucht die Fahrzeuge auseinander zu treiben und Besatzungsmitglieder von ihren Fahrzeugen zu holen.

Im folgenden Kampf sollte die Gruppe einige Fahrproben ablegen, um durch den Kampf mit den Renn-Asseln nicht ins Schleudern zu kommen oder mit anderen Karawanen-Fahrzeugen zu kollidieren.

WÜSTENKÄMPFE

Das Rudel stellt für die Karawane und die sehr erfahrene Besatzung keine enorme Gefahr dar, erfordert aber eine gute Koordination und fehlerloses Handeln.

Die Gruppe sollte dabei mit einer der Renn-Asseln konfrontiert werden und diese besiegen müssen. Dabei muss die Gruppe außerdem auf die immer wieder im staccato erteilten Befehle von Rupert reagieren, während um sie herum der Kampf tobt und die Schüsse durch die Luft fegen. Hier sollten Wahrnehmungsproben abgelegt werden. Falls die Gruppe nicht in der Lage ist, einem von Ruperts Befehlen zu folgen, wird Red die Gruppe nochmals über Funk zurecht weisen und den Befehl wiederholen.



Der Kampf gegen die Renn-Assel sollte für die Gruppe nicht tödlich enden. Sobald die Gruppe zu arge Probleme bekommt, wird sich Red mit seinem Trumpf um diese kümmern und den Charakteren zur Hilfe kommen.

Nachdem die Karawane die Renn-Asseln erfolgreich abgewehrt und die letzten verbliebenen Tiere des Rudels in die Flucht geschlagen hat, können sich die

Charaktere zunächst bei Bobbi behandeln lassen und dann ihre Schicht an das nächste Team weiter übergeben. Sollten sie alle Befehle von Rupert ausgeführt und die Renn-Assel selbst besiegt haben, ist der erste Schritt, sich Ruperts Respekt zu verdienen, getan.

TAG 2

Auch an Tag zwei stehen wieder Resistenzwürfe gegen Sonne an. Der Vormittag vergeht zunächst ereignislos, gegen Mittag kommt per Funk eine Warnmeldung von Sue, dass sich etwas am Horizont tut. Direkt darauf teilt Sie kurz und bündig mit "Sandsturm!", woraufhin Rupert die gesamte Karawane anhält. Die Warnung kam jedoch, wenn auch unverschuldet, zu spät. Gerade als sich alle Mitglieder der Karawane ihre Schutzkleidung anziehen wollen und die Motorräder im Transport-Truck untergebracht werden, bricht der Sandsturm über die Karawane herein. Innerhalb von wenigen Sekunden sieht man kaum die Hand vor Augen und der heulende Sturm erschwert jegliche Art von Kommunikation. Sollten die Charaktere keine eigene Schutz-ausrüstung besitzen, meldet sich Red über Funk, fährt langsam mit dem Zweisitzer zu ihnen rüber und begleitet einen der Charaktere durch den Sturm zum Mannschafts-Cruiser während er dem Rest empfiehlt, sich gemeinsam in die Fahrerkabine des Pickups zu quetschen und zu warten. An der äußeren Panzerung des Trucks öffnet Red einen Laderaum und entnimmt für jeden

WÜSTENKÄMPFE

Charakter einen Sandsturm-Helm. Damit schickt er den Charakter zurück zum Pickup, wo er auf Anweisungen von Rupert warten soll. Diese Hinweise muss er schreiend vorbringen um gegen den Geräuschpegel des Sandsturms anzukommen.



Nachdem alle Charaktere die Sandsturm-Helme aufgezogen haben, können sich die Schützen wieder auf die Sitze auf der Ladefläche setzen und festschnallen. Rupert gibt nach 15 Minuten die Anweisung mit langsamem Tempo weiter zu fahren, während Red der Karawane leicht voraus fährt um vor Hindernissen warnen zu können.

Nach einer halben Stunde Fahrt werden die Charaktere von etwas überrascht, das seitlich an ihrem Pickup vorbei huscht. Im nächsten Moment ertönt Geschrei und auf die Charaktere kommt aus dem nichts ein ins Schleudern gekommener Pickup zu. Der Fahrer der Gruppe muss eine Fahrprobe mit -2 ablegen, um dem Pickup ausweichen zu können, danach verschwindet der Pickup wieder im undurchsichtigen Sandsturm. Als nächstes fährt der Pickup der Gruppe

aufgrund des Ausweich-Manövers auf einen der großen Trucks zu, der wiederum aus dem Sandsturm unerwartet in Sicht kommt. Der Fahrer muss eine weitere Fahrprobe mit -2 ablegen, um nicht mit dem Truck zu kollidieren. Aufgrund der geringen Geschwindigkeit kommt es aber auch bei misslungenen Proben nur zu kleinen Schäden. Sollte die Gruppe aus dieser brenzlichen Situation ohne Schaden heraus gekommen sein, hat sie den zweiten Schritt getan, um sich Ruperts Respekt zu sichern.

Nach diesem Schreck kommt die Meldung über Funk, dass die Renn-Asseln zurück sind und den Sandsturm für einen erneuten Angriffsversuch ausnutzen. Rupert gibt den Befehl, sofort anzuhalten und die Kreaturen unter Beschuss zu nehmen.

Während des Kampfes muss die Gruppe einigen Überraschungsangriffen einer Renn-Assel standhalten. Die Renn-Assel wird fünf Mal zuschlagen und nach dem Angriff direkt wieder im Sandsturm verschwinden. Bei jedem Angriff können die Charaktere genau eine Runde lang zurück attackieren, danach verschwindet die Renn-Assel wieder im Sturm. Sollte sie bei drei Angriffen selber Schaden erleiden, bricht sie den Angriff frühzeitig ab. Nach dieser Attacke entfernen sich die Renn-Asseln wieder, weil der Kampf auch im Schutz des Sandsturms aussichtslos erscheint. Sollte einer der Charaktere zu schwer verwundet worden sein, kann er zu Bobbi gebracht und dort behandelt werden. Rupert erteilt ohnehin den Befehl, nicht weiter zu fahren bis der

WÜSTENKÄMPFE

Sandsturm vorbei ist, weil einer der Pickups (der, der auf die Gruppe zugeschleudert kam) nicht mehr per Funk erreicht werden kann.

Der Sandsturm legt sich nach drei Stunden. Während die kleineren Fahrzeuge schnell aus dem Sand befreit werden können müssen die großen Trucks erst wieder freigelegt werden, um weiter fahren zu können. Rupert befiehlt den kleineren Fahrzeugen, nach dem verloren gegangenen Pickup zu suchen, auch die Charaktere sollen einen bestimmten Sektor abfahren und dabei Funkkontakt halten.

Nach ca. einer Stunde empfängt die Gruppe per Funk einen Notruf von einem gewissen Dan. Die Reichweite des Funksignals von Dan reicht nicht aus, um mit der Kommandozentrale zu kommunizieren, wohl aber mit dem Pickup der Gruppe. Dan berichtet davon, dass er sein Team verloren hat und in einer Art Bunker in einem nahe gelegenen Hügel festsetzt. Er lotst die Charaktere in die entsprechende Richtung, auf Nachfrage bei der Kommandozentrale wird man der Gruppe aber mitteilen, keinen Dan zu kennen. Rupert möchte aber, dass die Gruppe dem Notruf trotzdem vorsichtig nachgeht.

Nach weiteren zwanzig Minuten findet die Gruppe zunächst den verloren gegangenen Pickup. Einige Mitglieder der Besatzung sind schwer verwundet. Sie haben sich im Sandsturm während des Kampfes gegen eine der Renn-Asseln verirrt. Bei diesem Kampf ist auch das

Funkgerät des Fahrzeugs zerstört worden, so dass sich das Team nicht mehr bei der Kommandozentrale melden konnte. Nach einer Meldung bei Rupert weist dieser die Gruppe an, dem Notruf weiter zu folgen. Das Team aus dem zweiten Pickup kann dabei aber nicht unterstützen. Die Verwundeten müssen dringend behandelt werden und die Gruppe kann dem Team die Richtung zur Karawane weisen.

Nach einer weiteren halben Stunde kommt das Team an dem beachtlichen Hügel an, an dessen felsiger Außenwand ein großes, offenes Tor zu sehen ist, das in eine Art Bunker führt. Der Pickup kann noch in das Tor gefahren werden, ab dort muss die Gruppe allerdings zu Fuß nach Dan suchen, da der Pickup nicht in den Gang hinein fahren kann, der von dieser ersten Halle aus weiter in die Anlage führt. Der Spielleiter sollte die Spieler fragen, wo und wie genau sie den Pickup abstellen.

WÜSTENKÄMPFE

DIE RUINE

Von der ersten Halle aus führt ein langer Gang ca. 200 Meter tief in die Anlage. Dan teilt mit, dass er sich in einem der Räume am Ende dieses Ganges befindet.

Der Gang endet an einer Tür, die in einen von vier ringförmig aneinander angrenzenden Räumen führt. Die Räume weisen weitere Türen auf, die allerdings alle verschüttet und von Sand und Felsen blockiert sind.

Der erste Raum ist eine Art Büro mit einigen umgekippten Schränken, Bürotischen, Aktenschränken und alten Computern. Er bietet eine ganze Reihe von Versteckmöglichkeiten. Aus den Akten können alten Personaldaten entnommen werden. Mit einem Wurf auf Atomphysik kann ein Charakter erkennen, dass diese Anlage einmal mit nuklearem Material zu tun gehabt haben muss oder ggf. zu einem Kraftwerk gehört hat.

Der zweite Raum ist eine Kommunikations-Zentrale, hier befindet sich Dan und hat ein altes Funkgerät wieder ans Laufen gebracht. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Kommandotisch unter dem man sich verstecken könnte, umringt von allerlei Anlagen an den Wänden. Ein geschickter Kletterer könnte sich auf einem der Schränke, in denen sich die Kommunikationsanlagen befinden zusammen kauern und würde wohl im Dunkel nicht gesehen werden.

Im dritten Raum befinden sich technische Geräte und Packmaschinen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Atomphysik können die Charaktere erkennen, dass in dieser Anlage einmal Brennstäbe und Brennmaterialien für Kraftwerke aufbereitet wurden. Nach längerem Suchen können die Charaktere sogar einen strahlungssicher abgeriegelten Brennstab für ein Mikro-Atomkraftwerk finden. Dieses Teil könnte von ein bis zwei Charakteren (gemeinsame Stärke 18) aus der Anlage heraus getragen werden. Auch dieser Raum bietet zahlreiche Versteckmöglichkeiten wie beispielsweise zwischen den Rohren, Schläuchen und Roboterarmen der Maschinen.

Der vierte Raum ist recht leer, lediglich einige Aktenschränke und ein großer Schreibtisch sind hier zu finden. Da die Schränke von der Wand etwas entfernt stehen und der Schreibtisch vorne verblendet ist, könnte man sich aber auch hier notdürftig verstecken.

Dan Pinehill

Dan ist ein Raider und hat bei einer Erkundungstour seine Gefährten und Freunde im Kampf gegen eine Gruppe von Mutanten verloren. Er ist, nachdem der Kampf verloren war und seine Freunde getötet wurden, geflohen. Da die Mutanten die Fahrzeuge der Raider zerstört haben, musste er einen Weg suchen, zurück in besiedelte Gebiete zu kommen. Bei seiner Suche ist er dabei auf die alte Anlage gestoßen und versuchte mittels des alten Funkgeräts,

WÜSTENKÄMPFE

dass er notdürftig repariert hatte, Hilfe zu rufen. Er gehört zum Clan der Shrogs und macht auch kein Geheimnis daraus, ein Raider zu sein. Er ist allerdings kein Schwerverbrecher, lediglich ein kleiner Hehler und Geldeintreiber. Sein Clan beschützt Ödländer vor Mutanten und anderen Raidern, wenn diese für den Schutz bezahlen können. Er bittet die Gruppe, ihm zu helfen und ihn zumindest bis zur nächsten Siedlung zu bringen, von wo aus er alleine weiter kommen kann. Wenn er muss, bietet er dafür sein Lasergewehr "Senlaser 10" als Gegenleistung an. Sollte es zum Kampf kommen, kämpft Dan loyal auf der Seite der Charaktere, bis der Kampf verloren scheint und er sich zurück zieht. Sollte er später auf eine mögliche Flucht angesprochen werden, wird er behaupten, sich nur in eine taktisch vorteilhaftere Position zurück gezogen zu haben.

Sobald die Gruppe die Anlage wieder verlassen will, kommt ihr aus dem langen Gang, der zur Eingangshalle führt, eine Gruppe von drei Mutanten entgegen. Die Bewaffnung kann der Spielleiter frei wählen, einer der Mutanten sollte aber ein Plasma-Gewehr tragen.

Die Gruppe hat nun zwei Möglichkeiten: Sie kann einen Kampf starten und versuchen, die Mutanten zumindest zu überraschen. Alternativ kann sie versuchen, sich vor den Mutanten in den vier Räumen zu verstecken.

Dan wird der Gruppe hitzig mitteilen, dass genau diese Mutanten seine Freunde getötet haben und wird die

Mutanten angreifen wollen. Wenn die Gruppe eine Chance haben möchte, sich zu verstecken, muss sie Dan mit beruhigenden Worten der Vernunft davon überzeugen, keinen Angriff zu riskieren.



WÜSTENKÄMPFE

KAMPF

Bei einem offenen Kampf, zu dem es auch kommen kann, wenn die Versuche der Charaktere, sich zu verstecken, fehlschlagen, gehen die Charaktere ein hohes Risiko ein. Insbesondere Dan wird, wenn es zu gefährlich wird, versuchen zu fliehen. Sollten die Charaktere den Kampf verlieren, wird er dabei ggf. sogar sterben.

Entscheiden sich die Charaktere aber direkt für einen Kampf, so können sie versuchen, die Mutanten beim betreten des Raumes zu überraschen.

Im Fall dass die die Charaktere den Kampf verlieren, werden die Mutanten sie nicht töten. Sie werden sich nur des Brennstabs bemächtigen, den Pickup der Gruppe zerstören und sich dann zurückziehen. Die Charaktere müssen dann in einer Rettungsaktion von Red eingesammelt werden, mit dem Respekt von Rupert ist es dann an dieser Stelle vorbei.

VERSTECKSPIEL

Sollten sich die Charaktere verstecken wollen, können sie einen Kampf ggf. umgehen. In diesem Fall ist wichtig, wie die Charaktere den Pickup in der Halle abgestellt haben. Steht er abgelegen, ein wenig am Rand, haben ihn die Mutanten nicht entdeckt. Steht er jedoch mitten in der Halle oder gar genau vor der Tür zum Gang, werden die Mutanten besonders aufmerksam sein. Alle Proben um sich zu verstecken sind dann mit einem Malus von -2 belegt.

Dan wird automatisch alle Versuche, sich zu verstecken, erfolgreich meistern. Die Charaktere müssen Proben auf Gewandtheit ablegen, um sich zu verstecken, oder Proben auf sowohl Wahrnehmung als auch Gewandtheit mit einem Bonus von +4, um sich vor dem Blick der Mutanten zu verbergen, indem sie in andere Räume schleichen. Die drei Mutanten werden sich immer nur in zwei Räumen gleichzeitig aufhalten, so dass sehr leise Charaktere sich durchaus hinter Deckung in einen anderen Raum begeben können.

Schlagen einem Charakter drei Proben in Folge fehl, so wird die Gruppe entdeckt und es kommt zum Kampf. Gelingen die Proben, gibt es zwei Möglichkeiten:

Wenn die Charaktere das nukleare Brennmaterial zuvor halbwegs versteckt haben, entdecken die Mutanten es nicht und ziehen sich zurück.

Haben die Charaktere den Brennstab nicht versteckt, so finden die Mutanten ihn und die Gruppe muss sich überlegen, ob sie die Mutanten mit dem Brennstab ziehen lässt, oder nun doch einen Überraschungsangriff startet.

Meistert die Gruppe die Begegnung mit den Mutanten ohne niedergeschossen zu werden, kann sie anschließend mit oder ohne den Brennstab zur Karawane zurück kehren und muss entscheiden, ob sie Dan mitnimmt.

Sollte die Gruppe Dan mitnehmen, hat sie den dritten Schritt getan, um sich Ruperts Respekt zu verdienen. Allerdings

WÜSTENKÄMPFE

werden die Charaktere noch Red überzeugen müssen, dem Raider tatsächlich zu helfen und ihn bei der nächsten Siedlung abzusetzen.

SORROWS HOPE

Die restliche Reise verläuft ohne weitere Zwischenfälle. Die Karawane kommt bei Sorrows Hope an und überquert die große, metallene Brücke hin zur felsigen Insel innerhalb eines ausgetrockneten Sees. Hinter dem Stadttor am Ende der Brücke macht die Karawane auf einem großen Platz halt und wird eingewiesen.

Haben die Charaktere alle drei Schwierigkeiten überwunden haben, die Ruperts Respekt einbringen, dann haben sie sich nach der Reise endgültig seinen Respekt verdient. Er wird zu ihnen kommen, ihnen kurz auf die Schulter Klopfen und mit einem Nicken ein knappes, aber wohl verdientes "Gut gemacht!" äußern. Die Charaktere erhalten 1 Punkte Ruf. Sollte die Gruppe wenigstens in einem Punkt den Respekt von Rupert gewonnen haben, gibt es von ihm nur ein "Gar nicht so schlecht für Anfänger.". Sie werden ihm aber im Gedächtnis bleiben und haben bei einer späteren Reise wieder die Chance, sich seinen Respekt zu verdienen.

Die Charaktere können nun überlegen, ob sie den Vorfall mit den Ödland-Mutanten melden wollen. In diesem Fall stehen eventuell weitere Expeditionen und Nachforschungen an um herauszufinden, warum die Ödland-Mutanten sich für die Anlage zur Aufbereitung von Brennstäben interessieren.

ENDE

Wenn Euch das Setting von Fallen World gefällt, schaut doch einmal hier vorbei:

<http://www.fallen-world-newhaven.com>

Bei Interesse am Grundregelwerk und Setting schreibt gerne eine Email an:

info@fallen-world.de

Oder gebt uns Feedback auf unserem Discord-Server:

<https://discord.gg/CFUbAUP>

Wir freuen uns, von euch zu hören!





SEELN
FANGER
SHOCKING
SHORTS

Die Phantominzel

Ein Schauplatz für das Rollenspiel
Seelenfänger

Von Jörg Köster



Sternenkonstellation *Echo des Mor'Lia*

Die Phantominself

Ein Schauplatz für das Rollenspiel
Seelenfänger

Von Jörg Köster

Illustrationen von *Hannah Böving*, *Sylvia Schlüter* und *Mark Exner* (Karte)

wird. Sein Ursprung ist rätselhaft, denn es wird diesen Artefakten nachgesagt, sie seien beim sogenannten Geisterbeben vor Hunderten von Jahren entstanden. Das gegenwärtige Auftauchen des Machtspans, so viele Jahre später, muss ein Zeichen sein.

Fluchfall

Wenn die Sterne richtig stehen, taucht nahe der Nebelfelsen unvermittelt eine Insel aus dem allgegenwärtigen Nebel auf. Eine Geschichte der ortsansässigen Fischer berichtet, dass zum Zeitpunkt des Fluchfalls vor sieben Jahren ein Stern vom Himmel gefallen sei und dieses von wenigen Menschen bewohnte Eiland im Meer versenkt habe.

Die Insel wurde durch den Aufprall nicht vernichtet und im Meer versenkt, wie es die Legende behauptet. In Wahrheit wurde sie aus der Welt der Menschen gerissen und in die Anderswelt geschleudert. Nur wenn die Sternenkonstellation *Echo des Mor'Lia* am Himmel zu sehen ist, taucht die Insel wieder auf. *Mor'Lia*, was „Der Wiederkehrende“ heißt, ist einer der *Sieben mal Sieben Götter*. Er gehört zur Sitale des Wandels, die durch einen Schmetterling symbolisiert wird.

Die Wahrheit

Tatsächlich fiel etwas vom Himmel, damals vor sieben Jahren. Es handelte sich um einen gewaltigen Machtspan, ein Artefakt, das seit jeher von den Magiebegabten der Welt für unfassbare Wunder genutzt

Abenteueraufhänger

Der alte Mann: Ein alter Seemann erzählt den SC bei einem Grog am Abend in einer Kneipe die Geschichte von der verschwundenen Insel, die einen großen Schatz birgt. Er berichtet ihnen auch, wie sie zu finden ist. Als Bezahlung möchte er allerdings ein stattliches Sümmchen Gold. Er weiß von der Sternkonstellation zu berichten, die das erneute Auftauchen des Eilands ankündigt, und dass diese gerade am Himmel steht. Der Seemann erzählt von einer Legende, nach der dem Finder des gefallenen Sterns große Macht versprochen wird. Auch kennt er die ungefähre Position der einst angeblich versunkenen Insel. Er warnt die SC, dass die Insel nur einen Tag und eine Nacht betreten werden kann, bis sie wieder für ein ganzes Jahr verschwindet.

Seenot: Die SC geraten durch einen Piratenüberfall oder den Angriff einer Bestie aus der Anderswelt in Seenot. Sie treiben hilflos im Meer, als plötzlich eine Insel direkt vor ihnen im Meer auftaucht. Als sie diese betreten, erscheint ihnen der Geist eines Magiers, der sie warnt, dass sie in großer Gefahr sind, da die Insel nach einem Tag und einer Nacht in den Fluten des Meeres versinken wird.

Der gefallene Stern

Der Aufprall des Machtspans und die dabei freigesetzte Energie löschten die gesamte Bevölkerung der Insel aus. Diese kehrten jedoch als Geister zurück. Der Machtspan schlug in den alten Turm des mächtigsten Magiers der Insel ein und zerstörte das Gebäude vollständig. Er durchschlug sämtliche Geschosse, bis er in den darunter befindlichen Höhlen zum Stillstand kam. Hier wird er heute von einigen Geistern als Geschenk der Götter verehrt und bewacht. Er gleicht einem geschwärzten, alten Stück Holz von etwa einem Schritt Länge, was eine gewaltige Größe für einen Machtspan bedeutet. Allerdings ist er nicht so weich wie Holz, sondern stattdessen hart wie Stahl. Es geht ein grünliches Glühen von ihm aus, und seine Magie wirkt fast überall auf der Insel.

Der Machtspan



Die Magie der Insel

Die Magie bewirkte ein IMMENSES PFLANZENWACHSTUM, welches lediglich den direkten Umkreis des Machtspans ausspart. Dort befand sich auch das Dorf. Es scheint, als brenne die pure Kraft des Artefaktes alles Leben mit der Zeit aus diesem Bereich fort. Hier leben keine Tiere und es wächst nicht ein einziger Grashalm.

Der komplette Rest der Insel ist über und über mit einem Urwald aus Nadelbäumen und dornigem Unterholz bewachsen. Die Magie des Machtspans erhält heute alles Lebendige auf der Insel, jenseits der Dorfgrenzen, über seine natürliche Altersgrenze hinaus am Leben und macht alle Organismen hier FAST UNSTERBLICH.

Die Insel

Einst ein karger Felsbrocken im Meer, erhebt sich nun ein dunkelgrüner Berg, dem bewachsenen Rücken eines ertümlichen Ungeheuers gleich, aus dem Nebel der kalten See. Der kleine, steinerne Anleger, den die Insulaner einst bauten,

steht noch immer, wenn auch arg von der Zeit in Mitleidenschaft gezogen. Verlässt man den Steg, befindet man sich sofort inmitten des Urwalds. Ungewöhnlich viele Vögel und kleine Tiere bewohnen den Wald. Tote Tiere sind nirgends zu finden. Auch einige immens große Ameisenhügel lassen erahnen, dass etwas mit der Fauna der Insel nicht stimmt.

Der Weg zum Dorf ist schwer, aber nicht unmöglich zu finden, sind doch unter Vegetation und Erde die Steine eines befestigten Weges mit Mühe auszumachen. Er führt stets bergauf, da sich die Siedlung im bergigen Zentrum der kleinen Insel befindet. Wenn man sich nicht verläuft, ist es eine Wegstrecke von nur einer halben Stunde. Je weiter man sich dem Dorf im Zentrum der Insel nähert, desto stärker wird ein beklemmendes Gefühl. Die ANWESENHEIT DER GEISTER und die KRAFT DES MACHTSPANS sind drückend zu spüren.

Die Bewohner der Insel

Die als Geister zurückgekehrten Bewohner der Insel glauben, noch immer am Leben zu sein. Ihre skelettierten Überreste sind unter Dreck und Staub mit etwas Mühe durchaus zu finden. Einige der Geister verehren den gefallenen Stern als eine Gabe der Götter und hüten ihn mit Argusaugen vor den anderen Geistern und auch vor jedem lebenden Eindringling. Der Bereich um den Turm des Magiers im Zentrum des Dorfs gilt als TABUZONE und darf nur von den Hütern des Machtspans betreten werden. Angeführt werden diese vom Geist des Magiers, der einst am Ort des Einschlags lebte. Die übrigen Geister ahnen, dass der gefallene Stern nichts Gutes für sie und die Insel verheißt und wünschen sich, jemand würde ihn von hier fortbringen. Sie spüren, dass der Span das SCHICKSAL DER INSEL bestimmt.

Alle Geister sind für lebende Besucher der Insel zunächst immer sichtbar. Nichts lässt darauf schließen, dass es sich um Geister handelt, bis die SC diese verärgern. Ein mächtiger Spuk liegt auf dem Dorf, der auch ohne aktives Zutun der geisterhaften Bewohner eine lebendige Siedlung vorgaukelt: Rauch kräuselt sich ohne ein Feuer aus den Schornsteinen, das Gackern von Hühnern und das Grunzen von Schweinen ist zu hören, obwohl es hier keine Tiere gibt. Nehmen die SC von den Geistern angebotene Speisen zu sich, so schmecken diese nach nichts, und es stellt sich kein Sättigungsgefühl ein. Die Geister sind Besuchern gegenüber freundlich, solange diese im Dorf bleiben. Sobald sie jedoch die Turmruine im Zentrum betreten wollen, ruft das die Wächtergeister des Machtspans auf den Plan.

Die Geister

Alle Geister hier verfügen über die Fertigkeit **Manifestation**, wodurch sie zu sehen sind. Setzen sie diese Kraft nicht ein, sind sie für normale Menschen nicht wahrzunehmen. Wenn sie erzürnt werden, greifen sie im manifestierten Zustand die SC an. Sie können auch ihre Fertigkeit **Einfluss** nutzen, um Steine oder Äste auf sie zu schleudern.

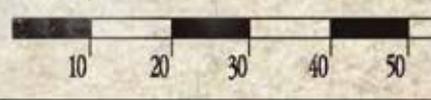
Der Magier *Jolg*, *Sohn des Adag*, der sich auch *Magus vom Felsen* nennt, ist der mächtigste der Geister. Er kann zusätzlich die Fertigkeit **Besessenheit** einsetzen, um von einem Menschen Besitz zu ergreifen. Ein so besessener SC kann zu einer großen Gefahr für seine Mitreisenden werden, vor allem, falls diese nichts von der Gefahr ahnen.

Zeit

Die Warnung, dass die Insel nach einem Tag und einer Nacht wieder verschwindet, entspricht der Wahrheit. Wenn die SC bis dahin nicht den Machtspan gefunden und vor allem sich nicht von der Insel zurückgezogen haben, werden sie mitsamt dem Eiland in die Anderswelt katapultiert, wo die Insel statt auf dem Meer in einem kleinen See auftaucht.

Die SC können in ihrer Welt oder auch der Anderswelt zum Verlassen der Insel umgeknickte Bäume am Rand der Insel als behelfsmäßiges Floß benutzen.

MEILEN



Nordspitze

NORGEN

DIE NEBELFELSEN

FERNBLICKFELS

WICKERS WACHT

JONKES EILAND

STURMKLIFF

NEBELMEER

Belhafen

Königshafen

Singen

Livenloh

ELFENWÄLDER

WALD

GRIMME



ZEIGT WAS IHR DRAUF HABT

EINE BRUCHLANDUNG NAHE EINER VERFLUCHTEN KATHEDRALE IST ERST DER ANFANG

FÜR 2. BIS 4. STUFE

PRÄSENTIERT VON





ZEIGT WAS IHR DRAUF HABT

Eine Bruchlandung nahe einer verfluchten Kathedrale ist erst der Anfang...

Für 2. bis 4. Stufe

VON GUY SCLANDERS & TILL LAMMER
ARTWORK VON TONI TRAUER

Zu den Autoren:

Guy Sclanders: Der Herausgeber des Youtube-Kanals „How to be a Great Game Master“ hat jahrzehntelange Erfahrung als SL. Er kreierte hunderte Abenteuer für seine Gruppen, in dutzenden selbsterfundnen Welten. Zusammen mit Till Lammer hat er im Rahmen des zweiten Jahrestags von DungeonFog dieses kleine Abenteuer für euch kreierte!

Till Lammer: Ist der Gründer von Dungeonfog, dem ultimativen Kartenbauwerkzeug, sowie ein SL. Basierend auf dem Kurzfilm, der mit Toni Trauner und Guy Sclanders als Teil des zweiten Jahrestages von DungeonFog kreierte wurde, wollte Till ein kleines Abenteuer für euch erschaffen, um euch die Geschichte hinter dem Video selbst erleben zu lassen..

Deutsche Übersetzung: Rebekka Haindl

Spieltester: Joe McKoy, Richard Ashton, Gene Armstrong

PRÄSENTIERT VON



ÜBERSICHT

Die SCs werden auf ihrer Route überfallen. Sie werden von Dryaden attackiert, entdecken aber bald einen Lich, der über eine verlassenen Kathedrale herrscht. Sie wagen sich in die vor Fallen strotzende Gefahr und stellen sich dem Lich.

Das Abenteuer soll eine lustige und interessante Einführung für neue Spieler sein.

Alle Monster, die vorkommen, wurden für dieses Abenteuer eigens kreiert.

Nennenswerte NSCs:

Es gibt drei Haupt-NSCs:

NAME	ROLLE
Kapitän Keen	Kapitän der Nebelbrecher
Graf Rooz	Lich, Herr der Kathedrale
Oakitha	Dryaden-Anführerin

KAPITEL EINS: ÜBERFALL!

Die SCs sind an Bord des Luftschiffs Nebelbrecher, als es plötzlich von einer magischen Energie attackiert wird und abstürzt. Die SCs müssen das Schiff vor wahn-sinnigen Dryaden beschützen, während es repariert wird.

Die Nebelbrecher

Die SCs sind an Bord eines Luftschiffs, das an irgendeinen anderen Ort reist. Das Schiff hat eine Mannschaft, die genau weiß, was sie tut. Der Besitzer und Kapitän des Schiffes ist Keen, ein Halbelf, der seine Arbeit genießt.

Nebelbrecher-Mannschaft

Falls die SCs mit der Schiffsmannschaft interagieren wollen, hier einige Namen: Porid, Salmardine, Abbath, Crysin, Embil, Inwir, Illyin, Thumbless, Gorgi, Domnak, Andis, Herb, Nakyata, Thomsa, Dreysk.

Nebelbrecher-Eigenschaften

Es ist nicht weiter wichtig, die Eigenschaften der Nebelbrecher aufzuzeichnen. Das Schiff wird getroffen und stürzt ab. Falls die SCs versuchen, das Schiff zu stehlen, wird die Mannschaft sie überwältigen und im Wald aussetzen.

Das Schiff hat eine Mannschaft von 15 Matrosen und den Kapitän.

Du atmest die frische Luft ein, während du an Deck der Nebelbrecher stehst. Du bist mit deinen Kameraden auf dem Weg in ferne Länder – und dies war der schnellste und billigste Weg, sie zu erreichen. Kapitän Keen, ein Halbelf, der seine Arbeit offenkundig genießt, steht neben dir an der Reling.



DIE NEBELBRECHER



Der Kapitän sollte auf folgende Dinge hinweisen:

- Das Schiff liegt gut in der Zeit
- Das Schiff fliegt gerade über einen Wald namens „Silberlichtwald“ – bekannt für seine Schönheit und Ruhe
- Der Koch hat einen Haseneintopf zum Abendessen zubereitet

GREATGM TIPP

Wenn deine SCs gern sozial mit NSCs interagieren gib ihnen einen Moment, das auszuspielen. Jeder Matrose ist bestrebt die nächste Stadt zu erreichen und sein Gehalt dort auszugeben. Kapitän Keen will Frachtgut für eine weitere Reise aufnehmen. Sobald alle bereit sind geht es weiter...

Als du einen Blick nach unten wirfst bemerkst du etwas, das wie ein Tempel aussieht – halb eingebettet in den Wald, der ihn umgibt. Dann blockiert eine Wolke die Sicht auf die Ruine.

Plötzlich bricht ein Strahl purer böser magischer Energie von irgendwo unter euch durch die Wolken, prallt hart gegen die Nebelbrecher und wirbelt die Mannschaft durch die Luft!

Die SCs müssen einen Geschicklichkeits-Wurf (Akrobatik) SG14 machen, sonst nehmen sie 1W4 Schaden, als sie vom Aufprall herumgeworfen werden. Das Steuerrad und die Kontrollsysteme des Luftschiffs sind unbesetzt und drehen sich frei. Ein beherzter SC kann versuchen, die Kontrolle zurückzuerlangen, sonst wird Kapitän Keen dies tun. Um zu den Kontrollsystemen zu gelangen benötigt der SC einen Stärke-Wurf SG13, um sich nahe genug heranzuziehen. So oder so...

Es hat keinen Sinn! Die Kontrollsysteme reagieren nicht! Das Schiff beginnt unaufhaltsam vom Himmel zu fallen. Der Wind zerrt an euren Haaren. Eure Mägen drehen sich, während ihr beobachtet, wie die dunklen Wipfel des Silberlichtwalds in rasanter Geschwindigkeit näherkommen! So werdet ihr also sterben...

Alle SCs nehmen 1W6 Schaden durch den Aufprall. Als das Schiff durch die Zweige der Bäume bricht, lasse alle SCs einen Weisheits-Wurf (Wahrnehmung) SG13 machen. Erfolgreiche SCs können erkennen, dass die Bäume versuchen das Schiff zu packen. Sie wirken wütend. Und hungrig! Sie versuchen nicht, das Schiff aufzufangen, sie versuchen es zu greifen – um es zu essen!

Mit einem schrecklichen Bersten und Reißen von Holz und Stoff, rammt die Nebelbrecher in die feuchte Erde. Ihr seid am Leben... doch falls dies der Silberwald ist, zeigte man bei seiner Namensgebung einen grausamen Sinn für Humor.

Der Wald ist düster und das einzige Licht dringt durch das Loch, das beim Absturz des Schiffes ins Blätterdach gerissen wurde. Die Bäume sind verdorrt, fast schwarz, und bergen keine Freude in ihren Zweigen. Dies ist ein verlassener Ort.

Nachwirkung des Absturzes

Kapitän Keen hat überlebt, ist aber verwundet. Seine Mannschaft hat zum Großteil überlebt. Von den 15 Matrosen sind noch 10 übrig. Das Schiff ist beschädigt, doch Keen hat Hoffnung, sie in ein oder zwei Tagen wieder flugtauglich bekommen zu können.

Alles, was Kapitän Keen benötigt ist, dass die SCs Wache halten, während er und seine Mannschaft versuchen, den Schaden am Schiff zu abzuschätzen. Ihm wurde einst erzählt, der Silberlichtwald sei ein wunderschöner Ort – doch wo auch immer sie hier gelandet sind, das Gegenteil zu sein. Es ist düster, bedrückend und klamm.

Kaum, dass ihr eure Posten bezogen habt erklingt ein Rascheln im Dickicht, als würde ein kräftiger Wind durch die Zweige fahren. Das Geräusch wird lauter und lauter. Rasch wird klar – eine rollende Woge aus Blättern und Zweigen rast auf euch zu. Auf dieser Welle reiten mehrere Gestalten – vage humanoid. Sie wirken wie aus Baumstämmen geschnitzt, doch ihre Augen glühen in einem purpurnen Licht.

DRYADEN BLATT-BESTIE

Großes Konstrukt

RK: 12

TP: 85 (10W10+35)

Bew. 15m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	22 (+7)	20 (+5)			

Fertigkeiten: Keine

Immunitäten: Stichschaden

Verwundbarkeiten: Feuer

Sinne: passive Wahrnehmung -

Sprachen: -

Herausforderungsgrad: 1

Fähigkeiten:

Wenn die Dryaden getötet werden, bricht die Blatt-Bestie sofort in sich zusammen.

Aktionen:

Die Blatt-Bestie kann entweder einen Nahkampfangriff oder seine Explosionsattacke machen.

HARTER SCHLAG: Nahkampf-Waffenangriff, +3 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel. Treffer: 3 (4W1+1) Schnittschaden (Kratzer von Blättern, Zweigen, usw.)

BLATT'NAMI (AUFLADUNG 4-6): Die Blatt-Bestie spuckt eine Schockwelle an Blättern, Zweigen und Stöcken aus, die Haut und Stoffe aufreißen. Der Angriff ist eine 12m-Linie und ist 1,5m breit.

Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG15 Geschicklichkeits-Rettungswurf machen, bei einem Fehlschlag nimmt sie 6 (3W4) Schaden, bei einem Erfolg die Hälfte davon.

Dryaden

6 Dryaden reiten auf der Blatt-Bestie. Jede davon kann die Bestie kontrollieren. Sie reagiert auf ihre telepathischen Anweisungen. Wenn alle absitzen oder abgeworfen werden, löst sich die Bestie augenblicklich auf.

Bei näherer Inspektion wirken die Dryaden verrottet. Teile von ihnen sind matschig und von Pilzen und Schimmel übersät. Es wirkt, als wären sie von Nekromantie korrumpiert worden.

Eine der Dryaden hat ein goldenes Amulett, das 125 GM wert ist. Diese Halskette stammt vom heiligen Orden des Lichts; einer legendären Gruppe von Paladinen, die einst gegen ein großes Übel kämpften. Es ist nicht magisch, aber wunderschön.

Mehr Probleme

Sobald die Dryaden besiegt sind, hat Kapitän Keen schlechte Neuigkeiten. Das Wolkenausgleichs-Gyroskop hat einen Sprung. Ohne es zu flicken kann die Nebelbrecher nicht wieder fliegen. Sie benötigen Blei, um es zu versiegeln.

Ihm sind dieselben Tempelruinen aufgefallen, die die SCs etwas früher entdeckt hatten und er denkt, dass sie dort mit Leichtigkeit an mindestens einen halben Pfund Blei kommen könnten – die Menge, die er benötigt.

(Wenn die SCs aus irgendeinem Grund Blei bei sich haben wird Kapitän Keen entgegen, dass ihr Blei zu weich sei – nur „eisengeschmiedetes“ Blei, wie es in Fensterscheiben verwendet wird, kann funktionieren.)

TODESDRYADE

Mittelgroße Fey, böse

RK: 11

TP: 12 (3W8)

Bew.: 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	8 (-1)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +3

Sinne: Dunkelsicht 18m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen: Elfisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad: 1/2

Fähigkeiten:

MIT BESTIEN UND PFLANZEN SPRECHEN: Die Dryade kann mit Bestien und Pflanzen kommunizieren.

Aktionen:

KNÜPPEL: Nahkampf-Waffenangriff, +2 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel. Treffer: 2 (1W4) Wuchtschaden.



ABSTURZSTELLE

Die Mannschaft hat einen Lagerplatz gefunden, um sich vom Absturz zu erholen.



KAPITEL ZWEI: DER WALD

Die SCs treffen eine verrückte Dryade, die sie um Hilfe anfleht. Sie erfahren, dass ein uraltes Übel in der zerstörten Kathedrale erwacht ist.

Der Friedhof

Die Wanderung durch den Wald geht nur langsam voran. Bäume sind umgestürzt, einige entzweigerissen, andere scheinbar von schrecklichen Winden mitsamt den Wurzeln aus dem Boden gerissen worden.

Der Wald ist ruhig und riecht nach Moder und verrottendem Holz. Eine leichte Brise schüttelt von Zeit zu Zeit die skelettalen Zweige der Bäume durch, ansonsten ist es aber still.

Ein Stück weit vor euch könnt ihr die zerrütteten Umriss einer Mauer erkennen, die die Grenze eines Friedhofs darstellt.

Falls du das Abenteuer ausweiten möchtest

Wenn du ein schnelles Abenteuer willst, überspringe diesen Teil. Wenn deine Gruppe aber Spaß hat, nimm das Folgende mit auf:

Einige der toten Bäume sind „erwachte Untote“. Sie strecken sich nach den SCs aus und versuchen, sie mit ihren Zweigen zu erstechen.

UNTOTER BAUM

Untote, böse

RK: 10 TP: 35 (4W10+15) Bew.: -

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	4 (-3)	20 (+5)	1 (-5)	12 (+1)	10 (0)

Fertigkeiten: Täuschen +1

Sinne: Erschütterungssinn 18m, passive Wahrnehmung 11

Herausforderungsgrad: 2

Aktionen:

ZWEIG: Nahkampf-Waffenangriff, +6 zum Treffen, Reichweite 3m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W4+4) Wuchtschaden

Der Untote Baum hofft, den SC töten zu können, um seine Wurzeln mit dem Leichnam zu düngen.

Der Friedhof ist nicht sonderlich groß und beherbergt eine Ansammlung an alten Grabsteinen, Felsen und überwachsenen Hügeln.

Plötzlich könnt ihr Bewegung wahrnehmen. Eine Ansammlung an Wurzeln, Zweigen und verklumpter Erde bäumt sich auf. Ein Gesicht formt sich inmitten der Masse. Das verwitterte, alte Antlitz einer Dryade blickt euch an. Anders als bei den vorherigen, glühen ihre Augen in einem grünen Licht.

Oakithas Geistiger Zustand

Sie ist völlig wahnsinnig. Würfle jede Runde 1W6.

1w6	BESCHREIBUNG
1	Sie attackiert den nächstgelegenen SC.
2	Sie denkt, sie sei ein Baum.
3	Sie ist klar.
4	Sie ist überzeugt, die SCs seien aus Feuer.
5	Sie ist klar.
6	Sie sitzt stumm da und sagt nichts.

Wenn die SCs sie während einem klaren Moment zum Sprechen bringen können, offenbart sie, dass sie die Matriarchin der Dryaden ist – oder war. Sie ist die letzte, die noch übrig ist. Der Rest wurde durch Korruption und Nekromantie verändert.

Ihr Ziel ist es, das Übel im Tempel zu bezwingen, doch es ist zu mächtig. Sie wird von seiner Magie wieder und wieder zurückgeworfen. Wenn sie ihr goldenes Amulett hätte, könnte sie wohl helfen. Und wenn sie bei Verstand bleiben könnte (kann sie nicht).

OAKITHA

Mittelgroße Fey, böse

RK: 11 TP: 32 (6W8+10) Bew.: 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten: Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +3

Sinne: Dunkelsicht 18m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen: Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad: 1

Fähigkeiten:

MIT BESTIEN UND PFLANZEN SPRECHEN: Die Dryade kann mit Bestien und Pflanzen kommunizieren.

Aktionen:

KNÜPPEL: Nahkampf-Waffenangriff, +2 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel. Treffer: 2 (1W4) Wuchtschaden.

Sie fleht die SCs an, ihr zu helfen. Mit dem goldenen Amulett kann sie die Quelle des Übels finden! Es ist zwar nicht magisch, doch es hat besondere Eigenschaften, die es sanft in Richtung Ursprung von großem Übel ziehen.

Wenn die SCs Oakitha das goldene Amulett nicht zeigen, oder sich entscheiden ihr nicht zu helfen, überspring den nächsten Teil und geh direkt zu „Versuchung der Verdammten“.

Wenn die SCs sich entscheiden, ihr zu helfen oder ihr das Amulett zu zeigen –

„Die Haupttore sind zerstört. Doch es gibt einen anderen Weg – einen geheimen Eingang. Sucht nach dem weinenden Engel. Sie behütet die Toten, durch sie werdet ihr den Weg ins Innere finden“, sagt sie.



DER FRIEDHOF IM WALD

Einmal im Inneren der Kathedrale kann das Amulett die SCs zum Übel führen. Dort müssen sie die Quelle zerstören! Leider hat sie keine Idee, wie. Ihr Ansatz wäre, ihn im offenen Kampf zu stellen – in der Hoffnung, ihre Stärke würde ausreichen. Sie hat keine Kenntnisse über Untote.

Was auch immer die Gruppe im Tempel finden wird, dürfen sie behalten, inklusive der Halskette.

Wenn die SCs nach Blei von den Buntglasfenstern fragen offenbart sie, dass noch sechs Fenster intakt sind. Sie enthalten sicherlich das Blei, nach dem die SCs suchen.

Versuchung der Verdammten

Wofür sich die SCs auch entscheiden, sobald sie den Friedhof verlassen, bemerken sie einen einzelnen Grabstein, der noch intakt scheint. In den Stein sind drei wertvolle Rubine eingelassen. Jeder davon ist makellos und etwa 250 GM wert. Auf dem Grabstein steht:

Octavia Graubein:
1023 - 1354

**„Drei Tropfen Blutes rot,
Was sie bedurfte und sich ihr niemals bot,
Warum fand man sie?
Warum rettete ich sie nie?
Schlaf tief, stillt doch nur Blut Deine Not.“**

Wenn ein SC versucht, einen Rubin zu nehmen, muss er zunächst einen SG18 Geschicklichkeits-Wurf schaffen. Wenn dies gelingt, bekommt er einen Edelstein. Wenn der Wurf fehlschlägt, schneidet er sich den Finger an der scharfen Kante des Rubins.

Egal, ob erfolgreich oder nicht – wenn ein SC versucht, einen Stein zu entfernen, beginnt der Boden zu erzittern und eine verkümmerte Hand stößt durch die Erde. Die vertrocknete Hand einer Frau. Ihre Stimme krächzt aus dem Boden heraus: „Blut!“

Bevor Octavia besiegt wird, wird sie versuchen, sich in Nebel zu verwandeln und zu fliehen.

Wenn die SCs sie besiegen oder sie entkommt, können sie ihren Sarg durchsuchen. In ihm befindet sich ein kleiner Beutel mit 10 Rubinen, jeder 50 GM wert.

OCTAVIA GRAUBEIN

Untote, böse

RK: 13 **TP:** 6 (3W6-3) **Bew.:** 9m, Flug 12m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)

Fertigkeiten: Überzeugen +1, Motiv erkennen +4, Täuschen +1

Sinne: Passive Wahrnehmung 13

Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch, Elfisch, Orkisch

Herausforderungsgrad: 1/2

Fähigkeiten:

Jedes Mal, wenn sie einen SC oder eine andere lebendige Kreatur trifft, erhält sie permanent 1W6 TP dazu.

Verdünnisieren: Sobald sie 12 TP hat, kann sie sich in eine Nebelwolke verwandeln und zwischen den Bäumen entkommen.

Aktionen:

MEHRFACHANGRIFF: Sie kann zwei Angriffe ausführen.

KLAUENHÄNDE: Nahkampf-Waffenangriff, +1 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel. Treffer: 1 (1W2-1) Stichschaden



KAPITEL DREI: DIE KATAKOMBEN

Das Blei aus den Fenstern zu bekommen gestaltet sich nicht so einfach, wie es scheint – jemand hat die Kathedrale gut geschützt...

Haupttore

Die Haupttore der Kathedrale sind zusammengebrochen, Schutt versperrt den Weg. Über das Geröll zu klettern ist nahezu unmöglich, da es sich leicht bewegt und die SCs immer wieder nach unten rutschen.

Die massive Ruine der Kathedrale türmt sich vor euch auf. Riesige Steinpfeiler lassen sie wie einen gigantischen Brustkorb wirken. Die Haupttore mimen den Mund eines grinsenden Schädels; der Schutt des eingestürzten Turmes und des Gewölbes blockiert den Eingang. Ein kurzer Blick offenbart, dass jegliche Störung des Gerölls die komplette Fassade dieses einst schönen Tempels zum Einsturz bringen könnte. Dennoch könnt ihr tief im Inneren dieser einst heiligen Stätte sechs beeindruckende Buntglasfenster entdecken, unberührt vom zerstörerischen Lauf der Zeit. Zu ihnen zu gelangen wird jedoch keine leichte Aufgabe.

Weinender Engel und Grabkammer

Das Areal rund um den Eingang der Kathedrale ist zerrüttet und verfallen. Die imposante Statue eines weinenden Engels steht etwa 15 Meter vom Haupteingang entfernt, vor ihr liegt halb vergraben unter Dreck und Schimmel der Eingang zu einer großen Grabkammer.

Die SCs können einen SG14 Überlebenskunst-Wurf machen um erkennen, dass jemand in den letzten 24 Stunden durch diese Grabkammer gegangen ist – auch wenn die Spuren, die hinterlassen wurden, eher ungewöhnlich wirken. Seltsame Rückstände sind am Boden zu finden, in einem wirbelnden, vortex-artigen Muster. Es scheint, als wäre etwas eher über den Boden geschwebt, als darauf zu gehen, und hätte hierbei nur eine Spur aus eisiger Erde hinterlassen.

Stufen führen zum Eingang der Grabkammer, darüber stehen in altem Elfsch die Worte: „Ort der Toten, Ruhet Ihr, die Ihr hier eintretet, die Vergessenheit erwartet Euch.“

Die Stufen führen hinab in eine große Kammer. Auf jeder Seite befinden sich Nischen, in denen die Knochen der Toten aufgebahrt liegen. Manche sind in Leinen gehüllt, andere blank und entblößt. Zwischen jeder Nische stehen Statuen von Heiligen und Paladinen, die Schwerter, Äxte oder andere stachelbewehrte Waffen in den Händen halten. Der heute überwachsene Boden war einst ein schönes Mosaik aus quadratischen Kacheln. Am gegenüberliegenden Ende der Grabstätte befindet sich eine weitere Treppe, die nach oben führt.

Der fallenbesetzte Boden

Der gesamte Boden ist eine Falle. Kleine Druckplatten, die in den Bodenfliesen versteckt sind, lösen die Falle aus und die Wände der Grabstätte beginnen, sich aufeinander zuzubewegen. Der Mechanismus kann mit einem SG15 Wahrnehmungs-Wurf entdeckt werden. Es sind jedoch so viele davon da, dass es eine Herausforderung darstellen wird, überhaupt über den Boden zu gehen.

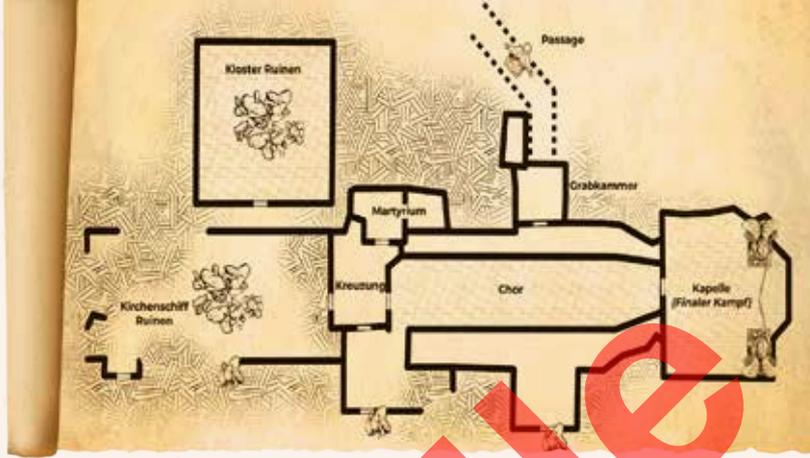
Wenn die SCs nicht nach Fallen suchen und über den Boden zur Treppe gegenüber gehen, wird die Falle ausgelöst.

Um den Boden zu überqueren müssen die SCs eine Fertigkeiten-Herausforderung bewältigen.



DIE FALLENBESETZTE PASSAGE

ÜBERSICHT ÜBER DIE RUINEN DER KATHEDRALE



Eine Fertigkeiten-Herausforderung durchführen:
Sag den Spielern, dass sie 3 erfolgreiche Fertigkeiten-Würfe benötigen, bevor sie zwei Fehlschläge haben. Informiere sie: Wenn sie drei Erfolge haben, schaffen sie es durch die Kammer – wenn sie aber zwei Fehlschläge haben, wird es Konsequenzen geben.

Dann bittest du sie um die erste Fertigkeit der Herausforderung. JEDER Spieler kann sich freiwillig dafür melden. Sobald der SC den Fertigkeitwurf durchgeführt hat, kann er keinen weiteren Wurf mehr machen, bis ALLE ANDEREN SCs auch etwas beigetragen haben.

E: Erfolg. F: Fehlschlag.

HERAUSFORDERUNGSGRAD: SG 14

SKILL	OUTCOME
Wahrnehmung	E: Du bemerkst ein Muster in den Fliesen, was es leichter macht, die Auslöser zu meiden. F: Als du vortrittst hörst du ein leises Klicken, als eine Falle unter deinem Fuß ausgelöst wird.
Überleben	E: Du kannst eine undeutliche Spur erkennen, hinterlassen von jenen, die hier vor Jahrhunderten regelmäßig hindurchgingen. F: Der Boden ist ein absolutes Chaos, Du kannst nichts herauslesen.
Weisheit	E: Es macht Sinn, dass die Priester hier mit Leichtigkeit passieren konnten. Die Statuen scheinen den richtigen Weg zu weisen. F: Blöde Katakomben, blöde Statuen. Das Leben ist schrecklich.
Akrobatik	E: Wenn du auf Deinen Zehenspitzen balancierst kannst Du viel leichter hinüber! F: Diese Tänzelei ist zu anstrengend, du solltest einfach drübergehen.

Die Falle auslösen

Wenn die SCs die Falle auslösen:

Mit einem Knall fällt die Tür am Ende der Passage zu. Die, die zurück auf den Friedhof führt, tut dasselbe – doch Laub und Geröll halten sie davon ab, sich komplett zu schließen. Zur selben Zeit beginnen sich die Wände von beiden Seiten aufeinander zuzubewegen. Voll Schrecken erkennt ihr, dass die Statuen entworfen wurden, jeden innerhalb der Passage zu zerfetzen!

Die SCs können versuchen, durch die offenen Friedhofstüren zu entkommen. Hierfür müssen sie spürten. Wenn sie nach draußen gelangen hören sie, wie die Wände aufeinanderprallen und sich dann wieder öffnen. Sie können die Herausforderung wiederholen, um den Boden zu überqueren.

Alternativ können die SCs in die Nischen mit den Beerdigten klettern. Sie werden so vor den Statuen und vor dem Zerquetschen bewahrt. Jedoch sind sie nun mit den Toten eingesperrt! Jeder SC muss einen Weisheits-Dunkelsichtwurf SG15 schaffen, mit Nachteil, wenn er Dunkelsicht besitzt. Dunkelsicht erlaubt dem unglückseligen SC die Gesichter der Toten zu erkennen, mit denen sie eingesperrt sind. Wenn der Wurf fehlschlägt nehmen die Spieler 1W4 psychischen Schaden von dem Grauen, lebendig begraben zu sein.

Die Wände öffnen sich schließlich langsam wieder, sodass die SCs der Passage entkommen und hinauf in die Grabkammer gehen können.

Am Fuß der Treppe befindet sich die Statue eines Kriegers, der einen makellosen Kriegshammer hält. Der Hammer besteht aus Silber und kann der Statue aus der Hand genommen werden.

Ein Identifizierungszauber offenbart, dass der Hammer magische Eigenschaften besitzt.

MIKENS KRIEGSHAMMER DER RAGE (selten, benötigt Einstimmung)

Einmal pro Tag kann der Hammer angerufen werden, um ‚Feinde zu zerschmettern‘. Hierdurch verursacht der Hammer zusätzlich 1W8 Schaden an normalen Objekten oder 2W8 an einem Gegner, der bereits durch den Träger des Hammers verwundet wurde.

KAPITEL VIER: DIE GRABKAMMER

Ein Skelett fleht um seinen Tod, bietet aber nur Mord.

Wahnsinniger Wächter

Irgendwie hat es die Magie an diesem Ort diesem Skelett erlaubt, sein Bewusstsein zu behalten. Dies ist jedoch eine Art weiterer Falle, wenn auch nicht absichtlich.

Ein Skelett, gekleidet in die Roben eines Priesters, der einst hier diente, sitzt verloren an der Kante einer alten Krypta. Als ihr in die Grabkammer tretet, blickt es auf und sagt in einer Stimme, dürr wie uraltes Pergament:

„Ich bitte Euch, Ihr edlen Seelen, erschlagt mich.
Beendet mein Leid.“

Er blickt sich um, als würde er jemanden suchen, den ihr nicht sehen könnt. Dann hält er eine Schriftrolle hoch, auf ihr stehen in sauberen, leuchtenden Buchstaben die:

**ERSCHLAGT MICH UND IHR SOLLT ALLE
STERBEN. ERLAUBT MIR EINEN VON EUCH ZU
ERSCHLAGEN UND IHR KÖNNT PASSIEREN.
BITTE HELFT MIR.**

Die fallenlose Falle

Der Wächter trug einst den Namen Thebenes der Älteste. Er lässt sich auf ein wenig Geplauder ein. Einst, vor langer Zeit, war er ein Priester der Kathedrale. Als sein neuer Meister ankam und die Kontrolle über den Ort übernahm, war er verpflichtet, ihm zu dienen. Er ist der Wächter des Portals, das ins Innere Heiligtum der Kathedrale führt. Kein Sterblicher darf eintreten. Er ist durch einen Eid und Magie daran gebunden, jeden davon abzuhalten einzutreten. Leider zeigte sein Meister wenig Vertrauen in seine Fähigkeiten und sollte er getötet werden, würden besondere Beschwörungen ausgelöst werden. Welche genau sind ihm nicht bekannt, er ist sich aber sicher, dass nur jenen Unglück widerfahren wird, die ihn erschlagen.

Wenn die SCs kämpfen wollen, wird eine Alternative anbieten: Wenn er eine Seele erhält, kann er sterblich werden und diesem Ort entkommen. Dann könnte die Gruppe ohne weitere Hindernisse passieren und die Beschwörungen werden nicht ausgelöst.

Er wird bestätigen, dass sich sämtliche Buntglasfenster im Inneren Heiligtum befinden, und dass sie genügend Blei beinhalten.

Erst wenn die SCs ihre Wahl getroffen haben, können sie weitergehen.

In dem Moment, in dem der untote Priester zerstört wird, zerfallen alle verbliebenen Skelette zu Staub.

Wenn die SCs sich entscheiden, einen von den ihnen zu opfern oder wenn Thebenes getötet wird, wird die Kammer völlig still und wirkt unheimlich leer. Plötzlich beginnt eine dunkle Präsenz den Raum auszufüllen, ausgehend von der versiegelten Portal auf Rückseite der Grabkammer.

Mit verschränkten Armen starrt Graf Rooz euch aus seinen verrotteten Augenhöhlen an. Er trägt eine juwelenbesetzte Krone, seine Roben sind alt und zerschissen. Er schwebt einige Zentimeter über dem Boden.

„Ich bin überrascht, euch am Leben zu sehen! Ich habe nicht erwartet, dass jemand den Absturz überleben könnte. Ich sehe, ich hatte Unrecht. Das macht aber keinen Unterschied. Ihr werdet nicht mehr lange leben. Macht's gut, ihr Trottel!“

Er dreht sich um und schwebt durchs Portal, das hinter ihm ins Schloss fällt. Der gesamte Raum beginnt zu zittern und zu beben. Stücke der Decke beginnen, auf euch herab zu bröckeln, als sich in der gesamten Kammer Risse bilden und sie einzustürzen droht!

Die einstürzenden Ruinen erfordern einen SG13 Geschicklichkeits-Rettungswurf, um die herunterfallenden Trümmer zu vermeiden. Bei einem Erfolg können die Spieler Zuflucht unter den großen Pfeiler suchen. Bei einem Fehlschlag nehmen sie 1W8 Wuchtschaden. Sobald das Beben stoppt, ist es ruhig. Alles, was übrigbleibt, ist das innere Heiligtum, das hinter dem massiven Portal liegt. Das Tor ist mit einem mächtigen Zauber versiegelt.

Eine schwere Kiste ist durch das Beben aufgebrochen. Sie befindet sich neben einer Säule im hinteren Ende

des Raumes. In ihr finden die SCs ein Bogen und sechs Pfeile. Der strahlend weiße Bogen scheint aus Elfenbein gefertigt zu sein. Die Pfeile hingegen scheinen aus schwarzem Ebenholz zu bestehen.

Ein Identifizierungszauber offenbart, dass der Bogen besondere Eigenschaften besitzt. Wenn der Träger des Bogens einen erfolgreichen SG15 Auftretens-Wurf schafft, bevor er einen Pfeil abschießt, kann der Pfeil die doppelte Distanz fliegen. Der Bogen zählt als Langbogen.

Thebenes kehrt zurück

Sollte ein SC geopfert worden sein, kehrt statt Thebenes der SC zurück, um die Gruppe mit demselben Rat heimzsuchen, den Thebenes ihnen nun gibt:

Ein blasser Geist manifestiert sich vor euch. Thebenes ist zurückgekehrt, doch nun in einer geisterhaften Form seiner selbst, als er noch am Leben war. Er steht vor euch in feinen Roben, seine stattliche Gestalt von eher rundlicher Form. Er trägt seine Robe und seinen Stab mit Erhabenheit.

„Graf Rooz hat viel seiner Macht investiert, die Dryaden zu korrumpieren. Er wird Euch heute Nacht nicht angreifen. Und während des Tages ist er schwächer. Ihr habt mich vor einer Ewigkeit in Dienerschaft bewahrt. Wenn ich Euch dies nun mit einer Nacht der Sicherheit vergelten kann, sodass ihr schlafen möget, so tue ich das gerne.“

Thebenes wird über die SCs wachen, wenn sie eine lange Rast machen wollen.

Wenn sie ihn fragen, wie sie das verschlossene Portal überwinden können, wird er ihnen den Hinweis geben, dass es Überzeugung benötigt, die Magie zu durchbrechen.

Wenn die Gruppe Thebenes eine Seele gebracht haben, wird er ihnen traurig erzählen – er rannte aus der Kathedrale, stolperte in ein offenes Grab und dürfte sich wohl den Hals gebrochen haben, als er am Boden aufschlug. Es macht ihm nichts aus – die Götter haben Sinn für Humor.

Sobald die SCs wieder aufgewacht sind, oder sich entscheiden weiterzugehen, wird Thebenes im Morgenlicht verschwinden.

THEBENES DER ÄLTESTE

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen neutral

RK: 15 (Roben +3RK) TP: 52 (8W8+12) Bew.: 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	5 (-3)

Fertigkeiten: Überzeugen -1, Täuschen -1, Religion +4

Verwundbarkeiten: Wuchtschaden

Immunitäten: Gift

Sinne: Dunkelsicht 18m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen: Gemeinsprache, Elfish, Fey

Herausforderungsgrad: 2

Fähigkeiten:

Einmal pro Runde beschwört er 1W4 Skelette, die dem Kampf beitreten. Er kann zu jedem Zeitpunkt insgesamt nur 4 Erweckte Skelette haben.

Aktionen:

STAB: Nahkampf-Waffenangriff, +4 zum Treffen, Reichweite 3m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

ERWECKTES SKELETT

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

RK: 10 TP: 12 (3W6+3) Bew.: 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	6 (-2)	5 (-3)

Verwundbarkeiten: Wuchtschaden

Immunitäten: Gift

Sinne: Dunkelsicht 18m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen: Keine

Herausforderungsgrad: 1/4

Aktionen:

KNOCHENKEULE: Nahkampf-Waffenangriff, +2 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W6+2) Wuchtschaden

KAPITEL FÜNF: DAS INNERE HEILIGTUM

Die SCs treten Graf Rooz gegenüber. Doch erst müssen sie ihn finden.

Das Portal

Jeder SC kann einen SG13 Nachforschungs-Wurf machen, um die Tür zu untersuchen. Bei einem Erfolg erkennen sie, dass die Tür aus unglaublich altem Holz gefertigt ist. Ein schwerer Schlag am exakten Punkt - einem Bronze-Sigill im Zentrum der Tür - könnte sie zum Zerbersten bringen. Die SCs erhalten +1W10 Schaden auf ihre Angriffe gegen den Schwachpunkt. Ein fehlgeschlagener Wurf offenbart nichts.

Sie können die Tür auch normal angreifen.

Die Tür hat 50 TP.

Der Nebel

Sobald die SCs das innere Heiligtum betreten, lies Folgendes:



DIE KAPELLE - DER FINALE KAMPF

Graf Rooz schwebt am Kopf der Treppe, etwa 30m entfernt. „Wie könnt ihr IMMER NOCH am Leben sein? Kakerlaken! Idioten! Alle miteinander! Nun, lasst uns sehen, wie ihr damit umgeht!“

Er hebt seine skelettalen Hände und Nebel wabert aus ihnen hervor, während er einen uralten Zauber rezitiert. Die große Kammer beginnt rasch, sich mit weißem Nebel zu füllen. Der Nebel wird dichter und dichter, bis er sich plötzlich zu einem Irrgarten aus gewundenen Passagen verfestigt.

Die SCs müssen den Irrgarten navigieren. Es wird jedoch schnell ersichtlich, dass sich das Labyrinth verändert! Graf Rooz scheint die Wände zu bewegen, neue zu kreieren und alte zu zerstören. Ein mentales Schachspiel!

Der Nebel erstreckt sich bis zur Decke dieses alten Raumes, oder was von ihr übrig ist.

Um den Nebel-Irrgarten erfolgreich zu navigieren, müssen die SCs eine Fertigkeiten-Herausforderung bewältigen. Sie brauchen 4 Erfolge, bevor sie 3 Fehlschläge hatten.

HERAUSFORDERUNGSGRAD: SG 14

Skill	Outcome
Motiv erkennen	E: Du beginnst zu durchschauen, wie Rooz arbeitet. Mit etwas mehr Zeit könntest du in der Lage sein, ein Muster zu erkennen! F: Der Nebel ist überall gleich. Es gibt kein Muster!
Überleben	E: Du realisierst, dass du deine eigenen Fußspuren im staubigen Boden nachverfolgen kannst. Das sollte hilfreich sein. F: Der wabernde Nebel macht es unmöglich, Referenzpunkt zu finden.
Initiative	E: Du erkennst, dass Rooz Zeit benötigt, um auf eure Bewegungen zu reagieren. Wenn ihr schneller agiert könntet ihr einen Vorsprung gewinnen. F: Noch während ihr euch bewegt scheinen sich die Wände zu bewegen! Wie ist das möglich?!
Täuschen	E: Wenn ihr die Gruppe aufteilt muss Rooz sich auf mehrere Personen gleichzeitig konzentrieren. F: Wie könnt ihr den Nebel nur besiegen?
Arkane Kunde	E: Diesen Zauber aufrecht zu erhalten muss unglaublich ermüdend sein. Er wird bald brechen. F: Dies ist unglaublich starke Magie.
Weisheit	E: Der Raum ist nicht unbegrenzt groß. Wenn ihr euch an eine Richtung haltet, könnt ihr eine Schleife gehen. Wenn ihr euch aufteilt und in entgegengesetzte Richtungen geht, geht ihm bald der Platz aus. F: Das hier ist ganz schön nebulös.

Der Nebel verdichtet sich

Wenn den SCs die Herausforderung misslingt, nehmen sie jeweils 1W6+2 Säureschaden, als der Nebel langsam ihre Haut auflöst. Sie müssen die Herausforderung von Vorne starten, da der Nebel nicht nachgibt.

Für den nächsten Versuch (angenommen die SCs versuchen es erneut) beginnt der Nebel sich mit Blitzen zu füllen. Bei jedem fehlgeschlagenen Fertigkeiten-Wurf nimmt jeder, der gerade den Würfel geworfen hat, 1W4+1 Blitzschaden.

Schlägt die Herausforderung ein zweites Mal fehl erhält der Nebel die Fähigkeit, giftiges Gas freizugeben. Jedes Mal, wenn ein SC einen Wurf nicht schafft, flutet das Gas ein quadratisches 9m-Areal und verursacht 2W6+2 Giftschaden.

Sobald die SCs die Herausforderung erfolgreich bewältigen eilen sie nach vorne. Graf Rooz schwebt nahe dem Altar der Kathedrale. Er wirkt ausgelaugt.

„Zeigt, was ihr drauf habt!“, sagt er in arrogantem Tonfall. Er beginnt wie ein Wahnsinniger zu lachen.

Der finale Kampf

Der Kampf wird schwierig. Wann immer Rooz mehr als 10TP Schaden in einem einzelnen Angriff erleidet bricht ein Teil der Wand ein. Würfle 1W6. Bei einer 1 bricht eine Sektion auf einem SC ein (zufällig ausgewählt). Der SC verliert all seine Aktionen für die Runde und muss einen SG14 Geschicklichkeits-Rettungswurf schaffen, um 1W6 Wuchtschaden von der Wand zu vermeiden.

GRAF ROOZ

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK: 16 (natürlich) TP: 62 (10W10+12) Bew.: 9m, Flug 9m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe: Kon +6, Int +7, Wei +5

Fertigkeiten: Arkana +7, Geschichte +10, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5

Verwundbarkeiten: Wuchtschaden

Sinne: Dunkelsicht 18m, passive Wahrnehmung +12

Sprachen: Gemeinsprache, Elfish, Fey

Herausforderungsgrad: 5

Fähigkeiten:

ZAUBERN: : Rooz ist ein Zauberwirker 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf SG15, +7 Zauberangriffsbonus). Er hat folgende Zauber vorbereitet:

ZAUBERTRICKS: Magierhand, Kältestrahl.

1. STUFE (3 ZAUBERPLÄTZE): Magie entdecken, Magisches Geschoss, Donnerwoge.

2. STUFE (2 ZAUBERPLÄTZE): Gedanken wahrnehmen, Spiegelbilder.

RESISTENZ GEGEN VERTREIBUNG: Rooz hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen jegliche Effekte, die Untote vertreiben.

Aktionen:

KLAUEN: Nahkampf-Waffenangriff, +3 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden

SEELENRISS: Nahkampf-Waffenangriff, +7 zum Treffen, Reichweite 7,5m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W12+4) nekrotischer Schaden

DER LICHT IST TOT

Sobald Graf Rooz tot ist, wirkt der Ort außergewöhnlich still. Eine rasche Durchsichtung offenbart einen Stapel Buntglasfenster und genug Blei, um Kapitän Keen überaus glücklich zu machen.

Die Gruppe findet auch ein großes, offenes Grab, verziert mit dem Abbild eines Mannes, der wie Rooz aussieht aber noch Fleisch auf seinen Knochen hat.

Eine Gravur am Grabmal besagt:

„Er gab alles für die Erbauung der Kathedrale und im Gegenzug soll er ewiges Leben erhalten.“

Innerhalb der Gruft befinden sich die Überreste eines alten Schuppenpanzerhemdes (RK+4), das ein schwaches grünes Glühen ausstrahlt. Jeder, der einen Identifizierungs-Zauber darauf wirkt, erkennt, dass es dem Träger die Fähigkeit verleiht, unter Wasser zu atmen, sowie eine Schwimmbewegungsrate von 15m ermöglicht.

Die Gruppe kann nun sicher zur Nebelbrecher

zurückkehren. Der Wald wirkt lichter und friedvoller als am Vortag. Es gibt keinen Hinweis auf Dryaden, doch in der Ferne könnt ihr Vogelgezwitscher vernehmen.

Möglicherweise wird der Silberwald zu seiner Ursprungsform zurückkehren, nun, da der Graf fort ist.

Kapitän Keen freut sich übermäßig, das Blei zu sehen. Er bringt es zu seiner Ingenieurin, die es schmilzt und den Sprung im Gyroskop versiegelt.

„Nun, wir wären bereit diesen Ort zu verlassen, wenn ihr soweit seid“, verkündet Kapitän Keen, sobald das Blei abgekühlt ist. „Ich hoffe nur, dass was auch immer uns vom Himmel geholt hat, sich nicht wiederholt!“

Wenn die SCs ihn fragen, was er damit meint, erklärt er, dass er den Strahl beobachtet hat. Sein Ursprung war nicht die Kathedrale. Er kam von irgendwo voraus, nahe den Kummerknochen-Ebenen. Er ist sich ziemlich sicher, dass sie dem nächsten Angriff ausweichen können... Vorausgesetzt, sie sehen ihn kommen... Doch dies ist ein anderes Abenteuer...











Sample file



OGL License

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(c) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, bateazu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer Sprachen), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, Sprachen, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special Fähigkeiten; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Fähigkeiten or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content

that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, Keinexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Herausforderungsgrad to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



ZEIGT WAS IHR DRAUF HABT

Eine Bruchlandung **nahe** einer **verfluchten** Kathedrale ist erst der Anfang...

Für 2. bis 4. Stufe

VON GUY SCLANDERS & TILL LAMMER

ARTWORK VON TOPI TRAVNER

PRÄSENTIERT VON



NEW
HONG KONG
STORY



2

Drehorte mit Karten

New Hong Kong Story ist ein Cinematic Action Rollenspiel, in dem die Spieler die Rolle von Schauspielern in einem Actionfilm übernehmen. Auf den folgenden Seiten finden angehende Regisseure und alte Filmhasen zwei vorgefertigte Drehorte mit den dazu gehörenden Karten und einer Szenario-Idee.

Die Karten und passende Counter stehen auf der New-Hong-Kong-Story-Website im A3-Format zum Download zur Verfügung und dürfen selbstverständlich auch für andere Rollenspielsysteme verwendet werden.





Drehort: Smart Mart

Willkommen im Smart Mart, Ihrem smarten Supermarkt in der Nachbarschaft. Wir bieten Ihnen Obst, Gemüse und Backwaren täglich frisch. Stöbern Sie durch unser umfangreiches Sortiment für den täglichen Bedarf. Wir führen Haushaltswaren, Kosmetik und Lebensmittel aus aller Welt. Genießen Sie einen Kaffee oder eine Nudelsuppe in unserem Imbissbereich.

Hintergrund

Seit vielen Jahren führen das Ehepaar Annie Lau Wai-han und Carl Kwan Pak-chun gemeinsam ihren kleinen Supermarkt in Sha Tin, in dessen Obergeschoss sie auch wohnen. Ihre Tochter Susan ist mit deren Mann nach Paris gezogen, doch ihre drei Enkel wohnen wieder in Hong Kong und helfen öfters im Laden aus. Alle Bewohner des Viertels kaufen dort ein. Und auch wer nur zum Plaudern mit Tante Annie und Onkel Carl—wie die Nachbarschaft sie liebevoll nennt—kommt, wird von dem Paar freundlich empfangen.

Rechts neben der Eingangstür des nicht mehr ganz modernen Geschäfts ist die Kasse, wo Annie und Carl auch warme Hotdogs verkaufen. Wer etwas anderes essen möchte, kann sich im Laden ein Fertiggericht kaufen und gleich weiter hinten im Laden zubereiten, wo ein Mikrowellengerät und ein Heißwasserspender stehen. Einen Getränkeautomaten gibt es dort auch und sogar eine Maschine für Slush-Eis, für das die Kinder des Viertels nach der Schule in den Smart Mart kommen. Die Kaffeemaschine steht auf einem Tisch im selben Teil des Ladens.

Weiter links haben die Eheleute Kwan die Kisten für Obst und Gemüse und die Vitrine für das frische Brot und die anderen Backwaren untergebracht. Anschließend folgen die Türen zum Lagerraum und den alten aber sauberen Kundentoiletten. Die Schränke für Kühlware und Tiefkühlprodukte reihen sich neben dem

Smart Chart

Eine Auswahl des Smart-Mart-Sortiments

Gegenstand **Schaden** (1/2/3)

Baguette **2/4**

Knusprig, aber dennoch innen weich ⁽¹⁾. Unbeliebte Kunden bekommen das Baguette von vorgestern ⁽²⁾.

Deo-Spray **-/10/25**

-4 für die nächste Aktion, wenn Spray in die Augen gelangt ⁽¹⁾. Feuerzeuge sind zwei Regale weiter ⁽²⁾. Vorsicht: nicht mikrowellengeeignet ⁽³⁾.

Dosenananas **6**

Mindestens haltbar bis 1. Mai*. Konservendosen eignen sich aufgrund ihrer Form hauptsächlich zum Werfen.

* Jeden Tag eine Dose solcher Ananaskonserven kauft Polizist #223 in Chungking Express, nachdem er am 1. April von seiner Freundin verlassen wurde.

Heißer Kaffee **6**

Verbrüht nicht nur, sondern macht auch Flecken.

Honig **6**

Süß und klebrig. -1 auf Angriffe, wenn Angreifer auf klebrigem Boden steht oder eine verklebte Waffe benutzt.

Hot-Pot-Nudeln **4**

Knirschen beim Drauftreten.

Melone **10**

Sonnengereift. Saftig und süß. Muss zweihändig geführt werden. Nur zum einmaligen Gebrauch.

Soja-Öl-Kanister **10**

5-Liter-Kanister aus Metall mit Soja-Öl gefüllt. Sollte das Öl auf den Boden gelangen, ist mit Glätte zu rechnen (-2 auf Martial-Arts-Angriffe, um 2 erweiterter Patzerbereich).

Tiefkühlfisch **6/8/10**

Außer den üblichen Sorten ⁽¹⁾ führt der Smart Mart auch Seeigel ⁽²⁾ und Schwertfisch ⁽³⁾, der mit seinen bis zu 1,20 m Länge gerade so in die Tiefkühltruhe passt. Manchmal ist auch gefrorener Zitteraal zu haben.

Reis **10/14**

Klebreis, Duftreis, brauner Reis oder Basmati im 8- ⁽¹⁾ oder 15-kg-Sack ⁽²⁾. Muss zweihändig geführt werden (Mindeststärke 6 für 15-kg-Sack).

Reiskoche **8**

Zum Kochen von Klebreis, Duftreis, braunem Reis oder Basmati.

Tsingtao-Bier **6/7**

Wird in Glasflaschen verkauft ⁽¹⁾. Scherben einer zerbrochenen Flasche bitte recyceln ⁽²⁾.



Hinterausgang ganz links hinten an der Wand. Zeitungen und Zeitschriften findet man, wenn man von dort wieder zurück zur Kasse geht. Im Zentrum des Ladens stehen die Regale, auf denen alle anderen Produkte, die es im Laden zu kaufen gibt, ordentlich einsortiert sind.

Der Lagerraum ist bis zur Decke mit Kisten und Kartons vollgestellt. Hier lagert alles, was noch nicht in die Supermarktregale einsortiert ist. Der Raum besitzt noch eine weitere Tür nach draußen, wo sich der Ausgang zur kleinen Wohnung über dem Markt befindet.

Hinweis: Der Regisseur kann entscheiden, dass die Schauspieler die Enkel von Annie und Carl und gegebenenfalls deren Freunde spielen.



Der ungebetene Besuch

Vor ein paar Tagen haben Annie und Carl Besuch von einem Anwalt der Haofu Corporation erhalten. Der Konzern, der schon in den Neunzigern das Geschäft mit Fertiggerichten an sich gerissen hatte*, möchte den Laden kaufen, um ihn abzureißen und im ganzen Block ein Einkaufszentrum zu eröffnen.

Die beiden verbinden viele schöne Erinnerungen mit ihrem Laden und möchten ihn nicht aufgeben. Sie wollen auf ihre alten Tage auch nicht mehr umziehen, deshalb haben sie das wenig großzügige Angebot der Haofu Corporation abgelehnt. Die Verantwortlichen dort haben daraufhin beschlossen, ihre Kontakte bei der Golden-Dragon-Triade zu aktivieren und bewaffnete Schläger vorbei zu schicken, damit die beiden es sich nochmal überlegen.

Die Angreifer sind mit Brecheisen (Schaden: 8) und Motorradketten (Schaden: 8) bewaffnet. Angeführt werden sie von einem schmierigen Typen im weißen Anzug namens Joeng Git, der den zu unterschreibenden Vertrag in einem Aktenkoffer bei sich hat. Sein fieses Grinsen lässt in seinem Oberkiefer einen Goldzahn aufblitzen, der ihm den Spitznamen „Edelbeißer“ eingebracht hat.

Beim ersten Besuch weist der Boss seine Handlanger nur an, die Waren aus den Regalen zu werfen. Sollten die Eheleute es sich nicht innerhalb einer Woche überlegen, verspricht er ihnen dass es dabei nicht bleiben wird. Falls sich niemand findet, der sich für Annie und Carl einsetzt, werden die Triaden regelmäßig wieder kommen, Waren stehlen und schließlich den Laden zerstören.

* so gesehen in „Chopsticks and Dropkicks“

Drehort: S.C.R.A.P.

„Bringt ihn hier rüber. Die Karre da ist als nächstes dran. Legt ihn am besten in den Kofferraum. Ist egal, wenn er sich nicht mehr schließen lässt, der Schrotthaufen kommt sowieso gleich in die Presse. Wenn ihr Geldeintreiber spurlos verschwindet, wird es den Golden Dragons eine Lehre sein, sich nicht mehr so schnell mit uns anzulegen.“

Hintergrund

Seung Ciu's Recycling of Automobile Parts liegt weit im Norden der New Territories, kurz vor der Grenze nach Shenzhen. Nach außen ist das etwa ein Hektar große Gelände ein ganz normaler Schrottplatz. Metallteile werden sortiert, Autos auseinander genommen und anschließend in metergroße Metallquader gepresst. Nur ein paar Leute wissen, dass sich Seung Ciu auch um Fahrzeuge kümmert, die von der Bildfläche verschwinden müssen. Und wenn es sein muss, deren Insassen ebenfalls.

Der Schrottplatz wird von einem drei Meter hohen Zaun begrenzt, der sich an einigen Stellen mit Mauerstücken abwechself. Plastikplanen, die über den Zaun gehängt wurden versperren den Blick auf das Gelände. Kunden betreten den Platz über das große Tor auf der Ostseite, an dem sich immer mindestens ein Arbeiter aufhält.

Der Platz selbst ist übersät von rostigen Metallteilen, die ohne erkennbares System auf dem Areal verteilt sind. Reifen stapeln sich in allen Ecken und Quader aus verpresstem Schrott türmen sich am Zaun entlang. Verschieden große Kisten beherbergen Einzelteile, die Seung Ciu und seine Arbeiter aus Fahrzeugen ausgebaut haben, weil sie noch verwertbar sind. Die größeren Bauteile aus zum Abriss vorgesehenen Gebäuden lagern

in Schiffscontainern und im hinteren Teil des Platzes.

Seung Ciu beschäftigt etwa 40 Leute, die alle bei Bedarf auch kleine oder größere Jobs für die White-Tiger-Triade übernehmen. Meistens geht es darum, Fahrzeuge, die im Zusammenhang mit unterschiedlichen Verbrechen gesucht werden, endgültig verwirren zu lassen. Im Gegenzug schenkt die Triade dem Geschäft von Seung Ciu immer wieder lukrative Aufträge zu.

Meistens sind auf dem Gelände zwischen 15 und 20 der Arbeiter gleichzeitig anwesend. Sie arbeiten in Schichten, sodass dort Tag und Nacht fast immer Betrieb herrscht. Wenn die Maschinen einmal still stehen, sind trotzdem ein paar von ihnen da, um den Schrottplatz zu bewachen und für den Fall, dass die White-Tiger-Triade mit einem eiligen Auftrag vorbei kommt.

Zudem sorgen die beiden Schäferhunde Rocky und Apollo für Sicherheit.





**NEW
HONG KONG
STORY**

Die Reportage

Die Rollen haben seit ein paar Tagen Besuch von einem alten Freund, der in den USA studiert hat und jetzt dort als Journalist arbeitet. Aktuell schreibt er an einer großen Reportage über die amerikanischen Tongs und deren Beziehungen zu den asiatischen Triaden. Er ist nach Hong Kong gekommen um sich dort mit einem Informanten zu treffen. So wie es aussieht, ist er einem großen Skandal auf der Spur.

Als der Freund zu einer Verabredung nicht erscheint, ist das zunächst kein Grund zur Sorge. Kurz darauf erhalten die Rollen aber einen Anruf von dessen Nummer. Nach ein paar Sekunden, in denen nur Motorengeräusche zu hören sind, meldet sich ihr Freund. Er flüstert und ist schwer zu verstehen. Er berichtet, dass ihn mehrere maskierte Angreifer gepackt, gefesselt und in den Kofferraum eines Autos geworfen haben. Glücklicherweise konnte er die Hände befreien und sein Smartphone erreichen. Er traut sich nicht, die Polizei anzurufen, da sein Informant angedeutet hat, dass einige Beamte in den Skandal verwickelt sein könnten und bittet die Rollen um Hilfe.

Das GPS des Smartphones funktioniert im Kofferraum nur ungenau, der Reporter geht aber davon aus, dass der Wagen, in dem er steckt, nach Norden unterwegs ist. Er kann hören, dass sich auf der Straße, auf der sie unterwegs sind, immer weniger andere Fahrzeuge befinden. Ab und zu fahren sie über eine Bodenwelle oder um eine Kurve. An einer Stelle ist das Rattern eines Zugs zu hören. Schließlich wird der Wagen langsamer und der Reporter hört Stimmen. Viel ist nicht zu verstehen, es fällt aber das Wort Schrottpresse. Der Panik nahe steckt der Gefangene das Smartphone eingeschaltet zurück in die Tasche, damit niemand es findet.

Wenn die Rollen ihrem Freund helfen wollen, sollten sie spätestens jetzt den Ort ausfindig machen, an dem er sich befindet, und sich

schnellstens auf den Weg machen. Wenn sie weiter dem Telefonat lauschen, hören sie, wie man ihn in einem zu verpressenden Auto festbindet und mit einem Kran in die Presse hebt. Eine Stimme verspricht ihm einen schnelleren Tod, wenn er den Namen des Informanten verrät.

Aktuell sind 15 Arbeiter vor Ort. Einige von ihnen tragen Pistolen (Schaden: 14). Die anderen bewaffnen sich, falls jemand in den Schrottplatz eindringen sollte, mit Metallteilen aus den herumstehenden Kisten (Schaden: 8-12). Ein Mitglied der White-Tiger-Triade, das auch eine Pistole bei sich hat, kümmert sich persönlich um den Gast.

Hinweis: Sollte jemand intensiver in einem der Container nachsehen, könnte er in Holzkisten hinter einer Trennwand eine Ladung Maschinenpistolen aus Israel finden.

Die Schrottpresse

Sollte sich jemand unglücklicherweise in der Schrottpresse befinden, während diese ihre Arbeit macht, verursacht dies früher oder später mehr Schaden, als derjenige Trefferpunkte besitzt. Da dies in einem typischen Actionfilm seine Zeit dauern kann, besteht vielleicht die Möglichkeit, dass dem Opfer jemand zu Hilfe kommt. Man kann auch versuchen, sich selbst aus der misslichen Lage zu befreien. Mit jeder Runde aber, die man in der Schrottpresse verbringt, wird aber der Bewegungsspielraum geringer und es wird schwieriger, aus der Presse heraus zu kommen.

Der Kran

Zum Schrottplatz gehört auch ein mobiler Kran mit Elektromagnet. Dieser lässt sich in sehr kurzer Zeit ein- und ausschalten und seine Leistung ist stark genug, um auch aus mehreren Metern Entfernung einer Person einen metallenen Gegenstand—beispielsweise eine Waffe—aus der Hand zu reißen.

Bewegt man den Ausleger schnell hin und her, fängt der riesige Magnet an zu schwingen. Der Führer des Krans kann damit versuchen, einen Gegner zu treffen oder auch den Magneten über einen Gegner steuern und fallen lassen. Dazu kombiniert er seinen Wert in der Fertigkeit „Mechanik“ mit seinem Nah- (schwingen) bzw. Fernkampfattribut (fallen lassen). Ein Gegner, der von dem schwingenden Magneten getroffen wird, wird mehrere Meter weggeschleudert. Der Angriff kostet zwei Aktionen.

Fertigkeit: Mechanik

Trefferwurf: ± 0

Schaden: 40

Extra: 2 Aktionen; Gegner wird weggeschleudert (schwingen); trifft bis zu drei Gegner.

Der Kranführer kann außerdem herumliegendes Metall mit dem Magneten anziehen, und über einem Gegner wieder fallen lassen. Der Schaden

variiert je nach Größe des aufgenommenen Gegenstands. Während ein paar Werkzeuge oder Metallrohre 16 Schadenspunkte verursachen, kann der Schaden von einem ganzen Auto 50 Punkte erreichen. Ein solcher Angriff kostet 2 Aktionen. Muss der Magnet zwischen dem Aufnehmen von Gegenständen und fallen lassen auf einen Gegner nicht bewegt werden kann der Kranführer dies auch innerhalb einer Aktion tun. Durch die kurze Zeit, in der der Magnet eingeschaltet ist, werden dabei aber nur kleinere Gegenstände aufgenommen, die wenig Schaden verursachen.

Fertigkeit: Mechanik

Trefferwurf: +2

Schaden: variabel

Extra: 2 Aktionen; trifft bis zu drei Gegner.

Bei beiden Angriffsarten mit dem Kran können mit einem Trefferwurf bis zu drei nahe beieinander stehende Gegner getroffen werden.

2 Drehorte

Christian Blaßmann

New Hong Kong Story System

Christian Blaßmann

Illustrationen und Layout

Bradly Deng

Ideen

Torsten John



<https://newhongkongstory.de>



info@newhongkongstory.de



@nhksrpg



@NewHongKongStory





Inspiziert von

DER HERR DER RINGE

Legolas

Der von seinem Vater als Bote zu Elronds Rat gesandte Legolas, verkörpert vom englischen Schauspieler Orlando Bloom, meldet sich freiwillig als Repräsentant der Elben für die Gemeinschaft des Ringes. Mit seinen unglaublichen Fähigkeiten als Bogenschütze, seinen scharfen Sinnen und seiner auffallend perfekten Frisur ist der Prinz aus dem Dürstwald eine große Hilfe bei dem Vorhaben, den Einen Ring zu zerstören.

Legolas trägt diesen Fischgrätenzopf in allen Teilen der *Der Herr der Ringe*-Trilogie und auch in der *Der Hobbit*-Trilogie.

SCHWIERIGKEITSGRAD: mittel

MATERIAL:

ZEITAUFWAND: 15 Minuten

1 kleines Haarband

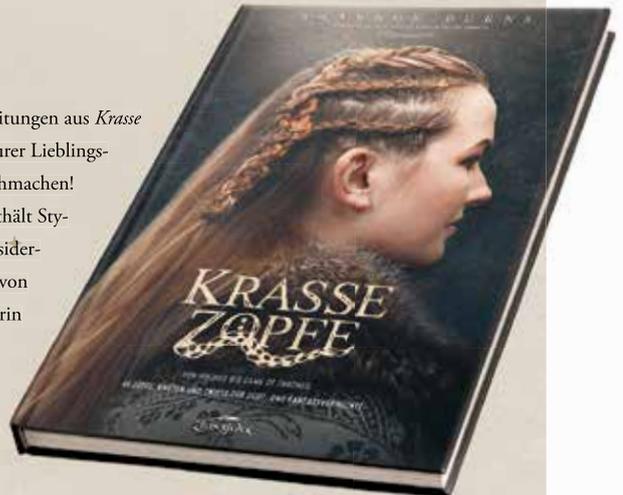
Shannon Burns

KRASSE ZÖPFE - VON VIKINGS BIS GAME OF THRONES

Zöpfe, Knoten und Twists für Scifi- und Fantasyverrückte

Ob historisch inspiriert, Fantasy oder Science-Fiction – mit den Anleitungen aus *Krasse Zöpfe* könnt Ihr 45 ungewöhnliche Zöpfe, Haarknoten und Twists Eurer Lieblingsheldinnen und -helden aus einigen der besten Filmen und Serien nachmachen! Das Buch ist voll mit Fotos und Schritt-für-Schritt-Illustrationen, enthält Stylingmethoden, Anleitungen für verschiedene grundlegende Zöpfe, Insider-Geschichten von Stylisten und Schauspielern und originelle Frisuren von Fan-Lieblingen. Auch einige Männerfrisuren sind darunter. Die Autorin Shannon Burns betreibt mit Silvousplaits einen der einflussreichsten YouTube-Kanäle über Frisieranleitungen zu Film und Fernsehen.

Das 192-seitige Buch kostet 34,90 Euro und ist unter der ISBN 978-3-96481-007-6 erschienen. Es ist im Buch- und Fachhandel sowie unter www.zauberfeder-shop.de erhältlich.

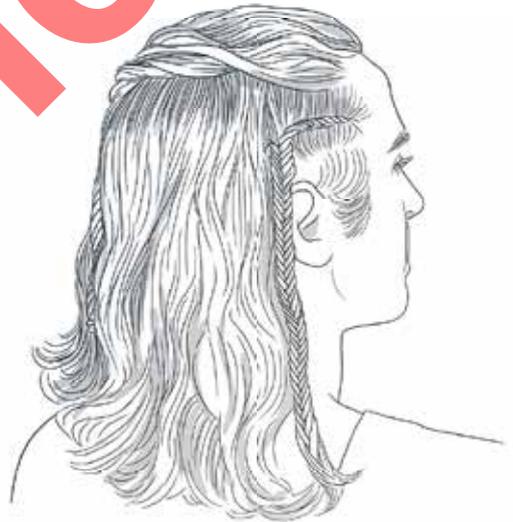




1. Das gesamte obere Haar in einem Pferdeschwanz am obersten Punkt des Kopfes zusammenfassen.



2. Dieses Haar bis zu den Enden zu einem Fischgrätenzopf flechten und mit einem kleinen Haarband sichern.



3. Einen kleinen Haarstrang auf einer Kopfseite aufnehmen und einen Lace-Fischgrätenzopf flechten. Immer weiter ein wenig Haar von der Seite des Kopfes hinzunehmen, bis der Zopf an den Ohren vorbeigeflochten ist. Dann keine neuen Haare mehr hinzunehmen und den Fischgrätenzopf normal bis zu den Enden flechten. Die Enden brauchen nicht gesichert zu werden, da sich kleine Zöpfe gut eigenständig halten. Diesen Schritt auf der anderen Seite des Kopfes wiederholen.



HINTER DEN KULISSEN

Bei der Beschreibung seiner Figuren legte J. R. R. Tolkien großen Wert auf Details – unter anderem auch bei den Haaren. So liest man oft, dass die Rohirrim (das Volk Rohans) vor der Schlacht ihre Haare zu Zöpfen flochten, und Zwerge hatten lange, dicke geflochtene Bärte, die sie in ihre Gürtel stecken konnten. (In den Filmen wurden die Zwergebärte aus den Haaren von Yaks gefertigt, um den gewünschten Effekt zu erzielen.) Die Elben, von denen es hieß, ihre Schönheit übersteige die Vorstellungskraft so mancher Menschen, hatten oft lange, bezaubernde Haare – man sagt, Galadriels Haar habe etwas vom Licht der Zwei Bäume von Valinor eingefangen und sei ein wahres Wunder, dessen Anblick man niemals vergesse.





FEURIGE BRÜHE IM GASTHAUS ZUM ROTEN DRACHEN

Das Gasthaus zum Roten Drachen liegt an der Küste, in deren Klippen eine große Drachenkolonie lebt. Alle Paladine, Schurken, Zauberer und Druiden, die es versucht haben, sind derselben Meinung: Man überlegt es sich lieber zweimal, bevor man mit einem Drachen einen Streit in seiner Höhle anfängt. Wissende Blicke werden ausgetauscht, wenn man davon berichtet, wie knapp die Sache war. Deshalb hat der fröhliche Koch des Gasthauses dieses zugleich süße und feurige Gericht kreiert. Alle sind sich einig, dass diese Suppe nicht nur köstlich und tröstlich ist, sondern auch die ideale Grundlage bildet, wenn man vergessene unterirdische Gänge auskundschaften will oder eine lange, dunkle Nacht der Schrecken vor sich hat.

ZUTATEN FÜR 4 PERSONEN

1 Zwiebel
3 Knoblauchzehen
2 Selleriestangen
15 g frischer Ingwer
50 ml Kokosmilch
1 l Hühnerbrühe
1 kleine Dose Tomatenmark
1 EL Currypulver
4 Cornichons
(kleine Essiggürkchen)
Salz, Pfeffer
Tabasco®, nach Belieben

VORBEREITUNG: 10 MINUTEN ZUBEREITUNG: 45 MINUTEN

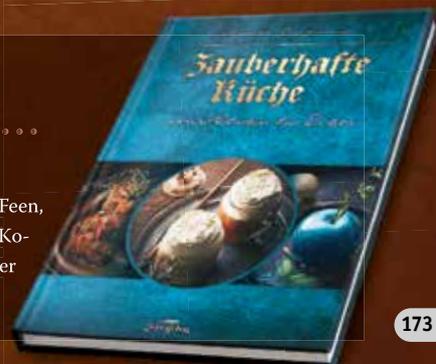
- Zwiebel, Knoblauch, Sellerie und Ingwer schälen. In große Stücke schneiden und in eine Kasserolle legen. Dann Kokosmilch, Hühnerbrühe, Tomatenmark, Currypulver und Cornichons dazugeben.
- Alles gründlich vermengen und aufkochen lassen. Etwa 45 Minuten köcheln und reduzieren lassen. Würzen und abschmecken.
- Die Suppe erst durch ein Sieb und dann durch ein Mulltuch gießen, damit eine besonders klare Brühe entsteht. Ein weiteres Mal abschmecken und wenn nötig nachwürzen. Nach Belieben mit Tabasco® verfeinern.
- Dampfend heiß servieren.

AURÉLIA BEAUPOMMIER

ZAUBERHAFFE KÜCHE ...

VON ALADIN BIS ZELDA

Mit diesem phantastischen Kochbuch zollt Aurélia Beaupommier allen Magiern, Feen, Elfen, Hexen und anderen Zauberwesen Tribut. Die bezaubernden Rezepte tragen Kochende wie Speisende in andere, sagenhafte Welten. Das 184-seitige Buch ist unter der ISBN 978-3-938922-95-8 bei *Zauberfeder* erschienen und kostet 29,90 Euro.



LEMNA

DER FALL DES SCHMIEDES VON ARACII

Der Fall des Schmiedes von Aracii ist ein Abenteuer für „Lemna“ von Mháire Stritter (Orkenspalter TV), mit der eine Gruppe von neuen Spielfiguren leicht in ihre Aufgabe als „Zeugen“ und die Spielwelt einsteigen kann. Mehr zu Lemna gibt es in Form von Let's Plays und Regel-Downloads bei Orkenspalter TV.

Die Aufgabe ist auf den ersten Blick etwas vage und vermutlich einfach: Der Sohn des Verwalter von Aracii hat einen Antrag gestellt, seinen Liniennamen zu ändern. Das hat die Aufmerksamkeit der Freunde des Theaters erregt - zudem gilt der Sohn des Verwalters als begabter Ingenieur und sein Vater als verkappter Separatist, deswegen wäre eine Spaltung dieser Familie und das Anwerben des Sohnes vielleicht lohnenswert.

Daher treten die Spielfiguren als Zeugen auf, die für die essemischen Namensämter den Antrag und die damit zusammenhängende Bewegung in Aracii einen neuen Liniennamen einzuführen begutachten sollen.

HINTERGRUND:

Jedes Kind in amaThoya trägt zunächst den Liniennamen des Vaters, so dieser bekannt ist. Ansonsten wird der Liniennamen eines Patrons gewählt, was ein Herrscher, ein guter Freund oder sogar ein Berg oder ähnliche Landschaftsmerkmale sein können.

Als Vermittlungsszene liegt die Frage nahe, warum die Figur diesen Namen trägt und was das für ihre Zukunft und ihre Familie

bedeutet. Das heißt der Beruf des Vaters wird angesprochen, unter Umständen warum der Liniennamen der Mutter ein anderer ist und auch wie und warum sich der Name der Figur mit einer anderen Berufung ändern könnte.

GROBER ABLAUF

Das Abenteuer kann auf sehr viele verschiedene Weisen ablaufen. Dabei bewegt es sich jedoch durch vier Zeitabschnitte und durch eine Reihe von wichtigen Orten. In welcher Reihenfolge die Orte aufgesucht werden und wie welche Verbindungen gezogen werden, liegt an den Spielern, aber wir versuchen trotzdem, der Spielleitung möglichst viel Übersicht über das Geschehen zu geben. Beginnend mit den Zeitebenen werden folgende vier Abschnitte ablaufen:

1. Verwalter **Kooron Woolat** stürzt seinen Sohn, **Amnakon Woolat**, nach einem Streit über dessen Arbeit und Aracii's Unabhängigkeit aus dem Fenster der Festung. Amnakon schlägt im Garten des **Tempels der Eneyera** auf, bewusstlos und schwer verletzt. Die anwesende **Hyänenzüchterin Vayaaru Tesath** wird zu einem Geständnis gezwungen, sie habe die Tat begangen.
2. Je nachdem ob Amnakons Überleben bekannt ist oder vertuscht wurde, wird entweder ein Attentat auf ihn durchgeführt oder seiner "Leiche" hinterher gespielt.
3. Agenten von Woolat und den mit ihm verbündeten **Puppenspielern** suchen in Amnakons Werkstatt nach seinen Plänen für neue Druckluftschusswaffen.
4. Die Zeugen müssen mit oder ohne Amnakon aus der Stadt fliehen oder sich dem Zorn und der Macht des Verwalters stellen.

WICHTIGE PERSONEN

Die Hauptrolle spielen in dem Abenteuer natürlich die Figuren der Spieler. Aber sie werden mit einer Reihe von wichtigen Personen reden oder sogar mit ihnen kämpfen müssen, um den Fall zu einem zufriedenstellenden Ende zu bringen.

Amnakon Woolat - Opfer

Amnakon ist der einzige Sohn des Verwalters von Aracii, Kooron Woolat. Er ist ein launisches Genie mit starkem Unabhängigkeitsstreben. Er hat effektive Druckluftwaffen entwickelt, die sein Vater und dessen Verbündete in einem Unabhängigkeitskrieg einsetzen wollen. Ein Versuch, sie durch einen Trick an sich zu bringen, führt zu einem Streit zwischen Vater und Sohn, der mit dem versuchten Mord zu Beginn des Abenteuers endet.

Schlagworte: Kapriziös, genial, einsam.

Kooron Woolat - Verwalter und Täter

Kooron Woolat ist Erbe einer angesehenen Familie, die seit der Annexion Aracii das Amt des Verwalters besetzt. Er wünscht sich eine Unabhängigkeit und den Status als Monarch und arbeitet mit anderen secessionistischen Kräften wie den Puppenspielern zusammen. Mit Mitte sechzig beabsichtigt er, auch ohne Unterstützung seiner Familie die Pläne eines unabhängigen Aracii durchzusetzen. Seine Frau ist vor 20 Jahren bereits einem Giftanschlag zum Opfer gefallen, außer Amnakon hat er nur eine entfremdete Tochter namens Giyani, die im Osten des Reichs lebt.

Schlagworte: Entschlossen, uneitel, ruchlos.

Ulaidin Zershal - Puppenspieler

Die Schule der Puppenspieler schickt Ulaidin, um die Waffen aus Amnakons Fertigung an sich zu bringen oder zumindest die Baupläne zu sichern.

Puppenspieler sind Wanderer mit der Gabe,

unbelebter Materie begrenzt Leben einzuhauchen. Lange Zeit als Straßenkünstler verlacht, haben sie mit neueren Techniken eine Methode erarbeitet, so etwas wie mechanische Diener zu erschaffen. Deren Nutzen ist zwar vom Willen und der beständigen Unterstützung eines Puppenspielers abhängig, aber sie könnten unter anderem schwere Waffen in den Kampf tragen, die so weit beweglicher und präziser wären als mit allen anderen Methoden.

Schlagworte: Nervös, aggressiv, desorientiert.

Vayaaru Tesath - Angebliche Täterin

Vayaaru züchtet und bildet die Jagdyhyänen des Verwalters aus. Sie wird durch Drohungen gegen ihre Familie dazu erpresst, sich als Mörderin Amnakons auszugeben. Sie behauptet, sich für Beleidigungen und übergreifiges Verhalten gerächt und dabei die Kontrolle verloren zu haben. Hilft man ihr, ihre Familie in Sicherheit zu bringen, gibt sie die Wahrheit preis.

Schlagworte: Verzweifelt, gebrochen, wütend.

Kisal Kacsat - Hauptmann der Wache

Kisal ist in die Pläne Koorons eingeweiht und ein effizienter Helfer. Er genießt durchaus seine Machtposition, hat zugleich aber auch den Anspruch, gute Arbeit zu machen. Er wird auf die Zeugen Druck ausüben und sie beobachten lassen, wenn sie ihm verdächtig erscheinen.

Schlagworte: eitel, fokussiert, effizient

Tilam Akath - Wache

Tilam ist die Wache, die bei dem versuchten Mord anwesend war und Vayaaru Tesath verhaftet hat. Er ist nicht zwingend sehr loyal, aber genießt es, in die Sache eingeweiht und wichtig für sie zu sein - ebenso wie er es genießt, Macht über Vayaaru oder andere zu haben. Er wird sich leicht durch Übertreibung verraten, weil er Aufmerksamkeit für

seine Rolle will und widersprüchliche Aussagen über den Verlauf der Tat macht.

Schlagworte: schleimig, sadistisch, machtbesessen

Lamun Kacsat - Adaan-Priester

Lamun ist der führende Priester des Gartentempels von Adaan unter der Festung. Er ist damit direkter Nachbar des Eneyera-Tempels, in den Amnakon stürzt. Er wird sich Misyani's Entscheidungen anschließen und die Zeugen unterstützen. Gerade wenn ein Tod vorgetäuscht werden soll ist er als hoher Priester des Todesgottes wichtiger Teil des Plans.

Schlagworte: ruhig, konzentriert, milde

Misyani Alya

Misyani ist leitende Priesterin des Eneyera-Tempels. Sie entscheidet rasch, den Tempel abzuriegeln, und ist ebenso rasch bereit, mit den Zeugen zusammenzuarbeiten. Sie ist aufgrund ihrer Jugend etwas überfordert mit der Situation und dankbar, wenn man ihr eine moralisch vertretbare Lösung anbietet - Amnakon ermorden zu lassen oder ihn der Gnade seines Vaters zu überlassen kommt für sie nicht in Frage, aber selbst weiß sie nicht, wie sie die Situation auflösen soll.

Schlagworte: aufrichtig, besorgt, rein

Ikacsinye Caam - Sängerin und Helferin

Ikacsinye ist eine Berühmtheit in Aracii für ihre aufrührerischen Lieder und ihre noch aufrührerische Persönlichkeit. Exzentrisch und reich macht sie keinen Hehl daraus, weder den Verwalter noch das Kaiserhaus besonders zu mögen. Dennoch ist sie mit Pamun Zershal von den Freunden des Theaters befreundet und bereit, ihm einen Gefallen zu tun. Ihr Geld und das Ansehen, das die alte Sängerin in ihrer Stadt genießt, können bei einer Flucht oder aufwändigeren Plänen entscheidend sein.

Schlagworte: exzentrisch, biestig, humorvoll

Kaliran Saibath - Profi-Verbrecher

Kaliran ist Kopf einer der Saibath-Organisationen Aracii's und kontrolliert zahlreiche illegale Geschäfte. Dennoch ist er ein gläubiger Mann, der auch das Beste der Stadt will und die Dienste seiner Schläger und anderer unsauberer Helfer anbietet, um den Tempel der Eneyera zu schützen. Für Geld oder Gefallen wird seine Organisation auch weitere Dinge liefern wie Ablenkungen oder herrenlose Leichen, um Amnakon's Tod vorzutäuschen.

Schlagworte: geschmackvoll, zivilisiert, aufmerksam

ABLAUF UND SZENEN

Das Abenteuer lässt sich grob in elf Szenen oder besser Schauplätze einteilen, an denen unterschiedliche Informationen erhalten und Herausforderungen absolviert werden können. Nach der Ankunft der Zeugen in der Stadt wird mit dem rasch folgenden Sturz Amnakon's aus dem Festungsfenster das Geschehen in Gang gesetzt. Wohin sich die Zeugen dann als erstes wenden und in welcher Reihenfolge sie mit wem sprechen kann den Ablauf verändern und auch zu ganz anderen Ergebnissen führen als in der Beispielstruktur enthalten. Die läuft darauf hinaus, dass man - mit Amnakon und seinen Waffenplänen oder leeren Händen - am Ende aus der Stadt flieht. Die befindet sich jedoch, egal wie groß die Weisungsbefugnis eines Zeugen ausgelegt werden kann, fest in der Hand von Kooron Woolat, der Wache und private Agenten sowie Unterstützung von der Puppenspieler-Schule ins Feld führen kann. In Aracii zu bleiben und vor Ort gegen ihn vorzugehen ist entweder Selbstmord oder eine sehr lange und komplexe Angelegenheit im Untergrund.

Mit den hier geschilderten Orten und Szenen in Kombination mit den Personen sollte ein Handlungsnetz entstehen, das den meisten Gruppen Spielraum bietet und sie zu einem zufriedenstellenden Ende führen kann, das in eine weitere Geschichte überleitet. Aber wie immer wird alles anders laufen als geplant, daher: Seid stets bereit zu improvisieren, legt euch eine Liste an Namen für spontan kreierte Personen zurecht und macht Aracii zu eurem Aracii.

Ankunft

Es gibt zwei Hauptwege, auf denen sich die Gruppe Aracii nähern könnte: **aus dem Norden** am Stausee vorbei oder aus dem Süden durch die ausufernden Teile der Stadt. Alternativ kann sich die Gruppe auch erst in Aracii zusammenfinden, jedes Mitglied mit einem eigenen Befehl in der Tasche oder im Hinterkopf, sich am richtigen Ort zum richtigen Zeitpunkt zu treffen.

Der Weg vom Süden her bedeutet, dass Aracii langsam beginnt, die Zeugen zu umarmen. Felder mit Getreide und Hanf wechseln zu Seilereien und den stinkenderen Gewerben, die färben und gerben. Ehemalige Dörfer wachsen zusammen und gehen nahtlos in die eigentliche Stadt über, die im Flusstal unter ihrem eigenen Rauch gefangen in Stufen und Hügeln seitwärts und zum großen Staudamm hin ansteigt. Von Norden hingegen bietet sich ein ganz anderes Bild: Der Stausee und die Villen mit ihren eleganten Gärten liegen malerisch im Tal. Nur ein grauer Nebel jenseits des Staudammes und das vage Dröhnen des Stadtlärms verrät die Existenz des eigentlichen Aracii. Dafür wirkt die Festung des Verwalters umso imposanter, die auf ihrem Felssockel über dem Abgrund ruht.



Bei sich haben die Zeugen **einen gesiegelten Brief im Purpur des Kaisers und eine goldene Medaille**, die zumindest einen von ihnen offiziell als Zeugen identifizieren, die anderen müssen sich als Gefolgschaft ausgeben. Ihr Auftrag ist offiziell, die **beantragte Namensänderung von Amnakon Woolat in Amnakon Danlith** zu untersuchen.

Die Stadt, speziell die Altstadt, wirkt angespannt. Es hängen gedruckte Plakate an Schmiedewänden, auf denen die **Anerkennung des Nachnamens Danlith** gefordert wird - und damit eine Würdigung der Ingenieure als entscheidende Gilde Aracis. Danlith besteht aus Danmak für Eisen und Uulith für eine Art Assel, die sich instinktiv zu einem Rad mit gleichmäßigen "Ausbeulungen" zusammenrollt, um sich vor Feinden zu schützen. Das Wort - im Grunde Eisenassel - bedeutet Zahnrad und soll die Ingenieure mit einem bedeutungsvolleren Namen ausstatten als die bisherige wilde Sammlung anderer Liniennamen, die von Seilmachern, Schmieden und verschiedenen anderen Handwerkern entlehnt sind.

Gespräche mit Gildenvetretern, die Handzettel verteilen, bringen diese Informationen rasch zutage. Auch dass Amnakon Woolat, Sohn des Verwalters selbst, diese Änderung anstrebt ist für die Gilde von großer Bedeutung. Sie können auch darauf tippen, wo er sich aufhalten könnte - nicht im Gildehaus, da er zu Verspätungen neigt, sondern vermutlich in seiner privaten Werkstatt oder in der Festung. Bevor die Zeugen sich jedoch dahingehend orientieren können, kommt es zum Sturz.

Sturz

Nur kurz nach der Ankunft der Zeugen am Morgen spielt sich der versuchte Mord an Amnakon ab. Da die Festung, aus deren Fenster er geworfen wird, über der Stadt aufragt, kann man dies fast überall sehen. Eine I/O-Probe auf Konzentration entscheidet, ob die Zeugen es mit eigenen Augen se-

hen oder erst auf die Ausrufe der Menschen um sie herum reagieren. Eine Gestalt wird durch eines der hohen Fenster in der Front der Festung gestoßen und fällt dann, noch lebendig und zappelnd, in einem Schauer aus in der Sonne aufblitzenden Glasscherben in die Tiefe. Der Sturz endet im Garten des Tempels der Eneyera.

Alle, die dies in den Straßen mit einer Sichtlinie auf die Festung miterleben, sind zunächst schockiert, dann keimen in Windeseile die ersten Gerüchte auf. Und mit den Gerüchten drängen Neugierige in Richtung des Tempels der Eneyera, um mehr zu erfahren. Was auch immer da geschehen ist, es muss bedeutungsvoll sein, weil es seinen Ausgang in der Festung hatte. Niemand konnte klar erkennen, wer da gestürzt ist, aber alle Personen auf dem Fels sporn über der Stadt sind auf ihre eigene Art und Weise wichtig.

Die Zeugen können sich mit der Menge treiben lassen. Wenn sie jedoch schneller am Tempel sein wollen, sollte zumindest ein Zeuge sich mit einer 2/1-Probe auf Stärke einen Weg durchs Gewühl bahnen.

Es steht den Zeugen natürlich auch frei, das Geschehen - am Ort ihres Auftrags oben drein - zunächst zu ignorieren. Wenn sie das für einen Zeitraum von ungefähr einer Stunde (im Spiel) hinziehen, dringen Wache oder Attentäter in den Tempel der Eneyera vor und töten Amnakon. Dies wird als "bedauerlicher Tod" durch den Sturz ausgegeben und nur eine längere Befragung der Priester bringt die Wahrheit ans Licht. Die restlichen Ermittlungen können weiter laufen, aber der Schmied von Aracii und seine Kenntnisse sind für den Kaiser verloren.

Tempel

Der Sturz endete klar ersichtlich im Garten des Tempels der Eneyera. Die Tempelform bedeutet, dass an der Front zweistöckige Holzgebäude das Gelände abriegeln und es

nur eine Toröffnung ins Innere, zum eigentlichen Heiligtum des Gartens, gibt. Dieses Tor ist bei Ankunft der Zeugen gesperrt, je nachdem wie schnell sie waren bereits regelrecht belagert. Die Priester und Priesterinnen unter ihrer **Vorsteherin Misyani Alya** halten die Menge auf und bestehen darauf, dass niemand ohne ausdrücklichen Segen der Kirche in den Garten vordringen darf. Das **Vorzeigen des Zeugen-Amuletts** und -Schreibens ermöglicht sofortigen Einlass und ein Gespräch mit Misyani, die nur zu erleichtert ist, jemanden mit verbriefter Entscheidungsgewalt hinzuziehen zu können.

Die Situation, wie sie Misyani rasch auf dem hölzernen inneren Weg entlang der Gebäude schildert, der Wohnbereich von Garten trennt, ist noch unklar: Auch die Priester haben den Sturz gesehen, aber der Ansturm der Neugierigen zieht zu viele Kräfte von der Suche ab und nur eine Handvoll Novizen arbeitet sich behutsam durch das Dickicht. Die Zeugen können sich der Suche anschließen, ansonsten wird ungefähr zehn Minuten später Amnakon von den Novizen gefunden.

Für die Suche ist eine 2/0-Probe auf Konzentration nötig, um sich an den Fall genauer zu erinnern und im über Jahrhunderte hinweg liebevoll gehegten Urwald im hinteren Teil des Gartens zu orientieren.

Eneyera als Göttin des Pflanzenwachstums und des Gebens und Nehmens von Mensch und Natur wird verehrt, indem hier Nutzfläche an Wildnis stößt. Gepflegte Gärten mit Blumen, Gemüse und Getreide gehen in einen verfilzten Dschungel über. Zwischen einigen wenigen ehrwürdig alten Bäumen wuchern schmalere Stämme dicht beieinander, dazwischen hängen Ranken und schiebt sich das an den Kanten empfindlich scharfe Messergras ans Licht.

Die dichte Vegetation war sicher auch die **Rettung Amnakons**. Er liegt **nah an der**

Felswand in einer Art Nest aus geborstenen Zweigen und zerdrückten Kräutern, die Gliedmaßen gebrochen und mit blutigem Gesicht. Er ist bewusstlos, aber lebendig. Die Novizen und Zeugen können ihn in den Krankenraum des Tempels bringen, wo die heilkundige Misyani sich zusammen mit Helfern um ihn kümmern.

Amnakon ist für alle Einwohner Aracii leicht zu erkennen, außerdem war sein Gesicht auf mehreren der Plakate der Ingenieursgilde abgedruckt. Wenn die Zeugen weder das eine sind noch das andere gesehen haben, wird Misyani den Sohn des Verwalters erkennen und dies nach etwas Zögern mitteilen. Ihre Schwierigkeiten haben sich damit erhöht und ihre Nervosität steigt.

Es gilt nun zwei Entscheidungen zu treffen. Kurz nach Auffinden Amnakons treffen zwei verschiedene Gruppierungen am Tor des Tempels ein: Saibath und Wache.

Die Wache fordert Zugang zum Tempel, um nach dem Gestürzten zu suchen, auch wenn sie nicht von sich aus sagen, wer da gestürzt ist. Der Tempel kann ihnen dies rein theoretisch verweigern, da er heiliger Grund ist und sich Entweihung durch Eindringlinge verwehren darf. Unter den Augen der Menge werden die Wachen auch nicht dagegen verstoßen. Misyani wird dieses Verbot aber nur klar aussprechen, wenn die Zeugen sie dazu anhalten. Ohne deren Rückendeckung gibt sie dem Druck der Obrigkeit nach.

Das würde bedeuten, dass Amnakon rasch aus dem Tempel abtransportiert wird und dann auf der Festung bedauerlicherweise an seinen Verletzungen stirbt.

Die Vertreter des Saibath, gut gekleidete Männer und Frauen in Begleitung von weniger gut gekleideten Bewaffneten, **bieten ihre Hilfe an**. Sie versprechen, das Tempeltor zu bewachen und so Priester und

Novizen zu entlasten. Dies soll auch nichts kosten, sondern wird als "Nachbarschaftsdienst" gesehen. Viele Angehörige des Saibath sind zwar eiskalte Verbrecher, aber respektvoll gegenüber den Gottheiten der Stadt.

Wird das Angebot angenommen, entspannt sich die Lage im Tempel etwas, die Wache wird abgeschreckt und Misyani ist beruhigt. Es bedeutet auch einen ersten Kontakt mit der Unterwelt Araciis. Allerdings hat diese nun auch ein Auge auf das Geschehen und der abwägende Blick der Schläger und ihrer Befehlshaber kann immer wieder die Frage aufwerfen, ob sie Geheimnisse verraten oder im weiteren Verlauf die Zeugen hintergehen werden.

Die zweite Entscheidung nach der, wer den Tempel betreten oder schützen darf, ist die zu Amnakons "Tod". Wollen die Zeugen sein Überleben öffentlich machen oder geben sie vor, er sei tatsächlich gestorben? Wenn der Verwalter und die Wache sicher wissen, dass Amnakon noch lebt, werden sie ihre Anstrengungen erhöhen, ihn in

ihre Gewalt zu bringen. Kann ihnen jedoch ihr Tod vorgetäuscht werden, lassen sie sich mehr Zeit und respektieren eher die Verbote der Tempel. **Mehr dazu beim Abschnitt Vertuschung.**

Festung

Auf der Festung bricht direkt nach Amnakons Sturz hektische Betriebsamkeit aus. Der versuchte Mord war nicht von langer Hand geplant, dafür muss auf **Befehl des Verwalters Kooron Woolat nun rasch vertuscht werden**, was geschehen ist. Die Fahrstühle zur Festung hinauf werden gesperrt und nur noch Wache und Personen mit spezieller Erlaubnis dürfen sie verlassen oder betreten. **Vayaaru Tesath**, die Züchterin und Ausbilderin der Jagdhyänen des Verwalters, wird verhaftet und mit Drohungen gegen ihre Familie dazu gebracht, sich als Täterin auszugeben.

Tatsächlich hat Kooron Woolat den Hyänen befohlen, Amnakon anzugreifen, und dann selbst noch letzte Hand angelegt, um seinen in Panik verfallenden Sohn durch das Fenster zu stoßen. Dass die Tiere ihm ebenso gut



gehören wie der Ausbilderin wird er jedoch nicht zugeben.

Kisal Kacsat, der Hauptmann der Wache, ist in die Wahrheit eingeweiht. Die zum Zeitpunkt der Tat anwesende Wache, **Tilam Akath**, kennt natürlich ebenfalls die Wahrheit. Mit ihnen, Kooron und Vayaaru **wissen vier Personen insgesamt, was wirklich geschehen ist.**

Die Zeugen können sich mit ihrem kaiserlichen Dokument Zugang zur Festung verschaffen. Wenn sie das recht früh tun, begegnen sie dabei Kisal Kacsat, der sich zum Tempel der Eneyera aufmacht, um Zugang zum Gelände zu verlangen und Amnakons Leiche zu finden. Dabei können sie einen ersten Eindruck von seiner aalglatten Effizienz bekommen.

Kooron Woolat empfängt die Zeugen durchaus sofort - in einem zugigen Gesprächsraum mit einem aus dem Rahmen gebrochenen Fenster. Obwohl nur **relativ** kurze Zeit zuvor sein Sohn eben durch dieses Fenster gestürzt ist, arbeitet er **im** Stehen ruhig und konzentriert **an** Unterlagen und wird sich generell kurz **fassen** und **abweisend** reagieren.

Er macht keinen **Hehl** daraus, dass er und sein Sohn sich nicht **sehr** nahe standen. Weswegen sein **Sohn** mit ihm **an** diesem Morgen sprechen **wollte** **wisse** er nicht, sagt er, auch **nicht** **weswegen** seine Hyänenzüchterin ihn **tot** sehen wolle. Aber diese habe einen Angriff der Tiere auf Amnakon befohlen, **worauf** sie ihn angesprungen und gegen das **Fenster** gedrückt haben, bis es nachgab und brach. **Die** verbliebenen Fenster zeigen, dass sie **aus** vielen kleinen Scheiben in einem feinen Holzrahmen bestehen und durchaus recht leicht brechen könnten. Unmöglich ist diese Darstellung der Dinge also nicht, aber die kalte Haltung des Koorons sollte mehr als verdächtig erscheinen.

Der Verwalter will trotz seiner abweisenden

Front auf jeden Fall wissen, wer im Auftrag des Kaisers in der Stadt ist und ist misstrauisch. Sollten die Zeugen bei der Ankunft in der Festung also erst mit Wachen reden und sich für ein Gespräch mit Vayaaru entscheiden, wird er sie rasch zu sich zitieren lassen.

Nach dem Gespräch haben die Zeugen Erlaubnis, sich umzusehen - **alles andere** widerspräche auch dem **Stand** ihres Ordens, so altmodisch er sein mag. Die **Wachen** beobachten sie **jedoch** bei **jedem** Schritt in der Festung und werden sich **auch** auf **ausdrücklich** **Anweisungen** hin nur **knapp** außer Hörweite **bewegen**.

Die Mörderin

Vayaaru Tesath sitzt **in** einer der wenigen Zellen, **die** für spezielle Gefangene auf der Festung **selbst** eingerichtet sind. Sie liegen **in** den Fels des Bergsporns selbst und somit **unter** der **eigentlichen** Festung.

Hier steht Tilam Akath Wache, der einer der **vier** Eingeweihten in die Tat ist. Er genießt seine Macht über Vayaaru und die Situation und wird sich auch den Zeugen gegenüber unangenehm, dreist und überheblich geben und sie nur nach klarer Zurückweisung mit Vayaaru alleine lassen.

Mit einer 1/0-Probe auf Konzentration lässt sich leicht erkennen, dass die Zellen Belüftungsschächte haben - die aber genauso gut zum Belauschen von Gesprächen geeignet sind.

Die Zeugen können mit Vayaaru reden, sie aber nicht aus ihrer Zelle lassen. Die Frau ist abweisend und sagt nur aus, dass sie Amnakon getötet hat aus Hass auf seine überhebliche Art und seine Widerständigkeit gegen die Regierung seines Vaters. Sie habe die Hyänen auf ihn gehetzt und diese hätten ihn durch das Fenster gedrängt.

In einem längeren Gespräch kann man über Vayaaru erfahren, dass sie die Tiere in ihrer Pflege liebt und einen Mann und zwei Kin-

der in der Altstadt hat, die zu einem guten Teil von ihr abhängig sind.

Eine 3/1-Probe auf Empathie - 2/1 nach dem erwähnten längeren Gespräch - gibt Vayaaru zu, mehr zu wissen, aber Angst um ihre Familie zu haben. Wenn die Zeugen ihre Familie in Sicherheit bringen könnten, würde sie die Wahrheit sagen.

Sie gibt ihnen ein Losungswort mit: Tüpfelchen. Damit wüssten ihre Kinder und ihr Mann, dass eine Nachricht von ihr persönlich käme. Die Zeugen sollen ihr im Gegenzug das Losungswort ihrer Familie sagen, wenn sie sich um sie gekümmert haben.

Vertuschung

Wenn die Zeugen entscheiden, dass Amnakon offiziell besser tot wäre, zieht das weitere Schritte nach sich. Um die Wache zu täuschen, die den Tempel beobachtet, muss Stück für Stück der Schein der normalen Vorgehensweise bei einem Tod im Tempel gewahrt bleiben.

Daher muss der Tempel des Totengottes Adaan, der neben dem der Eneyera liegt, hinzugezogen werden. Der Tempelvorsteher Lamun Kacsat lässt sich leicht von Misyani und den Zeugen dazu bringen, bei dem Schauspiel mitzumachen. Er und einige Novizen bringen gesegnete Hölzer, Rauchwerk und silberne Röhrenglocken aus ihrem Tempel herüber und stimmen Gesänge an, um "Leichnam" und Garten vom gewaltsamen Tod zu reinigen. Dies kann die Wache und damit auch den Verwalter der Stadt einige Stunden davon abhalten, pietätlos doch in den Tempel vorzudringen.

Danach muss irgendwann Zugang gewährt oder eine Leiche übergeben werden, um Ruhe vor den Nachforschungen zu haben. **Wie man in Aracii an eine falsche Leiche kommt, wenn man sie braucht, findet sich im Abschnitt Saibath.**

Familienschutz

Vayaaru Tesaths Familie wohnt in einem kleinen Haus, das zugleich die Töpferwerkstatt ihres Mannes ist, in der Altstadt. Die Familie ist besorgt, weil die Festung abgeriegelt wurde und eine Wache bei ihnen war, die nur vage sagte, Vayaaru wäre wegen eines Vorfalles verhaftet worden.

Mit dem Losungswort von Vayaaru können die Zeugen die Familie dazu bringen, ihnen zu glauben und rasch Unterschlupf außerhalb der Stadt zu suchen. Geschieht dies rasch, können sie der Wache auch ent-schlüpfen, die noch mit dem Chaos direkt nach der Tat beschäftigt ist und nicht mit einer Flucht rechnet.

Wenn dies erst im späteren Verlauf (mehr als vier bis sechs Stunden nach Amnakons Sturz) geschieht, müssen die Zeugen für ein Ablenkungsmanöver sorgen. Hier können Saibath oder Ikacsinye Caam helfen.

Die Familie ist dankbar wenn auch in großer Sorge um Vayaaru und **gibt den Zeugen ihr Losungswort: Teeschale.**

Hintergründe

Wenn sie um die Sicherheit ihrer Familie weiß, wird Vayaaru das wahre Geschehen schildern: Amnakon kam ins Arbeitszimmer seines Vater gestürmt und klagte ihn an, er habe Waffen und Erfindungen Amnakons an Sezessionisten verkauft oder weitergegeben und sich so gegen seinen Sohn und den Kaiser zugleich gestellt. Er drohte dies öffentlich zu machen und alle seine neueren Pläne direkt dem Kaiserhaus zu vermachen und die Stadt zu verlassen, auch wenn das eine Aufgabe des Kampfes um den Namen Danlith darstelle.

Hier brach die ruhige Fassade des Verwalters und er befahl, vor Wut schreiend, den Hyänen den Angriff. Als die Amnakon gegen das Fenster gedrängt hatten, gab Koron selbst ihm den letzten Stoß.

Die Zeugen haben damit eine klare Aussage, dass der Verwalter sowohl einen versuchten Mord an seinem eigenen Sohn begangen hat als auch ein Verräter am Kaiserreich ist. In der von Kooron Woolat kontrollierten Stadt können sie mit diesem Wissen jedoch wenig anfangen.

Drei Dinge sollten für sie nun wichtig sein: **Die Information zu ihren Auftraggebern bringen, mögliche weitere Pläne Amnakons sichern und, falls er noch lebt, Amnakon aus der Stadt schmuggeln.** Die Pläne sollten sich am ehesten in Amnakons Werkstatt finden, eine Flucht mit oder ohne den Ingenieur wird einige Kreativität erfordern.

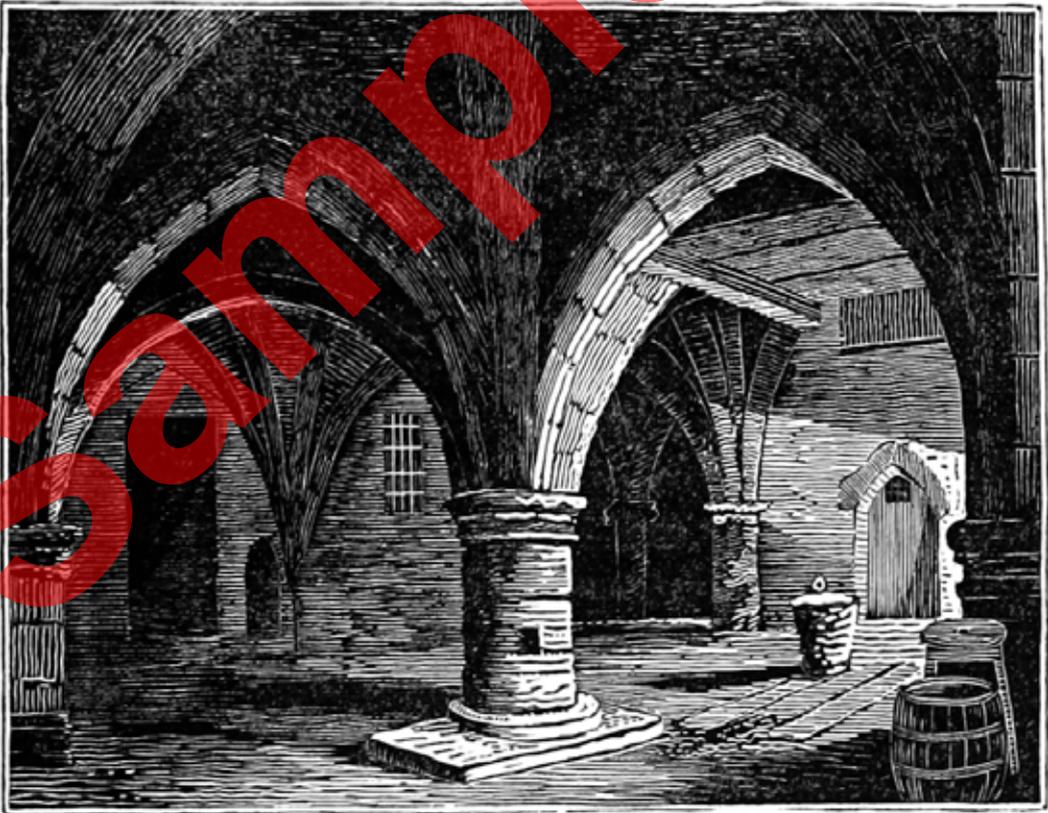
Spätestens bei diesem Stand der Dinge sollte Ikacsinya Caam sich bei den Zeugen melden, die von Pamun Zershal um

Unterstützung gebeten wurde. Die exzentrische Sängerin kann ihr Ansehen, ihr Geld und einen kleinen Fuhrpark einsetzen, um den Zeugen zu helfen.

Saibath

Eine Lösung für manches Problem kann der Saibath bieten, das organisierte Verbrechen Araciis. Die Angehörigen des Saibath sind in ihren eigenen Augen ehrenwerte Bürger, die nur dort aushelfen, wo die Gesetze im Weg sind. Der Kontakt zum Saibath ist einfach herzustellen, wenn ihr Angebot einer Wache am Tempel angenommen wurde. Die dort postierten Helfer liefern den Standort eines Ladens für Färberbedarf, in dem man auch nach goldenen Knöpfen und somit nach weiteren Waren und Dienstleistungen fragen kann.

Ohne diese Hilfe steht eine lange Suche an, die immer auch Gefahr bedeutet. In Abwe-



senheit der Zeugen könnten doch noch Wachen in den Tempel der Eneyera eindringen oder nach Vayaarus Aussage erfahren, dass sie den Zeugen die Wahrheit gesagt hat. Nach einigem Herumirren wird sich jemand vom Saibath selbst erneut an die Zeugen wenden und höflich Hilfe anbieten - dann ist aber bereits Zeit verloren gegangen.

Der ältliche Mann im Färberladen in einem Viertel der Neustadt führt die Zeugen auf ihre Fragen hin zu einem Hinterausgang, der wegen der Hanglage in den Untergrund führt. Nach mehreren Tunneln und Wechseln von alten Kellern zu ungenutzten Wasserleitungen geht es zu einer Reihe von Räumen mit unterschiedlichen "Angeboten". Suchen die Zeugen zum Beispiel nach einer Leiche, die sie als Amnakons ausgeben können, gibt es hier eine Art verborgenes Leichenhaus.

Was auch immer das Ziel ist, Kaliran Saibath wird dabei persönlich Kontakt mit den Zeugen aufnehmen und sich vorstellen. Er ist an den Vorgängen im Tempel der Eneyera interessiert und wird seine Hilfe im Gegenzug zur Wahrheit anbieten.

Nahezu alle illegalen Waren und Dienstleistungen sind hier erhältlich. Bei mehr als Knochenbruch und einfachem Diebstahl muss jedoch ordentliche Überzeugungsleistung in Form einer 3/1-Empathie-Probe abgelegt werden.

Werkstatt

Auf der Suche nach Hinweisen zu Amnakons Tätigkeiten - oder gezielt seinen Plänen für neue Waffen - werden die Zeugen vermutlich **Amnakons Werkstatt** aufsuchen. Das schmale, zweistöckige Gebäude liegt in der Altstadt nahe des Großen Damms und wird von anderen Schmieden und Werkstätten eingerahmt.

Es gibt zwei Zugänge von außen. An der Front befindet sich ein großes Tor, durch das

auch schwerere Arbeitsstücke transportiert werden könnten. Es ist von innen mit einem schweren Balken gesichert. In das Tor ist eine kleinere Zugangstür eingearbeitet, aber diese wiederum mit einem komplexen mechanischen Schloss versehen. Auf der Rückseite des Gebäudes findet sich eine zweite Tür, die allerdings nur von innen mit einem einfachen Riegel verschlossen ist.

Das Schloss kann mit **Werkzeug** und einer 3/0-Probe auf **Geschick** geöffnet werden, der Riegel mit einer **Messerklinge** oder Ähnlichem und einer 2/0-Probe auf **Geschick**. Alternativ kann ein **Architekt** Kontakt mit dem **Gebäude** aufnehmen und Riegel oder Balken bewegen lassen, das Schloss jedoch nicht öffnen. Ein Eindringen von der **Front** wird Fragen nach sich ziehen und bald die Wache auf den Plan rufen, die abgewimmelt oder gemieden werden muss. Am **Hintereingang** bleiben die Zeugen jedoch ungesehen.

Im Inneren findet sich ein einstöckiges Büro, das eine Art kleinen Raum im Raum bildet. Ansonsten sind die zwei Stockwerke eine offene Halle, in der Regale, Werkbänke, eine Esse und mehrere schwere Hammerwerke stehen.

Wenn die Zeugen hier nicht innerhalb kürzester Zeit nach dem Vorfall erscheinen, werden sie bei ihrem Besuch von den **Agenten der Puppenspierschule** überrascht, die auf Weisung Kooron Woolats hin nach neuen Plänen Amnakons suchen. Es bleibt gerade genug Zeit, sich zu orientieren, dann öffnet sich die Tür zur Nachbarschmiede, die auf das "Dach" des Büros führt (**Zone 2 & 3**) und zwei Söldner sowie der Puppenspieler Ulaidin Zershal treten ein. Sind die Zeugen recht spät dran, ist diese Gruppe sogar schon dabei, alle Möbel und Winkel zu durchsuchen.

Im Kampf sind **Zone 1 und 7** ohne Besonderheiten, jedoch voneinander jeweils nicht einsehbar. **Zone 2** ist innerhalb des Bü-

ros und von allen anderen Zonen getrennt. **Zone 3** ist auf dem Büro und hat Sicht auf alle Zonen außer 2. **Zone 6 und 7** enthalten die Esse und die Hammerwerke und behindern bei einem Kampf durch die schweren Geräte: Jede Bewegung darin, dorthin oder aus ihnen hinaus kann nur mit einer erfolgreichen 1/1-Probe auf Geschick absolviert werden.

In **Zone 4** hängen Flaschenzüge und Seile von der Decke. Ulaidin wird als erste Handlung seine Kräfte nutzen, um diesen Leber einzuhauchen. Sie greifen um sich und versuchen, Zeugen zu packen. Wem keine 2/1-Probe auf Geschick gelingt, wird so an Ort und Stelle festgehalten und kann sich nicht fortbewegen.

Die Söldner verfügen über die Werte Fernkampf 6 und Nahkampf 5, werden aber nach ersten Wunden die Flucht in die Nachbarwerkstatt antreten. **Ulaidin weist Fernkampf 2 und Nahkampf 1** auf und wird ebenfalls flüchten, wenn ihn seine Unterstützung verlässt.

Eine Söldnerin (der andere **Schläger ist ein Mann**) greift sich eine **testbereite Druckluftwaffe** vom Dach des Büros und kann diese offenbar einsetzen. Ab der zweiten Runde feuert sie **damit** - die Waffe erzeugt automatisch 2 Wunden pro Treffer. Die ganze Konstruktion ist ein **schwerer Lauf mit Schlauchanschlüssen**. Die Druckluft befindet sich in einem massiven Behälter, zu dem die Schläuche führen.

Die Söldner können im Fall einer Gefangennahme nur sagen, dass sie von Ulaidin angeheuert worden. Ulaidin hingegen verweist auf die Schule der Puppenspieler außerhalb von Aracii und dass er nach Plänen suchen sollte.

Es kann aber auch leicht sein, dass alle drei flüchten. In der Nachbarwerkstatt ist man darüber irritiert, dort haben die Eindringlinge einen der Arbeiter bestochen, um Zu-

gang zum ersten Stock zu bekommen und so die Verbindungstür aufbrechen zu können.

Die Pläne selbst sind in Amnakons chaotischem Schreibtisch im Büro versteckt.

Eine 2/0-Probe auf Konzentration ist nötig, um sie zu finden, und eine 2/1-Probe auf Geschick, um die Kombination an Druck- und Schiebepunkten zu ertasten, die sie öffnet. Es handelt sich um detaillierte und saubere Konstruktionszeichnungen einer Druckluftwaffe, die klein und leicht genug ist, um mit einem kleinen Druckluftbehälter von einer Person in den Kampf geführt und beweglich eingesetzt zu werden.



Flucht

Wenn die Hintergründe aufgeklärt sind ist klar: Amnakons Waffen und sein Geschick dürfen nicht in falsche Hände fallen und der Verwalter der Stadt ist ein Verräter. Mit diesem Wissen (und idealerweise Amnakon und den Plänen) müssen die Zeugen nun entkommen, denn sich Kooron Woolat in seiner Stadt entgegenzustellen ist sinnlos.

Der beste Weg führt über den Flusshafen südlich der Stadt und auf ein Boot. Hier können entweder der Saibath oder Ikacsinye Caam helfen.

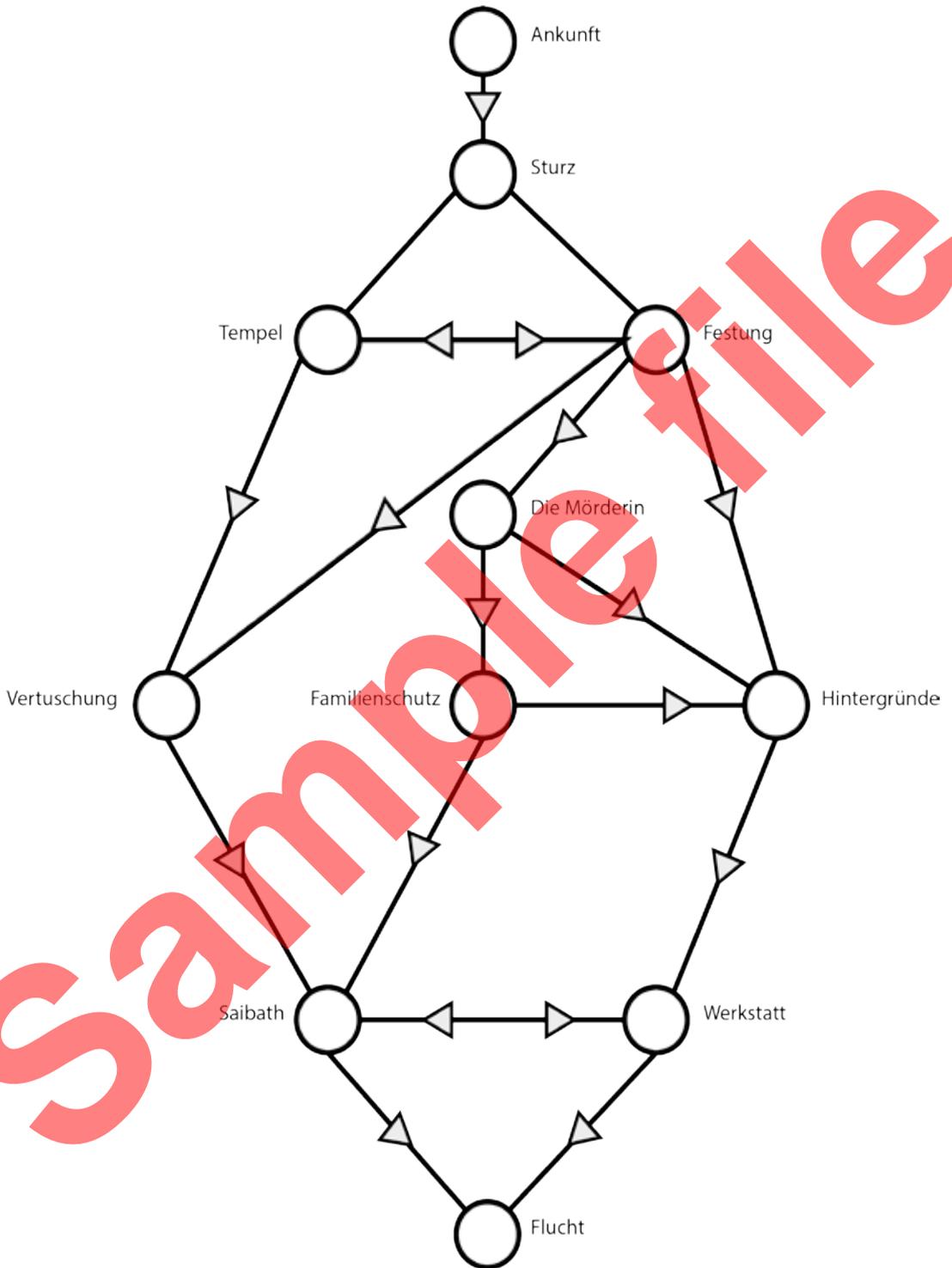
Unter Beobachtung der Wachen muss also möglichst heimlich Amnakon, der immer noch bewusstlos ist, in ein Fahrzeug verbracht und aus der Stadt geschafft werden. Dazu kann die Menge gegen die Wache aufgewiegelt werden (Proben auf Empathie), eine listige Route ausgeheckt (Konzentration) oder Schläger und Ikacsinyes Reich-

tum in die Waage geworfen werden. Letzte Verfolger wie Kisal Kacsat können dann die Zeugen bei Verladen auf das vom Saibath oder Ikacsinye gestellte Boot aufzuhalten versuchen. Normale Wachen verfügen über Nahkampf 5, Kisal über 7.

Mit Ablegen des Bootes endet das Abenteuer, aber es sind nun genug Fäden und Anklagen offen, um nach Wunsch eine Kampagne aufzubauen. Idealerweise konnten Amnakon gerettet und seine Pläne gesichert werden. Es kann aber auch zu Ausgängen kommen, bei denen beides in die Hände des Verwalters oder der Puppenspieler gefallen ist - umso dringender sollten die Zeugen dann mit kaiserlicher Unterstützung zurückkehren.

Als Belohnung erhalten alle gespielten Figuren einen Würfel, den sie beliebig auf ein Attribut aufschlagen dürfen.



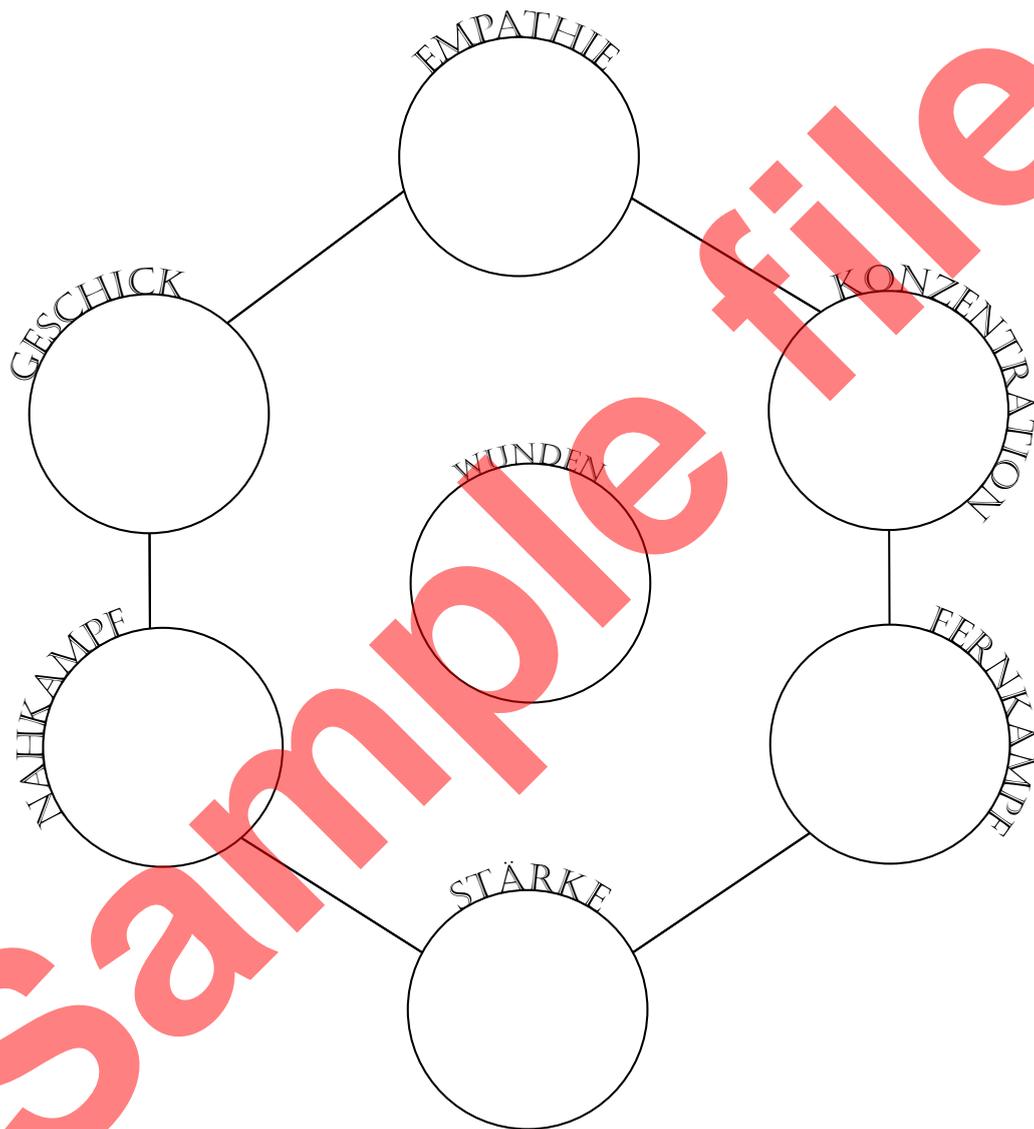


NAME: _____

HERKUNFT: _____

PFAD: _____

MENTOR: _____



FÄHIGKEITEN



Private Eye

Rollenspiel im viktorianischen England



Tod eines Spartiaten

von
Tobias Limberger



Tod eines Spartiaten

von Tobias Limberger

Einleitung

„Manchmal muss man zwischen zwei Übeln wählen“, wird sich der alte Fowler bei der Abfassung seines Testaments gedacht haben. Und so geraten die Früchte seiner Arbeit in die falschen Hände – wenn auch nicht für lange...

Das vorliegende Abenteuer spielt in London, kann aber auch in einer anderen passenden Stadt angesiedelt werden. Jahr und Jahreszeit sind egal. Im Kapitel „Der Auftrag“ sind Möglichkeiten aufgeführt, wie unterschiedliche Ermittler in den Fall



einsteigen könnten. Mit dem Zeichen links sind zur besseren Orientierung im Text jeweils Hinweise bezeichnet, die zur Lösung des Falls beitragen können.

Was bisher geschah

Nach vielen harten, entbehrungsreichen Jahren hatte sich **Wilbur Fowler** endlich aus einfachen Verhältnissen emporgearbeitet und es zum Inhaber einer bedeutenden Zigarrenfabrik gebracht. Seit seine Frau an einer schweren Krankheit verstorben war, führte der Patriarch seine Familie, bestehend aus einem Sohn und einer Tochter, mit ebenso eiserner Hand wie sein Unternehmen. Er besaß neben seinem Werk Anteilsscheine an verschiedenen Gesellschaften, ein großes Stadthaus und die ansehnliche Hinterlassenschaft seiner verbliebenen Gattin, einer Bankierstochter. Fowler war alles gelungen, was er sich einmal zum Ziel gesetzt hatte, und doch war er unzufrieden: Seine Kinder machten ihm Sorgen.

Da war zum einen **Catherine**, die Jüngere, hochintelligent, aber eigensinnig und so sturköpfig wie ihr Erzeuger. Sie weigerte sich standhaft, eine standesgemäße Ehe einzugehen, Kinder zu bekommen und ihre kleinen persönlichen Freiheiten aufzugeben. Und als wäre



Titelbild: *Image by annacaptures from Pixabay*



dies noch nicht genug Grund, sich die Haare zu raufen, geriet auch **Edward**, der Erstgeborene, ganz und gar nicht nach Wilburs Wunsch. Zwar fand der gutaussehende, charmante und äußerst sportlich veranlagte Endzwanziger leicht Zugang zu höheren Kreisen – der einzige Traum, den sich der Vater niemals hatte erfüllen können. Doch entwickelte er zum großen Leidwesen des alten Fabrikanten auch die unschönen Eigenschaften reicher junger Adliger: ein Faible für teure Pferde und Sportwetten, ein geradezu dreistes Selbstbewusstsein und eine gefährlich skandalträchtige Vorliebe für **Liebschaften mit Töchtern aus gutem Hause**. Kein Wunder, dass der cholerisch veranlagte Wilbur eines schönen Tages einen **Herzinfarkt** erlitt, von dem er sich nur **schlecht** erholte, und **wenig später** einer Lungenentzündung erlag. Bei Edward hielt sich die Trauer über den Verlust des Vaters in engen **Grenzen**, war er doch nun mit einem Mal die lästige Bevormundung durch den Alten los und konnte mit vollen Händen dessen sauer verdientes Geld unters Volk bringen – was er auch mit Feuereifer tat. Denn bei aller Abneigung gegen die leichtlebige Art

seines Sohnes war Wilbur doch zu sehr dem Patriarchat verhaftet gewesen, als dass er seiner vernünftiger veranlagten Tochter Catherine die Kontrolle über größere Geldsummen gegeben hätte: Sie erhielt nach dem letzten Willen des Vaters nur eine schmale monatliche Zuwendung. Ihr Erbteil sollte **bis zu ihrer Heirat** von Edward **verwaltet** werden, womit der **ungeliebte Bruder** praktisch zum **Vormund** der **unabhängig** denkenden **jungen Frau** wurde. Eine letzte **Gemeinheit** des **Alten**, die ihr nur die Wahl ließ, **sich seinem Willen** zu beugen und zu **heiraten**, oder ihr Leben als Quasi-Mündel des Bruders mit **bescheidenen** Mitteln zu fristen.

Edward dagegen genoss zwar seinen **neuen Reichtum**, hatte aber ebenfalls **Sorgen**. Der junge Draufgänger hatte **ohne das Wissen** von Vater und Schwester eine Beziehung zu einer Theater-**schauspielerin** begonnen, die deutlich ernster geworden war als seine zahlreichen Techtelmechtel mit den Töchtern gutsituierter Herrschaften. **Emmeline Drummond**, ein temperamentvolles Nachwuchstalents mit schottischen Wurzeln, ist am Three Crowns Theatre im Westend Londons engagiert. Unter dem Künstlernamen Daphne Saintclaire hat sie es zu einiger Popularität mit einem allerdings etwas anröchigen Bei-



geschmack gebracht, denn die drahtige kleine Frau hat sich auf sogenannte Hosensrollen spezialisiert, übernimmt also den männlichen Part in gemeinsamen Szenen mit ihren Bühnenpartnerinnen. Für sie schienen mit dem Erbe Edwards alle Träume Wahrheit zu werden: Hatte er ihr bei den heimlichen Stelldicheins nicht tausend Eide geschworen, er würde sie sofort zu seiner Frau machen, hätte er nur endlich genug Mittel, über die er frei verfügen könne?

Sehr schnell jedoch musste sie bemerken, dass er plötzlich von den Ehegelübden an die pikante, aber auch anrühige Liebhaberin nichts mehr wissen wollte, hatte er doch nun die Möglichkeit, sich nach einer Gattin aus besseren Verhältnissen umzusehen. Statt in stillem Liebeskummer zu ertrinken, beschloss die heißblütige Schauspielerin daraufhin, um ihr ersehntes Glück zu kämpfen und alles auf eine Karte zu setzen: Entweder würde er sie doch noch erhören, oder keine Frau sollte ihn je bekommen ...

In dem Bestreben nach einer Aussprache mit Edward verfolgte sie ihn mehrere Tage lang, ohne ihn jedoch unter vier Augen sprechen zu können. So verfiel sie auf die Idee, ihm in seinen Herrenclub zu folgen, den **Spartiat's Club**. Dessen Mitglieder sind zumeist jungen bis mittleren Alters, nichtadeliger Herkunft, und haben recht moderne Ansichten. In einem Punkt ist man allerdings sehr traditionell: Die Räumlichkeiten des Clubs sind weiblichen Besuchern streng verboten.

Aus diesem Grund verkleidete sich Emmeline und schlich sich als einer der jugendlichen Stewards ein, welche die Herren bedienen. Dank ihrer schauspielerischen Erfahrung und einer gehörigen Portion Frechheit gelang es ihr, unerkannt in die Clubräume vorzudringen. Einem Gespräch mit **Gerald Digby**, einem der Stewards, wich sie erfolgreich aus und schaffte es, Edward in einem geeigneten Moment allein zur Rede zu stellen. Das Gespräch zwischen der erregbaren Schauspielerin und ihrem unangenehm überraschten Ex-Liebhaber eskalierte schnell. Einige Gäste in benachbarten Räumen hörten Teile des hitzigen Streits, beschlossen aber mit einem Augenzwinkern zu tun, als hätten sie nichts bemerkt. Schließlich war Edward als Schürzenjäger bekannt. Und eine junge Dame verbotenerweise in die Clubräume zu schmuggeln, entsprach ja irgendwie dem Idealbild des wagemutigen Draufgängers, dem jeder Spartiat nacheifern soll ...

Schließlich musste die junge Frau einsehen, dass sie keinen Erfolg haben würde: Edward drohte ihr damit, sie von den echten Stewards vor die Tür setzen zu lassen. Mit loderndem Hass im Herzen vergiftete sie seinen Whiskey in einem geeigneten Moment mit Strychnin, das sie bei sich hatte, um sich und ihn zu töten. Der Todeskampf ihres ehemaligen Geliebten, an dem sie sich vor ihrem Freitod hatte weiden wollen, unterschied sich jedoch sehr von den melodramatischen Bühnentoden, welche sie vor Augen gehabt hatte.

Die sprunghafte Schauspielerin packte das Grauen, zumal ihr mit einem Mal klar wurde, was sie getan hatte und welche Strafe sie dafür erwarten würde. Unfähig, das Ende Edwards mit anzusehen, um ihm in den Tod zu folgen, floh sie panisch über die enge Stiege, welche die Stewards zum Betreten des Club verwenden. Dabei verlor sie Bestandteile ihrer Maskierung, ohne es zu bemerken.

Edward ahnte beim Einsetzen der Muskelkrämpfe sofort, was geschehen war, und versuchte einen Hinweis auf die Täterin zu hinterlassen: Mit großer Mühe gelang es ihm, die Buchstaben CAT halbwegs leserlich auf ein Blatt Papier zu kritzeln, um auf Emmeline hinzuweisen, die er einst liebevoll so nannte, angelehnt an ihren Spitznamen in Theaterkreisen. Dann erfassten die Krämpfe auch die Atemmuskulatur, Bewusstlosigkeit und Tod folgten.

Als der Tote aufgefunden wurde, stellte der Spartiat **Howard Biggs**, der zufälligerweise Arzt ist, ohne große Schwierigkeiten die Vergiftung fest, und alarmierte Scotland Yard. Die Ermittlungen konzentrierten sich sehr bald auf die Familie und dort ganz besonders auf Edwards Schwester, da man die letzte Nachricht des Toten irrtümlich für einen Hinweis auf ihren Namen Catherine hielt. Der **Anwalt** der Familie, **Sir Augustus Reeling**, der zu den **Erbschaftsregelungen** des alten Fowler befragt wurde, kennt aber die Fowlers seit langem und kann nicht an Catherines Schuld glauben. Er beschloss, auf eigene Faust Ermittlungen anstellen zu lassen, da die **Polizei** angesichts des scheinbar eindeutigen Hinweises in keine andere Richtung mehr ernsthaft denkt. Hier kommen die Detektive ins Spiel ...



Der Auftrag

Sir Augustus Reeling betreibt seine Kanzlei in Marylebone unweit des Regent Street Polytechnic gemeinsam mit einem Juniorpartner. Der Anwalt selbst ist ein großer, schwerer Mann mit einem volltönenden Bariton, einem ehrfurchtgebietenden Backenbart und graumeliertem Haar, das sich allmählich lichtet. Er kennt die Familie Fowler gut und schätzte Wilbur als alten Jugendfreund, mit dem er Ansichten und Geschmack teilte.

Es sind zahlreiche Erklärungen denkbar, auf welche Weise die Detektive mit ihm in Kontakt kommen oder warum er sie mit Untersuchungen beauftragt: **Polizisten** und **private Ermittler** werden schon aus beruflichen Gründen an dem Fall interessiert sein, ebenso **Journalisten**, denen der Name Edward Fowler aus der Klatschpresse **bestens** bekannt sein sollte. **Aristokraten, Anwälte, Ärzte** und andere **Mitglieder gehobener Gesellschaftskreise** könnten persönliche Bekannte Reelings sein. Auch eine weitläufige **Verwandtschaft** zwischen einzelnen Ermittlern und der Familie Fowler ist vorstellbar. **Weibliche Figuren** sind womöglich selbst einmal dem Charme Edwards erlegen. Oder ist **einer** der männlichen Ermittler **Mitglied im Spartiats' Club**?

Wie gut sie ihn auch immer kennen mögen, einiges über Sir Augustus' Ansichten werden sie spätestens erfahren, wenn er sie um ihre Hilfe bittet: Er ist Anhänger puritanischer Moralvorstellungen, hält wenig von den neuen gesellschaftlichen und technischen Entwicklungen und macht den Eindruck eines recht humorlosen Mannes. Obwohl er die **Einschätzung** des alten Fowler teilt, dass die intellektuell-kühle Art und vor allem die unabhängige Ader Catherines bei einer Frau **entschieden unnatürlich** sind (und die ideale Therapie gegen diese Unarten Heirat und baldiger Kindersegen wären), ist er doch davon überzeugt, dass sie ihren Bruder **niemals** umgebracht haben würde. Über die Reibereien zwischen den Geschwistern vor allem seit dem Tod des Vaters und der Testamentseröffnung weiß er Bescheid. Als Jurist formuliert er jedoch äußerst vorsichtig, wenn er dazu befragt wird.

Einzelheiten der finanziellen Verhältnisse kann er auf Nachfrage detailliert darlegen: Edward hatte im Prinzip das gesamte fowlersche Vermögen unter Kontrolle, war jedoch testamentarisch dazu verpflichtet, den für Catherine bestimmten Teil treuhänderisch zu verwalten und ihr bis zu ihrer Eheschließung monatlich einen kleinen Betrag zukommen zu lassen, von dem sie anständig, jedoch alles andere als üppig leben kann. Reelings Urteil über Edward fällt bei aller Zurückhaltung nicht sehr positiv aus. Der Jurist schätzt den jungen Mann als einen Tunichtgut ein,

der das ansehnliche Vermögen sicherlich im Laufe weniger Jahre durchgebracht haben würde. Dass es nun Catherine gänzlich zufallen wird, sieht er im Gegensatz zur Polizei nicht als ausreichendes Verdachtsmoment gegen sie an, zumal eine Klausel des Testaments greift, nach der er als Anwalt der Familie die Stelle Edwards einnimmt. Für Catherine ändert sich also bis zu einer Heirat vorerst nichts.



Spurensuche

Mit dem Auftrag oder der Bitte von Sir Augustus, nach neuen Spuren in dem Mordfall zu suchen, sind der **Spartiat's Club** und das **Stadthaus der Fowlers** sicherlich die naheliegendsten Anlaufpunkte für die Ermittler. Allerdings lässt sich ebenso in **Zeitungsarchiven** einiges über die Familie in Erfahrung bringen, und unter der Vermittlung des Familienanwalts kann auch ein Besuch beim **Arzt** einige Informationen ergeben.

Spielleitertipp

Damit das **Abenteuer** nicht zu schnell endet, empfiehlt es sich, das **Haus der Fowlers** nicht zum Anfang der **Ermittlungen** aufzusuchen. Ggf. ist **Catherine** bereits verhaftet worden und kann nur im **Gefängnis** befragt werden. Sollten die **Detektive** doch erst das **Fowler-Haus** und direkt danach das **Theater** aufsuchen, so wird **Emmeline** erst einmal standhaft leugnen, und erst angesichts der **Beweise** aus dem **Spartiat's Club** ihre Tat zugeben.

In Zeitungsarchiven

Obwohl die Familie Fowler nicht zu den prominenten Kreisen Londons zählt, geben die Archive doch einiges an Meldungen her. So war der alte Wilbur Fowler als erfolgreicher Fabrikant ein Unterstützer der Torys und Mitglied mehrerer **Komitees**, darunter auch solcher mit **wohlwärtigen Zwecken** (was er als **Geschäftsmann** unter **Investitionen** in den **gesellschaftlichen Ruf** der **Familie** verbuchte). Es gab in der **Vergangenheit** **mehrfach** geschäftliche Krisen, **sogar** die **Schließung** des Werks drohte **zwischenzeitlich**. Doch scheint sich das Unternehmen allem **Anschein** nach wieder erholt zu haben und **unterhält** **aktuell** sogar Kontakte zu **Großkunden** auf dem Kontinent. Aus **verschiedenen** Meldungen lässt sich ablesen, dass **Fowler** mit sehr bescheidenem Erfolg **bemüht** war, Anschluss an höhere Kreise zu **finden**.

Über Catherine Fowler findet sich schlicht nichts in der Klatschpresse, während die Berichte über ihren Bruder Edward deutlich ergiebiger sind. Zum einen findet sich eine ganze Anzahl von Artikeln über Pokale, die er in verschiedenen Sportarten errang, zum anderen gibt es Meldungen über seiner **Liebschaften**, die sich zu **Beinaheskandalen** auswuchsen. Offenbar waren es **mehrfach** nur die **Geldmittel** des Vaters, die gerichtliche Auseinandersetzungen mit den **erbosten Vätern** sitzen gelassener junger Damen **verhinderten**. Edward Fowler scheint ein **eifriger** – und **erfolgreicher** – **Schürzenjäger** gewesen zu sein.



Beim Arzt

Finden sich Ermittler mit entsprechenden Beziehungen in der Gruppe, können womöglich die Berichte der ermittelnden Beamten bei Scotland Yard eingesehen und auch der Arzt zu Edward Fowlers Todesumständen befragt werden. Da **Dr. Biggs** den Toten als Erster untersuchte und zudem bereits mehrfach für Scotland Yard tätig gewesen ist, ist er für die Polizei zum medizinischen Ansprechpartner in diesem Fall geworden. Im Zweifelsfall ist jedoch auch Sir Augustus in der Lage, der Gruppe auf Nachfrage Zugang zu diesen Informationsquellen zu verschaffen.

Dr. Howard Biggs ist selbst Mitglied des Spartiat's Club und kann als solches Auskunft über die Gewohnheiten des Toten geben: Fowler war im Club durchaus beliebt – er galt als unterhaltsamer Gesellschafter, guter Sportmann und zuverlässiger Wettpartner, der auch vor hohen Risiken nicht zurückscheute und seine Wettschulden pünktlich zahlte (wenngleich man munkelt, sein alter Herr habe mehrfach damit gedroht, ihm den Geldhahn zuzudrehen). Seine Eskapaden mit unverheirateten und auch verheirateten Damen waren ein offenes Geheimnis unter den Spartiaten, mehrten aber eher seinen Ruf als Draufgänger und Lebemann, als dass sie ihm angekreidet wurden. Mancher beim weiblichen Geschlecht weniger Erfolgreiche beneidete ihn wohl um sein gutes Aussehen und seine selbstsichere Art. Der mittel-

große, gedrungene Biggs mit seinem kräftigen Schnäuzer hat ebenfalls den Ruf eines guten Sportlers. In der Tat ist er als Boxer recht erfolgreich. Den unleugbaren Charme des jungen Fowler erreicht der eher vierschrötige Mediziner jedoch nicht. Seiner Einschätzung



nach war sich Edward seiner Attraktivität mehr als bewusst und spielte gern damit, ohne allzu viel Rücksicht auf die Gefühle der Frauen zu nehmen, die ihm erlagen.

Biggs' **Untersuchungsbericht** hat den Todeszeitpunkt auf eine Viertelstunde in den frühen Abendstunden eingegrenzt. Die Todesursache war eindeutig eine Vergiftung mit Strychnin. Die gerade noch zu entziffernden Zeichen, die man in einem aufgeschlagenen Notizbuch neben dem Toten fand, sowie der Stift in der erstarrten Hand passen genau zu dem Verlauf, den ein Mediziner erwarten würde: Rasch stärker werdende Krämpfe machten es Edward unmöglich, deutlicher oder mehr zu schreiben – in der Tat zeugen die wenigen Buchstaben sogar davon, dass er fast unmittelbar nach dem ersten Einsetzen der Krämpfe reagiert haben muss. Nachdem die lähmenden Erscheinungen die Hand und den Arm außer Gefecht gesetzt hatten, muss er bei vollem Bewusstsein seinen Tod erwartet haben, ohne noch um Hilfe rufen zu können. Sobald die Krämpfe die Atemmuskulatur erfassten, dürfte er sehr schnell bewusstlos geworden sein, ehe der Exitus erfolgte.

Eine Bewusstseinstrübung oder -verwirrung ist jedoch bei einer Strychninvergiftung keinesfalls zu erwarten: Das wenige, das Edward zu Papier brachte, hat er nach Biggs' Dafürhalten sicherlich im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte geschrieben.



Bei Scotland Yard

In den Ermittlungsakten von **Scotland Yard** finden sich die Zeugenaussagen der Clubmitglieder und Stewards, die am Abend von Edward Fowlers Ermordung anwesend waren, sowie der Bericht des Arztes. Die Aussagen ergeben folgendes Bild vom zeitlichen Ablauf: Fowler betrat den Club zu seiner üblichen Zeit am späten Vorabend. Er begab sich in einen der Salons, wo er sich mit einigen Bekannten über Belanglosigkeiten unterhielt. Er schien abgelenkt und machte den Eindruck, als bereite ihm irgendetwas Sorge. **Randal Fitzgerald**, ein Freund, sagte aus, er habe auf Nachfrage Andeutungen gemacht, die auf eine seiner Frauengeschichten schließen ließen, welche wohl nicht ganz den von Fowler gewünschten Verlauf nahm.



Nachdem er Fowler verlassen hätte, habe Fitzgerald später am Abend Fetzen eines Streitgesprächs zwischen Edward und einer Frau gehört, was einige weitere Mitglieder bestätigten. Alle Männer waren sich einig, eine Frauenstimme gehört zu haben, zumal das Gespräch hitzig geworden sein soll. Genaueres hat aber niemand verstanden. Man wurde sich mit einem Augenzwinkern einig, die Angelegenheit zu ignorieren. Zwar ist Frauen der Zutritt zum Club verboten, doch eines seiner Liebchen heimlich einzuschmuggeln, hätte Fowler ganz ähnlich gesehen. Und wer wollte schon so plump sein, die beiden bei ihrem Stelldichein zu stören? Wahre Gentlemen schweigen und genießen ... Aufgefunden wurde Fowlers Leichnam von **Sir Simon Trelawney**, einem der wenigen adeligen Mitglieder. Trelawney, der den Toten nur entfernt kannte, schlug sofort Alarm, woraufhin Leiche und Raum vom zufällig anwesenden Howard Biggs untersucht wurden. Dieser verständigte auch gleich Scotland Yard und verfasste einen Bericht. An Spuren fand sich fast nichts mit Ausnahme von Fowlers Glas, in dem das Strychnin nachgewiesen werden konnte.



Die geheimnisvolle Frau hat keine brauchbaren Spuren hinterlassen und wurde kurioserweise auch von niemandem gesehen.





typisches englisches Clubhaus (Quelle: Wikipedia)

Die Beamten gehen davon aus, dass sie das Haus nur über die Hintertreppe verlassen haben kann, welche auch die Stewards verwenden, da sie beim Durchqueren der vorderen Räume unweigerlich aufgefallen wäre. Dies weist nach Ansicht der Polizei auf ein durchdachtes, äußerst geschickt geplantes Vorgehen hin, was zu der nachweislich „männlich“ denkenden Catherine Fowler passt, welche wiederum Alleinerbin des Familienvermögens ist. Zu guter Letzt fand sich neben Edward auch noch ein Notizbuch, in das der Tote offenbar mit letzter Kraft die Buchstaben CAT gekritzelt hat. Womit die Ermittlungen als abgeschlossen angesehen werden, denn wofür sonst können diese Buchstaben stehen als für „Catherine“, seine Schwester ...

Im Spartiats' Club

Der Club ist im edlen Stadtteil Mayfair gelegen und erfreut sich einer großen Beliebtheit bei sport- und abenteuerbegeisterten Herren aus gutbetuchten bürgerlichen Kreisen. Auch wenn es mit der würdevollen Patina älterer Clubs nicht mithalten kann, so vermittelt das Clubhaus doch einen edlen Eindruck. Adresse und Größe der Räumlichkeiten deuten darauf hin, dass die Mitglieder nicht unbedeutende Summen für ihre Beiträge aufwenden müssen. Die Stewards, zumeist junge Burschen, tragen Livree, die Einrichtung der Räume ist gediegen, wenn auch sehr modern gehalten.

Die Mitglieder des Clubs, die am Abend des Mordes anwesend waren, wurden bereits von der Polizei vernommen und können ihre protokollierten Aussagen wiederholen (siehe Abschnitt „Bei Scotland Yard“). Darüber hinaus lassen sich aber durch die passenden Fragen (von den geeigneten Ermittlern) noch folgende Informationen gewinnen:

Randal Fitzgerald, ein sportlich wirkender Mittdreißiger mit frühzeitig sich lichtendem Haar, hat als starker Pfeifenraucher geraume Zeit schmauchend und seinen Gedanken nachhängend auf einem Sessel in Hörweite Fowlers verbracht. Er erinnert sich auf Nachfrage, dass das Gespräch zwischen Edward und der Unbekannten im Nebenraum zunächst ruhiger verlief, dann jedoch an Heftigkeit zunahm. Die Tonlage Fowlers deutete darauf hin, dass er ungeduldig wurde, während die Stimme der Frau an Lautstärke gewann. Sie klang nach Fitzgeralds Ansicht zunächst eher bittend, im weiteren Verlauf jedoch entschieden aufgebracht. Was im Einzelnen gesagt wurde, konnte er nicht verstehen. Gesehen hat er Fowler nur bei dem im Polizeiprotokoll erwähnten kurzen Gespräch vor dem Streit, die Frau dagegen gar nicht.

Simon Trelawney ist eines der wenigen Clubmitglieder, die der Gentry, also dem niederen Adel, angehören. Der hochaufgeschossene Baronet wirkt mit seiner dünnen, fleischlosen Gestalt

und den kantigen Zügen wie ein Asket, ist aber tatsächlich ein Bonvivant, der sich über Edwards Eskapaden stets köstlich amüsierte. Er bemerkte außer den Stewards, die Getränke brachten, und Randal Fitzgerald niemanden, der zu Fowler ging oder sich aus dem Raum entfernte. Trelawney selbst ging erst hinein, als er das Gefühl hatte, es sei seltsam still. Dort fand er den Toten, der noch warm war. Er ist sich nicht vollkommen sicher, glaubt aber, dass nach Fitzgerald noch einer der Stewards im Raum war.

Unter den Stewards findet sich rasch derjenige, der Fowler an jenem Abend bedient hat, **Gerald Digby**: ein flinker Bursche mit irischem Blut, der als verschwiegen und gewitzt gilt und für kleinere Dienste wie das Überbringen pikanter Briefchen an Damen von verschiedenen Herren des Clubs gern in Anspruch genommen wird. beteuert er, dass Fowler lebte und mit dem Whiskey in seinem Glas alles in Ordnung war, als er ihn verließ. Er hat nichts von einer Frau im Club bemerkt, bezweifelt aber auch, dass eine sich an ihm und seinen Kollegen ungesehen hätte vorbeischmuggeln können. Die einzige Möglichkeit, halbwegs unbeachtet den Club zu betreten und zu verlassen, ist über die Hintertreppe für das Personal. Bei einer intensiveren Befragung wird er rasch nervös und rückt schließlich damit heraus, dass er einen Kollegen gesehen zu haben

glaubt, der nach ihm noch den Raum Fowlers betrat. Obwohl er sich den Kopf zermartert, fällt ihm aber nicht ein, wer der andere gewesen sein könnte. Lediglich beschreiben kann er ihn: ein kleiner, sehr schlanker Bursche mit schmalen Gesichtszügen und auffälligen rotblonden Koteletten. Digby wollte einen Plausch mit dem Burschen anfangen, doch der eilte ohne ein Wort an ihm vorüber. Der Steward nahm daraufhin an, er sei mit einem eiligen Auftrag unterwegs, und vergaß den Vorfall. Nachdem er ihm wieder einfiel, schwieg er aus Angst, weiter in den Fall verwickelt zu werden.

Wird die **Hintertreppe** untersucht, ist schnell klar, dass die extrem schmale Stiege aus knarrenden, steilen Holzstufen ein überaus beschwerliches Hindernis für eine Dame darstellt. Zudem liegt sie im Halbdunkel, was den Abstieg in Frauenkleidung zu einem lebensgefährlichen Risiko macht – auch ein Mann muss hier sehr genau auf seine Schritte achten. Eingehende Untersuchungen bei besserer Ausleuchtung fördern ein einzelnes rotblondes Haarbüschel zutage, das sich bei genauerer Betrachtung als eine falsche Kotelette herausstellt. Es haften noch die Reste eines Klebstoffs an ihr. Bei sehr gründlichem Vorgehen sind auch noch Spuren von Theaterschminke am Handlauf zu finden.

Der **Clubraum**, in dem Fowler starb, ist dagegen bereits von den Polizeibeamten abgegrast worden und bietet keine neuen Spuren mehr, die nicht schon im Polizeibericht erwähnt wären.

Im Hause Fowler

Das Stadthaus der Fowlers liegt in einem repräsentativen Teil der City of Westminster und stellt mit dem zugehörigen Grundstück einen bedeutenden Geldwert dar. Ein gutes halbes Dutzend Hausbediensteter ist für das Wohl der wenigen Bewohner zuständig – seit dem Tod Edward Fowlers wohnen allerdings nur noch seine Schwester Catherine und eine stocktaube Cousine des alten Fowler in dem weitläufigen 11-Zimmer-Bau.

Catherine Fowler empfängt die Besucher blass, aber gefasst. Ihr Äußeres scheint die Aussagen über ihren Charakter zu bestätigen: Weder legt sie viel Wert auf weiblichen Zierrat, noch kann man ihre beinahe knochige Gestalt – eine dünnere weibliche Ausgabe ihres Vaters – als sonderlich reizvoll bezeichnen. Obwohl sie Trauer trägt, wirkt sie nicht so erschüttert, wie es von einer Dame angesichts des plötzlichen Todes ihres eigenen Bruders erwartet wird. Sie gibt bereitwillig Auskunft und hält weder mit ihrer Meinung über Edward noch mit ihren Zwistigkeiten mit dem verstorbenen Vater hinter dem Berg.

Catherine lässt durchblicken, dass sie plant, das Erbe gänzlich anderen Verwendungszwecken zuzuführen als ihr verstorbener Bruder. Aufmerksame Zuhörer können bei ihr deutliche Sympathien zu verschiedenen Frauenrechtsorganisationen erkennen. Sollte sie Angst vor dem drohenden Prozess und einem möglichen Todesurteil haben, versteht sie es meisterhaft, diese zu verbergen. Ein schlechtes Gewissen ist an ihr jedenfalls nicht zu bemerken.

Der Butler **Charles Trenter** entspricht ganz und gar dem Klischee seines Berufsstandes: Hager, hochgewachsen, mit einer scharf geknickten schmalen Nase und buschigen Augenbrauen gleicht sein Gesichtsausdruck dem eines magenkranken Geiers. Bei Auskünften jeder Art ist er mehr als zurückhaltend, insbesondere wenn es um familiäre Angelegenheiten seiner Herrschaft geht. Er gibt lediglich zu, dass er Catherine als eine kühle, intelligente und nötigenfalls auch berechnende junge Dame kennt. Auch weiß er, dass sie wegen der Missachtung ihrer geistigen Fähigkeiten durch Vater und Bruder verbittert ist. Ein lauter Streit wie zwischen Edward und der Unbekannten im Club entspräche aber keinesfalls ihrer nüchternen Art, ist sich Trenter sicher.

Mrs. Farrowgut ist hingegen das genaue Gegenteil dessen, was man sich unter einer Köchin vorstellt: Die kleinwüchsige Frau mit dem strengen Haar-

knoten ist eine schwächliche, allerdings höchst energische Person, die ihre Würde durch allzeit korrektes Auftreten und ebensolche Kleidung unterstreicht. Bei den weiblichen Bediensteten, die unter ihrem Kommando stehen, ist sie wenig beliebt, zumal sie kaum menschliche Schwächen an den Tag legt und auch wenig Verständnis für ebensolche zeigt. Das einzige Laster, dem sie anhängt, ist die Verbreitung von Gerüchten. Die eingefleischte Klatschbase kann sich gegenüber einfühlsam vorgehenden weiblichen Ermittlern als Quell zahlreicher Informationen entpuppen. Insbesondere weiß sie zu berichten, dass es früher oft Streit zwischen Vater und Sohn wegen Edwards Verschwendungssucht gab. Seit er geerbt hatte, war der junge Herr zunächst sehr leutselig geworden, in letzter Zeit aber oftmals gereizt gewesen, als gäbe es etwas Unangenehmes, das ihn bedrückt. Sie hat des Öfteren die Mädchen ermahnen müssen, weil er gern mit allem schäkerte, was Röcke trägt. Letzteres wird sie eher andeuten als aussprechen, denn natürlich lag der Fehler hier in ihren Augen ausschließlich bei den liederlichen jungen Dingen! Über Miss Fowler äußert sie sich zurückhaltender, doch kann sie sich einiger Kommentare über deren „unweibliche, gefühlskalte Art“ nicht enthalten. Eine Tat aus Leidenschaft hält sie bei Catherine für schlicht unvorstellbar.

Von den **drei Hausmädchen** kann lediglich die kleine, etwas pummelige **Phyllis Blake**, eine sommersprossige Fünfzehnjährige, etwas Wertvolles zu den Ermittlungen beitragen. Die anderen Mädchen können nur mehr oder minder bestätigen, was Trenter und die Köchin aussagen – sie werden aber kein Wort mehr sagen als notwendig, fürchten sie doch Mrs. Farrowguts strenges Regiment. In der Tat werden aufmerksame Ermittler bemerken, dass Phyllis sich auffällig darum bemüht, im Hintergrund zu bleiben. Die verweinten Augen des Hausmädchens zeugen noch von der Tracht Prügel, die sie mit dem Kochlöffel Mrs. Farrowguts erhalten hat, weil Trenter sie beim Herumschnüffeln statt beim Staubwischen im Schlafzimmer Edwards erwischte. Es ist **einiges** an Geschick notwendig, **um** das eingeschüchterte Mädchen zu einer Aussage zu bewegen (**eine kleine** Geldsumme wird **allerdings angesichts** ihres winzigen **Arbeitslohns** Wunder wirken): Phyllis **kann berichten**, dass sie mehr als **einmal heimlich** Lippenstift (der als **höchst frivol** gilt und von **wahren Damen nicht** verwendet wird) vom Hemd **des jungen Herrn** waschen und **darüber** schweigen musste. Dafür **erhielt sie kleinere** Geschenke. Sie ist **sicher, dass** Edward eine **unschickliche Geliebte** hatte, von der niemand wusste, denn er tat sehr heimlich, obwohl er doch sonst eher stolz auf seine Eroberungen war, sehr zum Leidwesen des alten Fowler, der mehr

Diskretion geschätzt hätte. Mehrmals bekam Phyllis „ganz zufällig“ mit, wie Edward seinen Kutscher mit kleinen Briefchen zum Three Crowns Theatre im Westend schickte.

Daraufhin befragt, gibt der Kutscher **Harold Rudd** (der auch Gärtner und bei Bedarf Hausdiener in einer Person ist) **notgedrungen** zu, dass auch er **gegen kleinere** Geldgeschenke **Aufträge** für Edward erledigte. Rudd **weiß**, dass **der junge Herr** regelmäßig **Briefe** mit einer jungen Lady austauschte, die er gelegentlich im oder am Theater traf. Der Kutscher sah **nie viel** von ihr, vermutet aber, dass sie eine Schauspielerin ist. Die **Briefe** an sie musste er stets mit dem Hinweis beim Theater abgeben, sie seien für „das Kätzchen“. Der Pförtner oder die Angestellten dort wussten anscheinend, um wen es sich dabei handelt.

Am Three Crowns Theatre

Mit den Informationen, die sich im Hause Fowler erlangen lassen, sollte es keine große Schwierigkeit mehr sein, Emmeline Drummond zu stellen. Wenn die Ermittler am Theater nach „dem Kätzchen“ fragen, werden sie an **Celia Knox** verwiesen, die beste Freundin von Emmeline Drummond, die seit einigen Tagen (genauer gesagt, seit dem Abend des Mordes) nicht mehr zur Arbeit gekommen ist.

Die brünette, sehr attraktive Schauspielerin erteilt auch bereitwillig Auskunft, solange sie nicht weiß, dass es um einen Mordfall geht: Tatsächlich waren die Briefe für ihre Partnerin Emmeline Drummond bestimmt, die sich unter dem Künstlernamen Daphne Saintclair einen Namen als Spezialistin für Hosenrollen gemacht hat. Die beiden Frauen sind enge Freundinnen und treten auf der Bühne meist gemeinsam auf – tatsächlich empfindet Celia für Emmeline ein wenig mehr, als schicklich wäre. Dennoch war sie nicht eifersüchtig, obwohl Emmeline in letzter Zeit oft Konfekt, Blumen und andere Geschenke von einem eleganten Herrn bekommen hat, der offenbar ein Liebhaber war. Auf jedem halbwegs brauchbaren Bild erkennt Celia Edward Fowler sofort wieder.

Der Grund für ihre Gelassenheit liegt vor allem darin, dass sich der Galan (typisch für Männer, wie Celia schnippisch bemerken wird) als untreu erwies. Zwar war Emmeline vor einiger Zeit plötzlich von überschäumender Fröhlichkeit und machte gegenüber der besorgten Celia Andeutungen, denen zufolge sie fest davon ausging, bald in besseren Verhältnissen zu leben. Die Angaben Celias lassen sich mit dem Todesdatum Wilbur Fowlers und dem Antritt des Erbes durch Edward in Übereinstimmung bringen. Bald darauf jedoch wurde Emmeline zunehmend unleidlich, zumal die Besuche und die Geschenke ihres Prinzen ausblieben.

Am frühen Abend des Mordes ging sie sichtlich aufgewühlt zu einem Rendezvous, und zwar in Männerkleidung. Bei ihrer Rückkehr war sie völlig aufgelöst und weinte sich bei Celia aus. Seitdem ist sie nicht dieselbe, isst kaum und schläft noch weniger. Celia weiß, dass Emmeline sich seit jenem Abend in ihrer Wohnung aufhält. Sie geht aber davon aus, sie trösten und im Laufe der Zeit wieder an ihre alte Beziehung anknüpfen zu können. Den Spitznamen „Katze“ erhielt Emmeline bei einem früheren Engagement, dem ersten gemeinsamen mit Celia, wegen ihrer großen Beweglichkeit, aber auch ihrer Launenhaftigkeit.

Edward Fowler war der Einzige neben ihrer Partnerin, der den Namen zu „Kätzchen“ verkleinern durfte.

Mit diesen Verdachtsmomenten konfrontiert, wird **Emmeline Drummond** mit rotgeweinten Augen und völlig verzweifelt ihre Tat offen gestehen und sich ohne Widerstand festnehmen lassen. Die Strafe, die sie erwartet, bedeutet ihr nur noch wenig angesichts der Tatsache, dass sie den Mann umgebracht hat, den sie liebte. Für Celia Knox hingegen bricht eine Welt zusammen, wenn sie erfahren muss, dass sie ihre heimliche Liebe wahrscheinlich durch den Strang verlieren wird – wegen eines Mannes, dem Emmelines Zuneigung nichts wert war.

Sample file

Sample file

Sample file

Sample file

Der Almanach

Sonderpublikation zum Gratisrollenspieltag 2021

Am 27. März findet der Gratisrollenspieltag zum neunten Mal statt. Im letzten Jahr hat es auch in der Rollenspielbranche viele Entwicklungen gegeben, allen voran das Wachstum des digitalen Spielens. Auch der Gratisrollenspieltag findet in diesem Jahr ausschließlich digital statt und hält trotzdem an seinem Ziel fest: Die Rollenspielbranche zu stärken, zu verbinden und das Interesse der Öffentlichkeit zu wecken.

In diesem Jahr haben sich mehr Verlage und andere Akteure der Rollenspielbranche als je zuvor zusammengetan um es zu ermöglichen, für Neulinge und Veteranen gleichermaßen einen vielfältigen Almanach zusammenzustellen. Deswegen findet sich in diesem Band eine vielfältige Mischung an systemneutralem Material sowie Abenteuern und anderen Spielhilfen zu einer breiten Palette an Systemen. Es erwarten euch Beiträge von folgenden Anbietern:



Art.-Nr.: GRST006



9 783969 280218

ISBN 978-3-96928-021-8

Beiträge zu Shadowrun, Cthulhu © 2021 Pegasus Spiele.
Beiträge zu Beyond the Wall, Blaupausen © 2021 System Matters.
Beitrag zu Splittermond, Mutant Jahr Null © 2021 Urwerk-Verlag.
Beiträge zu Private Eye, Seelenfänger © 2021 Redaktion Phantastik.
Beitrag zu Midgard © 2021 Verlag für F & SF.
Beitrag zu Fallen World © 2021 Roger Agburn.
Beitrag zu D&D © 2021 DungeonFog.
Beiträge mit Anleitungen © 2021 Zauberfeder.
Beitrag zu New Hong Kong Story © 2021 New Hong Kong Story.
Beitrag zu Lemna © 2021 Orkenspalter TV.

Für das Gesamtwerk © 2021 Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.