

Symbaroum



Die Kupferkrone

EINE ABENTEUERCHRONIK

Die Kupferkrone

JÄRRINGEN:

Martin Bergström, Mattias Johnsson,
Mattias Lilja, Johan Nohr

TEXT:

Mattias Johnsson
Mattias Lilja

KARTEN:

Johan Nohr
Tobias Tranell

ÜBERSETZUNG:

Mattias Johnsson

ILLUSTRATIONEN:

Martin Bergström

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Johan Nohr

KORREKTORAT:

Paul Baldowski
John Marron
John-Michael Warkentin

EIN BESONDERS WARMER DANK GILT:

Paul Baldowski, Ingo Beyer, Martin Englund, Aline Gladh, Robert Hagström,
Ulrika Haake, Tomas Härenstam, Isabel Kaiser, Inga Lekberg, Magnus Lekberg,
Andreas Marklund, John Marron, Sofie Nohr, Kina Nyman, Tobias Ohls
und all unseren Freunden von Rollspel.nu und /r/Symbaroum

DEUTSCHE AUSGABE VON PROMETHEUS GAMES:

ÜBERSETZUNG:

Daniel Schumacher

REDAKTION:

Sascha Schnitzer

LEKTORAT:

Katharina Schrempf
Sascha Schnitzer

SATZ:

Sascha Schnitzer
Christian Thier

UNSER DANK GILT:

Sascha dankt Leonardo Ellis Soto und Yvonne Veit für ihre Geduld.
Christian L. dankt Daniel Schumacher, Julia Silberer und Sascha Schnitzer.

ISBN:

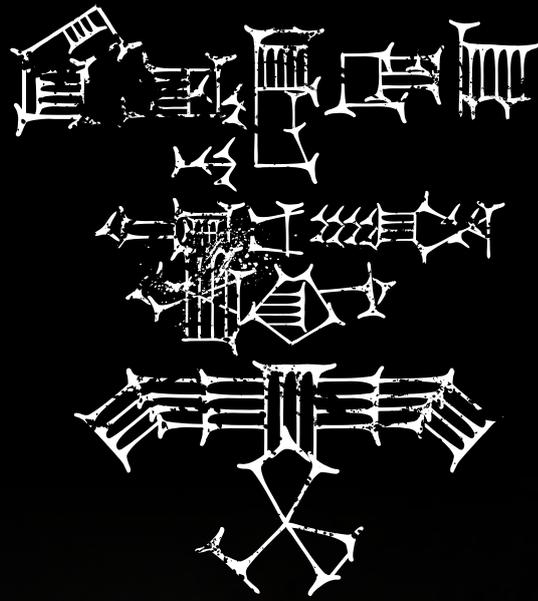
978-3-944713-63-2



PROMETHEUS
GAMES

COPYRIGHT:

Järringen AB, 2016



*An diesen Kreis reinen Kupfers,
geschmiedet in weiß loderndem Feuer,
gehärtet in den Tiefen der Finsternis,
binde ich Euch, mein Lehnsherr, mein Monarch.*

*Wo Muskeln und Essenz vergehen,
das eine bis zur Schwärze verwest,
das andere bis zur Auflösung verblichen,
dort ruht der Geist auf ewig.*

*Mein Monarch, Euer Geist möge ruhen
gemeinsam mit Ramarans Bezwinger
zusammen mit dem Mitternachtswasser
in einer Krone aus reinem Kupfer.*

–IREBA, HOFMYSTIKER



DAS ZEICHEN DER BESTIE

1	EINLEITUNG	8
	Einleitung für Spielleiter	8
	Einleitung für Spieler	10
	Die Kapitel	10
2	MEISTER VERNAMS DILEMMA	12
	Szene 1: Göttliche Komplikationen	12
	Szene 2: Die Akademie von Meister Vernam	13
3	AUF DER SPUR DES HÄUTERS	18
	Szene 3: Der Turm des Ordo Magica	18
	Szene 4: Die blutige Vergangenheit	19
	Szene 5: Die Geschichte von Lasifor Nachtschwarz ...	21
	Szene 6: Ein weiterer Mord	22
	Szene 7: Die Spur des Häuters	23
4	DER WILLE DES KÖNIGS	24
	Szene 8: Blauer Mond	24
	Szene 9: Der versunkene Wachturm	25
	Szene 10: Der Schädel eines Königs	27



GRUFT DER STERBENDEN TRÄUME

5	EINLEITUNG	32
	Einleitung für Spielleiter	32
	Einleitung für Spieler	33
	Reise zum Außenposten	34
6	DIE ABENTEUERLANDSCHAFT	36
	Der Außenposten des Ordo Magica	37
	Der tote Wald	39
	Hauptquartier der verschollenen Expedition.....	39
	Die Sinkhöhle.....	46
	Das Kultistenversteck	50
	Die Kriechende Dunkelheit.....	52
	Die Gruft des kopflosen Königs.....	53
	Abschied von der Abenteuerlandschaft.....	64

ANHANG

7	ANHANG	66
	Neue Regeln	66
	Artefakte.....	67
	Handzettel	72
	Karten.....	78

Das Abenteuer geht weiter

DIESES BUCH BEINHALTET die beiden Abenteuer *Das Zeichen der Bestie* und *Gruft der sterbenden Träume*. Zusammen mit dem Einführungsabenteuer *Das gelobte Land* aus dem Grundregelwerk, bilden sie unter dem Titel *Die Kupferkrone* eine Chronik von verwobenen, aber unabhängigen Episoden. Jedes Abenteuer dient dabei demselben Zweck: Deine Spielgruppe mit den Regeln und der Welt von Symbaroum vertraut zu machen.

DAS ABENTEUER aus dem Grundregelwerk, *Das gelobte Land*, behandelt die Grundlagen von Kampf und Problemlösungen, während es ihnen die Kernkonflikte der Welt vorstellt. In *Das Zeichen der Bestie* rücken Problemlösungen in den Vordergrund, indem das Abenteuer den Spielercharakteren die Möglichkeit bietet, einem grausamen Plan auf die Schliche zu kommen. Eine Mordreihe sucht Distelfeste heim, was gleichzeitig Gelegenheit ist, die Stadt kennenzulernen, in der die meisten Expeditionen der Spielercharaktere beginnen und (hoffentlich) enden werden. Apropos ...

Der letzte Teil der Chronik, *Gruft der sterbenden Träume*, handelt von solch einer Expedition. Nicht nur wird hier demonstriert, wie man eine Schatzsuche gestalten kann, sondern auch ein praktisches Beispiel einer Abenteuerlandschaft geliefert, wie sie im Grundregelwerk beschrieben

ist. Die Spieler und ihre Charaktere werden sich auf eine Reise zum Ruheort eines längst toten Königs, Hurian-Lo Apak, begeben. Sie werden ersten Kontakt mit Ruinen und Kreaturen aus den alten Tagen Symbaroums haben. Und wahrscheinlich werden sie die wichtigste Lektion lernen, die der Davokar zu bieten hat: Wenn dein Bauch dir sagt, dass es Zeit ist, loszurennen – hör besser auf ihn!

Schließ dich der Community an!

Die Community von Symbaroum-Spielern wächst beständig. Auf unserer Homepage – www.prometheusgames.de – findest du ein Diskussionsforum, Downloadlinks und interessante Neuigkeiten. Außerdem kannst du dich auf unserer Facebook-Seite über Symbaroum austauschen. Schau doch mal vorbei!







Das Zeichen der Bestie

Distelfeste – die Stadt der Hoffnungen und Träume. Es ist zudem die ambrische Siedlung, die dem Davokar am nächsten liegt und daher die Vor- und Nachteile, die das Leben am Wald mit sich bringt, am stärksten zu spüren bekommt. Hinter vorgehaltener Hand geht die Behauptung um, dass die Mordserie, die aktuell die nördlichen Stadtteile heimsucht, auf dunkle Mächte zurückzuführen ist – und dass eine Ausgeburt des Davokars dahintersteckt.

In jeder Absteige und Kneipe bricht Streit vom Zaun. Die Meinungen darüber, ob der berühmte Hexenjäger Baumelo nun in der Stadt ist, dem Häuter das Handwerk zu legen, gehen auseinander, ebenso wie darüber, ob Bürgermeister Nachtschwarz im Zusammenhang mit den Morden befragt wurde. Vielleicht hat der Kutscher, den du letzte Nacht beauscht hast, als er zu sich brummelte, ja recht: „Im Schatten des Davokar ist nichts wie es scheint. Es ist immer schlimmer. Viel, viel schlimmer ...“

Einleitung

WILLKOMMEN BEI DAS ZEICHEN DER BESTIE, einem Abenteuer für Symbaroum, das die Spieler und den Spielleiter durch eine Reihe von grässlichen Morden mit der Stadt Distelfeste vertraut macht.

Das Zeichen der Bestie ist ein klassisches Abenteuer mit einem Anfang, einer Mitte und einem Ende. Es besteht aus einer Reihe von Szenen, zu denen es vermutlich kommen wird, während die Abenteurer versuchen, die Mordserie zu enträtseln. Doch als Spielleiter musst du wie üblich darauf vorbereitet sein, zu improvisieren. Um Ambria und Davokar wirklich zum Leben zu erwecken, musst du die Initiative der Spieler respektieren und es ihnen ermöglichen, den Ablauf und Ausgang des Abenteuers zu beeinflussen.

Einleitung für Spielleiter

◆
Das Zeichen der Bestie
und Das gelobte Land
Das Zeichen der Bestie
 ist eine Fortsetzung
 zum Einführungs-
 abenteuer im Grund-
 regelwerk, das unab-
 hängig von diesem
 gespielt werden kann.
 Es trägt aber natürlich
 zum Spielerlebnis
 bei, wenn die Spieler
 auch *Das gelobte Land*
 gespielt haben.

DAS ZEICHEN DER BESTIE ist ein Abenteuer, in dem zahlreiche Figuren außer den Spielercharakteren aktiv sind. Die grundlegende Geschichte ist einfach gestrickt, aber dennoch könnte es sich für die Spieler als Herausforderung erweisen, die sich ihnen präsentierenden Probleme zu lösen.

Der Mörder, der nur als der Häuter bekannt ist, ist ein Wechselbalg namens Alahara, dessen Ziel darin besteht, seinen geliebten Gorak am Leben zu erhalten. Gorak wurde durch ein Artefakt infiziert, das er aus einer Gruft im Davokar gestohlen hat – ein verwitterter Menschenschädel, die Krone eines Königs tragend. In dem Schädel lebt der Geist des längst toten Königs fort, erfüllt von Rachsucht und Hass.

Alahara trägt einen Kampf aus, den er eigentlich bereits verloren hat, und greift zu immer verzweifelteren Maßnahmen, um seinen Geliebten zu retten, oder zumindest das Unausweichliche hinauszuzögern. Beim Studieren seiner Zauberbücher hat der Wechselbalg herausgefunden, dass der Verzehr von bestimmten menschlichen Drüsen Korruption verzögern oder gar heilen soll.

Seine Zauberei hilft Alahara noch auf andere Art und Weise. Besonders wichtig für sein Vorgehen ist das Ritual *Blutverkleidung*, das es ihm ermöglicht sich, in die Haut anderer zu kleiden und so unentdeckt auf die Jagd nach weiteren Drüsen zu gehen.

Nachfolgend findest du eine Beschreibung der Hauptcharaktere des Abenteuers. Du musst dich damit vertraut machen, wer sie sind, was sie wollen und was sie bereit sind zu tun, um dies zu erreichen. Das kann sich als nützlich erweisen, falls die Spielercharaktere plötzlich unerwartete Dinge tun, um die Situation doch noch zu retten.

HURIAN-LO APAK, DER SCHÄDEL DES KÖNIGS

Während des Zeitalters von Symbaroum wurde die Gegend von einer langen Reihe von Kaisern und lokalen Königen beherrscht. Das Gebiet, in dem sich nun der Davokar befindet, wurde einige Zeit von verschiedenen Regionalkönigen regiert. Einer dieser Könige trug den Namen Hurian-Lo Apak.

König Hurian war zu seiner Zeit weder der kleinste noch der größte König, noch war er der Grausamste (andererseits konkurrierte er in dieser Kategorie mit einer Vielzahl wirklich wahnsinniger Könige). Obwohl er zu Lebzeiten ein fähiger Zauberer war, endete sein Leben doch wie das des Großteils der Könige jener Zeit – in einer Gruft, umgeben von seinen wertvollsten Besitztümern. Doch für den ehrwürdigen König Hurian war der Tod nicht das Ende, sondern nur der Anfang einer langen Wartezeit.

Seine Verbitterung über seinen frühzeitigen Tod sorgte in Verbindung mit seinen gut ausgebildeten mystischen Fähigkeiten dafür, dass sich sein Geist an seinen leblosen Körper klammern konnte. Dort wartete er auf eine zweite Chance zu herrschen. Diese Chance eröffnete sich, als der Schatzsucher Gorak in seine Gruft kam.

GORAK, BEFLECKTER SCHATZSUCHER

Gorak führte gemeinsam mit seinem Freund Alahara eine Expedition zu einer uralten Gruft tief im Davokar an. Das Grabmal stammte tatsächlich aus Symbaroums frühen Tagen. Es war die abgelegene Ruhestätte eines Barbarenkönigs und mit Gold und Schätzen vollgestopft. Gorak war besonders von dem mumifizierten König und seiner Krone fasziniert. Unglücklicherweise war die Kupferkrone mit dem Schädel verschmolzen, so dass der komplette Schädel von der Leiche entfernt und mitgenommen werden musste. Schwer beladen mit Schätzen aus dem Grab kehrte die Expedition nach Distelfeste zurück.

Dort lebten die Mitglieder der Expedition tatsächlich einige Zeit wie die Könige. Der angeberische Gorak zeigte Bürgermeister Nachtschwarz bei einem besoffenen Abend in den Sälen von Symbaroum sogar den Schädel des Königs. Kurz darauf breiteten sich Gerüchte über die Sichtung von Elfen in der Stadt aus und etwas später begannen die Mitglieder der Expedition, auf mehr oder minder spektakuläre Weisen zu sterben. Ein paar von ihnen konnten nach Süden fliehen, wurden aber später von den Elfen gejagt und zur Strecke gebracht (oder von den Spielercharakteren, die das Abenteuer *Das gelobte Land* gespielt haben). Gorak und Alahara tauchten zusammen mit dem Schädel unter.

BAUMELO, FALSCHER HEXENJÄGER

Am Südrand Davokars gibt es zahlreiche kleine Siedlungen. Bei der dortigen Bevölkerung ist der Schwarzmantel Baumelo als besonders brutaler und fanatischer Hexenjäger bekannt, vor allem als er das Dorf Anamark auf der Jagd nach einem befleckten Dorfbewohner niederbrannte. Im Dorf Schimmerwasser das sich ebenfalls in der Nähe Davokars befindet, lebte der charismatische Kultist Odako mit seinen Anhängern.

Zeittafel des Abenteuers

- 

Die frühen Tage Symbaroums
König Hurian-Lo Apak wird begraben.
- 

Vor ungefähr einem Jahr
Gorak und Odako lernen sich kennen.
- 

Vor ungefähr acht Monaten
Goraks Expedition erreicht die Gruft.
- 

Vor ungefähr sechs Monaten
Die Expeditionsmitglieder leben in Distelfeste in Saus und Braus. Die Angehörigen der Expedition sterben einer nach dem anderen. Gorak taucht unter.
- 

Vor ungefähr vier Monaten
Odako tötet den Hexenjäger Baumelo und nimmt seine Identität an.
- 

Vor ungefähr drei Monaten
Die letzten überlebenden Angehörigen der Expedition werden vom Eisenpakt gestellt (*Das gelobte Land*).
- 

Vor ungefähr einer Woche
Alahara tötet erstmals in Distelfeste.
- 

Vor zwei Tagen
Der falsche Baumelo (Odako) kommt nach Distelfeste.

Er setzte der Jagd des Schwarzmantels nach Ausgeburten ein Ende, indem er und seine Kultisten einen Hinterhalt für Baumelo bereiteten, der damit endete, dass er ein paar Dolche in den Rücken abbekam.

Kurz danach kam ein befleckter Schatzsucher nach Schimmerwasser, der wirres Zeug über einen flüsternden Schädel und den katastrophalen Ausgang einer Expedition unter Führung von Gorak und Alahara faselte. Das brachte Odako und seine Anhänger auf eine Idee.

Odako kannte Gorak, da sich die beiden schon einmal getroffen und über die Möglichkeit diskutiert hatten, eine gemeinsame Expedition auszurichten. Also beschlossen der Kultistenführer und seine nicht so fröhliche Bande, nach Distelfeste zu reisen, um sich den sprechenden Schädel des Königs einmal näher anzusehen. Zur Tarnung verkleideten sie sich als Baumelo und Begleiter des Hexenjägers. Dadurch war es ihnen möglich, sich ungehindert in der Stadt zu bewegen und jene, die etwas mit den Zwischenfällen zu tun hatten, zu verhören. Praktisch niemand wagt es, sich zwischen einen notorischen Hexenjäger und seine Beute zu stellen.

MEISTER VERNAM, AGENT DES EISENPAKTS

Distelfeste ist eine sehr geschäftige Stadt und einzelne Ereignisse geraten rasch in Vergessenheit, selbst wenn es sich dabei um eine Reihe grausamer Todesfälle handelt, bei denen die Opfer alle der gleichen Expedition angehört haben. Als die Opfer des Häuters aufzutauchen begannen, hat daher niemand eine Verbindung zwischen dem Fluch des Königsschädels und dieser neuen Mordwelle gezogen. Außer natürlich Lehrmeister Vernam, der von seinen Verbündeten, den Elfen des Eisenpakts, über die Geschehnisse informiert worden war, die sich während des Abenteuers *Das gelobte Land* zuge- tragen hatten.

ALAHARA, DER HÄUTER

Als die Angehörigen ihrer letzten Expedition einer nach dem anderen zu sterben begannen, fanden Alahara und Gorak Zuflucht in einem alten Lagerhaus der Handelsgesellschaft des Blauen Mondes. Gorak war bereits schwer von der Korruption gezeichnet und unfähig längere Reisen zu machen.

Vor ungefähr einer Woche schlich sich Gorak nach draußen, tötete zwei Leute in der Nähe des Krötenplatzes und fraß ihre Eingeweide. Alahara fand ihn in einer riesigen Blutlache liegend. Es gelang ihm, ihn zurück in das Versteck zu locken. Dort band er seinen Geliebten an einer Mauer fest. Der Wechselbalg schwor alles zu tun, um zu verhindern, dass die Korruption vollends von Gorak Besitz ergreift. Dies war die Geburtsstunde des Häuters.

Einleitung für Spieler

DAMIT DAS ABENTEUER für die Spieler unterhaltsam wird, benötigen ihre Charaktere Anreize – zuerst, um sich an Meister Vernam zu wenden, und dann, um ein Interesse daran zu haben, die Morde aufzuklären. Es ist von Vorteil, wenn diese Anreize etwas mit den Zielen der Gruppe zu tun haben.

Bei Gruppen, die ihre Spielweise nach den persönlichen Zielen der Charaktere und den gemeinschaftlichen Zielen der Gruppe ausrichten, muss sich der Spielleiter ein Motiv ausdenken, warum die Gruppe ein Interesse daran haben sollte, Vernam zu finden und die Morde aufzuklären. Vorzugsweise sollte er dies gemeinsam mit den Spielern tun. Hier sind ein paar Vorschläge:

- **Kontakte:** Spielercharaktere mit dem Merkmal *Kontakte*, die sich fragen, wen sie eigentlich in Distelfeste kennen und eine erfolgreiche Probe würfeln, könnten vom SL darüber informiert werden, dass es sich dabei um Meister Vernam handelt. Dies trifft vor allem auf Charaktere mit Kontakten zu den Waldläufern der Königin, dem Ordo Magica, den Hexen oder den Schatzsuchern zu. Der SL kann allerdings auch großzügig sein und

praktisch jedem, der über das Merkmal verfügt, eine Probe gestatten, da Meister Vernam weit gereist ist und viele Kontakte hatte. Seine unermüdliche Arbeit, eine friedliche Koexistenz mit den Elfen zu schaffen, ist weithin bekannt und nicht immer gerne gesehen. Aus diesem Grund kennt man seinen Namen auch bei der ambrischen Armee, der Sonnenkirche und den Adligen.

- **Der Eisenpakt:** Falls die Abenteurer bereits auf den Eisenpakt getroffen sind (zum Beispiel im Einführungsabenteuer *Das gelobte Land*), können sie zahlreiche ambrische Gelehrte zu Meister Vernam verweisen, „da er einst dem Ordo Magica gedient hat, sich nun aber wohl eher wie ein Agent dieser Waldelfen verhält.“
- **Eine Empfehlung:** Wenn die Charaktere nach einer Antwort nach einem praktisch beliebigen wissenschaftlichen oder mystischen Problem suchen, könnte man sie an Meister Vernam verweisen. Die Person, mit der sie sprechen, kennt die Antwort auf ihre Frage selbst nicht, ist sich jedoch ziemlich sicher, dass dieser berühmte Lehrmeister in Distelfeste weiterhelfen kann.

Der klassische Einstieg

Bei Spielern, die klassisches Rollenspiel bevorzugen, könntest du auch einfach dafür sorgen, dass sie unabhängig von ihren Zielen in die Geschehnisse verwickelt werden. In diesem Fall hat Meister Vernam die Charaktere in einer Vision über die Morde gesehen und ihnen einen Brief geschrieben bevor er selbst gestorben ist.

Vernams Brief (in Szene 2.4 beschrieben) wird den Abenteuern von seiner Assistentin Esbetha zugestellt. Eine Goblinbotin macht die Gruppe in diesem Fall irgendwo in Distelfeste ausfindig. Sie überreicht ihnen eine Lederröhre und streckt fordernd eine Hand nach Trinkgeld aus. Sie gibt sich mit einem Orteg oder Schilling zufrieden. Ihr zufriedenes Grinsen entblößt dabei ihre scharfen Zähne, ehe sie sich knapp verneigt und fröhlich von dannen hüpf, neuen Abenteuern entgegen. In der Lederröhre befindet sich ein Brief, der die Spielercharaktere zum Zuhause des Lehrmeisters führt.

Die Kapitel

NACHFOLGEND FINDEST DU eine kurze Zusammenfassung der drei Kapitel des Abenteuers. Diese beschreiben, wie die Charaktere in die Angelegenheit verwickelt werden (Kapitel 1), ihre Nachforschungen (Kapitel 2) und schließlich den Höhepunkt des Abenteuers (Kapitel 3).

KAPITEL 1:

DIE NOTLAGE VON MEISTER VERNAM

Die Spielercharaktere werden entweder zu Meister Vernam eingeladen oder suchen ihn aus irgendeinem anderen Grund auf. Er ist, oder besser gesagt war, einer der begehrtesten Lehrmeister in ganz Distelfeste. In seiner Akademie finden sie heraus, dass er ermordet wurde. Wenn sie bereits das Abenteuer *Das gelobte Land* gespielt haben, werden sie vermutlich die Schlussfolgerung treffen, dass sein Mord etwas mit einem Artefakt zu tun haben muss, das im Wald von Davokar gefunden wurde, und der Tod des Lehrmeisters auch in Verbindung mit den anderen brutalen Morden in Distelfeste steht.

Außerdem wird in diesem Kapitel der berühmte Schwarzmantel Baumelo eingeführt, der in Wahrheit der Kultist Odako ist, der Baumelo ermordet und seine Identität angenommen hat. Er plant, sich das Artefakt selbst unter den Nagel zu reißen.

KAPITEL 2:

AUF DER SPUR DES HÄUTERS

Im zweiten Kapitel nehmen die Charaktere der Spieler die Spur des Mörders auf – sei es nun aus eigenem Antrieb oder schlicht weil man sie dafür angeheuert hat.

Spielercharaktere, die das Einführungsabenteuer im Grundregelwerk gespielt haben, dürfen relativ bald erkennen, was die Ursache der Morde ist. Das Untersuchen der Opfer und Befragen von Zeugen liefert weitere wertvolle Hinweise. Den Häuter jedoch tatsächlich aufzuspüren und seinen Bluttaten ein Ende zu setzen, ist da schon schwieriger.

KAPITEL 3: DER WILLE DES KÖNIGS

Sobald die Spielercharaktere die Hintergründe aufgedeckt und die Spur des Mörders bis in sein Versteck verfolgt haben, wartet der härteste Teil auf sie. Sie müssen der Schreckensherrschaft des Häuters ein Ende bereiten.

Dabei kommt es zu ganz eigenen Problemen. Und sobald der Mörder ausgeschaltet wurde, stellt sich eine weitere wichtige Frage. Was sollen die Spielercharaktere eigentlich mit dem verfluchten Schädel anstellen?



Meister Vernams Dilemma

ZU BEGINN DES ABENTEUERS sind die Spielercharaktere in Distelfeste oder kommen gerade dort an. Sie haben einen Grund, Meister Vernam aufzusuchen und werden dadurch in die Morduntersuchung verwickelt. Die erste Szene stellt den falschen Hexenjäger Baumelo vor und in der nächsten Szene wird der Mord an Vernam und die Untersuchung seines Büros beschrieben.

Szene 1: Göttliche Komplikationen

EIN MÄDCHEN EILT durch die geschäftigen Straßen. Sie rennt in einen der Spielercharaktere und landet auf ihrem Hinterteil. Ihr auf den Fersen sind ein halbes Dutzend schwarz gekleideter Männer, teilweise mit gezückten Waffen. Sie steht unsicher auf, klammert sich an den Charakter, in den sie gelaufen ist, und fleht um ihr Leben: „Bitte, rettet mich vor den Hexenjägern! Ich flehe Euch an!“

Die Handlanger verteilen sich im Halbkreis um die Gruppe und verlangen, dass man ihnen das Mädchen aushändigt. Es sammelt sich rasch eine aufgebrachte und missbilligende Menge von Schaulustigen. Viele zeigen auf das Mädchen und geben Sätze zum Besten wie: „Da ist sie ja. Die Ausgeburt! Die Häuterin!“ Andere sind zurückhaltender: „Kann es wirklich sie sein, die all diese Leute gehäutet hat? Sie wirkt so ... normal!“ Ein Besserwisser versucht zu erklären: „Das ist das Schreckliche an der Korruption, sie verbirgt sich oft dort, wo wir sie am wenigsten erwarten.“ Viele nicken daraufhin schweigend, aber voll verbitterter Zustimmung.

Der Anführer der Jäger tritt einen Schritt nach vorne und droht: „Im Namen des Schwarzmantels Baumelos händigt uns die Ketzlerin aus, wenn wir euch nicht auch als Ketzer brandmarken sollen!“

Das Mädchen heißt Tenid und behauptet, dass sie ein Nachbar der Zauberei bezichtigt hat, weil er sich ihren Hühnerstall unter den Nagel reißen möchte. Sie gibt zu, dass sie die Hexerei beherrscht, behauptet jedoch, sich von allen dunklen Mächten fernzuhalten.

Falls die Charaktere sie aushändigen möchten, versucht sie natürlich sofort, sich loszureißen. Um sie festzuhalten ist eine erfolgreiche Probe [Stärke + 3] erforderlich.

Falls sich die Spielercharaktere weigern, greifen die Handlanger an. Sie kämpfen jedoch nur, bis sie erkennen müssen, dass sich die Abenteurer verteidigen können – das heißt, wenn die Hälfte der Angreifer gefallen oder auf andere Weise kampfunfähig ist. Während sie sich zurückziehen, hebt der Anführer drohend die Faust und ruft: „Wartet nur ab, bis Baumelo davon hört!“

Spielercharaktere, die Priester sind oder aus anderen Gründen mit der Sonnenkirche vertraut sind, können eine Scharfsinnprobe würfeln. Bei Erfolg erinnern sie sich, dass Baumelo ein berühmter Schwarzmantel ist, der bei seinen Hexenjagden auch schon ganze Dörfer niedergebrannt hat. Baumelo selbst hat seinen Auftritt in Szene 6.

Baumelos Handlanger (SCs + 1)

„Händigt uns die Ketzlerin aus!“

Die Handlanger Baumelos/Odakos ergötzen sich an der Macht, die ihnen der Name des Hexenjähgers gewährt. Sie geben jedoch rasch klein bei, wenn sich der Widerstand als zu groß erweist.

Auftreten	Ballen ihre Fäuste
Herausforderung	Gering
Merkmale	Wildniserfahren
Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 9 (+1), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 5 (+5), Präzision 13 (-3), Scharfsinn 7 (+3), Stärke 15 (-5), Willenskraft 11 (-1)	
Fähigkeiten	Keine
Waffen	Axt 4
Rüstung	Schuppenpanzer 3 (Behinderung)
Verteidigung	+2 (Schild)
Zähigkeit	15 Schmerzgrenze 8
Ausrüstung	1W10 Schilling, ein Beutel mit Schwarzwurzel zum Kauen
Schatten	Grau und schwarz gefleckt wie ein verrottetes Tuch (Korruption: 4)

Taktik: Die Handlanger greifen jeweils einen Charakter an. Der Charakter, der am stärksten wirkt, bekommt es mit zwei Gegnern zu tun.



Szene 2: Die Akademie von Meister Vernam

BEI DER AKADEMIE treffen die Abenteurer auf eine kreidebleiche Frau namens Esbetha, eine junge Tutorin. Sie ist sichtlich mitgenommen und ihre Lippen zittern. Sobald die Spielercharaktere sie ausreichend davon überzeugt haben, dass sie friedfertige Absichten haben und Vernam sprechen möchten, führt sie die Gruppe über die Treppe hinauf ins oberste Stockwerk. Es sind keine Schüler im Gebäude und wenn man sie fragt, erklärt Esbetha, dass sie diese nach Hause geschickt hat.

Sie hält vor der Holztür ganz oben inne und wendet sich an die Charaktere: „Was ihr gleich sehen werdet, ist ... schrecklich. Ich habe es entdeckt kurz bevor ihr gekommen seid.“ Die Tür schwingt auf und dahinter ist alles voller Blut. Die gehäutete Leiche eines Mannes hängt kopfüber von der Decke. Seine Haut und seine Eingeweide liegen unter ihm. Ein Fenster steht offen und blutige Fußspuren führen aufs Dach.

Die Abenteurer können ihre Nachforschungen auf zumindest drei unterschiedlichen Wegen beginnen. Sie können den Ort des Geschehens untersuchen, den Fußspuren nachgehen oder Esbetha befragen. Eine weitere Möglichkeit wäre der Einsatz eines geeigneten Rituals, falls die Charaktere darüber verfügen.

Die Ereignisse, die die Spielercharaktere aufklären wollen, haben sich wie folgt abgespielt:

- Meister Vernam kam in sein Arbeitszimmer und begann damit, ein paar Arbeiten zu erledigen.
- Etwas später kam die Elfe Tara-Kel, ein Mitglied des Eisenpakts, zu ihm und berichtete davon, dass der Schädel des Königs nicht geborgen werden konnte und sich vermutlich noch immer irgendwo in Distelfeste befindet.
- Tara-Kel verließ das Gebäude und Vernam schrieb einen Brief an Bürgermeister Nachtschwarz. Dann klopfte jemand ans Fenster. Es schien sich um Tara-Kel zu handeln. In Wahrheit war es jedoch Alahara, der sich in die Haut der Elfe gekleidet hatte (siehe das Ritual *Blutverkleidung* auf Seite 24). Vernam ließ „sie“ herein und wurde prompt von Alahara getötet, gehäutet und ausgeweidet. Dieser war einerseits auf der Jagd nach frischen Drüsen und andererseits wollte er eine Haut erbeuten, die es ihm ermöglichen würde, den Turm des Ordo Magica zu betreten, um dort das Ritual *Trennen der Bande* zu erlernen.
- Anders ausgedrückt: „Meister Vernam“ oder besser gesagt, Alahara, der sich Haut und Kleidung seines Opfers angezogen hat, verließ den Tatort über die Dächer der Stadt.



Die Akademie

Das schmale, hohe Akademiegebäude von Meister Vernam befindet sich direkt nördlich vom Ältestenpark. Es hat vier Stockwerke, mit einem Empfangsraum und Büros im Erdgeschoss und den Unterrichtsräumen im ersten und zweiten Stock. Im letzten Stock befinden sich zwei kleine, private Unterrichtszimmer und Vernams Arbeitszimmer.



SZENE 2.1: DER TATORT

Es gibt eine Handvoll von Hinweisen, die man am Schauplatz des Mordes entdecken kann:

Die Leiche: Esbetha kann anhand der Physiognomie bestätigen, dass es sich bei der gehäuteten Leiche definitiv um Meister Vernam handelt. Der Leiche fehlen zwei Finger an der linken Hand (die Meister Vernam während seiner Zeit bei den Hexen im Davokar verloren hat), was an seiner Identität keinen Zweifel lässt.

Ein Charakter, der über die Fähigkeit *Verarzten* verfügt, kann mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* weitere Dinge herausfinden. Vernam wurde erwürgt, bevor er gehäutet wurde, und ihm fehlen die Nebenniere, die Schilddrüse und die Zirbeldrüse. Gemäß einiger wissenschaftlicher Werke sollen diese Drüsen Energien enthalten, die angeblich gegen Korruption wirken. Interessanterweise könnte man diese Drüsen mühelos entfernen, ohne das Opfer zu häuten. Dennoch wurde die Haut sehr sorgfältig – und zwar Streifen für Streifen – abgezogen.

Mit einer erfolgreichen Probe [*Aufmerksamkeit* – 5] stellt man fest, dass das Haar am Boden braun ist, ein Ölgemälde an der Wand Meister Vernam jedoch mit schwarzem Haar darstellt. Untersucht man die Hautstreifen am Boden, so findet man darin die Ohren eines Elfen. Offensichtlich hängt zwar die Leiche des Meisters von der Decke, aber die Haut darunter ist nicht die seine. Von dieser fehlt jede Spur.

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Bestienwissen* (Ausgeburten) erinnert sich mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* daran, schon einmal von einem Zaubererritual namens *Blutverkleidung* gehört zu haben. Dieses ermöglicht es dem Mystiker, einen Körper zu häuten und dann für einen Tag in dessen Gestalt zu schlüpfen. Das hat vermutlich nichts mit den Drüsen zu tun, sondern muss irgendeinem anderen Zweck dienen.

Der Ring des Eisenpakts (Artefakt): Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* findet man einen rostigen Eisenring am Boden unter Vernams Schreibtisch. Der Ring ist blutbesudelt und wurde vermutlich vom Mörder, während er das Opfer häutete, achtlos zur Seite geworfen.

Auf der Innenseite des Rings befindet sich eine Inschrift. Mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* kann man erkennen, dass es sich dabei um Elfisch handelt, was bemerkenswert ist, da die Sprache nur selten in ihrer Schriftform verwendet wird. Verfügt der Charakter mindestens über die Adeptenstufe in *Gelehrtenwissen*, so kann er die Inschrift entziffern. Sie lautet „Nimmermehr!“ Der Charakter erkennt, dass es sich um einen Ring des Eisenpakts handelt, Symbol einer längst toten Allianz zwischen Angehörigen der älteren Völker und einer unbekanntem Zahl von menschlichen Prinzen, die sich dem Kampf

gegen die von Symbar ausgehenden Dunkelheit verschrieben hatte. Der Gelehrte erkennt auch, dass es sich um ein Artefakt handelt. Du solltest dem Spieler die Beschreibung von Seite 70 vorlesen oder zur Verfügung stellen. Die Erkenntnis, dass es sich um ein Artefakt handelt, und das Wissen, wie man es verwendet, kann man auch mit der Fähigkeit *Hexenblick* und einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* erlangen.

Der Brief an Lasifor Nachtschwarz: Am Boden findet man einen stark blutverschmierten Brief, der offensichtlich von Meister Vernam verfasst wurde und an Bürgermeister Nachtschwarz gerichtet war. Die wenigen lesbaren Textstellen lauten wie folgt:

Geehrter Meister Nachtschwarz!

Ich weiß, dass wir selten einer Meinung sind, doch will ich ... und Euch den Königsschädel gezeigt hat – mehrere Quellen haben dies bestätigt ... infiziert alle, die ihn berühren, er infiziert sie mit der Macht der Korruption. Ihr scheint seinen zerstörerischen Kräften entgangen zu sein – vielleicht habt ihr ihn nie berührt ... genau die Gräueltaten und die Morde damit verbunden sind, kann ich nicht sagen, doch von einer verlässlichen Quelle weiß ich, dass ...

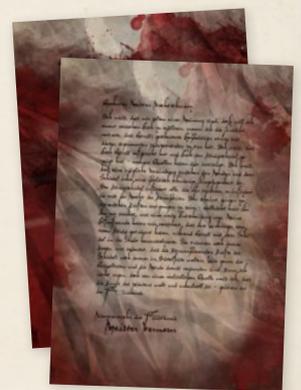
Ein Charakter mit *Alchemie* findet mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* eine Möglichkeit, das Blut mit Essig und anderen Flüssigkeiten so abzuwaschen, dass der ganze Text sichtbar wird:

Geehrter Meister Nachtschwarz!

Ich weiß, dass wir selten einer Meinung sind, doch will ich erneut versuchen Euch zu erklären, warum ich die Ansicht vertrete, dass Goraks gescheiterte Expedition etwas mit diesen sogenannten Häutermorden zu tun hat. Ich weiß, dass Euch Gorak aufgesucht hat und Euch den Königsschädel gezeigt hat – mehrere Quellen haben dies bestätigt. Ich weiß, dass eine mögliche Verbindung zwischen den Morden und dem Schädel daher eine politisch schwierige Angelegenheit ist.

Der Königsschädel infiziert alle, die ihn berühren, er infiziert sie mit der Macht der Korruption. Ihr scheint seinen zerstörerischen Kräften entgangen zu sein – vielleicht habt ihr ihn nie berührt, was eine weise Entscheidung war. Meine Elfenfreunde haben mir versichert, dass ihre Wahrsager vom toten König geträumt haben, während Gorak mit dem Schädel in der Stadt herumstolzerte. Sie träumen noch immer davon, was bedeutet, dass die korrumpierenden Kräfte des Schädels noch immer in Distelfeste walten. Wie genau die Gräueltaten und die Morde damit verbunden sind, kann ich nicht sagen, doch von einer verlässlichen Quelle weiß ich, dass die Kunst des Häutens uralte und unheilvoll ist – geboren aus der Finsternis.

Nimmermehr die Finsternis, Meister Vernam



Meister Vernams Brief an Bürgermeister Nachtschwarz findest du auf den Seiten 72 und 73.

Vernam und der Eisenpakt

Meister Vernam war ein Verbündeter des Eisenpakts, einer der Wenigen unter den Menschen und der Einzige unter den Ambriern. Das war auch der wahre Grund, weshalb er seine Machtposition im Ordo Magica aufgegeben hat. Für Vernam stand der Kampf gegen die Korruption Symbaroums an erster Stelle und er konnte dem Orden nicht mehr vorbehaltlos dienen und zugleich für den Eisenpakt kämpfen. Er blieb dennoch Mitglied im Ordo Magica, einerseits weil er dessen großen Wissensschatz weiterhin nutzen wollte, und andererseits weil er – wenn auch vermutlich vergebens – darauf hoffte, weitere Magier von der Rechtmäßigkeit der Anstrengungen des Eisenpaktes überzeugen zu können. Im Falle eines Erfolgs wäre dies ein großer Sieg im Kampf gegen die Finsternis gewesen.

SZENE 2.2: DIE SPUR DES HÄUTERS

Das Fenster steht offen und blutige Fußspuren führen vom Körper weg.

Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* erkennt man, dass das Fenster unbeschädigt ist. Es wurde also nicht gewaltsam von außen geöffnet, sondern Vernam hat den Mörder vermutlich selbst eingelassen.

Die Fußspuren führen von der Szene des Blutbads bis zum Fenster. Eine erfolgreiche Probe [*Aufmerksamkeit – 5*] ermöglicht es, die Spur aufs Dach zu verfolgen: der Mörder hat dort kurz innegehalten und seine Füße etwas abgewischt.

Die Spur führt über das Dach und dann auf akrobatischem Weg über mehrere andere Gebäude hinweg. In der Nähe des Krötenplatzes ist der Mörder nach unten geklettert, wo sich seine Fußspuren unter hunderten anderen auf dem Platz verlieren. Er hätte auch weiter über die Dächer klettern können. Vielleicht befindet sich also etwas von Wichtigkeit für ihn in der Nähe des Platzes.

SZENE 2.3: ESBETHA BEFRAGEN

Abgesehen vom Mörder war Esbetha die letzte Person, die Vernam lebendig sah. Vermutlich wollen die Spielercharaktere sie befragen, um herauszufinden, ob ihr etwas Wichtiges aufgefallen ist.

Esbetha weiß folgende Dinge über die Geschehnisse: Meister Vernam kam nach einigen Erledigungen nach Hause. Er wirkte wie üblich ruhig und besonnen und in keiner Weise besorgt. Er unterrichtete eine Handvoll Studenten, ehe er sich in seinem Arbeitszimmer einschloss. Auch dies entsprach seiner üblichen Routine. Später hörte sie einen lauten Knall und Esbetha fragte durch die Tür hindurch, ob alles in Ordnung sei. Meister Vernam meinte durch die Tür hindurch, sie solle sich keine Sorgen machen, der Wind hätte nur ein Fenster aufgestoßen. Dann war alles still und es war erst eine Stunde später, als sie sich entschloss ihm Wein und Kekse aufs Zimmer zu bringen, dass sie ihren Arbeitgeber fand – ermordet und gehäutet.

Seitdem saß sie in ihrem Zimmer im Eingangsbereich und versuchte, mit dem Geschehenen klar zu kommen. Sie ist sich sicher, dass in dieser Zeit niemand ins Gebäude gekommen ist, da eine Glocke läutet, wenn die Eingangstür geöffnet wird.

Eine erfolgreiche Probe [*Aufmerksamkeit – 1*] lässt erkennen, dass sie etwas verbirgt. Mit einer erfolgreichen Probe [*Ausstrahlung – 3*] oder einer konkreten Frage zum Eisenring bringt man sie dazu, ihre Geschichte zu ergänzen.

Einige Zeit nachdem Vernam auf sein Arbeitszimmer gegangen war, aber noch vor dem Knall, wurde er von einer Elfe besucht. Sie erinnert sich nicht an ihren Namen, hat sie aber schon zuvor gesehen. Esbetha versucht gar nicht erst, ihren Missfallen an Elfen und der Tatsache, dass ihr Meister mit ihnen zusammengearbeitet hat, zu verbergen: „*Er hat zu ihrer Sekte gehört, oder wie auch immer sie das nennen. Ich wusste ja, dass das früher oder später böse enden würde!*“ Mit der Sekte meint Esbetha natürlich den Eisenpakt. Wenn man sie fragt, warum sie die Elfen verabscheut, meint sie, dass sie perverse Naturanbeter seien und jemand, der treu im Glauben zu Prios sei, eine derartige Frage eigentlich gar nicht stellen müsste.

SZENE 2.4: VERNAMS BRIEF AN DIE SPIELERCHARAKTERE

Wenn du es wünschst, dann kannst du die Untersuchung noch um den nachfolgenden Brief bereichern, den Meister Vernam für den Fall seines Todes für die Spielercharaktere aufgesetzt hat. Der Brief passt vermutlich nicht zum Spielstil aller Gruppen und manche Spieler könnten den Eindruck gewinnen, dass er sie zu offensichtlich auf die Geschehnisse und das Abenteuer stößt.

Andere Gruppen werden den Brief als dramatisches Element sehen und dadurch besser in das Abenteuer eintauchen. Nur du als Spielleiter kennst deine Gruppe gut genug, um zu entscheiden, ob du ihn verwenden möchtest oder nicht.

Falls ja, erinnert sich Esbetha zu einem geeigneten Zeitpunkt an den Brief und sagt: „*Da fällt mir ein. Ich habe da etwas für euch.*“ Sie geht kurz weg und kehrt mit einem Brief zurück, der das ungebrochene Siegel von Meister Vernam trägt. Sie erklärt, dass ihr Meister Vernam den Brief vor ungefähr einer Woche gegeben hat (am Tag des zweiten Häutermords). „*Er hat nur gesagt, ich solle den Brief den ersten Personen geben, die ihn nach seinem Tod besuchen möchten.*“ Esbetha hat sich zu jenem Zeitpunkt keine weiteren Gedanken darüber gemacht. Meister Vernam war sehr exzentrisch und die Sache mit dem Brief war bei Weitem nicht die seltsamste Anweisung, die er ihr je erteilt hat. Der Brief lautet wie folgt:



Du findest den Brief an die Spielercharaktere als Handzettel auf Seite 74.

Meine lieben Freunde,
wenn ihr diese Zeilen lest, so bin ich tot. Ihr kennt mich nicht, ebenso wenig wie ich euch im herkömmlichen Sinn kenne. Doch ich kenne euer Schicksal, da es mit dem meinem verbunden ist und mit den blutigen Spuren des Häuters, die sich durch unsere schöne Stadt ziehen. Kurz gesagt, ihr seid mir in meiner Traumsicht erschienen. Diese Visionen habe ich mit der Hilfe von Ritualen erzeugt, die ich eingesetzt habe, um das Rätsel des mörderischen Häuters zu lösen.

Vor einigen Monaten kehrte eine Expedition nach Distelfeste zurück. Abgesehen von Gold brachten sie den Schädel eines sybarischen Königs mit. Der Anführer der Expedition stellte diese geschmacklose Trophäe in zahlreichen Schenken und Wirtshäusern der Stadt zur Schau. Doch die Schatzsucher brachten auch eine schreckliche Krankheit mit sich. Manche von ihnen verschwanden, andere wurden vom Eisenpakt zur Strecke gebracht, oder verwandelten sich in schreckliche Ausgeburten, die von tapferen Stadtwächtern und Bürgern getötet wurden. Gorak, ihr Anführer, versteckte sich mit dem Schädel.

Das Erinnerungsvermögen der Leute in Distelfeste ist nicht sehr ausgeprägt und niemand brachte diese neuen Häutermorde mit den damaligen Geschehnissen in Verbindung. Doch meine Vision hat eine Verbindung enthüllt. Nach zahlreichen frustrierenden Traumsichten konnte ich zumindest eines herausfinden: Es gibt eine Verbindung zwischen der Expedition und den Häutungen unser armen Städter. Doch ich erkannte auch, dass mein eigener Tod ein wichtiger Schritt zur Lösung des Rätsels sein würde und so seid ihr es, meine unbekanntenen Freunde im Glauben, denen die Aufklärung zufällt. Das Wie und das Warum bleiben mir verschlossen, doch hoffentlich könnt ihr das Rätsel lösen.

Falls wir uns jemals in der jenseitigen Welt treffen sollten, müsst ihr mir alles erzählen, was geschehen ist. Bis dahin kann ich mich nur dafür entschuldigen, euch diese Last aufzubürden. Was vor euch liegt, würde ich meinem schlimmsten Feind nicht wünschen, geschweige denn Personen wie euch, die ich vermutlich zu meinen Freunden gezählt hätte, wäre es mir jemals vergönnt gewesen, euch zu Lebzeiten zu begegnen.

Meister Vernam

SCENE 2.5: MYSTISCHE METHODEN ZUR ENTHÜLLUNG DES MYSTERIUMS

Nachfolgend findest du eine Zusammenfassung darüber, was man mithilfe von Ritualen über die rätselhaften Morde herausfinden kann.

Die Rituale *Fährte des Ketzers* und *Beschwörung* können hier nicht sinnvoll eingesetzt werden. Für *Fährte des Ketzers* wäre es erforderlich, dass der Mystiker die befleckte Person persönlich getroffen hat und für den Einsatz von *Beschwörung* benötigt man Blut, Haare oder einen Gegenstand, der für den Betroffenen von großem persönlichem Wert ist.

Wahrsagerei

Der Mystiker kann mit einer erfolgreichen Willenskraftprobe eine Ja/Nein-Frage bezüglich des Abenteuers stellen. Fragen über die Vergangenheit kannst du natürlich leicht beantworten, aber bei Fragen über die Zukunft kann es sein, dass du die Entwicklung des Abenteuers schwer abschätzen kannst. Sollte dies der Fall sein, kann das Resultat in etwa lauten: „Die Frage ist unklar, stellt sie anders.“ In diesem Fall haben die Spieler ihre Frage nicht vergeudet, sondern können sie neu stellen.

Nekromantie

Die Spielercharaktere können Meister Vernam Ja/Nein-Fragen stellen und du antwortest mit Klopfzeichen (einmal für nein, zweimal für ja). Es ist eine Frage pro erfolgreicher Willenskraftprobe möglich. Fragen, die nur schwer eindeutig zu beantworten sind, resultieren in Stille, wodurch die Spieler eine Gelegenheit haben, sie neu zu formulieren. Falls der Mystiker durch dieses Ritual vom Geist Vernams besessen wird, so besteht der letzte Wunsch des Lehrmeisters darin, der Korruption durch den Schädel ein Ende zu bereiten.

Man könnte auch die Hautstreifen benutzen, um die Elfe Tara-Kel auf diesem Weg zu kontaktieren, allerdings weiß sie auch nicht mehr als Vernam über die Morde. Natürlich weiß sie jedoch mehr über ihren eigenen Tod (siehe Szene 4). Tara-Kel ist das zweitletzte Opfer des Häuters. Ihre Leiche ist beim Leichenbeschauer (4.1) und es gibt einen Zeugen (4.2).

Der Wert von Ritualen

Es ist sehr wichtig, dass der Spielleiter den Einsatz von Ritualen entsprechend belohnt, wenn diese ihrem Zweck gemäß eingesetzt werden. Die Spieler haben sich schließlich dazu entschieden, Erfahrung für diese Rituale aufzuwenden, und dies sollte sich nicht wie eine Vergeudung anfühlen. Natürlich sollte der Spielleiter die Beschränkungen der entsprechenden Rituale auch nutzen, um das Mysterium zu bewahren. Selbst wenn die Spieler herausfinden, wer der Häuter ist und warum er diese schrecklichen Taten begeht, müssen sie ihm noch immer ein Ende bereiten. Dies stellt eine große Herausforderung dar – insbesondere für Gruppen, die sich auf Problemlösungs- statt Kampffähigkeiten konzentriert haben.

Falls der Mystiker dadurch von Tara-Kels Geist besessen wird, so besteht ihr letzter, hasserfüllter Wunsch darin, dass der Charakter am feigen Zeugen des Mordes Rache übt (Tara-Kel hatte, wie die meisten Angehörigen ihres Volkes, bis auf wenige Ausnahmen stets nur schlechte Erfahrungen mit Menschen gemacht).

Orakel

Mit einer erfolgreichen *Willenskraftprobe* kann der Mystiker eine beliebige Frage stellen. Du musst wahrheitsgemäß antworten, brauchst aber nicht die ganze Wahrheit enthüllen. Der Schlüssel besteht darin, den Spielern eine hilfreiche Antwort zu geben, die aber ein paar wichtige Details verschweigt. Die Antwort kann die Form einer Vision annehmen, oder auch schlicht und einfach eine normale Antwort sein. Dies hängt davon ab, wie viele Informationen du glaubst preisgeben zu können, ohne gleich das ganze Mysterium zu enthüllen.

Hier ein paar Beispiele für Fragen und mögliche Antworten:

- „Wer hat Meister Vernam getötet?“ – „Die Elfe Tar-Kel.“ (Immerhin hatte Alahara während des Mordes die Gestalt der Elfe angenommen.)
 - „Wer trug die Haut der Elfe?“ – „Der Wechselbalg Alahara.“
 - „Wer wird das nächste Opfer sein?“ – „Harulo wird als nächster sterben.“ (siehe Szene 6)
 - „Wer steckt hinter den Morden?“ – Darauf gibt es zahlreiche mögliche Antworten. Wir schlagen
- die Antwort „König Hurian Lo-Apak“ vor, gefolgt von einer kurzen Vision, die den König in der Blüte seines Lebens zeigt. Er trägt eine glänzende Kupferkrone und sitzt auf einem Thron. Vor ihm knien zahlreiche Untergebene und beugen das Haupt vor seinem grimmigen Blick. Die Hand des Königs ruht zwischen den Hörnern eines Lindwurms, der mit einer Kette an den Thron gekettet ist; gedankenverloren krault er die Bestie mit seinen langen Fingernägeln.
- „Wo ist der Häuter?“ – Du solltest den Spielern den aktuellen Aufenthaltsort von Alahara mitteilen. Wenn man die Frage während der Untersuchung des Mordschauplatzes stellt, ist er gerade beim Ordo Magica. Später geht er nach Schwarzmoor, um in sicherer Entfernung zu Goraks Versteck das nächste Opfer zu finden. Alahara sucht immer wieder kurz das Lagerhaus auf, um die Drüsen an Gorak zu verfüttern, hält sich dort jedoch nie länger als notwendig auf.
 - „Wo schläft der Häuter?“ – Alahara schläft immer an einem anderen Ort und nutzt Aufputzmittel, um so wenig wie möglich zu schlafen. Das Ritual zeigt eine Vision, in der kurz ein Wirtshaus, ein Schuppen und ein schlammiger Tunnel aufflackern. Ein Zeichen, dass der Mörder nie lange an einem Ort bleibt.
 - „Wo ruht der Königsschädel?“ – Dies zeigt eine Vision eines Kellers, in der jemand (Gorak) an eine Mauer gefesselt ist. Der Schädel ruht flüsternd auf einer zerbrochenen Säule. Ein schlanker Schatten (Alahara) füttert den Gefangenen, tröstet ihn und weint ob seines Schicksals.



Auf der Spur des Häuters

DIESES KAPITEL ist eine kleine Abenteuerlandschaft mit einer Reihe von Szenen, die sich vermutlich ereignen, während die Charaktere die Morde in Distelfeste untersuchen. Die Spielercharaktere können sich den Szenen 3 bis 6 dabei in beliebiger Reihenfolge widmen und müssen, sofern sie das Rätsel schon früher lösen, nicht einmal alle Szenen spielen, ehe es mit dem großen Finale in Kapitel 3 weitergeht.

Szene 3: Der Turm des Ordo Magica

KLUGE SPIELER WERDEN SCHLUSSFOLGERN, dass der Mörder in Meister Vernams Gestalt nun Zutritt zu Orten hat, zu denen dies auch der alte Lehrmeister hatte. Wenn man nach den Orten fragt, die er häufig aufsuchte, erhält man vier Antworten. Nur zwei dieser Orte spielen für das Abenteuer tatsächlich eine Rolle, doch du kannst die Gelegenheit nutzen, um den Spielern auf diesem Weg Distelfeste etwas ausführlicher vorzustellen. Esbetha – oder sonst jemand, der Vernam kannte – kann ihnen die folgenden Orte und Personen nennen:

- **Die Säle von Symbaroum**, um dort zu speisen und zu trinken.
- **Vater Sarvola beim Missionshaus**. Der Lehrmeister hat hier häufig bei der Ausbildung von Waisen sowie der Kultivierung junger Goblins ausgeholfen.
- **Hauptmann Marvello von der Stadtwache**, den er des Öfteren aufgesucht hat, um sich über die Untersuchungen der Häutermorde auf dem Laufenden zu halten.

- Seine Alma Mater, **das Ordenskapitel des Ordo Magica**, um dort Rituale zu studieren oder etwas in der Bibliothek nachzulesen. Der Turm des Ordens und sein gut ausgestatteter Ritualraum war Alaharas tatsächliches Ziel.

SZENE 3.1: TÜRSTEHER GODALG

Abhängig davon, wer die Charaktere sind und auf welche Weise sie sich vorstellen, kann es sehr einfach, sehr schwierig oder gar unmöglich sein, Zutritt zum Turm zu erlangen.

Ein älterer Goblin namens Godalg ist der Türsteher des Turms und er nimmt seine Aufgabe sehr ernst. Diese besteht darin, alle potenziellen Besucher des Turms zu begrüßen und, wenn möglich, abzuwimmeln. Alle möglichen Leute kommen in der Hoffnung hierher, „eine Audienz bei den Meistern zu erhalten“, welche wiederum überhaupt kein Interesse daran haben, eine derartige Dienstleistung für das einfache Volk zur Verfügung zu stellen. Selbst berühmte Bewohner Distelfestes müssen sich auf Wartezeiten einstellen, bevor sie einen der

Meister sprechen können – zu Kapitelmeister Cornelio höchstpersönlich vorgelassen zu werden, ist nahezu unmöglich.

Angehörige des Ordo Magica werden unmittelbar eingelassen und dürfen den Turm frei durchstreifen. Charaktere, die im Besitz einer Empfehlung von Bürgermeister Nachtschwarz sind (siehe Szene 5), sind ebenfalls willkommen. Alle anderen müssen sich entsprechend zu benehmen wissen. Sie müssen einen Anlass für ihren Besuch vorbringen, der Godalg glaubwürdig und angemessen erscheint. Ein glaubwürdiger Grund wäre beispielsweise, wenn die Spielercharaktere darauf drängen, dass einer der aktuellen Besucher womöglich ein getarnter Mörder ist.

Um Godalg jedoch dazu zu bringen, einen Meister zu stören, müssen die Charaktere zusätzlich eine erfolgreiche *Ausstrahlungsprobe* ablegen. Ist diese erfolgreich, erhalten sie sofort eine Audienz bei Meisterin Eufrynda. Sollten sie scheitern, erklärt ihnen der Goblin, dass die Meisterin nach ihnen rufen lassen wird, sobald sie Zeit für sie hat. Dies wird ungefähr sechs Stunden später der Fall sein.

SZENE 3.2: DAS GÄSTEBUCH

Vielleicht möchten die Spielercharaktere direkt von Godalg Informationen erlangen. Dazu müssen sie ihr Anliegen glaubwürdig vortragen und eine erfolgreiche Probe auf *Ausstrahlung* oder *[Ausstrahlung - 3]* (siehe unten) ablegen.

Mit einer erfolgreichen Probe informiert sie Godalg darüber, dass „Meister Vernam“ den Turm vor Kurzem aufgesucht hat, ihn aber bereits wieder verlassen hat. Der Goblin hat sich keine weiteren Gedanken über das Auftauchen des Lehrmeisters gemacht. Wenn man allerdings im Gästebuch die letzte Unterschrift Vernams (die ja von Alahara stammt) mit den früheren

Unterschriften vergleicht, kann man eindeutige Abweichungen feststellen. Dies stärkt natürlich den Standpunkt der Charaktere, wenn sie eine Audienz bei einem Meister erhalten möchten. Wenn sie wissen wollen, was Vernam im Turm erledigt hat, verweist Godalg sie an Meisterin Eufrynda. Sie können sie fragen, sobald sie eine Audienz gewährt bekommen.

Mit einer erfolgreichen Probe *[Ausstrahlung - 3]* meint der Türsteher, dass er sich relativ sicher ist, dass der Lehrmeister den Ritualraum aufgesucht hat. Dort befinden sich die Ritualbibliothek des Turms als auch der hiesige *Magische Zirkel*. Außerdem erklärt er den Spielercharakteren, dass nur Meister Zugang zum Ritualraum gewähren können – sie müssen also auf eine Audienz warten. Vernam hatte als Meister des Ordens natürlich mühelos Zugang.

SZENE 3.3: DER RITUALRAUM

Wenn keiner der Spielercharaktere ein Meister des Ordo Magica ist, können sie den Ritualraum nur in Begleitung eines Meisters betreten. Wenn die Charaktere eine Audienz gewährt bekommen, treffen sie auf die arrogante, Pfeife rauchende Meisterin Eufrynda.

Im Ritualraum befinden sich zahlreiche hoch aufragende, vollgestopfte Regale, in denen man die meisten Rituale findet, die zur Tradition der *Magie* gehören. In einem Buch, in dem Ausleihungen verzeichnet werden, kann man Meister Vernams Namen neben dem Titel eines Buches finden, in dem das Ritual *Trennen der Bande* beschrieben wird (Alahara möchte das Band zwischen Gorak und dem Schädel des Königs brechen). Eufrynda kann die Wirkung des Rituals beschreiben – es unterbricht alle mystischen Verbindungen, die zu einem Ziel bestehen und bannt dadurch auch alle Rituale, die es aus der Distanz betreffen.

Der Turm des Ordo Magica

Abgesehen vom Leuchtfeuer ist der sieben Stockwerke hohe Turm des Ordo Magica das höchste Gebäude der Stadt. Er liegt im Südwesten der Stadt, in der Nähe der Residenz von Bürgermeister Nachtschwarz.

Rund um den Turm befindet sich ein von einer Mauer umschlossener Garten, in dem zahlreiche seltsame Pflanzen aus dem Davokar wachsen. Von der Eingangshalle aus führt eine Wendeltreppe in der Mitte des Turms bis hinauf in seine lichten Höhen. Durch die Öffnungen im Treppenhaus kann man Bibliotheken, Unterrichtsräume und schwach erleuchtete Gänge erkennen. Der Ritualraum befindet sich im obersten Stockwerk hinter einer versperrten Tür, für die nur Meister einen Schlüssel besitzen.

Szene 4: Die blutige Vergangenheit

FRÜHER ODER SPÄTER werden die Spieler ein Interesse an den bisherigen Morden zeigen. Die beste Möglichkeit besteht darin, zuerst mit Leichenbeschauer Ilantro und Hauptmann Marvello zu sprechen, der für das Viertel verantwortlich ist, in dem es zu den Morden kam.

SZENE 4.1: DER LEICHENBESCHAUER

Ilantro ist der Medikus der Stadtwache. Die Morde belasten den alten Trunkenbold schwer. Er hat noch nie in seinem Leben etwas wie die Opfer des Häuters gesehen. Er spricht bereitwillig von den Morden, doch es ist etwas schwieriger, Zugang zu seinen Aufzeichnungen zu erlangen.

Wenn man ihn etwas unter Druck setzt, behauptet er, dass er die Leichen sorgfältig unter-

sucht habe. Die Wahrheit gestaltet sich jedoch anders. Aufgrund der Tatsache, dass er praktisch ständig betrunken ist, hat er seine Arbeit nur sehr oberflächlich erledigt. Er sagt, dass man die Leichen anhand der abgezogenen Haut identifiziert hätte, die man in ihrer Nähe gefunden hat, verschweigt jedoch, dass die ganze Arbeit von seinem Assistenten durchgeführt wurde. Beim ersten Opfer hat er sich noch etwas bemüht und eine detaillierte Untersuchung durchgeführt, aber bei den späteren Opfern hat er sich nur vergewissert, dass ihnen die drei gleichen Drüsen fehlen. All dies bedeutet, dass die Schlussfolgerungen des Leichenbeschauers schwerwiegende Fehler enthalten.

Ilantro hat Folgendes über die Opfer zu sagen:

Die Garnison

Der Leichenbeschauer und Hauptmann Marvello halten sich in der Garnison der Stadt- wache in der Nähe des Südtors auf. Abgesehen vom Hauptquartier, wo auch die Grenz- patrouille der Königin und die nördliche Division der Waldläufer der Königin ihre Büros haben, findet man hier Stallungen, Truppen- unterkünfte und eine Klinik. Die Tore des ummauerten Bereichs stehen rund um die Uhr offen, was vor allem daran liegt, dass zwei der Kasernen normaler- weise als Unterkünfte für zahlende Besucher verwendet werden. Wenn man jedoch mit einer speziellen Absicht hierherkommt, wie beispielsweise einen der Hauptmänner zu treffen, sollte man sich besser an die Tor- wachen wenden.

Opfer #1

Gerek, Fallensteller, beim Krötenplatz, Nord- seite des Leuchtfeuers, vor sechs Tagen.

In Wahrheit handelt es sich um die Haut von Gerek (dessen Leiche sich im Lagerhaus der Han- delsgesellschaft des Blauen Mondes befindet) und um die Leiche von Lenn, Opfer #2.

Opfer #2

Lenn, Schatzsucher, in einem Schuppen gegen- über den Sälen von Symbaroum, vor vier Tagen.

In Wahrheit handelt es sich um die Haut von Lenn und die Leiche von Shanda, Opfer #3.

Opfer #3

Shanda, Schankmaid im Rosengarten, bei ihrer Wohnung nahe des Nordtors, vor zwei Tagen.

In Wahrheit handelt es sich um die Haut von Shanda und die Leiche von Teoman, Opfer #4.

Opfer #4

Teoman, ein Rauchfangkehrer, in einem Hüh- nerstall in einem Hinterhof, in der Nähe von Meister Vernams Haus, am gleichen Tag, an dem der Lehrmeister getötet wurde.

In Wahrheit ist dies die Haut von Teoman und die Leiche der Elfe Tara-Kel, Opfer #5, deren Haut neben Vernams Leiche gefunden wurde.

Abhängig davon, welche Schlussfolgerungen die Charaktere am Schauplatz des letzten Mordes gezo- gen haben, können sie Ilantro bei einigen Punkten korrigieren und auch neue Erkenntnisse gewinnen:

- Die Haut neben den Opfern gehört zum jeweils vorherigen Opfer.
- Deswegen war das erste von Ilantro untersuchte Mordopfer auch nicht das erste Opfer. Irgendwo muss es noch eine gehäutete Leiche geben.
- Das Opfer vor Vernam war eine Elfe.

Mit einer erfolgreichen *Ausstrahlungsprobe* dürfen Abenteurer Ilantros Aufzeichnungen studieren, die eine weitere Erkenntnis beinhalten ...

Die Logik hinter den Morden

Die ersten zwei bestialischen Morde wurden von Gorak selbst begangen, der nach den Drüsen gierte und hoffte, so seine Verwandlung durch die Befleckung zu verlangsamen. Ab diesem Zeitpunkt hat sich Alahara dazu entschlossen, selbst die „Medizin“ für seinen Geliebten zu beschaffen. Das war die Geburtsstunde des Häuters. Als Tara-Kel als Agentin des Eisenpaktes begann, nach dem Mörder zu suchen, wurde sie selbst zum Ziel. Meister Vernam hatte der Elfe geholfen und war damit das nächste Opfer. Die Tatsache, dass der Lehrmeister Zugang zum Ordo Magica hatte, stellte lediglich einen willkommenen Bonus dar, da Alahara darauf hoffte, im Turm irgendein Ritual zu finden, mit dem er Gorak vom Einfluss des Schädels befreien kann (ein Irrglaube, doch Alahara ist verzweifelt und greift nach Strohhalmen).

Bevor die Häutermorde ihren Anfang nahmen, wurden zwei Personen in einer Seitengasse vom Krötenplatz getötet. Ilantro zog keine Verbind- ung zwischen diesen Morden und denen des Häuters, doch Spielercharaktere, die die Spur des Mörders über die Dächer verfolgt haben, könnten eine Verknüpfung entdecken: Sie ver- loren seine Spur in genau dieser Gegend. Die zwei Opfer wurden förmlich zerfetzt und ihre Leichen waren derart verunstaltet, dass man nicht einmal ihr Volk und ihr Geschlecht bestim- men konnte. Sie müssen jedoch zeitgleich in der Seitengasse getötet worden sein, in der sie vor neun Tagen aufgefunden wurden.

SZENE 4.2:

DIE AUSSAGEN DES HAUPTMANNS

Hauptmann Marvello hat Aussagen über die Häutermorde in einer speziellen Aktenmappe gesammelt. Wenn die Charaktere einen ver- trauenswürdigen Eindruck erwecken und ver- sichern, dass sie die Häutermorde untersuchen, um ihnen ein Ende zu bereiten, gewährt er ihnen Zugang zu dieser Akte. Wenn sie auch die Zeu- genaussagen für die zwei Morde zuvor einsehen wollen, müssen sie explizit danach fragen, da der Hauptmann nicht erkannt hat, dass sie mit den Häutermorden in Verbindung stehen.

Goraks Opfer und Zeugenaussagen:

Opfer: Gidia, Tänzerin in den Sälen von Symbaroum
Aussage: „Es war dunkel, doch die Ausgeburt war dunkler. Das Opfer schrie wie ein kleines Kind und dann hörte ich ein Geräusch, als ob ihr Leib entzwei gerissen würde, ganz so, als ob er nur aus nassem Segeltuch bestand. Da ergriff ich die Flucht.“
 – Alkered, Söldner

Opfer: Bolgo, Schatzsucher
Aussage: „Der Mann war groß gewachsen und mus- kulös, doch die Bestie war noch größer. Zuerst hielt ich sie für einen Bären, doch sie klang wie ... wie ... ich kann es nicht beschreiben. Vielleicht war sie einst ein Mensch, so ein Wesen, das man als Ausgeburt bezeichnet? Aber die gibt es doch nur tief im Davokar, oder?“
 – Natan, Bauarbeiter auf dem Heimweg

Alaharas Opfer und Zeugenaussagen:

Opfer #1
Aussage: „Es lag einfach da in der Seitengasse. Die Leute sind wohl vorbeigegangen, weil sie dachten, das wären nur Schlachtabfälle. Doch ich sah, dass es irgendetwas kürzlich Geschlachtetes war, und als ich näher kam, erkannte ich, dass es einst ein Mensch gewesen sein muss. Ich musste mich übergeben und alarmierte dann die Stadt- wache.“
 – Merkilo, Medikus

Opfer #2

Aussage: „Die Leiche hing da wie ein ausgeweidetes Tier. Ich dachte zuerst, dass das ein seltsamer Ort ist, um ein Stück Schlachtgut abhängen zu lassen. Aber da war ein anderer Mann in der Nähe, so ein abgeharteter Bursche, der wie ein Jäger aussah, und daher machte ich mir keine weiteren Gedanken über die Angelegenheit. Am nächsten Tag hörte ich dann vom Mord und ging zur Stadtwache, um Bericht zu erstatten. Was wenn der Jäger der Mörder gewesen ist? Er wirkte eigentlich ganz gewöhnlich. Unglaublich, dass solche Dunkelheit, solch tobende Finsternis, in praktisch jedem von uns verborgen sein kann.“

- Teodin, Gastwirt

Opfer #3

Aussage: „Das war weniger eine Leiche als ein Fleischhaufen, den jemand Stück für Stück in Fetzen gerissen hatte. Ich musste mich übergeben und lief

nach Hause. Ich musste mich übergeben, obwohl ich Haut und Gerbersäure gewohnt bin. Dennoch konnte ich nicht anders! Auf dem Weg nach Hause rempelte ich eine Frau an, die ebenso überrascht schien wie ich. Ich versuchte sie zu warnen, weiß aber nicht, ob sie das überhaupt mitbekommen hat. Dann rannte ich direkt zur Stadtwache.“

- Delker, Gerberlehrling

Opfer #4

Aussage: „Etwas roch seltsam und erregte mein Misstrauen. Warum drang der Gestank eines Schlachthauses aus einem Hühnerstall? Ich habe das Opfer nicht mit eigenen Augen gesehen, doch die Stadtwache erzählte mir, was dort drinnen war. Das Leben wird wahrlich nicht besser, wenn man solche Gräueltaten erblicken muss. Ich habe niemanden in der Umgebung bemerkt.“

- Albogd, Gewürzhändler

Szene 5: Die Geschichte von Lasifor Nachtschwarz

DIE CHARAKTERE WISSEN nur von einer Person, die in der Nähe des verdammten Schädels war und sich noch immer bester Gesundheit erfreut: Bürgermeister Lasifor Nachtschwarz. Das macht ihn zu einem interessanten Zeugen und vielleicht sogar zu einem Verdächtigen.

Es ist nicht leicht, eine Audienz im Nachtheim zu erlangen, doch wenn die Charaktere über den Brief verfügen, den Vernam kurz vor seinem Tod an Nachtschwarz geschrieben hat, werden sie auf jeden Fall vorgelassen. Andernfalls können die Wachen am Tor davon überzeugt werden, dass sie die Abenteurer einlassen, wenn diese ihnen die Wahrheit über ihre Beweggründe für das Treffen erzählen und eine erfolgreiche *Ausstrahlungsprobe* ablegen.

Bei einem Erfolg werden die Abenteurer von den Wachen bis vor die hölzerne Residenz des Bürgermeisters auf dem Hügel eskortiert. Dort müssen sie auf der Veranda warten, während einer der Wächter den Bürgermeister über ihr Anliegen informiert. Es dauert jedoch nicht lange, bis die Pforten geöffnet und sie eingelassen werden.

Bis Lasifor Zeit für sie hat, müssen sie in einem Raum mit einem großen, lackierten Tisch umrundet von zehn Stühlen warten. Es dauert etliche Zeit, bis der Bürgermeister den Raum zusammen mit seinem ständigen Schatten, der Hexe Yagaba, betritt. Er stellt sie kurz vor, doch danach hält sie sich im Hintergrund und beobachtet die Charaktere schweigend.

Bürgermeister Nachtschwarz zeigt sich sehr umgänglich, solange die Abenteurer selbst höflich bleiben und keine Anschuldigungen machen, dass er selbst etwas mit den Morden zu tun haben könnte. Offene Anschuldigungen oder Drohungen beenden das Zusammentreffen hin-

gegen sehr schnell und sorgen dafür, dass die Charaktere hinauskomplimentiert werden.

Wenn man ihn fragt, ob er den Schädel berührt hat, blinzelt Lasifor die Charaktere an und antwortet mit einer Gegenfrage: „Würde ich heute noch hier sitzen, wenn ich alles anfassen würde, was man mir vorlegt oder das ich selbst im Wald ausgegraben habe?“

Lasifors weiß Folgendes über Goraks Expedition und was nach seiner Rückkehr geschehen ist:

Gorak behauptete etwas von einem geheimen Fundort im Wald zu wissen und sammelte rasch ein Gefolge um sich, mit dem er in den Tiefen Davokars verschwand. Der unfreundliche Wechselbalg Alahara, Gorak wie immer treu ergeben, begleitete ihn.

Die Überreste der Expedition kehrten einige Monate später zurück, ohne ihr ursprüngliches Ziel erreicht zu haben. Schuld daran war angeblich ein Zusammentreffen mit einem Erztroll. Allerdings stießen sie stattdessen auf das Grabmal eines frühen symbarischen Königs. So kehrte die Expedition schwer beladen mit Schätzen nach Distelfeste zurück. Gorak war besonders stolz auf den Schädel des toten Königs und seine Kupferkrone, die von Grünspan besetzt und mit dem Schädel verschmolzen war. Er zeigte ihn überall herum, sprach mit ihm und jagte Leuten damit einen Schrecken ein. Währenddessen verprassten seine Begleiter das Gold aus dem Grabmal.

Es verging ungefähr eine Woche, bis sich einer der Überlebenden in eine tobende Ausgeburt verwandelte. Dann verschwand ein Mitglied der Expedition nach dem anderen. Eine Reihe von ihnen wurde tot aufgefunden, doch die meisten schienen sich einfach in Luft aufgelöst zu haben. Zum gleichen Zeitpunkt gab es Gerüchte über Elfen, die die Stadt infiltriert hätten, wofür sich jedoch nie Beweise fanden.

Was hat sich im Stall zugetragen?

Alahara, der zu diesem Zeitpunkt wie Meister Vernam aussah, hat bei dem Kampf mit dem Opfer eine blutende Beinverletzung davongetragen. Als Keitara ankam, nutzte der Wechselbalg sein Merkmal *Gestaltwandler*, um ihr Aussehen anzunehmen und sie so aus der Fassung zu bringen. Danach hat sich Alahara rasch die Drüsen geschnappt, hatte allerdings keine Zeit, sich eine neue Haut für seine nächste *Blutverkleidung* zu verschaffen.

Gorak und Alahara suchten sich vermutlich ein Versteck und ihre letzte überlebende Begleiterin verwandelte sich in eine befleckte Bestie, die eine Handvoll Stadtwächter tötete, ehe man sie überwältigen konnte. Alles in allem wurde die Expedition innerhalb weniger Wochen praktisch ausgelöscht.

Der Bürgermeister ist sehr darauf bedacht, dass wieder Friede in Distelfeste einkehrt, und es hat daher für ihn höchste Priorität, dass der Häuter

aufgehalten wird. Wenn es darum geht, Lasifor Nachtschwarz einen Gefallen zu erweisen, wagt es praktisch niemand in der Stadt, „Nein“ zu sagen. Falls ihm die Charaktere vertrauenswürdig vorkommen, kann er sie daher bei Bedarf etwas unterstützen. Kurz gesagt gibt er ihnen ein Empfehlungsschreiben mit, in dem alle, die dieses lesen, aufgefordert werden, den Spielercharakteren jede nur erdenkliche Unterstützung bei der Aufklärung der Morde zukommen zu lassen.

Szene 6: Ein weiterer Mord

EIN WEITERER MORD findet statt. Er folgt dem bereits bekannten, blutigen Modus Operandi. Das Opfer ist ein Stallbursche namens Harulo. Er hielt sich völlig allein in einem Stall auf und war damit ein perfektes Opfer für den opportunistischen Alahara. Inzwischen ist es den Autoritäten der Stadt vermutlich zumindest inoffiziell bekannt, dass die Charaktere an der Aufklärung der Morde arbeiten. Aus diesem Grund werden sie von einem ihrer Kontakte zum Tatort gerufen.

SZENE 6.1: DER STALL

Die Leiche befindet sich in einem kleinen Stall in der Nähe des Krötenplatzes. Die Leiche hängt kopfüber und ist von den Füßen bis zur Hüfte gehäutet. Es scheint ganz so, als ob der Mörder es eilig gehabt hätte. Wie auch zuvor fehlen die drei Drüsen, allerdings liegen keine Hautüberreste bei der Leiche.

Ein halbes Dutzend Wachleute und Feldwebel Milos halten die Schaulustigen ab. Die Wächter scheinen bereits darüber informiert zu sein, wer die Spielercharaktere sind, und man gewährt ihnen ungehinderten Zutritt. Eine Stadtwächterin, Zeugin des Mordes, befindet sich allein im Stall.

Einige Dinge sind von besonderer Bedeutung:

- Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* findet man heraus, dass es im Stall zu einem

Kampf gekommen ist und dass es einen großen Blutfleck auf dem Boden gibt, der vermutlich nicht vom Opfer stammt. Es handelt sich um Alaharas Blut, und es ist genug vorhanden, um das Ritual *Beschwörung* einzusetzen (siehe Szene 7, falls die Charaktere – oder jemand, der sie unterstützt – dieses Ritual einsetzen möchten).

- Mit einer erfolgreichen Probe [*Aufmerksamkeit* – 5] stellt man fest, dass eine Blutspur nach Norden in Richtung der Palisade führt. In Szene 7 ist beschrieben, wie man der Spur zum Versteck des Mörders folgen kann.

SZENE 6.2: ZEUGENAUSSAGE

Die Stadtwächterin Keitara wurde Zeugin des Mordes, besser gesagt der darauffolgenden teilweisen Häutung des Opfers. Sie hörte die Geräusche des Kampfes und lief in den Stall, wo sie mit ansehen musste, wie ein Gelehrter mit blutverschmierter Brille gerade dabei war, eine Leiche zu häuten, die von einem Querbalken hing. Der Mörder musterte sie beunruhigend und sie hielt inne – weil sie sich auf einmal selbst gegenüberstand.

Keitara schaffte es nicht, sich zu bewegen, schrie aber laut um Hilfe. Der Häuter flüchtete daraufhin humpelnd vom Ort des Geschehens und war verschwunden, bevor die Verstärkung eintraf. Sie hatte den Eindruck, dass der Mörder am Bein blutete, aber da praktisch alles voller Blut war, ist sie sich nicht sicher.

SZENE 6.3: DER SCHWARZMANTEL BAUMELO ERSCHEINT

Während der Untersuchung taucht auf einmal der Hexenjäger Baumelo mit seinen Begleitern auf. Der falsche Hexenjäger führt die Gruppe an, gefolgt von dem bleichen, an ein Seil gebundenen Jungen Terr, und anschließend die überlebenden Handlanger aus Szene 1.

Baumelo erkennt die Abenteurer, die ihm seine Handlanger beschrieben haben, und entschuldigt sich für deren harte Vorgehensweise: „Sie sind einfach die durch und durch verdorbenen Dörfer an Davokars Grenzen gewohnt und können schlecht mit den komplizierten gesellschaftlichen Bedingungen einer Stadt umgehen.“ Die Handlanger

Um Hilfe bitten

Wenn die Spielercharaktere ihre Kontakte um Hilfe bitten (beispielsweise für Rituale, das Verfolgen von Spuren oder die Beschaffung von Wissen), kannst du dies auf zwei unterschiedliche Weisen handhaben.

Du kannst dies in Form eines *Deus ex Machina* abhandeln – das heißt der Kontakt löst das Problem für die Charaktere, sie erhalten jedoch keine Erfahrung für die Herausforderung. Danach geht die Geschichte normal weiter.

Eine Alternative besteht darin, dass der Kontakt im Gegenzug eine schwierige Forderung an die Charaktere stellt, um die sie sich nach dem Abenteuer kümmern müssen. Die Aufgabe sollte nicht mit den Zielen der Charaktere oder der Gruppe übereinstimmen und sich tatsächlich wie eine unangenehme Last anfühlen. In diesem Fall erhalten die Charaktere die Erfahrung für das Lösen der Herausforderung nicht gleich, sondern erst, wenn sie die Forderungen ihres Kontakts erfüllt haben (zusammen mit zusätzlicher Erfahrung für dieses zukünftige Szenario).

starren die Spielercharaktere finster an, gehorchen jedoch ihrem Meister.

Nach der Entschuldigung flüstert Baumelo dem Jungen etwas zu. Daraufhin inspiziert dieser alle Anwesenden einen nach dem anderen, bevor er Baumelo etwas zurückflüstert.

Der Junge verfügt über übersinnliche Fähigkeiten und wurde vom echten Baumelo auf ähnliche Art und Weise benutzt, wie es Odako jetzt mit ihm tut. Seine Fähigkeit *Hexenblick* ermöglicht es ihm, Personen und Gegenstände zu ent-

decken, die durch die Korruption Davokars auf irgendeine Weise infiziert oder befleckt sind.

Baumelo verhört Keitara mit dem Ritual *Telepathisches Verhör* und erhält dabei die gleichen Informationen wie die Charaktere. Danach befragt er die ganze Gruppe, verzichtet aber darauf, von ihnen zu verlangen, sich ebenfalls dem *Telepathischen Verhör* zu unterziehen, da er bereits alles weiß, was er wissen will. Zuletzt schlägt er vor, dass er und die Charaktere sich doch auf der Suche nach dem Häuter zusammentun könnten.

Szene 7: Die Spur des Häuters

ES IST WIRKLICH an der Zeit, dass die Spielercharaktere Alahara aufspüren und seinen Morden ein Ende bereiten. Dafür gibt es mindestens drei unterschiedliche Möglichkeiten. Die wahrscheinlichsten Vorgehensweisen der Charaktere werden nachfolgend beschrieben.

SZENE 7.1: DIE BLUTSPUR

Die Charaktere müssen eine erfolgreiche Probe [*Aufmerksamkeit* – 5] ablegen, um der Spur Alaharas vom Stall bis zum Versteck unter dem Lagerhaus der Handelsgesellschaft des Blauen Mondes zu folgen.

Wenn sie Baumelos Angebot ablehnen, können sie mittels einer erfolgreichen Probe [*Aufmerksamkeit* – 3] feststellen, dass sie beschattet werden. Sie können ihre Verfolger mittels einer erfolgreichen Probe [*Heimlichkeit* – 3] abschütteln, sofern sie sich dazu entscheiden, ein paar Haken zu schlagen.

Sind sie bei der Verfolgung der Blutspur erfolgreich, erreichen die Charaktere das Lagerhaus und Kapitel 3 beginnt.

SZENE 7.2: ALAHARA BESCHWÖREN

Das Ritual *Beschwörung* könnte gegen Alahara eingesetzt werden, da er am Schauplatz des letzten Mordes ausreichend Blut dafür zurückgelassen hat. In diesem Fall können die Spielercharaktere selbst entscheiden, wann und wo sie ihn dazu zwingen wollen, sich mit ihnen zu treffen.

Diese Beschwörung sorgt natürlich nicht dafür, dass Alahara ungefährlicher wird. Er heuert ein paar Schläger an, die ihn zu dem Ort begleiten, zu dem es ihn hinzieht. (Diese haben die gleichen Werte wie Baumelos Handlanger und es taucht eine Zahl Schläger gleich der der Spielercharaktere auf.) Die Werte von Alahara findest du in Szene 9.2.

Wenn Baumelo anwesend ist, unterstützt er die Charaktere zuerst im Kampf gegen Alahara, greift dann allerdings die Abenteurer an, sobald offensichtlich wird, dass der Wechselbalg gleich fallen wird. Baumelo verlässt sich darauf, den Schädel später finden zu können, indem er die Leiche Alaharas mittels *Nekromantie* befragt.

Das Ritual *Fährte des Ketzers* könnte sich als nützlich erweisen, falls Alahara nach seiner Be-

schwörung fliehen kann. Auf diesem Weg könnten ihm die Spieler in sein Versteck folgen.

SZENE 7.3: BAUMELOS HILFE

Falls es den Charakteren schwer fällt, die Verfolgung selbst aufzunehmen, und sie nicht auf die Idee kommen, ihre Kontakte um Hilfe zu bitten – oder keine haben –, können sie auch Baumelo um Hilfe bitten. Er vollführt bereitwillig ein Ritual, das es ihm angeblich ermöglicht, der Blutspur zu folgen (das ist gelogen, siehe unten). Dieses Ritual führt beide Gruppen zum verlassenen Lagerhaus bei der Palisade und Kapitel 3 beginnt.

Ein Charakter, der über eine der beiden Fähigkeiten *Theurgie* oder *Rituale einsetzen* verfügt und eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegt, stellt fest, dass Baumelo zur Verfolgung das Ritual *Fährte des Ketzers* eingesetzt hat. Die Spieler müssen selbst darauf kommen, dass dies seltsam ist, da man *Fährte des Ketzers* nur dann einsetzen kann, wenn man der betreffende Ausgeburt schon selbst begegnet ist, und „Baumelo“ behauptet ja schließlich, dass dies nicht der Fall sei.

Odako und Alahara

Die Befragung der früheren Zeugen und das telepathische Verhör Keitaras haben dazu geführt, dass Odako erkannt hat, dass es sich beim Häuter um Alahara handelt und dass er ihn bereits früher getroffen hat. Das war vor ungefähr einem Jahr, als Odako ein Geheimgespräch mit Gorak über eine potenzielle Expedition nach Davokar hatte. Damals war auch Alahara anwesend, den Gorak voller Stolz als seinen „persönlichen Meuchler“ vorgestellt hat.

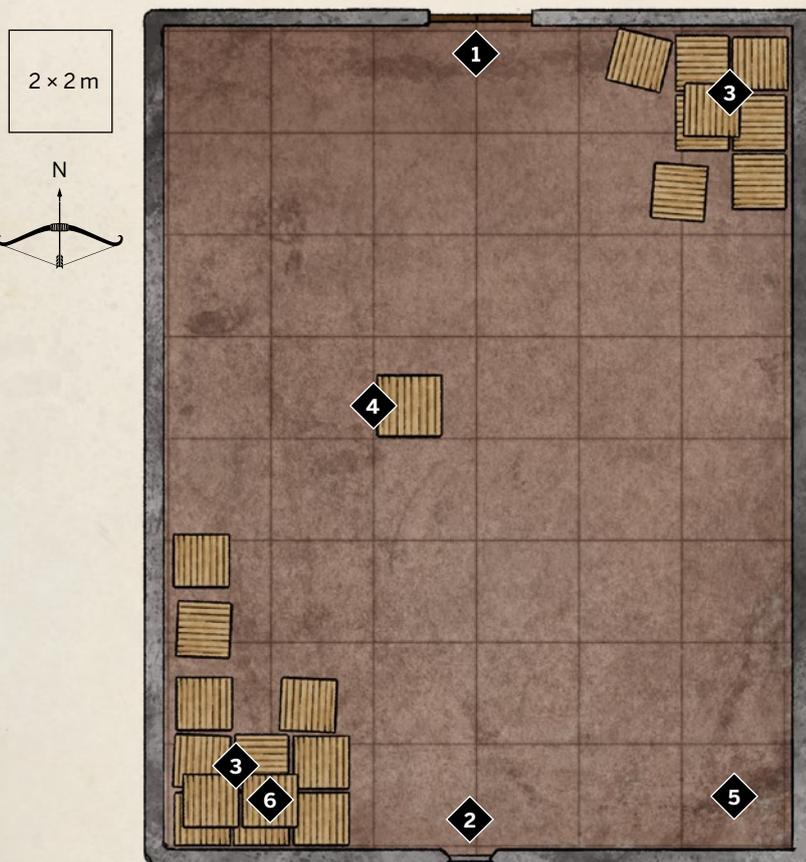
Trügerischer Deus ex Machina

Wenn die Charaktere zulassen, dass Baumelo die Spur von Alahara verfolgt, so mag dies den Spielern wie ein klassischer Deus ex Machina erscheinen – soll heißen, dass der Spielleiter gestattet, dass ein Nichtspielercharakter ein Problem für die Gruppe löst. Lass die Spieler ruhig in diesem Glauben. In diesem Fall wird sie die „Hilfe“ teuer zu stehen kommen, da die Charaktere nicht nur keine Erfahrungspunkte für das Verfolgen der Spur erhalten, sondern auch den entsprechenden Preis zahlen werden, wenn Baumelo endlich seine wahre Identität enthüllt.

Der Wille des Königs

KAPITEL 3 BEGINNT, sobald die Charaktere das alte Lagerhaus der Handelsgesellschaft des Blauen Mondes entdeckt haben. Das ganze Kapitel spielt in und unter dem Gebäude, das Alahara zum Versteck – und Gefängnis – seines geliebten Goraks gemacht hat.

Gorak hat bereits die Hälfte der Verwandlung in eine Ausgeburt hinter sich und Alahara begeht seine schrecklichen Verbrechen in der verzweifelten Hoffnung, diese noch aufhalten zu können. Der Schädel des Königs ist ebenfalls anwesend, ein stiller Zeuge des unumkehrbaren Vorgangs.



Szene 8: Blauer Mond

DAS HANDELSHAUS BLAUER MOND hat hier vor einiger Zeit noch ein Lagerhaus betrieben, es allerdings aufgegeben, als man ein besser geeignetes Gebäude in der Nähe des Antiquitätenplatzes fand. Faktisch gesehen gehört dem Handelshaus das Gebäude noch immer, allerdings hat man dort keinerlei Kenntnis darüber, welche okkulten Geschehnisse sich jetzt in dem heruntergekommenen Holzgebäude abspielen.

1. DAS TOR

Das Tor des Lagerhauses ist von innen versperrt. Um es zu öffnen, ohne den untoten Gerek zu alarmieren, ist eine erfolgreiche Probe [*Heimlichkeit - 1*] erforderlich. Im Inneren erwarten die Charaktere leere Kisten und der Gestank von Tod und Verwesung.

2. FENSTER

An der Rückseite des Gebäudes steht ein Fenster offen. Um auf diesem Weg in das Gebäude zu gelangen, ist eine erfolgreiche *Gewandtheitsprobe* erforderlich. Dadurch alarmiert man Gerek nicht.

3. KISTENSTAPEL

Alle Kisten sind leer.

4. KISTE (VERBIRGT EINE TREPPE)

Unter dieser Kiste befindet sich eine steile Wendeltreppe nach unten. Von unten dringen das Klagen eines gequälten Mannes (oder einer Bes-tie?) und eine sanfte, tröstende Stimme herauf.

5. DER UNTOTE WÄCHTER

Eine gehäutete, stinkende Leiche, mit einer Leder-rüstung, einer Eisenstange sowie einer kurzen Kette mit Haken ausgestattet, steht in einer Ecke.

Der Untote war Alaharas erstes Opfer: ein Fallensteller namens Gerek. Gereks Haut wur-de beim zweiten Opfer Lenn gefunden. Gereks Überreste werden durch die Präsenz des Schä-dels von untotem Leben erfüllt und er bewacht das Lagerhaus auf Geheiß König Hurians. Die Kreatur greift weder Alahara noch Gorak an.

6. ALAHARAS SCHLAFSTÄTTE

In einer Kiste findet sich eine schlichte Schlaf-stätte sowie zwei Ritualbücher: ein Band über *Trennen der Bande* (vom Ordo Magica gestohlen, der für dessen Rückkehr eine Belohnung zahlen wird) sowie einer über Blutverkleidung.

Gerek, Untoter

„Oooooooooaaaaarghhh...“

Auftreten	Knappert mit den Zähnen
Rasse	Untoter
Herausforderung	Normal
Merkmale	<i>Natürlicher Panzer (II), Untot (I)</i>
Aufmerksamkeit	11 (-1), Ausstrahlung 5 (+5), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 10 (0), Präzision 9 (+1), Scharfsinn 7 (+3), Stärke 15 (-5), Willenskraft 13 (-3)
Fähigkeiten	<i>Eisenfaust (Adept), Zweiwaffenkampf (Novize)</i>
Waffen	Eisenstange 5, Kette mit Haken 5
Rüstung	Lederrüstung 4 (Behinderung)
Verteidigung	+2
Zähigkeit	15 Schmerzgrenze -
Ausrüstung	Keine
Schatten	Tiefschwarz, wie ein Pfuhl der Finsternis (durch und durch korrumpiert)

Taktik: Gerek greift einfach den nächstbesten Eindringling an.

Szene 9: Der versunkene Wachturm

EIN SYMBARISCHER WACHTURM stand einst an diesem Ort, der jetzt im Schatten der Palisade und in der Nähe des Krötenplatzes liegt. Der Turm wurde schon vor Jahrhunderten niedergerissen, doch nicht ehe sein Erdgeschoss im schlammigen Boden versunken war und so zur Entstehung eines verborgenen, unterirdischen Raumes führte.

Die Handelsgesellschaft des Blauen Mondes hat diesen genutzt, um Schmuggelware aus den Tiefen Davokars zu lagern. Heutzutage dient er als Gefängnis für den befleckten Gorak. Außerdem befindet sich hier der, von vielen begehrte, Schädel von König Hurian. Die endgültige Entscheidungsschlacht zwischen den Spielercharakteren und den Sklaven des Königsschädels wird also im mod-ernen Dunkel des Gewölbes stattfinden!

SZENE 9.1: DAS GEBROCHENE HERZ

Eine uralte Wendeltreppe führt nach unten. Dort angekommen kann man einen riesigen, von der Befleckung gekennzeichneten Mann erkennen, der an der gegenüberliegenden Wand mit Seilen angebun-den ist. Vor ihm steht Meister Vernam (Alahara), der gerade die Stirn des Monsters mit einem Tuch ab-puht. Auf der anderen Seite des Gewölbes befindet sich eine halb zerstörte Säule, die nun als Podest für einen mumifizierten Schädel dient, auf dem eine von Grünspan überzogene Kupferkrone ruht.

Sobald der Wechselbalg die Abenteurer be-merkt, reißt er sich seine geborgte Kleidung und Haut herunter und steht, nur in Blut gekleidet, vor ihnen. Es ist an der Zeit, zu kämpfen!

Alahara, der Häuter

„Niemand wird sich zwischen mich und meinen Geliebten stellen!“

Auftreten	Spricht mit zusammengebis-senen Zähnen
Rasse	Wechselbalg
Herausforderung	Normal
Merkmale	<i>Gestaltwandler (Adept)</i>
Aufmerksamkeit	10 (0), Ausstrahlung 5 (+5), Gewandtheit 13 (-3), Heimlichkeit 15 (-5), Präzision 10 (0), Scharfsinn 11 (-1), Stärke 7 (+3), Willenskraft 9 (+1)
Fähigkeiten	<i>Erwürgen (Novize), Rituale ein-setzen (Novize: Blutverkleidung), Zweiwaffenkampf (Novize)</i>
Waffen	Zwei Schwerter 4
Rüstung	Keine
Verteidigung	-4
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 5
Ausrüstung	7 Taler, Ritualbuch (<i>Blutver- kleidung, Trennen der Bande</i>)
Schatten	Schwarz mit kleinen, verstreuten Lichtern wie ein Nachthimmel an einem kalten und klaren Winter- tag (Korruption: 3)

Taktik: Alahara nutzt sein Merkmal Gestaltwandler, wenn er die Charaktere angreift. Für ihn zählt nur Goraks Überleben. Wenn sich Gorak verwandelt, hört Alahara auf zu kämpfen und läuft ihm weinend in die Krallen, um den sicheren Tod durch seinen verlorenen Geliebten zu erfahren.

Gorak, Befleckter

„Ich kann es nicht mehr länger ertRRRRRRRAGEN!“

Auftreten	Rasend, tobend
Rasse	Ausgeburt
Herausforderung	Groß
Merkmale	Natürliche Rüstung (I), Natürliche Waffen (I), Robust (I)
Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 5 (+5), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 7 (+3), Präzision 13 (-3), Scharfsinn 9 (+1), Stärke 15 (-5), Willenskraft 11 (-1)	
Fähigkeiten	Berserkerrausch (Meister), Rüstungsmeisterschaft (Novize), Waffenloser Kampf (Meister)
Waffen	Krallen 12/10 (Kurz), zwei Angriffe auf dasselbe Ziel
Rüstung	Zähe Haut 6
Verteidigung	+2
Zähigkeit	15 Schmerzgrenze 8
Ausrüstung	Keine
Schatten	Eine pulsierende Schwärze, wie kochender Teer unter einer dünnen Membrane, die birst, sobald er sich verwandelt (durch und durch korrupt)

Taktik: Die Ausgeburt zerreißt ihre Fesseln und greift zufällige Ziele an – auch Alahara.

Gorak ist an eine Mauer gefesselt und windet sich unter dem Einfluss der Korruption. Zwei Runden nachdem der Kampf begonnen hat, gräbt sich etwas aus seiner Haut. Es handelt sich um eine gigantische Kreatur mit offenliegenden Muskeln, deren Finger zu langen Knochenmessern verformt sind und aus deren Schädel Knochen wachsen, die wie eine spitze Krone aussehen.

Wenn die Ausgeburt stirbt, verwandelt sie sich in einen blutigen Fleischhaufen, der rasch verrottet. Es bleibt lediglich der verformte Schädel zurück.

Der Schädel des Königs

Auf einem Podest im Dunkel liegt der mumifizierte Schädel von König Hurian-Lo Apak mit dem eine von Grünspan überzogene Kupferkrone verwachsen ist.

Spielercharaktere mit *Hexenblick* oder mit einer mystischen Kraft können eine *Aufmerksamkeitsprobe* machen. Bei Erfolg hören sie über den Kampflärm hinweg eine tiefe, knirschende Stimme. Sie können die Bedeutung der Worte nicht ausmachen, doch sie scheinen ein inneres Feuer zu entfachen.

Wenn jemand, der die Stimme hören kann, über die Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Meister) verfügt, kann er eine *Scharfsinnprobe* ablegen. Bei Erfolg erkennt er, dass die Stimme wieder und wieder denselben Satz auf Symbarisch spricht: „Gebt mir das Blut. Gebt mir das Opfer. Erweist euch als würdiger Diener.“ Sobald der Kampf vorüber ist, schweigt der Schädel.

Der Schädel des Königs

Willenskraft 13 (-3)

Fähigkeiten *Zwang* (Adept)

Schatten Der Schädel gibt eine tiefe Schwärze von sich, ganz so, als ob es sich bei ihm um einen Kelch handeln würde, der vor flüssiger Finsternis überquillt (durch und durch korrupt)

Taktik: Der Schädel mischt sich mit seiner mystischen Kraft *Zwang* in den Kampf ein und setzt sie gegen einen Spielercharakter nach dem anderen ein (einmal pro Runde). Der König möchte erreichen, dass nur eine Kreatur den Kampf überlebt, und hofft darauf, dass der Überlebende dann den Schädel berührt und er so die Gelegenheit hat, von seinem Opfer Besitz zu ergreifen.

DER VERSUNKENE SYMBARISCHE WACHTURM

1. Wendeltreppe
2. Gorak
3. Alahara
4. Schädel des Königs
5. Schutt



SZENE 9.2:

DIE FORDERUNG DES HEXENJÄGERS

Ist es den Charakteren nicht gelungen, Baumelo abzuschütteln, hat er nun seinen großen Auftritt. Wenn er sie ohnehin bereits begleitet, wird er alles in seiner Macht Stehende tun, um den Schädel selbst in die Finger zu bekommen.

Falls sich der Kampf für die Charaktere als sehr schwierig erweist, so unterstützt er sie. Odako hat nichts davon, wenn sie rasch fallen und er alleine gegen Gorak antreten muss. Nach dem Kampf wird er verlangen, dass man ihm den Schädel aushändigt, damit er ihn „sicher verwahren“ kann – immerhin ist er ein Schwarzmantel und Hexenjäger. Sollte der Trick nicht funktionieren, werden er und seine Handlanger versuchen, ihn sich mit Gewalt zu holen.

Baumelo, Falscher Hexenjäger

„Übergebt mir den Schädel.“

Der Kultistenführer Odako, der sich als Hexenjäger Baumelo ausgibt, führt seine Anhänger an und beabsichtigt, den Königsschädel an sich zu bringen.

Auftreten	Zeigt auf den, mit dem er spricht
Rasse	Mensch (Ambrier)
Herausforderung	Normal
Merkmale	Kontakte (Kultisten)
Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 15 (-5), Gewandtheit 9 (+1), Heimlichkeit 10 (0), Präzision 7 (+3), Scharfsinn 11 (-1), Stärke 5 (+5), Willenskraft 13 (-3)	
Fähigkeiten	Fluch (Novize), Führungsfähigkeiten (Novize), Rituale einsetzen (Adept: Fahrte des Ketzers, Schattentausch)
Waffen	Schwert 4
Rüstung	Schuppenpanzer 3 (Behinderung)
Verteidigung	+3 (Schild)
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 3
Ausrüstung	3 Dosen Feenstaub (neues Elixier), Handschellen und Ketten, Folterwerkzeuge, 12 Taler
Schatten	Baumelo/Odako hat das Ritual <i>Schattentausch</i> eingesetzt und nutzt nun Terrs leicht befleckten Schatten als seinen eigenen: bleichrot mit Rostflecken (Korruption: 4)

Taktik: Der Kultistenführer ist nur hinter dem Schädel des Königs her, alles andere ist sekundär.

Überlebende Handlanger aus Szene 1

„Diesmal sterbt ihr!“

Auftreten	Ballen ihre Fäuste
Herausforderung	Gering
Merkmale	Wildniserfahren
Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 9 (+1), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 5 (+5), Präzision 13 (-3), Scharfsinn 7 (+3), Stärke 15 (-5), Willenskraft 11 (-1)	
Fähigkeiten	Keine
Waffen	Axt 4
Rüstung	Schuppenpanzer 3 (Behinderung)
Verteidigung	+2 (Schild)
Zähigkeit	15 Schmerzgrenze 8
Ausrüstung	1W10 Schilling, ein Beutel mit Schwarzwurzel zum Kauen
Schatten	Grau und schwarz gefleckt wie ein verrußtes Tuch (Korruption: 4)

Taktik: Diesmal werden die Handlanger vom korrupten Schädel des Königs beeinflusst und kämpfen bis zum Tod.

Terr, Übersinnlich Begabter

„Ich bin unschuldig!“

Auftreten	Stottert, kauert sich verängstigt zusammen
Rasse	Mensch (Ambrier)
Herausforderung	Gering
Merkmale	Wildniserfahren
Aufmerksamkeit 15 (-5), Ausstrahlung 5 (+5), Gewandtheit 9 (+1), Heimlichkeit 10 (0), Präzision 10 (0), Scharfsinn 11 (-1), Stärke 7 (+3), Willenskraft 13 (-3)	
Fähigkeiten	Hexenblick (Novize)
Waffen	Unbewaffnet 2
Rüstung	Keine
Verteidigung	+1
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 4
Ausrüstung	Keine
Schatten	Terr scheint stark korruptiert zu sein (warme Dunkelheit wie die Innenseite eines schwarzen Samtmantels; Korruption 6), da Baumelo/Odako dem armen Jungen mittels <i>Schattentausch</i> seinen Schatten gegeben hat

Taktik: Terr kämpft nur aus Notwehr.

Szene 10: Der Schädel eines Königs

ES IST WAHRSCHEINLICH, dass der Schädel des Königs am Ende im Besitz der Charaktere landet (außer natürlich Baumelo/Odako hat ihn sich

unter den Nagel gerissen). In diesem Fall müssen sie sich mit der schwierigen Frage auseinandersetzen, was sie mit ihm anstellen wollen.

Tabelle: Träume des Königs

VERSTRICHENE ZEIT*	TRAUM	EFFEKT
1 Woche/1 Monat	Visionen vom König auf seinem Thron	Kein Effekt
2 Wochen/2 Monate	Wie Stufe 1, aber mit leisem Gemurmel	Kein Effekt
3 Wochen/3 Monate	Wie Stufe 2, aber mit lautem Gemurmel	Mit <i>Bestienwissen</i> (Ausgeburten) weiß man, dass eine Besitzergreifung kurz bevorsteht
4 Wochen/4 Monate	Wie Stufe 3, aber das Gesprochene ist klar verständlich	Ein Versuch der Besitzergreifung wie in Szene 10.1 beschrieben

* In der Nähe des Schädels/Schädel irgendwo verborgen

Hoffentlich haben sie erkannt, dass es eine wirklich dumme Idee ist, ihn zu berühren, und gehen entsprechend vorsichtig mit ihm um. Es gibt viele Leute, die sich dazu bereit erklären würden, ihn sicher zu verwahren. Andere Optionen bestehen darin, ihn zu behalten oder zu zerstören – beides sehr riskante Vorgehensweisen.

Nachfolgend werden verschiedene Möglichkeiten und ihre Konsequenzen beschrieben.

SZENE 10.1: DEN SCHÄDEL ZERSTÖREN

Den Schädel zu zerstören ist nicht sehr schwierig. Man kann ihn zerschmettern, verbrennen oder beispielsweise in Säure auflösen, wie jeden anderen Schädel. Das ist jedoch auch dann gefährlich, wenn man ihn dabei nicht berührt. Der Geist von König Hurian-Lo Apak dürstet nach Leben und hat nicht eine Ewigkeit in einer Gruft verbracht, um auf diese banale Weise vernichtet zu werden.

Glücklicherweise kann man dies auf unterschiedliche Weisen erkennen:

- Eine *Aufmerksamkeitsprobe*, wenn man über *Hexenblick* verfügt
- Eine *Scharfsinnprobe*, wenn man über *Bestienwissen* (Ausgeburten) verfügt
- Rituale wie *Orakel* oder *Wahrsagerei*

Die Spielercharaktere können um Hilfe bitten, falls sie dies nicht selbst herausfinden können, werden dann aber vermutlich eine oder mehrere Personen in die Existenz des Schädels einweihen müssen. Wenn sie sich daran machen, den Schädel zu zerstören, wird der König im Gegenzug sofort versuchen, von ihnen Besitz zu ergreifen. Dieser Versuch erfolgt gegen einen Charakter nach dem anderen und nach den folgenden Regeln:

Der Charakter mit der höchsten *Stärke* wird zuerst angegriffen (König Hurian möchte einen würdigen Körper, der einem sybarischen König gerecht wird). Um sich der Besessenheit zu widersetzen, muss das Opfer eine erfolgreiche Probe [*Willenskraft* – 5] bestehen. Falls diese erfolgreich ist, versucht der verzweifelte Geist sein Glück beim nächsten Opfer (dem zweitstärksten Charakter) und so weiter und so fort. Falls alle Versuche scheitern, ist der Geist endgültig zerstört.

SZENE 10.2: DEN SCHÄDEL BEHALTEN

Falls niemand den Schädel direkt berührt, ist es anfänglich nicht besonders gefährlich, ihn zu behalten. Doch nach einer Woche in der Nähe des Schädels beginnen die Charaktere, seltsame Träume zu haben, die immer stärker werden, bis sie sich zu einer wirklichen Gefahr entwickeln.

Falls sie ihn irgendwo verstecken, passiert dasselbe, allerdings dauert es wesentlich länger. Die gefährlichen Träume beginnen erst nach einem Monat und eskalieren nach ungefähr vier Monaten. Die letzte Phase dieser Träume besteht aus einem Versuch des Schädels, von den Charakteren Besitz zu ergreifen, ganz so als ob sie versucht hätten, den Schädel zu zerstören.

SZENE 10.3: DAS ARTEFAKT AN DIE SCHWARZMÄNTEL ÜBERGEBEN

Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Dämmerungsmönche Ausgeburten studieren und korrupte Artefakte sammeln. Sie sind gerne bereit, den Schädel sicher zu verwahren, wenn man sie darum bittet.

Wenn die Charaktere das Einführungsabenteuer *Das gelobte Land* gespielt haben und daher Lestra kennen, treffen sie auf sie, wenn sie das Kloster der Schwarzmäntel aufsuchen. Sie ist nicht gerade begeistert, falls die Abenteurer eine Bezahlung für den Schädel verlangen, bietet ihnen jedoch 50 oder, sofern sie eine erfolgreiche Probe [*Ausstrahlung* – 3] ablegen, 100 Taler an.

Sobald die Schwarzmäntel davon wissen, dass die Spielercharaktere den Schädel haben, und erkennen, um was es sich hier handelt, werden sie diese sicher nicht mehr mit dem Artefakt ziehen lassen. Erweisen sich die Charaktere als widerspenstig, so stößt Lestra schließlich entnervt aus: „Das ist alles, was ihr bekommt, und ich würde euch wirklich raten, mein Angebot zu akzeptieren!“ Falls sich die Spielercharaktere noch immer weigern, betritt ein überlegener Trupp Temppler den Raum und nimmt ihnen den Schädel ab. Der einzige Lohn in diesem Fall ist, dass die Charaktere mit dem Leben davonkommen. Prios' Streiter sind mehr daran interessiert, Ausgeburten und die Korruption zu studieren, als was irgendwelche Abenteurer von ihnen denken.

Atmosphärische Abschlusstexte

SOBALD SICH DER STAUB gelegt hat, könnte es angebracht sein, den Spielern einen Ausblick darauf zu geben, welche Konsequenzen ihre Handlungen haben. Abhängig davon, was mit dem Schädel geschehen ist, ergeben sich vielleicht Gelegenheiten für weitere Abenteuer – beispielsweise, falls sie sich dazu entschieden haben, ihn irgendwo zu verbergen, den Schwarzmänteln auszuhändigen oder mehr oder weniger bereitwillig an den falschen Hexenjäger zu übergeben. Zwei der folgenden atmosphärischen Abschlusstexte können verwendet werden, um das Abenteuer abzurunden und um einen Vorgesmack auf künftige Ereignisse zu liefern.

Falls jemand den Ring des Eisenpakts trägt, den man beim ersten Mordschauplatz finden konnte, und ihn an sich gebunden hat, werden ihm Träume von anderen Angehörigen des Eisenpaktes zugesandt. Ein Beispiel dafür findet man in Form des dritten Texts.

ODAKO UND DER SCHÄDEL DER KÖNIGS

Es besteht die durchaus reale Gefahr, dass es Odaiko schlussendlich gelingen wird, Distelfeste mit dem Schädel zu verlassen. In diesem Fall kannst du folgenden Text vorlesen oder mit deinen eigenen Worten erzählen:

Die Nacht bricht über dem Dorf herein und Davokars Silhouette verschmilzt mit dem Dunkel des Himmels. Der Mann legt seinen Hexenjägermantel ab und hebt den Königsschädel an. Er berührt eine Spitze der Kupferkrone und zieht hastig den Finger zurück, als diese die Haut durchsticht. Nach all den Jahrhunderten ist sie noch immer scharf. An seiner Fingerspitze saugend blickt er in die leeren Augenhöhlen. Zwei ferne Lichter beginnen darin, wie Sterne zu tanzen. Die Lichter hypnotisieren, verzaubern und inspirieren. Eine knirschende Stimme ertönt. Der falsche Hexenjäger steht wie gelähmt und lauscht der Stimme. Dann zuckt er zusammen und fällt auf die Knie, während er den Schädel hoch erhebt. Er räuspert sich und spricht mit zitternder Stimme: „So soll es geschehen, mein König, mein Herr!“

Von einem König besessen

Sobald die Auswirkungen der Besessenheit einen Charakter betreffen, solltest du den Spieler zur Seite nehmen und ihm die Konsequenzen erläutern. König Hurians Ziel, das nun auch das Ziel des Charakters ist, besteht darin, zu seinem Grabmal zurückzukehren, seinen Thron erneut zu besteigen und seinen lange vergessenen Ruhm zurückzuerlangen. Das kann für interessante Komplikationen sorgen, wenn es Zeit wird, das Abenteuer *Gruft der sterbenden Träume* zu spielen. Der Spieler kann seinen besessenen Charakter normal spielen, abgesehen von seinem brennenden Wunsch, das Grab im Davokar zu erreichen. Und sobald er dort ist, spielt für ihn nichts mehr eine Rolle, außer den Thronsaal zu erreichen ...

DER VERBORGENE SCHÄDEL DES KÖNIGS

Falls der Schädel von den Charakteren oder jemand anderem (wie den Schwarzmänteln) verborgen wird, aber weiterexistiert, wird der Geist von König Hurian weiter für seine Wiedergeburt kämpfen. In diesem Fall kannst du Folgendes vortragen:

Der Schädel liegt gut verborgen in einem dunklen Versteck, sicher vor neugierigen Augen und gierigen Fingern. Stille umgibt diesen Ort ebenso wie feste Mauern. Doch plötzlich funkelt etwas in der Dunkelheit, als sich zwei ferne Lichter in den Augenhöhlen des Schädels entzünden, glimmend wie ferne Sterne. Bald kann man das Geräusch von Eisen gegen Fels hören. Die rhythmischen Schläge werden lauter und lauter, dann dringt eine Spitzhacke durch die Mauer. Ein bleiches Gesicht blickt nach innen und kreuzt den Blick des lange toten Königs. „Hier hält man euch also gefangen, mein König, mein Herr ...“ Gierige Hände greifen nach dem Schädel, um ihn aus seiner Gefangenschaft zu befreien. Der Schädel scheint zu lächeln, während er aus der Dunkelheit in das Licht einer Laterne gehoben wird.

TRÄUME VOM EISENPAKT

Ein Charakter, der Vernams Ring bindet, wird vom Eisenpakt kontaktiert. Dessen Agenten erkennen bald, dass Vernam tot ist, und nutzen Träume, um den neuen Träger zu einem Treffen einzuladen.

Die Lichtung liegt still da und die umliegenden Bäume wiegen sich sanft in einer kaum wahrnehmbaren Brise. Eine einzelne Gestalt sitzt meditierend auf dem moosbewachsenen Boden. An der rechten Hand trägt sie einen einfachen Ring aus Eisen. Rostspuren und ein tiefer Einschnitt geben dem Ring ein grobes, beinahe grausames Aussehen, das der Atmosphäre des Traumes zu widersprechen scheint. Die Gestalt in der Kapuzenrobe blickt auf und ihre sanften, aber gestrengen elfischen Augen blicken dich direkt an. Er spricht zu dir, allerdings nicht mit Worten. Er ruft dich, hält dich zur Eile an. Und erstaunlicherweise weißt du auf einmal genau, wo sich die Lichtung befindet, in der der Elf auf dich wartet.

Du kannst die Ereignisse rund um den Ring des Pakts entsprechend der Reaktion des Charakters, weiterentwickeln. Sympathisiert er mit dem Anliegen des Pakts, wird er vermutlich ein Verbündeter. Ein Charakter, der den Ring nur für seine eigenen selbstsüchtigen Zwecke einsetzen möchte, wird sich vermutlich einige sehr mächtige Feinde schaffen.

Der Eisenpakt wird sich bemühen, die Charaktere auf seine Seite zu ziehen, doch wenn sie sich weigern und den Ring nicht freiwillig aufgeben, zögern seine Mitglieder nicht, den Ring von ihren kalten, toten Fingern zu ziehen. Sie werden es einem Charakter, der nicht zum Eisenpakt gehört, auf keinen Fall längere Zeit gestatten, einen der wenigen noch existierenden wahren Ringe des Pakts zu tragen.





Gruft der sterbenden Träume



In den schattigen Hallen Davokars warten großartige Schätze direkt neben Dingen, die man besser nie berühren sollte. Leider ist es meist schwer, sie auseinanderzuhalten, ohne sie zu berühren – und dann ist es oft bereits zu spät. Ist diese Tatsache dafür verantwortlich, warum Meister Cornelio, der Kapitelmeister des Ordo Magica in Distelfeste, in letzter Zeit so düster dreinschaut? Haben seine Sorgen etwas mit der angeblichen Gruft der Träume zu tun, in der seine Schüler ein Mausoleum mit Inschriften aus den frühen Tagen Symbaroums entdeckt haben?

Gerüchte gehen in den Reihen von Schatzsuchern und unabhängigen Entdeckern um. Manche schreiben die grimme Miene des Kapitelmeisters seinen Sorgen zu, wie er die Schätze von der abgelegenen Grabstätte bergen soll, andere behaupten, ihn plagten Bürgermeisters Nachtschwarz' Forderungen nach mehr Offenheit und die ordentliche Bezahlung der Zölle. Doch ältere und erfahrene Schatzsucher gehen davon aus, dass es eine wesentlich düsterere Begründung für den finsternen Blick Cornelios gibt. Falls sie recht behalten, sollten sich nicht nur die Magier Distelfestes vor dem sorgen, was auf sie zukommt ...

Einleitung

WILLKOMMEN ZU GRUFT DER STERBENDEN TRÄUME, dem dritten Teil einer lose zusammenhängenden Trilogie. Der erste Teil – *Das gelobte Land* – konzentrierte sich hauptsächlich auf die Grundregeln und die Konflikte, die die Spielwelt charakterisieren, während sich der zweite Teil – *Das Zeichen der Bestie* – mit fortgeschrittenen Problemlösungsmethoden beschäftigt und die Stadt Distelfeste vorgestellt hat. In diesem letzten Teil demonstrieren wir, wie eine Abenteuerlandschaft funktioniert und die Spieler dringen endlich in den Davokar vor. Es wird zweifellos eine Reise werden, an die sie sich noch lange erinnern werden.

Dieses Abenteuer ist in drei Kapitel unterteilt. Im ersten wird der Hintergrund des Abenteurers und seine zentralen Figuren vorgestellt. Hier findest du auch Vorschläge, wie die Spielercharaktere in die Geschehnisse verstrickt werden könnten. Das zweite Kapitel beschreibt die Abenteuerlandschaft, die aus dem Außenposten des Ordo Magica und den Ruinen, die dort in der Gegend erforscht werden sollen, besteht. Den Schluss bilden eine Reihe von mystischen Artefakten und zusätzlichen Regeln.

Einleitung für Spielleiter

RUINEN DES UNTEREGANGEN KAISERREICHS Symbaroum kann man überall im Davokar finden. Eine derartige Stätte hat nun die Aufmerksamkeit des Ordo Magica erregt. Die Untersuchungen und Ausgrabungen werden durch den Fluss Malgomor erleichtert, der direkt an der Stätte vorbeiströmt. Die Ruinen erstrecken sich über ein weitläufiges Gebiet, doch die unermüdlich arbeitenden Magier haben einen Großteil davon kartografiert und erkundet. Lediglich ein unerforschtes Mausoleum ist noch übrig, das zugleich das Zentrum und die größte Herausforderung des Gebiets darstellt. Eine ganze Gruppe ist bereits in der Gruft verschwunden, darunter auch die Anführerin der Expedition, Magisterin Senia.



Verbindung zu früheren Abenteuern

Gruft der sterbenden Träume ist eine Fortsetzung von *Das gelobte Land* und *Das Zeichen der Bestie*, kann aber auch für sich alleine stehen. Es stellt kein Problem dar, wenn die Spieler die beiden ersten Teile nicht gespielt haben, allerdings ist es zweifellos eine Bereicherung, wenn man alle drei Abenteuer als Kampagne spielt.



Der Todesstoß für die Expedition des Ordo Magica kam, als die Kriechende Dunkelheit durch das Hauptquartier der Ausgrabungen fegte und alles Leben auslöschte. Jetzt ist nur noch ein kleiner Außenposten beim Fluss übrig, wo sich ein paar verängstigte Novizen zusammenkauern und versuchen, wieder Kontakt zur Zivilisation zu erlangen.

Eine zentrale Rolle im Abenteuer spielt ein Artefakt, das man im Mausoleum finden kann – das sogenannte Verdorbene Wasser. Diese mächtige Kraftquelle aus beinahe reiner Korruption hat die Aufmerksamkeit von drei mächtigen Monstrositäten erweckt: die bereits erwähnte Kriechende Dunkelheit, die uralte Dornenkönigin Fangafa unten in der Gruft und die weiße Spinne Xanathâ. Die Spielercharaktere sollten vorsichtig sein, sich nicht direkt mit ihnen anzulegen, jedenfalls nicht mit mehr als einer, da es sich um extrem mächtige Gegner handelt.

Abenteuerband 1

Es gibt unzählige Ruinen im Wald, die aus unterschiedlichen Epochen der langen Geschichte der Region stammen. Du kannst die Charaktere während ihrer Reise über weitere potenzielle Ausgrabungsstätten stolpern lassen. Im *Abenteuerband 1*, besonders im Abschnitt „Schatzsuchen im Davokar“, wirst du zahlreiche Anregungen dafür finden, wie du diese gestalten kannst.

Glücklicherweise können sie stattdessen auch Allianzen schmieden, beispielsweise mit Xanathâ, die verschlagener und vernünftiger als die anderen ist. Vielleicht kann man auch einen Pakt mit einer Kultistengruppe schließen, die den Ort ebenfalls entdeckt hat und die vom charismatischen Odako angeführt wird. (Wurde Odako im Rahmen des Abenteuers *Das Zeichen der Bestie* getötet, wird sie stattdessen von Landela angeführt.) Bei diesem Abenteuer handelt es sich um eine Abenteuerlandschaft – das heißt es hat die Form einer ausführlichen Beschreibung einer gefährlichen Gegend, in der mehrere Gruppen und Personen auf der Jagd nach dem Verdorbenen Wasser sind. Es obliegt den Spielern zu entscheiden, wie ihre Charaktere die zahlreichen Herausforderungen der Ruinen überwinden, wobei es keine vorgegebene Abfolge der Ereignisse gibt. Als Spielleiter solltest du dir die Regeln zu Abenteuerlandschaften auf Seite 207 des Grundregelwerks zu Gemüte führen und dein Bestes tun, um die Spieler mit sanfter Hand durch die Gefahren der *Gruft der sterbenden Träume* zu führen.

Einleitung für Spieler

DAS ABENTEUER GEHT DAVON AUS, dass die Spielercharaktere vom Ordo Magica für eine Rettungsoperation angeheuert werden, da der Kontakt zwischen Distelfeste und der Expedition abgebrochen ist. Die Charaktere können jedoch auch, abhängig von ihren bisherigen Abenteuern und Zielen, andere Gründe haben, warum sie zum Schauplatz des Abenteuers reisen. Nachfolgend findest du ein paar Vorschläge, die als Einstieg dienen können:

SCHATZSUCHE

Gerüchte über die Gruft der Träume gehen in Distelfeste um. Eine nervöse Novizin des Ordo Magica nimmt mit den Abenteuern Kontakt auf. Sie möchte ihnen entweder das Wissen um den Standort der Gruft gegen gutes Geld verkaufen, oder sie davon überzeugen, sie auf einer Expedition dorthin zu begleiten und sich die Schätze zu teilen. Die Novizin sagt nichts darüber, was mit der Expedition des Ordo Magica geschehen ist. Haben die Spielercharaktere davon gehört und sprechen sie direkt darauf an, meint sie nur, dass sie das Lager verlassen hätten, um sich „neu zu organisieren und mit Vorräten zu versorgen“.

EIN BESORGTER VERWANDTER

Ein Verwandter (oder Freund) eines Angehörigen der Expedition des Ordo Magica hat alles verkauft, um eine geheime Rettungsexpedition zur Gruft zu finanzieren. Die Person weiß nur, dass das Ordenskapitel den Kontakt zur Expedition verloren hat, hat jedoch das nagende Gefühl, dass etwas Schreckliches geschehen ist.

Zeittafel des Abenteuers

- ◆ **Vor ungefähr 10 Monaten**
Eine Expedition, angeführt vom Schatzsucher Gorak, stößt zufällig auf die Gruft. Den Plünderern bergen eine Reihe von Schätzen und den mumifizierten Schädel eines Königs, ehe die Wächter der Gruft sie vertrieben.
- ◆ **Vor 8 bis 5 Monaten**
Die Angehörigen der Expedition verwandeln sich in tobende Ausgeburten, die Amok laufen bis sie getötet werden. Die letzten zwei Mitglieder werden von den Elfen des Eisenpakts hoch oben in den Titanen gestellt (siehe das Abenteuer *Das gelobte Land*).
- ◆ **Vor ungefähr 4 Monaten**
Fangafa kriecht zur Gruft, angelockt vom Ruf des Verdorbenen Wassers.
- ◆ **Vor etwas mehr als 2 Monaten**
Der Wechselbalg Alahara, der Geliebte Goraks, beginnt damit, Leute in Distelfeste zu töten. Er jagt nach Drüsen, die verhindern sollen, dass Gorak zu einem Befleckten wird (siehe das Abenteuer *Das Zeichen der Bestie*).
- ◆ **Vor etwas weniger als 2 Monaten**
Durch die Befragung eines Freundes Alaharas findet der Ordo Magica den Standort der Gruft, aus der der Königsschädel stammt.
- ◆ **Vor 6 Wochen**
Der Ordo Magica etabliert einen Außenposten am Ufer des Malgomors und beginnt, die Gegend zu kartografieren.
- ◆ **Vor 24 Tagen**
Xanathâ trifft ein und lässt sich in der Sinkhöhle nieder.
- ◆ **Vor 20 Tagen**
Die Kultisten kommen in der Gegend an, indem sie einem Boot folgen, das von Kurun aus den Außenposten mit zusätzlichen Vorräten versorgt.
- ◆ **Vor 16 Tagen**
Magisterin Senia betritt die Gruft mit ihrem Gefolge.
- ◆ **Vor 14 Tagen**
Die Kriechende Dunkelheit überflutet das Hauptquartier des Ordo Magica und Xanathâ verdirbt den Magischen Zirkel, wodurch der Kontakt zwischen der Expedition und Distelfeste abreißt.
- ◆ **Vor 10 Tagen**
Der Stamm Urrbukktur flieht aus der Sinkhöhle und übernimmt nach einem blutigen Zusammenstoß mit Xanathâ das Hauptquartier.

GRUFT DER STERBENDEN TRÄUME

Wenn man ihn fragt, woher er den Standort kennt, meint er nur, dass er einen Novizen des Ordens dazu gebracht hätte, ihn zu enthüllen. Wenn du es willst, könnte die Stadtwache am nächsten Morgen die Leiche des Novizen finden. In diesem Fall setzt sich ein Trupp der Waldläufer der Königin auf die Spur der Abenteurer, da man davon ausgeht, dass sie irgendwie in den Todesfall verstrickt sind ...

EINE ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG

Die Spielercharaktere könnten auf dem Weg zu oder von einem anderen Abenteuer über den Schauplatz stolpern. Sie könnten beispielsweise gerade auf dem Malgomor reisen, wenn sie die verzweifelten Novizen im Außenposten um Hilfe anflehen. Sie könnten auch auf einen Überlebenden auf dem Weg zwischen Karvosti und Distelfeste treffen. Der Überlebende stirbt in ihren Armen und stammelt zuvor noch etwas von „Kriechender Dunkelheit“, „uralte Schätze“ und „folgt dem Fluss nach Westen“.

DIE FRÜHEREN ABENTEUER

Spielercharaktere, die die Abenteuer *Das gelobte Land* und/oder *Das Zeichen der Bestie* gespielt haben, sind bereits mit der Gruft der Träume vertraut. Sie wissen, dass es sich um den Ruheort des nun kopflosen Königs Hurian-Lo Apak handelt. Abhängig davon, wie diese Abenteuer ausgegangen sind (vor allem *Das Zeichen der Bestie*), könnten sie nun die unterschiedlichsten Gründe haben, um die Gruft aufzusuchen.

Wenn sie im Besitz des Königsschädels sind, möchten sie ihn vielleicht zurückbringen, in der Hoffnung, dass dann die schrecklichen Träume enden, die sie quälen. Wenn sie den Schädel an die Schwarzmäntel übergeben haben, möchten die Mönche die Spielercharaktere vielleicht anheuern, den Rest der Mumie aufzuspüren. Es ist auch möglich, dass der Schädel in den Besitz des Kultisten Odako gelangt ist. In diesem Fall ist es sehr wahrscheinlich, dass irgendjemand (vermutlich Bürgermeister Lasifor Nachtschwarz) dazu bereit ist, ihnen eine großzügige Belohnung zu versprechen, wenn sie den Kult zur Strecke bringen und das Artefakt bergen.

Reise zum Außenposten

Es ist schwer vorherzusagen, wie die Spielercharaktere genau zum Gebiet der Gruft reisen werden. Du solltest notfalls darauf vorbereitet sein zu improvisieren, oder sie mit sanfter Hand wieder auf den richtigen Weg zurückzuführen. Von Distelfeste aus dauert es ungefähr zehn Tage, durch den Wald zu reisen, davon fünf Tage durch den lichten Davokar und fünf weitere Tage durch die dunkleren, wilderen Teile Davokars. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, nach Kurun zu reisen und dort eine





Passage auf einem Flussboot zu buchen, wie es beispielsweise im Abenteuerband I beschrieben wird.

Unabhängig vom gewählten Transportmittel handelt es sich um eine gefährliche Reise. Abgesehen von den nachfolgenden Vorschlägen, kannst du dich im Grundregelwerk ab Seite 199 mit Reisen im Davokar vertraut machen.

KLEIN, ABER TÖDLICH

Aufgrund ihrer extrem Neugierde wurden der Frühlingself Renn und seine Freunde (Anzahl SCs + 1) zu Ausgestoßenen. Bei einer ihrer darauffolgenden Expeditionen in die Tiefen des Waldes wurden sie dann schwer von der Dunkelheit korrumpiert. Jetzt haben sich die befleckten Feen die Charaktere als Ziel ausgesucht.

Zuerst agieren sie vorsichtig, um die Stärke ihrer Opfer einzuschätzen. In der Nacht lauern sie in der Nähe des Lagers und beobachten die Abenteurer mit ihren glänzenden, schwarzen Augen, verborgen hinter Büschen und Zweigen. Später tun sie ihr Möglichstes, die Gruppe aufzuteilen, so dass sie einzelne Charaktere angreifen können. Sie werden nicht aufgeben, bis sie zumindest einem ihrer geplanten Opfer Leben und Blut ausgesaugt haben.

Befleckte Fee

Kichert verschlagen, zischt und kichert dann erneut.

Kleine, gekrümmte, völlig nackte Kreaturen mit glänzenden schwarzen Augen und langen Krallen statt Nägeln. Ihre Körper sind von einem feinen Fell überzogen und ihr Anführer Renn verströmt einen stechenden Schwefelgeruch.

Auftreten	Kichert, schielt
Rasse	Fee (Frühlingself)
Herausforderung	Gering
Merkmale	<i>Korrumpierender Angriff (I), Langlebig, Natürliche Waffen (I)</i>
Aufmerksamkeit 11 (-1), Ausstrahlung 9 (+1), Gewandtheit 13 (-3), Heimlichkeit 15 (-5), Präzision 10 (0), Scharfsinn 10 (0), Stärke 5 (+5), Willenskraft 7 (+3)	
Fähigkeiten	Keine
Waffen	Krallen 3 (Kurz)
Rüstung	Keine
Verteidigung	-3
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 3
Ausrüstung	Keine
Schatten	Schwarz mit graubraunen Flecken, wie verfallene Blätter, die nächtens in einem Tümpel schwimmen (Korruption: durch und durch korrump)

Taktik: Renn und seine Freunde greifen nicht mehr als ein oder zwei Personen gleichzeitig an. Sie warten auf die passende Gelegenheit und stürzen sich dann furchtlos auf ihre Beute.

DIE JÄGER UND DER REBELL

Ein Trupp Waldläufer der Königin (siehe Seite 232 im Grundregelwerk) ist durch den Wald oder auf einem Flussboot unterwegs. Wenn die Abenteurer ebenfalls mit einem Schiff unterwegs sind, ist ein Treffen unvermeidbar. Die Waldläufer kommen an Bord und überprüfen ihre Entdeckerlizenzen.

Falls die Begegnung im Wald stattfindet, wird die Gruppe nur bemerkt, wenn der Charakter mit der niedrigsten *Heimlichkeit* bei einer Probe [*Heimlichkeit*←*Aufmerksamkeit*] versagt. In diesem Fall bereiten die Waldläufer einen Hinterhalt vor. Bei einer erfolgreichen Probe können die Spieler eine weitere Probe [*Aufmerksamkeit*←*Heimlichkeit*] ablegen. Bei Erfolg bemerken sie die Waldläufer aus sicherer Entfernung, so dass sie ihnen ausweichen oder sich anschleichen und sie belauschen können.

Der Anführer der Truppe, Edran, möchte den Abenteurern kein Leid zufügen, wird aber darauf bestehen, ihre Entdeckerlizenzen zu überprüfen. Sind diese in Ordnung, lädt er die Gruppe zu einem gemeinsamen Nachtlager ein und erzählt von ihrem Auftrag. Sie sollen eine bewaffnete Rebellengruppe des Barbarenklans Odaiova jagen, die die Freundschaft ihres Häuptlings mit Ambria missbilligen.

Vielleicht kreuzt sich später der Weg der Rebellen und der Charaktere. Ihre Anführerin ist eine junge Hexe, welche eine Gegenspielerin oder Verbündete und Kontakt zu den Barbaren sein kann.

HEIMWÄRTS

Die Charaktere stoßen auf einen Trupp Glücksritter auf dem Heimweg nach Distelfeste. Einer von ihnen ist schwer verletzt und muss getragen werden. Die ganze Gruppe ist ausgehungert, zerlumpt und erschöpft. Der Anführer der Gruppe erzählt, dass es ihnen gelungen ist, in eine unerforschte Kammer im westlichen Erdturm des Schwarzegelrisses vorzustoßen. Er ist nicht bereit zu erzählen, was sie dort gefunden haben, doch er behauptet, leer ausgegangen zu sein, da einer von ihnen durch eine uralte Falle schwer verwundet wurde.

Falls die Spieler die Gruppe einladen, ein Lager zu teilen, passieren zwei Dinge. Erstens entscheiden sich die Gäste, ihre schwache Ausbeute aufzubessern, indem sie die Spielergruppe angreifen, und zweitens taucht genau zum Höhepunkt des Kampfes der Nekromagier Omalkun auf (siehe Seite 253 im Grundregelwerk für Werte), der seine gestohlene Sichel zurückwill, die im Rucksack eines Schatzsuchers verborgen ist. Omalkun greift die Plünderer an, welche sich auf den Untoten konzentrieren, während die Charaktere sich entscheiden können, wen sie unterstützen. Der Nekromagier zieht von dannen, sobald alle Diebe tot sind und er sein Artefakt zurück hat.

Auf Seite 235 im Grundregelwerk findest du Werte für Glücksritter und Plünderer. Die Angehörigen dieser Gruppe haben jeweils -1W4 auf *Zähigkeit*.

Die Abenteuerlandschaft

SOBALD ES DIE SPIELERCHARAKTERE bis zur Abenteuerlandschaft geschafft haben, sollten sich die weiteren Ereignisse gemäß ihren Entscheidungen und ihren Zielen als Einzelpersonen und Gruppe entwickeln. Du kannst natürlich die anderen anwesenden Personen und Gruppen in der Abenteuerlandschaft aktiv nutzen, wenn die Spieler Schwierigkeiten haben, selbst die Initiative zu ergreifen. In manchen Fällen ist es sogar vorgesehen, dass sie von diesen kontaktiert werden, weil sie Hilfe benötigen oder eine Allianz vorschlagen möchten.

Das Ruinenfeld, zu dem sie kommen, erstreckt sich vom Fluss aus etliche Kilometer weit nach Süden. Aufgrund des Malgomor ist die Vegetation besonders dicht und üppig, dominiert von Harthölzern mit ausladenden Blätterdächern, die nicht viel Sonnenlicht zum Boden durchlassen. Hier unten ist die Luft schwer und feucht.

Die Ruinen sind in den meisten Fällen völlig verfallen und mit Moos und Ranken überwuchert, doch hier und da erheben sich noch teilweise Überreste von Steinmauern aus dem Unterholz. In einiger Entfernung kann man die Hälfte eines von Ranken überwucherten Torbogens sehen und ein paar leere Türme scheinen sich mit den umliegenden Bäumen zu messen, wer größer ist.

Die größte Ruine in der Gegend ist der alte Palast, der sich im nördlichsten Teil der Halbinsel befindet, welche durch eine Biegung des Malgomor geschaffen wurde. Das einst prächtige Steingebäude ist völlig zerstört. Es bleiben nur eine Handvoll monolithischer Bauten und eine zerstörte Wendeltreppe. Interessant ist, dass in der Gegend rund um den Palast jegliche Vegetation fehlt und die toten Streifen, die ansonsten kreuz und quer durch das ganze Gebiet verlaufen, dort nicht anzufinden sind.

Wenn du es wünschst, kannst du diese große Anlage weiterentwickeln und dazu nutzen, das Abenteuer zu erweitern. Wenn nicht, dann kann man rasch feststellen, dass die Ruine bereits sorgfältig geplündert wurde, vermutlich sogar mehrmals. In diesem Fall ist die Palastruine nicht mehr als eine traurige Erinnerung an die einstige Pracht der untergegangenen Zivilisation Symbaroums.

Dieses Kapitel konzentriert sich auf eine Reihe von Schauplätzen und Kreaturen, denen die Charaktere vermutlich begegnen werden. Zuerst wäre da der Außenposten am Ufer des Malgomors, gefolgt von einer Beschreibung der Ruine, die bis vor zwei Wochen das Hauptquartier des Ordo Magica war. Danach findest du Abschnitte, die potenzielle Verbündete und Gegenspieler beschreiben, sowie die Orte, an denen man auf sie treffen kann.

Das Kapitel endet mit einer ausführlichen Beschreibung von König Hurian-Lo Apaks Mausoleum. Abgesehen vom kopflosen Mumienkönig findet man in der Gruft das Verdorbene Wasser, ein paar Einblicke in die frühen Tage Symbaroums und eine ganze Menge Schätze. Allerdings muss man auch eine Reihe von schwierigen Herausforderungen überwinden, wenn man das Mausoleum betreten und lebend wieder verlassen möchte.



Der Außenposten des Ordo Magica

AM UFER DES MALGOMOR befindet sich ein Außenposten mit Palisade und einer Anlegestelle. Hier ist der Ordo Magica zu seiner Expedition tiefer in den Wald aufgebrochen. Jetzt hat sich der Außenposten zu einer Art Gefängnis für zwei verängstigte Novizen entwickelt, die sich im Hauptgebäude eingesperrt haben und so hoffen, vor den Albkatzen sicher zu sein, die draußen lauern.

Der Außenposten ist als erste Anlaufstelle für die Charaktere gedacht, wenn sie in der Gegend ankommen. Am besten sollte das in der Nacht und bei strömenden Regen passieren. Wenn sie mit einem Boot unterwegs sind, werden sie praktisch unweigerlich auf den Außenposten stoßen, aber auch wenn sie zu Fuß unterwegs sind, empfehlen wir dir, sie zum Außenposten zu führen. Es ist beispielsweise durchaus wahrscheinlich, dass die Gruppe (oder ihr Führer) den Fluss als ersten Wegpunkt auserkoren hat. Sobald die Abenteurer den Malgomor er-

Der Wert übermächtiger Gegenspieler

Etliche der Kreaturen in diesem Abenteuer (Xanathâ, die Kriechende Dunkelheit und die Dornenkönigin Fangafa) sind extrem übermächtig und können von den Charakteren vermutlich nicht in einem offenen Konflikt bezwungen werden. Das ist volle Absicht und soll die Gelegenheit zu dramatischen Rollenspiel mit spannenden Verhandlungen und brüchigen Allianzen bieten. Auf jeden Fall werden die Spieler auch auf andere Strategien als den Kampf setzen müssen. Es gibt keine Szene in diesem Abenteuer, in der ein Kampf gegen diese Kreaturen erforderlich wäre, zumindest nicht ohne eine Fluchtmöglichkeit.

Es ist also zu erwarten, dass sich die Spielercharaktere in der Abenteuerlandschaft klein vorkommen werden, ganz so, als ob sie plötzlich in eine viel ältere und größere Welt hineinspaziert sind – eine Welt, die droht, wieder aufzuerstehen. Als Spielleiter ist es deine Aufgabe, zu beschreiben wie gigantisch, böse und mächtig diese Kreaturen sind. Mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* und der Fähigkeit *Bestienwissen* kannst du den Spielern die Werte der betreffenden Kreaturen geben, wenn sie ihnen gegenüberstehen.

Wenn du dein Bestes getan hast, um die immense Gefahr zu beschreiben, die diese Kreaturen darstellen, obliegt es ganz den Spielern, ihre Entscheidung zu treffen – egal ob sie davonlaufen, verhandeln oder dem Gegner mutig (oder törichterweise?) im Kampf entgegentreten möchten.



AUSSENPOSTEN DES ORDO MAGICA

1. Steg und Boot
2. Palisade und Torhaus
3. Hauptgebäude
4. Lagerhaus

reicht haben, können sie ihm, je nach Standort, flussauf- oder flussabwärts folgen, um mit den Resten der Expedition in Kontakt zu treten.

So oder so müssen die Charaktere sich zuerst um die Albkatzen kümmern, bevor sie sich die Geschichte der Novizen anhören können.

1. Steg und Boot

Ein kleines Flussboot ist am Steg vertäut. An Bord befinden sich Trockenrationen, die für fünf Charaktere eine Woche reichen würden.

2. Palisade und Torhaus

Ein Rudel hartnäckiger Albkatzen hat die Witterung der Novizen aufgenommen und schnüffelt schon innerhalb der Palisade herum. Die Bestien (Anzahl der SCs) sind ausgehungert und stürzen sich auf die Spielercharaktere. Beschreibung und Werte findest du auf Seite 240 im Grundregelwerk.

3. Hauptgebäude

Die Novizen Marla und Plendel haben sich vor etwas weniger als einer Woche im Gebäude verbarrikadiert. Abgesehen von den unten zusammengefassten Informationen wissen sie nicht viel.

- Sie begleiten die Gruppe gerne zum Hauptquartier, wenn sie dazu aufgefordert werden. Wenn nicht, bleiben sie im Außenposten und hoffen darauf, dass die Rettungsoperation erfolgreich verlaufen wird. Falls du Werte für die Novizen benötigst, kannst du die Werte für die Waldläufer der Königin im Grundregelwerk auf Seite 232 verwenden, allerdings ohne Fähigkeiten.

- Die Novizen kennen den Standort des Hauptquartiers und wissen, dass sich dort ein Magischer Zirkel befindet. Wenn die Expedition daher nicht mehr von Distelfeste aus kontaktiert werden kann, muss etwas Schlimmes passiert sein ...
- Der Hauptfokus der Expedition war die Erforschung eines Mausoleums. Sie haben gehört, dass eine große Gruppe von Entdeckern unter der Führung von Magisterin Senia kurz davor stand, die Gruft zu betreten. Das war vor zwei Wochen. Was seitdem geschehen ist, wissen sie nicht.
- Sie haben keine Karte der Gegend (diese kann man später im Hauptquartier finden), allerdings können sie eine grobe Skizze anfertigen und auf ihr die ungefähre Position des Hauptquartiers, der Sinkhöhle und der Gruft markieren.

4. Lagerhaus

Ein Gebäude, das aus einem einzigen großen Raum besteht. Dort gibt es zahlreiche Werkzeuge (entspricht dreimal Handwerkerwerkzeug) und einige Waffen: zwei Schwerter, eine Axt, einen Speer, zwei Bögen mit 20 Pfeilen und eine Armbrust mit 20 Bolzen. Außerdem finden sich hier auch drei Lederrüstungen (leicht) und ein Schuppenpanzer (mittel). Die Novizen haben nichts dagegen, wenn sich die Spielercharaktere hier bedienen. Ihr eigenes Überleben bereitet ihnen wesentlich größere Sorgen.

Wenn man das Gebäude bewusst nach Wertsachen durchsucht und eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ablegt, findet man eine vergrabene Schatulle, in der sich etwas Notfallgeld der Expedition befindet: 12 Taler, 61 Schillinge und 14 Orteg.

Der tote Wald

SOBALD DIE SPIELERCHARAKTERE den Außenposten verlassen, vermutlich unterwegs in Richtung des Hauptquartiers des Ordo Magica, treffen sie auf breite Streifen grauen Todes, die sich durch das ansonsten sehr reiche Unterholz ziehen. Die Bereiche der toten Vegetation erstrecken sich wie eine Art gigantisches Netz in der Region, mit 50 bis 100 Schritt breiten Streifen. Alles, was vom Netz berührt wurde, ist leblos und verdorrt. Die Bäume sind tot, aber die Blätter hängen noch immer an den Zweigen. Das

Moos am Boden ist zu einer schwarzgrauen Masse geworden und die Spinnen hängen gemeinsam mit ihrer Beute tot in den Netzen. Die einzige Ausnahme ist eine kleine Blume, ein violette Art von Maiglöckchen, die offenbar gegen die Zerstörung resistent ist und hier und da wächst.

Auf dem Weg zum Hauptquartier überqueren die Spielercharaktere vier dieser Streifen. Sie wurden durch die Kriechende Dunkelheit (siehe Seite 22) verursacht.

Hauptquartier der verschollenen Expedition

DER ORDO MAGICA hat sein Hauptquartier in einem der am besten erhaltenen Gebäude des Gebiets etabliert und mit einer zusätzlichen Palisade gesichert. Die alte Steinfestung steht am Rand eines toten Streifens und das Gebäude ist mit geschwärztem Efeu und totem Moos überzogen. Im Gebäude ist ebenfalls alles tot, abgesehen von dem Raum, in dem der Schreiber Tonsel am Boden sitzt (siehe unten).

Der Ordo Magica ist nicht länger Herrscher dieser Burg. Der Großteil der Expedition verschwand in der Gruft und kehrte nie zurück, und während der Rest eine Rettungsmission plante, fegte die Kriechende Dunkelheit durch das Gebäude. Wer diese Begegnung überlebte, traf auf die Urrbukktur, einen Goblinstamm, der auf der Flucht vor einem schrecklichen Feind aus der Unterwelt war. Der Stamm erreichte die Oberfläche durch die Sinkhöhle und wurde von der weißen Spinne Xanathâ noch weiter dezimiert.

Jetzt sind die Urrbukktur die Besitzer der Festung – zumindest bis die Kriechende Dunkelheit zurückkehrt. Alles, was von der Expedition des Ordo Magica übrig geblieben ist, sind sieben gefriergetrocknete Leichen und Tonsel, der verrückte Schreiber. Die Goblins haben nicht weiter auf das Gefasel des verrückten Gelehrten gehört, finden ihn aber amüsant und sie können die Aufzeichnungen im zerstörten Zirkel – vor dem sie sich fürchten – nicht lesen. Die Ausnahme stellt die Schamanin Njegg dar, die spürt, dass der verrückte Mensch irgendwelche Warnungen von sich gibt.

1. Palisade und Torhaus

Die Palisade, die den Schuppen und die Festung umgibt, besteht aus grob zugehauenen Stämmen, die nicht besonders tief in den Boden getrieben wurden und von nichts weiter als Lederschnüren zusammengehalten werden. Sie ist ungefähr so hoch wie ein groß gebauter Mensch und stellt daher kein Hindernis für Davokars größere Bestien dar. Sie dient allerdings als Schutz gegen kleinere Raubtiere und kann auch Plünderer abhalten.

Das Doppeltor ist drei Meter breit und kann von innen mit zwei widerstandsfähigen Balken verriegelt werden.

2. Festung

Die oberen Stockwerke der einst vier Stockwerke hohen Festung sind schon lange eingestürzt und wurden durch ein Flachdach aus den gleichen Stämmen wie die der Palisade notdürftig ersetzt. Die überwachsene Fassade des Gebäudes ist verwittert und der Mörtel ist an vielen Stellen so verfallen, dass es Lücken zwischen den Steinblöcken gibt.

Nur die eisenbeschlagene Hartholztür, die erst vor Kurzem angebracht wurde, scheint wirklich neu zu sein. Sie ist von innen verriegelt und schwer zu durchbrechen. Um sie zu zerstören oder einzutreten, sind mindestens 20 Schadenspunkte erforderlich (man trifft sie automatisch, allerdings können nur zwei Charaktere gleichzeitig darauf einschlagen). Währenddessen werden die Charaktere von zwei mit Bögen ausgerüsteten Goblins durch die Schießscharten des Vorraums beschossen. Die leichteste Möglichkeit, Einlass zu finden, besteht vermutlich darin, die Goblins irgendwie herauszulocken oder hineinzustürmen, wenn diese die Festung aus irgendeinem Grund verlassen. Mit Hilfe unterschiedlicher Fähigkeiten oder mystischer Kräfte ergeben sich vermutlich noch andere Möglichkeiten. Du solltest die Kreativität der Spieler auf jeden Fall belohnen.

2a. Der Vorraum: Hinter der Türe befindet sich ein Wachraum, der ungefähr vier Meter hoch ist, sechs Schritt weit und drei Schritt tief ist. Zwei Patrouillen aus insgesamt vier Goblinkriegern (siehe Seite 13) wechseln sich ab, durch die hohen, schmalen Fenster zu spähen und sich auf den groben, aus Baumstämmen gefertigten Holzbänken auszuruhen.

2b. Die Halle: Die Böden in der Festung waren aus Holz gefertigt und sind natürlich lange verfallen. Der Ordo Magica hat einen Teil der ersten zwei Stockwerke restauriert, damit sie als Schlaf- und Arbeitsträume dienen können. Ab-



DAS HAUPTQUARTIER

- 1. Palisade und Torhaus
- 2. Festung
 - a. Der Vorraum
 - b. Die Halle
 - c. Nebenraum
- 3. Der Schuppen
- ☛ Die Trollfalle

gesehen davon besteht die Festung nur aus einer einzigen hohen Halle, die bis zum Holzdach hinaufreicht, das sich in elf Metern Höhe befindet.

2c. Nebenraum: Ein einzelner Raum, ungefähr drei Schritt breit und tief, und mit einer Deckenhöhe gleich dem Vorraum. Hier wurden einst Waffen und Ausrüstung gelagert, doch der Ordo Magica hat den Raum als Ort für ihren Magischen Zirkel bestimmt. In der Ostwand befindet sich eine Öffnung, ungefähr einen Meter hoch und etwas breiter. Diese ist durch natürliche Erosion entstanden und wurde provisorisch mit ein paar dicken Fellen abgedeckt.

Dies ist der einzige Raum der Festung, in dem sich noch lebende Vegetation in Form von Moos und Ranken am Boden und an den Wänden befindet. Aus irgendeinem Grund hat der gräuliche Streifen des Todes den Magischen Zirkel offenbar nie berührt.

3. Der Schuppen

In der Nähe der Festung steht ein Schuppen, der vom Ordo Magica errichtet wurde. Darin befinden sich verdorbene Güter wie Brot, Fleisch, Fisch und Früchte. Alles sieht grau und gefriergetrocknet aus.

Doch rechts von der Tür kann man auch noch nützliche Dinge finden. Obwohl der Großteil der Ausrüstung in der Gruft verloren gegangen ist, liegt eine große Menge an Entdeckerausstattung in den Regalen. Dies sind beispielsweise mehrere Seile, eine Reihe von Laternen und eine Menge Laternenöl. Außerdem können die Charaktere zwei vollständige Sets Abenteurerausrüstung zusammenstellen und drei Enterhaken, zwei Spitzhacken und vier Schaufeln mitnehmen.

VERHANDLUNGEN

MIT DEM GOBLINSTAMM

Charaktere, die ihre friedfertigen Absichten betonen und versuchen, mit den Goblins zu verhandeln, gelingt dies vermutlich relativ leicht. Häuptling Gabba Großpranke weiß, dass „Großlinge“ (Menschen) sehr gefährlich sein können, und die Schamanin Njegg ist daran interessiert,

mit Menschen zu sprechen, um herauszufinden, was in der Festung geschehen ist.

In einer Verhandlung könnte Gabba den Charakteren die Nutzung des Nebenraums gestatten, wenn sie ihm als Austausch Werkzeuge und/oder Waffen im Gesamtwert von mindestens 10 Talern anbieten. An Schmuck oder Münzen ist er nicht interessiert. Ein Teil der Ausrüstung, die die Abenteurer im Außenposten des Ordo Magica gefunden haben, reicht als Bezahlung völlig aus.

Gabba Großpranke, Goblinhäuptling

„Seid in Großprankes Königreich willkommen!“

Gabba ist selbst für einen Goblin nicht besonders groß oder stark, aber ziemlich verschlagen – darin liegt seine Stärke. Er hat seinen Stamm aus der Unterwelt geführt, um ihn vor den Trollen in Sicherheit zu bringen, die ihn terrorisiert haben. Dabei hat er sich das Vertrauen seines Stammes verdient, obwohl er sich noch etwas unsicher in seiner Rolle als Herrscher fühlt. Natürlich hat er schon immer davon geträumt, Anführer des Stammes zu werden, aber die ganze Verantwortung bereitet ihm Kopfschmerzen.

Auftreten	Lächelt nervös, tätschelt seinen Bauch
Rasse	Goblin
Herausforderung	Normal
Merkmale	Kurzlebig, Paria, Überlebensinstinkt (Adept)
Aufmerksamkeit 5 (+5), Ausstrahlung 10 (0), Gewandtheit 11 (-1), Heimlichkeit 13 (-3), Präzision 10 (0), Scharfsinn 16 (-6), Stärke 9 (+1), Willenskraft 7 (+3)	
Fähigkeiten	Außergewöhnlicher Scharfsinn (Novize), Führungsfähigkeiten (Adept)
Waffen	Dornenkeule 4
Rüstung	Lederrüstung 2 (und +2 für Überlebensinstinkt)
Verteidigung	+1
Zähigkeit 10 Schmerzgrenze 5	
Ausrüstung	Beutel mit Glücksdreck; Lederband, das von seiner verstorbenen Mutter gefertigt wurde
Schatten	Braun wie modriger Humus (Korruption: 0)

Taktik: Gabba versucht, so viel wie möglich über seine Gegner herauszufinden, bevor er irgendwelche Risiken eingeht. Falls die Spielercharaktere feindselig sind, versucht er, sie auf die Trollfalle vor seinem Thron zu locken, ehe er diese aktiviert. Er schickt seine Leibwächter zum Angriff und verteidigt sich. Dank seiner Fähigkeit *Führungsfähigkeiten* richten seine Untergebenen +2 Schaden gegen ein ausgewähltes Ziel an (also gegen den Charakter, der ihm besonders gefährlich vorkommt).

Mit den Goblins sprechen

Die Urrbukktur hatten nie Kontakt mit Menschen und sprechen daher weder Ambrisch noch die Barbarensprache. Ein Gespräch mit den Goblins erfolgt in der kehligen Sprache, die auch die Trolle sprechen (diese kann man mit *Gelehrtenwissen* auf Adeptenstufe verstehen), oder mit Zeichensprache. Es gibt allerdings eine Ausnahme: Die Schamanin Njegg hat bereits mit Barbaren Tauschhandel betrieben und kann sich daher halbwegs verständigen (ein Ambrier benötigt dennoch *Gelehrtenwissen* auf Novizenstufe).

Da die Angehörigen des Stammes keinen Kontakt zu Menschen hatten, streben sie auch nicht danach, das menschliche Verhalten nachzuahmen. Die Goblins von Stamm Urrbukktur verhalten sich wie bessere Tiere und teilen die Rudelmentalität und die Scheu kleinerer Raubtiere. Wenn man sie in die Ecke treibt, werden sie furchtlos und extrem aggressiv.

Njegg, Goblinschamanin

„In meiner Traumsicht sah ich unsere Erlösung – wart ihr das im Nebel?“

Njegg ist Gabbas übersinnlich begabte Schwester. Sie steht loyal zu ihrem Bruder, dennoch haben sie eine unterschiedliche Meinung über die vorliegende Situation. Gabba glaubt, dass er die Zukunft des Stammes hier in der Ruine gefunden hat, während sich Njegg große Sorgen über den murmelnden Menschen im Nebenraum macht. Das Wenige, was sie von seinem Gefasel verstehen kann, sowie die gefriergetrockneten Körper in der Festung jagen ihr große Angst ein. Sie befürchtet, dass das, was den vorherigen Besitzern der Festung das Leben ausgesaugt hat, jederzeit zurückkehren könnte.

Njegg möchte mehr darüber erfahren und wird versuchen, ihren Bruder zu ermuntern, den Charakteren zu vertrauen – vorausgesetzt sie stürmen die Festung nicht mit gezückten Waffen.

Auftreten	Spricht nachdenklich, mit zur Seite gelegtem Kopf
Rasse	Goblin
Herausforderung	Normal
Merkmale	Kurzlebig, Paria
Aufmerksamkeit	7 (+3), Ausstrahlung 10 (0), Gewandtheit 5 (+5), Heimlichkeit 11 (-1), Präzision 10 (0), Scharfsinn 13 (-3), Stärke 9 (+1), Willenskraft 15 (-5)
Fähigkeiten	Hexerei (Adept), <i>Obhut der Natur</i> (Meister), <i>Rituale einsetzen</i> (Novize: <i>Wahrsagerei</i>), <i>Wundgabe</i> (Novize)
Waffen	Holzstecken 3 (Lang, Stumpf)
Rüstung	Keine
Verteidigung	+5
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 5
Ausrüstung	Rasselstock aus Vogelschädel, 1 Dosis Magisches Konzentrat, 1 Dosis Geisterlicht
Schatten	Smaragdgrün wie vom Tau benetztes Moos, mit einzelnen dunklen Flecken (Korruption: 1)

Taktik: Njegg hasst Kämpfe und bekommt davon Bauchweh. Falls ihr Bruder in Gefahr geraten sollte, wird sie allerdings alles tun, um ihn zu beschützen. Sobald der Kampf beginnt, versinkt sie im Boden (*Obhut der Natur*) und hilft Gabba, indem sie einen Teil seiner Wunden übernimmt (*Wundgabe*).

DIE TROLLFALLE

Im Boden der Halle befindet sich eine verborgene Klappe, die in die ehemalige Speisekammer im Keller führt. Jetzt beherbergt sie einen ausgehungerten Zorn troll. Die Falle kann vom Thron aus mit einer freien Aktion ausgelöst werden. Feindselige Spielercharaktere könnten es auf

diesem Wege mit einem gefährlichen Gegner zu tun bekommen, falls sie nicht wachsam sind.

Sobald die Charaktere die Haupthalle betreten, können alle eine *Aufmerksamkeitsprobe* ablegen. Bei Erfolg hören sie ersticktes Gurren und Scharren, das irgendwo von tief unter dem Holzfußboden stammen muss.

Mit einer erfolgreichen Probe [*Aufmerksamkeit* - 3] erkennt man, dass der Häuptling ständig mit irgendeinem Teil der Verzierung an der Armlehne des Throns herumspielt.

Wenn sich die Charaktere dem Thron nähern, um zu verhandeln (also wenn sie keine Waffen gezogen haben), beginnen der Häuptling und seine Schwester ein geflüstertes Gespräch. Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* und der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Adept) kann man das Gespräch verstehen:

Gabba: *Runter durch die Klappe mit ihnen, ja?*

Njegg: *Bist du sicher? Vielleicht wissen sie vom schleichenden Schrecken. Zeug, das wir auch wissen müssen.*

Gabba: *Du hast Angst vor der Dunkelheit, ich habe Angst vor ihren Waffen.*

Njegg: *Du musst es ja wissen, Bruder Großpranke.*

Falls die Falle ausgelöst wird, müssen alle Charaktere, die vor dem Thron stehen, eine *Gewandtheitsprobe* ablegen. Wer scheitert, fällt in den Keller. Wenn die Charaktere bereits vermuten, dass etwas Derartiges geschehen könnte, legen sie eine Probe auf [*Gewandtheit* + 5] ab.

Die Fallhöhe beträgt acht Meter, Überlebende werden vom Zorn troll angegriffen. Die Spielercharaktere, die oben in der großen Halle geblieben sind, müssen gegen die Goblinskrieger und die Leibwächter des Häuptlings kämpfen. Das Monster im Keller ist ein ausgehungertes Zorn troll, wie er auf Seite 227 im Grundregelwerk beschrieben wird.

DIE GOBLINS ANGREIFEN

Es steht den Spielercharakteren natürlich frei, die Festung anzugreifen, doch das könnte sich als schwerer Fehler erweisen. Sofern möglich, rotten sich alle Mitglieder des Stammes zusammen, um ihre neu gefundene Heimat zu verteidigen. Gemeinsam könnten sie selbst für erfahrene Charaktere zur Gefahr werden.

Wenn sich die Abenteurer dazu entscheiden, die Festung zu stürmen, wird sich Gabba Mühe geben, sie in die Halle zu locken. Sind sie dort angekommen, sitzt Gabba mit erhobenen Händen auf dem Thron und die Leibwächter gehen in die Knie und legen ihre Waffen vor sich ab. Der Häuptling hofft natürlich darauf, dass die Charaktere ihren Angriff abbrechen und auf dem Weg zum Thron über die Falltür gehen. Sobald

dies der Fall ist, löst er sofort die Falle aus und erteilt seinen Untergebenen den Befehl, die oben verbleibenden Eindringlinge zu töten.

Sollten die Spielercharaktere sich nicht in die Irre führen lassen und weiter angreifen, löst er die Falle aus, wenn er am Zug ist. Jene Charaktere, die gesagt haben, dass sie auf den Häuptling, die Schamanin oder die Leibwächter zulaufen, werden von der Falle betroffen.

Die Leibwächter des Häuptlings

„Zu sterben, heißt zu dienen!“

Diese ungewöhnlich fähigen Goblins (Anzahl der SCs) sind die persönliche Leibwache von Häuptling Gabba und verlassen niemals seine Seite. Sie sind extrem loyal und bereit, bis zum Tod zu kämpfen, um für Gabbas und Njeggs Sicherheit zu sorgen.

Auftreten	Steht wachsam, nur die Augen bewegen sich
Rasse	Goblin
Herausforderung	Schwach
Merkmale	Kurzlebig, Paria
Aufmerksamkeit 5 (+5), Ausstrahlung 10 (0), Gewandtheit 15 (-5), Heimlichkeit 11 (-1), Präzision 10 (0), Scharfsinn 9 (+1), Stärke 13 (-3), Willenskraft 7 (+3)	
Fähigkeiten	Eisenfaust (Novize)
Waffen	Axt 4
Rüstung	Lederrüstung 2 (Behinderung)
Verteidigung	-4 (Schild)
Zähigkeit	13 Schmerzgrenze 7
Ausrüstung	Keine
Schatten	Moosgrün mit gelben und braunen Flecken, wie Blätter im Herbst (Korruption: 2)

Taktik: Die Leibwächter kämpfen in einem Halbkreis, den sie zwischen den Feinden und ihrem Häuptling bilden. Sie kämpfen bis zum Tod.

Goblinkrieger

„Sterben? Was ... nein?!“

Die acht Goblinkrieger sind in vier Patrouillen zu je zwei Kriegern organisiert und bei Weitem nicht so fähig oder loyal wie die Leibwächter. Ihr Vorteil ist ihr *Überlebensinstinkt*, den sie geschickt einsetzen.

Normalerweise halten sich zwei Patrouillen im Vorraum (2a) auf. Eine weitere Patrouille bewacht die Palisade und eine ist im Wald direkt um die Festung herum unterwegs.

Auftreten	Versuchen tapfer zu erscheinen, sind aber Feiglinge
Rasse	Goblin
Herausforderung	Schwach
Merkmale	Kurzlebig, Paria, <i>Überlebensinstinkt</i> (Adept)

Aufmerksamkeit 7 (+3), **Ausstrahlung** 5 (+5), **Gewandtheit** 13 (-3), **Heimlichkeit** 15 (-5), **Präzision** 11 (-1), **Scharfsinn** 9 (+1), **Stärke** 10 (0), **Willenskraft** 10 (0)

Fähigkeiten	Keine
Waffen	Speer 4 (Lang), Bogen 4
Rüstung	Lederrüstung (und +2 für Überlebensinstinkt)
Verteidigung	-1
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 5
Ausrüstung	Keine
Schatten	Moosgrün und braun wie ein überwachsender Baumstumpf (Korruption: 1)

Taktik: Gabbas Krieger befolgen seine Befehle. Sie nutzen die zusätzliche Bewegungsaktion und den zusätzlichen Schutz durch *Überlebensinstinkt*, um ihre langen Waffen ideal auszuspielen. Wenn drei der vier Patrouillen oder Gabba ausgelöscht werden, ergreifen die restlichen Krieger die Flucht.

Gewöhnlicher Urrbukk

„Gabba ist unser Held! ... behauptet man ...“

Abgesehen von einer Handvoll Ausnahmen, halten sich die restlichen zwanzig Goblins des Stammes – die Jungen, die Alten, die Beeren- und Pilzsammler, die Schwachen und so weiter – im oberen Stockwerk der Festung auf, die der Stamm nun sein Zuhause nennt. Sie werden nicht kämpfen, außer die Krieger oder der Häuptling erteilen ihnen direkte entsprechende Befehle, beispielsweise im Rahmen einer Belagerung.

Auftreten	Kauert sich zusammen oder flieht in blanker Panik
Rasse	Goblin
Herausforderung	Schwach
Merkmale	Kurzlebig, Paria
Aufmerksamkeit 13 (-3), Ausstrahlung 10 (0), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 15 (-5), Präzision 9 (+1), Scharfsinn 11 (-1), Stärke 7 (+3), Willenskraft 5 (+5)	
Fähigkeiten	Keine
Waffen	Waffenlos 2
Rüstung	Keine
Verteidigung	0
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 4
Ausrüstung	Keine
Schatten	Grün gestreift, wie ein moosbewachsener Waldboden, mit bleich grünem Unkraut (Korruption: 1)

Taktik: Die Goblins des Stammes kämpfen so gut wie sie nur können – also sehr schlecht. Wenn man ihnen keine direkten Befehle erteilt, tun sie, was sie am besten können: Sie flüchten und hoffen, dass sie woanders einen sicheren Unterschlupf finden.

Den Magischen Zirkel benutzen

Falls die Charakter über die richtigen Fähigkeiten verfügen, können sie natürlich die Verbindung zwischen dem Magischen Zirkel in der Festung und seinem Gegenstück in Distelfeste wiederherstellen. Dazu muss man zuerst Xanathâs Einfluss mit dem Ritual *Trennen der Bande* beenden. Danach ist das Ritual *Magischer Zirkel* erforderlich, um erneut die Kommunikation nach Distelfeste aufzubauen. Natürlich könnte man sich, nachdem man den Einfluss der Spinne beendet hat, auch einfach in den Zirkel stellen und darauf warten, kontaktiert zu werden. Eine Aufgabe, die man beispielsweise Marla oder Plendel erteilen könnte. Tatsächlich hat man in Distelfeste noch nicht die Hoffnung aufgegeben und es findet einmal pro Stunde ein Kontaktversuch statt. Außerdem sollte erwähnt werden, dass ein Charakter, der das Ritual *Siebenmeilenstiefel* beherrscht, diesen Magischen Zirkel als Ziel auswählen kann, sobald er wiederhergestellt wurde.

DER RAUM DES MAGISCHEN ZIRKELS

Der kleine Raum (3×3 Schritte groß und vier Meter hoch) ist vollständig unmöbliert, abgesehen von den Fellen, die das Loch in der Wand abdecken, und dem in den moosbedeckten Steinboden geschlagenen Zirkel. Die Linien wurden mit Silberstaub nachgezogen. Dann gibt es noch einen sorgfältig aufgeschichteten Stapel menschlicher Leichen nahe einer Wand und den verrückten Schreiber Tonsel, der seinen Platz in der Mitte des Zirkels praktisch nie verlässt.

Der Zirkel wurde von Xanathâ, der weißen Spinne in der Sinkhöhle, korrumpiert. Stellt sich jemand außer Tonsel in den Kreis, kontaktiert ihn die Spinne telepathisch. Läuft der neue Gesprächspartner nicht gleich schreiend davon, hat Xanathâ ein interessantes Angebot für ihn. (Weitere Informationen findest du in der Beschreibung der Sinkhöhle weiter hinten.)

Fünf der sieben Leichen tragen die Roben des Ordo Magica und die zwei verbleibenden Leichen scheinen einfache Schatzsucher gewesen zu sein. Es handelt sich um die Überreste der Leute, die im Hauptquartier waren, als die Kriechende Dunkelheit angriff. Drei der Roben kann man noch tragen, der Rest ist ruiniert.

Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* stellt man fest, dass die Körper eigentlich unverletzt, aber stark ausgetrocknet sind. Außerdem kann man Spuren von Gefrierbrand erkennen, ganz so, als ob die Leichen bereits seit Jahren an einem äußerst kalten Ort gelagert wurden.

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Verarzten*, der eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegt, zieht den logischen Schluss, dass irgendeine Macht den Mitgliedern der Expedition die Lebenskraft ausgesaugt hat, wodurch die Leichen auch so ausgetrocknet sind.

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Bestienwissen*, der eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegt, erinnert sich an vage Geschichten über ähnliche Geschehnisse, die von anderen Entdeckern und

Schatzsuchern beobachtet wurden. Die bekannte Entdeckerin Lukresia hat einen Fall erwähnt, bei dem „die Dunkelheit Davokars erwachte und durch eine Barbarensiedlung kroch. Sie ließ nur tote Körper zurück, gefriergetrocknet und eingefallen wie Krähenbeeren nach einem Winter in den Titanen.“

Tonsel, Schreiber

Versucht ständig zu pfeifen, obwohl kein Ton über seine Lippen kommt

Der verrückte Schreiber Tonsel ist das einzige Mitglied der Expedition, das die Kriechende Dunkelheit überlebt hat. Der Schreiber wurde im letzten Augenblick von der weißen Spinne Xanathâ gerettet, die sich durch das Loch in der Wand in den Raum drängte. Sie hoffte dabei darauf, dass Tonsel sie bei der Suche nach dem Verdorbenen Wasser unterstützen könnte.

Dummerweise hat der Verstand des Schreibers den Zusammenstoß mit der Dunkelheit alles andere als unbeschadet überstanden. Er faselt etwas von seiner „glänzenden Beschützerin“ und wie sie „mittels glitzernder Fäden vom Himmel herabstieg, um ihn mit ihrem heiligen Biss zu retten.“

Als Zeichen seiner ewigen Dankbarkeit und Ergebenheit gegenüber seiner Beschützerin und Respekt vor Prios' Pracht vollführt er nun diverse bizarre Riten, in denen er ständig Sonnen des Prios kritzelt, die seltsamerweise auch wie eine Spinne aussehen ...

Auftreten	Pfeift lautlos, blickt zur Decke		
Rasse	Mensch (Ambrier)		
Herausforderung	Schwach		
Merkmale	<i>Kontakte (Ordo Magica)</i>		
Aufmerksamkeit	13 (-3),	Ausstrahlung	10 (0),
Gewandtheit	10 (0),	Heimlichkeit	11 (-1),
Präzision	9 (+1),	Scharfsinn	15 (-5),
Stärke	5 (+5),	Willenskraft	7 (+3)
Fähigkeiten	<i>Gelehrtenwissen</i> (Adept)		
Waffen	Unbewaffnet 2		
Rüstung	Keine		
Verteidigung	0		
Zähigkeit	10	Schmerzgrenze	3
Ausrüstung	Keine		
Schatten	Silber mit grünem Unterton, wie ein glitzernder Ozean (Korruption: 0)		

Taktik: Wenn man Tonsel irgendwie dazu bringt anzugreifen, wird er sich auf den seiner Meinung nach größten Bösewicht stürzen und auf diesen einschlagen und einschlagen und immer wieder einschlagen, bis er ausgeschaltet wird. Wird er geheilt und erlangt erneut das Bewusstsein, geht das Spiel wieder von vorne los – schließlich muss der Bösewicht ja bestraft werden.

Tonsel hat eine panische Furcht vor der Dunkelheit und bleibt im oder in direkter Nähe des sanft glühenden Magischen Zirkels. Er zeigt stolz die Bissspur in seinem Nacken, die er als „Segen der Göttin“ bezeichnet. Er verteilt bereitwillig selbst hergestellte Spinnen-/Sonnensymbole, falls jemand eines will. Für ihn sind Spinnen heilig und wenn jemand in der Festung gegen eine achtbeinige Kreatur vorgeht, gerät er in einen mörderischen Kampfrausch.

Außerdem kann man in dem Raum das in Leder gebundene Tagebuch der Expedition finden, das normalerweise neben Tonsel im Zirkel liegt. Das Buch enthält eine Skizze der Gegend und Berichte von der Ankunft der Expedition bis zum Zusammentreffen Tonsels mit der Kriechenden Dunkelheit und Xanathâ. Das kleine Tagebuch könnte einiges wert sein, wenn man den richtigen Käufer findet. Der Ordo Magica in Distelfeste ist bereit bis zu 30 Taler dafür auszulegen und Sammler von Kuriositäten würden ungefähr die Hälfte bezahlen.

Nachfolgend finden sich die wichtigsten Auszüge des Tagebuchs. Diese gibt es auch als Handzettel am Ende des Abenteuers. Der Rest des Tagebuchs ist mit nicht besonders interessanten Berichten über die tagtäglichen Abläufe im Hauptquartier und einer langen Auflistung von Aufrüstung und Inventar gefüllt. Genauigkeit war eine Tugend, nach der Tonsel wahrlich gelebt hat.

„Ganz so wie die Kundschafter versichert haben, eigneten sich die überwucherten Überreste der Festung ideal zur Etablierung eines Basislagers hier. Während des Marsches vom Außenposten mussten wir uns sorgfältig einen Weg durch den dichten Bewuchs bahnen, der diese Gegend beherrscht. Jeder griff zum Messer, um die zerstörte Festung zu säubern. Draußen haben wir nichts verändert, um nicht auf unsere Anwesenheit aufmerksam zu machen. Wer weiß welche hungrigen Kreaturen hier draußen lauern?“

(Anmerkung an den Spielleiter: Der Schreiber erwähnt keine grauen Todesstreifen, da die Kriechende Dunkelheit zu diesem Zeitpunkt noch nicht in der Gegend angekommen war.)

„Bei der morgendlichen Versammlung informierte uns Magisterin Senia, dass ein Zirkel etabliert und ein erster Bericht an Distelfeste geschickt wurde. Ich habe bemerkt, dass dies auch andere beruhigend fanden, wengleich dieses Gefühl der Sicherheit zweifellos eine Illusion ist. Wir sind sehr weit von sicherem Boden entfernt und der Zirkel wird uns nicht retten, falls etwas schiefehen sollte. Doch wir können auf diesem Weg Ratschläge erhalten und das ist in einer Situation wie der unseren von großem Wert.

Die Untersuchung der Ruinen hat uns sowohl Freude als auch so manchen Frust bereitet. Unsere Kundschafter haben die Gruft gefunden, aus der der Plünderer Gorak sein beflecktes Artefakt gestohlen hat. Die

uralten Schriften weisen darauf hin, dass dort eine wichtige Person begraben ist. Vermutlich handelt es sich um einen der frühen Könige Symbaroums, die zu jener Zeit über das Gebiet herrschten. Dass bereits jemand in die Gruft vorgedrungen ist, ist zweifellos zu erkennen. Ich hoffe inständig, dass die Räuber sie nicht vollständig geplündert oder zerstört haben.“

(Anmerkung an den Spielleiter: Der „Plünderer Gorak“ ist der befleckte Schatzsucher aus dem Abenteuer Das Zeichen der Bestie.)

„Nachdem wir das gesamte Gebiet kartografiert haben, ist Magisterin Senia zu der Ansicht gelangt, dass die Gruft besonders vielversprechend ist. Sie hat uns auch vor der Sinkhöhle gewarnt. Eine derartige Warnung war wohl kaum notwendig, da wir alle wissen, dass bereits zwei Patrouillen in seiner Nähe verschwunden sind. Dennoch demonstriert die Warnung ihre Herzengüte und ihre Fürsorge gegenüber allen Mitgliedern der Expedition. Das Gemurmel und die unterdrückten Flüche der Kundschafter sind wirklich unangebracht. Magisterin Senia ist keineswegs eine ‚kalthertzige Sklaventreiberin‘ und die Ruinen sind wesentlich mehr als ein ‚überwuchertes Schlachthaus‘!

Ich sollte auch erwähnen, dass die Kundschafter berichten, Streifen gräulichen, schwarzen Todes gesehen zu haben, die sich in der Gegend ausbreiten. Angeblich gehen sie von der Sinkhöhle aus. Was dieses Phänomen genau ist und welchen Einfluss es auf unsere Arbeit haben wird, ist schwer zu sagen, doch ich habe deswegen bereits Alpträume.

Magisterin Senia hat befohlen, dass sich die ganze Expedition auf einen Vorstoß in das Mausoleum vorbereiten soll. Sie hat den Text im Eingangsbereich entziffert und so Hinweise gewonnen, was uns drinnen erwartet. Wenn sich die Streifen toter Vegetation weiter ausbreiten, könnte unsere Zeit hier bald zur Neige gehen. Wir haben also allen Grund, uns zu beeilen.“

(Anmerkung an den Spielleiter: Eine der zwei Kundschafterpatrouillen wurde Opfer der Spinnene Xanathâ. Die andere beschloss zu desertieren und in einer weniger gefährlichen Gegend nach Schätzen zu suchen.)

„Der Boden zuckt wie unter Schmerzen, Schreie hallen durch die Ruine. Ich wage mich nicht, nach draußen zu gehen. Eine tiefe Finsternis durchstreift die Nacht. Ich bin wie gelähmt. Die Kälte nagt an meiner Seele. Bei Prios, die Dunkelheit dringt durch die Mauern!

...
Von Himmeln strömt ein Licht herab, eine sinkende Sonne mit schimmernden Gliedern. Sie umfängt mich. Die Retterin ist hier. Prios sei gepriesen.“

(Anmerkung an den Spielleiter: Hier erzählt Tonsel was geschehen ist, als die Kriechende Dunkelheit durch die Festung strömte und wie er durch die weiße Spinne Xanathâ gerettet wurde.)



Die Auszüge aus dem Tagebuch des Ordo Magicas und Tonsels Karte der Gegend findest du ab Seite 75 auch als Handzettel.

Die Sinkhöhle

DIE SINKHÖHLE BEFINDET SICH ungefähr tausend Schritt in südwestlicher Richtung der verfallenen Festung. Es erschien vor ungefähr einem Jahr, als Gorak und Alahara die Gruft betraten und deren langen Schlummer störten. An der Oberfläche ist die Sinkhöhle unregelmäßig und hat einen Querschnitt von ungefähr 100 Schritt. Es reicht bis in die Unterwelt hinab. Die Sinkhöhle ist durch eine Reihe von Spalten mit König Hurian-Lo Apaks Gruft verbunden (siehe Die Monumentenkammer, Seite 27).

Seit etwas weniger als einem Monat hat sich die Spinne Xanathâ in der Sinkhöhle niedergelassen. Die Goblins vom Stamm Urrbukktur können dies bestätigen. Sie flohen aus der Unterwelt durch die Sinkhöhle und trafen dabei auf Xanathâ, die die Gelegenheit nutzte, ihren Hunger mit ein paar schmackhaften Goblins zu stillen.

1. Die Sinkhöhle

Die Sinkhöhle hat einen Durchmesser von ungefähr 100 Schritt und etwas mehr in der Tiefe. Die Wände fallen steil nach unten in die Dunkelheit ab und seit seiner Entstehung konnte sich nur sehr wenig Vegetation am Felsgestein festsetzen. Am Boden gibt es eine Menge scharfkantiger Felsbrocken und die Ränder sind instabil.

Wenn man eine der Wände hinunterklettert und nicht über *Akrobatik* verfügt, muss man eine Probe [*Gewandtheit* + 5] bestehen. Wer scheitert, löst einen kleinen Felsrutsch aus, der so viel Schaden anrichtet wie ein Fall aus fünf Metern Höhe.

2. Weg

Wenn man sich ein wenig Zeit nimmt, die Wände der Sinkhöhle zu studieren, und dann eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegt, kann man einen natürlichen Pfad erkennen, der nach unten in die Dunkelheit führt. Bewegt man sich auf diesem langsam und vorsichtig, kann man den Boden der Sinkhöhle in fünf Minuten erreichen, beziehungsweise sie wieder auf diesem Weg verlassen. Wenn man sich beeilt, kann man es in einer Minute schaffen, muss allerdings eine *Gewandtheitsprobe* bestehen. Bei einem Fehlschlag rutscht der Charakter aus und stürzt 1W10 Meter weit ab, wodurch er Fallschaden erleiden kann (siehe Seite 193 im Grundregelwerk). Der Weg führt an Xanathâs Höhle vorbei.

3. Kletterroute

Ein Charakter, der mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* die Wände studiert, erkennt nicht nur den Weg, sondern auch eine potenzielle Kletterroute.

Die Kletterpartie erfordert allerdings alle zwanzig Schritt eine erfolgreiche *Gewandtheitsprobe*. Wenn der Kletterer über *Akrobatik* verfügt, macht er stattdessen Proben auf [*Gewandtheit* + 5]. Es ist jederzeit möglich, die Kletterpartie abzubrechen

und ohne weitere Würfe zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Bei einer gescheiterten Probe stürzt der Charakter zehn Meter weit ab und erleidet entsprechenden Schaden. Die Kletterroute führt nicht an der Höhle der Spinne vorbei.

4. Die Spinnenhöhle

Die Öffnung zu Xanathâs Höhle kann man weder von der Oberfläche aus noch vom Boden der Sinkhöhle sehen. Die weiße Spinne befindet sich hinter einem dichten Netz, das sie über eine Vertiefung im Fels gewebt hat. Die Fäden schwanken aufgrund ihrer Bewegungen, außer an jenen Stellen, wo eingesponnene Körper sie beschweren.

Wenn die Charaktere die Zeit finden, die Opfer zu untersuchen, stellen sie fest, dass es sich um die verschwundene Patrouille des Ordo Magica und ungefähr ein halbes Dutzend Goblins vom Stamm Urrbukktur handelt.

5. Tunnel zur Unterwelt

Ein gewundener Pfad führt hier in die Unterwelt, wo dunkle Abenteuer warten. Weitere Informationen findest du im Abschnitt Durch die Unterwelt, weiter unten.

EINE SELTSAME VERBÜNDETE

Die weiße Spinne Xanathâ möchte Zugang zur Gruft des kopflosen Königs erlangen. Sie ist auf der Suche nach einer dunklen und urtümlichen Macht, von der sie geträumt hat und die sie bis zu ihrer Höhle riechen kann. Um ihr Ziel zu erreichen, benötigt sie die Unterstützung von Kreaturen mit Händen, die zudem Keilschrift lesen können. Sie ist bereits in der Gruft gewesen, fand allerdings keinen Weg am Königstor vorbei. Auf dem anderen Weg durch die Gruft lauert Fan-

Die Unterwelt

Die Unterwelt, den Barbaren auch als Unterhügel oder Abgrund bekannt, ist ein dunkles Reich, das sich unter Davokar erstreckt. Im Gegensatz zur bei Ambriern vorherrschenden Meinung, ist es dort keineswegs völlig finster. Es gibt vielerorts leuchtende Pilze und Algen, die ein sanftes Licht abgeben, das den hier lebenden und jagenden Kreaturen die Orientierung erleichtert. Neben Trollen zählen hierzu auch wesentlich abscheulichere Wesen.

Der Teil der Unterwelt, der unter der Sinkhöhle liegt, ist nicht stark korrumpiert, aber dennoch gefährlich. Falls die Spieler weitere Teile der Unterwelt erforschen wollen, kannst du sie entweder mit Schluchten und eingestürzten Tunneln aufhalten, oder dich darauf entsprechend vorbereiten. In diesem Fall könnten die Charaktere leuchtende Kristallhöhlen durchstreifen, ein Netzwerk von Untergrundseen erforschen, sich in einem gigantischen Wurzelwald verlieren, vielleicht über eine versunkene symbarische Burg stolpern und währenddessen gegen Trolle, Raubtiere, bösartige Geister und Spinnenbestien kämpfen. Wenn sie weit genug reisen, verschlägt es sie bald unter Davokars finstere Bereiche, wo urtümliche befleckte Bestien aus vor Verderbnis und saurer Magie brodelnden Tümpeln kriechen.

gafa, eine urtümliche befleckte Bestie, die eine Rivalin auf der Jagd nach dem Artefakt ist.

Xanathâ wird versuchen, mit den Spielercharakteren in Kontakt zu treten, bevorzugt mittels des Magischen Zirkels im Nebenraum der Festung. Alternativ kann sie sie auch in der Wildnis aufsuchen oder darauf warten, dass sie in die Sinkhöhle hinabsteigen. Ihr Angebot ist eigentlich ganz einfach:

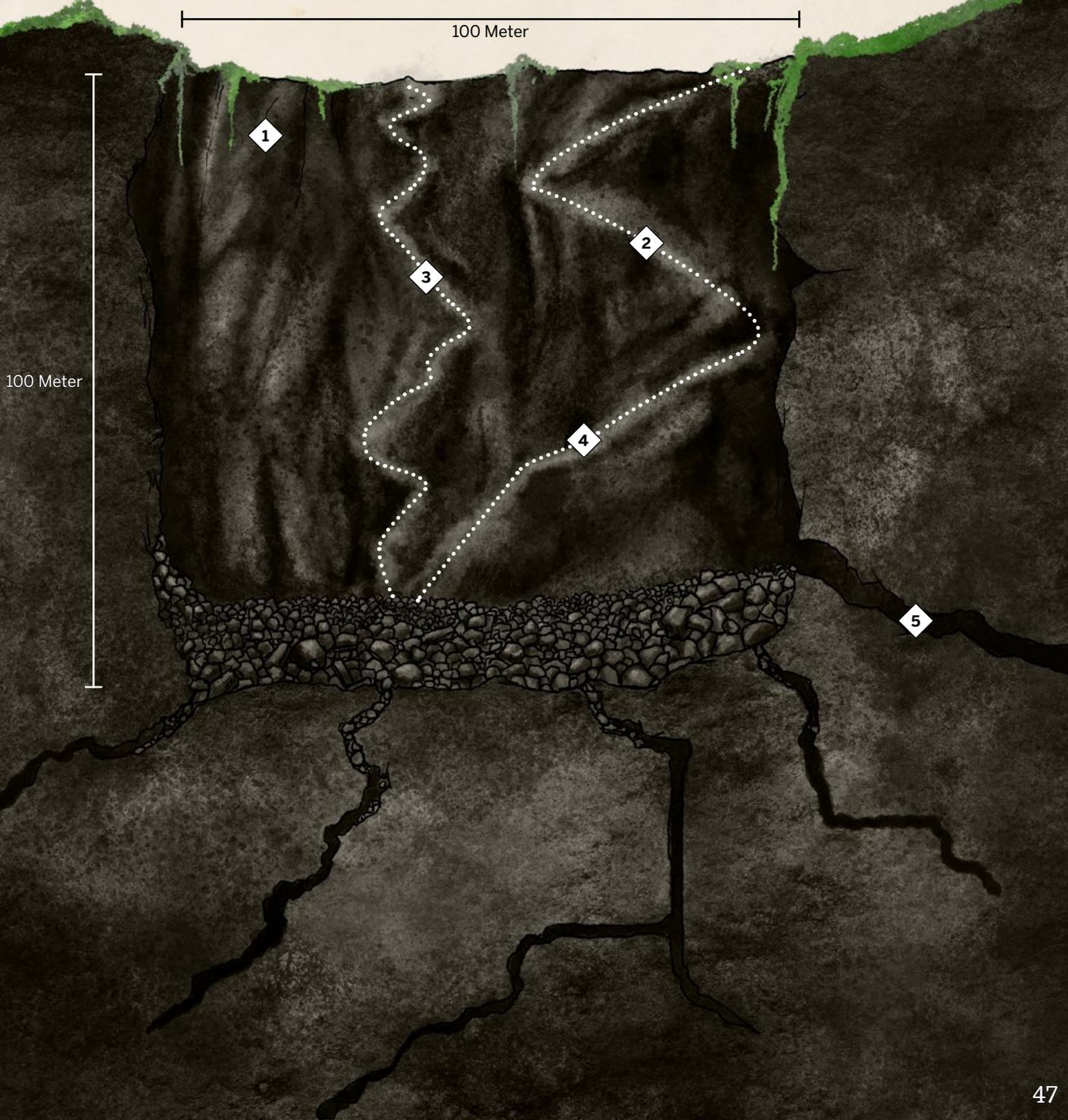
Die Charaktere erhalten ihre Unterstützung und können alles behalten, was sie in der Gruft finden – bis auf das verdorbene Wasser. Um sie zu unterstützen, kann sie die äußeren Kammern (die Räume 2, 3 und 4) und die zwei Eingänge beschreiben. Der westliche Eingang führt zum Königstor und

der andere zur Monumentenkammer und dem dortigen Riss im Erdreich. Diesen könnte man vermutlich überwinden, wenn dort nicht die durch und durch korrumpierte Fangafa lauern würde.

Die Spinne schlägt vor, dass die Charaktere den Weg durch das Königstor wählen. Wenn sie sich mit Fangafa anlegen wollen, sollen sie durch die Tunnel aus der Sinkhöhle dorthin vorstoßen, da sie die Ausgeburt so überraschen könnten. Xanathâ würde es jedoch vorziehen, nicht zu kämpfen, weswegen sie betont, dass der westliche Weg durch die Gruft vorzuziehen ist – insbesondere da sie eine vage Idee hat, wie man das Königstor öffnen könnte. Sie hat gesehen, wie Magisterin Senia einen

DIE SINKHÖHLE

- 1. Die Sinkhöhle
- 2. Weg
- 3. Kletterroute
- 4. Die Spinnenhöhle
- 5. Tunnel zur Unterwelt





Text am äußeren Eingang der Gruft studierte, und sie dann sagen hören: „Dies muss der Schlüssel sein, der den Weg zur Grabkammer öffnet.“

Zudem bietet Xanathâ den Charakteren an, sie zu beißen. Auf diesem Weg würden sie Schutz vor der Kriechenden Dunkelheit erlangen, ebenso wie dies beim Schreiber Tonsel der Fall war. Charaktere, die zustimmen, erleiden durch den Biss keinen Schaden und sind ab sofort gegen die nagende Kraft der Dunkelheit (das Monstermerkmal *Grabeskälte*) immun. Andererseits hat Xanathâ auf diesem Weg auch eine mystische Verbindung zu allen gebissenen Charakteren. Diese kann man natürlich wieder aufheben, beispielsweise durch das Ritual *Trennen der Bande*, aber dann ist auch der Schutz durch den Biss dahin.

Die weiße Spinne Xanathâ

„Die Fäden des Schicksals zittern, wenn ich die Zukunft webe.“

Auftreten	Zischt, verharnt bewegungslos
Rasse	Spinne
Herausforderung	Sehr groß
Merkmale	<i>Flink, Giftig (III), Giftspucke (III), Natürlicher Panzer (III), Natürliche Waffen (II), Netzeinsatz (III)</i>
Aufmerksamkeit	10 (0), Ausstrahlung 5 (+5),
Gewandtheit	13 (-3), Heimlichkeit 11 (-1),
Präzision	10 (0), Scharfsinn 17 (-7),
Stärke	9 (+1), Willenskraft 7 (+3)
Fähigkeiten	<i>Akrobatik (Novize), Außergewöhnlicher Scharfsinn (Adept)</i>
Waffen	Biss 4 (plus Gift 4 für vier Runden)
Rüstung	Chitinpanzer 4
Verteidigung	-3
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 5
Ausrüstung	Keine
Schatten	Strahlend helles Licht (Korruption: 0)

Taktik: Xanathâ ist verschlagen und plant zahlreiche Schritte voraus. Ihr Ziel besteht darin, das Verdorbene Wasser zu erlangen. Wenn sie kämpfen muss, setzt sie ihre beinahe lebendigen Netze ein, um ihre Feinde einzufangen, und greift dann mit ihrer Giftspucke an. Wenn das nicht ausreicht, fällt sie zurück und versucht, sich eine neue Strategie zurechtzulegen. Sie setzt ihren Biss nur als letztes Mittel ein, wenn sie in die Enge getrieben wird.

Als Symbaroum jung war, war Xanathâ bereits alt und die ehrwürdige Spinne musste angewidert feststellen, dass mächtige symbarische Prinzen beschlossen hatten, zum Spaß Jagd auf sie zu machen. Sie zog sich in die Unterwelt zurück, fand aber selbst dort keinen Frieden. Daher setzte sie ihre mystischen Kräfte ein, um in die Geisterwelt überzuwechseln, in der sie bis vor Kurzem verblieb.

Aus diesem Grund sind die meisten Dinge und Entwicklungen im heutigen Davokar neu für sie. Der Wald ist viel größer und dichter als in ihrer Erinnerung, und die Ambrier sind ihr ebenfalls nicht bekannt. Es ist jedoch auch vieles beim Alten geblieben und ihre Netze erzittern unter den Schwingungen wichtiger, großer Ereignisse, die sie zu kontrollieren plant.

Xanathâ hat einen verspielten Charakter und spricht gerne in Rätseln, die amüsieren und verwirren. Sie selbst gibt sich geheimnisvoll, aber wenn man sie fragt, erzählt sie, dass sie die Tochter der Spinnengöttin Oroke und die Mutter des berühmten Spinnenkönigs sei, wenngleich dies natürlich auch gelogen sein kann.

Sie erinnert an eine knochenbleiche Spinne, mit einem Körper so groß wie ein Oger. Ihr Leib ist von bleichen Narben überzogen, die aus zahlreichen Kämpfen stammen. Normalerweise befinden sich ihre Facettenaugen in einer Höhe von ungefähr einem Meter, doch sie kann sich mit ihren langen Beinen so weit emporheben, dass sie auf jeden Abenteurer hinabblicken kann. Sie spricht in einer telepathischen Bildsprache, die alle Sprachbarrieren überwindet. Sie kann sich auch verbal ausdrücken, allerdings nur in scharfen Zischlauten in einem längst vergessenen Barbarendialekt.

DURCH DIE UNTERWELT

Der Boden der Sinkhöhle ist von Schutt bedeckt, der die Höhle, die einst hier lag, vollständig begraben hat. Wenn man Zugang zu den Tunneln erlangen will, die einst in und aus der Höhle geführt haben, so muss man mehrere Tage mit schweren Ausgrabungsarbeiten verbringen. Auch das funktioniert nur, wenn man eine Ahnung hat, wo sich die verschütteten Öffnungen eigentlich befinden. Es ist unwahrscheinlich, dass sich die Abenteurer damit herumschlagen werden, vor allem, da es bereits einen gangbaren Weg in die Tiefen gibt.

Das Erdbeben, durch das die Sinkhöhle entstanden ist, hat auch zur Entstehung zahlreicher Spalten im Felsboden geführt. Eine dieser Erdspalten stellt eine Verbindung zur Monumentenkammer (Raum 4) im Mausoleum dar. Dieser zum Mausoleum zu folgen (oder umgekehrt), ist nicht besonders schwierig, selbst wenn Boden und Wände rau sind und dort unten Dunkelheit herrscht. Auch ist der Weg nicht frei von Gefahren.

An manchen Orten verläuft der Spalt quer durch Tunnel und Höhlen, die zur Unterwelt gehören. Durch eine derartige Öffnung kamen auch Gabba und sein Stamm und durch eine andere näherte sich Fangafa den dumpfen Herzsschlägen des Verdorbenen Wassers.

Unabhängig davon aus welcher Richtung die Charaktere durch den Spalt reisen, kannst du die folgenden Vorschläge benutzen, um die Reise interessanter zu gestalten.

1. Der Jagdtrupp

Die Spalte führt direkt durch einen natürlichen Tunnel. Sobald die Charaktere die Kreuzung erreichen, erkennen sie zwei Goblins, die wie gelähmt im Licht ihrer Laternen verharren. Sie halten Wurfspere bereit und tragen eine tote Bestie (*Bestienwissen* ergibt, dass es sich um einen Jakaar handelt, siehe *Das gelobte Land*). Einer von ihnen schleudert einen Speer auf die Charaktere, bevor sie kehrtmachen und rasch fliehen. Falls die Charaktere sie verfolgen, stoßen sie bald auf eine Gabelung im Tunnel. Es gibt keinen Hinweis darauf, wohin die Goblins verschwunden sind. Sofern die Abenteurer die Verfolgung nicht aufgeben, musst du entscheiden, wie sich die Situation weiterentwickelt.

2. Der unterirdische See

Die Charaktere müssen einen Teil der Strecke auf einem sehr schmalen Sims zurücklegen, der an einem unterirdischen See vorbeiläuft, dessen Größe man im Laternenschein nicht einmal abschätzen kann. Doch irgendetwas Großes bewegt sich im Wasser. Man sieht nicht mehr als einen knöchigen Rücken und wie sich die Wasseroberfläche unter dem massigen Körper wölbt. Charak-

tere mit *Akrobatik* können mühelos auf dem Sims entlangbalancieren. Alle anderen müssen eine erfolgreiche *Gewandtheitsprobe* ablegen, so sie es eilig haben, oder eine Probe [*Gewandtheit* + 5], falls sie ausreichend Zeit nehmen. Wir schlagen vor, dass nichts Dramatisches passiert, wenn ein Charakter ins Wasser fällt, außer dass er nass wird und das Herz der Spieler vermutlich kurz einen Satz macht.

3. Die Albkathenhöhle

Der Riss führt in eine gigantische unterirdische Halle. Am Boden wachsen Stalagmiten empor und die Decke ist so hoch, dass man sie nicht einmal sehen kann. Die Charaktere müssen auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle jene Stelle finden, an der der Spalt hoffentlich weitergeht. Zwischen bis zu sechs Meter hohen Stalagmiten tastet sich die Gruppe durch die tiefe Dunkelheit. Außerdem gibt es ein Rudel Albkathen in der Höhle, doppelt so viele wie die Anzahl der Spielercharaktere. Die Bestien haben vor Kurzem ein großes Reptil getötet und sind nicht auf der Jagd. Sie werden ihre Beute jedoch verbissen verteidigen, falls die Abenteurer auf die dumme Idee kommen sollten, sie bei ihrem Festschmaus zu stören. Die Werte von Albkathen findest du auf Seite 240 im Grundregelwerk.

Das Kultistenversteck

IN EINER ÜBERWUCHERTEN und teilweise versunkenen Ruine befindet sich das Versteck der Kultisten, die den Ordo Magica in der Hoffnung, die Schätze der Gruft an sich zu reißen, verfolgt haben. Sie haben sich gerade darauf vorbereitet, Magisterin Senia in das Mausoleum zu folgen, als die Kriechende Dunkelheit durch das Hauptquartier strömte. Jetzt warten sie auf eine weitere Gelegenheit, jemandem in die Gruft zu folgen – vielleicht kommen die Spielercharaktere da ja wie gelegen.

Abgesehen vom Anführer, der unten beschrieben ist, besteht der Kult aus ebenso vielen Kultisten wie die Anzahl der Spielercharaktere. Für die Kultisten verwendest du die Werte für Kultanhänger (Seite 231 im Grundregelwerk) und/oder Baumelos Handlanger aus dem Abenteuer *Das Zeichen der Bestie* (Seite 13).

Abhängig davon, was die Charaktere zuvor getan haben oder auch nicht (siehe der Text Die Kultisten in früheren Abenteuern), kann es sein, dass die Kultmitglieder ihnen gegenüber feindselig, neutral oder sogar freundlich sind. Wenn ihre Einstellung freundlich oder neutral ist, beispielsweise weil die Charaktere im Abenteuer *Das Zeichen der Bestie* den Königsschädel an Odako ausgehändigt haben, ist eine vorübergehende Allianz durchaus vorstellbar. Es ist in solch einem Fall sogar möglich, dass der Kultanführer die Charaktere aus der Entfernung wiedererkennt und sie selbst anspricht, um einen derartigen Vorschlag zu machen.

Doch selbst wenn es Grund zur Feindschaft gibt, beispielsweise weil die Charaktere Odako getötet und Mal-Rogans Amulett gestohlen haben, ist es noch immer möglich, eine Zusammenarbeit zu verwirklichen. Schließlich haben die Kultisten und die Charaktere ein gemeinsames Ziel und wissen, dass sich ihnen mächtige Widersacher entgegenstellen. Vielleicht locken die Kultisten in diesem Fall die Charaktere zuerst in

Die Kultisten in früheren Abenteuern

Wenn die Gruppe die Abenteuer *Das gelobte Land* und/oder *Das Zeichen der Bestie* gespielt hat, kannst du die Kultisten nutzen, um diese Abenteuer zu verknüpfen. Wir empfehlen, dass der falsche Hexenjäger Odako aus *Das Zeichen der Bestie* hier erneut als Kultistenführer in Erscheinung tritt. Falls der untote Raubritter Mal-Rogan das Abenteuer *Das gelobte Land* überlebt hat, taucht er hier als Verbündeter Odakos erneut auf. Mal-Rogan könnte hinter dem Sonnenstein oder seinem Amulett her sein, falls sich diese im Besitz der Charaktere befinden. Oder vielleicht haben sich die Kultisten und der Raubritter einfach nur verbündet, um gemeinsam nach den Schätzen und Artefakten Davokars zu suchen?

Falls Odako im Laufe von *Das Zeichen der Bestie* getötet wurde oder du es vorziehst, wenn jemand anderes das Sagen hat, wird er durch seine Stellvertreterin, die rücksichtslose Landela, ersetzt.

Falls Mal-Rogan vernichtet wurde oder du ihn nicht erneut auftreten lassen willst, kannst du ihn durch Tanfalls, den Meister Odakos ersetzen, welcher ihn getötet und als untoten Diener wieder erhoben hat.

einen Hinterhalt und brechen ihren Angriff ab, sobald sie erkennen, wie gut sich die Abenteurer wehren können. Danach können angespannte Verhandlungen darüber beginnen, ob man nicht doch besser zusammenarbeiten sollte.

Unabhängig davon, ob eine Allianz mit oder ohne Schwierigkeiten begründet wurde, haben die Kultisten nicht vor, sich an ihren Teil der Abmachung zu halten. Sobald die Schätze des Grabmals geborgen wurden und die größten Gefahren vorbei sind, wenden sie sich gegen die Charaktere und verlangen von ihnen, dass sie alle Fundstücke aus der Gruft aushändigen, zusammen mit dem Rest ihrer Wertsachen.

Odako/Landela

„Warum die Finsternis fürchten? Sie ist Macht!“

Odako führt eine Gruppe Kultisten aus dem Dorf Schimmerwasser an, das am Rand des Waldes liegt. In *Das Zeichen der Bestie* kam er als Schwarzmantel Baumelo verkleidet nach Distelfeste und war auf der Jagd nach dem uralten Schädel, den Gorak und Alahara gefunden hatten. Abhängig davon, was in diesem Abenteuer geschehen ist, kann Odako aus unterschiedlichen Gründen hierher gekommen sein (siehe dazu den Abschnitt Die Kultisten in früheren Abenteuern).

Falls die Charaktere das Abenteuer *Das Zeichen der Bestie* nicht gespielt haben oder Odako dort gestorben ist, schlagen wir vor, dass Odako/Landela Gerüchte von der Expedition des Ordo Magica aufgeschnappt hat und selbst eine Verbindung zum Königsschädel gezogen hat. In diesem Fall halten sich die Kultisten in der Hoffnung, sich die anderen dunklen Schätze der Gruft unter den Nagel zu reißen, in der Gegend auf.

Auftreten	Zeigt auf denjenigen, mit dem er spricht
Rasse	Mensch (Ambrier)
Herausforderung	Normal
Merkmale	Kontakte (Kultisten)
Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 15 (-5), Gewandtheit 9 (+1), Heimlichkeit 10 (0), Präzision 7 (+3), Scharfsinn 11 (-1), Stärke 5 (+5), Willenskraft 13 (-3)	
Fähigkeiten	<i>Fluch</i> (Novize), <i>Führungsfähigkeiten</i> (Novize), <i>Rituale einsetzen</i> (Adept: <i>Fährte des Ketzers</i> , <i>Schattentausch</i>)
Waffen	Schwert 4
Rüstung	Schuppenpanzer 3 (Behinderung)
Verteidigung	+3 (Schild)
Zähigkeit	10 Schmerzgrenze 3
Ausrüstung	Handschellen und Ketten, Folterwerkzeuge, 12 Taler, vielleicht auch der Königsschädel

Schatten	Warme Schwärze wie die Innenseite eines Samtmantels (Korruption: 6)
-----------------	---

Taktik: Odako/Landela ist geübt darin, andere mit falschen Versprechungen und Lügen auszunutzen. Im Kampf versucht er/sie, *Fluch* aus sicherer Entfernung einzusetzen und schwache Gegner mit dem Schwert anzugreifen.

Mal-Rogan/Tanfals

„Sterbt ihr erst einmal – dann reden wir weiter!“

Rogan Gorinder war ein Pansar der Königin und starb im Großen Krieg. Er verlor einen Arm, die Wunde infizierte sich und die Heiler vermochten nicht, ihn vom dunklen Blut zu heilen, das durch seine Adern strömte. Doch statt zu sterben, stand Rogan als Untoter wieder auf. Eiter trieft aus seinem abgeschlagenen Arm und schwarze Adern breiten sich an Hals und Schläfen aus.

Im Tod wurde der Adlige zu einem Raubritter. Vor Kurzem noch war er der Anführer einer Räuberbande in den Titanen, doch inzwischen hat es ihn nach Norden gezogen, wo er vermutlich auf der Jagd nach dem Sonnenstein oder seinem makabren Talisman ist. Andernfalls könnte er auch auf der Suche nach würdigeren Begleitern sein.

Falls Mal-Rogan vernichtet wurde, tritt der ehemalige Kultistenführer Tanfals an seine Stelle. Er wurde von seinem Schüler ermordet, der sich zum neuen Kultistenführer aufgeschwungen hat und dem er nun dienen muss.

Auftreten	Spricht mit krächzender Stimme, wippt dabei mit dem Kopf vor und zurück
------------------	---

Rasse	Untoter
--------------	---------

Herausforderung	Groß
------------------------	------

Merkmale	<i>Langlebig</i> , <i>Untot (I)</i>
-----------------	-------------------------------------

Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 10 (0),

Gewandtheit 11 (-1), Heimlichkeit 9 (+1),

Präzision 7 (+3), Scharfsinn 5 (+5),
--

Stärke 17 (-7), Willenskraft 13 (-3)
--

Fähigkeiten	<i>Außergewöhnliche Stärke</i> (Adept), <i>Eisenfaust</i> (Adept), <i>Fluch</i> (Meister), <i>Rüstungsmeisterschaft</i> (Adept)
--------------------	---

Waffen	Dornenbesetzte Keule 6
---------------	------------------------

Rüstung	Verstärktes Kettenhemd 5 (Behinderung)
----------------	--

Verteidigung	-1
---------------------	----

Zähigkeit	17 Schmerzgrenze -
------------------	---------------------------

Ausrüstung	12 Taler
-------------------	----------

Schatten	Schwarz wie Teer (Korruption: durch und durch korrupt)
-----------------	--

Taktik: Rogan lässt seine Begleiter zuerst angreifen und setzt *Fluch* gegen das seiner Einschätzung nach stärkste Ziel ein. Sobald er Erfolg hat, greift er mit seiner dornenbesetzten Keule an.

DIE KULTISTEN IN DER GRUFT

Falls es zu keiner Allianz kommt oder du die Kultisten lieber als Gegner einsetzt, versuchen sie sich nach den Charakteren in die Gruft zu schleichen. In diesem Fall greifen sie an, sobald die Abenteurer das Königstor geöffnet haben.

Sollten sie dabei scheitern, versuchen die Kultisten, über den Riss vorzudringen, wobei es zu einem sehr unangenehmen Zusammenstoß mit Fangafa kommt. Wir schlagen vor, dass die Hälfte der verbliebenen Kultisten dieses Zusammentreffen überlebt und gemeinsam mit Odako/Landela und Mal-Rogan/Tanfals fliehen kann.

Nach dem Zusammenstoß mit Fangafa beziehen die Kultisten außerhalb der Gruft Stellung und warten auf eine weitere Gelegenheit zum Angriff. Sobald die Charaktere das Siegel der Schatzkammer

brechen, wird die schützende Magie der Gruft aufgehoben und die Kriechende Dunkelheit kann Einlass finden. In diesem Fall nähert sie sich über jenen Bereich hinweg, wo sich die Kultisten versteckt haben. Dieses Zusammentreffen überleben dann nur noch Odako/Landela und Mal-Rogan/Tanfals.

Das Duo gibt aber dennoch nicht auf und versucht, die Schätze der Spielercharaktere irgendwie an sich zu bringen. Falls sie inzwischen stark unterlegen sind, greifen sie nicht direkt an, sondern werden zu lästigen Erzfeinden, mit denen sich die Charaktere noch einige Zeit durch weitere Abenteuer hinweg herumschlagen müssen. Sie tauchen zu unpassenden Gelegenheiten auf und versuchen einen Angriff, oder sie heuern Schläger und Söldner an, versuchen sie zu vergiften, verbreiten böse Gerüchte über sie und so weiter und so fort...

Die Kriechende Dunkelheit

DIE DUNKELHEIT wurde durch das Verdorbene Wasser in die Gegend gelockt. Ihr einziges Ziel besteht darin, sich mit der puren Verderbnis des Artefakts zu vereinen. Unglücklicherweise hindern die Runen in der Gruft Geister am Eindringen – zumindest momentan noch. Bis sich eine passende Gelegenheit ergibt (beispielsweise weil die Charaktere die Runen absichtlich oder unabsichtlich entschärfen), treibt sie sich in der Gegend herum und saugt wahllos Pflanzen und Kreaturen die Lebensenergie aus. Im Gegensatz zu Xanathâ kann man mit der Dunkelheit nicht sprechen oder gar verhandeln. Sie handelt einzig und allein nach den Gesetzen ihrer eigenen schwarzen Welt.

Du kannst die Dunkelheit auf unterschiedliche Art und Weise einsetzen, vom atmosphärischen Effekt bis hin zu einem durchaus realen Gegner.

DIE DUNKELHEIT ALS BEDROHUNG

Die Spuren und die Anwesenheit der Kriechenden Dunkelheit sind dramatische Werkzeuge, die du für alle möglichen Zwecke einsetzen kannst, beispielsweise wenn du die Charaktere aus ihrer Untätigkeit reißen willst. Sie stellt auch eine ominöse Bedrohung dar, die zu Allianzen führen kann, die andernfalls unvorstellbar wären, beispielsweise mit den Goblins vom Stamm Urrbukktur, den Kultisten und/oder der weißen Spinne Xanathâ.

Gruft der sterbenden Träume ist auch dann ein herausforderndes Abenteuer, wenn die Charaktere nicht direkt gegen die Kriechende Dunkelheit kämpfen müssen, und für viele Gruppen wird ihre Präsenz ausreichen, um ein Gefühl der Bedrohung und Dringlichkeit aufzubauen.

DIE DUNKELHEIT ALS GEGNER

Falls du die Dunkelheit als sehr reale Bedrohung einsetzen willst, dann solltest du dich an die Vorschläge auf Seite 62 halten. Kurz zusammengefasst:

Sobald die Charaktere die Schutzrunen in der Gruft zerstören, kann die Dunkelheit die Mauern durchdringen und zum Verdorbenen Wasser gelangen. Was dann folgt, wird unter der Überschrift Die Schatzkammer auf Seite 62 beschrieben.

Die Kriechende Dunkelheit

Lautlose Dunkelheit, begleitet von einer Kälte, die in die Knochen kriecht

Rasse	Einzigartig
Herausforderung	Sehr groß
Merkmale	Geisterform (III), Grabeskälte (III), Langsam, Manifestation (III), Natürliche Waffen (III)
Aufmerksamkeit 10 (0), Ausstrahlung 5 (+5), Gewandtheit 9 (+1), Heimlichkeit 7 (+3), Präzision 10 (0), Scharfsinn 11 (-1), Stärke 13 (-3), Willenskraft 18 (-8)	
Fähigkeiten	Außergewöhnliche Willenskraft (Meister)
Waffen	Grabeskälte 2, Schwarzer Stachel 5 (Merkmal Manifestation)
Rüstung	Keine; kann nur durch mystische Kräfte und magische Waffen verletzt werden, welche dann halben Schaden verursachen
Verteidigung	+1
Zähigkeit	13 Schmerzgrenze –
Ausrüstung	Keine
Schatten	Schwärze, die sich von der der Welt abhebt (Korruption: durch und durch korrupt)

Taktik: Das einzige Ziel der Kriechenden Dunkelheit besteht darin, sich mit dem Verdorbenen Wasser zu vereinen. Dabei verlässt sie sich auf ihre Grabeskälte. Reicht diese nicht aus, das Artefakt zu erreichen, manifestiert sie sich und greift ihre Feinde mit Stacheln aus geronnener Dunkelheit an.

Magische Waffen
Geistwesen, wie beispielsweise die Kriechende Dunkelheit, können von magischen Waffen leichter verletzt werden als von anderen Mitteln im Kampf. Vereinfacht ausgedrückt ist eine magische Waffe jedes Artefakt, das Schaden verursachen kann – oder anders gesagt ein Gegenstand, den man an sich binden und für Angriffe einsetzen kann. Ein derartiger Gegenstand zählt als magische Waffe, auch wenn der Benutzer nicht an ihn gebunden ist.

Die Kriechende Dunkelheit ist eine Entität, die sich als bewegliches Feld lebendiger Dunkelheit zeigt. Sie ist unglaublich kalt und dürstet nach Leben, wie man anhand der Geschehnisse im Hauptquartier des Ordo Magica unzweifelhaft feststellen kann. Wohin sich die Dunkelheit auch bewegt, dort taucht ein fünfzig Schritt breiter Streifen des Todes auf, in dem alles Lebendige stirbt. Da dort auch die kleinsten Mikroben sterben, bleibt das Gebiet lange Zeit auf seltsame

Weise konserviert, bis es von neuen Sporen und Bakterien erreicht wird, die beispielsweise durch den Wind oder Tiere hierher getragen werden.

Falls sich die Charaktere von Xanathâ haben beißen lassen, sind sie vom passiven Schaden der Dunkelheit geschützt, aber nicht gegen ihre aktiven Angriffe. Außerdem ist ein Kampf gegen das Geistwesen im Nahkampf so, als ob man blind kämpfen würde, wie dies auf Seite 174 im Grundregelwerk beschrieben wird.

Die Gruft des kopflosen Königs

DIE GRUFT DES SYMBARISCHEN KÖNIGS Hurian-Lo Apak stellt den wichtigsten Schauplatz der Abenteuerlandschaft dar. Dort befindet sich das Verdorbene Wasser, zu dem praktisch alle Anwesenden der Landschaft vordringen wollen. Unten in der Gruft reißt die Dornenkönigin Fangafa voller Frustration am Gestein, um zum Artefakt zu gelangen. Und in der Grabkammer selbst sitzt der kopflose König, der seit Urzeiten tot ist, aber noch immer grandiose Racheträume hat.

Das Mausoleum befindet sich in einem heute asymmetrischen Grabhügel und relativ zur Umgebung etwas in den Boden eingesunken. Der Hügel ist von Bäumen, Büschen und Unterholz überwuchert und wirkt wie ein natürlicher Teil der Umgebung.

Die einzige Ausnahme ist die Mauer rund um den Eingang des Grabs, die von Gorak und seiner Expedition auf der Suche nach Hinweisen, wie die Fallen im Inneren zu überwinden sind, freigelegt wurde.

Es gibt zwei Eingänge/Ausgänge in die Gruft. Einer davon ist das Haupttor. Falls die Spielercharaktere die Gruft auf diesem Weg betreten, werden sie dabei von den Kultisten beobachtet, was später zu

ernsten Problemen für sie führen kann, außer sie haben ohnehin bereits ein Bündnis mit ihnen geschlossen oder sie schon in die Flucht geschlagen.

Der andere Eingang führt durch den Spalt, der die Sinkhöhle mit der Monumentenkammer verbindet. Wenn die Abenteurer diesen Weg einschlagen, ist ein Zusammenstoß mit Fangafa fast unvermeidbar.

1. DAS HAUPTTOR

Das Doppeltor, das ins Mausoleum führt, steht offen. Tatsächlich kann man es aufgrund des Erdbebens, das auch die Sinkhöhle und die Kluft in der Monumentenkammer geschaffen hat, gar nicht mehr schließen. Das Erdbeben wurde ausgelöst, als Goraks Expedition die Grabkammer betrat und damit die uralten Schutzrunen aktivierte.

Obwohl die äußere Verteidigung der Gruft überwunden wurde, ist ihr mystischer Schutz noch immer intakt und mit den Runen auf dem Tor zur Schatzkammer verbunden. Die Runen sind dazu in der Lage, Geistwesen abzuhalten (auch die Kriechende Dunkelheit) und schützen das Grab vor jeglicher Beobachtung durch

Zeichen in der Dunkelheit

Wenn die Spielercharaktere den Eingang zur Gruft erreichen, sind bereits zwei andere Gruppen hier gewesen – zuerst Gorak und seine Begleiter, später Magisterin Senia und ihre Kollegen.

Gorak und Alahara kamen vor ungefähr acht Monaten hierher. Es gelang ihnen, die äußere Fassade freizulegen und das Haupttor zu öffnen. Beim Königstor starben zwei der Schatzsucher, bevor es ihnen gelang, die Falle zu entschärfen. Sie stemmten das Tor auf und hinderten es daran, sich wieder zu schließen, indem sie ein Schwert in der Öffnung verkeilten. Sie plünderten alle Wertsachen im Vorraum, ehe sie in die Begräbniskammer eindringen. Gerade als Gorak sich am Anblick der Krone ergötzte, erwachten die Leuchtenden Wächter zum Leben und der Felsboden wurde von einem starken Beben erschüttert. Alle anderen Expeditionsmitglieder ergriffen sofort die Flucht, und da Gorak nicht alleine gegen eine Übermacht kämpfen wollte, schnitt er der Mumie hastig den Schädel ab und rannte ebenfalls zum Ausgang. Nur ein Angehöriger der Expedition wurde von den Schwertern der Leuchtenden Wächter getötet (siehe Raum 2, Eingangshalle).

Die Expedition des Ordo Magica betrat die Gruft sechzehn Tage vor Beginn dieses Abenteuers. Unglücklicherweise entschied sich Magisterin Senia dafür, den Weg über den Riss durch die Monumentenkammer und die Halle der Leuchtenden Wächter zu nehmen. Die Expedition errichtete eine temporäre Brücke über die Schlucht, doch sobald die ersten beiden Entdecker auf halbem Weg waren, zeigte sich Fangafa. Sie zerschmetterte die Brücke von unten, wodurch ein Novize in seinen Tod stürzte und ein anderer von ihr zerquetscht wurde. Senia zog sich zurück und studierte die Keilschrift beim Eingang, um nach einem anderen Weg hinein zu suchen. Sie löste schließlich das Rätsel des Königstors und konnte mit ihren zwei verbliebenen Kollegen weiter vordringen. Als die Leuchtenden Wächter erneut erwachten, floh einer ihrer Begleiter in Richtung Ausgang, wo er einen der Wächter bezwang, bevor er selbst getötet wurde. Der andere Begleiter lief in die falsche Richtung davon und stürzte im Riss zu Tode. Senia schaffte es nie bis über den Vorraum hinaus. Sie wurde von fünf Wächtern zugleich umzingelt und konnte gerade noch eine *Feuerkaskade* einsetzen, ehe sie ums Leben kam.

Rituale (beispielsweise *Hellsehen*). Dies gilt auch dann, wenn man bereits in der Gruft gewesen ist.

Rund um das Haupttor befinden sich Inschriften in Keilschrift, die so alt sind wie das Grab selbst. Mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* erkennt man, dass es sich um uralte symbarische Worte handelt. Besitzt der Charaktere diese Fähigkeit auf der Meisterstufe, kann er den Text vollständig entziffern.

- a. **Die Symbole künden von der Größe und der Weisheit König Hurian-Lo Apaks.** Sie erzählen davon, wie er sich seinen Thron verdient hat, nachdem er die Spinnengöttin Oroke überlistet und die Kröte Drott Arraka bezwungen hat. Von Oroke erlangte der König die Quelle seiner Kraft: einen Kelch mit göttlichem Nektar. Durch die mächtige Essenz wurde er unsterblich und eroberte alles Land bis in jeden Winkel der Welt (hier folgt eine lange Liste von anderen lokalen Herrschen, die Hurian-Lo Apak entthront und gezwungen hat, vor ihm niederzuknien). Schließlich herrschte er voller Macht und Güte über ein schier endloses Reich. Zumindest sofern man den Grabinschriften Glauben schenken mag ...
- b. **Die grandiose Sprache** und die Beschreibung epischer Taten sind typisch für Berichte aus Symbaroums frühen Tagen, als zahlreiche örtliche Könige sich in schier endlosen Schlachten bekämpften. Man geht davon aus, dass diese Periode vor ungefähr 2000 bis 1500 Jahren angesiedelt war, lange vor der Errichtung Symbars und der Gründung eines zusammenhängenden Kaiserreichs. Kurz gesagt ist der Großteil derartiger Begriffe vermutlich haltlose Angeberei und der Rest Übertreibungen.
- c. **Die Spinnenkönigin Oroke** wird auch heute noch von etlichen Barbarenstämmen angebetet und erinnert in vielerlei Hinsicht an den alten ambrischen Gott, den man Henker nennt.
- d. **Die Kröte Drott** ist ein unbekanntes, vermutlich amphibisches Monster. Eventuell hat sie etwas mit dem Krötenskelett zu tun, das am Krötenplatz in Distelfeste ausgestellt ist.
- e. **Der „göttliche Nektar“**, der im Text erwähnt wird, kommt in vielen ambrischen und barbarischen Mythen vor. Vermutlich ist damit nicht ein- und derselbe Gegenstand gemeint, sondern es handelt sich um eine erzählerische Vereinfachung, die, abhängig vom Text, unterschiedlichste Artefakte und Elixiere beschreibt.

Wenn ein Charakter mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Meister) eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegt, kann er die stark vom Wetter abgenutzten Symbole entziffern, welche Hinweise liefern, wie man das Königstor (siehe Anbetungskammer, weiter unten) tiefer in der Gruft öffnen kann. Man könnte sie ungefähr wie folgt übersetzen:

„Wenn der Getreue am Tor des Königs
Worten der Erlösung huldigt
und sein Knie voller Anbetung beugt,
dann öffnet sich der erleuchtete Pfad
zu tränenreicher Freude und Glück.“

2. EINGANGSHALLE

Hinter dem Eingangstor befindet sich ein Raum mit Ausgängen nach links und rechts. Abgesehen von dem Mosaik in der Nordwand, durch das ein Riss verläuft, ist der Raum nicht weiter von Bedeutung. Die drei Gestalten am Boden sind jedoch vermutlich von Interesse.

- a. **Eine kürzlich verstorbene Novizin des Ordo Magica.** Mit der Fähigkeit *Verarzten* und einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* kann man feststellen, dass sie durch mehrere Stiche eines Kurzschwertes getötet wurde.
- b. **Eine leere, uralte und versengte Rüstung.** In der Rüstung ist kein Körper, doch neben ihr liegen zwei Kurzschwerter, die mit getrocknetem Blut überzogen sind. Eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* enthüllt, dass die Rüstung hauptsächlich auf der Innenseite versengt ist. Verfügt man über die Fähigkeiten *Magie* oder *Rituale einsetzen*, kann man mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* feststellen, dass die Symbole auf dem Brustpanzer Anrufungen sind, ähnlich dem Ritual *Flammendiener*, jedoch wesentlich älter und vermutlich auch mächtiger.
- c. **Eine stark verrottete Leiche.** Anhand ihrer Ausrüstung kann man schließen, dass es sich um einen Grabräuber handelt. Mit der Fähigkeit *Verarzten* und einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* kann man zum Schluss kommen, dass der Räuber vor mehr als einem halben Jahr durch mehrere Stichwunden getötet wurde. Die Angriffe sind durch Kurzschwerter aus unterschiedlichen Richtungen erfolgt – der Grabräuber muss komplett von Feinden umringt gewesen sein.

Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* kann man außerdem einen fernen Luftzug und schabende Geräusche aus dem rechten Gang hören. Im linken Gang ist alles ruhig.

Setzt man die Fähigkeit *Hexenblick* ein, hat man die Vision eines schlagenden, schwarzen Herzens tiefer in der Gruft, wobei jeder Herzschlag schwarzes Blut über die Gegend schwappen lässt. Wenn der Charakter auch eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ablegt, erweitert sich die Vision: Entlang den Strömen schwarzen Blutes nähern sich Ausgeburten und Monster der Gruft. Eine brüllende befleckte Bestie gräbt sich einen Weg aus der Unterwelt, eine leuchtende Spinne lässt sich an glitzernden Fäden herab und eine formlose Dunkelheit bricht aus allen Richtungen herein.

GRUFT VON HURIAN-LO APAK

1. Haupttor
2. Eingangshalle
3. Anbetungskammer
4. Monumentenkammer
5. Vorraum
6. Halle der Leuchtenden Wächter
7. Grabkammer
8. Schatzkammer

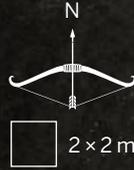


Ohne Gelehrtenwissen

Wenn keiner der Charaktere über *Gelehrtenwissen* auf Meisterstufe verfügt, kann die Gruppe die Inschrift auf der Fassade nicht entziffern. In diesem Fall kannst du entscheiden, dass die tote Novizin ein Notizbuch in ihrem Rucksack mit sich führt. Dort werden die Mosaik in der Anbetungskammer (Raum 3) mit Interpretationen der Motive und Inschriften dargestellt.

Es ist durchaus möglich, dass das Notizbuch eine Übersetzung der Verse beinhaltet, die notwendig sind, um das Königstor zu öffnen. Wir würden aber vorschlagen, dieses Detail wegzulassen. Im Wesentlichen sollten Spieler, die viel Erfahrung für den Erwerb von *Gelehrtenwissen* aufgewendet haben, dadurch belohnt werden, dass ihr Weg durch die Gruft einfacher wird.





3. ANBETUNGSKAMMER

Die Mosaik an den Wänden der Anbetungskammer sind in einem erstaunlich guten Zustand erhalten. Der weitere Weg wird durch ein nicht sehr hohes Kupfertor blockiert, das mit Grünspan überzogen ist. Rund um das Tor verlaufen archaische Runen. Menschliche Überreste sind am Boden verstreut. Die Opfer sind stark verwest und scheinen hier vor vielen Monaten ihr Ende fanden.

Zwischen den Leichenteilen kann man zwei Kurzschwerter, einen Dolch, 1W10 Schillinge und ein Flugblatt finden, das man angeblich gegen zwei Krüge kostenloses Stutbier in den Sälen von Symbaroum in Distelfeste eintauschen kann. Eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* mit der Fähigkeit *Verarzten* offenbart, dass es sich um zwei Opfer handelt, die mittels mächtiger Hiebe der Länge und Breite nach in Stücke geteilt wurden.

Mit einer erfolgreichen Probe [*Aufmerksamkeit - 5*] kann man feststellen, dass die Teile vermutlich aus Richtung des Kupfertors in den Raum geschleudert wurden, ganz so, als ob sie dort zerhackt wurden und dann durch die Wucht der Hiebe gegen die Wände geprallt sind. Wenn man anschließend erneut eine weitere *Aufmerksamkeitsprobe* besteht, sieht man beinahe unsichtbaren Kerben im Steinboden und der Decke in der Nähe des Tors (siehe unten).

Die Mosaik

Es gibt zwei erwähnenswerte Mosaik im Raum. Eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* macht deutlich, dass das Mosaik auf der rechten Seite eine stilisierte Karte der Umgebung der Gruft abbildet. Anscheinend war die Vegetation in der Gegend wesentlich spärlicher, als die Karte angefertigt wurde. Ein Charakter mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* erkennt, dass die Karte das Gebiet so zeigt, wie es wohl in den frühen Tagen Symbaroums ausgesehen hat, bevor ein vereintes Kaiserreich entstand. Gemäß den Legenden wurde der Davokar erst von den Elfen des Eisenpakts nach dem Fall Symbars angepflanzt, um so einen Schutz gegen die verdorbenen Bereiche zu bieten.

Das Mosaik auf der linken Mauer zeigt eine makabere Szene vor einem blutroten Hintergrund. Eine Gestalt in goldener Rüstung hat ein anderes Wesen auf einem Speer aufgespießt und es hoch emporgehoben. Diese zweite Gestalt trägt schwarze Roben und eine schwarze Krone. Rechts von den beiden Gestalten scheint eine Art Frischwasserbrunnen zu stehen und es sieht so aus, als ob der Goldene seinen Gegner dort hineinschleudern möchte. Weiter rechts hat der Künstler eine monströse krötenähnliche Kreatur dargestellt, die scheinbar gerade auf die menschlichen Wesen zueilt.

Mit einer erfolgreichen Probe [*Aufmerksamkeit - 3*] erkennt man kleine Inschriften im Mosaik und zwar entlang des Speerschafts und am

Rand des Brunnens. Mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Meister) kann man die Inschrift auf dem Speer als „Ramarans Verderben“ identifizieren. Die Schrift auf dem Brunnen ist auf jeden Fall unleserlich, doch ein Charakter mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Novize) kann mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* erkennen, dass es sich um die gleiche Inschrift wie auf dem Bronzebrunnen in Distelfeste handelt!

Das Königstor

Mit der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* kann man erkennen, dass die Runen rund um das Königstor in der gleichen Sprache geschrieben sind wie die Inschriften am Eingang der Gruft. Verfügt der Charakter über die Fähigkeit auf der Meisterstufe, versteht er, dass die Texte links und rechts von dem Tor von den wichtigsten Vasallen von König Hurian-Lo Apak künden und die Inschrift über dem Tor ein Gebet ist, das den Schutz und die Gnade des Königs anrufen soll.

Untersucht man die Inschrift näher, mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeits-* oder *Scharfsinnprobe*, bemerkt man, dass die Runen über dem Tor seltsamerweise völlig frei von Staub sind, als ob jemand darüber gewischt hat, während die Runen rechts und links vom Tor verstaubt sind.

Das Königstor ist mit einer bössartigen, magischen Falle gesichert, die ausgelöst wird, wenn man versucht, das Tor zu öffnen, ohne zuerst mit dem Finger über das Gebet zu streichen und sofort anschließend vor dem Tor zu knien. Führt man dieses kleine Ritual korrekt aus, schwingt das Tor mit einem kratzenden Geräusch auf. Wird jedoch die Falle ausgelöst, muss der verantwortliche Charaktere gegen vier Angriffe [*Verteidigung - 5*] würfeln, während lange Klingen aus Boden und Decke springen. Jeder Angriff verursacht 8 Punkte Schaden.

Falls man die Kerben in Boden und Decke entdeckt hat (beispielsweise durch eine *Aufmerksamkeitsprobe* oder weil man die Falle bereits in Aktion gesehen hat), kann man die Klingen mit einer erfolgreichen *Scharfsinnprobe* blockieren, indem man etwas in den Öffnungen verkeilt (beispielsweise die herumliegenden Waffen am Boden). Bei Erfolg ist die Falle entschärft, doch das Tor muss gewaltsam geöffnet werden. Dies funktioniert folgendermaßen:

- Maximal sechs Personen können kooperieren.
- Für einen Erfolg müssen drei Personen in der gleichen Runde eine Stärkeprobe bestehen.
- Am Ende jeder Runde besteht die Gefahr, dass die Blockade der Falle versagt. Dieses Risiko erhöht sich bei jedem gescheiterten Versuch.
- Jeder Fehlschlag, das Tor zu öffnen (inklusive dem ersten), bringt eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 20 % mit sich, dass die Falle doch ausgelöst wird. Einer der Spieler sollte

dafür würfeln. Man könnte beispielsweise einen W10 verwenden. Beim ersten gescheiterten Öffnungsversuch wird die Falle bei einer 1–2 ausgelöst, beim zweiten gescheiterten Versuch bei einer 1–4, und so weiter.

- Nach dem fünften Fehlschlag wird die Falle auf jeden Fall ausgelöst. Man kann danach natürlich erneut versuchen, sie zu blockieren.

Wenn das Tor geöffnet wurde und alle hindurch sind, schließt es sich automatisch. Es kann von der gegenüberliegenden Seite nicht geöffnet werden. Charaktere, die nicht daran gedacht haben, es mit einem Keil zu blockieren, werden die Gruft auf dem anderen Weg verlassen müssen und es dann mit Fangafa zu tun bekommen. Wenn man die Tür verkeilen will, muss man dazu etwas Widerstandsfähiges verwenden, wie beispielsweise ein Schwert oder einen Baumstumpf. Ein Ast oder ein Speer werden vom Tor zerquetscht.

4. DIE MONUMENTENKAMMER UND DER RISS

Als das Mausoleum errichtet wurde, hat man diesen Raum mit zahlreichen Skulpturen und Statuen zu Ehren von König Hurians zahlreichen Großstaten gefüllt. Alle bis auf eine Statue liegen zerbrochen am Grund des Risses, der nun durch die Kammer verläuft und durch das von Gorak und Alahara beim Betreten der Grabkammer ausgelöste Erdbeben verursacht wurde.

Der Riss ist fast sieben Schritt breit und der Boden ist außerhalb der Sichtweite. Wenn man neben ihm steht, kann man eine schwache Brise spüren, so als ob dort unten in der Dunkelheit eine gigantische Kreatur atmen würde. Fünf stabile, frisch zugeschnittene Baumstämme liegen verstreut rund um den Rand. Drei liegen auf der Nordseite und zwei davon auf der Südseite, ganz so als ob hier jemand eine improvisierte Brücke errichtet hatte, die dann zerstört wurde; vermutlich durch einen mächtigen Schlag von unten.

Unter einem der Baumstämme auf der Südseite liegt die Leiche eines Magiers. Auf den ersten Blick wirkt es so, als ob er zerquetscht worden wäre. Untersucht ihn jedoch ein Charakter mit der Fähigkeit *Verarzten* und legt eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ab, erkennt er, dass eine andere Todesursache vorliegen muss. Die Haut an den Armen, der Brust und am Rücken des jungen Mannes ist an mehreren Stellen durchstochen, wie durch eine Messerspitze oder große Dornen. Außerdem scheint er zu Tode gequetscht worden zu sein, wie durch eine sehr starke Würgeschlange.

Wenn man den Graben untersucht und eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ablegt, hört man, dass sich dort unten etwas bewegt – etwas, das dabei schleifende, raschelnde und klickende Geräusche macht.

Die einzige verbliebene Statue steht in der Nordwestecke und zeigt König Hurian-Lo Apak wie er ein Krötenmonster von der Größe eines Stiers bekämpft. Hat man die Gelegenheit, es näher zu untersuchen, stellt man fest, dass das Monster keine Statue, sondern ein mumifiziertes Exemplar ist. Nur der König, der seinen Speer durch den trockenen Schädel der Kröte treibt, ist aus Stein gefertigt.

Die Charaktere können aus drei unterschiedlichen Richtungen in diese Kammer gelangen: aus dem Süden vom Haupttor, aus dem Westen von der Halle der Leuchtenden Wächter oder aus dem Osten aus der Sinkhöhle. Doch egal aus welcher Richtung sie kommen, es wird ihnen schwerfallen, eine Begegnung mit Fangafa zu vermeiden, wenn sie in den Graben gelangen oder versuchen, ihn zu überwinden.

Fangafa, die Dornenkönigin

Das Klicken und Kratzen von knochenharten Dornen auf Stein ist alles was man hört, wenn sie sich nähert

Fangafa ist ein uraltes Wesen, das einen Großteil seines Lebens im Dunkel der Unterwelt verbracht hat. Sie war den Großteil dieser Zeit in einer Art Dämmerungsschlaf, doch in letzter Zeit hält sie die Korruption wach, die aus Symbaroums Ruinen in immer größerer Menge sickert. Die Korruption hat sie zudem vergiftet und ihren ehemaligen Hunger nach Fleisch in eine wesentlich tiefer greifende Gier nach Macht gewandelt.

Als sie das ferne Schlagen eines schwarzen Herzens (das Verdorbene Wasser) hörte, wurde sie davon angezogen. Das widerstandsfähige Felsstein unter der Grabstätte hinderte sie daran,

Den Kampf vermeiden

Im Davokar kann man regelmäßig auf Gegner treffen, die so gefährlich sind, dass selbst der härteste Pansar Schwierigkeiten hätte. In fast allen diesen Fällen gibt es allerdings auch eine Gelegenheit, einer blutigen Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen. Beim Zusammentreffen mit Fangafa solltest du Folgendes bedenken:

Erstens: Die Dornenkönigin ist hinter dem Verdorbenen Wasser her und sonst nichts. Wenn sie das Artefakt bekommt, sind die Charaktere recht sicher. Und wenn die Spieler dies in der Hektik des Augenblicks vergessen, solltest du sie daran erinnern, wenn einer von ihnen über die Fähigkeit *Gelehrtenwissen* verfügt oder eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegt.

Zweitens: Fangafa ist langsam. Indem die Charaktere ihre Kampffaktion in eine zusätzliche Bewegungsaktion tauschen, können sie an ihr vorbeilaufen. Natürlich kann sie einen freien Angriff gegen jeden einzelnen Charakter ausführen, doch danach haben sie eine gute Chance, davonzukommen (siehe die Regeln zu Flucht & Verfolgung auf Seite 63).

Schließlich solltest du andere interessante Ideen der Spieler belohnen. Vielleicht kann man Fangafa dazu verleiten, einen schnellen Charakter durch den Riss zu verfolgen, während der Rest der Gruppe die Monumentenkammer gefahrlos durchquert? Es sollte schon schwierig oder gefährlich sein, der alten Dornenkönigin aus dem Weg zu gehen, aber keineswegs unmöglich.

zu ihm vorzudringen. Sie versucht dennoch, sich durch den Stein zu graben, während sie gleichzeitig darauf wartet, dass kleinere Kreaturen in die Gruft vordringen und das Wasser herausbringen.

Fangafa sieht wie ein gigantischer, blattloser Dornenbusch aus. Sie verfügt über sich schlängelnde astähnliche Auswüchse, die mit einem knotigen Wurzelkörper von der Größe eines Ochsen verbunden sind. Acht dieser Arme sind wesentlich stärker als die restlichen Auswüchse. Sie erinnern an die Arme eines Oktopus, sind aber mit Rinde überzogen und besitzen Dornen statt Saugnäpfe. Am Ende der langen Arme gibt es Schlitzlöcher, die sich öffnen können und große, katzenartige Augen freilegen. In der Nähe jedes dieser Augen befindet sich ein kleines, dunkles und bösartiges Gehirn.

Nicht einmal Fangafa selbst weiß, wer sie eigentlich ist und wie sie entstanden ist. Doch da kulturelle Wesen allem Bösen, auf das sie treffen, gerne Namen geben, wurde die Dornenkönigin im Verlauf der Jahre zur Quelle zahlreicher Legenden. Manche behaupten, sie hätte ein Bewusstsein und sogar eine Seele. Ihr Hunger soll daher rühren, dass ein achtloser symbarischer Erzmagier in seinem Hinterhof verderbten, magischen Abfall entsorgte. In anderen Legenden wurde sie versehentlich von den gleichen Morphologen erschaffen, die auch den Kolossen Leben einhauchten. Andere Quellen bezeichnen sie als eine verkommene Naturgöttin, einen durch und durch verdorbenen Erztroll und einen schwarzen Tumor, der aus Davokars Seele entsprungen sein soll.

Fangafa selbst kümmert sich um diese Legenden nicht. Sie lebt nur, um den Durst nach Macht zu befriedigen, der nun laut in ihren acht Gehirnen tobt. Nichts anderes zählt.

Sie frisst nicht mehr, und wenn sie tötet, dann tut sie es aus Frustration oder Instinkt und nicht, um ein Bedürfnis zu befriedigen. Alles, was sie begehrt, ist Macht, und sollte sie nicht die Gelegenheit erhalten, das Verdorbene Wasser zu verschlingen, wird sie irgendwann verhungern und nur einen verrottenden Kadaver zurücklassen – wahrlich ein trauriges Ende für die einst so freie und mächtige Dornenkönigin, die von den Trollkönigen angebetet, von den Prinzen Symbaroums gefürchtet und von den Winterelfen als heilig erachtet wurde.

Auftreten	Bewegt sich schwankend, gibt klickende Geräusche von sich
Rasse	Einzigartig
Herausforderung	Extrem
Merkmale	<i>Langsam, Mehrköpfig (III), Natürliche Waffen (III), Natürlicher Panzer (III), Regeneration (I), Robust (III), Zerquetschen (III, siehe Seite 67)</i>

Aufmerksamkeit 11 (-1), **Ausstrahlung** 5 (+5), **Gewandtheit** 9 (+1), **Heimlichkeit** 10 (0), **Präzision** 7 (+3), **Scharfsinn** 10 (0), **Stärke** 16 (-6), **Willenskraft** 18 (-8)

Fähigkeiten	<i>Außergewöhnliche Stärke (Meister), Außergewöhnliche Willenskraft (Meister), Eisenfaust (Meister), Hexenblick (Meister)</i>
Waffen	Acht unbewaffnete Angriffe 8 (Lang); wenn ein Gegner gepackt wurde: Zerquetschen 4
Rüstung	Rindenhaut 2 + 2 (Natürlicher Panzer und Robust, modifiziert durch Mehrköpfig)
Verteidigung	+5
Zähigkeit	16* Schmerzgrenze 8*
Ausrüstung	Keine
Schatten	Ein derart tiefes Violett, dass es pechschwarz erscheint (Korruption: 17)

Taktik: Fangafa verfügt über acht Tentakel, klammert sich jedoch mit vier davon am Felsgestein fest und greift nur mit den verbleibenden vier an. Wenn Letztere kampfunfähig gemacht werden, zieht sie sich zurück, bis sie diese regeneriert hat (mit dem Merkmal *Regeneration*). Sollte sie dann zurückkehren und erneut auf die Charaktere treffen, schwingt sie sich aus dem Riss und greift mit allen acht Tentakeln an. Werden dann erneut vier Tentakel ausgeschaltet, versucht sie zu fliehen und sich an einem sicheren Ort zu erholen. Die Dornenkönigin folgt instinktiv dem Verdorbenen Wasser. Eine Möglichkeit, wie man vor ihr fliehen kann, besteht darin, dass Verdorbene Wasser in eine Richtung zu werfen und dann in die Gegenrichtung zu fliehen.

5. VORRAUM

Im Vorraum haben alle Verwandten und Freunde ihre persönlichen Geschenke zurückgelassen, damit der Verstorbene diese auf seine letzte Reise mitnehmen konnte. Die Wandteppiche und der restliche Schmuck an den Wänden wurden schon vor langer Zeit zerstört. Und die vier Steintische, die mit Urnen, Vasen und kleinen Kisten vollgeräumt waren, sind heute leer. Alles, was nach dem Besuch durch Goraks Expedition zurückgeblieben ist, sind die Splitter und Trümmer der zerstörten Behälter.

Die Spuren der Expedition des Ordo Magica beschränken sich hier auf den Körper von Magisterin Senia und eine schwarz versengte Stelle an der Wand, wo die letzte *Feuerkaskade* der Magierin einschlug. Ein Charakter, der über die Fähigkeit *Verarzten* verfügt und eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ablegt, kommt zu

einem ähnlichen Schluss wie in der Eingangshalle: Senia hat zahlreiche Stichwunden von Kurzschwertern davongetragen. Wenn man sich die Mühe macht, sie zu zählen, kommt man auf 23 Verletzungen.

Am Boden neben der Leiche befindet sich der Rucksack der Magisterin. Es finden sich keinerlei Notizen, da das Notizbuch von ihrem Assistenten an sich genommen wurde, doch die Charaktere können eine Schriftrolle finden, auf der die Herstellung des Elixiers Purpursaft beschrieben ist, sowie zwei mittelstarke Dosen des Elixiers (siehe Seite 67). Außerdem enthält der Rucksack ein Lederetui mit erstklassigem Archäologenwerkzeug, das aus Werkzeugen wie Pinseln, Meißeln, einem Vergrößerungsglas und so weiter besteht. Wenn man das Werkzeug benutzt und mittels *Gelehrtenwissen* irgendwelche archäologischen Dinge untersucht, erhält man einen Bonus von +1 auf alle entsprechenden Proben.

In der nördlichen Wand befindet sich ein offener, weiter Torbogen, hinter dem ein kurzer Gang liegt, der in die Grabkammer führt. Über dem Torbogen hängt eine rote Steintafel mit einer eindeutigen Warnung. Die Tafel ist mit Keilschrift beschriftet, umrahmt von zwei bewaffneten Kriegerern mit erhobenen Schwertern. Wer über die Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Meister) verfügt, kann die Inschrift entziffern. Sie lautet ungefähr: „Jeder, der hier eintritt, wird in Stücke geschnitten.“

Die kleinere Öffnung im Süden führt in die Halle der Leuchtenden Wächter. Mit einer erfolgreichen *Aufmerksamkeitsprobe* nimmt man eine warme Brise wahr, die aus der Kammer dringt und entfernt nach Schwefel riecht.

6. HALLE DER LEUCHTENDEN WÄCHTER

Die Charaktere können diesen nach Schwefel riechenden Raum vom Vorraum aus oder durch den schmalen Gang von der Monumentenkammer aus erreichen. In dem Raum stehen zwölf leere Plattenpanzer, deren Panzerhandschuhe zwei Kurzschwerter umgreifen. Sie stehen in einer Formation, aus der man erkennen kann, dass es einst dreizehn Rüstungen gewesen sein müssen.

Man kann die Halle eigentlich gefahrlos durchqueren, doch wenn jemand eine der Rüstungen berührt, erwachen die Leuchtenden Wächter. In diesem Fall werden 1W4-1 Wächter je Runde aktiviert, bis insgesamt acht Wächter aktiviert wurden (einer der Spieler sollte die Anzahl auswürfeln).

Doch auch wenn man die Rüstungen nicht berührt, werden sie aktiviert, sobald man den Gang zur Grabkammer betritt. In diesem Fall werden ebenfalls 1W4-1 Wächter je Runde aktiviert, bis insgesamt acht Wächter aktiv sind.

Träger magische Energien

Die mystischen Energien, von denen die Rüstungen erfüllt sind, haben nichts an Kraft eingebüßt. Sie werden jedoch von einem Phänomen betroffen, das bereits an anderen Schauplätzen in Davokar beobachtet wurde. Es scheint so, als ob derartige Energien im Laufe der Zeit unzuverlässig geworden sind – manche bezeichnen diese Energien gar als träge oder faul. Wenn jemand die Grabkammer betreten hätte, kurz nachdem die Leuchtenden Wächter stationiert wurden, hätten sie augenblicklich angegriffen. Nach über einem Jahrtausend reagieren sie nicht mehr ganz so schnell auf Eindringlinge.

Die verbleibenden vier Wächter erwachen in ähnlicher Art, sobald die Charaktere mit den Runen auf dem Tor zur Schatzkammer interagieren (siehe Seite 62).

Leuchtende Wächter

Man kann ein gedämpftes Prasseln hören, sowie ein loderndes Feuer in einem eisernen Ofen

Die Wächter warten darauf, ihrem König zu dienen. Sie reagieren nicht auf Bewegungen, sondern nur wenn man den Gang zur Begräbniskammer betritt, sich am Tor zur Schatzkammer zu schaffen macht, oder wenn man sie berührt.

Wenn sie erwachen, leuchten die Runen auf der Rüstung, die Schwerter in ihren Händen sowie ihre Augenschlitze auf. Die Kurzschwerter werden glühend heiß und richten daher +2 Punkte Schaden an (nur solange sie von den Leuchtenden Wächtern geführt werden).

Auftreten	Unnachgiebige, mechanische Bewegungen
Herausforderung	Gering
Aufmerksamkeit	10 (0), Ausstrahlung 5 (+5), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 9 (+1), Präzision 13 (-3), Scharfsinn 7 (+3), Stärke 11 (-1), Willenskraft 15 (-5)
Fähigkeiten	<i>Zweiwaffenkampf</i> (Novize)
Waffen	Zwei glühende Kurzschwerter 5 (Kurz), zwei Angriffe auf das gleiche Ziel
Rüstung	Plattenpanzer mit einer runenüberzogenen Brustplatte 4
Verteidigung	+3
Zähigkeit	11 Schmerzgrenze 6
Ausrüstung	Keine
Schatten	Wie leuchtende Lava mit schwarzem Ruß und Asche über dem geschmolzenen Gestein (Korruption: 6)

Taktik: Die Leuchtenden Wächter bewegen sich auf den nächsten Eindringling zu und greifen ihn an, bis er tot ist. Sie teilen sich auf verschiedene Feinde auf, aber abgesehen davon verfolgen sie keine besondere Strategie.

Die runenüberzogenen Brustplatten

Wenn sich ein Ritualist eine der Brustplatten eines Leuchtenden Wächters aneignen und in Ruhe studieren kann, kann er eine ältere Version des Rituals *Flammendiener* lernen. Diese Variante erschafft einen Flammendiener, wie er auf Seite 153 im Grundregelwerk beschrieben ist, allerdings verfügt dieser über eine zusätzliche Fähigkeit auf Novizenstufe. Eine derartige Brustplatte kann man für ungefähr 100 Taler an andere Ritualanwender oder für 50 Taler an einen Antiquitätenhändler verkaufen.

RAMARANS VERDERBEN

Der Speer im Griff des toten Königs ist Ramarans Verderben, der auch auf dem Mosaik in der Anbetungskammer dargestellt wird. Es handelt sich nicht um ein mystisches Artefakt, aber um eine meisterlich gefertigte Waffe, die vom legendären Trollschmied Ogaloum geschaffen wurde, der auch den legendären Kessel der Trollmutter Vouax gefertigt hat. Ramarans Verderben verfügt über die Besonderheiten Lang, Präzise und Durchschlagend. Er gewährt daher im Kampf einen Bonus von +1 auf Schaden und Angriffswürfe.

7. GRABKAMMER

Der Gang führt in eine Kammer, die links und recht von Säulen gesäumt ist. Der kurze Säulengang führt zu einem ungefähr einen Meter hohen Podium. Auf einem teilweise verfallenen Steinthron ruhen die nun kopflosen Überreste von König Hurian-Lo Apak. Seine Hände umfassen einen Speer, der quer über den Armlehnen des Throns liegt (siehe die Beschreibung von Ramarans Verderben). Auf einem Podest neben dem Thron ist eine kleine

Der Königsschädel in der Gruft

Haben die Charaktere das Abenteuer *Das Zeichen der Bestie* gespielt, ist es möglich, dass sie den Schädel des Königs mit sich führen, oder gar dass einer von ihnen bereits vom Geist des Königs besessen ist. In diesem Fall werden sich die Ereignisse ähnlich wie oben beschrieben entwickeln, es sei denn, jemand ist bereits besessen. Die Versuche zur Besitzergreifung beginnen, sobald der Charakter, der den Königsschädel trägt, die Grabkammer betritt.

Falls der Schädel zerstört wurde, müssen die Abenteurer nun feststellen, dass dies noch nicht das Ende für den Geist des Königs bedeutete. Der Geist kehrte einfach zur kopflosen Mumie zurück und wartete hier auf eine neue Gelegenheit, von einem lebenden Körper Besitz zu ergreifen.

Karaffe, die aus einem durchsichtigen Vulkanglas gefertigt wurde und etwas enthält, das im wahrsten Sinne des Wortes Dunkelheit ausstrahlt.

Was genau beim Zusammentreffen mit dem König geschieht, hängt teilweise davon ab, ob die Spieler das Abenteuer *Das Zeichen der Bestie* gespielt haben und was sich während dieses Abenteuers zugetragen hat (siehe den Text *Der Königsschädel in der Gruft*). Doch abgesehen davon gibt es keinen Zweifel daran, dass König Hurian-Lo Apak versuchen wird, von einem der Abenteurer Besitz zu ergreifen, sobald sie seine Kammer betreten.

Der Geist versucht, von einem Charakter nach dem anderen Besitz zu ergreifen. Er beginnt bei dem Charakter mit dem höchsten Wert auf Stärke. Dieser muss eine Probe [*Willenskraft* - 5] ablegen. Scheitert diese, ergreift der Geist des Königs die Kontrolle über seinen Körper. Bei einem Erfolg macht der König in der nächsten Runde einen Versuch beim zweitstärksten Charakter und so weiter.

Sollte der König bei allen Charakteren scheitern, kehrt sein Geist in die Mumie zurück und er muss auf neue Eindringlinge warten. In diesem Fall können sich die Abenteurer gefahrlos durch



Tabelle: Die Auswirkungen des Verdorbenen Wassers

ANZAHL DER TROPFEN UND KUMULATIVE AUSWIRKUNGEN	
1	+1 permanente Korruption
2	+1 permanente Korruption, +1 permanente <i>Stärke</i> , -1 permanenter <i>Scharfsinn</i>
3	Charakter fällt nach kurzer Zeit für eine Woche ins Koma, während der sich ein permanentes körperliches Stigma entwickelt (nach Wahl des Spielers)
4	+1 permanente Korruption, +1 permanente <i>Stärke</i> , -1 permanenter <i>Scharfsinn</i>
5	Charakter fällt nach kurzer Zeit für einen Monat ins Koma, während der sich ein permanentes körperliches Stigma entwickelt (nach Wahl des Spielers)
6	+1 permanente <i>Stärke</i> , -1 permanenter <i>Scharfsinn</i> ; Charakter muss eine <i>Stärkeprobe</i> bestehen, sonst wird er zum Befleckten
7	Das Opfer stirbt und der Geist des Königs findet seine ewige Ruhe

Eine alternative Herausforderung

Unter normalen Umständen sollte der besessene Charakter eigentlich nicht die Gelegenheit haben, mehr als ein bis drei Tropfen zu sich zu nehmen, bis seine Gefährten die Situation unter Kontrolle bringen. Aber wenn du der Ansicht bist, dass die hier beschriebene Situation nicht gut zur Gruppe passt oder sie nur extrem schwierig mit dieser Herausforderung fertig werden würde (beispielsweise weil die Gruppe wenige Mitglieder umfasst oder ein Charakter einen sehr niedrigen Wert auf *Willenskraft* hat und zugleich einen sehr viel höheren Wert auf *Stärke* als die anderen Charaktere), kannst du die Herausforderung modifizieren.

Eine Möglichkeit besteht darin, die Sache mit dem Geist des Königs einfach auszusparen, weil die anderen Herausforderungen in der Gruft für deine Gruppe ausreichend sind. Eine zweite Möglichkeit besteht darin, dass die heranstürmenden Charaktere automatisch darin erfolgreich sind, dem Opfer die Karaffe zu entreißen. In diesem Fall schluckt das Opfer nur die Tropfen, die herabfallen, bis ihm geholfen wird.

die Kammer bewegen und das Verdorbene Wasser in ihren Besitz bringen. Sollte aber auch nur einer der Versuche zur Besitzergreifung gelingen, wenden sich die Dinge rasch zum Schlechteren.

Du solltest den besessenen Charakter zur Seite nehmen und ihn informieren, dass er seinen Charakter so darstellen sollte, dass er nicht mehr mit der Gruppe kommunizieren kann, da der uralte König weder Ambrisch noch irgendeine Barbarensprache beherrscht. Der König möchte das Verdorbene Wasser trinken und dadurch seinen neuen Körper mit dessen Kräften stärken. Da die Karaffe einen sehr schmalen, langen Hals hat und die Flüssigkeit extrem zäh ist, ist das glücklicherweise nicht ganz so einfach. Was genau geschieht, hängt davon ab, wie viele Tropfen der besessene Charakter zu sich nehmen kann, bevor ihm seine Gruppenmitglieder zu Hilfe eilen. Sollte das Verdorbene Wasser in Kontakt mit einem Körper kommen, der vom König besessen ist, hat es sogar noch schlimmere Auswirkungen als sonst ...

Beginnend mit dem Zug, in dem das Opfer die Karaffe ergreift, kann es in jeder Runde einen Tropfen schlucken. Die Auswirkungen werden mit jedem

Tropfen stärker, gemäß Tabelle 1 auf der nächsten Seite. Das Opfer kann versuchen zu vermeiden, die Tropfen zu schlucken. Außerdem können ihm bis zu vier Verbündete beistehen, damit die Tropfen nicht in seiner Kehle landen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, ihm die Karaffe zu entreißen. Dies wird folgendermaßen abgehandelt:

1. Der Geist des Opfers wurde unterdrückt, aber nicht zerstört. Jede Runde kann es eine *Willenskraftprobe* ablegen. Bei Erfolg kann es seinen Kopf gerade weit genug drehen, dass der Tropfen diese Runde nicht in seinem Mund landet.
2. Bis zu vier Leute können versuchen, den Kopf des Charakters zur Seite zu drehen. Dies wird mittels einer *Stärkeprobe* gegen die *Stärke* des Opfers abgewickelt. Wenn einer der Gefährten erfolgreich ist, landet der Tropfen nicht im Mund des Opfers.
3. Nur eine Person pro Runde kann versuchen, dem Opfer die Karaffe zu entreißen. Dafür muss diese Person wie oben beschrieben eine erfolgreiche Probe [*Stärke*←*Stärke*] ablegen und gleichzeitig mit einer Probe [*Willenskraft* - 5] gegen den verzweifelten Willen des Königs ankämpfen.

Wenn das Opfer seinen Griff um die Karaffe verliert oder sie vollständig geleert wird (10 Tropfen), gibt der Geist des Königs auf und flieht zurück in seinen mumifizierten Körper. Falls man den Körper verbrennt, wird König Hurian-Lo Apak endgültig vernichtet.

Doch es ist fragwürdig, ob die Charaktere an eine derartige Lösung denken, bevor sie das Tor zur Schatzkammer öffnen und dann ganz andere Probleme haben ... Auf jeden Fall wird sich das Opfer vermutlich bald erholen, außer ein Resultat auf Tabelle 1 besagt etwas anderes.

8. DIE SCHATZKAMMER

Das Tor zur Schatzkammer ist durch mächtige Runen geschützt, die man neutralisieren muss, wenn man die Kammer betreten will. Doch sobald die Runen zerstört wurden, verblasst auch ihr Schutz und die Kriechende Dunkelheit kann durch die Wände der Gruft eindringen. Die Situation eskaliert rasch und den Charakteren bleibt nur wenig Zeit, sich zu entscheiden, wie sie dieser Zwickmühle entkommen wollen.

Die Herausforderung läuft in drei Schritten ab:

Schritt 1: Das Tor wird geöffnet

Das stabile Bronzeturm lässt sich öffnen, indem man die Runen zerstört, die es geschlossen halten. Im Prinzip hat man dazu drei Möglichkeiten: Mit der mystischen Kraft *Bannspruch* auf der Meisterstufe, mit dem Ritual *Trennen der Bande* oder indem man scharfe Werkzeuge einsetzt und die Runen am Bronzeturm ganz unzeremoniell zerschlägt.

Die beiden letzten Optionen nehmen ungefähr eine Stunde in Anspruch und müssen daher ausgeführt werden, während die verbleibenden Leuchtenden Wächter angreifen.

Schritt 2: Die Schatzkammer betreten

Sobald sich das Tor öffnet, kann ein Charakter, der eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ab-

legt oder über die Fähigkeit *Hexenblick* verfügt, spüren, dass eine zunehmende Kälte durch die Decke zu sickern beginnt. Es scheint auch so, als ob alle Lichtquellen schwächer werden oder sich die Dunkelheit intensiviert.

Wenn ein Charakter über *Hexenblick* verfügt und zudem eine erfolgreiche *Aufmerksamkeitsprobe* ablegt, erhält er eine plötzliche Vision: Eine lebende Dunkelheit dringt in den Grabhügel und strömt in Richtung der Karaffe mit dem Verdorbenen Wasser.

Und sobald die Vision verblasst, beginnt sie sich auch schon zu bewahrheiten. Die Kriechende Dunkelheit sickert wie Fäden aus schwarzem Rauch in die Grabkammer. Sie fließt dabei durch Decken und Wände. Die Charaktere müssen sich entscheiden, ob sie fliehen oder närrischerweise die Stellung halten möchten.

In dem grob zugehauenen Raum hinter dem Bronzeturm befinden sich viele Gegenstände aus Stoff, Fell und Holz, die vermutlich alle von sentimentalem Wert für den König waren, aber durch den Zahn der Zeit bis zur Unkenntlichkeit zerstört wurden. Doch zwischen all dem Schutt befinden sich acht durchaus reale Schätze und Artefakte. Die Charaktere haben eine Runde lang Zeit, sich zu entscheiden, ob sie sich eines der verlockenden Objekte greifen möchten, und wenn ja, welches. Eine Runde später ist die ganze Kammer von der Dunkelheit erfüllt.

DIE SCHÄTZE:

Ein mit Grünspan überzogener Streithammer
(Der Seelenfresser, siehe Seite 70)

Eine geschnitzte Holzkiste auf deren Deckel eine sich verbeugende Zwergin dargestellt ist
(Fullangra, siehe Seite 68)

Eine Wurfaxt mit einem leuchtenden, tropfenden Waffenkopf
(Der Brandschmitter, siehe Seite 67)

Ein auf hypnotische Weise glitzernder, grüner Umhang (Die Haganorhaut, siehe Seite 69)

Eine Tartsche mit einem Trollkreuz
(Das Trollkreuz Ellas, siehe Seite 71)

Ein Ritualkodex (mit den Ritualen *Bessenheit* und *Trennen der Bande*)

Eine Silbertruhe, gefüllt mit symbarischen Goldmünzen (700 Taler wert)

Ein tragbares Labor in einem praktischen, etwas ausgetrockneten Lederbeutel (+1 auf alle *Scharfsinnproben* bei der Herstellung von Elixieren)

Panik in der Schatzkammer!

Um die Spannung zu halten und den Spielercharakteren dennoch Gelegenheit zu geben, etwas auszuwählen, schlagen wir Folgendes vor:

1. Beschreibe, wie die Dunkelheit einsickert und der Eindruck des Bösen rasch wächst. Die Schatzkammer ist voller Schutt, doch man kann ein paar attraktive Gegenstände ausmachen.
2. Gib den Spielern eine kurze Beschreibung der interessanten Gegenstände.
3. Jeder Spieler soll rasch aufschreiben, nach welchem Gegenstand sein Charakter greift, ohne dass sich die Spieler untereinander absprechen.
4. Wenn zwei oder mehr Charaktere nach dem gleichen Gegenstand greifen, bekommt ihn der Charakter mit der höheren *Gewandtheit*. Bei Gleichstand bekommt es derjenige mit der höheren *Stärke* und wenn auch dies ein Gleichstand sein sollte, würfeln die Spieler mit einem W20 darum (das niedrigere Resultat gewinnt).

Schritt 3: Die Kriechende Dunkelheit manifestiert sich

Die Kriechende Dunkelheit ergießt sich von oben in die Schatzkammer. In der nächsten Runde füllt sie außerdem die Grabkammer aus und eine Runde später den Vorraum. In der vierten Runde (also fünf Runden nach dem Öffnen des Runentors) ist die ganze Gruft in Dunkelheit gehüllt. Die Kriechende Dunkelheit dringt allerdings nicht in den Riss zur Unterwelt vor.

Alle Charaktere, die sich am Anfang einer Runde in einem Raum aufhalten, der bereits von der Dunkelheit beherrscht wird, werden von ihr betroffen. Jene, die nicht von Xanathâ gebissen wurden, werden von des passiven Monstermerkmals *Grabeskälte* (III) beeinträchtigt. Zudem manifestiert sich die bössartige Ausgeburt in jeder Runde neben einem Charakter und greift ihn mit ihrem Stachel an. Dieser Angriff erfolgt am ehesten gegen jenen Charakter, der das Verdorbene Wasser in seinem Besitz hat. Der angegriffene Charakter kann seinerseits die Dunkelheit attackieren oder sich entscheiden, beide Aktionen einzusetzen, um so rasch wie möglich vor der Gefahr zu fliehen.

Wenn die Charaktere erkennen, dass die Dunkelheit hinter dem Verdorbenen Wasser her ist, können sie dieses Wissen ausnutzen, um zu entkommen. Eine Möglichkeit besteht darin, die Karaffe in den Riss zu werfen und die Kriechende Dunkelheit und die Dornenkönigin es auskämpfen zu lassen, wer die letzten Tropfen bekommt. In diesem Fall besteht weiterhin die Gefahr, dass der eine oder andere Charakter die Auswirkungen des passiven Monstermerkmals *Grabeskälte* erleidet, wenn die Dunkelheit an ihnen vorbeischießt, aber sie wird die Abenteurer dann in keiner Weise aktiv angreifen.

Die Charaktere selbst haben nur eine geringe Chance, mit dem Verdorbenen Wasser zu entkommen. Sowohl Fangafa als auch die Dunkelheit verfügen über das Monstermerkmal *Langsam* und man kann ihnen davonlaufen, wenn man es darauf anlegt. Xanathâ hingegen zögert, die Charaktere anzugreifen, falls sie ihr zu gefährlich erscheinen.

Doch solange das Verdorbene Wasser existiert, werden diese drei Kreaturen nicht aufhören, danach zu suchen. Sie alle können seine Spur mit der Fähigkeit *Hexenblick* verfolgen. Fangafa hat natürlich große Schwierigkeiten, Orte zu erreichen, die nicht mit der Unterwelt verbunden sind, doch die Kriechende Dunkelheit und Xanathâ können alle Orte betreten, die nicht durch entsprechende magische Mittel gegen sie gesichert sind. Während die weiße Spinne vorsichtig ist und keine Risiken eingeht, sind derartige Überlegungen der Dunkelheit fremd und sie könnte sogar plötzlich in einem bevölkerten Gebiet wie Distelfeste oder Yndaros auftauchen, wenn die Charaktere der Idee verfallen, das Wasser dort zu verstecken.

Bewegung und Kampf im Dunkeln

Ein Charakter, der von der Kriechenden Dunkelheit umhüllt wird, wird Schwierigkeiten haben, sich zu bewegen und zu kämpfen. Wenn man eine Laterne oder Fackel bei sich trägt, fühlt es sich so an, als ob man von dichtem, schwarzem Nebel umhüllt würde. Solange sich der Charakter in halbwegs vertrauter Umgebung befindet, kann er normal kämpfen und sich bewegen. Ohne eine Lichtquelle kämpfen die Charaktere allerdings vollständig blind (siehe Seite 174 im Grundregelwerk) und können sich nur mit halber Geschwindigkeit bewegen – also fünf Meter je Bewegungsaktion.

Du kannst die Atmosphäre bei dieser entscheidenden Begegnung mit der Kriechenden Dunkelheit auch für die Spieler und nicht nur für ihre Charaktere verstärken. Wie wäre es, den Raum völlig zu verdunkeln und nur eine Kerze als Lichtquelle zu verwenden? Natürlich ist es ein bisschen umständlich, die Kerze heranzureichen, um zu würfeln, doch die angespannte Atmosphäre, die man so erzeugen kann, macht die Mühe vermutlich durchaus wert.

Außerdem könntest du Musik verwenden. Filmmusik von einem besonders dunklen und spannenden Film eignet sich vorzüglich ...

NEUE REGEL:

FLUCHT & VERFOLGUNG

Wenn die Spielercharaktere vor jemandem oder etwas fliehen, solltest du dies mit Hilfe der Eigenschaft *Gewandtheit* abhandeln.

Wenn die Charaktere geschlossen als Gruppe fliehen, muss der Charakter mit der niedrigsten *Gewandtheit* eine Probe ablegen, die durch die *Gewandtheit* des schnellsten Verfolgers modifiziert wird. Wenn sie sich aufteilen, müssen alle Proben ablegen, wieder jeweils gegen den Jäger mit der höchsten *Gewandtheit*. Wenn hingegen die Charaktere eine Beute verfolgen, wird die Probe umgedreht – das heißt sie wird durch die Beute mit der niedrigsten *Gewandtheit* modifiziert.

Während der Jagd wird jede Runde eine Probe abgelegt. Ist die Beute erfolgreich, entfernt sie sich einen Schritt, andernfalls kommen die Jäger näher. Um endgültig zu fliehen, muss der Gejagte drei Schritte voraus sein, also drei Erfolge mehr haben als die Verfolger. Sobald die Verfolger drei Erfolge mehr haben als ihre Beute, haben sie diese eingeholt.

Beispiel: *Der barbarische Dieb Hoska wäre bei seinem Einbruch in Distelfeste beinahe nicht bemerkt worden, als ein einzelner Wächter sieht, wie er das Gebäude verlässt. Die Jagd beginnt! Hoska hat Gewandtheit 13 und der Wächter hat Gewandtheit 9 (+1). Hoska muss also gegen eine 14 (13 + 1) würfeln, um zu entkommen. In der ersten Runde würfelt der Spieler eine 7 und Hoska kann etwas Abstand gewinnen. In der zweiten Runde würfelt er eine 13 und ist seinem Verfolger nun zwei Schritte voraus. Mit einer weiteren erfolgreichen Probe würde er den Wächter endgültig abschütteln. Doch jetzt würfelt er eine 17 und der Wächter kommt wieder einen Schritt näher. Hoskas Spieler seufzt nervös. Die Jagd dauert an!*



Die Spinne Xanathâ als Deus ex Machina

Auch wenn die Charaktere keinen Pakt mit Xanathâ eingegangen sind, kannst du dich noch immer dazu entscheiden, dass sie ihnen in dieser Situation Hilfe anbietet. In diesem Fall erscheint die Spinne als leuchtende, achtbeinige Sonne in der Dunkelheit und bietet den Charakteren an, sie zu beißen, wenn sie ihr das Artefakt aushändigen. Wenn die Spieler die Abmachung akzeptieren, werden ihre Charaktere durch den Biss vor der Kriechenden Dunkelheit geschützt. Außerdem verfolgt diese nun die davoneilende Xanathâ.



Abschied von der Abenteuerlandschaft

DA ES SICH bei dem Abenteuer *Gruft der sterbenden Träume* um eine unserer Abenteuerlandschaften handelt, ist nur schwer vorherzusagen, wie sich die Geschehnisse entwickeln werden, während sich die Spieler den unterschiedlichen Herausforderungen stellen. Es gibt allerdings eine besonders bedeutende Frage, für die wir es uns herausnehmen, eine Handvoll von Konsequenzen vorherzusagen. Und diese Frage lautet: In wessen Besitz befindet sich das Verdorbene Wasser am Ende der Geschichte?

DIE SPIELERCHARAKTERE

Was die Spieler letztendlich mit dem extrem korrupten Artefakt anstellen, liegt natürlich an ihnen. Werden sie es zu ihrem eigenen Vorteil nutzen und die damit einhergehende Korruption akzeptieren? Werden sie es dem Ordo Magica oder den Schwarzmänteln aushändigen? Oder werden sie ihre Kontakte beim Eisenpakt nutzen, damit sich die Elfen um die Gefahr kümmern? Unabhängig davon, wie sie sich entscheiden, werden die Konsequenzen vermutlich zu einem eigenen Abenteuer führen.

Sie werden auf jeden Fall von den Kreaturen und Personen gejagt werden, die das Abenteuer überlebt haben. Und selbst wenn alle vernichtet wurden, wird es andere Monstrositäten und dunkle Kultisten geben, die sich von der Macht des Verdorbenen Wassers angezogen fühlen.

DIE KULTISTEN

Falls die Kultisten das Artefakt in ihren Besitz gebracht haben, werden sie es baldmöglichst in die Zivilisation zurückbringen und versuchen, es mit geschickten magischen Schleiern zu verbergen (beispielsweise durch das Ritual *Zuflucht*). Jetzt, wo es vor den Spielercharakteren, anderen Kultisten und garstigen Ausgeburten verborgen ist, werden sie es einsetzen, um Macht und Einfluss zu gewinnen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass Geschichten von ihren Missetaten früher

oder später an die Ohren der Spielercharaktere dringen, was zu einer ganzen Reihe von Abenteuern führen könnte, die sich allein darum drehen, den Kultisten ein Ende zu bereiten.

DIE SPINNE XANATHÂ

Wenn Xanathâ das Verdorbene Wasser in ihren Besitz bringt, wird es ein wenig dauern, bis sich die Auswirkungen zeigen. Zuerst verschwindet sie in den Tiefen des Davokars, von wo sie in die Geisterwelt zurückkehrt.

Ob sie dies tut, um die Welt vor dem Artefakt zu beschützen oder ob sie ausreichend Zeit gewinnen möchte, es für sich selbst zu nutzen, muss du selbst entscheiden. Die zweite Option endet in einer Katastrophe: Xanathâ wird zu einer schrecklichen, von schwarzen Streifen überzogenen Kreatur, die hoffte, so genügend Stärke zu gewinnen, um gegen das Dunkel Davokars anzukämpfen, dabei aber selbst zu einer Ausgeburt wurde. Dies hat sicherlich zugleich epische und tragische Konsequenzen.

DIE KRIECHENDE DUNKELHEIT

Wenn die Kriechende Dunkelheit das Wasser verschlingt, vergrößert sich ihr Durchmesser von ungefähr 50 Metern auf das Zehnfache. Sie setzt sich in der Gruft fest und beginnt, die gesamte Gegend zu infizieren, die alsbald als Nachtmoor bekannt sein wird.

Im Verlauf der Zeit dehnt sich das Nachtmoor über den Malgomor hinweg aus, wodurch Reisen und Transporte auf dem Fluss beinahe unmöglich werden. Eventuell bedarf es einer unheiligen Allianz aus Hexen, Theurgen und sogar Zauberern, um mit der Situation fertig zu werden. Wer wäre wohl besser dazu in der Lage, einen solch seltsamen Trupp anzuführen, als die Spielercharaktere?

DIE DORNENKÖNIGIN FANGAFA

Wenn Fangafa mit dem Artefakt verschmilzt, werden die Konsequenzen ähnlich sein wie bei der Kriechenden Dunkelheit. Die Ausgeburt wird von der verderbenden Macht erfüllt und beginnt die Gruft und das Umland in die Unterwelt hinabzuziehen.

Am Grund dieser sich ausdehnenden Höhle errichtet sie ein Nest, das der Königin des Abgrunds würdig ist. Sie und ihre Kinder werden ihre Wurzeln bis in den Fluss ausstrecken, wodurch es extrem gefährlich wird, ihn zu bereisen. Es dauert nicht lange, bis die Erzählungen in zivilisierte Gebiete dringen – Erzählungen von wandelnden Dornbüschen, die Boote auf dem Malgomor angreifen, sie versenken und auf den Flussboden zerren.

Die Zukunft beeinflussen

Falls du des Englischen mächtig bist, kannst du dem Symbaroum-Reddit einen Besuch abstatten und dir dort den Beitrag „The fate of the Vile Water [Spoilers]“ ansehen. Wir würden uns sehr freuen, zu erfahren, wie sich deine Spieler in der *Gruft der sterbenden Träume* geschlagen haben und – vor allem – wie sie mit dem Verdorbenen Wasser verfahren sind. Die Inhalte dieses Beitrags werden bei der Produktion künftiger Abenteuer definitiv berücksichtigt.



Anhang

IM DIESEM SCHLUSSTEIL haben wir die neuen Merkmale, Elixiere und Artefakte gesammelt, die in den Abenteuern auftauchen. Eines der Artefakte ist besonders interessant, da es mehr Informationen über die Zwerge Symbaroums liefert und ein Beispiel dafür ist, dass symbarische Artefakte so viel mehr sein können als schnöde magische Waffen oder Gegenstände. Außerdem findest du hier Handzettel für die Spieler in Form von Briefen, Tagebucheinträgen und Kartenskizzen.

Neue Regeln

ABSOLUTE ERINNERUNG, MERKMAL

Der Charakter gehört zu einer Rasse, die traditionell keine Schrift verwendet und stattdessen fortschrittliche Erinnerungstechniken entwickelt hat, um wichtige Dinge zu bewahren. Aus diesem Grund erinnert sich die Person effektiv an alles, was sie gesehen und gehört hat. Spieltechnisch gesehen kann der Spieler den Spielleiter über Details befragen, die sein Charakter während früherer Abenteuer erlebt hat, und dieser sollte so gut und ausführlich wie möglich antworten.

BLUTVERKLEIDUNG, RITUAL

Der Mystiker häutet eine tote Person sorgfältig und kleidet sich in ihre Haut, Streifen für Streifen. Der Mystiker sieht danach genauso wie die tote Person aus, behält aber seine eigene Stimme und Augen, wodurch die Verkleidung nicht perfekt ist. Um jemanden in die Irre zu führen, der den Verstorbenen kannte, ist eine erfolgreiche Probe [*Heimlichkeit* ← *Aufmerksamkeit*] erforderlich. Der Effekt hält 24 Stunden an, dann fällt die tote Haut von selbst ab.

ERDGEBUNDEN, MERKMAL

Der Geist der Kreatur ist an ihr Fleisch und nicht an ihren Verstand gebunden, weswegen sie nicht wie andere unter Korruption leidet. Statt verderbt und befleckt zu werden, betreffen korrump-

ierende Effekte ihre *Zähigkeit* und nicht ihre *Willenskraft*. Vorübergehende Korruption richtet sich direkt gegen *Zähigkeit*, so als ob die Kreatur eine körperliche Verletzung erlitten hätte. Dieser Schaden könnte beispielsweise in Form innerer Blutungen oder sogar offener Wunden auftreten.

Permanente Korruption reduziert die *Zähigkeit* als Basis für die Berechnung der *Schmerzgrenze* – das heißt die tatsächliche *Zähigkeit* der Kreatur reduziert sich nicht. Wenn sie beispielsweise einen Punkt permanenter Korruption erleidet, verwendet man ihre *Zähigkeit* – 1, um ihre *Schmerzgrenze* zu berechnen. Praktisch betrachtet bedeutet das, dass die *Schmerzgrenze* für jeden zweiten Punkt permanenter Korruption um 1 gesenkt wird.

Wenn die *Schmerzgrenze* dadurch auf 0 fällt, stirbt die Kreatur durch innere Blutungen und Organversagen einen grausamen Tod.

FEENSTAUB, ELIXIER

Feenstaub ist ein schimmerndes Pulver, das dazu in der Lage ist, Spuren zu verbergen. Eine Dosis reicht aus, um eine Spur so zu tarnen, dass man ihr mit konventionellen Mitteln nicht folgen kann. Rituale sind davon nicht betroffen. Feenstaub ist ein Elixier, das auf der Adeptenstufe hergestellt werden kann und 4 Taler kostet, wenn man es von einem Alchemisten kauft.

FLINK, MERKMAL

Die Kreatur bewegt sich ungewöhnlich schnell. In Situationen, in denen genaue Zahlen relevant sind, bewegt sich die Kreatur mit 13 Metern pro Runde. Wenn man die Regel Flucht & Verfolgung verwendet, gewährt das Merkmal in dieser Situation einen Bonus von +3 auf *Gewandtheit*.

LANGSAM, MERKMAL

Die Kreatur bewegt sich ungewöhnlich langsam. In Situationen, in denen genaue Zahlen relevant sind, bewegt sich die Kreatur mit 7 Metern je Runde. Wenn man die Regel Flucht & Verfolgung verwendet, gewährt das Merkmal in dieser Situation einen Malus von -3 auf *Gewandtheit*.

MEHRKÖPFIG, MONSTERMERKMAL

Die Kreatur verfügt über mehrere Köpfe und/oder Gliedmaßen, die von mehreren Gehirnen kontrolliert werden und unabhängig voneinander eingesetzt werden können. Dabei erleiden die einzelnen Teile getrennt Schaden und müssen auch einzeln ausgeschaltet werden. Erst wenn alle unabhängigen Teile zerstört werden, stirbt auch die Kreatur.

Ein Nachteil besteht darin, dass die Merkmale *Natürlicher Panzer* und *Robust* auf höheren Stufen abgeschwächt sind, da sich ein derartig großer und zugleich beweglicher Körper nicht gegenüber Angriffen aus allen Richtungen gleich gut schützen kann.

- I **Aktion:** Passiv. Die Kreatur verfügt über zwei Gliedmaßen oder Köpfe, die sie getrennt voneinander einsetzen kann. Dadurch hat die Kreatur zwei Kampfaktionen pro Runde.
- II **Aktion:** Passiv. Die Kreatur hat vier Gliedmaßen oder Köpfe, die sie getrennt voneinander einsetzen kann. Dadurch hat die Kreatur vier Kampfaktionen pro Runde. Die Merkmale *Natürlicher Panzer* und *Robust* funktionieren bei der Kreatur so, als ob sie um eine Stufe niedriger wären.
- III **Aktion:** Passiv. Die Kreatur hat acht Gliedmaßen oder Köpfe, die sie getrennt voneinander einsetzen kann. Dadurch hat die Kreatur acht Kampf-

aktionen pro Runde. Die Merkmale *Natürlicher Panzer* und *Robust* funktionieren bei der Kreatur so, als ob sie um zwei Stufen niedriger wären.

PURPUSAFT, ELIXIER

Purpursaft wird aus einem Sud violetter Maiglöckchen hergestellt. Diese Blume, die für ihre reinigenden Eigenschaften und ihre Widerstandsfähigkeit gegen Korruption bekannt ist, wurde bereits vor langer Zeit von den Hexen Davokars entdeckt. Es ist sehr schwierig, das Elixier zu brauen, und nur ein wahrer Meister kann das volle Potenzial der Blume entfalten.

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Alchemie* (Novize) kann ein Elixier brauen, das 1W4 Punkte vorübergehender Korruption neutralisiert. Auf Adeptenstufe neutralisiert das Elixier 1W6 Punkte und auf Meisterstufe 1W8 Punkte. Aufgrund der seltenen Zutaten ist das Elixier sehr teuer. Eine Dosis schwachen Purpursafts kostet 4 Taler, eine mittelstarke Dosis kostet 8 Taler und eine starke Dosis kostet 12 Taler.

ZERQUETSCHEN, MONSTERMERKMAL

Die natürlichen Waffen der Kreatur gestatten es ihr, ihr Opfer zu umschlingen und zu zerquetschen.

- I **Aktion:** Reaktiv. Wenn die Kreatur mit ihren natürlichen Waffen trifft und Schaden anrichtet, kann sie versuchen, ihren Gegner zu packen. Das Opfer muss eine erfolgreiche Probe [*Gewandtheit*←*Präzision*] ablegen, um sich dagegen zu wehren. Falls das Opfer scheitert, kann es sich mit einer erfolgreichen Probe [*Stärke*←*Stärke*] befreien. Andernfalls erleidet es 2 Punkte Schaden pro Runde, die Rüstung ignorieren. Eine so festgehaltene Kreatur kann keine anderen Aktionen ergreifen, aber das Monster kann seine natürlichen Waffen nicht für zusätzliche Angriffe einsetzen, während es den Griff aufrechterhält.
- II **Aktion:** Reaktiv. Wie auf Stufe I, allerdings richtet das Monster 3 Punkte Schaden pro Runde an.
- III **Aktion:** Reaktiv. Wie auf Stufe I, allerdings richtet das Monster 4 Punkte Schaden pro Runde an.

Artefakte

Gruft der Sterbenden Träume ist das erste Abenteuer für Symbaroum, das die Charaktere in den Davokar führt. Daher findest du hier gleich mehrere Beispiele dafür, wie Artefakte aussehen könnten.

Charaktere, die bereits das eine oder andere Artefakt gebunden haben, werden vielleicht feststellen müssen, dass man solche Pakte nicht zu hastig eingehen sollte. Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Artefakt bindet, muss er dies mit einem Punkt Erfahrung bezahlen, um nicht permanente Korruption zu erleiden, welche problematisch sein kann. Ein Charakter, der zu rasch und zu gierig nach den

Schätzen Symbaroums greift, wird vielleicht feststellen müssen, dass er es sich nicht mehr leisten kann, zusätzliche Artefakte an sich zu binden, falls er später bessere und interessantere Schätze findet. Da kann dann doch ziemlich deprimierend sein.

BRANDSCHNITZER

An die Wurfaxt, die als Brandschneider bezeichnet wird, sind wilde Geister des Feuers und der Asche gebunden. Dadurch kann sie in Flammen ausbrechen und ebenso zur Hand ihres Meisters zurückkehren. Es finden sich nur wenige Legenden über

die Waffe, doch es gilt als wahrscheinlich, dass sie vom Monsterjäger Ksandukha geführt wurde, der Davokars letzten Drachen getötet haben soll.

Der Waffenkopf dampft und glüht und richtet dadurch zusätzlich +1W4 Schaden an. Der Meister der Waffe wird durch die Hitze nicht beeinträchtigt und kann sie als ganz normale Wurfaxt benutzen.

Die feurige Waffe kehrt immer in die Hand ihres Meisters zurück, wenn dieser es so wünscht. Wenn man sie wirft oder fallen lässt, kehrt sie als freie Aktion ohne zusätzliche Korruptionskosten zurück, indem sie durch die Luft fliegt.

Lavamesser

Wenn die Waffe geworfen wird, glüht die Waffenschneide wie das brennende Blut der Berge und durchdringt mit Leichtigkeit jegliches Material – der Angriff ignoriert Rüstung.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1W4

Feuerregen

Brandschnitter trifft mehrere Gegner in einer Kette. Wenn die Waffe das erste Ziel trifft, fliegt sie zum nächsten Ziel und so weiter, bis eine Angriffsprobe scheitert. Sobald dies geschieht, fliegt sie in die Hand ihres Meisters zurück.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1W6

FULLANGRA

Die bucklige Zwergin Fullangra, die sich selbst als Langenuch bezeichnet, wurde vor langer Zeit von Zauberern gefangen und an die geschnitzte Holzschatulle gebunden, die ihr Abbild auf dem Deckel trägt. Sie hat im Verlauf der Jahrhunderte zahlreichen Meistern gedient, von Kriegsfürsten bis hin zu lokalen Königen. Dabei hat sie nie aufgehört, über ihr Schicksal zu klagen und zu jammern. Ihre ständige schlechte Laune hat dazu geführt, dass ihr letzter Besitzer, König Hurian-Lo Apak, ihrer müde wurde und sie in die Schatzkammer legte, statt ihre Dienste weiter zu nutzen. Jahrhunderte des Schmollens in ihrer Schatulle haben sie etwas erweicht und sie wird daher ihrem nächsten Meister zwar vermutlich mit Gebrummel und leisen Klagen, aber nicht mehr mit offen geäußertem Missmut dienen.

Fullangra spricht in einem uralten symbarischen Dialekt und kann weder lesen noch schreiben. Wenn man das Artefakt an sich bindet, geht man zugleich eine mystische Verbindung mit der Zwergin ein, wodurch man auf telepathischem Weg mit ihr kommunizieren kann. Jeder andere benötigt die Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Meister) sowie eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe*, um sich mit ihr zu unterhalten. Im Gespräch verwendet sie niemals ihren wahren Namen, auch nicht gegenüber ihrem Meister. Sie bezeichnet sich selbst stets als Langenuch.

Fullangra verfügt über nachfolgend beschriebene Werte und Fähigkeiten.

Getreue Dienerin

Fullangra kann als Leibwächterin dienen, einen Ort bewachen, Dinge holen und überbringen, einen Hebel und ähnliches bedienen oder in die nächste Stadt geschickt werden, um etwas zu kaufen oder zu verkaufen. Sie erfüllt ihren Auftrag möglichst getreulich und benötigt weder Nahrung noch Schlaf. Sie ergreift selbst keine Initiative. Sobald sie einen Auftrag erfüllt und keine weiteren Befehle hat, teleportiert sie sich in ihre Schatulle zurück, wo sie auf den nächsten Befehl wartet.

Fullangra bewegt sich immer mit der Geschwindigkeit eines Todesmarschs und benötigt keine Rast. Folglich muss man bei jeder längeren Reise einmal mit einem W20 für sie würfeln. Bei einem Ergebnis von 20 wird sie durch ein Monster getötet oder stirbt auf andere Weise. In diesem Fall teleportiert sie sich in die Schatulle zurück und weigert sich eine Woche lang standhaft, sie zu verlassen. Wenn sie bei der Erfüllung ihrer Aufgabe in der Nähe der Schatulle bleiben kann, kann der Spieler sie wie einen zweiten Charakter spielen.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1

Fullangra, die Königsdienerin

„Begrabt mich stehend, ich habe auf Knien gelebt.“

Auftreten	Murmelt vor sich hin und betrachtet alles mit finsternem Blick
Rasse	Zwerg
Herausforderung	Normal
Merkmale	<i>Absolute Erinnerung, Erdgebunden (siehe Seite 66)</i>
Aufmerksamkeit 11 (-1), Ausstrahlung 7 (+3), Gewandtheit 10 (0), Heimlichkeit 10 (0), Präzision 5 (+5), Scharfsinn 13 (-1), Stärke 15 (-5), Willenskraft 9 (+1)	
Fähigkeiten	<i>Eisenfaust (Novize), Erwürgen (Novize), Waffenloser Kampf (Adept)</i>
Waffen	Waffenlos 1W6+1W4 (zwei Angriffe gegen das gleiche Ziel), Erwürgen 1W6 je Runde
Rüstung	Keine
Verteidigung	10
Zähigkeit 15	Schmerzgrenze 6
Ausrüstung	Keine
Schatten	Wie ein Nebel über Davokars Tümpeln mit einzelnen Ascheflocken, die im Nebel tanzen (Korruption: 3)

Taktik: Fullangra befolgt Befehle buchstabengetreu. Sollte sie getötet werden (also Zähigkeit 0 erreicht, sie legt keine Todesproben ab), kehrt sie in ihre Schatulle zurück und schmollt dort für sieben Tage.

Die falsche Waffengattung?

Haben die Charaktere Fähigkeiten oder Kampfstile, die eine andere Waffengattung benötigen als die hier beschriebenen Artefakte? In diesem Fall solltest du die Artefakte so abändern, dass sie von der Gruppe genutzt werden können. Der Brandschnitter ist eine Wurfaxt, könnte aber genauso gut ein Wurfspieß sein. Der Seelenfresser wird als Kriegshammer beschrieben, doch es könnte sich dabei auch um jede andere Art von einhändiger Waffe handeln. Natürlich sollten die beschriebenen Fähigkeiten der Artefakte gleich bleiben. Der Wald von Davokar ist ein dunkler und gefährlicher Ort und du solltest es den Spielern ermöglichen, ihre Charaktere so darzustellen, wie sie das möchten, ohne dass sie dazu auf die Nutzung der erbeuteten Artefakte verzichten müssen.

Tabelle: Fullangras Erfolgsaussichten für Mord

WIDERSTAND	ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT
Schwach	Würfle 1W20, Fullangra ist bei 1–19 erfolgreich
Normal	Würfle 1W20, Fullangra ist bei 1–10 erfolgreich
Groß	Würfle 1W20, Fullangra ist bei 1–5 erfolgreich
Sehr groß	Würfle 1W20, Fullangra ist bei einer 1 erfolgreich

Ausschalten

Es ist möglich, Fullangra dazu zu bringen, eine dunkle Tat auszuführen. Dafür muss man ihr allerdings ihre Freiheit versprechen. Wenn ihr Meister zustimmt, sie zu befreien, kann man sie als letzte Tat bitten, einen bestimmten Feind zu ermorden. Der Zeitaufwand ist gleich hoch, wie wenn ein Charakter diesen Feind aufspüren und versuchen würde, ihn zu meucheln. Ihre Erfolgchance hängt von der Herausforderung ab, die die Aufgabe darstellt (siehe Tabelle 2).

Falls Fullangra scheitert, wird sie bei dem Versuch, ihren Auftrag auszuführen, gefangen genommen oder getötet. Da sie ja jetzt frei ist, kehrt sie nicht mehr in die Schatulle zurück. Sollte sie überleben, wird sie sich der nächsten Zwergengemeinschaft anschließen, wahrscheinlich der in Yndaros oder der kleinen Gemeinschaft in Distelfeste.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1W4, ein Punkt davon permanent

Ein Gegengeschenk

Wenn ihr Meister Fullangra freilässt, ohne etwas dafür zu fordern, wird sie uralte Mächte anrufen, an deren Namen sie sich erinnert und ihrem Meister eines der folgenden Geschenke gewähren:

Korruption erben: Fullangra nimmt als Dank für ihre Freiheit 1W6 Punkte permanenter Korruption des Charakters auf sich.

Übernatürlicher Schutz: Fullangras Gebet an die alten Mächte schützt den Charakter. Dieser Schutz kommt in Form von 1W6 Erfahrungspunkten, die man nur im Rahmen der optionalen Regel zum Wiederholen von Proben durch Erfahrungspunkte verwenden kann (siehe Seite 194 im Grundregelwerk).

Wie Fullangra ihre neu gewonnene Freiheit nutzt, entscheidet der Spielleiter. Falls die Charaktere sie gut und respektvoll behandelt haben, begleitet sie sie vielleicht noch ein wenig. Doch früher oder später wird sie die Gruppe auf jeden Fall verlassen, um ihresgleichen aufzusuchen. Sie beginnt ihre Suche nach anderen Zwergen vermutlich in Yndaros.

DIE HAGANORHAUT

Dieser in allen Regenbogenfarben schillernde Umgang wurde angeblich aus der Haut eines Lindwurms gefertigt, der in der Nähe der Säulen Haganors getötet wurde, zu einer Zeit, als

die Säulen noch golden und silbern funkelt. Der Umgang verfügt noch immer über mystische Kräfte. Er kann seinem Meister eine Stimme verleihen, die Zuhörer verzaubert, ähnlich den hypnotischen Kräften eines Lindwurms, oder eine befehlende, donnernde Stimme, die selbst standhafte Krieger zu gehorsamen Sklaven macht.

Außerdem gewährt die Haganorhaut dem Träger +1W4 auf Rüstung und kann über anderer Rüstung getragen werden, ohne für zusätzliche Behinderung zu sorgen. Dieser schützende Effekt wirkt auch dann, wenn man das Artefakt nicht an sich gebunden hat. Die Kräfte des Artefakts können dagegen nur eingesetzt werden, wenn man an es gebunden ist.

Die Haganorhaut ist auch für ihren Träger gefährlich. Wenn ein Lindwurm sie erblickt, wird er sich an jene beschämende Zeit erinnern, in der die Prinzen Symbaroums seine Vorfahren zum Vergnügen gejagt haben, und den Träger der Haut – zu Ehren aller stolzen Lindwürmer – zu seinem persönlichen Erzfeind ernennen. Es sollte an dieser Stelle erwähnt werden, dass alle Lindwürmer gegen die Auswirkungen des Artefakts immun sind ...

Fullangra und die zwergische Geschichte

Wenn man sie mit Respekt behandelt, kann man die ansonsten recht missmutige Zwergin früher oder später dazu bringen, Details über die Geschichte der Zwerge preiszugeben – zumindest jene Details, an die sie sich nach vielen Jahrhunderten noch erinnert. Ihrer Meinung nach war das Schicksal der Zwerge schon immer eine Mischung aus Elend, Unterdrückung und erzwungener Vereinnahmung.

„Wir wurden als Maden im verwesenden Fleisch der Weltenschlange geboren und die Prinzen von Symbar gaben uns Verstand, um uns zu besseren Sklaven zu machen“, erzählt sie von ihrem Volk. Anscheinend besaßen sie aber auch Stolz und die Sehnsucht nach Freiheit: „Wir entwickelten eine eigene Sprache, voller Codes und doppelter Bedeutungen. Sie war so komplex, dass sie nicht einmal von den Meistern verstanden wurde. Wir schrieben niemals etwas auf, denn alles was geschrieben wird, kann gelesen, interpretiert und entschlüsselt werden. Unsere Träume gehörten nur uns selbst.“ Über ihre Heimat unter der Stadt Dakovak berichtet sie: „Wir erbauten nichts, erschufen nichts und besaßen nichts, damit man uns nichts nehmen konnte. Die Meister konnten uns zwar töten, doch mit jeder Leiche entging ihnen ein weiteres Geheimnis. Nicht einmal ihre Todesmagie konnte uns berühren und deswegen hassten sie uns – im Laufe der Zeit begannen sie uns sogar zu fürchten.“ Was mit dem Zwergenvolk nach dem Fall Symbaroums geschehen ist, weiß sie nicht.

Drachengeflüster

Der Meister kann seine Stimme an den Saiten der Seele zupfen lassen und alle Zuhörer mit einer Probe [Ausstrahlung←Willenskraft] verzücken. Feinde in Hörweite, die von der Kraft betroffen sind, werden eine ihrer Aktionen nutzen, um den Träger bewundernd anzustarren. Entweder in dieser Runde, wenn sie noch nicht am Zug waren, sonst in der nächsten Runde.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1

Herrische Stimme

Mit einer erfolgreichen Probe [Ausstrahlung←Willenskraft] kann der Meister des Umhangs die Kontrolle über eine Kreatur übernehmen. Die Kontrolle bleibt so lange bestehen, bis der Meister bei einer Probe [Ausstrahlung←Willenskraft] scheitert, die er jeweils bei seiner Initiative ablegen muss, oder bis er seine Konzentration verliert (eine Probe [Willenskraft - Schaden]). Die kontrollierte Kreatur kann nur eine Aktion pro Runde ausführen und dabei keine aktiven Fähigkeiten oder Kräfte einsetzen.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1W4

RING DES EISENPAKTS

Die Ringe des Eisenpakts wurden im Dracheneisenfeuer auf von Trollen gefertigten Ambossen geschmiedet. Sie dienten dem Kampf gegen die Korruption Symbaroums. Die Angehörigen der älteren Völker banden den letzten Rest der Wahren Magie an diese Ringe, bevor auch diese Magie verdorben wurde. In der Entscheidungsschlacht gegen die Finsternis Symbaroums wurden die Ringe von den Anführern des Eisenpakts getragen. So lautet zumindest die Legende, die die Elfen den wenigen menschlichen Angehörigen des Paktes erzählen.

Heute sind die Drachen verschwunden, die Trolle in Barbarei versunken und nicht einmal alle Elfen stehen mehr hinter der uralten Allianz. Es haben nie sehr viele wahre Ringe existiert und heute sind sie noch weit seltener geworden. Doch die Macht in den Ringen ist für all jene, die dem Eisenpakt Treue geschworen und sich den gestrengen Gesetzen der Ringe unterworfen haben, unzweifelhaft.

Einen Ring des Eisenpakts kann man nur mittels Erfahrung und nicht mit permanenter Korruption an sich binden. Er verhindert nicht, dass der Charakter künftig freiwillig Korruption akzeptiert, bestraft ihn dafür jedoch sehr hart (siehe unten, Gesetz des Rings).

Korruptionsschild

Der Ring beschützt den Träger vollständig vor einer korrumpierenden Umgebung, wie sie bei-

spielsweise in den dunkelsten Bereichen Davokars existiert. Er schützt außerdem vor Korruption, die durch Bisse und Angriffe gewisser Bestien übertragen wird, also effektiv vor dem Monstermerkmal *Korrumpierender Angriff*. Der Ring bietet keinen Schutz vor Korruption, die man freiwillig auf sich nimmt, beispielsweise indem man Artefakte oder mystische Kräfte einsetzt. Vielmehr bestraft der Ring seinen Träger sogar für eine derartige Entscheidung (siehe unten, Gesetz des Rings).

Aktion: Frei

Korruption: Keine

Traumbotschaft

Einmal pro Nacht kann der Träger im Schlaf eine Traumbotschaft an einen anderen Träger eines derartigen Rings senden. Der Sender und Empfänger müssen sich nicht getroffen haben, allerdings muss der Sender von der Existenz des Empfängers wissen. Die Botschaft erscheint wie eine Reihe von Bildern und kann keine gesprochenen Worte enthalten. Ihre Interpretation obliegt dem Empfänger.

Aktion: Frei

Korruption: Keine

Gesetz des Rings

Der Ring bestraft Eidbrecher. Wenn man sich an den Ring gebunden hat, erleidet man pro Punkt vorübergehender Korruption, die man freiwillig auf sich nimmt, 1W4 Schaden.

DER SEELENFRESSER

Der Seelenfresser ist ein Kriegshammer, der Legenden zufolge in den Ländern östlich der Raben gefertigt wurde. Er sollte die Gier nach Macht eines unbekanntenen Kriegsfürsten stillen. Wenn man den Aufzeichnungen Glauben schenken mag, war die Waffe bereits zu Zeiten Symbaroums berüchtigt und man beschrieb sie als „in den Feuern des Neides geschmiedet und mit Eifersucht gehärtet“.

All ihre Besitzer im alten Symbaroum haben angeblich ein schreckliches Ende gefunden. Wenn man den Seelenfresser im Mausoleum findet, hat er eine mystische Kraft eines früheren Opfers gespeichert und zwar *Heilige Aura* (Novize).

Leichenschänder

Der Seelenfresser kann eine mystische Kraft eines Opfers aufsaugen, das er tötet, wenn bei der Anwendung dieser Kraft die Eigenschaft *Willenskraft* eine Rolle spielt. Die Kraft wird im runenüberzogenen Waffenkopf gespeichert. Dies ist nur möglich, wenn die Waffe den entscheidenden Todesschlag landet und ihr Meister entscheidet, die bereits gespeicherte Kraft zu ersetzen.

Aktion: Reaktiv

Korruption: 1W4



Symbolische Ringe und wahre Ringe

Alle Angehörigen des Eisenpaktes tragen einen Eisenring als Symbol ihrer Mitgliedschaft, doch inzwischen sind nur noch sehr wenige derartige Ringe tatsächlich Artefakte. Nur dem Anführer des Pakts und sehr wichtigen Mitgliedern wird die Ehre zuteil, wahre Ringe zu tragen.



Leichenkraft nutzen

Der Meister der Waffe kann die gespeicherte Kraft einsetzen, als ob sie die seine wäre. Dabei zählt seine *Willenskraft* für den Einsatz der Kraft als 15, außer zur Berechnung der Korruptionsschwelle.

Aktion: Die gleiche Aktion, die die gespeicherte Kraft normaler Weise benötigt

Korruption: 1W4

DAS TROLLKREUZ ELLAS

Hierbei handelt es sich um einen Schild aus Meteoritenerz, auf dem ein Trollkreuz prangt. Er wurde von der Trollhexe Ella im Kampf gegen ihre Nemesis, den befleckten Barbarenkriegsfürsten Odalbagar, geführt. Entweder konnte das Kreuz sie nicht beschützen oder sie fiel in einer späteren Schlacht. Auf jeden Fall hat das Trollkreuz neue Träger gefunden.

Der Schild ist ungefähr so groß, dass ihn sich ein ausgewachsener Erztroll als Talisman um den Hals hängen könnte. Ein Mensch kann ihn eher als Tartsche gemäß den Regeln auf Seite 162 im Grundregelwerk benutzen. Seine Funktion als Schild erfordert nicht, dass man sich an das Artefakt bindet. Die Kräfte des Artefakts können jedoch nur eingesetzt werden, wenn man auch an es gebunden ist.

Gedankenschild

Der Träger des Trollkreuzes kann Ellas uralten Segen als Schutz gegen Kräfte nutzen, die den Verstand beeinflussen. Der Träger erhält in jeder Runde eine zweite Chance, um bei einer Probe gegen eine Kraft erfolgreich zu sein, bei der *Willenskraft* eine Rolle spielt. Wenn die Kraft über längere Zeit wirkt, kann der Meister des Artefakts auch einmal pro Runde eine Probe wiederholen, um den fortwährenden Effekt zu beenden. Dies zählt als normaler Einsatz der Fähigkeit des Artefakts.

Aktion: Reaktiv

Korruption: 1

Rachespiegel

Der Meister ruft Ellas tiefste Weisheit an, um Kräfte gegen deren Wirker zu wenden. Dies kann alle offensiven Zauber betreffen, die den Meister des Trollkreuzes zum Ziel haben.

Der Rachespiegel funktioniert so, als ob der Meister des Trollkreuzes den Anwender der Kraft mit eben jener Kraft angegriffen hätte. Erfordert der Einsatz der Kraft zum Beispiel eine *Willenskraftprobe*, so wird stattdessen die *Willenskraft* des Meisters eingesetzt, um zu ermitteln, ob das Zurückwerfen der Kraft erfolgreich ist. Dieser Wurf wird durch ein entsprechendes Attribut des ursprünglichen Anwenders modifiziert, sollte dies erforderlich sein.

Die Anwendung ist nicht risikolos, da der Meister noch mehr Korruption erleidet, falls er scheitert.

Aktion: Reaktiv

Korruption: 1W4 bei einem Erfolg und 1W6 bei einem Fehlschlag

DAS VERDORBENE WASSER

Das Verdorbene Wasser besteht aus purer Korruption, wie ein Gegenstück zum Dämmerungswasser (siehe Seite 202 im Grundregelwerk). Es erinnert an schwarzes Quecksilber, von dem Befleckungsdämpfe aufsteigen, wenn man es nicht in einen Glasbehälter sperrt. In der Gruft ist es in einer Karaffe aus durchsichtigem Vulkanglas gelagert.

Um das Artefakt zu binden, muss man auf jeden Fall einen Punkt permanenter Korruption auf sich nehmen. Das Wasser hat folgende Eigenschaften:

Schwarzlicht

In den Händen eines Besitzers, der die Dunkelheit akzeptiert, kann das Wasser die Dunkelheit des Abgrunds ausstrahlen und das Gebiet selbst am helligten Tage in Finsternis tauchen. Ein Ort (wie ein Innenraum, eine Waldlichtung) wird für den Rest der Szene so dunkel wie in finsterster Nacht.

Aktion: Frei

Korruption: Keine

Enthüllungen der Nacht

Die Karaffe enthält zehn Tropfen Verdorbenes Wasser, die man auf lebendes Gewebe träufeln kann. Jeder Tropfen verleiht dem Träger 1W12 Erfahrungspunkte und einen Punkt permanente Korruption. Wenn alle Tropfen auf diese Weise eingesetzt werden, ist das Artefakt verbraucht.

Aktion: Aktiv

Korruption: 1 permanente Korruption je Tropfen

Schwarze Synergie

Jene, die sich der Überlegenheit der Finsternis verschreiben, können ihre Kraft nutzen, um ihre *Zauberei* zu verstärken. Einmal pro Szene kann man so einen Effektwürfel um eine Stufe aufwerten, wenn man eine mystische Kraft der *Zauberei* einsetzt.

Aktion: Reaktiv

Korruption: Keine

Dunkle Erlösung

Der Meister des Artefakts kann das Behältnis durch einen Gedanken zum Explodieren bringen und damit die Dunkelheit freisetzen. Alle anwesenden Kreaturen, die mindestens einen Punkt vorübergehende oder permanente Korruption besitzen, erleiden sofort 1W12 Punkte permanenter Korruption. Wesen, die bereits über permanente Korruption verfügen, sind nur betroffen, wenn das Ergebnis höher ist als ihre bisherige Korruption (in diesem Fall erleiden sie die Differenz). Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als ihre aktuelle Korruption, passiert nichts. Der Effekt betrifft auch den Meister des Artefakts, falls er über Korruption verfügt. Nur gänzlich unkorruptierte Kreaturen sind gegen die Auswirkungen immun.

Aktion: Frei

Korruption: 1W12 (siehe Beschreibung)



„Weisheit wie Asche

Staub auf dem
Schicksalspfad

Tod wäscht Euch
in Schwarz“

Die symbarische Inschrift auf der Karaffe kann man mittels der Fähigkeit *Gelehrtenwissen* (Meister) entziffern. Man erkennt dann auch, dass der Stil und Rhythmus des Gedichts typisch für Marulu Dako-Fei ist, den ersten Hofdichter Symbars.

Geehrter Meister Nichtschwarz,

Ich weiß, dass wir selten einer Meinung sind, doch will ich
mich bemühen, Euch zu erklären, warum ich die
Königskrone für ein gefährliches Spielzeug halte.

Die Krone hat uns Euch den Königsschädel
zeigt hat - mehrere Quellen haben dies bestätigt. Ich weiß
dass eine mögliche Verurteilung möglich ist.

Schwarz hat die Krone für ein gefährliches Spielzeug gehalten.

Die Krone ist ein gefährliches Spielzeug, er infiziert
sie mit der Macht der Korruption. Ihr scheint seinen zer-
störerischen Kräften entgangen zu sein - vielleicht habt ihr
ihn nie berührt, was ein

Selbstverleugern ist, was ein

Verbrechen ist, was ein

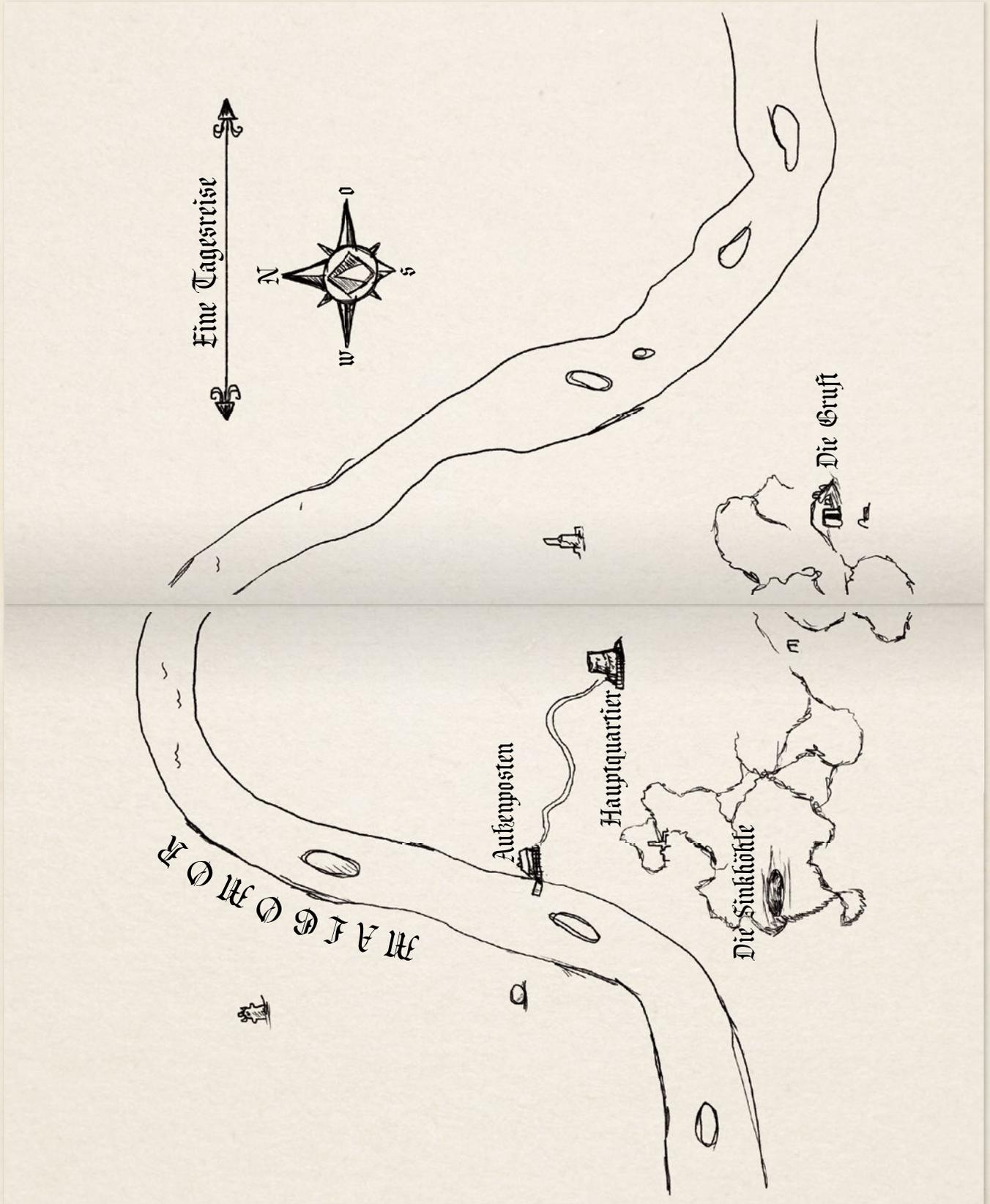
Geehrter Meister Nachtschwarz,

Doch weiß, dass wir selten einer Meinung sind, doch will ich erneut versuchen Euch zu erklären, warum ich die Ansicht vertrete, dass Gorax's gescheiterte Expeditionen etwas mit diesen sogenannten Plündermorden zu tun hat. Doch weiß, dass Euch Gorax aufgesucht hat und Euch den Königschädel gezeigt hat - mehrere Quellen haben dies bestätigt. Doch weiß, dass eine mögliche Verbindung zwischen den Morden und dem Schädel daher eine politisch schwierige Angelegenheit ist. Der Königschädel infiziert alle, die ihn berühren, er infiziert sie mit der Macht der Korruption. Ihr scheint seinen zerstörerischen Kräften entgangen zu sein - vielleicht habt ihr ihn nie berührt, was eine weise Entscheidung war. Meine Elfenfreunde haben mir versichert, dass ihre Wahrsager vom toten König geträumt haben, während Gorax mit dem Schädel in der Stadt herumstolzerte. Sie träumen noch immer davon, was bedeutet, dass die korumpierenden Kräfte des Schädels noch immer in Düstelfeste walten. Wie genau die Gräueltaten und die Morde damit verbunden sind, kann ich nicht sagen, doch von einer verlässlichen Quelle weiß ich, dass die Kunst des Plünderns walt und unheilvoll ist - geboren aus der **F**insternis.

Nimmerehr die Finsternis
Meister Vernam

Meine lieben Freunde,
wenn ihr diese Zeilen lest, so bin ich tot. Ihr kennt mich nicht, ebenso wenig wie ich euch im herkömmlichen Sinn kenne. Doch ich kenne euer Schicksal, da es mit dem meinem verbunden ist und mit den blutigen Spuren des Täubers, die sich durch unsere schöne Stadt ziehen. Kurz gesagt, ihr seid mir in meiner Traumsicht erschienen. Diese Visionen habe ich mit der Hilfe von Ritualen erzeugt, die ich eingesetzt habe, um das Rätsel des mörderischen Täubers zu lösen.
Vor einigen Monaten kehrte eine Expedition nach Düstelfeste zurück. Abgesehen von Gold brachten sie den Schädel eines barbarischen Königs mit. Der Anführer der Expedition stellte diese geschmacklose Trophäe in zahlreichen Schenken und Wirtshäusern der Stadt zur Schau. Doch die Schatzsucher brachten auch eine schreckliche Krankheit mit sich. Manche von ihnen verschwanden, andere wurden vom Eisenrost zur Strecke gebracht, oder verwandelten sich in schreckliche Ausgeburten, die von tapferen Stadtwächtern und Bürgern getötet wurden. Horak, ihr Anführer, versteckte sich mit dem Schädel.
Das Erinnerungsvermögen der Leute in Düstelfeste ist nicht sehr ausgeprägt und niemand brachte diese neuen Täubermorde mit den damaligen Geschehnissen in Verbindung. Doch meine Vision hat eine Verbindung enthüllt. Nach zahlreichen frustrierenden Traumsichten konnte ich zumindest eines herausfinden: Es gibt eine Verbindung zwischen der Expedition und den Täubungen unser armer Städter. Doch ich erkannte auch, dass mein eigener Tod ein wichtiger Schritt zur Lösung des Rätsels sein würde und so seid ihr es, meine unbekanntesten Freunde im Glauben, denen die Erfüllung zufällt. Das Wie und das Warum bleiben mir verschlossen, doch hoffentlich könnt ihr das Rätsel lösen.
Falls wir uns jemals in der jenseitigen Welt treffen sollten, müsst ihr mir alles erzählen, was geschehen ist. Bis dahin kann ich mich nur dafür entschuldigen, euch diese Last aufzubürden. Was von euch liegt, würde ich meinem schlimmsten Feind nicht wünschen, geschweige denn Personen wie euch, die ich vermutlich zu meinen Freunden gezählt hätte, wäre es mir jemals vergönnt gewesen, euch zu feindlichen zu begegnen.

Meister Vernam



Bei der morgendlichen Versammlung informierte uns Magisterin Senia, dass ein Zirkel etabliert und ein erster Bericht an Distrikteste geschickt wurde. Ich habe bemerkt, dass dies auch andere beruhigend fanden, wenngleich dieses Gefühl der Sicherheit zweifellos eine Illusion ist. Wir sind sehr weit von sicherem Boden entfernt und der Zirkel wird uns nicht retten, falls etwas schiefgehen sollte. Doch wir können auf diesem Weg Ratschläge erhalten und das ist in einer Situation wie der unseren von großem Wert.

Die Untersuchung der Ruinen hat uns sowohl Freude als auch so manchen Frust bereitet. Unsere Kundschafter haben die Gruft gefunden, aus der der Plünderer Gorak sein besetztes Artefakt gestohlen hat. Die uralten Schriften weisen darauf hin, dass dort eine wichtige Person begraben ist. Vermutlich handelt es sich um einen der frühen Könige Symbaroums, die zu jener Zeit über das Gebiet herrschten. Dass bereits jemand in die Gruft vorgebrungen ist, ist zweifellos zu erkennen. Ich hoffe inständig, dass die Räuber sie nicht vollständig geplündert oder zerstört haben.

Die Kundschafter haben die Gruft gefunden, aus der der Plünderer Gorak sein besetztes Artefakt gestohlen hat.



Sanz so wie die Kundschafter versichert haben, eignen sich die überwucherten Überreste der Festung ideal zur Etablierung eines Basislagers hier. Während des Marsches vom Außenposten mussten wir uns sorgfältig einen Weg durch den dichten Bewuchs bahnen, der diese Gegend beherrscht. Jeder griff zum Messer, um die zerstörte Festung zu säubern. Draußen haben wir nichts verändert, um nicht auf unsere Aufmerksamkeit aufmerksam zu machen. Wer weiß, welche hungrigen Kreaturen hier draußen lauern?

Nachdem wir das gesamte Gebiet kartografiert haben, ist Magisterin Senia zu der Ansicht gelangt, dass die Gruft besonders vielversprechend ist. Sie hat uns auch vor der Sinkhöhle gewarnt. Eine derartige Warnung war wohl kaum notwendig, da wir alle wissen, dass bereits zwei Patrouillen in seiner Nähe verschwunden sind. Dennoch demonstriert die Warnung ihre Herzengüte und ihre Fürsorge gegenüber allen Mitgliedern der Expedition. Das Gemurmel und die unterdrückten Flüche der Kundschafter sind wirklich unangebracht. Magisterin Senia ist keineswegs eine 'kaltherzige Sklaventreiberin' und die Ruinen sind wesentlich mehr als ein 'überwuchertes Schlachthaus'!

Ich sollte auch erwähnen, dass die Kundschafter berichten, Streifen gräulichen, schwarzen Todes gesehen zu haben, die sich in der Gegend ausbreiten. Angeblich gehen sie von der Sinkhöhle aus. Was dieses Phänomen genau ist und welchen Einfluss es auf unsere Arbeit haben wird, ist schwer zu sagen, doch ich habe deswegen bereits Albräume. Magisterin Senia hat befohlen, dass sich die ganze Expedition auf einen Vorstoß in das Mausoleum vorbereiten soll. Sie hat den Text im Eingangsbereich entziffert und so Hinweise gewonnen, was uns drinnen erwartet. Wenn sich die Streifen toter Vegetation weiter ausbreiten, könnte unsere Zeit hier bald zur Neige gehen. Wir haben also allen Grund, uns zu beeilen.

Der Boden zuckt wie unter Schmerzen, Schreie hallen durch die Ruine. Ich wage mich nicht, nachs'draufzu gehen. Eine tiefe Finsternis durchstreift die Nacht.

Ich bin wie gelähmt.

Die Kälte nagt an meiner Seele. Bei Prios,
die Dunkelheit dringt durch die Mauern!



on den Himmel strömt ein Licht herab, eine
sinkende Sonne mit schimmernden Gliedern.
Sie umfängt mich. Die Retterin ist hier.
Prios sei gepriesen.

