

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Jagd nach der Vergangenheit
Autor: Wolfgang Riefler, sheep-just@gmx.de
Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Bornland, Gegenwart
Dieses Abenteuer erreichte Platz 22

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Jagd nach der Vergangenheit

Einführung:

Zuerst einige grundsätzliche Definitionen für den Verlauf des Abenteuers:

- Texte, die *kursiv* geschrieben sind, sind dazu vorgesehen, den Helden zu gegebenen Zeitpunkt vorgelesen zu werden. Alle anderen Informationen sind normal getippt.
- Das Symbol (...) ist in den kursiven Texten zu finden und muss von dem Meister mit einem beliebigen Heldennamen aus der Gruppe gefüllt werden.

Wichtige Fraktionen und Personen in dem Abenteuer:

- **Ancestos:** Ein Gelehrter Historiker und Hobbytheologe aus dem Bornland und selbsternannter Priester der alten Gottheit Yu-zu-Hè, den er im Laufe dieses Abenteuers wiedererwecken will.
- **Der March Orden:** Eine alte Organisation, die sich seit Generationen zur Aufgabe gemacht hat jegliche Erinnerung an die alte Herrschaft Yu-zu-Hè's auszutilgen. Da Leute nur sehr schwer vergessen, wenn man sie konstant daran erinnert, dass sie vergessen sollen, agiert dieser Orden im Untergrund.

Vorgeschichte:

Ancestos studierte in der bornländischen Hafenstadt Yessila die altertümliche Geschichte eben dieser, um auf Spuren von Yu-zu-Hè zu kommen, der einst auch hier verehrt worden war, ja sogar sein spirituelles Zentrum hier hatte. Die meisten Informationen zog er aus alten Sagenbüchern, weswegen er von seinen Zeitgenossen in der Bibliothek meist für einen naiven Archäologen gehalten wurde, der nach den wundersamen Schätzen zu greifen versucht, die in vielen Sagen so schmuckvoll dargestellt werden.

Tatsächlich aber findet er in einer alten Sage Hinweise über eine alte Festung in den Bergen nahe Yessilas, wo die Überreste Yu-zu-Hé's verborgen sein soll (obwohl das natürlich nicht so wörtlich drinsteht), also seine spirituelle Essenz, ein Echo, das die Existenz eines Gottes in der Welt hinterlässt. (Götter sind im Allgemeinen nur schwer völlig zu beseitigen).

Der Weg jedoch ist gefährlich und noch nicht völlig klar, daher benötigt er dringend Hilfe und was wäre da besser, als tapfere Recken, die sich auch ihr Brot verdienen wollen. So heuert er in einer anonymen Schenke ein paar Abenteurer an (also unsere Heldengruppe). So vergehen 2 Wochen, in dem die Helden mit Ancestos durch die Bergwelt wandern und Hinweise suchen. Auch der Orden wird auf die Gruppe aufmerksam, weil sie sich in Gegenden herumtreiben, in denen Archäologen nichts zu suchen haben, doch Ancestos ist durch seine Studien immer geübter darin das Echo des Gottes zu vernehmen und kann mit seiner Hilfe dem Orden immer wieder ausweichen. So lief alles wie geplant, bis einer der Helden Ancestos eigentliche Beweggründe herausfindet und die Helden ihn jetzt ihre Hilfe verweigern.

Sie stellen für Ancestos daher eine Bedrohung dar. Sowohl fehlen ihm seine Arbeiter, als auch existieren nun Mitwisser. Er hätte die Helden töten können, doch es nützt nichts zu töten, was noch Nutzen in sich tragen könnte, weshalb er für die Helden ein anderes Schicksal bereithält. Er löscht den Helden die Erinnerung an die letzten Wochen (seit sie ihn kennen) und wirft sie dem Orden als Ablenkung vor. Hier könnte die Geschichte zu Ende sein, doch mit Helden entwickeln sich Ereignisse oft anders als geplant...

Das Abenteuer beginnt für die Helden kurz nach der Gefangennahme, der Einstieg sollte recht übergangslos geschehen, dass sich etwas Verwirrung und Desorientierung unter den Helden verbreitet.

„ Ein Stöhnen entfährt (...) Lippen und wird in der Dunkelheit mehrfach wiedergegeben. Ein seltsamer Geschmack macht sich auf eurer Zunge breit, als ihr nur mit Mühe eure verkrusteten Augenlider aufzwingt, nur um festzustellen, dass es die Mühe nicht wert war, da auch eure Umgebung alles in einen dunklen Mantel hüllt, so dass ihr gerade die Siluetten eures nächstgelegenen Kameraden wahrnehmen könnt. Ein Fluch hallt leise und halbherzig durch den Raum, als (...) nach ihrem Schwert greifen will, nur um festzustellen, dass die Scheide leer ist. Jeder Gedanke wird sofort durch eure brummenden Kopfschmerzen erstickt. Erst nach einigen Minuten schafft es der erste von euch sich auf seine wackeligen Beine zu stemmen, wobei schon die ersten Schritte nur durch die Hilfe der Wand nicht in einen Sturz enden. Mit quälender Langsamkeit schafft er/sie es Schritt für Schritt sich an der rauen Steinwand entlang zu hangeln, wobei nicht selten ein schmieriger Belag auf eben dieser ihn/sie zum straucheln zwingt. Völlig außer Atem erreicht er/sie nach einer Zeit, die wie eine Ewigkeit anmutete, endlich eine hölzerne Ebene, die nach weiterem Tasten sich als Tür herausstellt. Mit einem erschöpften Seufzer drückt er/sie die Klinke herunter, die nach wenigen Zentimetern schon blockiert und sich trotz größerer Kraftanstrengung nicht weiter bewegen lässt. Ein unschöner Gedanken macht sich in euch breit: Gefangen....“

Die nächste Zeit sollte genutzt werden die Helden untereinander beraten zu lassen und ein Gefühl für ihre Situation zu gewinnen. Für Fluchtpläne oder andere Aktionen die das geplante Vorgehen des Abenteuers behindern sind sie noch zu benommen, wie im obigen Text beschrieben. Eine sehr wahrscheinliche Frage wird sein: „Woran können wir uns zuletzt erinnern?“ Die Antwort darauf ist:

„Ihr erinnert euch noch daran, dass ihr auf der Straße nach Yessila wart, als euch buchstäblich die Lichter ausgehen. Das nächste woran ihr euch erinnern könnt, ist, dass ihr hier aufgewacht seid.“ Warum die Helden auf dem Weg nach Yessila waren kann der Meister improvisieren. Sollte ein Magier dabei sein, wollte er ein Buch in der Bibliothek einsehen, ein Krieger den Rondratempel besuchen, oder die Helden wollten einfach ihren Verdienst eines ihrer letzten Abenteuer in der großen Stadt verprassen.

Sobald der Meister es für passend hält, geht die Handlung weiter:

„Ihr seid noch immer tief in das Gespräch versunken, von dem ihr hofft, es würde die letzten Ereignisse wenigstens etwas erleuchten, als einer von euch schwere Schritte vor der Türe hört. Tatsächlich wird diese kurz darauf geöffnet und ein schmaler, dennoch, für eure Augen, unwahrscheinlich greller Lichtstrahl fällt in eure Zelle. Habt ihr die Dunkelheit vor wenigen Sekunden noch verflucht, so empfindet ihr es nun, da ihr einen kleinen Teil der Zelle gesehen habt, als geradezu gnadenreich, dass der breite Schatten eines in Rüstung gehüllten Mannes auf euch fällt und die Zelle dadurch wieder in Dunkelheit taucht.

„He, du da! Herkommen!“ (...) wird von zwei bewaffneten gepackt und unsanft aus der Zelle gezerrt.“

Welcher von den Helden von der Wache aus der Zelle gezerrt wird ist irrelevant, da alle Helden die gleichen Voraussetzungen haben. Während eben dieser von den Helden getrennt ist, können diese langsam beginnen Fluchtpläne zu schmieden.

Sollten die Helden nach einer genaueren Beschreibung der Wächter fragen, die natürlich Mitglieder des March-Ordens sind, kann folgende gegeben werden:

[Die Soldaten tragen entweder einen leichten Lederhelm, oder gar keinen Kopfschutz. Eine leichte, weiße mit einem roten Streifen versehene Rüstung ist jedoch jedem Soldaten des Ordens eigen. Eine schwere Lederhose und schwere Stiefel komplettieren die Ausrüstung.]

Für den Helden, den die Wachen mit sich schleifen geht das Abenteuer wie folgt weiter:
„Die zwei Posten, jeder an einer deiner Seiten ziehen dich mit brutaler Gewalt mit sich. Nur schemenhaft – was auf der einen Seite an deinen lichtempfindlichen Augen, andererseits an der Geschwindigkeit der Gangart liegt – nimmst du die Umgebung wahr. Du wirst durch einige steinige, vermutlich unterirdische Gänge geschleift, die teilweise von Fackeln, teilweise von Öllampen erhellt werden. Ab und zu trifft deine Gruppe auf andere Passanten, ebenfalls in Rüstungen gehüllte Männer und Frauen, die zackig vor dem Sergeant salutieren oder Bericht erstatten, aber auch einige zivile Menschen, mit Schriftrollen oder Nahrungsmitteln bepackt. Nach wenigen hundert Metern wirst du allerdings in einen kleinen Raum geworfen und auf einen unbequemen Stuhl vor einen dicht mit Papieren bepäckten Schreibtisch gesetzt, auf dessen andere Seite eine, ebenfalls in Rüstung gehüllte, Frau sitzt.“

Diese Frau ist ein Offizier des Ordens und führt die Befragung des Helden durch. Auf jeder Seite von eben diesem befindet sich die ganze Zeit eine Wache, die gegebenenfalls den Helden von unüberlegten Handlungen abhält oder den Fragen des Offiziers etwas Nachdruck verleiht. Der Raum selbst ist klein und spartanisch eingerichtet. Die einzigen Möbel sind der Schreibtisch und ein überfülltes Regal. Erhellung wird von ein oder zwei Öllampen. Der Offizier wird sich im Laufe des Gesprächs als sehr ungeduldig erweisen und der Amnesie-Geschichte des Helden nicht einmal einen zweiten Gedanken schenken, im Gegenteil wird sich dadurch nur zornig, weil sie sich veralbert vorfindet. (Wer würde das nicht?) Das Gespräch kann sehr kurz gehalten werden, da es sich bald im Kreis drehen wird. Der Offizier ist nicht gewillt Licht in das Dunkel zu bringen, der Held weiß nicht einmal worum es geht. Jedoch sollten folgende Informationen in das Gespräch eingestreut werden: Die Kernfrage wird sein „*Wo ist der Professor? Wo ist Ancestos*“, „*Wie viele wissen noch von der Festung*“. Der Meister sollte sicher gehen, dass die Helden den Namen „Ancestos“ behalten, denn er wird erst einmal ihre einzige Spur sein! Das sollte genügen, um die Helden auf die richtige Spur zu bringen. Wie gesagt wird man dem Verhör und dem verstockten Gefangenen bald überdrüssig und er wird zurück in die Zelle gebracht, wieder begleitet von 2 Wachen.

Die Flucht:

Wenn die Helden ihren Namen verdienen, werden sie als nächstes Fluchtpläne schmieden, denn das Verhalten der Soldaten lässt nicht auf eine baldige Freilassung schließen. Vielleicht haben ein paar der Helden schon beschlossen die Wachen, die ihren Kameraden zurückbringen zu überfallen. Wie auch immer der Plan der Helden aussieht, die Helden sollen fliehen, um sich in das Abenteuer zu stürzen, deshalb sollte der Meister ihrem Vorhaben gewogen sein. Klassische Tricks wären, dass ein Held krank spielt, oder die Wache überfallen, die ihnen etwas zu essen bringt; auch ein „Foramen“ öffnet die Tür.

Sobald die Helden die Zelle verlassen haben, haben sie zwei Ziele zu erfüllen. Zu einem müssen sie aus dem Bunker fliehen, zum anderen ihre Ausrüstung wieder erlangen. Die Lichtverhältnisse in den unterirdischen Gängen sind relativ schlecht, so dass ein Held in einer erbeuteten Rüstung oder Kutte nicht besonders auffällt und sich nahezu frei bewegen kann.

Es ist möglich und wünschenswert, dass die Helden ein paar Räume erkunden, als Meister können sie die Helden folgende Räume bieten: (Es gibt für den Bunker keine Karte, welche Räume wirklich existieren, oder welche die Helden finden bleibt völlig dem Meister überlassen, da die Helden sich hier noch immer in der Vorgeschichte befinden. Wichtig ist nur folgendes: Die Helden müssen aus dem Bunker entkommen und den Ring mitnehmen, doch dazu später.)

- Vorratskammer: Ein simpler, viereckiger Raum, voll gestopft mit diversen Nahrungsmitteln, wie Käse, Brot oder gepökelttes Fleisch
- An einer Tür schnappen die Helden ein Gespräch auf, in dem ein Ordensmitglied sich lautstark darüber beschwert, dass sein Büro als Abstellkammer für die Ausrüstung Gefangener genutzt wird, was in eine heftige Diskussion über mangelnde Logistik im Orden führt.
- Ein Brunnen, ein großes Loch im Boden, an dessen Seite ein kleiner Flaschenzug installiert ist, an dem ein Eimer baumelt.
- Ein oder zwei Büros, die ähnlich eingerichtet sind, wie das erste (sollten allerdings erst nach dem wichtigen Büro kommen, dass die Helden das Interesse nicht verlieren)
- Schlafsäle. Falls die Helden diese plündern wollen werden sie enttäuscht werden. Anscheinend ist die Bezahlung bei einer geheimen Vereinigung weit schlechter, als der Volksmund behauptet.

Das Gespräch, dass die Helden aufschnappen (Punkt 2) läuft folgendermaßen ab:

„Ihr drückt euer Ohr vorsichtig an die Tür, hinter der ihr die aufgeregten Stimmen hört, so dass die Stimmen klar an euer Ohr dringen:

„...bin ich hier nur von inkompetenten Idioten umgeben? Was tust du eigentlich den ganzen Tag?!“ diese Stimme trägt eindeutig das Schild „Vorgesetzter“

„Wunder, mein Lieber, Wunder. Weißt du eigentlich wie schwer es ist für die Logistik von diesem Haufen zuständig zu sein? Und damit nicht genug, jetzt müssen wir auch noch einen der ohnehin mangelnden Schlafräume räumen, weil irgendein Organisationsgenie der Meinung war, man müsste die Waffen der Gefangenen in einem „Konfiszierungs-Raum“ unterbringen.“

„Und wenn die Leute einfach mit den Waffen zusammen...“

„Nein, das geht auch nicht, weil „jedes Kind weiß, dass Helden magische Gegenstände“ und ähnlichen Mumpitz mit sich führen; man will die Leute „keinen unnötigen Gefahren aussetzen.““ (Bei Anführungszeichen Stimme verstellen; nachäffen)

„Welcher Raum ist betroffen?“

„Der dritte Saal im Ostflügel“

„Was? Ein 5 Mann Zimmer? Sind sie noch zu retten?“

„Scheinbar wird die Schlaflosigkeit hier als weniger schadhaft eingestuft, als die Gefahr, die von Herrenlosen, verrosteten Waffen ausgeht. Die Jungs werden sich jedenfalls freuen, wenn sie heute Abend wiederkommen“

„Ich werde mich darum kümmern; wo du schon hier bist, wegen der Verpflegung...“

Der Rest des Gespräches dreht sich um Speisepläne und Transport, kurz um Themen, die nicht gerade euer Interesse wecken.“

Mit diesen Informationen werden die Helden die Waffen finden. Symbole auf der Wand können die Flügel „West“, „Ost“, etc... kennzeichnen. Auf der Tür des dritten Saals sind drei Striche eingekerbt.

Der Meister muss zusehen, dass die Helden ein bestimmtes Büro betreten. Wo ist irrelevant, da es mehrere Büros gibt, wobei die folgende Szene in allen stattfinden könnte. Im Laufe ihrer Untersuchungen werden die Helden einen Siegelring finde, der von hoher Wichtigkeit sein

wird, also den die Helden mitnehmen sollten. Sollten die Helden sich nicht sehr erkundungswillig zeigen, könnte eine unliebsame Begegnung dazu führen, dass die Helden sich in einem nahen Raum verstecken müssen, der zufällig eben dieses Büro ist. Dieses sieht folgendermaßen aus:

*„Ihr betretet einen etwa 2*3 Meter großen Raum, voll gestopft mit Regalen, die wiederum voller Schriftrollen sind. Eine leichte Staubschicht liegt in manchen Ecken und verschont nur Möbel, die offensichtlich in regelmäßigem Gebrauch sind. Fast schon deplaziert mutet der große Wandschrank an, der zwar schon bessere Zeiten gesehen hat, aber vor noch etwa 20 Jahren sicher als Meisterwerk eines Schreiners galt. Eurem Eindruck nach seid ihr in einem Verwaltungsraum, oder einem anderen Art von Büro gelandet, jedenfalls zeugt der von Papier überladene Schreibtisch davon, der an einem Ende des Raumes steht.“*

Die Helden sollten sich etwas genauer in diesem Raum umsehen. Normalerweise reicht die Neugier eines Helden dazu aus. Falls nicht kann der Meister durch Anspielungen oder der ein oder anderen Beschreibung „interessanter Möbelstücke“ nachhelfen. Es gibt drei Objekte, die näher erforscht werden können: Das Regal, der Schrank und der Schreibtisch:

„Die Schriftrollen in den Regalen sind allesamt sehr alt, so dass manche sogar schon in euren Fingern zu unlesbaren Fetzen zerfallen. Andere wiederum sind fast noch neu, oder nur leicht vergilbt, allerdings in einer Schrift geschrieben, die keiner von euch entziffern kann. Neben diesen finden sich auch einige Ziergegenstände, wie eine Tonfigur, die einen Bären darstellt und eine eher unförmige Tonmasse, die mit viel Phantasie einen Menschen darstellt, dennoch einen sehr zentralen Platz auf dem Regal gegenüber des Schreibtisches hat.“

Die unleserliche Schrift ist eine Geheimsprache des Ordens, beziehungsweise eine längst vergessene Schrift, die nur von Mitgliedern des Ordens gelesen werden kann. Auf den Boden der Tonfigur ist in krakeliger Schrift „Für den besten Papa der Welt“ eingraviert. (Auch Mitglieder einer geheimen Organisation sind Menschen...)

„Im Schrank findet sich eine abgetragene Robe und Schreibmaterial. Das alte Holz füllt ihn mit einem leicht muffigen Geruch, der nicht nur einige Motten angezogen hat. Ganz unten findet sich zudem noch ein Paar alte Schuhe, wie sie in jedem Kleiderschrank überall auf der Welt auftauchen“

Sollten die Helden gefallen daran finden können sie die Robe als Tarnung überziehen.

„Der Schreibtisch ist über allen Zweifel das Möbelstück, das am häufigsten benutzt wird. Neben dem mangelnden Staub lassen diverse Tintenflecken, Kratzspuren und das Chaos von Pinseln, Federn und anderem Schreibmaterial darauf schließen. Auch der grobe Holzstuhl ist auf der Sitzfläche bereits glatt geschmirligt und das rechte Tischbein wird von einem Holzklotz im Gleichgewicht gehalten. Hier und da finden sich sogar einige Zeichnungen und Formen, die der Urheber wohl geistesverloren in das Holz gekratzt hat. Doch am meisten interessiert euch der Ring, den ihr unter einem Haufen Papier findet, nachdem ihr auch die andere Hälfte einer besonders interessanten Zeichnung betrachten wolltet. Dieser scheint ganz aus Gold gearbeitet zu sein und zeigt ein euch unbekanntes Symbol, so dass er beinahe wie ein Siegelring aussieht.“

Das Wort „Gold“ sollte die Helden dazu veranlassen den Ring einzustecken. Das ist unbedingt nötig, da -Wie oben bereits angesprochen- der Ring von äußerster Wichtigkeit ist.

Sobald alles getan ist, kann der Meister die Helden ohne Bedenken aus dem Bunker fliehen lassen. Der Ausgang kann durch den leichten Anstieg des Bodens gefunden werden. Also

wenn man an die Oberfläche will, geht man noch immer am besten nach oben. Die Helden kommen am Fuß eines Gebirges wieder an das Tageslicht, mitten in einem Wald. Die Helden werden nun versuchen möglichst viel Abstand zwischen sich und den Entführern bringen. Der Meister kann sie durch den Wald irren lassen, so dass sie sich nicht mehr an den Weg zum Bunker erinnern können. Sollte einer der Helden einen unglücklichen Vorteil haben, wie perfekte Richtungskenntnis oder Ähnliches, finden die Helden nur ein leeres unterirdisches System wieder, wenn sie nach einiger Zeit wiederkehren, da der Orden nach der Flucht der Helden davon ausgegangen war, dass der geheime Stützpunkt längste Zeit geheim war.

So oder so stoßen die Helden bald auf eine breite Straße und auf einen Wegweiser, der die Stadt Yessila in einer Entfernung von etwa einer Meile ankündigt. Die logische Wahl wäre es wohl sich erst einmal in die Sicherheit der Stadt zu begeben.

Willkommen in Yessila:

Yessila ist eine große Stadt mit etwa 30.000 Einwohnern. Im Westen liegt das weite Meer, im Osten eine Bergkette, Nördlich und Südlich erstrecken sich weite Ebenen mit fruchtbaren Feldern und festen Straßen, auf denen reger Handel getrieben wird.

Es ist gerade 2 Stunden her, dass ihr durch die mächtigen Tore der Stadt in den alltäglichen Trubel einer Stadt getaucht seid. Die meisten Bewohner sind in die übliche Tracht eines Bürgers gekleidet, geschmückt mit „bürgerlichen“ Pelzen, wie Katze, Hund oder Hamster, so dass eure, für hiesige Verhältnisse, wild durcheinander gewürfelte Kleidung so manchen neugierigen, aber keinesfalls feindseligen Blick auf sich zieht.

Jedoch auch ihr selbst wisst kaum wohin mit euren Augen, sei es wegen eines besonders beeindruckenden Tempel, dem großen Marktplatz, an dem besonders Schnaps und anderer starker Alkohol in Variationen angeboten wird, wie ihr sie noch nie gesehen habt oder einem besonders edel gekleideten Adeligen, der selbstbewusst und mit strammen Schritten durch die Menge marschiert, die sich willig und schnell vor ihm teilt.

Eurem angeborenen, bzw. antrainiertem Instinkt folgend, zu allererst eine sichere Unterkunft zu suchen, die zumindest ein Mindestmass an Ruhe und Nahrung bietet, habt ihr gleich einige Erkundigungen über zur Verfügung stehende Gaststätten eingezogen, die euch die Bewohner der Stadt in nivesisch und norbardischen gefärbten Garethi gerne zur Verfügung stellten.

So steht ihr nun vor der „Brüllenden Löwin“, einem soliden, zweistöckigen Gasthaus, in einem der westlichen Vierteln der Stadt. Die Umgebung deutet auf ein gehobenes Viertel hin, da die mit Steinen gepflasterten Straßen zwar benutzt, aber keinesfalls abgenutzt erscheint und auch die Häuser allesamt frisch gestrichene Fensterläden und getünchte Wände vorweisen. Auch die großen Menschenmengen, denen ihr noch am Marktplatz und dem östlichen Viertel begegnet seid sind langsam aber stetig versiegt, so dass auf der Straße des Gasthauses nur wenige Leute zu sehen sind.

Die brüllende Löwin wird von dem Wirt „Meljow Timpski“, seiner Frau „Eljiascha“ und seiner Tochter „Selwine“ betrieben. Die Zimmer sind sauber und bequem. Das Wirtshaus an sich ist für das Abenteuer nicht bedeutend. Die Leute hier kennen weder Ancestos, noch können sie etwas über den Ring sagen. Sollten die Helden hier anderen Aktivitäten nachgehen, können diese problemlos vom Meister improvisiert werden.

Interessant wird es, wenn die Helden nach Hinweisen suchen. Es kann sein, dass die Helden sich erinnern, dass Ancestos ein Professor ist und daher gleich in die Bibliothek gehen, aber vielleicht wollen sie erst einmal woanders nach Spuren suchen. Sie können auf dem südlichen Marktplatz und im Hafenviertel Leute treffen, die Ancestos kennen.

Eines haben alle Zeugen gemeinsam, sie habe Ancestos schon seit etwa 2 Wochen nicht mehr gesehen und wissen nur, dass er mit ein paar Leuten auf dem Weg zu einer „Archäologischen Ausgrabung war.“ Mit dem Wappen auf dem Ring können die Leute jedoch nichts anfangen, sind sich jedoch einig, dass es keinem Adeligen der Region gehört. Natürlich bleiben diese ganz der Phantasie des Meisters überlassen, dennoch sind hier einige Vorschläge aufgelistet. Die kursive Schrift unter den Personen fasst in etwa zusammen, was sie den Helden sagen können. Natürlich sollten die Informationen in einen kurzen Dialog eingearbeitet und gegebenenfalls ausgeschmückt werden.

- Dorescha Alwinnen(ältere Dame)
während Ancestos in Yessila weilte eine Nachbarin, die ihn etwas verhätschelte.
„Ein recht junger Mann, ganz allein, ohne Frau. War völlig unterernährt und immer so bleich. Also meiner Meinung nach sollte ein so junger Mann nicht die ganze Zeit in der Bibliothek stecken, sondern eine Familie gründen...“
- Jean-Luc Rondriguez (Kapitän eines Forschungsschiffes „Unternehmungslustig“)
mit dem Ancestos gelehrte Gespräche über Archäologie gehalten hat.
„Nun, er war etwas naiv, gab viel zu viel auf Märchen und Legenden, war immer auf der Suche nach dem „Wahren Kern“ einer Geschichte.“
- Ogrim Erlemgord(Handwerker)
„Ja, er war ein Kunde bei mir, schuldet mir noch immer einen Denar für die Reparatur an seiner Brille.“
- Luise Baerow (Junge Dame, Bedienung in einer Bar)
„Ab und zu war er zusammen mit dem Kapitän in unserer Bar. Ein attraktiver Mann, wenn auch etwas eigenartig. Mein Vater sagt immer, zu viel Bildung ist nicht gut für einen Mann, ich glaube das war es, was er meinte.“
- Daanje Mendelev (Alchemist; der festen Überzeugung, dass alle existierenden Stoffe in einem bestimmten System eingeordnet sind, durch das Eigenschaften von noch nicht entdeckten Stoffen vorhergesagt werden könne.)
„Er war ein oder zwei mal bei mir, fragte, ob es eine alchemistische Methode gebe das Alter von bestimmten Objekten zu bestimmen. Nun, er war ein komischer Kauz. Aber auf solche Ideen kommt man, wenn man zu viele Bücher um sich hat. Kein Sinn für Praxis, nur theoretische Studien. So ist die Jugend heute; das ruiniert noch die ganze Gilde.“

Es besteht die Möglichkeit, dass die Helden die ehemalige Wohnung von Ancestos durchsuchen wollen. Den Weg dahin kann ihnen zum Beispiel Dorescha weisen. Ancestos wohnte in einem Mietshaus und zwar wie allen schlecht verdienenden dieser Stadt im obersten Stockwerk. Jedoch hat er sein Mietsverhältnis vor etwa 2 Wochen (Überraschung) aufgelöst und ward nicht mehr gesehen. Seine Wohnung ist schon wieder vermietet (nichts geht besser als eine Wohnung mitten in einer Stadt), doch der Vermieter kann den Helden ein Buch geben, das Ancestos vergessen hat. Es handelt sich um ein altes Buch, das Legenden aus der Region handelt. Eine Legende, die durch ein Lesezeichen eingemerkt war berichtet von einer alten Festung in den Bergen, die von einem vergessenen Volk errichtet wurde und unglaubliche Schätze beherbergen soll.

Nach all diesen Aussagen, sollte es deutlich sein, dass der nächste Weg in die Bibliothek führt, die unter Aufsicht des Praios-Tempels steht. (Es gibt in dieser Stadt keinen größeren Hesindetempel, der auf eine Bibliothek acht geben könnte.)

Der Tempel und die Bibliothek:

Der Praios-Tempel befindet sich in den äußeren Bezirken der Stadt, da der Praiosglaube in den letzten Jahrzehnten im Bornland mehr und mehr vom Rondraglauben als Primus inter pares abgelöst worden war. Trotz allem stellt der Tempel noch immer eine Sehenswürdigkeit dar, dessen spitze Türme und ausladende Dächer von marmornen Säulen getragen weit über die umliegenden Häuser der Stadt ragen. Zahlreiche Statuen von Göttern -bevorzugt von Praios in seiner Adlergestalt- Wasserspeiern, die das überflüssige Regenwasser in kunstvollen Bögen in steinerne Reservoirs leiten und anderen stolzen Wesen der aventurischen Fauna, schmücken die Fassade des Tempels. Auf den steinernen Stufen sitzen junge Männer und Frauen, tief in -vermutlich in der Bibliothek kopierte- Schriftrollen versunken oder ein gelehrtes Gespräch führend. Gläubige, die den Tempel über eben diese Stufen erreichen wollen, schütteln erbost die Köpfe über diese lebenden Hindernisse, während sie einen grotesken Slalom durch die unfreiwilligen Besatzer vollführen. Auch ihr habt nicht wenige Probleme euch durch die Menschenmasse zu schlängeln und nicht selten treffen eure Beine, oder im schlimmsten Fall sogar eine eurer lose hängenden Waffen einen Sitzenden, was ihr mit einer schnellen Entschuldigung und erhöhtem Schritttempo quittiert. Am Treppenabsatz empfängt euch ein junger Novize mit den Worten „Entschuldigt, wertere Herren, aber Waffen sind in diesen heiligen Hallen nicht gestattet. Wenn ihr den Tempel betreten möchtet, bitte ich euch diese abzugeben. Seid versichert, dass ihr sie in tadellosem Zustand wiedererhaltet, wenn ihr den Tempel verlasst. Und denkt daran, der große Gott sieht alles...“

Es führt kein Weg vorbei, die Helden müssen die Waffen abgeben. Falls einer eine versteckte Waffe mit sich führt, soll das seine Sache sein. (Falls es sich um einen zwölgöttergläubigen handelt, so ist Praios gelinde gesagt stocksauer und lässt seine göttliche Kraft wirken, indem der Mut-Wert für dieses Abenteuer um einen Punkt sinkt.)

*Nachdem ihr eure Waffen dem Novizen überreicht habt, gelangt ihr in die steinerne Vorhalle des Tempels. Der Raum ist etwa 2*2 Meter groß und durch mehrere schmale, mit buntem Glas ausgefüllte Fenster hell erleuchtet. Der Putz an den Wänden bröckelt hier und da und gibt die nackten Ziegel der Wand frei, doch ansonsten sieht der Raum, verziert durch verschiedene Fresken und Wandteppichen noch immer prächtig aus. Links von euch steht eine hölzerne, breite Tür offen, die mit dem Schild „Bibliothek“ deutlich gekennzeichnet ist. Vor euch trennt ein halb vorgezogener Vorhang den Vorraum von dem eigentlichen Tempel, in dem sich eine recht ansehnliche Menschenmenge versammelt hat.*

Zwar ist es für das Abenteuer nicht unbedingt notwendig, dennoch könnte der eine oder andere religiöse Held sich dafür entscheiden durch den Vorhang zu schreiten. Er findet sich dahinter in einem länglichen Raum wieder, in dem zu jeder Seite des Helden gestaffelte Holzbänke stehen, die mit Gläubigen besetzt sind. Entlang der Wand erzählen Wandteppiche Geschichten von Praios und seinen Dienern. Einer davon steht am anderen Ende des Raumes. „Der Priester hält vermutlich gerade eine Predigt, obwohl man sich nicht so sicher sein kann, da kein einziges Wort über seine Lippen kommt, ja, er bewegt eben diese nicht einmal. Seine Gestik hingegen scheint dafür reichlich übertrieben und auch seine Mimik sieht aus wie von einem Laienschauspieler, der seine Gefühle jedem Zuschauer möglichst deutlich zeigen will. Auch wenn dieses Schauspiel in euren Augen keinen allzu großen Sinn macht, die Gläubigen Besucher des Tempels schenken ihm ihre ungeteilte Aufmerksamkeit.“

Der Priester hat vor etwa einem halben Jahr die Notwendigkeit erkannt in sich zu gehen und seine Seele zu reinigen und daher ein frommes Schweigegelübde abgelegt. Das dies seinen Predigten nicht unbedingt zuträglich ist, ist ihm zu spät gekommen, obwohl er sich mit seinen Pantomimen-Predigten gut zu helfen wusste, auch wenn die Seelensorge nun zusätzlich von begeisterten Scharade-Spielern besucht wird.

„Die Bibliothek ist ein einziger, großer Raum, in dem die vielen, mit alten Folianten und Schriftrollen voll gestopften Regale drei Lotrechte Reihen bis zur gegenüberliegenden Wand bilden, zwischen denen die Besucher, wie durch die Straßen der Stadt wandern konnten. Ganz hinten deutet ein eisernes Geländer an, dass dort eine Treppe in ein höher gelegenes Stockwerk führt. Erleuchtet wird die Bibliothek von großen, verglasten Fenstern, die ähnlich wie in der Vorhalle atemberaubende Muster, oder Bilder von mächtigen Magiern, Staatsmännern oder Sagengestalten bilden. Obwohl sich einige Wissensdurstige hier aufhalten ist es hier so leise, dass ihr ernsthafte Zweifel an der Funktionstüchtigkeit eures Gehörs habt. Wie eine all diese Leute dazu gebracht wurden sich so still zu verhalten wird euch erst klar, als ihr den abschätzenden und kühlen Blick einer jungen Frau auffängt, die an der euch gegenüberliegenden Wand an einem mit Papier überfüllten Schreibtisch sitzt, die sich vermutlich gerade überlegt, inwieweit ihr eine Gefahr für den allgemeinen Frieden der Bibliothek darstellen könntet. Sofort nehmt ihr euch vor, euch sehr leise auf die Suche nach Informationen zu machen.“

Wieder beginnt das alte Spiel auf der Suche nach Informationen. Wieder gilt folgender Leitsatz, dass der Meister Informanten nach belieben erfinden darf und die unten aufgeführten als Vorschlag gelten. Der einzige Gesprächspartner, den die Helden früher oder später treffen müssen ist der Theologe „Dominik Kanes“, doch dazu später.

- Rudwischa Brinnske (Bibliothekarin), eine junge, nicht unattraktive Frau, die jedoch mit keinerlei Humor zur Welt gekommen ist und auf deren Zügen sich wohl noch nie ein lächeln gezeigt hat.
„Ancestos? Ja, ich glaube ich erinnere mich an ihn, war fast täglich hier. Ancestos... Ja, hat sich besonders für theologische und geschichtliche Bücher interessiert. Ist oft mit dem Theologen zusammen gegangen. Wie heißt er... ah ja, Kanes.“
- Xebbert Oувenson (Schüler) Möchte in die Fußstapfen seines Onkels treten und Gelehrter werden. Studiert zu diesem Zweck 2 Tage in der Woche in der Bibliothek. Seine Stärke ist die Mathematik. Ist sehr von seinem Fach eingenommen und hält es für das einzige Fach, das das Studieren wert ist.
„Ancestos? Kenne ich nicht, muss einer von den Luftschloss-Bauern sein, sonst würde ich ihn kennen, wenn er so oft hier ist. Luftschloss-Bauer? So nennen wie die Gelehrten deren Fächer in der oberen Etage sind, also Theologie, Geschichte und solche anderen schwammigen Fächer, bei denen man die Füße nicht so fest auf dem Boden haben muss, wie in Mathematik oder Mechanik.“
- Dominik Kanes (Theologe) stammt ursprünglich aus Garetien, als sein Vater, ein inzwischen verstorbener Praiospriester nach Yessilia gerufen wurde, kam er auch hierher und wurde Theologe. Sein Hobby sind Archäologie und Mythen, die er gerne mit seinem eigentlichen Fach kombiniert.
„Ancestos, ah ja, ein sehr strebsamer junger Mann, hatte sein Ziel immer klar vor Augen. Wir sprachen öfters über verschiedene Mythen. Zuletzt haben wir Sinn und Unsinn einer lokalen Legende besprochen, er war fest davon überzeugt, dass die Geschichte der alten Festung in den Bergen wahr ist. Angeblich war die Festung das Werk eines längst untergegangenen Volkes, andere sprechen von geheimen Orden, doch auch von diesen wimmelt es in unseren Legenden. Irgendwie scheinen sich die Leute sehr zu ihnen hingezogen zu fühlen, wenn sie ihre Geschichten mit so großer Leidenschaft erzählen.“

Es ist wichtig, dass die Helden Kanes den Ring zeigen. Wenn es gar nicht anders geht, sollte der Meister verschiedenen Gesprächspartner in den Mund legen, dass Kanes alles über die Region weiß, was man wissen kann und Meister der Heraldik ist.

Kanes kennt als einziger das Siegel auf dem Ring, da er auch Mythen und alte Geschichte studiert. Er identifiziert es als Wappen des March-Ordens, der in den Legenden Yessilas hier und da eine manchmal mehr, manchmal weniger große Rolle spielt. Er führt die Helden in einen kleinen Nebenraum, in dem diverse Relikte und andere Fundstücke untergebracht sind, die regelmäßige Besucher der Bibliothek untersuchen.

„ Während dem Vortrag, den Dominik in den nächsten eineinhalb Stunden aus dem Ärmel zaubert erfahrt ihr weit mehr, über eure Entführer, als ihr zu hoffen gewagt habt, ja weit mehr, als euch lieb ist, wie ihr erkennt, als der Theologe sich richtig für seine Rolle als Dozent zu begeistern beginnt und jedes noch so kleine Detail zum Besten gibt. „Der March-Orden“, wie er euch berichtet, „ist seit grauer Vorzeit ein Teil der Geschichte dieser Region. Zwar ist er in vielen Abschnitten der Geschichte als ausgelöscht erklärt worden, allerdings nur, um wenig später wieder an der Geschichte des Landes teilzuhaben. Interessanter Weise weiß niemand genau, was die Aufgaben des Ordens sind. Nur gewisse Vermutungen lassen sich durch Funde und Legenden zusammensetzen. So ist zum Beispiel gewiss, dass sie über eine gewisse militärische Stärke verfügen, wie diverse Statuen“ , - die Dominik euch begeistert zeigt und Krieger in Uniformen zeigen, wie ihr sie vor kurzem erst gesehen habt , - „belegen. Allerdings weiß wieder niemand, auf welcher Seite diese stehen. Mal kämpften sie gegen die Stadt und brannten ganze Regionen nieder, abermals verteidigten sie die Stadt, tapferer als jeder Soldat, wie dieses Bild zeigt, das inzwischen wohl an die 200 Jahre oder mehr zählt. “ - Das leicht abgewetzte und nicht mehr vollständige Gemälde zeigt tatsächlich eine Schlacht, die Dominiks Aussage nach die Schlacht am Fluss Quelos genannt wird, in der unter den Yessilischen Soldaten ein Krieger in der Ordensrobe steht, der grimmig seine Lanze gegen den Feind richtet, die von einem seltsamen Ockerfarbenen Schimmer umgeben ist.- „Gerade hier zeigt sich die andere bekannte Seite des Ordens, seine mythologische, ja fast schon theologische Seite.

Das Abenteuer beginnt:

Diese Absurdität hier ist zum Beispiel die Heilige Lanze, der Orden hatte angeblich viele solcher Gegenstände, die mit irgendwelchen mythischen Kräften versehen sind, seien es Lanzen, Statuen oder ähnliches.

Viele Legenden ranken sich um diese Vereinigung, doch wirklich bewiesen ist kaum etwas. Einige sind inzwischen sogar der Meinung, dass der Orden gar nicht mehr existiert, eure Aussagen jedoch lassen auf anderes schließen. Wenn sie wirklich hinter dem armen Ancestos her sind, ist das schlecht. Ich fürchte wir müssen davon ausgehen, dass auch der Orden ein Auge auf die Schätze geworfen hat und wer weiß, was sich sonst noch in den alten Mauern verbergen könnte. Mit diesen Mitteln könnte der Orden ein unberechenbarer Machtfaktor werden. ““

Die Konsequenz ist klar, die Helden müssen ihrem Namen gerecht werden und den Orden aufhalten. Doch um einfach loszulaufen fehlen Informationen. Man weiß weder wo die Festung liegt, noch was einen erwartet. Streng genommen nicht einmal ob sie existiert. Wieder weiß Kanes Rat: Neben Ancestos beschäftigt sich ein Magier Namens „Woltan Ruderov“ mit der Sage. Er ist ein Historiker an einer nahe gelegenen Magierakademie, etwa eine halbe Tagesreise von hier.

Die Reise bleibt dem Meister überlassen. Er kann Ereignisse, wie den Überfall einer Räuberbande oder einen blockierten Weg einbauen, einen schwatzsüchtigen Händler oder Bettler, er kann auch gleich mit dem Abenteuer fortfahren.

Die Magierakademie:

Es war gerade vor etwa einer Viertelstunde, seit ihr unter euren müden Füßen nicht mehr das weiche Moos und die feuchte Erde spürt, sondern einen festen Steinweg, der die Nähe der Magierakademie verrät. Kein Wunder also, dass ihr guter Laune seid, liegt das Ziel der zweitägigen Wanderung, das sowohl alle Annehmlichkeiten der Zivilisation, als auch vermutlich neue Erkenntnisse über eure jüngste Vergangenheit verspricht, doch immer näher. Als ihr gerade den höchsten Punkt eines Hügels erreicht, verstummen eure scherzhaften Gespräche und das heitere Lachen ist wie von euren Gesichtern gefegt. In dem Tal etwa 300 Meter vor euch erhebt sich nicht etwa eine stolze Trutzburg mit wehenden Fahnen und regem Treiben, sondern eine zerfallene Ruine. Die Türme sind eingestürzt, Gestein in einem Radius von 100 Metern wahllos verstreut. Der Torbogen gähnt wie ein leeres Loch in dem wie durch ein Wunder erhaltenen Hauptgebäude, dessen Wände zwar geschwärzt und zerfurcht sind, dennoch das Dach des Dreistöckigen Gebäudes halten. Ein Gebäude nebenan war mit weniger Stabilität gesegnet und ist bis auf seine Grundfesten geschleift, so dass nur noch wenige Quader auf dem Boden die ehemaligen Umrisse und Gestalt des Gebäudes verraten. Als ihr dem Gebäude näher kommt fallen euch immer mehr unerfreuliche Details ins Auge. Umgestürzte Statuen, die zerbrochen wie steinerne Leichen mit weit aufgerissenen Augen reglos auf dem Boden liegen, oder ganz in Scherben zerbrochen sind. Ein leises Scheppern reißt euch aus der ungläubigen Stille, als (...) auf die Überreste eines erzenen Gesichtes tritt, das unter seiner/ihrer Sohle zerschellt.

Falls sich unter den Helden ein magisch begabter Charakter befindet überkommt ihn ein unangenehmes Gefühl. Erst kürzlich hat sich hier viel magische Kraft entfaltet. Intuitive Magier wie Schelme oder Hexen spüren Unbehagen, wenn sie nur daran denken einen Zauberspruch zu sprechen, ein Magier drückt das ganze etwas wissenschaftlicher aus: „Die Magische Hintergrundstrahlung ist zu hoch. Ein Zauber könnte durch eine einzige Schwingung im astralen Raum eine Resonanzkatastrophe auslösen, die zu einer extrem exothermen Reaktion führt. Kurz, alles würde in die Luft fliegen. Ich würde das nicht riskieren.“

Den Helden bleibt nur die Wahl das noch in Takte Hauptgebäude zu untersuchen.
(Für den Aufbau siehe Grundriss im Anhang)

Keller:

Hier findet sich das Unvermeidliche, also eine Großküche, ein Waschsaal, eine Vorratskammer, etc... Hier kann der Meister nach belieben improvisieren.

Erdgeschoss:

Im Erdgeschoss dominiert der Speisesaal, der recht schmucklos erscheint. Allein der erhöhte Tisch am Ende des Saales für die 4 Professoren, das große Pentagramm am Boden und die Kronleuchter zeigen etwas Stil. Die Tische reichen für etwa 40 Leute, vermutlich die Studenten aus. Ansonsten finden sich ein paar Hörsäle und kleinere Unterrichtsräume. Zentral in der Mitte findet sich die Treppe in den zweiten Stock und eine seltsame Konstruktion:

Dieses hölzerne Gebilde ist scheinbar eine Plattform, in deren Mitte sich eine metallene Stange bis ins oberste Stockwerk erstreckt, welches zu eurem Erstaunen keine glatte

Oberfläche, sondern eine Art spiralenförmigen Fortsatz besitzt, der sich um die Stange selbst schlängelt (In einer technisierten Welt würde man die Stange als große Schraube erkennen). Auf der Plattform selbst stehen senkrecht 10 Balken, allesamt mit einer art Gurt versehen, mit dem man sich an den Balken gurten kann. An der Wand neben einem der Balken findet sich ein langer Hebel, der nur darauf wartet umgelegt zu werden.

Diese Konstruktion ist ein Aufzug. Legt man den Hebel um, erfährt die Scheibe einen tangentialen Impuls (wird also angestoßen) und dreht sich durch die Schraube nach oben. Die Scheibe bleibt im zweiten Stock stehen, wo sich ein weiterer Hebel befindet, der den Aufzug wieder nach unten fahren lässt.

Erster Stock:

Den Großteil des zweiten Stocks macht die zerstörte Bibliothek aus. Die einst ordentlich aufgereihten Regale sind umgestoßen, eine Ascheschicht bedeckt den Boden und die ebenfalls umgefallenen Tische, an denen vor der Zerstörung der Universität die Studenten gearbeitet haben. Die Wendeltreppe, die hierher geführt hat ist ab hier eingestürzt, führt also nicht mehr in den zweiten Stock. Die Bibliothek bietet keine neuen Erkenntnisse, doch die gesuchten Informationen befinden sich im zweiten Stock. (Neuere und wichtige Entdeckungen werden nicht in der Bibliothek veröffentlicht, wo jeder Student sie einsehen kann, sondern in den Arbeitsräumen der Magier.)

Zweiter Stock:

Wie kommen die Helden also in den zweiten Stock? Die Decke ist zu hoch für eine Räuberleiter, ein Seil lässt sich im Treppenschacht nicht befestigen, die einzige Wahl bleibt der Aufzug. Die 10 Balken lassen sich näher an das Zentrum schieben, dann fährt der Aufzug in den dritten Stock. [Anmerkung: Falls Interesse nach dem Warum besteht: Durch das Verschieben der Balken wird das Trägheitsmoment der Scheibe verringert, so dass sie durch denselben Puls mehr Rotationsenergie gewinnt und sich daher weiter nach oben dreht.] Sollte ein Held dieses Rätsel lösen steht ihm ein Bonus von +1 oder +2 (je nachdem wie viel Hilfe er gebraucht hat) zu.

Falls der Meister es wünscht kann der zweite Stock auch anders erreicht werden.

Auf was die Helden hier treffen entnimmt man dem Grundriss:

- 1 In einem Labor sind einige Chemikalien durch den Bruch verschiedener Gläser zusammengemischt wurden. Die Helden die den Raum zuerst betreten werden in einen Rauschähnlichen Zustand versetzt und sind für etwa eine Stunde nicht mehr in der Lage einen klaren Gedanken zu fassen. (Hier ist das Spiel der Helden gefordert.)
- 2 In einem Studienzimmer findet sich das Pergament, das auf das Bild hinweist. Text: „Die heilige Lanze zeigt dem ge-bildeten am Ufer des Quelos den Weg zur alten Festung.“ Hier wird auf das Bild angespielt, das Kanes den Helden in der Bibliothek gezeigt hat. (Die Schlacht am Ufer des Quelos). Die abgebildete Lanze zeigt auf einen bestimmten Berg im Hintergrund des Bildes, wo die Festung zu finden ist.)
- 3 In einem Studienzimmer finden die Helden ein Blatt Papier mit der Überschrift: „Erste Klausur im Fach Minimalismus; Zum Bestehen ist eine Note zwischen 3,8 und 4,0 erforderlich“
- 4 Sprechender Spiegel, der den Helden flapsige Antworten gibt. [Lehrstuhl für Objektmagie] Der Spiegel verlangt in Reimen angesprochen zu werden und wählt alle Antworten so, dass sie möglichst wenig sagen. (Er ist noch nicht ganz ausgereift...)
- 5 Physikalisches Labor (Schiefe Ebenen, etc...)
- 6 Seminarraum

- 7 Studienzimmer. [Im Fach Pflanzenkunde] Die Helden finden ein Buch, das die botanischen Kenntnisse des Helden aufbessern kann (+2, wenn der TAW unter 9 liegt)
- 8 Eine Tür ist zerstört. Sollten die Helden es dennoch schaffen einzudringen finden sie das Zimmer des führenden Magiers. → Stundenpläne, Lehrerlisten, Memos der Professoren, etc...
- 9 Krankenzimmer zur Versorgung von Wunden, die die Studenten sich in den Laboren zugezogen haben. Hier finden sich ein paar Salben und Tinkturen, die die Wundheilung beschleunigen.
- 10 Seminarraum

Das Bild:

„Stolz kehrt ihr nach Yessila zurück, um euren Fund zu präsentieren. Zwar liegt euch die Nachricht über die Zerstörung der Akademie schwer im Magen, doch der Mangel an Leichen lässt euch hoffen, dass die Magier ohne hohe Verluste geflohen sind. Dominik Kanes empfängt euch herzlich, froh über eure unbeschadete Rückkehr und neugierig über eure Erfolge.

Schnell und stürmisch, fast wie ein Kind auf dem Weg zu seinem ersten Jahrmarkt, schließt Dominik die Tür zu dem Lagerraum auf, in dem das besagte Bild hängt. Erwartungsvoll richtet ihr euren Blick auf das Gemälde, euer Blick sucht die Lanze, verlängert ihre Stoßrichtung und... ein enttäushtes Stöhnen entfährt eurer Kehle. Das Bild hat wirklich schon bessere Zeiten gesehen, zum Beispiel als es noch ganz war. Genau dort, wo die östliche Bergkette Yessilas abgebildet sein sollte klafft ein großes Loch in der Leinwand.“

Die Helden stehen vor einem neuen Problem. Auf diese Weise werden sie wohl nicht in der Lage sein den Weg zur Festung zu finden. Die einzige Möglichkeit die sie haben, ist sich an die Quelle selbst zu wenden, also mit genau jenem zu sprechen, der sie indirekt auf das Bild gebracht hat; dem Magier aus der Akademie. Ihre einzige Hoffnung ist, dass die Magier sich tatsächlich irgendwo in Sicherheit gebracht haben.

Es gibt verschiedene Arten, wie die Helden die Magier finden können. Gegebenenfalls kann der Meister auf die Pläne der Helden eingehen. Wo die Magier zu finden sind spielt eigentlich kaum eine Rolle. Beispiele wären folgende:

Suchen die Helden in der Stadt nach Spuren der Magier, können sie sich früher oder später an Familien der Magierzöglinge wenden und finden dort einen, der sich in seiner Familie in Sicherheit gebracht hat.

Suchen sie in den Wäldern, bzw. um Yessila herum, so treffen sie Köhler, Holzfäller, Jäger oder andere Menschen, deren Berufstand sie aus der Stadt heraus führt, denen seltsame, oder ungewöhnliche Dinge aufgefallen sind, so dass die Helden diesen Spuren zur provisorischen Unterkunft der Magier folgen können.

Beiden Varianten ist gemeinsam, dass die Helden die Magier davon überzeugen ihnen zu helfen. Auch hier sind dem Meister gewisse Freiheiten gegeben. Ein Argument mag sein, dass sie auf der Seite von Dominik Kanes sind, der den Magiern als ehrenwerter und gebildeter Mann bekannt ist. Die Geschichte, wie die Helden in das Abenteuer geschlittert sind, zeigt den March-Orden als gemeinsamen Feind auf.

„Nachdem die Magier euren Ausführungen und eurem Problemen ausgiebig gelauscht haben, habt ihr das Eis gebrochen. Von dem anfänglichen Misstrauen ist nichts mehr zu spüren. „So, so“ murmelt Pedder Elkensen, Kanzler der Akademie, in sich Versunken, als ihr mit eurer Geschichte geendet habt und an der Stelle mit dem unvollständigen Bild gekommen seid,

während er sich bedächtig seine Pfeife entzündet, „Auch wir sind auf dieses Problem gestoßen. Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie enttäuscht wir waren, als wir herausgefunden haben, dass all unsere Forschungen vergebens waren. Allerdings fanden wir bald heraus, dass noch nicht alles verloren war...“ Die folgende Stunde erzählen euch die Magier, dass der relevante Teil des Bildes durchaus noch existiert, wobei jeder der Magier die Ehre für die Entdeckung für sich beansprucht, ein Umstand, der die Erzählung noch mehr in die Länge zieht und in die ein oder andere Diskussion mündet, an deren Ende jedoch die Entdeckung der Leinwand steht. „Tja, das war unser größter Erfolg und unser Untergang in einem. Wir mussten erfahren, dass wir einen Spion unter uns hatten,“ „Ich habe ihn gleich verdächtigt“ meldet sich eine Stimme aus dem Hintergrund, die von Elkensens Blick in ein leises verteidigendes Murren gedämpft wird. „Dieser Spion“, setzte der Kanzler wieder an, „hat unseren Fortschritt dem Orden gemeldet und kaum hatten wir die Leinwand in unserer Akademie unterbringen wollen, da stand der Orden vor unseren Toren und forderte den Leinwandteil. Als wir uns weigerten zertrümmerte ein Katapult unsere Schlafsäle; ich denke ihr habt die Ruine gesehen. Nun, wir sind nicht viele Leute und Kampfmagier sind wir schon gar nicht, wir wählten die einzig mögliche Alternative und flohen, mussten allerdings unseren Fund zurücklassen, der in einer Kiste aufbewahrt worden ist. Seitdem sind wir hier und wussten nicht weiter, doch mit Eurer Ankunft sieht die Sache anders aus. Auch unsere Hellseher waren nicht tatenlos und haben in Erfahrung gebracht, dass der Orden vor hat mit einem Rekonstruierten Bild die Festung ausfindig zu machen und sie die Leinwand dazu in einem Lager,... nun ja, lagern, bis die Kopie des Bildes dort ist. Der Eingang ist mit einem Schloss gesichert, dass man nur mit einem Siegelring des Ordens öffnen kann und eben so einen habt ihr...“

Was die Magier nicht wissen ist, dass der Orden die Festung keinesfalls finden will, um sich zu bereichern, sondern um sie ein für alle mal unpassierbar zu machen. (Doch für das Abenteuer selbst ist das egal.) Wenn die Helden in diesen Plan einwilligen, was zu erwarten ist, schicken die Magier den Helden jemanden mit, der ihnen den Weg zeigt. Dies ist Lucea Calida, eine noch relativ junge Magierin, mit konstant schlechter Laune und der Arroganz, der jungen Magiern zuweilen eigen ist. Mit ihrer neuen Anführerin begeben sich die Helden auf dem Weg zum Lager.

„Lucea führt euch tief in den Wald nördlich von Yessilia. Das Wetter, das sich in den letzten Tagen immer mehr abgekühlt hat, fühlt sich im Schatten der dichtbelaubten Kronen der Bäume noch kälter an, so dass ihr das schroffe Tempo, dass eure Anführerin einschlägt nahezu begrüßt, um eure kühlen Knochen zu wärmen. Anfangs lief eure Rute noch auf einem kleinen Trampelpfad entlang, doch wie ihr schon erwartet habt liegt ein geheimes Lager nicht mitten an einer Raststätte der Gareths Reichsstraße und tatsächlich bog Lucea bald vom Weg mitten in das dichte Grün ab. Seitdem gibt es keinen mehr unter euch, der nicht schon mindestens einmal über eine überwucherte Baumwurzel gestolpert ist, oder sein Gesicht an Dornensträuchern oder tief hängenden Ästen aufgerissen hat. Der lebendige Geruch Sumus, der euch zunächst noch erheiterte und in eine freudige Stimmung versetzt hatte wiegt nun immer schwerer in euren Lungen, die sich mit heftigen und schnellen Atemstößen füllt und leert. Je näher ihr dem Lager kommt desto mehr ändert sich der anfängliche Spaziergang in ein getarntes vorrücken, da Lucea nun immer mehr zur Vorsicht rät und darauf besteht jede mögliche Deckung zu nutzen, so dass ihr den Dornensträuchern nicht mehr ausweicht, sondern im Gegenteil sogar noch in ihnen Zuflucht sucht. Teile eures Gewandes sind schon völlig zerrissen, oder in Dreck getränkt, nachdem ihr euch die letzten 10 Meter abermals auf dem Boden kriechend fortbewegt habt, wenn Lucea wieder schwört einen March gesehen zu haben, eine Behauptung, die sich gerade einmal bewahrheitet hat, doch lieber einmal zu viel

in den Dreck geworfen, wie einmal zu wenig beteuert Lucea, als ihr sie auf ihre Fehlerquote aufmerksam macht.

Daher ist es nur allzu verständlich, dass ihr erleichtert seid, als Lucea das Signal zum Halten gibt und verkündet: „Also gut, hinter dieser Baumgruppe befindet sich das Lager. Es liegt auf einer Lichtung, so dass wir keinen Schutz mehr haben werden. Kann einer von euch den Kundschafter mimen?“

Einer der Helden, oder Lucea selbst, wenn sich keiner bereit erklärt, wird eben das tun. „Tatsächlich sieht man auf der Lichtung eine kleine Anhöhe, jedoch nur, wenn man genau danach Ausschau hält. Das Lager ist wirklich perfekt getarnt und von einer leeren Lichtung nicht zu unterscheiden. Nur die Beschreibung, die die Magier aus verschiedenen Büchern zusammengereimt haben lässt dich den kleinen Einstieg erkennen, der mit einem von Erde und Gras überzogenen Brett getarnt ist. Leider siehst du, ganz ohne Beschreibung, auch Angehörige des March-Ordens, die Wache zu halten scheinen. Anscheinend seid ihr ihrem Geheimnis näher, als ihr dachtet.“

Hier können sich die Helden mal etwas „austoben“. Sie können Strategien aufstellen, wie man die Wachen schnell ausschaltet, oder sie einfach offen angreifen (die Wachen jedenfalls werden eben dieses tun, wenn die Helden auf der Lichtung erscheinen, soweit sie nicht z.B. als Ordenskrieger verkleidet sind). Wie der Meister diese Szene gestaltet ist abhängig von der Heldengruppe. Er kann viele Gegner für eine kleine Schlacht aufstellen, oder die Wachen auch ganz weg lassen (und den obigen Text kürzen). Wichtig ist, dass die Helden nicht mit den Wach reden sollten und dadurch evtl. die wahren Beweggründe des Ordens herausfinden.

„Das Lager selbst ist eine Enttäuschung. Es besteht nur einen, grob in die Erde getriebenen Raum, in dem sich ein paar Schriftrollen in der unleserlichen Sprache, die ihr schon in dem Bunker des Ordens gesehen habt, finden und die von den Magiern erbeutete Kiste. Nun, deswegen seid ihr ja hier, so dass ihr ohne lange zu zögern das gesuchte Leinwandstück aus dem staubigen Loch holt und so schnell wie möglich eine große Strecke zwischen euch und eventuell weiteren feindlichen Kämpfern bringt.“

Nun steht dem Showdown des Abenteuers nichts mehr im Wege. In der Bibliothek können die Helden zur Begeisterung ihrer Verbündeten nun den exakten Gipfel bestimmen, auf dem die sagenhafte Festung ruht. Doch ist ihr Sieg vollkommen, oder hat der Orden auch von dem fehlenden Teil des Bildes inzwischen eine, wenn auch nur skizzenhafte Kopie angefertigt? Es könnte nicht schaden der Festung einmal einen Besuch abzustatten, dass alles klar ist, also zur Sicherheit,... auch die Magier schlagen eine archäologische Expedition vor, um zu sehen, wie viel Wahrheit tatsächlich in der Legende steckt. Aus wissenschaftlichen Motiven versteht sich... nicht, dass die unermesslichen Schätze in ihren Mauern etwas damit zu tun haben würden...

Die Festung auf dem Berg:

Die Helden und nur diese (auch Lucea bleibt bei den Magiern, die sich langsam Gedanken über den Fortbestand der Akademie machen müssen) begeben sich nun auf dem Weg zur sagenhaften Festung. Dieser Part ist wieder dem Meister überlassen. Er kann ihn mit den Worten *„Ihr begeben euch auf die Reise, die absolut ereignislos verläuft“* gleich zum nächsten Abschnitt vorgehen, oder aber die Reise, die etwa 3 Tage in Anspruch nimmt auch Ausbauen. Das hängt unter anderem von der Zusammensetzung der Spielerrunde zusammen. Hier sollen dennoch einige Vorschläge für Ereignisse auf der Reise gegeben sein. Es wird im Übrigen angenommen, dass das Gelände spätestens nach dem ersten Tag so beschaffen ist, dass keine Transportmittel benutzt werden können.

- Steinschlag, ein Held muss reagieren, um den anderen hochzuziehen
Also ein Szenario, dass etwas Spannung bietet.
- Feen oder andere harmlose Fabelwesen
Die sich entweder mit den Helden unterhalten wollen und die gehörig nerven, oder die die Helden beobachten wollen (und umgekehrt)
- Eremit
Ein weiser Greis, der durch die Einsamkeit etwas durchgedreht ist und mit einem Stein Karten spielt, obwohl dieser immer schummelt.
Oder tatsächlich ein weiser Mann, der in der Abgeschiedenheit über gewichtige Dinge meditiert, (zum Beispiel, wo er mitten in den Bergen die nächste Mahlzeit herbekommt)
- Räuberbande
Hier kann wieder ein Kampf stattfinden, wie es ihn in diesem Abenteuer selten gibt.

So oder so, am dritten oder auch vierten Tag werden die Helden am Ziel ankommen:

„Der Aufstieg scheint inzwischen schon Ewigkeiten zu dauern. Nicht selten habt ihr euch schon gefragt, ob ihr den richtigen Berg ausgewählt habt, oder ob diese Hinweise überhaupt der Wahrheit entsprechen und nicht nur alten Legenden oder Wunschdenken. Das Klima wird schritt für Schritt kühler, die Nächte lassen euch frösteln und der Boden ist schon mit einer dünnen Schneeschicht bedeckt, euer Atem ein dichter Nebel vor euren Augen. Klirrende Winde pfeifen um eure Ohren, lassen eure Nasen gefrieren und tragen das Heulen von Wölfen und anderen Bergbewohnern heran. Auch das Terrain selber scheint euch nicht freundlich gesonnen zu sein, da sich immer wieder Spalten im Boden öffnen, die ihr mit euren Seilen als improvisierte Brücke überqueren müsst. Die Wege werden immer schmaler und inzwischen vermeidet es selbst der mutigste von euch einen Blick nach unten zu werfen, wenn ihr verschwitzt und halb panisch auf einem schmalen bröckelnden Sims steht, der hoffentlich zum nächsten einigermaßen festen Weg führt. Der Mangel an Atem und der strikte Gänsemarsch, den ihr zusammengebunden eingeschlagen habt unterbindet jede Unterhaltung oder aufmunternden Scherz, der diese gefährliche Reise vielleicht etwas erhellt hätte, so dass jeder von euch in seine eigenen düsteren Gedanken versunken ist. Meistens macht der Sturm um euch herum Gespräche in einer normalen Lautstärke ohnehin unmöglich. So ging es, bis ihr eines Tages erschöpft und entmutigt in einer kleinen Felsspalte Unterschlupf sucht, ja, ihr denkt sogar daran die Sache auf sich beruhen zu lassen und endlich wieder umzukehren. Da reißt euch ein überraschter Ausruf von (...) aus den Gedanken. Neugierig wendet ihr euch um, um nach eurem Gefährten zu sehen. Die vermeintliche Felsspalte, in der ihr Unterschlupf gefunden habt weitet sich wenige Schritte weiter zu einer großen Höhle in der grob gemeißelte Stufen nach unter führen.“

Falls die Helden jetzt noch etwas absprechen wollen, oder eine Rast einlegen, soll der Meister sie gewähren lassen. Sie werden früh genug nach unter gehen.

„Der enge Gang führt in einem steilen Winkel nach unten. Eure Fackel wirft gespenstische Schatten auf die Wände, die von inzwischen verfallenen Fresken verziert sind. Nur wenig ist zu erkennen. An einer Stelle vermeint ihr die Abbildung einer Opferung eines Stieres zu erkennen, woanders sind Menschen in unförmigen Rüstungen und mit Speeren bewaffnet dargestellt. Dennoch müsst ihr zugeben, dass ihr nur erraten könnt, was hier abgebildet ist, da es keine Figur gibt, die nicht in irgendeiner Weise gesplittert oder zerbrochen ist. Auch die Darstellung lässt zu wünschen übrig, die Methode wie die Menschen herausgemeißelt wurden würde jeden Künstler heute die Haare zu Berge stehen lassen. Die Menschen sind seltsam proportioniert und irgendwie verschwommen. Das Fackellicht scheint sie wieder zum Leben

zu erwecken, wenn sie die Mauer entlang tanzen und ihre Waffen euch grimmig entgegen schütteln. Überhaupt bereitete die stickige Luft in der Tiefe des kühlen Steinganges euch Kopfschmerzen, der muffige Geruch Magenschmerzen. Eure hallenden Schritte dringen unnatürlich laut an euer Ohr und werden nur von euren klopfenden Herzen übertönt. Den kalten Schweiß aus den Augen blinzeln sagst ihr euch immer vor, dass es hier nichts zu fürchten gibt, doch ein kleiner Teil von euch straft diese Behauptung Lüge. Es ist euch, als wären Stunden vergangen, als der Boden unter euch sich wieder ebnet und die erste Kreuzung vor euch auftaucht. Gerade wendet ihr euch einander zu, um den weiteren Weg zu beraten, als ihr voller Entsetzen feststellen müsst, dass dort, wo noch zuvor ein grober Stollen war, jetzt eine massive Steinwand den Weg versperrt. Diesen Weg werdet ihr nicht zurückgehen können.“

Die Helden befinden sich nun im Labyrinth des Yu-zu-Hé, dem diese Festung, beziehungsweise dem dieser Tempel geweiht ist. Hier ruht auch der Teil von ihm, der noch immer an der Erde festhält, also sein Echo, wie oben schon angesprochen wurde. In der Schilderung des Labyrinthes sind der Phantasie des Meisters keine Grenzen gesetzt. Die Naturgesetzte sind praktisch aufgehoben, wenn die Helden zweimal dieselbe Abzweigung nehmen, heißt das nicht, dass sie auch an derselben Stelle wieder herauskommen. Es wimmelt von Kreuzungen und Türen, die in andere Gänge oder Räume führen. Mal ist die Wand aus Granit, dann aus Holz, dann aus Ziegeln. Es kann zu allen möglichen Begegnungen kommen, seien es Geister, Untote, Illusionen von Menschen oder anderes. Wieder sollte hier auf den Geschmack der Spielerrunde Rücksicht genommen werden.

Natürlich gibt es auch Fallen in diesem Labyrinth, die ebenfalls frei erfunden werden dürfen. Ein paar „Standardfallen und –Rätsel“ wären Falltüren, Kobolde, die eine Antwort auf ein Rätsel verlangen, etc...

Allerdings gibt es eine Ausnahme: Die „Wünschelfalle“ birgt gleichzeitig den Ausgang aus diesem Labyrinth, muss also auftauchen.

Hier seien einige Rätsel und Fallen vorgeschlagen:

Der Kobold:

„Vor einer Tür steht eine kleine Gestalt, die ihr bei näherem Hinsehen als Kobold identifizieren könnt. Als er euch bemerkt teil sich sein schiefer Mund zu einem erwartungsvollen grinsen und gibt den Blick auf zwei Reihen von kleinen scharfen preis. „Wenn ihr hier vorbei wollt, so löst mir folgendes Rätsel:“ kreischt er mit schriller Stimme, die hundertfach von den Wänden widerhallt: „Welche Glocke wird niemals erklingen und bringt die Engel solch zum singen?““

Die Antwort ist „Die Glockenblume“. Alternativ können auch andere Rätsel eingefügt werden.

Die Tür mit den bunten Steinen:

Wieder stehen die Helden vor einer Tür, deren Rahmen aus bunten, übereinander gestellten Steinen besteht, so dass diese ein farbiges Band um die Tür bilden. Die Farben sind „grün, rot, blau, gelb“ in einer beliebigen, nicht periodischen Reihenfolge. Unter den Helden finden sich Bodenfliesen, von denen 4 in eben diesen Farben gestrichen sind. Treten die Helden in der richtigen Reihenfolge (sprich den Türrahmen entlang) auf diese Fliesen, wird die Tür sich öffnen.

Der Türenraum:

„Ihr öffnet die Tür und gelangt in einen quadratischen, nicht besonders großen Raum, von dem 4 weitere Türen abzweigen. Die Türen sind von völlig verschiedener Gestalt und

verschiedenem Material. 2 dieser Türen befinden sich mit eurer auf gleicher Ebene, zu den zwei weiteren führt eine hölzerne Treppe, die durch eine Galerie das Erreichen der Türen möglich macht. Eure Türe ist eine einfache Holztüre, wie man sie in einem Bauernhof erwarten würde und trägt innen ein metallenes Schild mit der Ziffer 0. Bei näherem hinsehen fällt euch auf, dass auch die anderen Türen Ziffern tragen und von 0 bis 4 durchnummeriert sind, weshalb könnt ihr euch bei bestem Willen nicht denken.“

Egal durch welche Tür die Helden gehen, sie werden immer wieder in diesen Raum gelangen. Also wenn ein Held zum Beispiel durch die Tür 3 geht, kommt er durch die Tür 2 wieder in den Raum. Im Raum selbst findet sich eine verstaubte Plakette, auf der zu lesen ist:

„Wähle die Kombination der Kombinationen aus 5 Türen und du wirst dein Ziel erreichen.“

Wie der Wortlaut der Plakette schon andeutet geht es hier um Kombinatorik.

Geht man davon aus, dass jede Tür einmal verwendet werden darf ist die Lösung 120, also 5 mal 4 mal 3 mal 2 mal 1. (Am Anfang kann man zwischen 5 Türen wählen, dann aber nur noch zwischen 4, da die bereits benutzte nicht mehr betreten werden darf, etc...)

Geht man davon aus, dass man eine Tür mehrfach verwenden darf, dann ist die Lösung 3125, also 5 hoch 5 (Argumentation wie oben, nur darf in jedem Schritt jede Tür verwendet werden.)

Es gibt jedoch keine Tür mit der Zahl 5 auf dem Schild, also ist die Lösung 120, das heißt man muss zuerst durch die Tür 1, dann durch die Tür 2, dann durch die Tür 0 gehen, um den Raum zu verlassen.

Ekel und anderes:

Hat ein Held den Nachteil „Ekel vor...“, so kann der Meister eine Situation erfinden, in der dieser Held seinen Ekel überwinden muss, um seine Freunde zu retten. (z.B. Ekel vor Ungeziefer: Der Held muss in eine Öffnung voller Ungeziefer hineinfassen, um einen Hebel umzulegen, der seine Freunde davor bewahrt von einer fahrbaren Decke zerdrückt zu werden.)

Die Wünschelfalle:

„Ihr betretet einen kleinen, runden Raum aus weißem Gestein, in dessen Mitte eine Art kleiner Altar steht. Die Tischplatte des Altars ist jedoch nicht eben, sondern wölbt sich nach unten, so dass sich in dem Granit eine große Mulde bildet. Der Altar nimmt nahezu den gesamten Raum ein, so dass nur ein schmaler Gang neben dem Altar auf die andere Seite des Raumes führt, an dem eine Holztüre, wie ihr sie schon so oft in diesem Labyrinth gesehen habt, euch die Möglichkeit gibt den Raum zu verlassen.“

Der Altar ist die Falle. Sobald die Helden ihm zu nahe kommen, was sie werden, wenn sie den Raum durchqueren, wird ihnen auf dem Altar ein wertvolles Objekt erscheinen, seien es einige Goldmünzen (z.B. für Söldner und Zwerge – Probe auf Goldgier) oder eine besonders schöne Waffe für einen Krieger. Ein Held, der nach den Gegenständen greift wird von einem hellen Blitz getroffen und sackt in sich zusammen. Er kann nur durch die ärztliche Versorgung seiner Kameraden wieder auf die Beine kommen und dazu wird eine Probe „Heilkunde Wunde +3“ benötigt, um ihn zu stabilisieren, bzw. ein „Balsam Salabunde +3“. Die Helden werden die Erfahrung machen, dass der Altar ihnen das zeigt, was sie sich wünschen / was sie wollen.

Hier liegt auch die Lösung für das Labyrinth. Mit dem Wunsch, den Weg hinaus oder eine Karte des Labyrinths zu sehen erscheint den Helden eine Karte, die den Ausgang dieses Raumes als Ausgang aus dem Labyrinth deklariert, was in diesem Falle –und nur in diesem– die Helden wirklich jenseits des Labyrinthes führt.

[Eine weitere Art das Labyrinth auszubauen sind so genannte „Grotesken“, also Illusionen, die die Helden überkommen. Ihr Sinn ist es die Helden etwas zu verwirren und in der Spielrunde für etwas Spaß zu sorgen. Jedoch dürfen diese keine allzu große Rolle einnehmen und sollten nur benutzt werden, wenn genug andere Begegnungen und Fallen im Labyrinth auftauchen. Die Art der Groteske hängt wieder einmal von der Spielerunde und deren Geschmack ab. Hier sei ein Beispiel gegeben:

„Seit einer Ewigkeit lauft ihr nun schon durch das Labyrinth, ohne eurem Ziel auch nur einen Schritt näher zu sein. Euer gesamtes Abenteuer scheint euch zunehmend sinnlos, während ihr die stickige, unterirdische Luft widerstrebend in eure Lunge pumpt. Der steinige Boden, auf dem ihr lauft, ist Gift für eure trägen Füße, ganz anders als dieser viel weichere Boden unter euch. Auch etwas von der frischen Waldluft, die eure Lungen füllt, wäre euch mehr als willkommen... Moment... welche Waldluft. Euer Gehirn schaltet von einer Sekunde in die andere vom Stand-by in den Aktionsmodus. Ihr seht nach unten, dann nach oben, einander an, dann wieder nach unten. Noch immer scheint es rätselhaft, aber ihr seid tatsächlich in einem Wald! Und über euch spannt sich der weite Himmel, von Blitz und Donner zerrissen. In einer Entfernung von etwa 100 Meter könnt ihr jedoch auch noch einen anderen Lichtschimmer zwischen den Bäumen erblicken, ein künstlicher Lichtschimmer, wie es scheint“

Wenn die Helden den Lichtschimmer erkunden wollen, treffen auf sie auf folgende Szene:

„Von sicherer Entfernung seht ihr drei Gestalten um einen kupfernen Kessel stehen, die sich angeregt, ihre schrillen Stimmen den Donner übertönend unterhalten.

„When shall we three meet again?

In thunder, lightning, or in rain? “

“When the hurly-burly’s done

When the battles lost and won”

“That will be ere the set of sun”

Worüber sich die drei alten Weiber auch immer unterhalten mögen, ihr könnt den Sinn nicht erkennen.“

Sollten die Helden etwas tun, kommen zu sofort zurück ins Labyrinth.

Diese Groteske zum Beispiel ist für Spielerrunden gedacht, die sich für Literatur interessieren und gleich die drei Hexen aus MacBeth erkennen. Dieses Beispiel macht jedoch deutlich, wie der Übergang von Realität zur Groteske geschehen soll. Wichtig ist dabei, dass die Helden nie in das Geschehen dort eingreifen dürfen und bei einem entsprechenden Versuch sich sofort wieder im Labyrinth finden. Dass hier kein tieferer Sinn für das Abenteuer zu finden ist, sollte den Helden am Inhalt der Grotesken klar werden, wie zum Beispiel durch die Vorlage aus der „irdischen“ Literatur.]

Jenseits des Labyrinths:

Die Helden sind jetzt am Ende ihres Abenteuers angekommen und sie werden in diesem Abschnitt nur wenig zu tun haben. Bei einer Leerzeile sollte der Meister aufhören den Helden vorzulesen und die Helden reagieren lassen, indem sie die Reaktion auf die Entdeckungen ausspielen, vielleicht anfangen über ihre Entdeckung zu spekulieren.

„Als ihr das Labyrinth verlasst wechselt eure Umgebung dramatisch. Die engen, hellen Gänge, die euch schon seit langer Zeit auf die Nerven gegangen waren, scheinen nun gar nicht mehr so unangenehm zu sein, verglichen mit dem großen nur spärlich erleuchteten

Kaverne. Gerade diese Beleuchtung macht euch zu schaffen, denn ihr könnt beim besten Willen keine Lichtquelle ausfindig machen. So könnt ihr aber dennoch deutlich erkennen, dass ihr in einer uralten Tropfsteinhöhle seid, von deren Stalaktiten mit einem regelmäßigen „Pling“ Tropfen für Tropfen auf den Boden fällt und eine angespannte Geräuschkulisse verursacht. Der Geruch in der Höhle ist leicht faulig, als würden irgendwo Pflanzen in dem Wasser verwesen. Der Boden ist übersät von Schutt und nicht alles Geröll ist natürlichen Ursprungs. Nicht selten stößt euer Fuß an eine alte, zerbrochene Vase, oder einen Tonkrug, der in der Mitte gespalten ist. Auch einige Stofffetzen, die einst Kleider gewesen waren, finden sich in dieser Grotte und alles deutet darauf hin, dass hier einmal starkes Treiben herrschte. Tatsächlich glaubt ihr, je weiter ihr in die Höhle schreitet die Anwesenheit der Menschen förmlich zu spüren, ja manchmal glaubt ihr sogar das Rauschen von Stimmen zu hören, ein Echo von längst vergangenen Tagen.

Nervös gleiten eure Blicke hin und her, eure Hände fahren wie von selbst zu euren Waffen, immer wieder dreht ihr euch mit klopfenden Herzen um, um nach dem vermeintlichen Geräusch Ausschau zu halten, ohne jemals etwas anderes zu sehen als endlose, steinerne Wände, die im Zwielflicht verschwimmen.

Die Wände selbst werden jedoch immer prachtvoller, die Reliefs immer ausgearbeiteter, die nun oft Menschenmengen in seltsamen Gewändern zeigen, jubelnd und winkend. Es zeigt Männer, Frauen und Kinder, ganze Familien mit Hunden oder Katzen, über ihnen eine weit ausgebreitete, nicht zu erkennende Gestalt. Ohne sagen zu können warum, zieht sich euer Blick immer wieder auf diese Gestalt. Eure Nasenspitze stößt schon beinahe an den feuchten Felsen, als ihr immer wieder versucht Details dieser Figur auszumachen. Vergebens.

Nach und nach mischt sich eine andere Stimme unter das leise Rauschen. Auch wenn sie kaum lauter ist, hört ihr diese Stimme nur allzu deutlich und auch wieder nicht. Sie passiert niemals euer Ohr, dringt aber dennoch in euren Verstand vor.

>ICH, ICH, ICH. MIR, MIR, MIR. ICH ERINNERE MICH AN STÄDTE. ICH, ICH. ZU HÖHREM RUHME. TAUSENDE; MIR, MIR, MIR!!<“

„Ihr seid nun seit etwa 15 Minuten unterwegs, als plötzlich auf allen Seiten von euch Flammen in die Höhe schießen und dutzende von Fackeln in Brand setzten. Der Anblick, der sich euch nun bietet lässt euren Atem stocken. Ihr seid in einer längst verlassenem Tempelanlage. Ob die einstigen Bewohner diese freiwillig oder gezwungenermaßen aufgaben, lässt sich nicht feststellen. Etwa 6 Meter vor euch steht ein alter Altar, flankiert von groben, quaderförmigen Säulen, in die je eine Staue eingemeißelt war, die allem Anschein nach einen Krieger zeigt, da er ein geschwungenes Schwert vor seinem Körper hält. Links und rechts von euch stehen längst vermoderte und zertrümmerte Holzbänke, an denen vor Jahrhunderten vielleicht einmal hunderte von Menschen saßen, um dem Redner am Altar zuzuhören. Ab und zu blitzt unter dem Geröll am Boden ein prächtiges, farbiges Mosaik hervor. Große Kronleuchterartige Gebilde, die einst die Decke schmückten, sind nun heruntergefallen und haben einige Bänke und Pulte zertrümmert, so dass nur noch zerrissene Seile über euch hängen, an denen sie einst festgebunden waren. Neben dem zerstörten Pult liegt ein altes Buch, geschrieben auf einem euch unbekannten Material, vermutlich schon der Vorläufer von Papyrus.“

Sollte einer der Helden das Buch an sich nehmen, zerfällt es zu Staub. Den Helden muss klar werden, dass alles um sie herum wohl mehrere Hundert Jahre alt ist und fast ebenso lang verlassen.

„Gerade wird euch das Ausmaß eurer Entdeckung klar, als ihr hinter euch ein spöttisches Klatschen hört. >Bravo, Bravo, ich habe es doch gewusst, dass meine Wahl richtig war. <

Ein großer dürrer Mann steht etwa 50 Meter hinter euch, gekleidet in eine bornländische Gelehrtenrobe und festen Winterstiefeln. Auf seiner Adlernase sitzt eine alte Brille, deren Gestell aus dünnen Metallstreifen besteht, hinter der seine blassblauen Augen euch sarkastisch mustern. Seine Lippen sind zu einem höhnischen Grinsen verzogen, das seinem rundlichen, glatzköpfigen Kopf etwas Lauerndes verleiht. “

Dieser Mann ist Ancestos, der den Helden in sicherem Abstand gefolgt ist, um in den Tempel des Yu`zu-he`s zu kommen. (siehe oben). Die Helden werden ihn natürlich nicht erkennen, so dass er sich spöttisch vorstellt. Falls die Helden es erraten, kann er mit einem flapsigen „*Ich habe meine Wahl tatsächlich gut getroffen*“ antworten.

Showdown:

Der Zeitpunkt der Wahrheit ist gekommen. Höhnisch erklärt Ancestos, wie er die Helden benutzt hat und wie sie ihn gerade an sein Ziel geführt haben. (siehe Oben: „Vorgeschichte“) Ancestos ist in dieser Halle praktisch unverwundbar, er befindet sich am Zentrum der Macht seines neuen Gottes, der ihm gewaltige Kräfte verleiht. Einen Angriff wehrt sein neuer Prophet ab, wie als würde er lästige Insekten verscheuchen.

„Lässig, ja fast schon Theatralisch schlendert Ancestos an euch vorbei auf den Altar zu, so dass ihr schon beinahe erwartet, dass er gleich eine kleine Melodie pfeifen würde. Dort angekommen kniet er sich hinter den Altar und fördert eine kleine, verkorkte Flasche zu tage. „Diese Flasche, meine Freunde, enthält die Essenz von Yu`zu-he, dem größten aller Götter, welcher vor Jahrhunderten hier regierte, bevor eure so genannten Götter auch nur einen einzigen Gläubigen hatten, der auch nur aufrecht gehen konnte. Er wird noch da sein, nachdem sie längst vergessen wurden und ich werde sein treuer Diener. Schon bald wird er wieder seine alte Macht erreicht haben und ich werde angemessen belohnt werden, wenn ich sein wiedergewonnenes Reich in seinem Namen regiere!“

Ancestos öffnet die Flasche mit ernstem Gesichtsausdruck. Es wäre es lieber gewesen er hätte gelacht, oder wenigstens etwas gekichert. Lachen hätte vielleicht noch auf Wahnsinn schließen lassen können und mit Wahnsinn lässt sich umgehen, doch dieser Ernst verleiht der Sache etwas reales, als würde abstruse Geschichte nicht einem verwirrten Geist entspringen, sondern grausame Wahrheit sein.

Aus der geöffneten Flasche steigt farbloser Rauch auf, der zischend aus der Höhle weicht. Ihr vermeint in dem Rauch eine Art Gesicht zu sehen, aber ob eure angespannten Nerven euch nur einen Streich spielen vermögt ihr nicht zu sagen. Jetzt breitet sich wieder das Lächeln auf Ancestos Gesicht aus, das ihr seit etwa 10 Minuten zu fürchten gelernt habt.

„Ach übrigens, jetzt wo der Allmächtige nicht mehr hier eingesperrt ist, ist auch die Magie dieses Ortes erloschen. Dieser Tempel wird euer Grab sein, meine treuen Freunde. Aber ich will nicht so sein. Ich biete euch an in den Dienst des größten Gottes zu treten und euer Leben soll verschont bleiben.“

„Einige Steine lösen sich schon aus der Decke und gesellen sich zum Rest des Gerölls, das den Boden bedeckt. Ein Knarren erfüllt schon fast körperlich die große Höhle, die den Jahrhunderten langsam nachgibt.“

Sollte einer der Helden dieses Angebot in Erwägung ziehen, sollte der Meister mehr oder weniger darauf hinweisen, dass man einen Gott nicht zu leicht betrügt. Sollte der Held noch immer darauf bestehen, ist er verloren; Betrügen ist nicht zugelassen. Es wird auf seinem Charakter vermerkt, dass er nun im Dienst des Yu`zu-he steht. Sein Charisma steigt um zwei Punkte, seine Intuition sinkt um einen Punkt. Der Held bekommt den Nachteil Verpflichtung gegenüber seiner neuen Gottheit und Prinzipientreue (Den Glauben verbreiten, nach dessen

Vorschriften leben), zusätzlich erhält er Karmaenergie. Kurz, er wird zu einem Priester des Yu-zu-Hè und ist nur unter bestimmten Voraussetzungen in eine andersgläubige Heldengruppe eingliederbar und selbst dann wird er alles daran setzen die Helden zu missionieren. Die Details bleiben Meisterentscheid. (Sollten mehrere Helden sich dem Glauben anschließen könnte man sich ein Abenteuer überlegen, in dem diese nun für Yu-zu-Hè kämpfen...)

Nachdem die Helden verweigern, verschwindet Ancestos, zusammen mit den evtl. Helden, die sich ihm angeschlossen haben aus dem Tempel. Die Helden müssen verschwinden. Der Meister sollte dramatisch schildern, wie die Helden durch das inzwischen unmagische und daher leicht zu bewältigende Labyrinth fliehen, die Treppe hinaufstürzen und gerade noch miterleben, wie die Höhle hinter ihnen zusammenfällt.

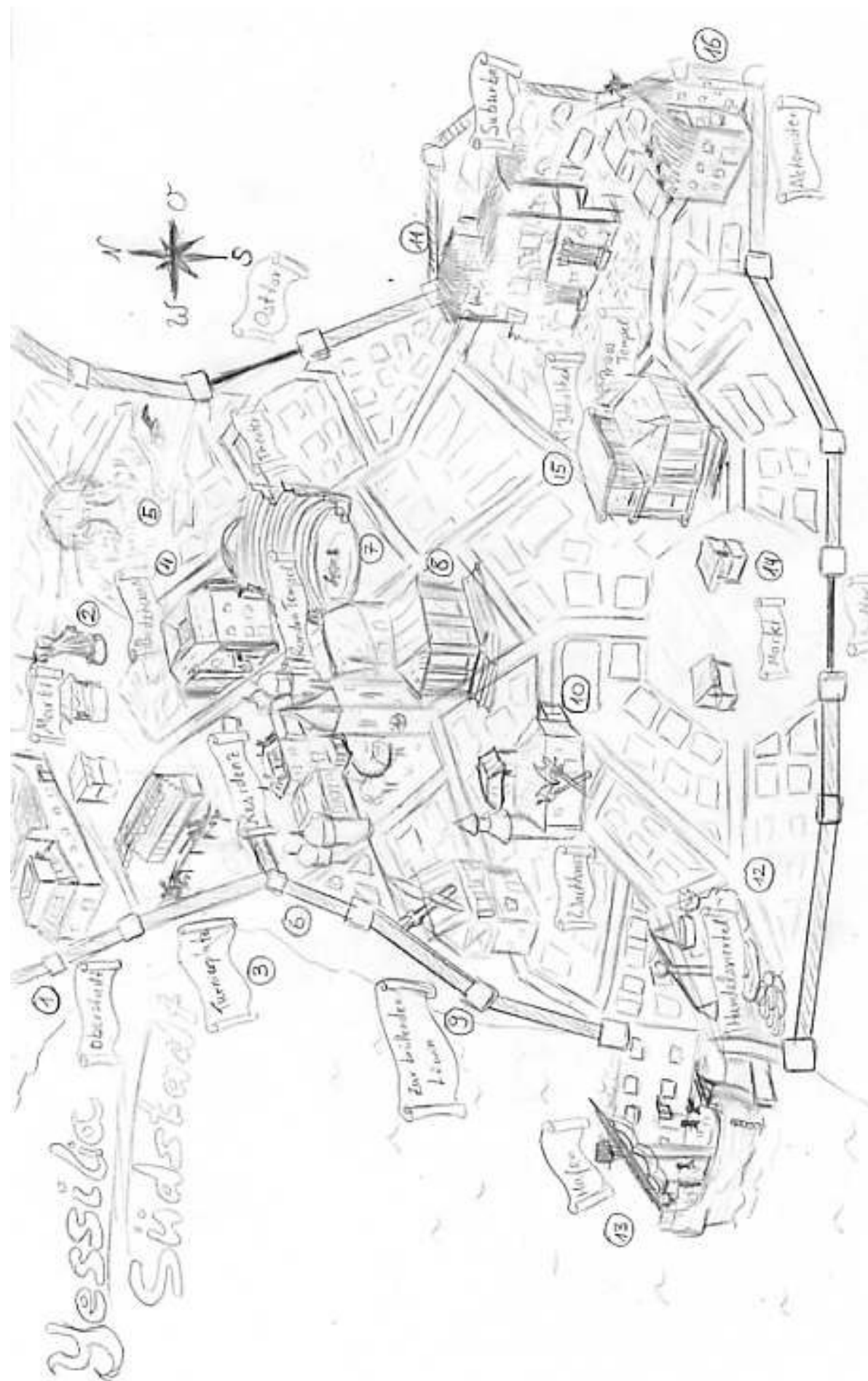
„Mit zusammengekniffenen Augen blinzelt ihr in die Abendsonne. Der Staub, den der Einsturz der Höhle aufgewirbelt hatte hat sich in der Zeit, in der ihr regungslos in den Himmel gestarrt habt, längst verzogen. Ihr werdet der frischen Luft nicht satt, die wie Ambrosia eure geplagten Lungen füllt und dennoch erfüllt euch der Anblick des weiten, blauen Himmels auch mit Sorge. Heute hat ein neuer, alter Gott das Pantheon betreten, um das Land, das einst ihm gehörte wieder zu beanspruchen. Eines ist euch klar, von Ancestos habt ihr nicht zum letzten Mal gehört, doch so gesehen, hat er auch sicher nicht zum letzten Mal von EUCH gehört. Dieser Gedanke ist ein leichter Trost, als ihr langsam dem Abstieg Richtung Yessila antretet, das wie ein Juwel im Rot der untergehenden Sonne funkelt.“

ANHANG:

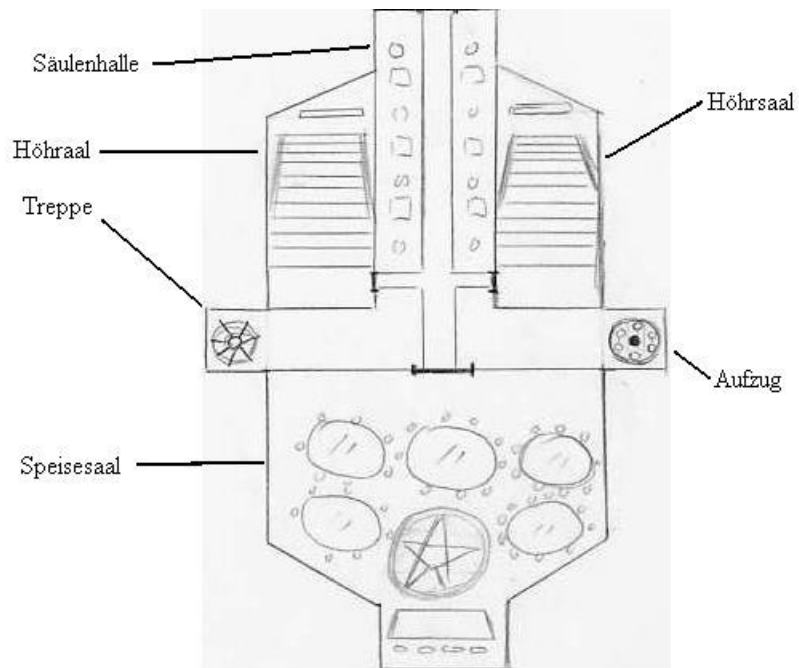
Stadtplan:

Stationen, die die Helden „anlaufen“ können von oben links:

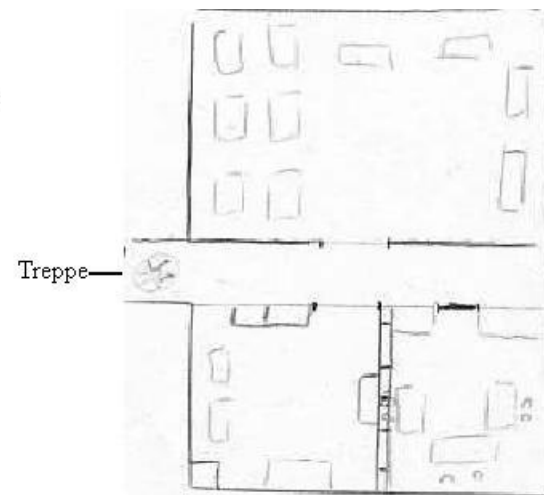
1. Oberstadt (Reichstes Viertel, Wohnort der Adeligen)
2. Markt (der Oberstadt, edle und teure Waren)
3. Turnierplatz
4. Badehaus
5. Stadtpark
6. Residenz (Sitz des amtierenden Herrschers der Provinz)
7. Theater
8. Rondratempel
9. Zur brüllenden Löwin (Gasthaus)
10. Wachhaus (Hauptquartier der Stadtwache)
11. Suburba (Armenviertel)
12. Handels-viertel (Sitz der verschiedenen Gilden)
13. Hafen
14. Markt (für Alltagswaren)
15. Praiostempel und Bibliothek
16. Alchemistenwerkstatt



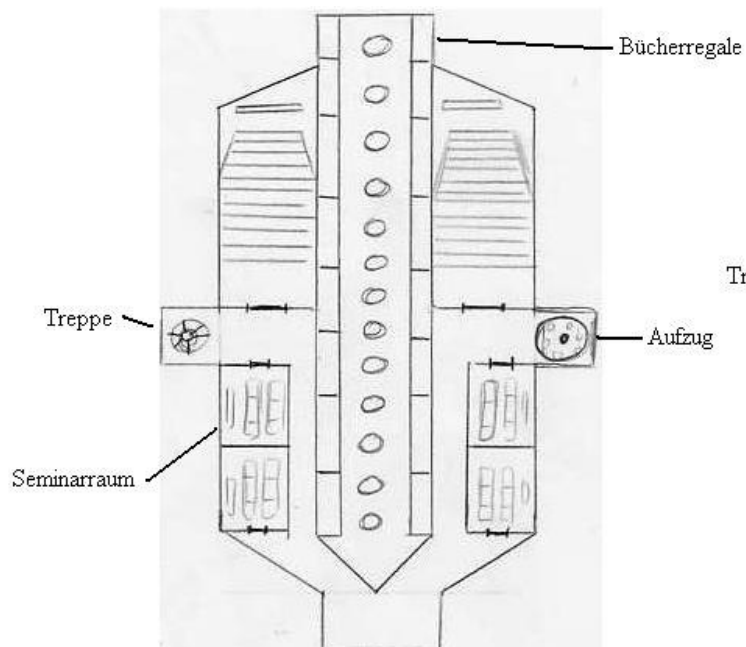
MAGIERAKADEMIE:



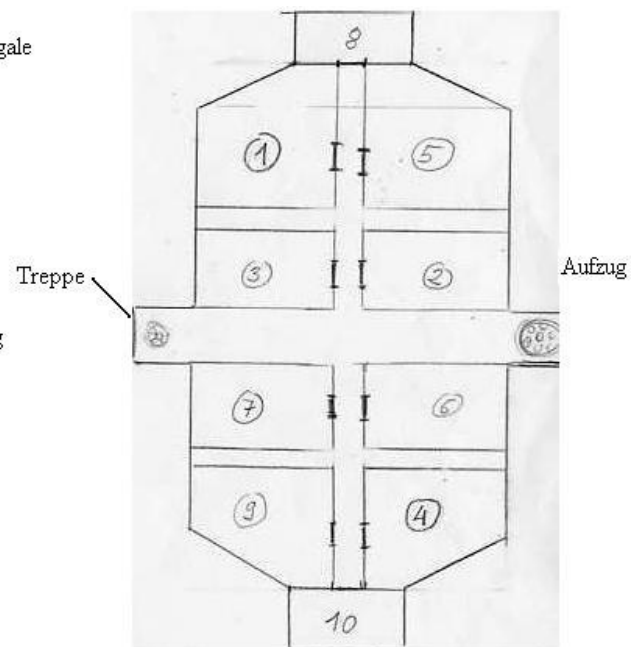
Erdgeschoss



Keller



Erster Stock



Zweiter Stock