Dämonische Liebe

Oder: Robans Vermächtnis

von

Christian Bubenheim

Ein Abenteuer für den Meister und
3 bis 7 recht unerfahrene bis erfahrene Helden
der Stufen 3 bis 15
ab 16 Jahren

Ort und Zeit:
Gareth vor den Ereignissen des „Jahrs des Feuers“ (1027 BF)

Mit besonderem Dank an die Recken

Caladyiel, der sich – bis zuletzt – liebevoll um die Kleine kümmerte und mit seinem plötzlich badocen Verhalten und guter Etikette so manchen überraschte,

Elia, die mit ihrer direkten Art so viele zu überrumpeln wusste und mit ihrem scharfen Verstand der Lösung des Rätsels immer näher kam,

Hjolmar, der schöne Lieder spielte, allen Schnaps leerte und sich unerschrocken dem Dämon entgegenstellte,

Khaled, dessen magische Untersuchungen interessante Formen annahmen und den sein Wissendrang im Umgang mit den verbotenen Pforten nicht nur einmal beinahe das Leben kostete und schließlich

Kurazan, der mit seinem finsteren Humor und verwirrenden Sprüchen seine Gefährten erheiterte, doch auch als Doppelgänger eine gute Figur machte…

Inhalt

Meisterinformationen 3
- Das Abenteuer im Überblick 3
- Abenteuer zum einweben 5
- Einige Hinweise 5
- Meisterpersonen 6
  - Melia 6
  - Roban Walboren 6
  - Yaz-Mik-Kol 6
  - Caldorian Tiget 7
  - Mirka Walboren 7
  - Aldare Walboren 7
  - Racalla von Horsen-Rabenmund 7
- Noch einige Tipps für den Spielleiter 7

Das Abenteuer beginnt 8
- Ein goldiges Mädchen 8
- Im Hause Walboren 8
  - Die Villa 9
  - Erste Untersuchungen und Studien 9
  - Die Königin des Hauses 10
- Zu Tisch 10
  - Die Gänge 11
  - Im Gespräch mit Roban 11
- Familiengeheimnisse 12
  - Melias schwarzes Erbe 12
  - Geschwisterliebe 13
- Tod den Helden! 13
  - Der Attentäter 14
  - Dämonische Liebe ♫ 14
- In der Akademie der Magischen Rüstung 15
  - Im Speisesaal 15
  - Zu Kaffee und Kuchen 15
  - Die Obduktion 15
- Endlich wieder frei! 16
- Nachtspaziergänge 16
  - Der Gardist 16
  - Schlägerei! 16
  - Tod einer Kneipe 17
  - In der Dämonenbrache 17
- Die Transformation 18
- Leichen im Keller 18
- Yaz-Mik-Kol 18
- Eine letzte Bitte 18
- Ausklang 19

Der Mühen Lohn 19

Meisterinformationen

Hintergrund

„Hiermit erhebt die Akademia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis Magister Magnus Roban Walboren in den Rang eines Erzmagus, womit seine außerordentlichen wissenschaftlichen Leistungen in der Magica Conjuratio und Magica Mutanda gewürdigt werden.“
-Text der Urkunde zur Ernennung Roban Walborens zum Erzmagus, Punin, 779 BF

„Alle sind gegen mich. Selbst meine geliebte Frau will mich an meinen Forschungen hindern. Doch schließlich bin ich nur ein Mensch und meine Macht ist begrenzt. Eingesperrt bin ich in diesem Gefäß der Unvollkommenheit, das ich nicht verlassen kann. Ein Dämon müsste man sein! Ohne Form, ewig und ungeheuer mächtig!“
-Aus dem Tagebuch des Erzmagus Roban Walboren, Gareth, 782 BF

„Ihr seid mein bester Kunde, Meister Walboren, das muss ich nun mal so frei weg sagen! Ich meine, Kunstkenner, wie ihr einer seid, gibt es in Gareth nur wenige. Meine Kunst wird als zu modern verschrien – manche behaupten gar, die Kunstwerke seien verstörend, würden die Betrachter in den Wahnsinn reißen, wenn sie zu lange angeschaut werden.“
-Der horasische Künstler Giovanni Bernini, Gareth, 784 BF

„Reiche mir die Hand, lieber Roban! Deine Tochter wird einst so mächtig auf Dere sein, wie ich in meinem Reich. Ist dazu Dein Seelenpfand nicht ein geringer Preis, die Liebe zum Wissen bald in Deiner Tochter vollendet zu sehen?“
-Der Kind-König Amazeroth zu Roban in seinem Labor, 785 BF

Das Abenteuer im Überblick

Es ist ein schöner Tag in Gareth, als die Helden gemütlich durch die Metropole spazieren und Praios' Antlitz genießen. Unverhofft wird einer der Helden von einem kleinen und liebenswerten Mädchen namens Melia angesprochen und über dessen heldenhafte Erlebnisse auf bezaubernde Art und Weise ausgefragt. Dieses kleine Mädchen mit seinem dunkelblonden Haar, nussbraunen Augen und kindlich-neugierigen Gesichtszügen scheint den Helden und seine Gefährten so sympathisch zu finden, dass sie alle in die Villa ihres Vaters nach Neu-Gareth einlädt. Eventuelle Bedenken weiß sie zu zerstreuen, da ihr Vater Gäste immer gerne willkommen heiße **(„Ein goldiges Mädchen“)**.

Die Helden kehren in ein Haus ein, das allen Luxus zu bieten hat, den sie sich jemals erträumen konnten: Schon das weit mit einer hohen Mauer aus hellem Sandstein umfriedete Gelände und das gusseiserne Tor künden von großem Reichtum, ein weißer Kiesweg führt an wohlgepflegten Beeten, Sträuchern und Bäumen vorbei zu einer ebenso hellen Sandsteinvilla mit strahlend-roten Ziegeln. Die Arbeiter im Garten grüßen Melia und die Helden freundlich winkend.

Der hinter der Eingangstür anschließende quadratische Innenhof ist mit einer ebenen Fläche aus reinstem Glas in einiger Höhe überdacht. Das Klima ist angenehm. Im Mittelpunkt plätschert ein reich verzierter Springbrunnen aus weißem Marmor, ein prächtiger Orangenbaum steht in der rechten hinteren Ecke und verbreitet einen angenehmen Duft, ein gemütlicher runder Mohagonitisch gegenüber lädt zum Verweilen ein.

Die Helden dürfen sich auf Geheiß Melias breitmachen und bekommen alles serviert, wonach ihnen ist: Besten Mocca aus dem Süden, Pfeifentabak höchster Qualität, einen besonders geschmackvollen Orangenschnaps, leckeren Kuchen und Kekse sowie frische Früchte aus aller Herren Länder. Selbstverständlich kümmert sich ein Domestik um alle Wünsche, während die Kleine wie eine Königin, gelassen und viel zu reif für ihr Alter, in ihrem Reich gebietet und von den Eltern noch jede Spur fehlt.

Ohne Scham werden die Recken eingeladen, im wohltemperierten Schwimmbad einige Bahnen zu ziehen, sich in der umfangreichen Magierbibliothek einzulesen oder gar zuletzt eine der vielen Suiten zu beziehen, die „meine Eltern ohnehin nicht nutzen können“ **(„Im Hause Walboren“)**.

Als der Vater schließlich am Abend einkehrt, der an seiner grauen reich bestickten Reiserobe sofort als Magier zu erkennen ist, ist dieser nicht wütend auf seine Tochter. Im Gegenteil: Er unterstreicht alle ihre Angebote und übertrifft diese noch, indem er von seinen Dienern eine Festtafel im Innenhof aufbauen lässt und alle zu einem Menü einlädt, das in seiner Vollendung einem Kaiser gereichte. Zu Gast ist außerdem ein Freund des Magus, der am Folgetag Gareth verlassen möchte.

Während des Essens erfahren die Helden, dass Roban Walboren beruflich Artefakte herstellt und gute Beziehungen zur Drachenei-Akademie in Khunchom unterhält, wo er gerade herkommt. Überhaupt hat seine Familie viel mit Magie zu tun: Seine Schwester Mirka arbeitet als Wissenschaftlerin an der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, seine Gattin Aldare ist Dozentin an der anderen Institution der rechten Hand Schwert und Stab **(„Zu Tisch“)**.

Die gesamte Situation wird den Helden so überzogen und bizarr erscheinen, dass sie nicht umhin kommen, Nachforschungen anzustellen. Sie werden schnell bemerken, dass viele Gegenstände im Hause mit Magie erfüllt sind. Die Obstschalen sind UNBERÜHRT VON SATINAV, die Temperatur des Raumes und des Wassers mittels CALDOFRIGO magisch konstant gehalten. Bald wird auffallen, dass die Bücher der Bibliothek auch einem Schwarzmagier zur Ehre gereichten, Robans Ansichten mehr als freidenkerisch und magierphilosophisch bis ketzerisch sind, was so gar nicht zu seiner weißmagischen Familie passen will, Melia doch etwas mehr als sonderbar ist und die im weiteren Verlauf des Abenteurers auftretenden Verhaltensauffälligkeiten der beiden Frauen unheimlich bis besorgniserregend sind. Vor allem aber fällt auf, dass Robans Liebe zu Melia so abnormal groß ist, dass sie immer alles tun und lassen kann, was sie nur möchte.

Tatsächlich entspricht die kleine Melia in ihrer magischen Fülle einem alten Drachen, so dass sie unter dem Blick eine OCCULUS so gleißend rot glüht, dass der Analyst für den Rest des Tages geblendet ist und unter Kopfschmerzen leiden muss. Die Krux daran ist jedoch, dass sie nach und nach ihre Kräfte unwillkür-

lich, aber niemals gegen die geliebten Helden, die Melia nach und auch lieben lernen, einsetzen wird.
Bei ihren Nachforschungen und der magischen Analyse Melias finden sie heraus, dass sie mit etwas chaotisch-magischem verbunden ist: Es handelt sich um ein Artefakt, das der schon seit Jahren dem Bewahrer des verbotenen Wissens verfallene Roban mit Melia vor deren Geburt in einem unheiligen Ritual mit seinem Samen verschmolzen hat. Die Erinnerung an den Beischlaf mit ihr, den er zur Erneuerung des Rituals sieben mal an einem unheiligen Ort vollführen musste, hat er wieder aus ihrem Gedächtnis getilgt.
Ihm ist nicht bewusst, dass sich seine geliebte Tochter nun kurz über lang in einen Dämoniden verwandeln wird und der Herr des Wahnsinns es ist, der die Verwandlung erst später einsetzen lässt. Tatsächlich fließt bereits dämonisches Blut durch Melias Adern, doch in ihrem Leib befindet sich eine reine Seele.
Genau diesen Transformationsprozess müssen die Helden, welche mit der Zeit einen Narren am liebenswerten Kind gefressen haben werden, leidvoll miterleben. Da der Meister der Täuschung einen Seelenteleport in die Niederhöllen zu integrieren wusste und das Artefakt mit der Zeugung untrennbar mit ihr verschmolzen ist, wäre ohne das Eingreifen der Helden auch Melias Seele verloren **(„Familiengeheimnisse“)**.
Roban sieht seinen Plan durch das Eingreifen der Helden gefährdet und beauftragt einen Scharfschützen, einen nach dem anderen niederzustrecken. Knapp wird der attackierte Held überleben, während die Gefährten dem Scharfschützen den Garaus machen. Notfalls übernimmt Melia die Heilung und Abwehr ihrer Freunde. Robans Gestaltwandler kümmert sich derweil um den Mord an einem anderen Helden, der im Hause zurückblieb und dem keine Gelegenheit zur Gegenwehr gegeben wird. Doch nun geschieht etwas, das der Paktierer Roban nicht vorhersehen konnte: Der Quitslinga verliebt sich in den Helden und lässt diesen in einem Gefängnis im Limbus am Leben: „Oh, Du bist so schön! Eigentlich müsste ich Dich töten, aber – Du bist so schön!“ **(„Dämonische Liebe“)**.
Als die Gruppe erschöpft zur Villa zurückkehrt, eventuell besorgt um ihren Kameraden oder um Roban zur Rede zu stellen, ist der vermeintliche Held – in Wahrheit der Gestaltwandler – wohlauf bei Tisch, mit Roban parlierend. Der Gastgeber bietet den Helden seine volle Unterstützung an, den heimtückischen Auftraggeber aufzufinden. Die Helden erhalten einen Dispens zur unbehelligten Arbeit in der Akademie der Magischen Rüstung, womit Roban einen eventuellen Verdacht von sich ablenken will. Selbst Magier der linken Hand werden aufgrund des guten Rufes Robans ohne Murren eingelassen, die Helden sogar im Speisesaal in der Akademie den Eleven als ehrenwerte Recken im Kampf gegen das Böse vorgestellt **(„Im Speisesaal“)**.
Dieser Dispens eröffnet den Helden ungeheure Möglichkeiten: Sie gewinnen Racalla von Horsen-Rabenmunds Unterstützung aus reiner Sympathie bei einem Tee und können ab sofort auf die vollen Ressourcen des Hauses während ihrer Ermittlungen zugreifen **(„Zu Kaffee und Kuchen“)**.
Wie sich herausstellen wird, hat Roban damit einen folgenschweren Fehler begangen. Während die Helden mit Melia durch die Stadt spazieren und sich ergo nicht in der Villa aufhalten, lässt Roban seine Frau und seine Schwester nach und nach von seinem Gestaltwandler beseitigen, der in deren Rollen schlüpft, sobald die Helden wieder ‚zu Hause’ sind, um den Verdacht zu vertuschen. Den Helden kann auffallen, dass ab diesem Zeitpunkt beide niemals gleichzeitig im Raum sind, da der Gestaltwandler nur jeweils eine verkörpern kann.
Seine Schwester lässt Roban vor allem entsorgen, da sie ein Kind von ihm erwartet. Schon seit langem haben beide eine intensive Liebschaft gepflegt, die nun zugunsten Melias beendet werden muss. Dummerweise kann die Leiche von Magistern der Akademie vorher geborgen werden, so dass diese zur Obduktion aufbewahrt wird. Aufgrund der besonderen Beziehungen der Akademie zu den Helden, die sich erst mit Robans Empfehlung ergeben haben, werden sie auch damit betraut und bergen ein dämonides Geschöpf aus dem Uterus **(„Die Obduktion“)**.
Roban kann zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen, dass der Diener Amazeroths in dessen Auftrag handelt. Das Verhalten des vermeintlichen Dieners Robans hat zum Ziel, diesen weiter in die Verdammnis zu stoßen oder die Helden dazu zu bringen, Roban zu töten, was auch die Abberufung seiner Seele zur Folge hätte.
Bei einem Besuch des magiebegabten Helden im Limbus durch den Quitslinga kann jener den Dämon überzeugen, nicht länger hier gefangen sein zu müssen. Einerseits kann der Held als Liebesbeweis die Freilassung fordern mit dem Versprechen, sich nicht bei Roban blicken zu lassen, andererseits mit dem Dämon vereinbaren – der alles Notwendige über Roban verraten wird – dass dessen Abberufung beschleunigt wird. Der Quitslinga ist es mittlerweile leid, immer noch ‚diesem Despoten’ dienen zu müssen und tatsächlich ein Dämon mit einem weichen ‚Herz’. Zum Dank bekommt der Held eine schwarze Robe geschenkt, die mit silbernen Zeichen des Arkanil bestickt ist **(„Endlich wieder frei!“)**.
Zwischenzeitlich werden die anderen Gefährten so manchen Nachtspaziergang mit Melia unternehmen, die trotz ihres zarten Alters von neun Jahren tun und lassen kann, was sie möchte. Besonders die Nacht scheint sie zu faszinieren, doch die Helden werden feststellen, dass vor allem das Kind faszinierend ist: In der Nacht treten ihre Fähigkeiten besonders stark hervor.
Beim ersten Nachtspaziergang plättet Melia schlicht mittels Gedankenkraft eine unverschämte Gruppe von Betrunkenen, welche die Helden im Rausch wüst beschimpft, lässt einen Gardisten an einem Hustenanfall sterben, nachdem er sich unhöflich aufführt und glänzt mit weiteren Unverhältnismäßigkeiten. Die chaotischen Nebeneffekte und ein spürbar niederhöllisch kalter Hauch, der nach dem Zaubern die Luft erfüllt, sollte Anlass genug zur Sorge sein.
Nach einigen Spaziergängen hat die Kleine die Idee, nachts in die Dämonenbrache zu gehen. Die Gruppe wird sie gewiss davon abhalten wollen, doch als das Kind sanft quengelt und naiv erklärt, dass es immer sehr gerne dort spaziere und dies schon oft alleine getan habe, werden sie Helden weich. Neben einigen zwielichtigen Gestalten, die ihr Leben lassen müssen, als ihnen das Mädchen begegnet, führt sie die Helden intuitiv zu einem verwunschenen Ort, den nur sie mittels Magie zu finden in der Lage ist. Es handelt sich um

eine mindere Globule, in der ein Ausläufer des Dämonenbaums in der Gestalt einer schwarzen Blutulme emporwächst und ein schwarzer Mond scheint. Während die Helden die Umgebung zunächst nur bestaunen und Melia vergnügt auf den Baum klettert, geschieht nichts.
Erst, als sie bei einem weiteren Spaziergang dorthin die Robe erblickt, welche der Quitslinga aus Liebe dem Helden gegeben hat, erinnert sie sich an alles, was ihr angetan wurde und beginnt zu schreien und zu weinen **(„Nachtspaziergänge“)**.
Nach diesem Ereignis beginnt sich Melia zu verändern: Ihre Haare, ihre Augen und ihre Fingernägel werden nach und nach schwarz. Das dämonisches Erbe in ihr erwacht endgültig und vom ersten Moment an beginnt sie, dagegen anzukämpfen. Auch Roban bemerkt die Verwandlung, lässt sich jedoch nichts anmerken. Er verschwindet, um seinen Pakt in der folgenden Nacht zu erneuern und gerät in den letzten Kreis der Verdammnis, bereit, seine Seele für Melia hinzugeben **(„Die Transformation“).**
Durch das Versprechen mit dem vom Dämon geliebten Helden hat der Quitslinga seinen Dienst weitgehend eingestellt und das Haus ist menschenleer, als die Helden am Abend eintreffen, doch ein unangenehm süßlicher Geruch liegt in der Luft. Roban befindet sich zu dieser Zeit in der dämonischen Globule zu Erneuerung seines Paktes. Dem Geruch folgend finden die Helden am Fuß eines Geheimschachts die Leichen von Aldare und dem Domestiken in einem völlig entstellten Zustand weit vorangeschrittener Verwesung. Sie haben zu viel gewusst **(„Leichen im Keller“)**.
In der darauf folgenden Nacht – kurz vor dem Finale – verführt Melia einen der Helden zu einem pädophilen Akt dämonischer Natur, der Belkelel zur Ehre gereichte. Am nächsten Tag entdecken die Gefährten ihren Kameraden nackt mit ihr im Bett. Plötzlich erscheint Roban in der Tür, um sich von seiner Tochter auf ewig zu verabschieden, doch es ist zu spät: Der Gestaltwandler eilt herein und beginnt, die Helden in Robans Gestalt anzugreifen, ohne ihnen gefährliche Verletzungen zuzufügen. Als dessen Hülle zerstört ist, entschlüpft dieser der Quitslinga, der bisher an den Körper gebunden war und nun frei ist. Er beruft Roban in die Niederhöllen ab, indem er ihn bei seinem neuen Namen nennt **(„Yaz-Mik-Kol“)**.
Melia erfährt durch einen Traum, den ihr Boron schickt, dass ihre Seele verdammt ist, wenn sie sich nicht in seine Arme begeben wird. Sie spürt seitdem schmerzlich ihre direkte Verbindung zur siebten Sphäre. In einer ruhigen Minute wendet sie sich an jenen Helden, den sie zuerst angesprochen hat. Beide verbindet zu diesem Zeitpunkt eine enge Freundschaft. Sie bittet ihn neckisch, ihr einen Wunsch zu erfüllen, ohne dass sie verrät, was für ein Wunsch dies sein soll und wann dessen Erfüllung zu geschehen habe. Alle verbringen noch einen schönen und friedvollen Tag, bis Melia wieder in die Dämonenbrache gehen möchte. Sie führt die Gruppe diesmal zu einer Globule, in der eine echte Blutulme wächst und das Madamal völlig gewöhnlich erscheint. Den Helden ihres Vertrauens bittet sie nun um den Gnadentod und überreicht ihm einen schwarzen Dolch, der mit einem Boronrad verziert ist **(„Eine letzte Bitte“)**.
Nachdem der Held Melia getötet hat, wachen alle – wie nach einem schweren Alptraum – schweißgebadet in jenen Betten auf, die sie in der vorigen Nacht bezogen haben. Am Ort, wo eigentlich das Haus stehen müsste, ist der Boronsanger der Familie Walboren. Dort steht auf einem Grabstein: „Hier ruht in Frieden Melia Walboren in Borons Armen“ **(„Ausklang“)**.

Abenteuer zum einweben
Dem ein oder anderen Spielleiter wird der Name Walboren etwas sagen. Tatsächlich ist er dem Abenteuer „Der Turm von Schenn Udwar“ von Jan Leßner entnommen, in welchem sich die Magiegroßmeisterin Mirka Walboren versehentlich in einer geheimen magischen Kammer einschließt. Dieses Abenteuer eignet sich ausgezeichnet als Einstieg, um Mirka kennen zu lernen und den Helden eine Motivation zu geben, nach Gareth gelangen zu wollen. Da sich der Turm auf irgendeiner Wiese befindet, ist der Austragungsort örtlich ungebunden und kann die Helden von überall dort nach Gareth bringen, wo es eben Wiesen gibt.
Weiterhin kann der Mord an Mirka auch anders erfolgen: Nicht als Mordauftrag, sondern aufgrund eines Versehens in er Akademie. Die Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund möchte ein weiteres Stockwerk auf die Akademie als ihre Wohnung bauen lassen. Immer, wenn die Helden an der Akademie vorbeigehen, bemerken sie den Lastkran, der auf die hoch gelegene Empore Balken und Bretter schafft. Doch das Holz stammt aus der Dämonenbrache, was eine Dämonenerscheinung mit sich bringt, welcher Mirka letztlich erliegt. Hierbei dient der abgewandelte Szenariovorschlag „Der unerwünschte Gast“ von Heike Kamaris, im Band „In dunklen Gassen“ aus der Box „Stolze Schlösser, Dunkle Gassen“ enthalten, als Vorgeschichte.
Natürlich lassen sich noch weitere Abenteuer ins Geschehen einweben, doch da es sich um den Traum einer Geschichte handelt, die sich schon vor Jahrhunderten in Gareth abspielte, hat das Handeln der Helden keine Auswirkung auf Aventurien, wohl aber auf die Erlösung der Seelen. Mirka wird sich wie Racalla und alle anderen an nichts erinnern können.

Einige Hinweise
Das vorliegende Abenteuer spielt im sommerlichen Gareth zu beliebiger Zeit. Mit minimalen Anpassungen in den Beschreibungen können die Helden die Kaiserstadt auch zu jeder anderen Jahreszeit besuchen, da sich die Handlung hauptsächlich auf Robans Villa und die Dämonenbrache konzentriert.
Sofern ein Magier oder gar mehrere in der Gruppe reisen, ist dies von Vorteil, da diese natürlich für die Übergabe der Robe als Liebesobjekte des Dämons prädestiniert sind.
Einem Borongeweihten können Sie vorher Visionen zukommen lassen, ehe der von der Wirklichkeit nicht unterscheidbare Traum der Helden beginnt. Bei diesem handelt es sich um den Kampf zwischen dem Herren des Irrsinns und des Todes um die unschuldige Seele Melias. Vor langer Zeit sollte deren Seele tatsächlich abberufen werden, nachdem ihr Körper nach und nach dämonisch pervertierte und sie alleine und zurückgelassen in ihrem Hause starb. Gefangen im Zeitkontinuum dieser Traumwelt werden die Helden die

Möglichkeit erhalten, Melia und damit deren Seele tatsächlich zu erlösen. Ebenso von Vorahnungen heimgesucht werden sollten Geweihte der Tsa, welche die dämonische Schöpfung verachtet und Geweihte der Hesinde als Widerpart Iribaars.
Alle anderen Charaktere sind selbstverständlich auch erlaubt, wobei sich selbst exotische Rassen in diesem Abenteuer problemlos unterbringen lassen.
Wie sich beim Testspiel gezeigt hat, werden auch Helden ohne astrale oder karmale Fähigkeiten ihre Freude – oder ihren Schauder haben.
Aufgrund seiner kampfarmen Handlung ist das Abenteuer sowohl für unerfahrene als auch sehr erfahrene Helden geeignet. Sofern die Helden kampfwütig sind, so lassen sich in Gareth oder der Dämonenbrache gewiss noch so einige Gegner finden.
Da das Abenteuer mit vielerlei Anomalien arbeitet, sind gute Nerven eine wichtige Vorraussetzung der Spieler.
Um die Stimmung zu unterstützen, empfiehlt es sich, Musik an geeigneten Stellen einzusetzen. Besonders bewährt haben sich die Soundtracks der Filme „The 9th Gate“ (Wojciech Kilar), „The Hours“ (Philip Glass), „A Very Long Engagement“ (Angelo Badalamenti) sowie Musik von Schönberg und Bach zur Charakteruntermalung Melias und Robans. Konkrete Vorschläge werden bei den entsprechenden Szenen unterbreitet.
Da ich für Kritik und Verbesserungen offen bin, können sich Meister wie Spieler gerne an mich wenden.

Meisterpersonen

Melia
Die Tochter von Roban und Aldare Walboren ist die Hauptfigur dieses Abenteuers. Obwohl die Eltern beinahe den ganzen Tag außer Haus sind, um ihrer Arbeit nachzugehen, ist sie nicht völlig unerzogen. Sie weiß, wie man sich richtig zu verhalten hat, doch die meiste Zeit schert sie dies recht wenig, denn wer es weiß, was gutes Verhalten ist, braucht es ihrer Meinung nach nur an den Tag zu legen, wenn es wirklich darauf ankommt. Dementsprechend verschleiert keine Fassade der Etikette ihr Wesen. Sie ist vor allem ein aufgewecktes, freches aber freundliches Mädchen, das sich von älteren Zeitgenossen nur etwas sagen lässt, wenn es diese auch begründen können. Allerdings reflektiert sie ihre Umwelt kritisch, so dass auch sie den Helden den einen oder anderen Hinweis geben kann, wenn diese nicht in ihren Forschungen weiterkommen. Ihrer Intelligenz nach stellt sie für die Helden eine ernstzunehmende Gesprächspartnerin dar, auch wenn sie erst neun Jahre alt ist. Wenn sie ihre kurzen braunen Haare keck zurückschlägt und die Helden mit ihren dunkelbraunen Äuglein anlächelt, dazu noch einige kluge Sätze von sicht gibt, werden sie gewiss schnell dem Charme des Kindes erlegen sein.
Ihre Machtfülle entspricht der eines alten Drachen, was vermittels entsprechender Hellsichtmagie leicht feststellbar und von Charakteren mit *Magiegespür* fühlbar ist. Sie ist jedoch nicht in der Lage, ihre Macht bewusst einzusetzen, ehe die chaotischen Kräfte sich ihrer bemächtigen. Trotz allen Chaos wird sie ihre Macht niemals gegen die Helden oder Freunde einsetzen. Was die Helden bei einer Analyse entdecken werden ist dem Kapitel „Familiengeheimnisse“ vorbehalten.
Sollten die Helden nach dem Abenteuer auf die Idee kommen, mit ihrer Seele zu sprechen, wird dies nicht nur auffallend leicht fallen, sondern sie sich sogar dankbar zeigen und sich freuen, ihre Gefährten ‚in einigen Augenblicken’ wiederzusehen.

Roban Walboren
Der einstige Adept der Puniner Akademie ist nunmehr ein Artefaktmagier der alten Khunchomer Schule, wo er sich ausgiebig weitergebildet hat. Er hütet Wissen, das seinen Kollegen fast gänzlich unbekannt ist und hat es schon vor einiger Zeit erwogen, sein Leben zu Lasten eines anderen intelligenten Lebewesens auf magische Weise zu verlängern. Sein einstiges Meisterstück war ein Transkriptionsartefakt, mit dessen Hilfe er den Inhalt kristallomantischer Thesiskristalle als gildenmagische Thesis an die Wand projizieren lassen konnte – und umgekehrt. So nimmt es nicht Wunder, dass er auch ein Meister der echsischen Magie ist. Der von Machtgier zerfressene Roban sah seine tatsächliche Selbstverwirklichung in der Erschaffung eines Kindes, das ihn in Machtfülle bei weitem übertreffen sollte und bediente sich nach jahrelanger Forschung und einsetzender Verzweiflung der Hilfe des Herren des verbotenen Wissens Amazeroth, der ihm die Anleitung zur Manipulation seines eigenen Körpers diktierte.
Doch sein Äußeres weist keinesfalls auf einen von Machtgier zerfressenen Menschen hin. Sein Auftreten ist stets höflich, kultiviert und selbstsicher, seine dunkelgraues Haar und sein kurzer Vollbart akkurat gekämmt und gestutzt, seine anmutige Gestalt auch durch sein graues edles Seidengewand erkennbar und seine Bewegungen galant wie die eines Adeligen.
Roban ist ein Mann von großer Machtfülle, ein Blender erster Güte mit tadellosem Ruf und tatsächlich davon überzeugt, mit seinem Handeln etwas Gutes zu bewirken. Die Geheimnisse, von denen er zu berichten weiß, können die Helden ebenso misstrauisch machen wie blenden. Gerade ein Magier, dem der Erzmagus selbstverständlich Zugriff auf seine Bibliothek gewähren wird, kann sich leicht vom Wissensfundus beeindrucken lassen. Seine Weltsicht ist so bestechend wie einfach: Irgendwann sei der Zeitpunkt erreicht, dass man sich nicht allein mit weißmagischen Werken beschäftigen sollte, was natürlich einen gefestigten Geist voraussetzt. Wichtig sei allein, das erworbene Wissen für das Gute einzusetzen. Sofern ein Magier der rechten Hand oder ein Praiosgeweihter Mitglied der Gruppe ist, kann Roban die Verdächtigkeit seiner Person leicht mit Autoritätsbeweisen hinwegfegen: In ganz Aventurien genieße dieser einen tadellosen Ruf, umgehend die Namen wichtiger Persönlichkeiten der Praioskirche oder von weißmagischen Akademien aufzählend. Ein solches Streitgespräch ist eine gute Möglichkeit, den Helden den Dispens zur Nutzung der Akademien in Gareth zu gewähren. Sind ihre Helden immer noch misstrauisch, so setzen Sie eben eins drauf: Welche Gruppe hat nicht schon einmal die exklusive Berechtigung erhalten, von einem hohen Geweihten des Praios durch die Stadt des Lichts geführt zu werden? Die Helden werden schließlich erst zu Ende des Abenteuers erahnen, dass sie in einer Traumwelt agieren, die im Kampf Borons und Iribaars um Melias Seele entstanden ist.

Yaz-Mik-Kol
Dieser Dämon ist ein Diener Iribaars und wie Nishkakat ein Überbringer verbotenen Wissens, zu dem die Hel-

den eine besondere Beziehung haben werden: Sollten sie ihn beschwören, wird er sich wie Roban verhalten, der plötzlich wieder auferstanden zu sein scheint und sich an die Helden erinnert.
Da sich die siebte Sphäre außerhalb der Zeit befindet, also in einer Nicht-Zeit, diese ein Chaos außerhalb der Ordnung ist, gelten derische Maßstäbe und Satinavs Gesetze im Hinblick auf Roban alias Yaz-Mik-Kol nicht. Zum Zeitpunkt, in der Erzmagus noch ein Mensch ist, hätte er sich bereits selbst beschwören können, da ein Äon zugleich ein Augenblick als auch eine Ewigkeit in den Niederhöllen ist. Kurzum: In Verbindung mit den Niederhöllen sind Zeitparadoxa durchaus erwünscht – natürlich beschränkt auf diese Sphäre.

Caldorian Tiget
Diese eher unbedeutende Meisterperson ist der Gast zu Tisch im Hause Robans. Er ist ein wenig jünger als sein Gastgeber und offenbar ein Jugendfreund Robans aus Puniner Zeiten und somit ebenfalls Magus. Seine Haare erstrahlen immer noch in einem hellen Blond, wenn ihn auch die Topffrisur ein wenig dümmlich wirken lässt. Was Höflichkeiten betrifft ist er nicht so ausgefeilt im Benehmen wie Roban, weshalb er den Helden bei Tisch, was Benimm und Etikette betrifft, auch behilflich sein wird. Am nächsten Morgen wird er vermeintlich abreisen, bis die Helden erfahren, dass dieser ein Mordopfer des Gestaltwandlers geworden ist, da Roban ihm am Abend einfach zu viel bei Wein und Schnaps erzählte.
Alternativ können Sie auch den Lehrmeister eines Helden dort zufällig zu Gast sein lassen, um diesen emotional stärker zu involvieren. Der Held wird erleichtert aus dem Alptraum erwachen, wenn er erfährt, dass dieser noch am Leben ist und ihm Iribaar ein Schnäppchen geschlagen hat.

Mirka Walboren
Die schmächtige Wissenschaftlerin an der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth ist die jüngere Schwester Robans. Wie die Helden schnell der Gestik und Mimik von Eleven der Akademie entnehmen werden, ist sie eine strenge Frau und hat dementsprechend recht ernste Gesichtzüge mit den Falten an den dazugehörigen Stellen. Dass sie in Gegenwart Robans eher wohlgelaunt ist und sich sogar zu einem Lächeln hinreißen lässt, stellt eine Ausnahmesituation dar. Ihr noch fast schwarzes Haar trägt sie bei Roban als Zopf, doch in der Akademie wird sie – auch als Leiche – mit einer ungefälligen Duttfrisur anzutreffen sein.

Aldare Walboren
Die Gattin Robans ist Dozentin an der Schwert und Stab und so in ihre Arbeiten vertieft, dass sie meistens nicht zum Essen erscheint, sondern in der Akademie übernachtet. Erziehung interessiert sie wenig und die Schwangerschaft und Geburt muss sie eher als Last als als Lust empfunden haben. Da sie die Hausherrin ist, wird geduldet, wenn sie bei Tisch plötzlich mit dem Lesen von Büchern beginnt und sich auf Anfragen still ins Kämmerlein verabschiedet. Ihre Unattraktivität setzt sich fort in ihrem Äußeren: Im Lauf der Jahre hat sie einiges an Gewicht zugelegt hat, so dass sich Speckfalten unter ihrer Robe deutlich abzeichnen. Sie muss ständig teuren Tabak rauchen, so dass ihre Fingernägel gelb sind und ihre braunblonden Haare auf ihrem Kopf können nicht als Frisur bezeichnet werden. Ungepflegt sind sie noch dazu, da beim Baden ja die kostbaren Bücher beschädigt werden könnten…
Mit den Helden oder sonst welchen Personen wird sie keinen Dialog suchen, da sie sich selbst genug ist – sie ist der typische Misanthrop.

Racalla von Horsen-Rabenmund
Die Spektabilität der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth ist eine weit gereiste Persönlichkeit und Berühmtheit in Aventurien, was ihren Helden auch bewusst gemacht werden sollte. Auch, wenn sie wie alle anderen Figuren nur ein täuschend echtes Trugbild im Traum ist, so gelingt es dem Herrn des Schlafes – oder dem des Wahns? – sie in ihren Charakterzügen so darzustellen, wie sie wirklich ist. Die Helden haben also die Möglichkeit, Personen kennen zu lernen, ohne, dass diese Notiz davon nehmen könnten.
Racalla ist 964 BF (29 v. Hal) geboren und im „Jahr des Feuers“ (1027 BF) gefallen, womit ihre Alter bzw. ihre Existenz von der Zeit abhängt, in welcher Sie ihr das Abenteuer ansiedeln möchten.
Sie trägt ihr langes blondes bis graues Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden und scheint gerne zu lachen, wie die Falten um ihre grünen Augen verraten. Wenn Sie die Helden zum Tee einlädt, wird sie einiges aus ihrem Leben berichten, aber nie zu viel, da sie vor allem die Helden erzählen lässt.
Sie hat die Aufgabe der Ausbildung von reichstreuen Zauberern der rechten Hand und gilt selbst als große Stütze für das Neue Reich. Zu Beginn der Regierungszeit Kaiser Hals war sie dessen persönliche magische Beraterin. Da sie immer noch den Schutz der Adligen und des Reiches durch Hofmagier organisiert, rückt die Anprangerung der Schwarzen Magie an der Akademie weitgehend in den Hintergrund, so dass sie als tolerante Weißmagierin – ganz im Gegensatz zu Saldor Foslarin – gelten darf.

Noch einige Tipps für den Spielleiter
Dieses Abenteuer lebt vor allem von viel Improvisation, weshalb Sie mit der Stadt Gareth gut vertraut sein sollten, ehe Sie mit der Spielleitung beginnen. Die Helden sollten das Gefühl haben, in einem Urlaub zu sein, in dem sie durch die Stadt bummeln, etwas einkaufen, eine Wurst an der Ecke essen oder sich im Park verlustieren, ehe nach und nach die Fassade der schönen, reichen und glücklichen Familie Walboren bröckelt. Echtes Grauen kommt erst auf, wenn es unvermittelt in den Alltag bricht, oder genauer, weil es längst Bestandteil des Alltags gewesen ist: Der Wahnsinn der Normalität.
Die Spannung wird vor allem dadurch erzeugt, dass die Helden niemandem Vertrauen schenken können – selbst ihren Gefährten nicht. Sobald die Gruppe aufgedeckt haben wird, dass ein Gestaltwandler am Werk ist, wird es schwer, sich noch seinem Gegenüber sicher zu sein.
Um den Spielern nicht den Wink mit dem Zaunpfahl zu geben, dass sich bei irgendeinem Helden etwas ändert, wenn dieser plötzlich zu einem Gespräch unter vier Augen hinaus gebeten wird, sollten Sie das private Gespräch bei diesem Abenteuer zur Routine werden lassen. Erzählen Sie ihrer Geweihten visionäre Träume nicht allen am Tisch, sondern lassen Sie die restlichen Spieler eine Pause machen, schieben Sie ihrem Magier den Text von Robans Urkunde heimlich zu, wenn

dieser in der Bibliothek stöbert, flüstern Sie einer Spielerin ein Geheimnis ins Ohr, das nur ihr Charakter entdeckt hat und erschaffen Sie so einen Nimbus der Heimlichkeit und Nicht-Information. Erst, wenn jeder einmal eine Mitteilung ‚ganz privat' erhalten hat, wird niemand Verdacht schöpfen, wenn eine entführte Spielerin als Gestaltwandlerin ihr Unwesen treiben wird. Da es sich dabei um ein Spiel im Spiel handelt, sollte sie schon einige andere Macken aufweisen oder andere Vorlieben haben, als die tatsächliche Figur, damit die Spieler die Gelegenheit haben, die Andersartigkeit zu bemerken.
Wenn ihnen spontan Dinge einfallen, auch für die Handlung unbedeutende, die ihre Spieler verunsichern: Machen Sie davon Gebrauch!
Sobald sich Melias dämonische Natur offenbart, werden die Spieler und Helden eine Mischung von Mitleid, Ekel und Schauder im Magen tragen.

Das Abenteuer beginnt

Ein goldiges Mädchen

Der folgende Abschnitt soll vor allem in die Schönheit und Stimmung Alt-Gareths einführen, weshalb es sich empfiehlt, diesen langsam vorzutragen. Die Spieler sollen allen Informationen folgen können und es soll Zeit bleiben, sich den Text zu bildlich zu vergegenwärtigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Praiosscheibe strahlt an diesem sonnigen Morgen in sattem Gelb und ein laues Lüftchen weht vor den Gassen Gareths, der Hauptstadt des Mittelreiches, zentrale Metropole Aventuriens. Schon von weitem schlägt euch die Wucht der Großstadt entgegen.
Ihr schlendert ein wenig umher, gerade vom Viehmarkt aus dem ländlich geprägten Stadtteil Roßkuppel kommend Richtung Wehrheimer Tor. Immer wieder kreuzen Handwerker und Bauern euren Weg, Kutschen preschen an euch vorbei über die gut ausgebaute Reichstraße II und Kinder laufen in Scharen umher, neugierig zu euch blickend oder euch folgend, auf dem Weg in die Schule oder, um mit ihren Freunden auf der Straße zu spielen.
Das Tor zwischen den alten wuchtigen Stadtmauern passiert ihr problemlos, denn die euch freundlich grüßenden Gardisten und Spießbürger, deren Brustpanzer das Wappen der Stadt ziert, ein junger roter Fuchs auf goldenem Grund, scheinen heute besseres vor zu haben, als euch zu kontrollieren.
Zu euer Rechten entdeckt ihr eine gewaltige Regenbogenechse an einem ovalen Sandsteinbau mit ovalen Fenstern, die sich vielfarbig und lebendig im Wasser eines kleinen Sees im Wirselbach spiegelt. Den Tsa-Tempel lasst ihr zu eurer Rechten an euch vorübergehen, während ihr weiter über das Kopfsteinpflaster wandelt, unter dem der Bach zum See gelangt.
Vom Eisenmarkt ist bereits heftiges Geklirre und Hämmern zu hören, haben doch viele Schmiede kleine Essen aufgebaut, um die feilgebotenen Waren den Kundenwünschen entsprechend anzupassen. Mitten auf dem Eisenmarkt thront der mächtige Ingerimmtempel mit dem schmiedeeisernen Portal, den eine Ornamentfriese ringsum und bunte Glasfenster zieren.
Einige Schritte weiter, euren Weg zwischen den Menschenmassen bahnend, erreicht ihr den Greifenplatz. Sich im roten Glas und an den goldenen Streben brechende Lichtstrahlen werden von den kreisrunden Fenstern der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale reflektiert und tauchen einige Punkte des Platzes in Rot und Gold. Die weißen Mauern aus Eternenmamor immer aufs neue bewundernd, auf das mit zinnoberroten Ziegeln bedeckte Dach blickend, das Portal an der Südseite bestaunend, dessen Bogen ein Greif mit Sonnenuhr auf der Brust krönt und die schmuckvollen Verzierungen im ucurianischen Stil verfolgend schweift euer Blick bereits auf das gegenüberliegende Gebäude.
Die Akademie der Magischen Rüstung aus rotem Sandstein ist von weit hervorragenden Kragsteinen in der Form stilisierter Einhorn- und Greifenhäupter gesäumt, die zwischen den lanzettförmigen Spitzbogenfenstern angebracht sind und scheint bei ihrer Bauhöhe gen Himmel streben zu wollen.
Ihr könnt nicht verstehen, wie so viele Menschen so lautstark und achtlos an diesen Wunderwerken der Baukunst vorbeieilen können! Gerade blickt ihr hinüber zur Garethischen Staatskanzlei, ein Fachwerkhaus aus altem Zedernholz mit vielen Schnitzereien und einem Steinsockel aus Basalt, als euch ein kleines Mädchen neugierig anblickt und von unten zu euch herauflächelt.

Natürlich handelt es sich beim Mädchen um Melia Walboren, die bei den Meisterpersonen ausführlich vorgestellt wird. Sie wird nun umgehend damit beginnen, die Helden auszufragen, aber mit ihrer kecken Art auch die Neugierde jener auf sich ziehen. Dabei duzt sie die Helden stets kindlich-freundlich! Ihre Antworten sind meist kurz, und ihre Fragen mögen offenbar nicht enden, doch sie vermeidet es, den Recken auf die Nerven zu fallen. Sollte partout kein Interesse an ihr entstehen, wird sie eben unbemerkt folgen und an einem anderen Platz erneut auftauchen. Wenn die Helden beispielsweise gerade beim Mittagessen sind, könnte sie sagen, dass es bei ihr zu Hause viel besser schmecke und alle zum Essen einladen.

Im Hause Walboren

Als ihr euch entschieden habt, folgt ihr dem Kind und geht nicht unter dem gewaltigen Eslamsbogen hindurch, wohin euch eure Schritte soeben geführt haben, sondern in die entgegen gesetzte Richtung. An der Schenke „Bei Damian" vorbei, die für ihre ausgefallenen Biersorten berühmt ist, gelangt ihr nach einiger Zeit auf den Zwölfgötterplatz, in dessen Mitte ein Brunnen sprudelt, um den herum Statuen aller zwölf Götter ausgereiht sind. Auf dem Platz herrscht ein reges Treiben, und nur nebenbei könnt ihr einen flüchtigen Blick auf das berühmte Hotel Seelander, den Ucuri-Tempel und die Magierakademie Schwert und Stab erhaschen, da Melia flink und geschickt zwischen den Garethern hindurch huscht.
Vorbei am Reichsgericht, der Kanzlei Handel und Wandel sowie der Ruhmeshalle gelangt ihr in westlicher Richtung durch das Angbarer Tor. Immer wieder blickt sie kurz nach hinten, um zu schauen, ob ihr das Tempo halten könnt, doch setzt dann den Weg ungetrübt rasch fort. Die Wachen am Tor scheinen sie zu kennen, denn jene lassen euch einfach passieren, als

Melia ihnen bedeutet, dass ihr dazu gehört. Zwischen den prächtigen Häusern der Patrizier hindurcheilend erreicht ihr endlich das Zuhause des kleinen Mädchens: Eine prächtige Villa, umsäumt von einer mächtigen Sandsteinmauer und wie viele andere edle Häuser hier am Rande der Dämonenbrache.

Die Villa

Die Villa ist von einer drei Schritt hohen und hellen Sandsteinmauer umgeben und einem aufmerksamen Helden wird auffallen, dass immer wieder Wachen unauffällig um das Haus patrouillieren (was eine Probe auf *Sinnenschärfe* schnell klären kann). Auf der Mauer angebracht sind kunstvoll verzierte und dornige Rosensträucher, die wie das Tor allesamt aus einer rostfreien Metalllegierung bestehen.

Die Allee aus weißem Kies säumen Sträucher, Beete und vor allem Birken, zwischen denen Gärtner arbeiten. Passend zum gesamt-freundlichen Eindruck des Anwesens werden Melia und die Helden freundlich winkend begrüßt. Am Kopf des Areals steht eine vierspännige Kutsche neben einem Springbrunnen, der direkt vor dem Haus ist, das zudem eine prächtige Trauerweide schmückt. Die ebenfalls helle Villa aus gelbem Sandstein hat zwei Flügel, welche offensichtlich als Stall und als Unterkunft für die Bediensteten bereitstehen, aber auch komfortabel eingerichtet zu sein scheinen, was auf einen großzügigen Hausherrn schließen lässt.

Wie auch die Priesterkaiser-Noralec-Sakrale ist das Dach des dreistöckigen Gebäudes mit zinnoberroten Ziegeln gedeckt, an der Traufe sind kupferrote Regenrinnen befestigt, die jeden Grünspan vermissen lassen (was ein UNBERÜHRT VON SATINAV ermöglicht).

Die Fenster sind allesamt hochwertig verglast, rechteckig und durch zwei Quer- und einen Längstreben geteilt. Der Torbogen läuft leicht spitz zu und fasst eine beschlagene und verzierte zweiflügelige große Eichentür ein.

Hinter dieser Tür erstreckt sich ein Vorraum, der nahtlos mit dem Innenhof verbunden ist. Direkt links führt eine Treppe nach oben, rechts befindet sich die Küche. Inmitten des Innenhofes erstreckt sich ein Springbrunnen aus weißem Eternenmarmor passend zum Boden, links dahinter befindet sich ein runder Eichentisch mit Stühlen als Sitzgelegenheit und rechts dahinter ein prächtiger und duftender Arangenbaum, der in seiner Höhe sogar den Brunnen überragt und bis an den Sims des dritten Stocks reicht. Zwischen des Traufen der Innenseiten des Dachs erstreckt sich eine durchgehende, leicht nach oben gewölbte Glasfläche ohne Streben, die so rein ist, dass die Helden sie wahrscheinlich erst bei Regen bemerken werden. Vielleicht fällt einem der Helden auf, dass keine Regenrinnen an der Innenseite vorhanden sind, sondern Löcher an den Ecken das Wasser durch Rohre hinweg befördern. Das reine Regenwasser gelangt übrigens in eine gewaltige Zisterne, welche unter dem zweiten Kellergeschoss ist und beinahe das gesamte Grundstück in vielen Schritt Tiefe unterhöhlt. Einem naturkundigen Helden kann auffallen, dass die auf dem Grundstück befindlichen Fichten, Buchen und Weiden Flachwurzler sind, was natürlich daher rührt, dass die unteren Gewölbe des Reservoirs nicht beschädigt werden sollen.

Hinter dem Haus schließt sich ein Glasbau an, unter dem ein Schwimmbad angebracht ist. Der Geruch des verdampfenden Wassers ist für Helden mit ausgeprägtem Geruchsinn sofort bemerkbar.

Weiterhin wichtig ist noch die große Bibliothek des Hauses, die sich über den zweiten und dritten Stock im linken Teil des Hauses erstreckt. Dieser Raum ist komplett aus Eichenholz gezimmert: Vom Boden bis zur dunklen Kassettendecke bilden Regale die Wände, welche über zwei übereinander liegende rundherum gehende Emporen verbunden und glänzende Wendeltreppen und Brückchen im Saal erreichbar sind. Einige kleine Plattformen bieten eine Sitzgelegenheit und des Nachts weicht die Kassettendecke einer dem aktuell darüber liegenden Sternenhimmels.

Weiterhin verfügt das Haus über zwei Labore (jeweils im ersten und zweiten Kellergeschoss), über ein Dampfbad (neben dem Schwimmbad), ein Oberservatorium (dritter Stock, rechter Flügel, gegenüber der Bibliothek), einen Ballsaal (zweiter Stock, rechter Flügel) und eine gewaltige Vorratskammer unter der Küche (erstes Kellergeschoss).

Von allen Räumen an der Innenseite hat man einen schönen Blick auf den Hof mit Springbrunnen und Orangenbaum, während man von den Außenseiten im Süden in die Weiten der Dämonenbrache blickt – wo Melia auch ihr Zimmer hat – und im Norden und Osten in die prächtige Metropole.

Wie Sie sicher bemerkt haben, ist das Haus die Erschaffung des Mikrokosmos einer heilen Welt, in der Luxus und Bildung gleichermaßen gepflegt werden. Wenn Sie noch weitere Ideen haben, die zu ihrer Gruppe passen, so füllen Sie andere Räume mit Leben: Auf fünf Geschossen sollte genügend Freiraum übrig bleiben.

Erste Untersuchungen und Studien

Gewiss werden die Helden das Haus ein wenig erkunden wollen, was ihnen, mit Ausnahme der Privatgemächer und des geheimen Labors im zweiten Untergeschoss, auch gestattet wird.

Vom zweiten Keller werden sie erst erfahren, wenn sie ihrer Nase nach unten folgen werden („Leichen im Keller“).

Die Bibliothek enthält viele Standardwerke, doch auch einige interessante Bücher über Dämonologie, wie beispielsweise das *Arcanum*, den *Codex Daemonis* und *Codex Dimensionis*, über Echsen wie *Die Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend* oder den *Codex Sauris*. Die *Metaspekulative Dämonologie* und die *Systema Magica* liegen in einer Leseecke interessanterweise nebeneinander aufgeschlagen, mit einigen Notizen, über ein Buch, das Roban offenbar anzufertigen gedenkt: *Die Brüder*. *Das Philosophische Denken von Rohal und Borbarad.* Den Mut zu haben, ein Werk über zwei der komplexesten Bücher anzufertigen, soll vor allem Robans Intellekt eindrucksvoll untermauern.

Lassen Sie sich von der *Magischen Bibliothek* aus der Box *Zauberei und Hexenwerk*, von deren inoffizieller Variante und von diversen Zufallstabellen für magische Bücher inspirieren – da die Helden von den Büchern ohnehin nichts aus dem Traum respektive in die Gegenwart mitnehmen werden, darf der Reichtum an Büchern ruhig gewaltig sein.

Mittels OCULUS, ODEM und ANALYS werden magiebegabte Helden gewiss ihre Umgebung erkunden wollen, weshalb die Verzauberungen hier noch einmal aufgezählt werden: Der UNBERÜHRT VON SATINAV

liegt auf der Umgebung vieler Obstschalen, den Dachrinnen und natürlich der Vorratskammer, der CALDOFRIGO auf dem Innenhof (Umgebung), dem Schwimmbad (so dass sich frisches und kaltes Wasser erst langsam aufwärmen muss) und einer Herdplatte in der Küche. Der BLICK DER STERNE ist eine Eigenentwicklung Robans, deduziert aus einem AURIS NASUS und einem modifizierten PROJEKTIMAGO. Besonders beeindruckend dürfte jedoch sein, dass die Zauberfäden bei magischer Betrachtung sich fraktal ins Unendliche fortsetzen – was nicht weniger bedeutet, als dass alle Artefakte mit dem verschollenen INFINITUM zur Permanenz verholfen wurde. Dass dieser aus der Dämonenbrache die magische Kraft bezieht, mit welcher die Artefakte aufrechterhalten werden, brachte Roban übrigens die Bekanntschaft mit dem Quitslinga ein – doch dazu später mehr.

Die Königin des Hauses

Wie bereits im Überblick angegeben wird Melia alles Mögliche tun lassen – denn der Domestik wird sich um alle Angelegenheiten kümmern – wonach den Helden gelüstet: Mocca, Kaffee, Kakao, Tabak, Schnaps, Kuchen, Kekse, Schinken, Käse – was die Helden auch an noch so exotischen und teuren Speisen wünschen, wird gebracht und serviert.

Die Räumlichkeiten dürfen die Helden einfach so benutzen, obwohl von ihren Eltern jede Spur fehlt. Im Dampfbad schwitzen, einige Bahnen im angenehmen Schwimmbad ziehen oder sich daneben sonnen, in der Bibliothek stöbern oder sich in einer der großzügigen Suiten ausruhen.

Melia klettert übrigens leidenschaftlich gerne auf den Orangenbaum, um den Helden die vollen Früchte von oben zuzuwerfen und legt auch ansonsten ein kindliches Verhalten an den Tag, das ständig von intelligenten Fragen und sogar Disputen über die Götter oder Magie durchbrochen wird. Vergessen Sie nicht, dass Melia die Helden stets duzt. Einige typische Aussagen des Mädchens, die als Aufhänger für ein längeres Gespräch diesen können, seien im Folgenden genannt:

- Zu einem Elfen: „Willst Du mit mir auf den Baum klettern? Da oben hat man einen wunderbaren Blick und die Blätter und Früchte duften so gut!“
- Zu einem Magier: „Und an welcher Akademie hast Du denn studiert? Hast Du auch schon die *Systeme der Magie* gelesen?
- Zu einer Hexe: „Du hast so schöne Haare. Bist Du eine Hexe?“
- Zu einem Geweihten, wenn die Helden schon etwas verwundert sind: „Liebt Dein Gott Dich auch so sehr, wie mein Papa mich lieb hat?“
- „Wo meine Eltern sind? Sie arbeiten den ganzen Tag, das ist ganz normal. Aber langweilig braucht mir ja nicht zu sein, da ich nun interessante Gäste habe“.
- In einem Disput über Glauben und Magie: „Wenn die Götter die Ordnung verkörpern und die Dämonen das Chaos, aber beides höhere Wesenheiten sind, warum sollen dann nur die Dämonen und nicht die Götter beschwörbar sein?“
- Auf die Frage, was ihr Vater denn mache: „Mein Papa ist Artefaktmagier und verkauft seine Stücke nach ganz Aventurien. Das Haus hier hat er von Dschinnen erbauen lassen und ein Luftelementar macht bei uns manchmal sauber.“
- Um die Helden völlig zu schockieren und zu begeistern: „Einmal war sogar mal jemand aus der Vergangenheit hier, mit dem mein Papa beim Tee einen ganz langen Disput geführt hat. Da habe ich wirklich viel gelernt.“

Zu Tisch

Wie im Hause Walboren üblich wird eine eigens für Festessen angeheuerte Mannschaft aus Garether Spitzenköchen für das leibliche Wohl der Gäste sorgen.

Gegen Abend wird Roban einkehren und zwar beim Anblick der Helden kurz ein wenig überrascht sein, sich dann jedoch überschwänglich freuen. Die Helden sollten zu diesem Zeitpunkt größtenteils wieder im Hof versammelt sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Oh, Melia, Gäste, wie ich sehe!“ ruft ein durch die Flügeltür hereintretender Magus in den Innenhof, der an seiner reich bestickten grauen Reiserobe leicht als solcher zu erkennen ist. Er hat ein wohlgepflegtes Äußeres: Sein kurzer Bart ist akkurat gestutzt, sein mittellanges dunkelgraues Haar fällt geschmeidig bis zu seinen Schultern, der Stoff seiner Robe ist von seidigem Glanz erfüllt und seine Zehenstegsandalen scheinen der neuesten Vinsalter Mode zu entsprechen. Über einer schmalen Nase blicken euch zwei intelligente Augen entgegen, während er auf euch zugeht: „Mein Name ist Roban, seid willkommen in meinem Hause! Ich hoffe, ihr habt schon eine der Suiten bezogen oder ein angenehmes Bad genossen, doch ich bin mir sicher, dass Melia“ – er lächelt zu ihr herüber – „als vorzügliche Gastgeberin hoffentlich keine Annehmlichkeiten ausgelassen hat. Nundenn!“ Er klatscht in die Hände. Umgehend eilt der Hausdiener heraus: „Jonathan, veranlasst bitte der Aufbau der Festtafel hier im Innenhof für ein veritables Essen üblicher Manier unseres Hauses!“ Der Diener verneigt sich kurz und danach setzt sich Roban an den runden Tisch, euch neugierig anschauend.

Binnen der nächsten halben Stunde kommt eine Schar Diener ins Haus, welche eine Festtafel aufbaut, wie es sich gehört: Separate Gläser für Weine, Schnaps und Sekt, mehrere Reihen Besteck, eine gepolsterte Leinentischdecke sowie Tuchservietten, Porzellangeschirr und Silberbesteck sowie mehrarmige Kandelaber, die mit weißen Kerzen bestückt werden und bequeme Lederstühle zum anständigen aber bequemen Essen.

Lassen Sie ihre Helden Proben auf Etikette würfeln, die um bis zu 7 Punkte erschwert sein dürfen.

Spielen Sie ruhig die Folgen missglückter Proben aus: Der Held muss unvermittelt rülpsen oder nimmt Essen in die Hand bis hin zu Kleinigkeiten, bei denen plötzlich das Brotmesserchen zum Schneiden des Chateaubriand benutzt werden soll, Fettränder am Weinglas bleiben, weil vergessen wird, sich den Mund abzuputzen oder die Serviette schlicht nicht auf die Beine gelegt wird.

Gerade wenn der Tisch gedeckt sein wird, betritt Caldorian Tiget den Raum, den Roban als seinen Onkel vorstellt.

Die Gänge
Um Ihnen die Gestaltung des Menüs zu erleichtern folgen nun die Beschreibungen der Gänge, die Sie zwischen das Gespräch einstreuen sollten. Bedenken Sie, dass die ganze Zeit über eine Schar Diener bereitsteht, um umgehend für Nachschub an Getränken zu sorgen oder die Gäste bei der Wahl zu beraten, sich nach dem Befinden zu erkundigen oder nach dem Essen feinen Drôler Pfeifentabak anzubieten.

Erster Gang: Amuse-Gueule
Der Koch mit dem fein ziselierten Schnurrbart betritt den Raum mit einem Tablett, auf dem sich mehrere Tellerchen mit orangefarbenen Pastetchen befinden: „Ein Gruß aus der Küche: Lachs-Orangen-Parfait mit Pistaziensplittern an einer Champagner-Zitronensauce“. Der milde Duft aus Lachs und Orangen ist durchwirkt von einigen sanften Gewürznoten wie Dill, auch ein Hauch von Salbei scheint in der Komposition enthalten zu sein sowie Muskat. Bedächtig esst ihr das Meisterwerk, während die Unterhaltung ihren Fortgang nimmt.

Zweiter Gang: Vorspeise
Eine Suppe wird auf einem Servierwagen hereingerollt, die sanft nach Möhren duftet. Abgesehen von einer einem Möhrenstreifen, der dekorativ inmitten des Tellers schwimmt, hat die Suppe einen klaren karottigen Farbton. Ihr Geschmack ist mild-aromatisch, aber auch appetitanregend.

Dritter Gang: Großes Hauptgericht
Der Geruch von besten bornischen Erdäpfeln dringt ebenso an eure Nase, wie der satte Duft von gebratenem Rindfleisch. Tatsächlich könnt ihr beim Hereinfahre des Wagens mehrere Teller entdecken, auf denen saftig-dicke Fleischscheiben liegen, zu denen gigantische Kartoffeln mit Quark gereicht werden. Der Koch verneigt sich kurz: „Chateaubriand, innen zart rosa, mit einem Hauch Aranischen Pfeffers.“

Vierter Gang: Kleines Hauptgericht
Euer Gastgeber scheint es sehr gut mit euch zu meinen, denn ihr entdeckt einen Auflauf aus Auberginen, auf dem Hartkäse zerraspelt worden ist, der als kleines Häufchen beschaulich neben einer Rehkeule liegt. Glücklicherweise war zwischen den beiden Hauptgängen eine längere Pause, obwohl ihr zugeben müsst, dass es langsam reicht. Mit Genuss – aufgrund des guten Geschmacks und der außerordentlichen Zartheit des Fleisches und Knusprigkeit der panierten Auberginen – aber mit Mühe verspeist ihr diesen Gang, während ihr immer wieder leise aufstoßen müsst.

Die beiden letzten Gänge:
An fünfter Stelle wird eine Käseplatte bereitgestellt, die manche ob ihres leichten Gestanks anwidern mag. Doch den Kenner guten Käses wird es ein Fest sein, den Havener Handkäse neben blauem Ragather Edelpilz und Goldfelser Weichkäse zu entdecken. Doch auch Spezialitäten mit Kümmel, Frischkäse von Ziege, Kuh und Schaf sowie Weißschimmelkäse der Region laden zum Schmaus ein.
Schließlich gibt heiße Himbeeren auf einer Vanillecreme, die den Magen endgültig stopft.

Im Gespräch mit Roban
Während des Essens interessiert sich Roban vorwiegend für die Vita der Helden, doch wird gerne Auskunft über seine Forschungen geben. Streuen Sie einige Informationen zu seiner Familie ein, dass seine Frau und seine Schwester Weißmagierinnen sind, er selbst mit Artefakten arbeitet und vor einigen Tagen mit Meister Okharim aus Khunchom gesprochen hat.
Bei Nachfragen bezüglich der Artefakte im Haus und konkreten Fragen zu Büchern wird Roban bereitwillig Erklärungen abgeben und versuchen, die magischen Sachverhalte anschaulich zu beschreiben. Er ist kein Mann der Fremdworte, obgleich er sie durchaus versteht, sondern vertritt die Ansicht, dass Magie bei weitem nicht so komplex ist, wie sie allgemein dargestellt wird. In Bezug auf nichtmagische Charaktere am Tisch wird er gerne zu Vergleich anheben, dass gekonnte Kriegskunst oder Phexisches Handwerk ebenso komplex sein könnten, diese sich jedoch nur über ein anders Gebiet erstreckten.
Robans Ansichten sind äußerst tolerant bis hin zu demokratisch, obwohl der das Feudalsystem niemals infrage stellen wollte.
Sein Kollege und Onkel wird die meiste Zeit schweigend dabeisitzen und Roban nickend bestätigen, um sich nach dem Essen von den Helden zu verabschieden: „Ich danke für die angenehme Gesellschaft und muss mich verabschieden. Beim Anbruch des Tages werde ich Olport begeben, um dort noch einige Fragen zur Runenmagie beantwortet zu bekommen.“
Dieses Kapitel ist die letzte Instanz zur Bildung einer reinen Fassade, die jedoch hier schon ihre ersten Seltsamkeiten aufwirft. Einige typische Aussagen Robans:

- Magierphilosophie: „Viele Theorien sind wahr, auch wenn diese sich gegenseitig widersprechen. Es gibt oftmals einen wahren Kern, doch diesen zu finden, ist die Aufgabe des Wissenschaftlers. Die Götter sind zweifelsohne mächtige und lebendige Wesenheiten, die eine erhebliche Auswirkung auf die Welt haben.“
- Götterglauben: „Ich glaube nicht nur an sie, sondern ich weiß, dass es sie gibt, wie sich ein jeder Geweihte aufgrund der Nähe zu ihnen sicher sein muss, dass sie leben. Zwar verehre ich sie nicht, aber ich schätze sie, denn schließlich genießen wir Menschen die gottgewollte Ordnung, die sich vom Chaos unterscheidet.“
- Melias arkane Macht: „Ja, sie ist ein sehr begabtes Mädchen.“ Dann bedeutet er den Helden mit einem Blick, nicht vor ihren Augen solche Fragen zu stellen. Im Nachgespräch wird er erklären, dass er sie nicht mit zu hohen Erwartungen verunsichern möchte.
- Schwarzmagische Bücher in der Bibliothek: „Wer das Böse bekämpfen will, muss es auch kennen – einen gefestigten Geist vorausgesetzt. In der Stadt des Lichts sind schließlich auch etliche verbotene Schriften zu besichtigen.“
- Über Melias Freiheiten: „Sie ist ein Mensch und der Mensch ist frei. Weshalb sollte ich ihr Vorschriften machen, wenn sie doch jetzt schon so gut über sich und andere gebieten kann?“
- Woher er die Kraft hat, so mächtige Artefakte zu wirken: „Dies ist alles eine Frage der Zaubertech-

nik. Aus Wissen wird Macht – das hat schon Rohal der Weise korrekt festgestellt."

- Woher er das Wissen hat: „Erbe, Beziehungen, Sammelleidenschaft. Die *Systeme der Magie* habe ich vor einigen Jahren bei einem Trödler in Honingen erworben – der wusste gar nicht, was er da verkaufte."
- Echsen: „Ihr solltet Euch keinesfalls von Vorurteilen leiten lassen. Nicht umsonst haben die Schuppigen über ein Zeitalter geherrscht. Ihre Magie ist wirkungsvoll, wohlgeordnet und dennoch mit der Natur im Einklang. Meisterhaft!"
- Fremdworte: „Sie verschleiern oftmals die Bedeutung vor einer Fassade aus vermeintlichem Können und Wissen. Nur, wenn sie nur fachlichen Einordnung taugen und umständlich beschreibbare Sachverhalte kurz und genau benennen, haben sie ihre Berechtigung."

Während des Gesprächs blickt Roban immer wieder zu seiner Tochter hinüber, als wolle er sich ihrer Gunst versichern. Dies sind die einzigen Gelegenheiten, in denen die Helden aus seiner Unsicherheit auf die starke Liebe zu seiner einzigen Tochter Melia schließen können, da er ansonsten gesittet, kultiviert und beherrscht am Tisch sitzt.
Lassen Sie ihre Spieler bisweilen Proben auf Sinnenschärfe würfeln. Gelingt die erste Probe, ist eine Folgeprobe auf *Menschenkenntnis* +7 angebracht, um die vermeintliche Unsicherheit richtig zu deuten. Je öfter eine Heldin das Verhalten beobachtet, desto leichter wird die Deutung: Pro gelungener *Sinnenschärfe*-Probe wird die Probe auf *Menschenkenntnis* um 1 erleichtert (was bedeutet, dass 7 gelungene *Sinnenschärfe*-Proben die *Menschenkenntnis*-Probe nicht weiter erschweren).
Danach sollte Roban den Helden vor allem als liebevoller Vater erscheinen. So verwerflich es ist, was er seiner Tochter angetan hat: Er handelt aus der vollen Überzeugung, ihr etwas Gutes zu tun, da er blind ist gegenüber seiner eigenen Eitelkeit und Machtgier.
Er wird Melia noch einen zärtlichen Gute-Nacht.Kuss auf die Stirn geben, ehe sie zu Bett geht und sich zwischenzeitlich auch nach ihrem Befinden erkundigen.
Das Wissen Robans ist so umfangreich, dass er gewiss einen Helden finden wird, mit dem er vorzüglich parlieren kann. Sobald das Gespräch fachlich wird und unter vier Augen stattfindet, beginnt Roban sogar auch mit der Verwendung von Fremdwörtern und Fachausdrucken, von denen der Held womöglich noch nie etwas gehört hat.
Erst sobald Roban bemerkt, dass sein wohlgemeinter Plan aus den Fugen gerät, wird er tatsächlich böse handeln. Roban sollte einen neugierigen Helden aussuchen, bevorzugt einen magiebegabten Helden. Er bietet sich als ‚Opfer' für Robans Gestaltwandler geradezu an.

Familiengeheimnisse

Melias schwarzes Erbe

Die Helden kommt just vor dem Ereignis der Transformation Melias ins Traumgeschehen, von Boron gewollt ähnlich dem Prinzip der karmatischen Kausalknoten.
Wenn die Helden Melia magisch untersuchen möchten, so wird sie dies zwar gestatten, doch spätestens nach einer Stunde wird ihr langweilig, wenn die anderen sie nicht unterhalten.
Erfolgt dies für den Analysten unförderlich, sind passende *Selbstbeherrschungs*-Proben zu veranschlagen.
Die Szene einer Analyse kann sich dabei sowohl spannend als auch lustig gestalten: Um den Magier nicht allzusehr abzulenken, könnte die Gruppe ein stummes Theaterstück aufführen, das Melia gebannt anschauen könnte oder ähnliches. Natürlich ist es auch möglich, sie einfach im Schlaf zu beobachten.
Eine Ansicht mittels OCULUS und mehr als 12 ZfP* fördert zutage, dass sie ungeheuer magiemächtig ist und blendet die Zauberin für den Rest des Tages einhergehend mit Kopfschmerzen (Teclador-Effekt: KL -2, bis sich die Magierin durch mindestens sechs Stunden Schlaf erholt hat). Bei weniger als 12 ZfP* erscheint sie als gewöhnliches magiebegabtes Kind: Iribaar weiß sein Werk gut zu verschleiern. Für ODEM und ANALYS dienen folgende Tabellen als Anhaltspunkt.

ZfP*	Detailstufen: ODEM ARCANUM
0-2	Melia trägt eine magische Begabung in sich.
3	Eine überdurchschnittliche Ansammlung von Magie scheint beim Mädchen vorhanden zu sein: Die astralen Fäden sind stark ausgeprägt.
7	Das Astralgewebe ist noch sehr jung, was nicht weiter überrascht, und die Fäden sind wohlgeordnet, doch im dahinter liegenden Gewebe des Astralkörpers sind einige unregelmäßige Spiralen vorhanden, die sich in sich selbst zu drehen scheinen und den Blick auf alles dahinter liegende mit einem Flimmern verbergen.
12+	Hinter den sich drehenden Spiralen verdichten sich die Fäden immer weiter und fraktal, wobei die sich ähnlichen aber niemals gleichen Gebilde immer kleiner werden, bis ins Unendliche sich fortsetzend. Doch es will dir gelingen, den wirren Anordnungen zu folgen bis sich alle zu einer gleißenden Sonne verdichten, die sich pulsierend im ganzen Körper bis in jedes Glied fortsetzt und offenbar einen Ausläufer hat, als sie in Deinem Geist in tausend gleißende Teile zerbirst, dich blendet und dir einen schweren Schlag mitten in den Kopf versetzt (die Auswirkungen entsprechen dem Teclador-Effekt).

ZfP*	Detailstufen: ANALYS ARKANSTRUKTUR
0-2	Erkennbar ist eine wohlgeordnete Struktur von Matrixfäden, welche den Astralleib in typischer Form ummanteln. Aufgrund der geometrisch-exakten Anordnung wird Melia Zauber nach einer Ausbildung gut kontrollieren können.
3-7	Hinter der wohlgeordneten Struktur brechen die Muster plötzlich auf und setzen sich organisch-chaotisch ins Innere fort, wobei sich die leicht iterative Struktur ständig selbst bricht. Ausläufer ungeordneter Fäden flüchten in eine Form eines gepressten Kraftknäuels, was an dämonische Muster erinnert. Da diese mit den natürlichen Fäden im Inneren des Astralkörpers korrespondieren, wobei erste überwiegen, könnte es sich um eine temporäre astrale Irritation handeln.
8-12	Doch weit gefehlt! Immer chaotischer und dicker werdend, aber dennoch feinere Strukturen

bildend, so dass einem fast schwindelig wird, setzten sie sich ins Innere des Körpers fort, wo sie sich zu einer mächtigen Sonne rein chaotischer Kraft verdichten. Handelte es sich nicht äußerlich um ein unscheinbares Mädchen, müsste in der Machtfülle auf einen alten Drachen geschlossen werden, der jedoch seine Kraft aus dem Chaos bezieht. Diese Verbindung des Astralleibes mit dem Chaos lässt auf einen Daimoniden schließen, was jedoch den natürlichen Anordnungen gänzlich widerspricht.

13-17 Die Astralfäden des Inneren sind direkt mit dem Geist der Analysandin verbunden, so dass es offenbar möglich sein könnte, eine spontane Kraftauswirkung auszulösen, wobei diese von Ordnung geprägt, während die Zauberwirkung selbst dämonisch-chaotischer Natur wäre. Aufgrund der fraktalen Struktur, die sich bis ins Unendliche verdichtet, handelt es sich um eine infinite Applizierung – einem Artefakt nicht unähnlich. Doch wie gelangt Artefaktmagie in einen lebendigen Körper? Ist diese doch lediglich für unbelebte Objekte ausgelegt!

18-25 Tatsächlich sind zwei Matrizen miteinander verwoben und – die Auswölbung, hinter der sich nach verschiedenen Spekulationen die Seele verbergen soll – ist offenbar selbst von Fäden durchdrungen! Im Aufbau wirkt der Organismus wie von einer chaotischen Krankheit infiziert. Die göttlich gewollte und ordentliche Struktur hält zwar noch die Überhand, doch die filigranen Verästelungen werden bald den gesamten Leib vollkommen kontaminieren!

25+ Es gibt eine Komponente, die nach Außen führt! Gut versteckt, das Meisterwerk eines großen Täuschers! Sofern der mit Fäden fein durchwirkte Hohlraum der Sitz der Seele ist, und die winzigen Verästelungen – theoretisch – eine Verbindung mit dem karmalen Urgrund eingegangen sind – sozusagen als Gefängnis, könnte ein Teleport bewirkt werden. Wohin führt denn dieses Band? Vom Körper aus ist ein Loch in die Sphären zu entdecken, wie bei Dämonen, die in den Limbus ausgewichen, aber immer noch an die Dritte Sphäre gebunden sind. Ist das Kind, aufgrund der dämonisch-chaotischen Unordnung, etwas an die siebte Sphäre gebunden? Das würde einen Teleport der Seele bewirken? So gekonnt verschleiert? Welchen Dämonen Widerwerk ist dies – es kann nur der Meister der Täuschung sein!

Zum Ende der Analyse tritt in jedem Fall der Teclador-Effekt auf. Ergebnisse aus Magiekunde-Proben, die zum tieferen Verständnis dringend notwendig sind, werden hier jetzt nicht berücksichtigt, sondern in die Hände der Spielleiterin gelegt. Nach Fragen, die im Analysetext untergebracht sind, ist in der Regel – und wie es die Dramaturgie erfordert – eine *Magiekunde*-Probe angebracht, wobei eventuelle Spezialisierungen auf *Dämonologie, Sphärologie, Magietheorie, Magische Analyse* und *Artefaktherstellung* erhebliche Erleichterungen mit sich bringen sollten.

In Melias Astralleib sind bereits alle Anlagen vorhanden, um sie mit Beginn des Transformationsprozesses zu einem Daimoniden werden zu lassen: Mit der Umformung des Astralleib verändert sich bekanntermaßen auch der Körper. Bisher wird dieser Umstand von einer stabilen Matrix verschleiert, die jederzeit vom darunter verborgenen Brodem zerstört werden kann.
Weiterhin ist die Seele von einem noch unausgeprägten Netz aus Fäden umspannt, die sich erst verflüchtigen, sobald Melia in Iribaars Domäne angelangt ist. Derzeit ist dieses Muster bei weitem zu schwach, um die Seele Borons Armen zu entreißen, doch wenn die Umwandlung zum Daimoniden erst einmal vollständig vollzogen ist, wird jede Hilfe zu spät sein. Die Aufgabe der Helden ist es natürlich, es gar nicht erst so weit kommen zu lassen und Melias Freitodwunsch nachzukommen.
Sollten die Helden explizit Roban untersuchen wollen, können sie bei einem sehr guten Resultat erkennen, dass sein Samen dämonisch pervertiert ist und möglicherweise bereits auf einen Pakt Robans mit Iribaar schließen, der ihm die Anleitung zur Selbstverwandlung gegeben hat – wobei, um es zu betonen, Roban weder der integrierte Seelenteleport noch die vorzeitige Verwandlung Melias bekannt ist: Er hat seinen Pakt in seinem Übereifer nicht exakt genug für einen Amazeroth formuliert, der die Lücken des Vertrages mit Leichtigkeit ausnutzen konnte.

Geschwisterliebe

Wahrscheinlich auch aufgrund Robans unattraktiver Gattin oder auch aus anderen Gründen sind er und Mirka eine sexuelle Beziehung miteinander eingegangen. Dies bringt mit sich, dass beide Geheimnisse untereinander austauschen und Mirka mittels ihres scharfen Verstandes das Spiel zu entlarven droht. Hinzu kommt noch, dass sie von Roban ein Kind erwartet, doch neben Melia will er kein weiteres dulden – erst recht nicht von seiner Schwester. Deshalb beauftragt er einen seltenen Dämon.

Tod den Helden!

Sobald die Helden das Geheimnis Melias gelüftet haben und dabei sind, das Mädchen zu retten – was in Robans Augen nur die Verhinderung seiner Pläne ist – will er die Helden aus dem Weg schaffen.
Zum einen beauftragt er einen Attentäter, zum anderen hält er einen Helden bei sich zu Hause – beispielsweise mit dem Angebot einer Einführung in die Bibliothek, geheime Bereiche der Magie oder auch einen einfachen Disput. Der bei Roban gebliebene Held wird unverhofft vom Gestaltwandler, der die Gestalt des Archomagus annimmt, in den Limbus gerissen.
Hinter den Mordversuchen steckt ein einfaches Motiv: Er will nicht in seinem Vorhaben gebremst werden, seine geliebte Tochter zur mächtigsten Magierin Aventuriens zu machen.
Dazu hat Roban einen Pakt mit Iribaar geschlossen, der ihm zum Tausch der Seele mit geheimen Informationen versorgt. Robans Liebe zu seiner Tochter geht so weit, dass er für sie seine Seele opfert, daran glaubend, dass diese ein Äon in der Seelenmühle zu leiden hat und er zum Dämon werden wird!

Der Attentäter
Der Auftragsmörder könnte bei einem der Nachtspaziergänge (siehe entsprechendes Kapitel) zuschlagen. Dabei handelt es sich um einen Scharfschützen, der auch ausgezeichnet im Nahkampf ausgebildet ist und sich gutes Gold erhofft.
Als Fernwaffe benutzt er eine fertig gespannte Windenarmbrust, deren Bolzen mit Morfugift bestrichen sind, was den Schaden pro Schuss zusätzlich um W6 SP erhöht (also 3W6+6; sofortige Wirkung), im Nahkampf zwei Schwerter, die er beidhändig führt.
Als Rüstung trägt er eine Krötenhaut, die ihn an Brust und Rücken schützt sowie Armschienen aus Stahl (RS Trefferzonen: 0/3/2/2/3/3/0/0).

Die Werte des Auftragsmörders

Schwert:	**IB**	17	**AT**	16	**PA**	15	**TP**	W+4	**DK**	N	
Armbrust:	**IB**	17	**FK**	27			**TP**	2W+6			
LE 38	**AU** 43	**KO** 17	**RS** 2	**GS** 7	**MR** 3						

Sonderfertigkeiten: *Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf II, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kampgespür, Klingensturm, Klingenwand, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Parierwaffen II, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag*

Sofern die Helden zu unterliegen drohen, wird Melia den Attentäter in einem Anfall chaotischer Wut pulverisieren und danach die Helden eventuell spontan heilen, wobei dämonische Nebeneffekte auftreten: Ein niederhöllisch kalter Hauch bleibt zurück, die Asche des getöteten Attentäters stinkt und um die Heilung scheinen sich Myriaden von Schlangenzungen zu kümmern, welche die Verwundungen ‚weglecken'.

Dämonische Liebe ♫
Als Roban und die besagte Heldin miteinander disputieren, verabschiedet sich Roban kurz auf's stille Örtchen. Zurück kommt der Gestaltwandler, der dem Erzmagier exakt gleicht. Ehe sich die Heldin versieht, wird diese vom vermeintlichen Roban in ein Gefängnis im Limbus gerissen. Dazu muss die Heldin jedoch berührt werden. Sofern es doch zu einem Kampf kommen sollte, sind die Werte des Gestaltwandlers im Kapitel „Yaz-Mik-Kol" aufgeführt.
Macht hat Roban über dieses Wesen erlangt, indem er einen Quitslinga in den Gestaltwandler beschworen hat, weshalb der Dämon keine Kraft für eine Verwandlung aufwenden muss. Der Quitslinga wiederum ist Bestandteil der Paktbedingungen und dient Roban schon seit Jahren bedingungs- und willenlos.
Im Limbus vollzieht sich jedoch etwas, das Roban nicht erwarten konnte: Der intelligente Quintslinga verliebt sich aus unerfindlichen Gründen in die Zauberin, ihr dabei ihr eigenes Antlitz vorgaukelnd.
Die Spannung erhöht sich, wenn Sie der Heldin die Erlebnisse unter vier Augen schildern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als Roban Dir ein Stück köstlicher Schokolade reicht, packt er unvermittelt Deine Hand mit übermenschlicher Kraft und reißt Dich mit Wucht durch die Luft über den Tisch. Unvermittelt reißt ein Spalt im Sphärengefüge auf, hinter dem ein graues Wabern zu sehen ist und er springt mit Dir in den grauen Limbus. Ein Gefühl des Falls überkommt Dich und Du bemerkst, in einem Gefängnis eingesperrt zu sein: So sehr Du Dich mit Deinem Willen anstrengst; Gitter hindern Dich am Fortkommen.

Besonders spannend ist es, wenn Sie die betroffene Heldin nun erst einmal in einem Nebenzimmer zappeln lassen, während der Kampf mit dem Attentäter tobt, um ein Gefühl der Gleichzeitigkeit zu evozieren. Sobald der Kampf zu Ende ist, ist spätestens folgende Passage fällig:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kurz manifestieren sich vor Dir die Umrisse einer Gestalt, die Dich hinfort trägt, als Du plötzlich auch ohne magische Hilfe wieder normal sehen kannst: Du befindest Dich in einer grauen Zelle, die sich vermutlich irgendwo im Limbus befindet. Die Wände sind glatt, nahtlos und matt.
Roban tritt auf Dich zu, verändert aber augenblicklich sein Äußeres und gleicht sich Deinem Erscheinungsbild an. Du stehst nun vor Dir selbst, wie in einem seitenverkehrten Spiegel. Die Kopie Deiner selbst wirkt so echt, dass Du es kaum von Dir zu unterscheiden vermagst – sogar die kleinen Fältchen in den Augengruben, die Handlinien, die Nase und die Pigmentierung Deiner Haut gleichen genau Dir.
Eine Weile steht ihr schweigend voreinander, dann schaut Dich das Wesen – Du selbst – mit einem Blick von Überraschung, Verlorenheit und Verträumtheit an: „Du – Du … nein!" Sanft ist die Stimme, die Deine ist, aber in Deinen Ohren etwas anders klingt.
Klingt da ein Hauch von Verliebtheit mit?
„Oh … Du – bist so schön! Eigentlich müsste ich Dich töten … aber Du bist so schön!"
Sanft streicht das Wesen über Deine Wange und wandelt sich zu einer Gestalt, die kaum Gesichtszüge aufweist und eine samtig rote Haut hat.
Erst jetzt begreifst Du, dass dies das wahre Erscheinungsbild der Kreatur ist. Dann verhallen die Worte im Raum: „Du bist so schön!" Du bist allein.

Die Aufgabe der Spielerin besteht nun darin, ihren Charakter mit einigen kleinen Änderungen am Spieltisch zu Verkörpern. Nach dem Kampf werden die angeschlagenen Helden und Melia nach Hause zurückkehren wollen, wo der Gestaltwandler in Form der Heldin sitzt, mit Roban parlierend.
Um dem Anschlag auf den Grund gehen zu können wird Roban den Helden einen Dispens erteilen, der ihnen Zusammenarbeit mit den Akademie der Magischen Rüstung ermöglichen wird. Diese könnten aufgrund ihrer Verbindungen zur KGIA gewiss weiterhelfen. Der Abend verläuft an sich ohne weitere Vorkommnisse.

♫ Um ein Gefühl der Unsicherheit und Seltsamkeit zu vermitteln, empfiehlt sich sozusagen als ‚Doppelgängermotiv' das Stück „Tearing Herself Away" von Philip Glass aus dem Sountrack des Films „The Hours" zu verwenden.
Immer, wenn ein Doppelgänger auftaucht – seine Gattin, der Diener – wird diese kleine Melodie für reichlich Unbehagen sorgen.

Wann Roban seine Frau und den Diener beseitigen lässt liegt ganz in ihrer Hand. Taucht die Gattin vor dieser Szene mit dieser wunderbar seltsamen Musik auf, könnten die Spieler das Motiv fehldeuten, als die ‚Seltsamkeit der Gattin' o.ä. Erst, wenn sie bemerken, dass ein Doppelgänger sein Unwesen treibt bemerken sie, dass die Gattin längst tot ist, indem sie das Motiv nachträglich richtig deuten, was besonderen Horror aufkommen lässt.
Der Gestaltwandler lässt sich übrigens entlarven, denn dieser trinkt keinen Alkohol und mag keine Musik!

In der Akademie der Magischen Rüstung
Wie im ersten Abschnitt erzählt liegt die Akademie gegenüber der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale, wohin sich die Helden einfach begeben müssen.
Sollten die Helden das Gebäude nachts erreichen, erwähnen Sie unbedingt die etlichen lanzettförmigen Fenster der Akademie, welche die Helden wie tausend Augen anstarren.
Sobald die Gruppe eintrifft und den Wachen den Dispens vorzeigt, werden diese nicht nur ohne weiteres eingelassen, sondern hofiert. Ein anerkennendes „Ah, von Meister Walboren" wird ihren Lippen unerwartet entgleiten.
Illiam Eulenstein wird sich der Gruppe annehmen und könnte ein bekanntes Gesicht aus dem Abenteuer „Der Turm von Schenn Udwar" sein. Sollte es Mittags- oder Abendzeit sein, wird der hagere Blondkopf die Helden zum Speisesaal geleiten, wo die Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund auf sie wartet. Ansonsten ist sie in ihrem Büro anzutreffen. Sobald sie den Dispens Robans erblickt, wird ihr auch ein leises Raunen entgleiten und den Helden umgehend unentwegt die volle Unterstützung anbieten.

Im Speisesaal
Wie in einem Kloster existiert ein Rednerpult, an welchem aus bekannten Büchern wie dem „Hilfreychen Leytfaden des wandernden Adepten" rezitiert wird.
Es gibt eine lange zweigeteilte Tafel, an deren Kopf – einem quer gestellten schweren Eichentisch – die Spektabilität mit den Magistern zu speisen pflegt. Weit vorne sitzen die jungen Eleven, gut im Kontroll- und Sichtbereich der Lehrkräfte, während weiter hinten die älteren Candidatae und Studiosi Platz finden. Verdiente Adepten oder Gäste wie die Helden nehmen direkt vorne an der Tafel Platz, die für zehn Personen Raum bietet. Mit großer Geste werden die Helden, obwohl sie der Spektabilität noch gar nicht bekannt sind, als berühmte Recken Aventuriens vorgestellt.
Diese Szene eignet sich als lustige Einlage, ehe sich die Helden wieder dem Ernst des Alltags stellen müssen.
♫ Dementsprechend eignet sich – je nach Belieben – Musik aus den Harry-Potter-Filmen.

Zu Kaffee und Kuchen
Racallas Arbeitszimmer befindet sich im Obergeschoss der Akademie an einer großzügigen Terrasse Richtung Innenhof mit schönem Blick auf die Kaiserstadt.
Während die Helden mit ihr im Arbeitszimmer sitzen und gemütlich Tee trinken und Kuchen essen, klopft es an der Tür und einer der Magister tritt herein, um vom Tod Mirka Walborens erschrocken zu berichten.
Racalla wird davon völlig entsetzt sein und mit den Helden umgehend zum Ort des Geschehens gehen.
Wenn Sie das Abenteuer „Der unerwünschte Gast" einweben, können nun die darin vorgesehenen Nachforschungen zur dämonischen Wesenheit beginnen, die in dem neu angebauten Fachwerkgeschoss ihr Unwesen treibt, wo dann auch die Leiche zu finden wäre. Ansonsten liegt diese bereits im Leichenkühlraum der kriminalistischen Abteilung der Akademie.
Eine magische Analyse wird zutage fördern, dass etwas Dämonisches am Werk war, das in seiner Struktur völlig Fremdartig erscheint.
Wenn Sie ein Gespräch mit Racalla lieber auskosten wollen mit freundlicher Verabschiedung, kann die Helden auch ein Brief vom Tod Mirkas unterrichten, der sie erneut zur Akademie gelangen lässt.

Die Obduktion
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr eilt die weitläufige Wende hinab um zu analysieren, was geschehen ist. Niemals hättet ihr geglaubt, dass die mächtige Akademie mehrere Untergeschosse hat, doch nun erreicht ihr bereits das fünfte und tiefste Kellergeschoss. Die Luft hier unten riecht kalt und abgestanden, beinahe ein wenig modrig und lediglich rußende Öllampen erhellen den Weg in die Tiefe.
Eine schwere Eisentür ist bereits halb geöffnet, aus der ein unangenehmer Geruch abgestandener Luft dringt. Offenbar wird dieser Raum fast nie benutzt. Ein Magus, der an der Tür gewartet hat, lässt einen FLIM FLAM erstrahlen, um euch mehr Licht zu gewähren: „Thiron von Igelsbrück. Ich möchte die Herren bitten, den Bericht für die KGIA anzufertigen und überwache zudem die Einhaltung der Formalia. Entsprechende Formulare für die korrekte Protokollierung sind hinterlegt." Der Mann mit den dunkeln Haaren und buschigen Augenbrauen schaut euch ruhig an, nickt und verlässt den Raum.
Auf einer Steinplatte liegt ein völlig verschrumpelter Körper, der Mirka nicht gerade ähnlich sieht.

In diesen Zustand hat sie ein Dämon versetzt, der ihr mit einem Schlag die gesamt Astral- und Lebenskraft entzogen hat.
Der Ignifaxius, den sie gewirkt hat, sollte ihr Tod werden, da der Dämon hat die Fähigkeit hat, ein Loch in den Astralkörper zu reißen und alles Leben herauszuziehen, wenn ein Magus die *Verbotenen Pforten* öffnet. Genau dies hat die Magierin leider im falschen Moment getan. Dies können die Helden herausfinden:

- Mirka hat eine Brandwunde an der rechten Hand, die vom Ignifaxius herrührt, der sie auch innerlich ausbrennen ließ
- Im Körper befindet sich keinerlei Flüssigkeit. Die Haut ist trocken wie Pergament, die Augen hängen als Glibberplättchen in den Höhlen, der Schädel ist leer, das Hirn klein und vetrocknet
- Bei einer unsanften Berührung zerbrechen die Gliedmaßen leicht
- Im Uterus befindet sich ein schwarzes, völlig verzerrtes daimonides Geschöpf. Es ist innen hohl, hat eine zerbrechliche Außenhülle und ist nicht brennbar
- Bei einer magischen Analyse können die Helden herausfinden, dass die astralen Muster des

schwarzen Fundes große Ähnlichkeit mit Melias haben – sofern sie bereits untersucht wurde

Rücken Sie mit den Informationen nur nach eingehenden Proben und der genauen Beschreibung, was die Helden zu tun gedenken, heraus. Helden mit Totenangst werden bereits das Weite gesucht haben, wenn ihnen nicht eine *Selbstbeherrschung*sprobe gelungen ist, die um den Wert in *Totenangst* erschwert ist. Auch *Raumangst* könnte in der Kammer zu Beklemmungen führen.

Anatomie- und *Magiekunde*proben führen zum Ziel. Je langsamer und detaillreicher Sie den Vorgang beschreiben, desto gruseliger wird die Szene. Lassen Sie sich von den Alien-Filmen inspirieren! Erzählen sie mit leicht zitternder Stimme, wie die Haut, die Knochen und das seltsame tote Kind knacken, wenn es einer Belastung ausgesetzt wird.

Musikalische Untermalung erweist sich in dieser Szene als kontraproduktiv, da die Spieler die Stimmung vor allem im Kopf entwickeln. Stille ist angebracht.

Wenn die Helden ein besonders gutes Rollenspiel zeigen, können sie einem Helden mit hoher Intuition zuflüstern, dass ihn das Kind irgendwie an Roban erinnert...

Die einzige wichtige Informationen ist, dass dies Robans Kind ist. Daraus können die Helden das Mordmotiv ableiten und erahnen, weshalb Melia so seltsam ist.

An nötigen Werkzeugen ist alles vorhanden, was nötig ist: Skalpelle, Pinzetten, Scheren, Öl zum Konservieren, reine Lupen und Brandöl – eigentlich zum Nachfüllen der Öllampen.

Besondere Spannung können Sie hereinbringen, indem die Heldin der Spielerin, welche den Gestaltwandler verkörpert, gegen eine Leichenöffnung ist. In einem kleinen Gerangel könnte versehentlich das Öl auf den Leichnam gelangen, sich entzünden und nur Splitter des Kindes übrig bleiben für den trockenen Vermerk im Protokoll: „Brennt nicht!“

Endlich wieder frei!

Nach dieser Untersuchung bietet der verliebte Quitslinga der Heldin im Limbus einen Handel an – wenn es diese nicht ohnehin schon von sich aus anstrebte. Er will es nicht länger ertragen müssen, diesem Despoten und Wahnsinnigen Roban zu dienen, weshalb die Verdammnis von Robans Seele unbedingt beschleunigt werden müsse. Dafür erhielte sie die Freiheit wieder und den besonderen Schutz des Dämons.

Worin dieser besteht, kann er mit einem Satz sagen: „Ich werde immer bei Dir sein! … Weit weg. Du wirst mich nie sehen. Nie spüren. Aber ich bin bei Dir. Und beschütze Dich!“

Außerdem erhält die Magierin ein schwarzes Gewand mit Glyphen, die an Arkanil erinnern, sich ständig leicht zu bewegen scheinen und im Mondschein tatsächlich silbern schimmern – wenn der Mond weiß ist.

Auf das Geschehen nach dem Erwachen aus dem Traum erwachsen faktische Auswirkungen: Zum einen erwacht die Magierin tatsächlich in diesem Gewand, zum anderen wird ihr der Quitslinga in Traumwelten beistehen und so manchen Alptraum zum Guten wenden können. Die Wirkung des Gewandes ist schlicht ein Schutz vor dämonischen Auswirkungen: Träger des Gewandes erhalten nur ein Viertel an Verfall, Beschwörungen, Beherrschungen und Austreibungen sind aufgrund des richtigen Gewandes nicht nur um einen, sondern um drei Punkte erleichtert – was in entscheidenden Situationen den Ausschlag geben mag. Roban schätzte dieses Gewand beim Ritus, um sich besser vor den negativen Auswirkungen des Dämonenbaumes schützen zu können, der als Paraphernalium notwendig war – eigentlich nur, um das Band in die siebte Sphäre aufgrund dessen Verbindung zu festigen. Folgen die Helden dem Band in den Limbus, das von Melia ausgeht, gelangen sie zur minderen Globule, die im folgenden Kapitel beschrieben wird.

Die Heldin wird also nach dem Gespräch ein Versprechen entlassen, Roban zu Iribaar zu befördern. Natürlich gilt dies dem Dämon auch als Liebesbeweis.

Nachtspaziergänge

Melia wird einen oder mehrere Helden immer wieder zu Nachspaziergängen auffordern und mit den Recken zunächst durch die Stadt streifen – einfach, um etwas zu erleben.

Eine bewaffnete Gruppe, die mit einem kleinen Mädchen durch die Stadt wandelt, wird bei einigen Leuten natürlich Fragen aufwerfen, während die Wachen am Angbarer Tor – das als einziges die ganze Nacht offen ist – alle Melia kennen und es längst gewohnt sind, dass sie nachts spazieren geht. Wenn die Sitution am Anfang noch unbekümmert ist, so wird sie sich vom Skurrilen bis zum Erschreckenden immer weiter zuspitzen. Streuen Sie die Spaziergänge immer dann ein, wenn ihrer Gruppe langweilig wird. Und notfalls kann Melia auch mal am Tag ihr Unwesen treiben – sofern wirklich niemand mehr eine Idee hat.

Der Gardist

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist eine schöne klare Sommernacht und die Sterne sind zum Greifen nah. Wenn es auch Nacht ist, lasst ihr euch nun mit Melia endlich einmal Zeit, die Architektur dieser prächtigen Stadt anzuschauen. Und wie ruhig ist es unter dem Eslamsbogen in der Nacht! Die grob gearbeiteten Reliefs wirken unter dem Mondlicht mit ihren langen Schlagschatten unheimlich und mahnend. Doch als ihr eure Laterne erhebt, um mehr Details zu erkennen, weichen die Schatten im Flammenspiel unregelmäßig zurück. Kaiser Eslam II., der anklagend auf das überschwemmte Havena zeigt, wirkt nun beinahe lebendig. Ebenso die Kaiser, Ritter und Bauern, deren Tagwerk abgebildet ist sowie der Gardist, der nun neben euch steht: „Verzeiht, kleine Kinder dürfen um diese Zeit nicht mehr auf die Straße. Ich muss Euch auffordern, umgehend nach Hause zu gehen!“ Melia entgegnet ein wenig wütend: „Ich bin kein kleines Kind. Außerdem: Kennt ihr mich nicht?“ „Es ist mir vollkommen egal. Ihr geht nun nach Hause!“ „Nein!“ „Sofort!“ Plötzlich beginnt der Gardist zu röcheln und wird blass, während diesen Melia mit bösem Funkeln fixiert. Dann sackt er tot in sich zusammen.

Schlägerei!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch kommen einige Betrunkene entgegen, die euch plötzlich wüst beschimpfen. „Olle Schlampe“ ist ebenfalls zu hören wie „Stinkender Schwachkopf“.

Geweihte werden als „Ketzer“ tituliert, Kämpfer als „Schwertfutter“ und was Ihnen sonst noch einfällt.

Ob die Helden darauf reagieren, hängt von deren Zustand ab: Haben sie selbst etwas getrunken? Sind jähzornige Gesellen in der Gruppe? Verhalten sich die Helden friedlich, werden sie irgendwann geschupst und angegriffen – die Betrunkenen wollen wirklich eine Schlägerei mit einer bewaffneten Gruppe.

Die Werte eines rauflustigen Gesellen:
Fäuste: **IB** 11 **AT** 11 **PA** 10 **TP** W6 **DK** H
LE 31 **AU** 34 **KO** 12 **RS** 1 **GS** 8 **MR** 2

Auch, wenn davon auszugehen ist, dass die Helden nicht zu ihren Waffen greifen: Dieser Kampf wird – mit zunehmender Wut Melias – immer brutaler ablaufen. Ein Schlag trifft einen der Raufbolde ‚versehentlich' so, dass sich das Nasenbein ins Hirn schiebt, dem anderen bohrt sich eine Rippe ins Herz, ein dritter muss brechen und erstickt daran, ein vierter rutscht aus und bricht sich das Genick etc. Nach dem Kampf sollte den Helden nur auffallen, dass der Kampf unheldenhaft war und doch etwas seltsam, während nun überall in der Gasse die Leichen liegen…

Tod einer Kneipe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr sitzt „Bei Damian" genüsslich beim Bier und jeder genießt auf seine Weise die Vielfalt, welche sich aus Wasser, Malz und Hopfen gewinnen lässt, während Melia schon die fünfte Limonade trinkt.
Ihr blickt belustigt und ein wenig berauscht zum Nachbartisch, wo sich ein Thorwaler und ein Horasier bis aufs Blut beleidigen, bis der Hüne dem Liebfelder eins überzieht. Schon nach kurzer Zeit entwickelt sich eine Kneipenschlägerei: Krüge fliegen durch die Luft und zerspringen an der Wand, Bänke und Tische werden umgeworfen, Stühle zu Waffen. Ihr setzt euch auch ein wenig zur Wehr, als aus Melias Mund ein ohrenbetäubendes klirrend hohes „Ruhe!" zu vernehmen ist.
Während eure Ohren heftig pfeifen, bemerkt ihr, dass alle Fenster und Flaschen zersprungen und alle Köpfe der Anwesenden geplatzt sind. Alles schwimmt im Blut.

In der Dämonenbrache

Mehrmals wird Melia mit einem oder mehreren Recken in die Brache zum Spazieren gehen, die direkt neben der Villa beginnt. Die Helden kennen bereits Melias Ausbrüche und haben das Mädchen in der Zwischenzeit schätzen und fürchten gelernt. Die zwielichtigen Gestalten, die ihr in der Brache begegnen, habe keine Gelegenheit zum Überleben. Jeder Räuber, finstere Magier oder Verbrecher wird umgehend von ihr wie nebenbei vernichtet: Manche gehen in Flammen auf und suchen schreiend das Weite, andere versinken im Boden und ersticken, manche erlangen Todessehnsucht und erdolchen sich, andere werden blutig zerrissen. Interessantereise werden freundlich gesinnte Personen oder Geweihte – warum auch immer sie sich um diese Zeit dort aufhalten sollten – nicht zu Opfern.
Wenn es auch langsam zur skurrilen Routine geworden ist, sollten die Helden stets schockiert werden, indem Sie immer etwas einflechten, wenn es niemand erwartet.
Entscheidend ist, dass Melia die Helden zu jener Globule führt, in der sie von ihrem eigenen Vater rituell vergewaltigt worden ist. Erst hier wird den Helden das ganze Ausmaß an Zerstörung, das Roban an ihr angerichtet hat, emotional wirklich bewusst. Außerdem können ihre unverhältnismäßigen Morde psychologisch als die Regression des verdrängten Leides gedeutet werden – wenn die Psychologie auch noch keine richtige Wissenschaft in Aventurien ist. Helden, die sich gut auf das Talent *Heilkunde Seele* verstehen, werden gewiss damit beginnen, was ihre Ausbrüche auch verringern wird. Gerade therapeutische Gespräche können dazu dienen, die Bindung zwischen Melia und den Helden zu festigen. Und vielleicht ahnen die Spieler schon, dass der Ausgang eher der einer griechischen Tragödie ist.

Die Globule

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gerade überquert ihr wieder einen dieser leeren Flecken, auf denen schon seit Jahrhunderten nichts mehr wachsen will. Der Geruch fauliger Gase liegt in der Luft und eine unheimliche Stille über dem verdorbenen Landstrich. Bäume sind meistens verfärbt oder zu Krüppelgewächsen verdorrt, Morast taucht unverhofft unter der Grasnarbe auf und Irrlichter lenken euch immer wieder von eurem Weg ab. Zum Glück habt ihr Melia als Führerin, die sich hier bestens auszukennen scheint. Obwohl das Areal gewaltig ist, habt ihr den Weg immer wieder zurückgefunden; auch zwischen Sümpfen und immer gleich aussehenden Ruinen und Hügel hindurch.
Nach und nach steigt ein immer dichter werdender Nebel auf, der euch schwarz umwabert. Das Mädchen ist immer noch gut erkennbar und ihr folgt ihr einfach. Als der Dunstschleier sich verflüchtigt hat, steht ihr vor einem gewaltigen schwarzen Baum, dessen Rindenfurchung an eine Blutulme erinnert. Doch dieser Baum hat keine Blätter und sein Holz ist schwarz – schwarz wie auch der Mond.

Melia beginnt immer als erstes freudig in die Baumkrone zu klettern, die in gut dreißig Schritt Höhe ist. Einen Elfen oder naturkundigen Helden wird sie stets auffordern, mitzukommen.
Untersuchen die Helden das Gehölz auf magische Weise, können sie leicht feststellen, dass es stark dämonisch ist. Geweihte werden von einem Unbehagen und einem Gefühl der Ferne zu ihrer Gottheit geplagt. Tatsächlich ist das Gebiet dämonisch verseucht vom Grad eines Unheiligtums mit allen damit verbundenen negativen Auswirkungen aus das Wirken von Wundern.
Die Arkanoglyphen auf der Robe werden violett zu leuchten beginnen unter dem Einfluss des schwarzen Mondlichtes, sich sichtbar schnell bewegen und teilweise dämonische Fratzen bilden. Sobald Melia dies erblickt, schreien Sie diesen Satz mit voller Lautstärke und schriller Stimme ihren Spielern entgegen!

„Vater, was hast Du mir angetan!"

In diesem Moment wird sie sich des gesamten Leides bewusst, das ihr widerfahren ist. Doch erzählen kann sie nichts; zunächst wird sie zusammenbrechen und bitterlich weinen.
Haben Sie den Mut und spielen sie es, damit auch die Spieler von Mitleid ergriffen werden!
In den folgenden Gesprächen wird sie Schicht für Schicht stammelnd offenbaren, dass ihr Vater sie hier vergewaltigt hat, Menschen dafür sterben mussten und

sie selbst schreckliche Schmerzen erleiden musste. Die Helden werden Roban hassen, wenn diese Wahrheit am Licht ist – und er nichts verstehen. Doch dazu wird auch keine Zeit sein, da Roban nach diesem Ereignis die Helden erst zum Endkampf antreffen wird. Nach dem Kampf wird Zeit sein für einige Worte, die der Quitslinga den Helden gewährt – aus Liebe?

Die Transformation

Melia ist beim ersten Treffen noch ein kleines Mädchen, das sich jedoch nach den Wutausbrüchen und ihrer Selbsterkenntnis verändert: Eine Maßnahme Iribaars, doch noch an ihre Seele zu gelangen. Wenn die Helden herausfinden, dass der Tod ihre einzige Rettung ist, hat der Erzdämon verloren.

Die einzige Möglichkeit, Melia doch noch zu retten, ist ein großes Wunder der Tsa. Zwar erhalten Sie als Spielleiter damit die Möglichkeit, das Haus vom Traum in die Wirklichkeit zu transferieren, wenn das Haus bestehen bleibt, doch berauben damit das Abenteuer der Katastrophe, weshalb davon abzuraten ist.

Nur, wenn es für die Gesamtdramaturgie auch anderer Abenteuer von Nutzen ist, sollten Sie zu einer solchen Maßnahme greifen.

Sukzessive verändert sich Melias Äußeres, was sie nicht nur nicht mehr salonfähig macht, sondern ein Spiegel ihres Inneren ist: Der sich transformierende Astralleib hinterlässt seine Spuren am Körper des zarten Kindes. Ihre schwarzen Fingernägel, pupillenlosen schwarzen Augen und ihr blauschwarzes Haar zeigen je nach Grad der Färbung auch an, wie chaotisch, dämonisch oder pervers ihr Verhalten ist.

Leichen im Keller

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr an diesem Nachmittag den Hof betretet, ist es vollkommen leer. Selbst im Garten arbeitet keiner. Niemand winkt euch zu. Der Springbrunnen im Hof plätschert monoton vor sich hin und die Zauber verrichten ihr Werk. Liegt da nicht ein süßlicher Geruch in der Luft?

Wenn die Helden der Spur folgen, gelangen sie schließlich in Robans Gemach, das sich im zweiten Stock befindet, an eine Geheimtür, die in der Wand verborgen ist. Als sie diese öffnen schlägt ihnen bereits ungeheurer Gestank entgegen, obwohl eine Treppe in der Wand weit in die Tiefe führt – der Grund dafür, dass an der Westwand die meiste Zeit der Ausblick nicht genossen werden kann, da keine Fenster nach draußen führen.

Die Helden gelangen in einen kleinen Raum und müssen selbst für Licht sorgen. Eine Steinplatte liegt halb offen auf dem Boden und lässt den Gestank passieren, was ein bewusster Hinweis des Quitslinga auf Robans Mordaufträge ist.

Helden mit *Totenangst* oder *sensiblem Geruchsinn* werden hier keinen Schritt weiter tun – und von Melia während der Untersuchungen der anderen an den Leichen verführt!

Am nächsten Morgen werden die Helden Melia mit ihrem Gefährten im Bett entdecken – und kaum, dass sie sich von Schock erholt haben, wird Roban das Zimmer betreten. Melia sieht zu diesem Zeitpunkt wieder normal aus, da Roban zuvor seinen Pakt erneuert hat. Iribaar hat die Auswirkungen rückgängig gemacht, wodurch Roban nun in den letzten Kreis der Verdammnis geraten ist und zur Abholung bereitsteht.

Yaz-Mik-Kol

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht alle schockiert im Zimmer und blickt auf euren verschlafenen Gefährten, der sich offenbar an nichts erinnern kann.

Ihr blickt euch noch fragend an, als plötzlich Roban im Raum erscheint, der euch ahnungslos anblickt.

Es wird jedoch kaum Zeit bleiben für lange Diskussionen, da umgehend der Gestaltwandler in Robans Erscheinung durch die Tür eilen wird, um die Helden anzugreifen. Dabei achtet er darauf, niemanden zu verletzen und pariert nicht. Roban versucht ihm währenddessen vergeblich Befehle zu erteilen.

Die Werte des Gestaltwandlers

Fäuste:		**IB**	12	**AT**	14	**PA**	-	**TP**	W6		**DK**	H	
LE	35	**AU**	40	**KO**	11	**RS**	1	**GS**	8	**MR**	6		**GW** 13

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem letzten Hieb wird der Leib des Gestaltwandlers zugrunde gerichtet. Kurze Zeit herrscht im Raum eine betroffene Stille, während Melia mit weit aufgerissenen Augen ängstlich im Bett sitzt.

Dem toten samtroten Leib entschlüpft eine hünenhafte menschliche Gestalt mit schwarzer, krustiger Haut. Aus wachen Augen blickt diese umher, dann umspielt ein bewusst gesetztes Lächeln ihre Lippen und sie nickt [Name der entführten Heldin] zu.

Dann wird der Blick des Wesens hart und ernst, auf Roban gerichtet und eine tiefe, durchdringende Stimme, die den Raum zum Erbeben bringt, erhebt sich in befehlend-mahnendem Ton: „Deine Zeit ist abgelaufen, Yaz-Mik-Kol! Der letzte Kreis ist erreicht – Dein Seelenpfand ist fällig!“

Zwischen einem dunkeln Zucken erscheint plötzlich Robans Spiegelbild, das ihn hart am Arm nimmt: „Endlich haben wir uns wieder,“ lässt es in ebengleichem Ton verlauten.

Ein letzter Blick des Vaters trifft seine Tochter und Euch, starre Angst ist in seinem Ausdruck. Dann wird er in einen dunklen Spalt gerissen und es ist still.

Wer Roban soeben geholt hat, war er selbst – als Dämon. Dies ist möglich, da die Niederhöllen außerhalb der Zeit sind und dort Zukunft, Vergangenheit und Gegenwart ineinander fallen.

Der Quitslinga applaudiert noch kurz nicht ohne Ironie und verschwindet in den Limbus.

Eine letzte Bitte

Melia wird jenem Helden, mit dem sie die engste Freundschaft geschlossen hat, heimlich und unter vier Augen nun noch eine Bitte abringen. Sie wird jedoch nicht verraten, worum es sich handelt und, dass es ihre letzte sein wird.

Die Helden haben nun die Gelegenheit mit einer normalen und sogar befreit-vergnügten Melia durch Gareth zu schlendern und mit ihr einen letzten Tag zu erleben.

Wenn Sie es richtig anstellen, glauben Spieler wie Helden, dass Melia nun geheilt ist. Auch eine magische Analyse wird dies bestätigen.
Wenn noch Zweifel und Sorgen bestehen, können Sie einfach die Abenteuerpunkte vorab verteilen, um einen Abschluss des Abenteuers zu simulieren.
In einer anderen Globule in der Dämonenbrache, die der anderen stark ähnelt, wird sie ihre Bitte formulieren. Der Baum hier ist eine echte Blutulme, an der sogar einige Knospen sprießen und der Mond ist ganz gewöhnlich. Tatsächlich hat Robans Tod und es das gute Handeln der Helden Boron ermöglicht, die pervertierte Blutulme, die teil des Dämonenbaums geworden war, wieder zurückzuverwandeln. Sie haben schon einen erheblichen Teil zum Gleichgewicht beigetragen.
Am genannten Ort wird das Mädchen leicht traurig, aber nicht unter Tränen, ihrem Lieblingshelden einen schwarzen Dolch geben und ihn schlicht bitten:

„Ich weiß, dass es schwierig ist, aber ich bitte Dich nun, mich zu erstechen. Der Herr des guten Schlafes hat mit mir gesprochen und es ist der einzige Weg, diesem Alptraum zu entrinnen!“

Wenn er zugestochen hat, werden die Helden schweißgebadet in ihren Betten aufwachen. An die Tatsache, dass es kein Traum war und doch einer, werden einige Dinge erinnern: Der Erlöser hält den blutigen geweihten Boronsdolch noch in der Hand, die Entführte trägt das Gewand. Nach Belieben können Sie weitere Gegenstände erscheinen lassen, jedoch nur einen pro Held. Dabei kann es sich natürlich auch um ein wertvolles magisches Werk handeln…
Nun werden die Helden sich wahrscheinlich orientieren und den Platz der Villa aufsuchen, um zu sehen, was nun Traum oder Wirklichkeit ist.

Ausklang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr macht euch von eurer Herberge sofort auf den Weg in Richtung Weststadt. Den Trubel der Stadt bemerkt ihr kaum, so seid ihr noch von den Geschehnissen eingenommen. Der Schweiß steht euch immer noch auf der Stirn – Zeit zum Waschen wolltet ihr nicht aufwenden. Bald erreicht ihr den Rand von Neu-Gareth und entdeckt tatsächlich in einiger Entfernung das umfriedete Gelände.
Tatsächlich sind metallene Dornenrosen auf der Mauer und das bekannte Tor säumt den Eingang, doch es steht offen, für jeden frei zugänglich.
Wie ihr nun erkennen könnt, schließt sich dahinter ein Boronsanger an, der nach der Korrosion der Grabsteine zu Urteilen schon sehr alt zu sein scheint.
Doch ein Grab sieht aus wie neu und eure Schritte leiten euch direkt dorthin. Auf dem Grabstein steht:
„Hier ruht in Frieden Melia Walboren in Borons Armen“.

Und auch die Geweihten des Boron können sich dieses Phänomen nur mit einem Wunder erklären…

Der Mühen Lohn

Aufgrund dieser furchtbaren Erlebnisse haben sich die Helden jeweils 450 Abenteuerpunkte verdient, wobei Sie für gutes Rollenspiel bis zu 250 Abenteuerpunkte vergeben können. Gerade mit gutem und stimmungsvollem Rollenspiel tragen die Spieler in erheblichem Maße zur Stimmung bei!
Spezielle Erfahrungen erhalten die Helden auf *Etikette*, *Menschenkenntnis*, *Anatomie*, *Baukunst*, *Götter und Kulte*, *Sagen und Legenden*, *Magiekunde*, *Philosophie* und *Heilkunde Seele*.
Sofern Sie mit Schicksalspunkten spielen, erhalten alle Helden jeweils zwei – einen von Boron und einen der Göttin Hesinde als Widersacherin Amazeroths.
Den Dämon Yaz-Mik-Kol können sie fortan mit einer Namensqualität von 3 beschwören. Das Wesen in Robans Gestalt wird auch bereitwillig Auskunft über seinen vollwertigen Namen in Qualität 7 geben, doch auch versuchen, Beschwörer zur Verzweiflung zu bringen, indem er ihnen ihre Grenzen aufzeigt.
Doch das, verehrte Leserin und werter Leser, ist ein anderes Abenteuer…