



Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuervettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für Alveran in den Wettbewerb und erreichte Platz 3.

Wahnsinn und Wahrheit

von Daniel Jödemann

Kontakt: danieljoedemann@web.de

Für 3–5 Helden hoher Erfahrung

Ort: Garetien

Zeit: ab etwa 1025 BF / 32 Hal

Das Schwarze Auge



Wahnsinn und Wahrheit

von
Daniel Jödemann

Ein Gruppenabenteuer für den Spielleiter
und 3 bis 5 Helden hoher Erfahrung

Beitrag für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb
Gänsekiel&Tastenschlag2003

Mit besonderem Dank an Moritz Mielke und Dominik Siemens
sowie den Aktiven der *Alveran*-Abenteuerwerkstatt
für Kritik und hilfreiche Einsichten

V 2.0

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): hoch

Ort und Zeit: Garetien, ab etwa 1025 BF / 32 Hal

Ich gehe an den Start für: *Alveran.org*

Zum Inhalt: Eigentlich sind Wegherbergen in den friedlichen inneren Provinzen des Mittelreichs ganz und gar nicht für unheimliche Vorfälle und dämonische Präsenzen bekannt. Und auch auf das Gasthaus in Garetien, in das die Helden eines Abends einkehren sollte diese Aussage eigentlich nicht zutreffen. Doch dann löst der mysteriöse Tod eines ebenfalls dort nächtigenden Magiers eine Reihe seltsamer Vorfälle aus und die Helden finden sich ungewollt in einer ebenso rätselhaften wie bedrohlichen Situation wieder, aus der es kein Entrinnen zu geben scheint...

Daniel Jödemann

E-Mail: danieljoedemann@web.de



Inhalt

Hintergrund	3
Das Abenteuer	4
Ein Abend im <i>Satten Pilger</i>	6
Einstieg in das Abenteuer	6
Bei Bier und Honigwaffeln	7
Vom Sturz eines Magus	8
Wahnsinn und Wahrheit	9
Die Macht der Rolle	9
Die Erste Anrufung	12
Die Zweite Anrufung	14
Die Dritte Anrufung	16
Die Vierte Anrufung	19
Die Fünfte Anrufung	22
Die Sechste Anrufung	24
Die Siebte Anrufung	26
Von Dieben und Dämonen	27
Larissas Rolle im Spiel	27
Der „schnelle Storko“	30
Die verschobene Realität	30
Spurensuche	31
Die Aufzeichnungen von Magister Horger	32
Der Weg zur Schriftrolle	34
Die Türen öffnen sich	36
Das Zentrum des Bösen... ..	36
Abspann	38
Anhänge	39
Dramatis Personae	39
Die Herberge <i>Zum satten Pilger</i>	46
Die <i>Rolle des Blenders</i>	48
Die Quitslinga	49
Ablauf der Ereignisse	50
Karten und Handouts	52



Hintergrund (Meisterinformationen)

»Amazeroth ist seyn Name und er lautet auch Iribaar, welcher ist der Fyrst des Verbotenen Wissens. Und Irrsinn und Tauschung sind seyn Wort und Illusion und Blendwerck sind seyne Gedancken. Und es gibth da Sieben Anrufungen, die Rolle des Blenders zu beschreyben:

- I Bluth und Krafft oeffnen die Pforth.
- II Irrsinn und Wahnsinn sind seyne Torwaechter.
- III Und die Spiegel zeygen nichts mehr als den Weg.
- IV Die Wahrheyt liegt hinter unendlichen Tyren.
- V Und in unendlichen Worten ist sie geschrieben.
- VI Wissen und Wille mag die Tyren oeffnen.
- VII Doch nur Wahnsinn und Wahrheyt moegen die Worte schauen koennen.«

—Kommentar unbekannter Herkunft am
Seitenrand einer alten Abschrift
des Arcanums (datiert auf etwa 525 BF)

»...Als es schließlich getan war konnte der Beschwörer die kalte Macht der Niederhöhlen wie eine haßerfüllte Präsenz im Raum spüren. Und wie immer nach einem der stundenlangen Rituale fühlte er die Last seines hohen Alters. Er konnte nicht einmal mehr das stetige Beben seiner faltigen Hände unterdrücken, als das Mädchen sich langsam aus dem Beschwörungs-kreis erhob:

Eben noch hatte sie zitternd vor Angst seinen monotonen Anrufungen in einer für sie fremden Sprache gelauscht, nun war jedoch alle Furcht aus ihrem schönen Antlitz verschwunden.

Doch der Alte mußte sich wieder konzentrieren und begegnete dem Wesen mit fester Stimme „Sei mir zu Willen, Diener des Herrn über jede Wahrheit und stehe mir bei für ein Jahr und einen Tag!“

Als der Beschwörer seine Kraft entweichen ließ stellte er zufrieden fest, daß die junge Frau kurz vor ihm verharrte und ihn neugierig begutachtete...

Zuversichtlich beobachtete der alte Magier, wie das Mädchen ihre nackten Arme und Hände bewunderte, während sie dann an ihm vorbei an den Eichentisch trat – Er hatte tatsächlich einen ansprechenden Körper für seinen Diener ausgesucht.

„Nun, wir haben viel zu tun“ begann er wieder und trat dabei erstmals aus seinem Schutzkreis heraus, während das Wesen noch seine Augen über die auf dem Tisch aufgereihten Dinge wandern ließ – seine Schale und Kristallkugel, sein Bannschwert und die sorgfältig ausgewählten Donarien.

„Ich brauche dich und deine Kräfte, um...“

Die Stimme des alten Beschwörers brach ab und wurde zu einem ungläubigen Röcheln, als das

Mädchen herumfuhr und ihm sein eigenes Bannschwert tief in den dünnen Leib stieß.

Mit offenkundigem Interesse beobachtete sie, wie sich rund um die Einstichstelle ein dunkler Fleck auf der Robe des Mannes ausbreitete. Während der alte Magier vor ihren Augen langsam sein Leben aushauchte nahm sie jede Zuckung seines Körpers und jeden krampfhaften Atemzug neugierig wahr...

Als es schließlich nichts Interessantes mehr zu sehen gab zog sie die Klinge wieder aus dem Leib des Mannes und ließ seine leblose Leiche auf den fleckigen Steinboden fallen.

Interessiert begutachtete die junge Frau dann das glänzend dunkle Blut auf der Schneide.

Das hatte ihr bereits gefallen – doch ihr Wissensdurst war größer. Sehr viel größer...«

»[...] Geben wir hiermit bekannt, daß besagter Magister ordinarius Emmeran Horger, Dozent der Magica clarioobservantia mit Anstellung an der Academia Armatorum Astralis Garethienses, fürderhin Einschränkungen unterliege: So seien Disliberatio und auch Disvocatio über ihn verhängt.

Es werden dem Magister allerdings aufgrund seiner großen und langjährigen Verdienste für das Reich und den *Bund des Weißen Pentagramms* weiterhin keinerlei Beschränkungen auferlegt. Jedoch darf besagter Magister Horger das Gelände der Academia nicht verlassen, es sei denn, um zur Contemplatio den hiesigen Tempel des Götterfürsten oder der Herrin HESinde aufzusuchen.

Als Begründung seien hiermit folgende Punkte genannt:

Primo: Pflichtvergessenheit gegenüber seinen Eleven und der Academia Armatorum selbst.

Secundo: Anfrage und Studium von als gefährlich eingestuften Werken der Bibliothek.

Tertio: Ein Disput mit Magister Quindan am elften diesen Monats, der in der Anwendung von gefährdender Magica ausartete.

Quarto: Wiederholte Beobachtung von bedenklicher Geistesverlassenheit im Verhalten des Magisters.

Ergo sei hiermit eine Examinatio angeordnet, die Geisteszustand und Lehrbefähigung des Magisters Horger festzustellen habe.

Dieser Beschluß ergeht durch das Collegium Canonicum des *Bundes des Weißen Pentagramms*, gezeichnet durch seine Mitglieder und mit dem Segen der Zwölfe [...]«



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Vorgeschichte

Die genaue Herkunft der Schriftrolle, die Magister Emmeran Horger – ein Abgänger der Reichsakademie Rommilys und langjähriger Dozent an der *Akademie der magischen Rüstung zu Gareth* – vor etwa einem Jahrzehnt in die Hände fiel ist unbekannt, ihr Ursprung scheint aber bereits Jahrhunderte weit zurückzureichen.

Magister Horger erkannte jedoch anfänglich noch nicht die Bedeutung der Rolle, und die verborgene magische Komponente, die in diese gebunden ist blieb ihm ebenfalls lange Zeit verborgen.

Erst vor etwa einem Jahr wurde dem alten Magus schließlich klar, daß er etwas Außergewöhnliches in Händen hielt und begann mit einer genaueren Untersuchung der rätselhaften Schriftrolle.

Doch je mehr Horger darum bemüht war, das Geheimnis der Rolle zu lösen und ihre seltsamen Schriftzeichen zu übersetzen, desto mehr wurde er nur noch zu einem Schatten seiner selbst.

Schließlich wurden sogar die Oberhäupter der Weißen Gilde auf Horgers schleichenden Verfall aufmerksam, doch auch sie unterschätzten letztlich die Gefahr und entbanden den verdienten Magister lediglich vorübergehend von all seinen Rechten und Pflichten.

Vor einigen Tagen dann wurde Horger schlagartig klar, in wessen Fallstricke er nun schon bereits seit Monaten gefangen war: In der Rolle war ein Teil der Domäne des Erzdämonen Amazeroth gebunden, des Herrn über verbotenes Wissen, Täuschung und Wahnsinn und niederhöllischer Gegenspieler der Göttin Hesinde.

In seinem Wahn mißtraute Horger jedoch den örtlichen Machthabern und verfiel der Idee, die Rolle in seine Heimatakademie Rommilys zu bringen, wo er sie sicher glaubte. Ob dieser Beschluß noch von ihm selbst stammte oder aber schon eine geschickte Einflüsterung der Rolle selbst war, vermag wohl niemand zu sagen.

Und so verließ der Magister heimlich Gareth und machte sich alleine auf den Weg nach Rommilys – eigentlich nur eine Sache von einigen wenigen, beschaulichen Tagesreisen...

Handlungsverlauf

Für die Helden beginnt das Abenteuer dagegen scheinbar harmlos. So sind sie gerade in den ruhigen inneren Provinzen des Mittelreichs

unterwegs – im Königreich Garethien gar – als sie unweigerlich in unheimliche Vorgänge hineingezogen werden:

So ist die Gruppe eines Abends in eine der oft am Wegesrand anzutreffenden Herbergen eingekehrt als sich ein furchtbarer Zwischenfall ereignet: Ein weiterer Gast (und tatsächlich handelt sich hierbei um Emmeran Horger) kommt auf erschreckende Weise ums Leben.

Doch mit dem Tod des Magisters wurde letztendlich auch die Macht der mysteriösen Schriftrolle entfesselt – und die breitet sich nun beständig weiter aus...

Schnell stellen die Helden fest, daß sie gemeinsam mit den anderen Gästen und den Bewohnern der Herberge in dem Gebäude festsitzen, während immer seltsamere Phänomene ihr Mißtrauen erregen. Tatsächlich beginnt die freigesetzte Kraft damit, den Helden Trugbilder vorzugaukeln und ihnen Alpträume zu schicken, um ungestört weiterwachsen zu können. Doch schlimmer noch: Selbst Veränderungen an der Realität, am Gebäude selbst werden immer häufiger.

Doch um zu verhindern, daß die Rolle ihr dunkles Ziel erreicht müssen die Helden erst einmal die Ursache für die Zwischenfälle auffinden.

Unerwartete Hilfe können sie dabei von einem der anderen Gäste bekommen: der jungen Adepta Larissa Carnada, einer Magierin aus Grangor.

Doch deren Unterstützung könnte die Gruppe sehr wahrscheinlich in arge Gewissensnöte bringen: Es handelt sich bei der jungen Frau nämlich in Wahrheit um eine leibhaftige Dämonin in Menschengestalt aus dem Gefolge Amazeroths, die gänzlich dunkle Pläne verfolgt...

Zur Rolle des Spielleiters

Ein wichtiges Element von *Wahnsinn und Wahrheit* ist die Interaktion der Helden mit den anwesenden Meisterpersonen. Gerade mehr als ein Dutzend Nichtspielercharaktere mit Leben zu erfüllen und angemessen darzustellen verlangt vom Spielleiter ein recht hohes Maß an Koordination.

Außerdem ist es unerläßlich, daß Sie während der Umsetzung des Abenteuers stark auf die einzelnen Handlungen und Reaktionen Ihrer Helden eingehen und darauf acht geben, daß diese nicht zu bloßen Zuschauern der Ereignisse degradiert werden



(gerade hier findet sich ein Ausweg in der Interaktion mit den Meisterpersonen).

Aus all diesen Gründen richtet sich *Wahnsinn und Wahrheit* auch ganz bewußt an erfahrenere Spielleiter.

Zudem ist das Abenteuer auch nicht ausschließlich gradlinig aufgebaut und macht an dieser Stelle deshalb noch einen Hinweis nötig:

Daß Sie als Spielleiter das Abenteuer im Vorfeld zumindest einmal lesen sollten ist natürlich unabdingbar. Der Autor empfiehlt Ihnen hiermit aber auch, sich mit einigen Passagen und den Meisterpersonen etwas ausführlicher zu beschäftigen und sich Gedanken zu deren Umsetzung und Darstellung im Spiel zu machen.

Dies betrifft vor allem den Hauptteil des Abenteuers (**Wahnsinn und Wahrheit** ab Seite 9) und das Kapitel **Von Dieben und Dämonen** (ab Seite 27): In ersterem sind die Szenen und Ereignisse aufgeführt, mit denen die Heldengruppe konfrontiert wird, in letzterem sind zeitlich übergreifende Informationen sowie Erkenntnisse,

die die Helden während des Abenteuers machen werden, aufgelistet.

Im **Anhang** (ab Seite 39) werden zudem die Meisterpersonen und der Handlungsort vorgestellt. Außerdem finden Sie dort Informationen über das magische Artefakt, das die Ereignisse auslöst und auch die Karten und Handouts zum Abenteuer.

Die Zeitleiste ab Seite 50 mag Ihnen schließlich eine weitere nützliche Hilfe sein, um die Geschehnisse koordinieren zu können.

Wahre Helden

Prinzipiell ist *Wahnsinn und Wahrheit* eigentlich für jeden Heldentyp geeignet (abgesehen von den üblichen Exoten wie Orks und Achaz), die Gruppe sollte jedoch einen Gildenmagier in ihren Reihen wissen, da so einige magische Phänomene ihrer Entdeckung und Erklärung harren.

Alternativ mag hier unter Umständen aber auch ein erfahrener Hesindegeweihter von Nutzen sein, der zudem aufgrund seiner Kräfte als Priester für das Abenteuer wertvoll sein kann.

Für die häufigsten Verweise auf offizielle Publikationen werden der Einfachheit halber im Fließtext des Abenteuers die folgenden Abkürzungen verwendet:

AG = Band *Aventurische Götterdiener* aus der Box *Götter und Dämonen*

LC = Das *Liber Cantiones* aus der Box *Zauberei und Hexenwerk*

MGS = Band *Mit Geistermacht und Sphärenkraft* aus der Box *Götter und Dämonen*

MWW = Band *Mit Wissen und Willen* aus der Box *Zauberei und Hexenwerk*

ZBA = Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica*

Talentproben werden im Text *kursiv* gedruckt dargestellt. Zauber sowie magische Rituale sind durch GROSSBUCHSTABEN gekennzeichnet. Liturgien, alle Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten schließlich als KAPITÄLCHEN.

Eine Karte des Königreichs Garethien finden Sie in der Box *Stolze Schlösser, dunkle Gassen* oder im *Aventurischen Kartenwerk II: Von Notmark nach Elenvina*.

Prinzipiell kann das Abenteuer mit den vorliegenden Informationen gespielt werden. Benötigen Sie jedoch weiteres Hintergrundmaterial zu Garethien und seinen Bewohnern, so greifen Sie bitte ebenfalls zu der Box *Stolze Schlösser, dunkle Gassen*.

Wahnsinn und Wahrheit verwendet die Basis- und Optionalregeln der 4. Edition. Lediglich für die Sollten darüber hinaus noch abweichende Regelungen oder die Expertenregeln zum Tragen kommen, so wird an der betreffenden Stelle darauf verwiesen.

Sollten Sie Anregungen, Kritik oder Verbesserungsvorschläge zu dem vorliegenden Abenteuer haben, so behalten Sie diese bitte nicht

nur für sich: Ich freue mich über jede Art von Feedback (danieljoedemann@web.de).



Ein Abend im *Satten Pilger*

»In Traviass Herberge werden wir dereinst wieder zusammenfinden und jede Mühsal wird vergessen sein. Doch befließt euch auch im Leben immer darum, dem Schutzsuchenden Obdach zu gewähren: Gebt jedem Fremden eine Heimstatt und seinen Platz am Herdfeuer...«

—Aus einer Predigt im Friedenskaiser-Yulag-Tempel in Rommilys, neuzeitlich

Einstieg in das Abenteuer

Der Schauplatz von *Wahnsinn und Wahrheit* befindet sich im Königreich Garetien, genauer gesagt in der Grafschaft Hartsteen. Dort, direkt an der Reichsstraße III von Gareth nach Rommilys und bereits unweit des Königreichs Darpatien liegt die Wegherberge *Zum satten Pilger*.

Sie werden allerdings feststellen, daß sich der genaue Schauplatz ohne großen Aufwand auch in einer anderen Gegend des Mittelreichs ansiedeln läßt. Das genaue Jahr und die Jahreszeit sind ebenfalls nicht wirklich spielrelevant. Es empfiehlt sich hierbei jedoch, das Abenteuer in einen sommerlichen (oder aber frühlingshaften) Zeitraum einzubetten, um den späteren Kontrast zu den unheimlichen Vorgängen und den allmählichen Veränderungen an der Umgebung deutlicher zu machen (danach richten sich letztlich auch die Beschreibungen im Abenteuer).

Es dürfte Ihnen sicher nicht schwer fallen, Ihre Helden in diese Gegend zu bekommen, wobei es im übrigen auch unwichtig ist, ob die Gruppe aus Richtung Gareth oder Rommilys anreist.

Als Beispiele für einen Abenteureraufhänger seien hier nur ein anderer Auftrag erwähnt (umso überraschender, wenn die Helden dann mit den Vorkommnissen im Gasthaus konfrontiert werden) oder gar eine Pilgerfahrt zum *Friedens-kaiser Yulag-Tempel*.

Und natürlich ist auch die Reichsmetropole Gareth immer eine Reise wert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nun schon seit einer Weile keinem anderen Reisenden mehr begegnet: Sowohl Reichsstraße als auch das weite Umland liegen friedlich und verlassen vor euch.

Doch die Schatten werden schon länger und die Praiosscheibe hat auf ihrer täglichen Reise gen Westen bereits den Großteil des Weges hinter sich gebracht. Nun tauchen ihre Strahlen die Straße und die grünen Wiesen zu beiden Seiten in einen satten, goldenen Glanz.

Gleich abseits der Reichsstraße und nur unweit eines lockeren Wäldchens entdeckt ihr jetzt allerdings ein Gebäude mit einem ummauerten Hof davor.

Beim Näherkommen könnt ihr auch das sich träge im Wind wippende Schild über dem Torbogen erkennen: Die einsame Herberge trägt demnach tatsächlich den Namen *Zum satten Pilger*. Und hinter den Fenstern des Rasthauses könnt ihr bereits ein wohlig flackerndes Kaminfeuer ausmachen.

Nun ja, entweder hier übernachten oder aber irgendwo in der Wildnis am Wegesrand. Und rechnet man dann noch den verlockenden Essensgeruch hinzu, der sogar bis hinaus zu euch auf die Straße dringt, so erscheint euch eine Übernachtung gleich hier doch wesentlich willkommener.

(Eine ausführliche Beschreibung der einsamen Wegherberge *Zum satten Pilger* – die ja nun immerhin zum Schauplatz eines ganzen Abenteuers werden soll – finden Sie im **Anhang** ab Seite 46.)

Gerade zu Beginn des Abenteuers sei hier aber noch ein wichtiger Punkt erwähnt:

Grundsätzlich weiß ja jeder Spieler ganz genau, wann ein neues Abenteuer beginnt, und zwar genau dann, wenn der Meister das Buch zur Hand nimmt und vorzulesen beginnt.

Um jedoch den Auftakt von *Wahnsinn und Wahrheit* überraschender zu gestalten bietet sich Ihnen hier stattdessen die Möglichkeit, daß Sie die ersten Abschnitte frei improvisieren (natürlich immer mit dem hier Niedergeschriebenen im Hinterkopf) bis den Helden und Spielern schließlich klar wird, daß ja doch etwas Bedeutendes seinen Lauf genommen hat.

Um so überraschender wird es dann für die Helden, wenn eine vorgebliche Zwischenstation zwischen zwei Abenteuern plötzlich zum Auftakt der Ereignisse wird...



Bei Bier und Honigwaffeln

Sofern die Helden mit Reittieren unterwegs sind wird der Pferdeknecht Reto herbeieilen und sich sogleich um die Tiere kümmern.

In der Schankstube werden die Helden dann von dem Wirt der Herberge, Borian Dappert, wortkarg aber freundlich empfangen. Hat die Gruppe keine Sonderwünsche bezüglich ihrer Unterbringung, so weist er ihr Zimmer zu, die Fenster nach Osten heraus haben und nebeneinander liegen (finden Sie anhand des Plans auf Seite 52 eine geeignete Zimmerkombination).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun macht ihr es euch endlich an einem der Tische in der gemütlich warmen Schankstube bequem. Außer euch sind nur etwa ein halbes Dutzend Gäste anwesend.

Am auffälligsten sind ein Mann und eine Frau in bürgerlicher Gewandung, die an einem der Ecktische über einigen Papieren sitzen und gelegentlich heftig miteinander diskutieren.

Außerdem entdeckt ihr zwei Soldaten der mittelreichischen Garde, die in ein Würfelspiel vertieft sind sowie zwei junge Handwerks- gesellen, die neugierig zu euch hinüberschauen.

Doch nun tritt erst mal ein Mädchen mit lustigen braunen Zöpfen an euren Tisch und erkundigt sich mit scheuem Lächeln nach Getränken- und Essenswünschen.

Ausführlichere Hintergrundinformationen zu den An- und Abwesenden finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae** ab Seite 39. Das Speisen- und Getränkeangebot des *Pilgers* ist auf Seite 48 genauer aufgeführt.

Ettel Dappert läßt es sich aber natürlich nicht nehmen, den Herrschaften nach dem Essen ihre berühmten honiggefüllten Traviawaffeln anzubieten – Ein Genuß, der die Helden nicht bereuen lassen wird, hier Rast gemacht zu haben.

Neue Helden

Da sich der Auftakt des Abenteuers um einen gemeinsamen Abend in einer Herberge dreht bietet er sich natürlich auch ganz vortrefflich als klassische Spielerzusammenführung an.

Die neuen Gefährten können sich dann schon einmal in der Wirtsstube kennenlernen und werden ganz unvermittelt in die folgenden Ereignisse hineingezogen.

Weitere Szenen am ersten Abend

- Die Helden haben sich gerade erst niedergelassen als die Botenreiterin Praiona Vorlop eintrifft. Lautstark begrüßt sie den Wirt (den sie wohl schon länger kennt) und verlangt prompt nach einem großen Krug Bier.
- Ungefähr eine Stunde nach Eintreffen der Helden betritt noch ein weiterer Gast die Schankstube: Eine junge Frau in dunkelgrüner Robe und übergeworfenem Kapuzenumhang. Der verzierte Stab in ihrer Rechten und die arkanen Stickereien auf ihrer Kleidung lassen darauf schließen, daß es sich um eine Magierin handelt. Die auffallend hübsche Adepta nimmt sich ein Zimmer im *Pilger* und bestellt danach Abendessen.
- Etwa zur Tsastunde kommt ein älterer Mann in einem abgetragenen Mantel in die Wirtsstube herunter und nimmt abseits von den übrigen Gästen sein Abendmahl ein. Danach wechselt der Alte zu Wein und leert mehrere Becher während er beständig die Wand anstarrt.
- Ein Junge nähert sich zaghaft dem Tisch der Gruppe und wendet sich an einen der Helden [einen Krieger, Magier...]: „Kommt Ihr von weit her? Habt Ihr schon viele Heldentaten begangen?“

Horger – der alte Mann – ist wegen fehlender Standeszeichen nicht auf den ersten Blick als Mitglied der arkanen Zunft zu erkennen und sollte auch sonst nicht das Interesse der Helden wecken.

Die gesellige Botenreiterin Praiona, die gut- aussehende Magierin Larissa und der neugierige Win dagegen sollen in diesen ersten Stunden vor allem als Ablenkung von der Person Horgers dienen.

Wählen Sie nun einen geeigneten Helden aus, dem fortan das besondere Interesse des kleinen Win gilt (am besten jemanden, der dies auch wohlwollend zur Kenntnis nimmt).

Der genaue Ablauf des Abends ist auf Seite 50f niedergelegt. Hier gilt jedoch ähnliches wie im vorher gesagten Abschnitt: Sie sollten den Helden nicht jeden Schritt der anwesenden Meisterpersonen beschreiben, da Helden in der Regel ja auch nicht bei jedem Besuch eines Gasthauses über die An- und Abwesenheit anderer Gäste Buch führen.



Vom Sturz eines Magus

Am späteren Abend dann kommen die Ereignisse ins Rollen: Der alte Magus Horger verläßt die Wirtsstube und begibt sich auf sein Zimmer.

Etwas verwirrt entdeckt er dort einen kurzen Dolch, den der Dieb Storko bei seinem kürzlich erfolgten Einbruch hier auf dem Bett hat liegen lassen. Doch Emmeran Horger verletzt sich ungeschickterweise an der scharfen Waffe und läßt dabei sogar etwas Blut auf die *Schriftrolle Amazeroths* tropfen, die neben anderen Unterlagen auf seinem Bett liegt.

Horgers Schmerz ist schnell vergessen, als durch das unfreiwillige Blutopfer die Rolle wort-wörtlich vor seinen Augen zu „erwachen“ beginnt – doch seine Faszination verwandelt sich beinahe augenblicklich in blanken Horror...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Kaminfeuer prasselt immer noch munter und gut angeheizt vor sich hin, während draußen bereits Dunkelheit die Herberge umfängt. Doch noch kommt euch nicht der Gedanke, Schlafen zu gehen: Zu gut munden Bier und Wein und zu gesellig ist es hier in der gemütlichen Stube.

Gerade umrundet der Wirt Borian mit einer neuen Runde Krüge die Theke als über euren Köpfen ein dumpfer Knall zu hören ist – ganz so, als wäre ein Möbelstück umgefallen.

Doch ihr habt keine Zeit, euch darüber zu wundern, denn plötzlich klingt der panikerfüllte Aufschrei eines Mannes durch die Deckenbohlen an eure Ohren. Schon springt ihr von den Stühlen auf als ein dumpfer Aufprall vom Hof her eure Köpfe herumfahren läßt:

Draußen auf den Steinen vor der Tür, nur fahl beleuchtet vom Licht der Schankstube, liegt tatsächlich ein verkrümmter Körper.

Als der erste von euch die Eingangstür aufstößt und den flackernden Schein des Feuers auf den Hof entläßt erkennt ihr sogleich den fleckigen Mantel des alten Mannes...

(Wandeln Sie die vorhergehende Passage entsprechend ab, wenn die Helden sich nicht im Erdgeschoß aufhalten.)

Der Tod des alten Mannes...

Wer sich in der Schankstube aufhält läuft sofort nach draußen auf den Hof. Die meisten starren nur entsetzt auf den leblosen, seltsam verdreht daliegenden Körper des alten Mannes, die anderen (wie Praiona und wahrscheinlich auch die Helden) bemühen sich um eine rasche Hilfeleistung, die jedoch zu spät kommt: Emmeran Horger ist tot, sein Gesicht zu einer fratzenhaften Version seiner selbst verzerrt – Und niemand wird wohl je sagen können, was den Alten derartig verschreckt hat...

(Sollten zu Ihrer Gruppe Kriminologen und eifrige Tatortspezialisten gehören dann finden Sie jetzt schon nähere Angaben zum Zustand der Leiche im Kapitel **Spurensuche** auf Seite 31.)

Alle Anwesenden, die sich derweil im Obergeschoß aufhalten werden zumindest auf dem Gang nach dem Rechten sehen. Wer nun aber rasch Horgers Zimmer aufsuchen will wird feststellen, daß die Tür noch immer von *innen* verriegelt ist...

Gelangen die Helden in Horgers Zimmer (etwa durch eine KK-Probe+2 um die Tür aufzubrechen), so beachten Sie bitte, daß hier bereits die Aussagen von Seite 32 zum Inhalt des Raumes Gültigkeit haben.

...und die Folgen

Wenn die Helden nun nicht automatisch das Kommando übernehmen wird Ettel Dappert schließlich zögerlich den Vorschlag machen, den Magus in seinen Raum oder aber eines der freien Zimmer zu bringen und gleich am Morgen Gardisten aus dem nächsten Ort zur Hilfe zu holen. Schon wenige Stunden nach dem Tod Emmeran Horgers setzt allerdings die Wirkung der Rolle ein (oder aber sofort, sollten die Helden vielleicht das Gasthaus gleich verlassen wollen).

Damit beginnt die **Erste Anrufung**, deren Auswirkungen aber erst im Laufe des nächsten Tages wirklich spürbar werden sollen...



Wahnsinn und Wahrheit

»Doch hütet euch davor, euch mit dem vielgestaltigen Blender einzulassen, dessen Name Iribaar ist oder auch Amazeroth oder Lug und Trug! Wo der Bund mit Agrimoth und Blakharaz euch Macht über alle Maßen geben kann, da strickt der niederhöllische Blender Netze, denen selbst der Erfahrenste bald nicht mehr entfliehen kann...«

—Vorlesung an der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak (ehemals Ysilia), neuzeitlich

Die Macht der Rolle

Nachdem die *Schriftrolle Amazeroths* sich bereits monatelang von Emmerans Geist und Kraft nähren konnte ist nun durch einen unglücklichen Zufall ihre Macht freigesetzt worden:

Innerhalb weniger Stunden wird sie die Umgebung in ihren Bann gezogen und damit allen Personen das Entkommen unmöglich gemacht haben. Danach beginnt die Rolle Schritt für Schritt eine zaghafte Verbindung zwischen der Dritten und der Siebten Sphäre herzustellen, bis in die Domäne Amazeroths hinein.

Um dieses Vorhaben überhaupt beginnen zu können muß sie jedoch die unmittelbare Umgebung (das betrifft in diesem Falle grob das gesamte Herbergsgrundstück) in eine sogenannte *Minderglobule*, eine Nebenwelt versetzen, die sie zusehends von den physikalischen Gesetzen der Dritten Sphäre trennt und dem Limbus gefährlich nahe bringt. Durch das ungewollte Blutopfer von Magister Horger ist dieser Vorgang aber schon unlängst eingeleitet worden!

Nun beginnt die Verknüpfung mit der niederhöllischen Domäne Amazeroths, für die die Rolle langsam aber unerbittlich von der Lebensenergie der in der Globule gefangenen Personen (aber auch Tiere und Pflanzen) zu zehren beginnt.

Die einzelnen Schritte sind im folgenden als **Anrufungen** gekennzeichnet (anhand der Wortwahl eines unbekannten Dämonologen, der bereits einmal die Rolle studiert hat) und bezeichnen die sieben Stufen, bis der Durchbruch zwischen der Dritten und der Siebten Sphäre komplett ist.

Die Effekte, die während dieser Zeit auftreten – und die im folgenden u.a. als *Verschiebungen*, *Alpträume* und *Illusionen* gekennzeichnet werden – sind erst einmal reine Seiteneffekte, die durch die Beeinflussung der Umgebung entstehen.

Zudem sollen sie aber ganz gezielt die Anwesenden einschüchtern und eben auch lange genug beschäftigen, bis der Durchbruch komplett ist. Zu guter letzt beginnt der rudimentäre Verstand, der sich in der *Rolle des Blenders* entwickelt, gerade auf den späteren Anrufungen eine perverse Freude daran zu empfinden, die gefangenen Menschen zu quälen...

Behandeln Sie die Rolle während dieser Zeit also nie als eine Maschine, die geduldig vor sich hin arbeitet bis sie dann letzten Endes von den Helden „abgeschaltet“ wird. Sie ist vielmehr ein lebender, realer Gegner, der überlegt handelt und genau auf die Aktionen der „Insassen“ reagieren kann. Das zeigt sich ja vor allem darin, daß die Rolle sich – sofern nötig – auch durch gezielte Illusionen und Trugbilder schützen kann.

„Bluth und Krafft öffnen die Pforten“

Nur die verdorbensten Beschwörer und Paktierer mit den Erzdämonen haben es jemals gewagt, willentlich eine direkte Verbindung zwischen den Sphären zu etablieren, die Dämonen den direkten Zugang nach Dere gestatten.

Doch gerade im Zuge der Wiederkehr Borbarads wurden gleich mehrere dieser sogenannten *Pforten des Grauens* geöffnet, entdeckt oder einfach nur erstmals als solche erkannt (erwähnt seien hier nur der *Friedhof der Seeschlangen* und die *Nagrach-Grotte im Ehernen Schwert*).

Eine solche Verbindung mit den Niederhöllen macht es Dämonen weitaus leichter, durch eine Beschwörung (oder aber aus eigenem Antrieb) in die Dritte Sphäre zu gelangen.

Im vorliegenden Fall wird sich jedoch wegen der unkontrollierten Art der Beschwörung (die zudem auch noch ein wesentlich größeres Blutopfer benötigen würde) allenfalls eine temporäre *Pforte des Grauens* etablieren können.



Auf den nächsten Seiten wird aus Gründen der Übersichtlichkeit für jede der **Sieben Anrufungen** das folgende Schema benutzt, das Sie auch stets auf diese Weise grau hinterlegt finden:

Allgemeine Angaben

- **Grundstimmung:** Hier finden Sie Hinweise zu der grundsätzlichen Stimmungslage unter den anwesenden Meisterpersonen, die Sie den Helden in jedem Abschnitt vermitteln sollten.
- **Probenmodifikatoren:** Durch die immer größere Nähe zu den Niederhöhlen und der immer chaotischeren magischen Umgebung fallen bestimmte Probenerschwernisse und -erleichterungen an. Ein wichtiges Beispiel wären z.B. die immer leichter fallenden Dämonenbeschwörungen und die damit einhergehenden Probleme bei der Herbeirufung von Elementarwesen (da der Kontakt zur Dritten Sphäre immer „dünner“ wird).
Die Modifikatoren, die bei den Liturgien angegeben sind ersetzen im übrigen die Punkte „in einer anderen Welt“ und „auf dämonisch verzerrtem Territorium“ aus der Tabelle in **AG 27** (bilden sozusagen eine feinere Abstufung dieser beiden Modifikatoren).
- **Verluste/Gewinne:** Die Abzüge an LeP, die die Helden (und auch die Meisterpersonen) hinnehmen müssen, da die Schriftrolle sich quasi von ihnen „ernährt“. Durch die zunehmend magische Umgebung während der Annäherung an den Limbus regeneriert sich der AE-Vorrat von Magiebegabten jedoch mit der Zeit immer leichter.
- **Reaktionen:** Die anderen Anwesenden reagieren alle unterschiedlich auf die Vorgänge. Hier finden Sie Hinweise darauf, wie Sie das Spiel mit den Meisterpersonen gestalten können.
- **Die Umgebung:** Wie sich die Welt außerhalb der Herberge verändert während die Globule sich immer weiter den Niederhöhlen annähert. Dieser Vorgang hat natürlich auch Auswirkungen auf Versuche der Helden, das Grundstück (und damit die Globule) zu verlassen.
- **Verschiebungen:** Allgemeine Hinweise zu den *Verschiebungen* (siehe unten), die während dieser Anrufung einsetzen und die Stimmung des Abschnitts wesentlich mitbestimmen.
- **Realitätsdichte:** Hier wird immer ein allgemeiner Richtwert für die *Realitätsdichte* von nicht-realen Szenen (also Träumen, Halluzinationen...) angegeben.

Szenen

Die danach folgenden Ausführungen sind (grob chronologisch geordnete) Szenen und Ereignisse, die die Handlung vorantreiben sollen. Diese nehmen dabei Bezug auf die Regeln zu **Tödlichen Träumen** in **MWW 173f**.

Die einzelnen Szenen wurden anhand ihrer *Realitätsdichte* (RD) in die folgenden Kategorien eingeordnet:

- **Traum:** Ein (nur im schlafenden Zustand eintretender) Traum wird immer passiv erlebt, ist meist harmlos und sehr vage. Oftmals kann man sich nach dem Aufwachen nicht mehr an alle Einzelheiten erinnern. Im Gegensatz zu *Alpträumen* werden Träume meist von Borons Dienern, namentlich einem gewissen Bishdariel, gesandt (**RD 5-10**) und sind tatsächlich meist Vorahnungen der schrecklichen Dinge, die noch kommen werden.
Zwergen in der Gruppe (die ja eigentlich nie träumen) sollten Sie dabei zunächst einmal alle (Alp-) Träume vorenthalten und auf einen besonders eindrucksvollen Traum warten (mit höherer RD). Ab dann sind jedoch auch Angroschim diesen Phänomenen ausgeliefert.
- **Alptraum:** Ein Alptraum gleicht einem *Traum*, ist jedoch sehr viel intensiver (besitzt eine höhere **RD, 10+**) und bleibt nach dem Aufwachen dauerhafter in Erinnerung.
Zudem ist ein Alptraum (zumindest in diesem Abenteuer) immer ein von iribaarschen Kräften beeinflusstes oder sogar direkt erschaffenes Ereignis. Helden können einen Alptraum *passiv* oder *aktiv* erleben und dürfen in letzterem Fall darin sogar eine handelnde Funktion übernehmen.
Alpträume reduzieren in der Regel auch die nächtliche Regeneration (-1 LeP und AsP, ab RD 15 gilt -2 LeP/AsP).
- **Halluzination:** Ein nichttextistentes, aktiv erfahrenes Ereignis, erlebt in wachem Zustand, das nur von einer einzelnen Person wahrgenommen werden kann und meist auch alle fünf Sinne betrifft



(zumindest die mit einer höheren RD). Für diese Person scheint die Halluzination während der Wirkungsdauer jedoch meistens sehr real (d.h. besitzt eine **RD von mind. 15**).

- **Illusion:** Es gilt die gleiche Aussage wie zur *Halluzination*, jedoch kann eine Illusion von allen Anwesenden wahrgenommen werden (**RD ebenfalls 15+**).

Wenn Sie mit den Expertenregeln zur **Realitätsdichte von Illusionen** spielen möchten machen Sie sich bitte mit dem entsprechenden Abschnitt in **MWW 33** vertraut.

- **Verschiebung:** Als Verschiebungen werden in diesem Kontext alle magischen Beeinflussungen der Realität bezeichnet, meist also Veränderungen am Gebäude selbst. Diese werden zwar immer noch zwischen *Illusion* und *Ereignis* eingeordnet, sind aber schon nahezu real (deshalb hier auch keine Angabe zur RD) und werden natürlich aktiv erlebt.
- **Ereignis:** Ist eine Szene nicht besonders gekennzeichnet, so gilt sie als reales Ereignis. Darunter fallen auch immer wirkliche, reale Gefahren und Gegner.

Zu all diesen Ausführungen sei aber noch erwähnt, daß, je weiter die Umgebung der iribaarschen Domäne näherrückt, desto mehr werden reale und eingebildete Phänomene letztlich miteinander verschmelzen (die RD erhöht sich, Alpträume werden vermehrt durch Halluzinationen oder Illusionen ersetzt) und irgendwann auch gar nicht mehr zu unterscheiden sein...

Alle Szenen, die zusätzlich mit der Anmerkung (**optional**) gekennzeichnet sind müssen nicht zwingend in das Abenteuer eingebaut werden oder aber nur, wenn es wirklich auf die Situation und die Gruppe passt. Die übrigen sind allerdings für den Verlauf der Handlung **notwendig**.

Manche Szenen können Sie übrigens durchaus auch auf Meisterpersonen verteilen, solange sie dabei nichts von ihrer Wirkung verlieren.

Beachten Sie auch, daß es auf jeder Anrufung zumindest eine Szene gibt, die dazu geeignet ist, die Helden in das (hauptsächlich von den Geschehnissen betroffene) **Obergeschoß** zu locken, selbst wenn diese sich partout davon fernhalten wollen.

Ferner ist es auch immer möglich, daß die Helden einen der anderen Gäste aus dem Ersten Stock retten müssen, wenn diese sich unvorsichtigerweise oder unabsichtlich dorthin verlaufen haben.

Zudem kann natürlich auch die Heldengruppe ganz einfach selbst Opfer einer Verschiebung werden, die sie in das Obergeschoß führt.

Gesetze der Traumwelt

Für alle Illusionen, Halluzinationen und (Alp-) Träume gelten zudem die Regeln zum **Zaubern** und zu **Schaden in der Traumwelt**. Anstatt des kompletten Texts (den Sie in **MWW 176** nachschlagen können) seien hier nur noch einmal die beiden wichtigsten Tabellen aufgeführt:

• Zaubern in der Traumwelt:

RD	Probenaufschlag	AsP-Kosten
bis 5	+12	10%
bis 10	+9	25%
bis 20	+6	33%
über 20	+3	50%

• Schaden in der Traumwelt:

RD	Erlittener Schaden
bis 5	keiner
bis 10	1/10 aufgerundet
bis 20	1/4 aufgerundet
bis 25	1/2 aufgerundet
über 25	voll

(Bitte beachten Sie daß SP zunächst immer voll angerechnet werden und erst nach Ablauf der Illusion oder des Alptraums wieder reduziert werden: SP und TP werden im Text selbst immer als *Schaden in der Traumwelt* angegeben!)

Besonders in den höheren Anrufungen kommen auch die Regeln zu **Entsetzen** zum Tragen. Wenn Sie diese verwenden wollen finden Sie die Regeln in **UdD 10f.** schriftlich festgelegt.

Möchten Sie statt der hier verwendeten (vereinfachten) Regeln zu **Kälteschaden** die ausführlicheren Regeln verwenden, so finden Sie diese in der Spielhilfe *Firuns Atem*.

Eine Übersicht über den **Ablauf** der Sieben Anrufungen finden Sie ebenfalls bei der Zeitleiste des Abenteuers ab Seite 50.



Trotz dieser geordneten Ausführungen bedeutet die wirkende Macht der Niederhöhlen allerdings auch immer *Chaos*, und dieses richtet sich nun mal nicht nach Schemata und Tabellen.

Im Spiel selbst bedeutet das vor allem, daß für keine der Anrufungen eine bestimmte *Zeitspanne* vorgegeben ist: Wechseln Sie immer dann in die nächsthöhere Stufe, wenn alle spielerischen Möglichkeiten auf einer Anrufung erschöpft sind oder Sie es dramaturgisch für nötig erachten (so daß ein Abschnitt durchaus einige Tage, der nächste vielleicht nur Stunden dauern kann).

Genauso können Sie auch einmal für kurze Zeit ein oder zwei Stufen zurückspringen oder gar eine einzelne Szene aus einer höheren Anrufung vorziehen.

Versäumen Sie es jedoch auch nicht, gerade in den niedrigeren Anrufungen bedrohliche Phasen der Ruhe einzubauen, in denen scheinbar gar nichts geschieht.

Ausgenommen von den meisten dieser Erscheinungen ist der Quitslinga Larissa Carnada: So träumt der Dämon natürlich nicht und erleidet auch keine Halluzinationen. Zwar nimmt sie Illusionen wahr, erkennt diese aber auch immer als Trugbilder und wird von ihnen deswegen nur wenig beeinflusst – es sei denn, es handelt sich dabei um konkrete physische Auswirkungen.

Um jedoch zwischen den anderen Anwesenden nicht aufzufallen ist Larissa aber in der Lage, die Auswirkungen auf sich selbst vorzutäuschen (wenn nötig auch durch kleinere Änderungen an ihrem Äußeren).

Bedenken Sie jedoch immer, daß die Einteilung in einzelne **Anrufungen** nur für den Meister eingeführt worden ist: Für die Spieler sollten die Übergänge fließend gestaltet werden und jede Veränderung von einer Anrufung zur nächsten immer nur ganz allmählich erfolgen.

Die Erste Anrufung

Grundstimmung: Erste Anzeichen von seltsamen Vorfällen sorgen für Beunruhigung, sollten aber sporadisch und wohl dosiert eingesetzt werden und zunächst nur zur allgemeinen Verstörtheit beitragen.

Probenmodifikatoren: Keine.

Verluste/Gewinne: Noch keine spürbaren.

Reaktionen: Es herrscht große Nervosität wegen des Todesfalls. Ganz allmählich werden die Anwesenden von (Alp-) Träumen heimgesucht, die meistens jedoch harmlos ausfallen und niemanden wirklich längere Zeit beunruhigen.

- Ettel ist wegen des Todesfalls in ihrer kleinen Herberge deutlich erschüttert.
- Win läßt sich kaum davon abhalten, den Helden auf Schritt und Tritt zu folgen.
- Die Soldatin Branwein dagegen versucht die „Notlage“ militärisch genau zu organisieren.

Die Umgebung: Der Nebel (siehe unten) erlaubt nur eine vage Sichtweite von etwa 20 Schritt. Wer auch immer versucht, sich von der Herberge zu entfernen sieht nach Stunden schließlich wieder das vertraute Gebäude aus dem Nebel auftauchen (selbst ein ausgeprägter *Orientierungssinn* oder gar ein INNERER KOMPASS lassen sich davon täuschen).

Verschiebungen geschehen niemals vor den Augen der Helden und fallen meist auch kaum auf. Sie sind auf das Obergeschoß begrenzt und noch sehr selten.

Realitätsdichte: bis zu 10

Im Nebel verloren

– Früh am nächsten Morgen liegt immer noch dichter Nebel über der Gegend. Trotzdem schickt Ettel ihren Knecht Reto mit einem Pferd los, um nach Hartsteen zu reiten und die Garde zu holen.

Nach einigen Stunden kehrt Reto jedoch wieder zurück: Reichlich verwirrt gesteht er, sich im immer noch andauernden Morgennebel verirrt

haben zu müssen. Doch auch den Rest des Tages über verzieht sich der dichte Nebel nicht.

Wohl auch aufgrund des Nebels sind keinerlei Geräusche von Vögeln zu hören. Zudem ist es windstill (beides sollte wiederum für die Helden nicht groß ins Gewicht fallen).

– Helden wie z.B. Elfen, die meisten Novadis und Besitzer des Vorteils TIERFREUND werden bei einem Besuch in den Stallungen feststellen, daß die



Pferde leicht unruhig sind (IN-Probe). Ähnliches trifft auf die Vertrautentiere von Hexen und Geoden zu.

– Den Helden mag eine tote Ratte auffallen, die in einer Ecke der Küche oder unter einem Bett liegt. Geht die Gruppe dem Vorfall nach, so stellen sie fest, daß es in der ganzen Herberge keine lebenden Nagetiere und Insekten mehr gibt.

– Vermutlich werden die Helden am nächsten Morgen oder noch in derselben Nacht den „Tatort“ genauer untersuchen und auch die anderen Personen befragen.

Bedenken Sie dabei aber, daß manche Anwesende nicht automatisch die Helden als Wortführer anerkennen werden und möglicherweise sogar ebenfalls als verdächtig ansehen.

Einhalten der Befehlskette:

Das Spiel mit dem Sozialstatus

Die Situation in der Herberge kann durch die Verwendung der SO-Regeln noch mehr an Reiz gewinnen (siehe *Aventurische Helden* in der Box *Schwerter und Helden*, Seite 12f).

Viele Personen unter den Anwesenden werden sich zusehends auf diejenigen mit einem hohen SO verlassen (also Krieger, Geweihte, Adlige...) und davon ausgehen, daß die „hohen Herrschaften“ schon wissen werden, was in dieser Situation zu tun ist. Eher zweifelhaften Charakteren unter den Helden dagegen wird man stark mißtrauen.

Deutlich wird das vor allem in der Person von Korporalin Branwein, die danach streben wird, die „Befehlskette“ klar zu definieren während der vorgebliche Adlige Storko plötzlich zu einer Führungsperson wird.

Ob diese Regelung allerdings noch Gültigkeit haben wird, wenn alle Anwesenden (außer den Helden hoffentlich) bereits zusammengebrochen sind ist eine ganz andere Frage...

Seltsame Vorgänge

– Eine Tür in der Nähe der Helden öffnet sich langsam und hörbar knarrend...

– Ein Gegenstand (eine Waffe, ein Rucksack...), den ein Held irgendwo abgelegt hat und nach dem er nun greift, ist fort – und liegt etwa einen Schritt entfernt...

- Des Nachts hält einen der Helden das ständige, quälend langsame Quietschen des Herbergsschildes über den Torbogen vom Schlafen ab (während die anderen davon unbeeindruckt bleiben). Dabei ist es

draußen noch immer völlig windstill...
(**Verschiebungen**)

Storko flieht

In der ersten Nacht versucht Storko heimlich aus der Herberge zu verschwinden. Dabei sollte er sich eigentlich geschickt genug anstellen, um nicht bemerkt zu werden. Sind die Helden jedoch wegen des Todesfalls aufmerksam und stellen den „Junker“, so flüchtet dieser sich in Ausreden und pocht auf seine Autorität.

Ansonsten reitet Storko jedoch einige Stunden durch Nebel und Dunkelheit bis er schließlich ebenfalls wieder an die Herberge zurückgelangt und aufgibt..

Hinter unendlichen Türen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du läufst einen Gang hinunter. Du suchst nach einer Tür. Doch der Gang vor Dir ist unendlich lang und führt immer weiter. Wo immer Du auch hinschaust sind Türen, eine neben der anderen. Verzweiflung befällt Dich und so greifst Du wahllos nach irgendeiner Klinke...

Schweißgebadet schrickst Du auf. Ein seltsamer Druck lastet auf Deiner Brust...

Wählen Sie für diesen ersten **Traum (RD 5)** einen geeigneten Helden aus, am besten jemanden mit hoher IN.

Kinderlachen

Aus dem Gang um die Ecke ist leises Kinderlachen zu hören. Wenn die Helden nach dem Rechten sehen wollen hört man eiliges Fußtrappeln, doch sowohl im Gang als auch in den anliegenden Zimmern ist niemand.

Win und Traviane halten sich zu dieser Zeit im Erdgeschoß auf (**Illusion, RD 6**).

Weitere Szenen

- Ein Held, der alleine im Obergeschoß unterwegs ist (oder in der Reihe als letztes geht) ist überzeugt davon, hinter sich im Dunkeln Schritte zu hören. Diese bleiben stehen, wenn auch er steht und gehen nur dann behutsam weiter, wenn auch er sich fortbewegt (**Halluzination, RD 8, optional**)...
- Eine Tür öffnet in die falsche Richtung, was den Helden vermutlich erst mal gar nicht auffallen wird (KL)...



Andere mögliche Veränderungen wären ein fehlendes Fenster oder daß einer der Gänge einen Schritt länger ist als üblich (**Verschiebungen**)...

- In einer der ersten Ruhephasen erleiden alle Anwesenden leichtes Alpdrücken (danach MU-1 für

6 Stunden), ohne sich jedoch später konkret an irgendwelche Träume erinnern zu können (**Alptraum, RD 5**)...

Die Zweite Anrufung

Grundstimmung: Urängste kommen hervor (Eingesperrtsein, Unwissenheit über die Vorgänge und deren Auftreten), es wird nun deutlich, daß übernatürliche Vorgänge am Werk sind.

Probenmodifikatoren:

- Es gilt ein Malus von +1 auf Zauber mit dem Merkmal *Herbeirufung* und eine eventuelle CH-Probe, da Elementare und andere Wesen nur widerwillig diese Umgebung betreten (aus der die meisten von ihnen ja ohnehin schon geflohen sind).
- Dagegen gilt ein Bonus von -1 auf die Merkmale *Dämonisch* und *Beschwörung*, da die Verbindung zum Limbus bereits dünner wird und die Globule sich der Siebten Sphäre anzunähern beginnt (die Beherrschungsprobe bleibt dagegen unmodifiziert).
- Helden mit der FESTEN GEWOHNHEIT: ERDGEBUNDENHEIT erleiden einen Malus von +1 auf alle ihre Zauberproben, dasselbe gilt für das Zaubern in elfischer Repräsentation, das von den dämonischen Disharmonien in der Umgebung immer mehr beeinflusst wird.
- Sämtliche Liturgien sind in dieser Phase nun um +3 erschwert.

Verluste/Gewinne: Regenerationsphasen sind nicht mehr so erholsam wie zuvor: 1 LeP wird vom Würfelergebnis abgezogen. Zudem verlieren alle Anwesenden im Laufe eines Tages noch 1W3-1 weitere LeP.

Reaktionen: Bestürzung und Zweifel am eigenen Geisteszustand, wenn Halluzinationen/Illusionen beobachtet werden, dazwischen aber immer wieder Göttervertrauen.

- Je schlimmer die Lage nun wird, desto mehr wird Borian eine wichtige Stütze für seine Familie.
- Storko wird immer nervöser – hauptsächlich, da er zuvor nicht entkommen konnte.
- Korporalin Branwein kann, wenn es um Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Vorgehensweise geht, deutlich aggressiv werden.
- Larissa gibt vor, ebenfalls geträumt zu haben, wenn derartige Phänomene sich häufen.

Die Umgebung: Die Nacht ist bereits etwas kürzer und wird am Morgen wieder von Nebel und trübem Licht abgelöst. Sterne sind nur schwach zu erkennen. Unabhängig von der eigentlichen Jahreszeit sind die Temperaturen eher herbstlich.

Die Sichtweite ist unverändert, wie bisher kommt man nach wenigen Stunden immer wieder zum *Pilger* zurück wenn man sich vom Gebäude entfernt. Die Nebelschwaden sind frisch und auch merklich feucht.

Verschiebungen können zwar durchaus gleich hinter dem Rücken der Helden geschehen, jedoch nie direkt vor ihren Augen. Sie sind auf das Obergeschoß begrenzt und treten immer noch sehr sporadisch auf.

Realitätsdichte: 5 bis 20

– Unter Umständen (*Pflanzenkunde*) kann den Helden auffallen, daß die Bäume braune Blätter bekommen und Pflanzen auf dem Gelände ganz allmählich verdorren.

– Wiederum regt sich draußen kein Lüftchen und der alles beherrschende Nebel nimmt einem die Sicht. Es ist geradezu totenstill außerhalb der Herberge.

– Eine Tür führt kurzzeitig in einen anderen Raum (jedenfalls solange, bis man sie wieder schließt).

Genauso hat ein anderer Raum vielleicht mal ein Fenster mehr oder eine zweite Tür zum Gang (**Verschiebungen**).

Zweiter Versuch

Praiona Vorlop will trotz des dichten Nebels versuchen abzureisen: Sie reitet eines Vormittags los und trifft nach wenigen Stunden wieder bei der Herberge ein. Wenn die Helden sie nicht davon abhalten macht Praiona sogleich noch einen



zweiten Versuch, der mit demselben Ergebnis endet.

Ein aufmerksamer Held kann danach feststellen, daß der frische Nebel leichten Reif auf der Kleidung der Reiterin und auch auf ihrem Pferd hinterlassen hat: Das Tier ist sogar etwas unterkühlt und recht nervös (*Tierkunde*).

Zu flugfähigen Helden

Es mag immer wieder mal der Fall sein, daß Helden über die Möglichkeit zum Fliegen verfügen (Zauberei, Hexenbesen, Dschinn, fliegender Teppich...)

Aber auch auf diese Weise ist es nicht möglich, die Herberge zu verlassen: Stellen Sie sich die Globule als kugelförmig vor, mit dem Zentrum in Horgers Zimmer (der *Rolle des Blenders*).

Wer also versucht, sich fliegend von der Herberge zu entfernen erlebt dasselbe, als ob er diesen Versuch zu Fuß oder beritten unternehmen würde.

Träume und Alpträume

Während dieser Anrufung können die Helden gleich mehrere (Alp-) Träume erleben.

Verteilen Sie die Szenen auf verschiedene Helden, übergehen Sie aber möglichst noch eventuelle Zwerge in der Gruppe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du sitzt auf einer weiten, grünen Wiese. Weiße Wolken ziehen über den blauen Himmel und die Sonne strahlt auf unzählige rote Blumen herab. Neben Dir hockt ein kleines Mädchen mit blonden Locken und klaren blauen Augen im warmen Gras.

Als sie lacht erinnert sie Dich an Deine Schwester oder vielleicht doch auch an eine Spielgefährtin aus der Kindheit – Doch eigentlich ist das ja unwichtig, denn heute ist ein viel zu schöner Tag zum Grübeln...

Nun greift die Kleine in den großen Weidenkorb, den ihr hierher mitgebracht habt und zieht behutsam eine aufgeregt zischelnde Schlange heraus. Du schüttelst lächelnd den Kopf über ihre Ungeduld.

Vor Deinen Augen beißt das Mädchen nun mit ihren kleinen weißen Zähnen in den sich windenden Leib der Schlange und reißt ein großes Stück heraus, das sie gierig verschlingt...

Du schlägst die Augen auf und bist sofort wieder wach...

(*Entsetzen* +2) Dieser **Alptraum (RD 12)** ist die erste direkte Begegnung eines Helden mit dem Mädchen, das als Verkörperung der Schriftrolle auftritt.

Wählen Sie für diesen Traum einen Helden aus, auf den die Kleine passen würde: Die Rolle hat ihr Bild der Vergangenheit des Helden angepaßt – vielleicht an eine fast vergessene Freundin aus Kindertagen.

Die Schlange mag hier (als Symboltier der Göttin Hesinde) der Gruppe vielleicht schon einen Hinweis darauf geben, wer denn hinter den mysteriösen Vorfällen steckt...

- Ein Held träumt des Nachts davon, wie gestaltlose Wesen durch die Wälder und Wiesen auf die Herberge zukriechen, um die Mauern schleichen und sich an die Hauswände drücken... (**Traum, RD 6**)
- Ein Held flieht vor einem grauenhaften Gegner, der ihn unerbittlich verfolgt. Der Held wagt aber nicht, sich umzusehen sondern rennt immer weiter. Dann werden seine Beine müde, sein Atem geht nur noch stoßweise – doch das schreckliche Etwas hinter ihm kommt unerbittlich näher... (**Alptraum, RD 11**)

Zur Vermeidung von Schlaf

Es ist durchaus denkbar, daß manche Helden durch pure Willenskraft oder aber ganz einfach, weil sie ja auch nicht täglich schlafen müssen (namentlich Elfen) angesichts von immer gefährlicher werdenden Alpträumen versuchen werden, das Schlafen gänzlich zu umgehen.

Aber auch in diesem Fall müssen Sie nicht verzweifeln:

Zum einen genügt ja schon eine kurze Ruhepause, um einen Anwesenden einfach einnicken zu lassen (KK-Probe). Zum anderen ist es (vor allem auf den höheren Anrufungen) durchaus möglich, daß die Alpträume auch als Halluzinationen im Wachzustand zu den Helden kommen können...

Horger kehrt zurück

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet auf ein schlurfendes Geräusch aufmerksam und bleibt stehen, um festzustellen, woher die Laute kommen.

Einer von euch weist auf das Ende des Ganges, wo sich tatsächlich eine fahle Hand suchend um die Ecke tastet. Dann, sich weiter mit einer Hand



an der Wand abstützend, kommt der (tote?) Magier Horger um die Ecke, ein steifes Bein schlurfend hinter sich herziehend...

Mit Grausen werdet ihr auf seine verdrehte Haltung aufmerksam, und euch wird klar, daß diese von seinem Rückgrat herrühren muß, das er sich bei seinem Sturz gebrochen hat.

Aus blinden, gebrochenen Augen starrt er euch kurz an, dann hebt der Magier eine knochige Hand und deutet anklagend auf euch, bevor er sich wieder umwendet...

(*Entsetzen* + halbe TOTENANGST) Diese Szene sollte möglichst spät auf dieser Stufe stattfinden. Folgt die Gruppe ihm um die nächste Ecke, so ist der Magus fort, denn es handelt sich nur um eine **Illusion (RD 18)**.

Weitere Szenen

- Ein Held beißt herzhaft in ein knuspriges Stück Brot... und stellt dann mit Entsetzen fest, daß der Teig nur so vor Maden wimmelt. Während er noch versucht, die fetten Maden auszuspucken ist die Halluzination schon vorüber (**Halluzination, RD 16**).

- Der Held in der Gruppe, der in der Reihe als letzter geht wird plötzlich am Arm gepackt. Als er herumwirbelt ist niemand zu sehen – nur ein leerer Gang (**Halluzination, RD 15, optional**)...
- In einem der Zimmer bricht ein Feuer aus. Wenn die Helden diese **Illusion (RD 15)** auch leichtfertig als eine solche abtun kann es sich natürlich auch um ein echtes Feuer handeln, hervorgerufen durch eine **Verschiebung**...
- Ein ausgeprägter GEFAHREINSTINKT droht hier in den Nachteil EINBILDUNGEN umzuschlagen. Würfeln Sie gelegentlich für den betreffenden Helden und warnen Sie ihn vor einer lauenden Gefahr, obwohl dann doch nichts geschieht. Natürlich sollten Sie das auch weiterhin bei tatsächlichen Gefahren tun (**Halluzination, RD 15, optional**)...
- Ein wütend brummender Fliegenschwarm steigt auf, wenn die Gruppe ein Zimmer betritt und erfüllt den Raum. Die Insekten umschwirren die Helden und fliegen sogar in Mund und Nase hinein (**Illusion, RD 18, optional**)...

Die Dritte Anrufung

Grundstimmung: Schleichende Paranoia und Phasen von blanker Angst und Panik wechseln sich ab. Der „Gegner“ nimmt aber auch allmählich greifbarere Gestalt an.

Probenmodifikatoren:

- Die Verbindung zu den Elementen, die die Dritte Sphäre bilden, wird nun merklich geringer: Es entfällt dementsprechend ein Malus von +2 auf Zauber mit den Merkmalen *Elementar* oder *Herbeirufung* (sowie die CH-Probe), die Zauberdauer zur Herbeirufung ist zudem verdoppelt und kostet 1/4 der benötigten AsP mehr.
- Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* sind dagegen um –2 erleichtert, *Beschwörungen* gar um –3, die Beherrschungsprobe ist aber um +1 erschwert, da Dämonen bereits unkontrollierbarer werden.
- Alle Helden mit der FESTEN GEWOHNHEIT: ERDGEBUNDENHEIT erleiden nun einen Malus von +2 auf alle ihre Zauberproben, Zauber in elfischer Repräsentation sind um +4 erschwert.
- Liturgien sind um +6 erschwert und kosten 3 KP mehr als üblich, die Meditation zur Rückgewinnung von KE ist ab jetzt zusätzlich um +4 erschwert.

Verluste/Gewinne: Während der Regeneration erhält weiterhin jeder 1 LeP weniger als erwürfelt, jedoch 1 AsP mehr (sofern magiebegabt). Alle Anwesenden verlieren pro Tag weitere 1W3 LeP.

Reaktionen: Träume und Alpträume häufen sich auch unter den anderen Anwesenden immer mehr und machen die einen reizbar, während sie bei den anderen für Verzweiflung sorgen:

- Praiona wendet sich verstärkt dem Wein zu, um die Lage zu verarbeiten.
- Reto ist äußerst verstört, sorgt sich aber mehr um die Pferde als um sich selbst.
- Ettel flüchtet sich die meiste Zeit in eindringliche Gebete.
- Branwein versucht, durch „Aufklärungsmissionen“ einen Fluchtweg zu finden.
- Traviane dagegen sucht, wann immer sie kann, heimlich Reto auf.
- Larissa entpuppt sich als gefaßt und zupackend und unterstützt die Helden.



- Der Dieb Storko dagegen wird gegenüber den Helden spätestens jetzt von ganz alleine seine wahre Identität preisgeben.

Die Umgebung: Die (sternenlose) Nacht ist erheblich kürzer und währt nur wenige Stunden. Danach wird sie wieder von dem beständigen grauen Zwielflicht abgelöst. Der Nebel ist inzwischen so dicht, daß man nur noch wenige Schritt weit sehen kann. Die Schwaden sind empfindlich kalt und ohne dicke Kleidung nicht lange auszuhalten. Auf dem Hof dagegen sind die Temperaturen immer noch recht erträglich.

Wer jetzt das Gelände verläßt, kehrt bereits nach Minuten wieder zum *Satten Pilger* zurück. Geben Sie demjenigen jedoch das unbestimmte Gefühl, daß ihn dort draußen *irgend etwas* belauert hat...

Verschiebungen geschehen weiterhin meist hinter dem Rücken der Helden. Doch hin und wieder kann sich etwas auch direkt vor ihren Augen abspielen. Erstmals kann es auch vereinzelt Auswirkungen auf das Erdgeschoß (und den Dachboden) geben.

Realitätsdichte: 10 bis 20

– Die Pferde sind die ganze Zeit über recht unruhig. Hexen nehmen ähnliches von ihren Vertrauten wahr, die immer die beschützende Nähe der Tochter Satuarias suchen.

– Alle Pflanzen auf dem Grundstück verrotten, die Bäume tragen keine Blätter mehr und sterben allmählich ab.

– Außerhalb des Gebäudes ist es immer noch totenstill. Würfeln Sie für einen Helden mit **GEFAHREINSTINKT** eine Probe und machen Sie ihn bei Gelingen mit der Ankündigung nervös, daß sich „seine Nackenhaare sträuben“ (ohne daß jedoch etwas geschieht)...

– Odalinde und Gero, die sich seit Beginn der Vorkommnisse eigentlich sehr ruhig verhalten haben, geraten nun über eine Banalität aneinander. Ihr Streit droht dabei sogar in Handgreiflichkeiten auszuarten, wenn niemand die beiden Händler trennt.

– Der Brunnen gibt kein Wasser mehr her. Tatsächlich zeigt eine in den Schacht geworfene Fackel, daß mehrere Schritt unter der Erdoberfläche nur noch grauer Nebel zu sehen ist.

Zum Glück reichen die Vorräte an Milch, Bier und Wein noch für eine gewisse Zeit...

Gestorben vor Angst

Der Zimmermannsgeselle Gylvan wird vermisst. Nach einiger Suche wird er in einem Gang liegend aufgefunden: Die Arme abwehrend erhoben, die Augen zusammengepresst, das Gesicht panisch verzerrt. Es gibt keine Anzeichen von Gewaltanwendung, sein Herz scheint einfach vor Schreck stehen geblieben zu sein (*Anatomie*).

Pandämonium

In einem Raum oder Gang bricht plötzlich der Boden auf: Niederhöllischer Gestank erfüllt den

Raum, dunkle Schatten huschen über die Wände, dann stoßen zahlreiche Tentakeln, Klauen und zahnbewehrte Mäuler aus dem Dunkel hervor (*Entsetzen* +1).

Die Wirkung entspricht der eines **PANDÄMONIUMS** (siehe **LC 129**), der nach einigen **SR** glücklicherweise von selbst wieder verschwindet.

Ein „Irrlicht“

In einem der Räume können die Helden ein schwebendes, grünes Leuchtfeuer von undefinierbarer Form entdecken.

Nähern sich die Helden, so greift das „Irrlicht“ an: Es handelt sich um einen *Karunga*, einen Niederen Dämon Iribaars, der sein Opfer umschwirrt (und das deshalb Abzüge von je 5 Punkten auf **AT** und **PA** hinnehmen muß), jedoch nicht körperlich angreift:

Wann immer *Kurunga* eine **AT+MR** des Opfers gelingt greift er stattdessen mit einem Zauber an, der der **GROSSEN VERWIRRUNG (LC 67)** gleicht. Dabei stehen ihm **3W6 ZfP*-MR** des Helden zur Verfügung.

IB 18 AT 13 PA 18 LE 15

RS 1 TP siehe oben DK HNSP

GS 60 MR 5

Eigenschaften: 2 Aktionen pro **KR**, Formlosigkeit II, Immunität (Schadenszauber)

Die Anwesenheit des Dämons macht deutlich, daß erste kleine „Schlupflöcher“ zwischen Globule und Limbus bereits vorhanden sind.

Mit der Zeit wird es so immer mehr Dämonen gelingen, in die Herberge einzudringen und die Anwesenden heimzusuchen.



Eine letzte Warnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du mußt doch eingenickt sein, denn Du träumst. Anders kannst Du Dir jedenfalls nicht erklären, wieso Du jetzt in dem Bett Deiner Kindheit liegst.

Hier ist es zwar wohligh warm, doch etwas beunruhigt Dich.

Irgendetwas *zischt* hinter Dir, irgendwo in einer dunklen Ecke des Zimmers. Und nun kommt es näher, kriecht behutsam über den Boden auf Dein Bett zu.

Du wagst nicht, Dich zu bewegen, in der bangen Hoffnung, daß dieses furchtbare Etwas Dich dann einfach in Ruhe lassen wird.

Es muß nun ganz nahe sein, Du spürst seinen heißen Atem im Nacken, Dein Herz rast und droht zu zerspringen...

Du schrickst auf, als Dich jemand an der Schulter rüttelt. Erschrocken stellst Du fest, daß Du wieder in der Herberge bist.

Es ist Larissa, die Dich besorgt mustert „Ist auch alles in Ordnung...?“

Dieser **Traum (RD 10)** ist der letzte nicht von Iribaars Wirken beeinflusste Traum und gleichzeitig auch eine letzte, zaghafte Warnung vor der Person Larissas...

Die Stufen nach Alveran

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurze, abgehackte Schrittgeräusche und leiser Singsang sind im nächsten Gang zu hören.

Behutsam späht ihr um die Ecke und entdeckt zu eurer Verwunderung ein kleines Mädchen mit blonden Zöpfen im nächsten Gang:

Sie trägt ein weißes Kleidchen und hüpf geschickt von Feld zu Feld einer Kreidezeichnung auf dem Boden.

Dabei singt sie bei jedem Sprung leise mit: „...Boron, Travia, Efferd, Rondra....“

Die meisten menschlichen Helden werden das Spiel als das beliebte Hüpfspiel „Stufen nach Alveran“ kennen, das Kinder im ganzen Mittelreich auf der Straße spielen:

Man malt dazu zwölf Felder auf den Boden und hüpf, beginnend mit „Rahja“, dann im zweiten Durchgang „Rahja, Ingerimm“ und immer so fort die „Stufen“ hinauf bis man am Ende des zwölften

Durchgangs schließlich das Feld mit „Praios“ erreicht hat.

Das Mädchen beachtet die Helden nicht, bis sie den letzten Durchgang beendet hat. Dann bleibt sie jenseits der Zeichnung stehen und blickt die Gruppe regungslos an.

Geht einer der Helden auf das Spiel ein und will es der Kleinen nachmachen, so singt das Mädchen mit. Diesmal rezitiert sie jedoch mit unbewegter Miene: „Belkelel, Agrimoth, Mishkara...“ (ABERGLAUBE)

Abgesehen von den (psychologischen) Auswirkungen auf zwölgöttergläubige Helden wird der betreffende Held feststellen, daß er das Spiel nicht mehr von selbst beenden kann!

Zudem erleidet er auf dem ersten Feld jedes Mal 1 SP, auf dem zweiten 2 SP, dann 3 SP usf.

Erkennen seine Freunde nicht, was vor sich geht und greifen ein, so kann das „Spiel“ für den Helden also durchaus gefährlich werden – glücklicherweise handelt es sich aber doch nur um eine **Illusion (RD 15)**.

Das Mädchen läßt sich von den Helden nicht ergreifen und flüchtet stattdessen in einem Nebengang (sorgen Sie jetzt und auch später immer dafür, daß die Kleine nie vor den Augen der Helden verschwindet).

Weitere Szenen

- Der Spiegel im Obergeschoß zeigt statt eines Spiegelbilds einen endlosen Abgrund hinab in unendliche Tiefen (Helden mit **HÖHENANGST**, die in den Spiegel sehen müssen eine Probe darauf ablegen um nicht in Panik davonzulaufen) (**Halluzination, RD 17**)...
- Ein Held (Krieger, Söldner o.ä.) will gerade eine Tür hinter sich zuziehen als diese mit gewaltiger Wucht zuschlägt und die Schwerthand des Helden abtrennt. Der Held starrt wie betäubt auf den blutigen Stumpf während die anderen noch versuchen, ihn davon zu überzeugen, daß mit ihm doch alles in Ordnung ist (*Entsetzen* +1) (**Halluzination, RD 15, optional**)...
- Der Held erwacht und versucht, zu schreien, doch es ist kein Laut zu hören. Über ihm, unter ihm, überall ist nur graues, waberndes Zwielflicht. Dazwischen huschen unförmige Schemen umher. Der Held rudert hastig mit den Armen, doch seine Bemühungen zu entkommen bleiben vergeblich (**Alptraum, RD 11, optional**)...



Die Vierte Anrufung

Grundstimmung: Panik liegt in der Luft, die Bedrohung scheint übermächtig und unaufhaltsam. Die Götterverlassenheit wird deutlich.

Probenmodifikatoren:

- Es gilt +4 auf Zauber mit dem Merkmal *Elementar* sowie +8 auf *Herbeirufung* und die CH-Proben für Wünsche, die Zauberdauer für Herbeirufungen sind verdreifacht und die Kosten betragen 150% der AsP.
- Es gelten Boni von: Merkmal *Dämonisch* -4, *Beschwörung* -5, die Domäne Amazeroths noch mal je -1, zudem kosten alle derartigen Zauber nur 3/4 ihrer eigentlichen AsP. Die Beherrschungsprobe ist um +2 erschwert (und die Chance, daß ein Dämon sich bei mißlungener Beherrschung gegen den Magier wendet steigt um +2), die Wahrscheinlichkeit, einen Gehörnten statt eines Niederen Dämonen bei mißlungener Probe zu beschwören steigt um +2; es besteht eine 25%ige Chance, 1W3 mehr Niedere Dämonen herbeizurufen (die alle beherrscht werden wollen).
- Alle anderen Zauber können aufgrund der zusehends mit Magie erfüllten Umgebung in ihren Zauberkosten variieren (Rollten Sie einen W6: Bei 1-2 kostet der Zauber 1W3 AsP weniger, bei 3-4 bleiben die Kosten gleich, bei 5-6 erhöhen sie sich jedoch um 1W3 AsP).
- Die FESTE GEWOHNHEIT: ERDGEBUNDENHEIT bringt nun einen Malus von +3 auf alle Zauberproben, das Zaubern in elfischer Repräsentation ist um +6 erschwert.
- Geweihte spüren ständig, wie fern ihre Götter derzeit sind: Alle Liturgien sind um +9 erschwert (+11 für Hesindegeweihte), Modifikationen durch den Monat gelten nicht mehr, die Kosten steigen nun um 6 KP, eine Regeneration durch Meditation ist ab sofort nicht mehr möglich.

Verluste/Gewinne: Die Regeneration wird um 2 LeP reduziert, dabei jedoch um 2 AsP erhöht. Jeder verliert im Laufe des Tages 1W6-2 LeP. Wer sich längere Zeit (mehr als 1 Stunde) im Obergeschoß aufhält verliert dort nun 1W3 LeP pro Stunde.

Reaktionen:

- Phelian droht nun nach Gylvans Tod ständig in Panik zu geraten. Zudem träumt er wiederholt von dem toten Kameraden.
- Odalinde kann deutlich aufbrausend werden und verlangt verzweifelt nach einer Erklärung für die Vorgänge, die sie sich einfach nicht erklären kann.
- Nach Borian's Tod auf dieser Anrufung gerät Ettel in Panik, Traviane dagegen ist kaum noch ansprechbar – während der kleine Win nicht verstehen kann, was passiert ist.

Die Umgebung: Die nächtliche Dunkelheit nimmt jeden Tag weiter ab bis draußen schließlich ein stetes, graues Zwielicht herrscht und gar keine Nachtphasen mehr auftreten.

Die Sichtweite im Nebel ist praktisch gleich Null. Außerhalb des Hofes ist die Kälte schon körperlich spürbar (*Grimmfrost*, 1W6 TP pro SR), die eisigen Nebelschwaden wirken beinahe „faßbar“.

Wer sich für längere Zeit hinaus in den Nebel wagt stößt mit gewisser Wahrscheinlichkeit (1-5 auf W20) auf einen Dämon...

Verschiebungen geschehen nun immer öfter direkt vor den Augen der Helden: Ein Gang dehnt sich allmählich aus, in einer Wand „wächst“ langsam eine neue Tür oder ein Fenster verblasst bis es ganz verschwunden ist. Die Veränderungen geschehen (noch) quälend langsam und nicht so rasch, daß eine Person darin gefangen oder aber verletzt werden könnte.

Realitätsdichte: 15 bis 25

– Ab dieser Anrufung wird die Anwendung von Magie allmählich unberechenbarer: Lassen Sie einen einzelnen Zauber einfach mal grundlos schief gehen (vergleichbar mit einem Patzer) oder aber deutlich umfangreichere Wirkung zu gleichen Kosten zeigen.

– Türen führen in ganz neue Räume (die aber trotzdem noch in Baustil und Möblierung den anderen ähneln), neue Abzweigungen tauchen auf. Die Türen in den neuen Gängen führen entweder in bekannte oder neue Räume und erstmals auch in das Erdgeschoß (**Verschiebungen**).



Ängste werden wahr

Ab dieser Anrufung kann es ebenfalls passieren, daß Befürchtungen der Anwesenden gezielt wahr werden. Überlegt zum Beispiel einer der Helden ängstlich, daß weitere Dämonen auftauchen könnten dann geschieht dies möglicherweise tatsächlich.

Diese spontanen Reaktionen auf Ängste und Befürchtungen der Anwesenden treten zu diesem Zeitpunkt noch äußerst sporadisch auf. Während späterer Anrufungen können Sie dieses Mittel aber durchaus öfters anwenden, phasenweise könnte dann sogar jedes einzelne Wort der Helden wahr werden und sich als **Verschiebung**, **Illusion** oder **Halluzination (mit je RD 15+)** manifestieren.

Vom Sturz eines Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du blickst Dich sorgfältig um, läßt Deine Augen über Bett, Kleidertruhe, Pergamentrollen – und Blut – wandern.

Dann trittst Du an das Fenster und schaust hinaus auf den Hof. Genau hier ist es passiert. Dabei wirkt es nicht mal so besonders hoch...

Als Du Dich wieder umwenden willst wirst Du plötzlich von kraftvoller Hand gestoßen. Erschrocken versuchst Du noch, Halt zu finden aber es ist zu spät: Der Erdboden rast mit Urgewalt auf Dich zu, ein stechender Schmerz zuckt Deinen Rücken hinauf, als Du hart aufschlägst...

Während Dir klebrig warmes Blut in die Augen läuft ist Dein Blick auf das Fenster gerichtet – und auf das blondgelockte Mädchen im weißen Kleid, das Dich von dort aus regungslos anstarrt...

Wenn der Held dann abrupt aufwacht erlebt er für bange Minuten tatsächlich äußerst reale Schmerzen (3W SP, dann jedoch vermindert: **Alptraum, RD 24**).

Ein neuer Todesfall

Borian wird vermisst. Machen sich die Helden auf die Suche nach ihm so können sie schließlich einen schrecklichen Fund machen: Der Wirt wurde von irgendeinem Wesen grausam zugerichtet, die Blutspritzer sind sogar noch an der Decke zu sehen. Geht die Gruppe nun auf Monsterjagd, so verlaufen ihre Bemühungen im Nichts: Was auch immer den Wirt getötet hat, ist nicht mehr aufzufinden (*Entsetzen* +1).

Horger kehrt zurück – schon wieder

Ist der Leichnam von Emmeran Horger inzwischen nicht ordnungsgemäß von einem Geweihten bestattet worden (sprich: durch Einsatz von KE) kann es geschehen, daß er von einem freien *Nephazz* beseelt wird und die Helden angreift. Er bietet dabei mit seiner verdrehten Wirbelsäule ein grausiges Bild (*Entsetzen* + **TOTENANGST**).

IB 9	AT 8	PA 2	LE 25	RS 1
TP 1W+2 (Hände)	DK H			
GS 5	MR 5			

Mit Blindheit geschlagen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Du aufwachst umfängt Dich Dunkelheit. Schlafrunken erhebst Du Dich, um für Licht zu sorgen und fällst beinahe über irgendein Möbelstück, das im Weg ist.

Es durchfährt Dich siedendheiß, als Dir klar wird, daß es ganz und gar nicht am mangelnden Licht liegt, daß Du nichts sehen kannst: Dein Augenlicht ist fort! Du kannst absolut nichts erkennen!

Panisch tastest Du nach Deiner Umgebung, rufst mit heiserer Stimme nach Deinen Freunden – dann nach *irgend jemandem*...

Plötzlich verlierst Du das Gleichgewicht, Dir ist fast so, als hätte Dir jemand ein Bein gestellt.

Während Du versuchst aufzustehen und irgendwo Halt zu finden erschallt *ganz nahe* bei Dir helles Kinderlachen. Spöttisch und laut klingt es in Deinen Ohren und will einfach nicht mehr aufhören...

Suchen Sie für diesen **Alptraum (RD 24)** einen Heldentyp aus, für den sein Augenlicht einfach unverzichtbar wäre: Ein Bogenschütze, ein Magier...

Aufgrund der hohen RD kann die Blindheit selbst nach dem Aufwachen noch für einige Minuten andauern und für zusätzliche Panik sorgen...

In Iribaars Reich

Ein Held wechselt im wachen Zustand in eine Alptraumwelt über, die er anfänglich nicht von der realen unterscheiden kann:

Lassen Sie den Spieler weiter die Handlungen seines Helden beschreiben und konfrontieren Sie ihn dann nach und nach mit seinen Gefährten, deren Rolle Sie nun übernehmen. Versuchen Sie, den Helden gezielt zu demütigen und zu verschrecken, indem Sie in der Rolle der Gruppe



einen wunden Punkt ansprechen (etwa sein Versagen angesichts einer der vielen vorhergehenden Schrecknisse oder aber eine Fehlentscheidung). Lassen Sie Sätze fallen wie „Ohne dich wären wir hier schon längst wieder herausgekommen.“

Hinter diesem **Alptraum (bzw. Halluzination, RD 16)** steckt der Versuch der Schriftrolle, die Helden auseinander zu bringen, indem sie direkt einen von ihnen angreift.

Schließlich findet sich der betroffene Held jedoch wieder im „Jetzt“ wieder – während seine besorgten Gefährten versuchen, ihn zu sich zu bringen...

Mit Schwert und Peitsche

Der vorderste Held prallt erschrocken und überrascht zurück als plötzlich eine vage menschengroße Gestalt in einer wallenden schwarzen Robe aus dem Schatten tritt:

Drohend erhebt der *Heshthot* Schwert und Peitsche und attackiert die Gruppe (*Entsetzen* +0).

IB 12 AT 14 PA 9 LE 20

RS 2

TP 1W+4 (Schwert, **DK NS**) / 1W (Peitsche, **DK SP**)

GS 8 MR 4

Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Wer Schaden durch die Peitsche erleidet verliert zusätzlich 1 Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang; Wer das Schwert pariert muß 1 Punkt zum BF seiner Waffe addieren

Wo ist mein Junge?

Auch wenn die Helden den kleinen Win wie einen Sack Flöhe gehütet haben sollten schafft er es trotzdem, zu entkommen und verläuft sich im Obergeschoß. Dort stolpert er zufällig in das Zimmer mit der *Rolle des Blenders* – mit fatalen Folgen für den Jungen...

Eine fieberhafte Suchaktion entbrennt bis die Gruppe Win schließlich zusammengekrümmt und wimmernd in einem der Zimmer entdeckt: Der Junge ist angsterfüllt, seine Augen sind weit offen, sein Gesichtsausdruck kündigt von blankem Entsetzen...

Der Junge hat sich vollkommen in sich selbst zurückgezogen und schrickt nur vor dem Helden nicht zurück, zu dem er zuvor besonderes Vertrauen gefaßt hatte.

(Diese Szene sollte die Gruppe besonders erschüttern und ihren Entschluß, der Sache möglichst bald Herr zu werden, stärken.)

Ettel Dappert, die gerade ihren Mann verloren hat, droht nun endgültig zusammenzubrechen. Dann wird sie sich jedoch den Rest der Zeit liebevoll um ihren Jungen kümmern.

Win verfällt gelegentlich in Phasen von Panik und stößt dabei unverständliche Worte heraus (Notfalls können Sie der Gruppe aber auf diese Weise den ein oder anderen Hinweis geben).

Zur Seelenheilkunde

Einem erfahrenen Seelenheiler in der Gruppe, der sich des Jungen für zumindest sechs Stunden annimmt, können Sie nach gelungener Talentprobe auf *Heilkunde Seele*+6 einige zusätzliche Erkenntnisse zukommen lassen:

Win muß etwas Furchtbares gesehen haben, das seinen Geist dazu veranlaßt hat, sich komplett in sich selbst zurückzuziehen. Die Satzketzen, die er von sich gibt, sind meist nur wirr, gelegentlich scheint es aber so, als wolle der Junge den Anwesenden etwas mitteilen.

Eine Heilung ist in absehbarer Zeit und in diesem Umfeld allerdings nicht möglich.

Sein Zustand wird sich also zumindest für den Rest des Abenteuers nicht ändern, doch der verängstigte Junge kann später ein wichtiges Hilfsmittel werden, um den Weg zur Rolle zu finden. So kann es später durchaus möglich sein, daß Win immer wieder die Worte „Wahnsinn und Wahrheit“ wiederholt und die Helden damit auf eine Idee bringen kann (siehe Seite 34)...

Weitere Szenen

- Ein Gang endet im Nichts des Limbus, d.h. in einem wabernden, formlosen grauen Nebel, der bereits auffällig dem vor der Herberge ähnelt.

Wer sich tatsächlich durch das (nur kurz offene) Tor in den Limbus wagt, sollte dafür auch entsprechend hart von Ihnen bestraft werden: Eine aufwändige Rettungsaktion mittels PLANASTRALE sollte nur bei wirklich rascher Reaktion und enormer Anstrengung der Helden erfolgreich sein (ziehen Sie das Kapitel zu **Sphärenreisen** in **MWW 94** hinzu).

Dagegen empfiehlt es sich bei dieser Gelegenheit eher, die Gruppe einen vorsichtigen Blick in den näheren Limbus werfen zu lassen – und auf die schemenhaften Wesen, die sich weit draußen



bewegen und sich immer mehr der gerade entstandenen Öffnung nähern (**Verschiebung, optional**)...

- In Anspielung auf die Maden verwandelt sich Wein in einem Becher plötzlich in Blut. Diesmal jedoch nicht als *Halluzination* (**Verschiebung, optional**)...
- Ein Held, der einen Raum im Obergeschoß betritt stellt im Türrahmen fest, daß er vor einem Abgrund steht: Eine erfolgreiche IN-Probe läßt

ihn gerade noch rechtzeitig Halt finden, ansonsten stürzt er in das Erdgeschoß durch und erleidet 1W6 SP (abzüglich der TaP* einer *Körperbeherrschungsprobe* +4) (**Verschiebung, optional**)...

- Die Gruppe landet in einem fensterlosen Zimmer mit zwei Türen, als sich die Decke des Raumes abzusenken beginnt. Leider führen die Türen auch immer wieder zurück in denselben Raum (**Verschiebung**)...

Die Fünfte Anrufung

Grundstimmung: Nach dem, was mit dem kleinen Win passiert ist, herrscht allgemeines Entsetzen. Der übermächtige Gegner scheint die Anwesenden zusehends einzukreisen.

Probenmodifikatoren:

- Auf das Merkmal *Elementar* entfällt ein Aufschlag von +8, Herbeirufungen sind dagegen ab sofort nicht mehr möglich, da einfach keine sichere Verbindung mehr besteht.
- Dämonenbeschwörungen sind ungleich gefährlicher auf dieser Stufe: Merkmal *Dämonisch* -6, *Beschwörung* -8, die Domäne Amazeroths noch mal je -3, zudem kosten alle derartigen Zauber nur die Hälfte ihrer eigentlichen AsP. Beherrschungsproben sind um +5 erschwert (die Chance, daß ein Dämon sich bei mißlungener Beherrschung gegen den Magier wendet steigt um +2), die Wahrscheinlichkeit, einen Gehörnten statt eines Niederen Dämonen bei mißlungener Probe zu beschwören steigt um +2, es besteht eine 50%ige Chance, 1W3+1 mehr Niedere Dämonen herbeizurufen.
- Andere Zauber kosten 1W3 AsP weniger, jedoch weiterhin mindestens 1 AsP.
- Die FESTE GEWOHNHEIT: ERDGEBUNDENHEIT bringt nun einen Malus von +4 auf alle Zauberproben mit sich, Zauber in elfischer Repräsentation sind um +7 erschwert.
- Alle Liturgien sind um +13 (HES: +15) erschwert und kosten 8 KP mehr.

Verluste/Gewinne: Die Regeneration ist weiterhin um 2 LeP reduziert und um 2 AsP erhöht. Alle Anwesenden verlieren im Laufe eines Tages 1W6 LeP. Magiebegabte Helden erhalten jedoch auch während des gleichen Zeitraums 1W6 AsP zu ihrer Astralenergie hinzu. Wer sich längere Zeit (mehr als 4 SR) im Obergeschoß aufhält, verliert ab dann während seines Aufenthalts 1W3 LeP pro Stunde.

Reaktionen: Die Anwesenden rücken ängstlich zusammen, da direkte Angriffe und schrecken-erregende Alpträume immer häufiger werden. Die labilsten drohen zusammenzubrechen und brauchen Zuspruch (*Menschenkenntnis*, *Überzeugen*).

- Branwein wird deutlich kleinlauter nach Hjabins Tod und hört bereitwilliger auf die Helden.
- Odalinde findet nun ausgerechnet in Gero Trost und Zuspruch.
- Ettel reißt sich zusammen und kümmert sich aufopferungsvoll um Win. Traviane bleibt ständig an ihrer Seite, ist aber vollkommen verstört.

Die Umgebung: Unverändert herrscht Zwielficht vor. Der Nebel wirkt geradezu lebendig, zieht sich vor Personen zurück oder hüllt sie gezielt ein. Die Kälte ist kaum auszuhalten (*Namenlose Kälte*, 2W6 TP/SR) und selbst auf dem Hof noch sehr empfindlich (*Grimmfrost*, 1W6 TP/SR). Im Stall und in der Nähe der Fenster des Gasthauses ist es ebenfalls unangenehm kühl. Aus dem Nebel um den *Satten Pilger* kehrt ab jetzt niemand mehr zurück.

Verschiebungen geschehen weiterhin vor den Augen der Helden und wirken sich immer wieder mal auf die anderen Geschosse aus. Genauso ist jetzt auch gelegentlich der Stall betroffen.

Auffällig ist, daß der Bereich um das Kaminfeuer mit seinen Heiligenbildern von den Auswirkungen verschont bleibt. (Erlauben Sie diese unsichere Schutzzone aber nur so lange, wie die Helden und andere Anwesenden sich götter- und vor allem traviagefällig verhalten.)

Realitätsdichte: 25 und mehr



– Tiere und Vertraute sind deutlich verstört: Die Pferde in den Stallungen müssen zusätzlich angebunden werden, um nicht durchzugehen. Zudem drohen sie auszuschlagen (2W TP wenn *Ausweichen* mißlingt). Wenn eines der Tiere sich losreißen kann und den Hof verläßt, taucht es nie wieder auf...

– Außerhalb des Gebäudes wirken alle Geräusche seltsam unwirklich und gedämpft, so als würde ihnen jeglicher Hall fehlen...

– Nach den letzten Ereignissen droht Storko nun den Verstand zu verlieren und will nur noch weg: Wenn ihn niemand aufhält rennt er in den Nebel hinaus und wird nie wieder gesehen...

Weitere Verschiebungen

– Die Treppe führt nun auch noch in mehrere andere Geschosse. In jedem Geschosß gibt es zahlreiche Abzweigungen, die zudem ihre Lage verändern.

– Türen liegen in den Gängen nun wortwörtlich eine neben der anderen, führen trotzdem alle in sehr große Räume und regelmäßig auch in andere Geschosse. Im Kreis zu gehen und sich regelmäßig zu verirren ist nun problemlos möglich.

– Zudem weichen die Proportionen der Gänge und Räume immer mehr ab und sind mal größer und mal kleiner als gewohnt (**Verschiebungen**).

Durch den Spiegel

Die Helden können beobachten, wie Hjabin in den Spiegel im Obergeschoß gezogen wird:

Die Spiegelfläche schiebt sich plötzlich aus dem Rahmen und greift wie flüssiges Quecksilber nach dem Soldaten. Eilen die Helden herbei entdecken sie, wie der junge Mann verzweifelt und ohne daß ein Laut nach außen dringt gegen den Spiegel hämmert. Jedoch verblasst er dabei immer mehr und verschwindet schließlich ganz... (*Entsetzen* +3) Dieses schreckliche Ereignis passiert als **Verschiebung** und ist deshalb vollkommen real. Eine Zerschlagung des Spiegels befreit Hjabin im Übrigen auch nicht.

Eine offene Drohung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Niemand hat sie hereinkommen sehen oder zuvor bemerkt, doch nun ergreift das kleine Mädchen mit den blonden Locken und dem weißen Kleid in eurer Mitte mit fester Stimme

das Wort: „Niemand wird entkommen. Ihr werdet hier alle sterben...“

Ihr springt erschrocken auf, doch das Kind eilt bereits wieder hinaus...

Es handelt sich bei diesem direkten Einschüchterungsversuch der Schriftrolle um eine **Illusion**, wenn auch um eine sehr reale (**RD 25**).

Lebende Schatten

Die Schatten, die etwa eine Fackel oder ein Feuer an Wand und Boden werfen werden lebendig und attackieren die Anwesenden.

Die Schattenwesen haben einen beißend kalten Odem und können normal bekämpft werden, verschwinden jedoch nach einigen KR von alleine (**Illusion**, **RD 26**).

IB 10 AT 13 PA 12 LE 20

RS 4 TP 1W+1 (Schlag) + 1 SP pro KR (Odem)

GS 12 AU unendlich MR 5

Spielen Sie in diesem Kampf die besonderen Eigenschaften von „Schatten“ aus: Eine gelungene PA der Wesen kann sich deshalb auch dergestalt auswirken, daß der Gegner einfach an Boden oder Wand entlanggleitet und sich so aus der Reichweite des Helden bringt.

Kommt übrigens einer der Helden auf die Idee, alle Lichter zu verlöschen, so verschwinden die Schattenwesen tatsächlich. Jedoch sollten Sie der Gruppe dann eine bange Zeit in der Dunkelheit machen, bis endlich wieder Licht brennt...

Wissen ist Macht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bist in Deine Studien versunken und liest aufmerksam und sorgfältig Seite um Seite des vor Dir aufgeschlagenen Folianten.

Wie immer vergißt Du dabei die Zeit und so fällt Dir erst auf, daß es draußen bereits dunkel ist, als Deine Augen zu schmerzen beginnen.

„Wie kannst Du Dich nur mit diesem beschränkten Geist abfinden?“

Überrascht, aber doch nicht erschrocken blickst Du auf. Die leise Stimme kam von dort, aus den Schatten...

„Wie kannst Du Dich nur damit abfinden, dieses begrenzte Wissen zu studieren? Bücher haben Seiten, jede hat einen Anfang und ein Ende. Jedes Buch hat einen Beginn und einen Schluß.

Laß mich diese Grenzen sprengen. Laß mich Dir Wissen und Wahrheit *ohne* Grenzen geben...“



Dieser **Alptraum (RD 30)** soll einen der Helden (einen Magier, Gelehrten...) direkt in Versuchung führen. Der Traum sollte *aktiv* erlebt werden und kann zu einer scharfsinnigen Diskussion führen, in der um nicht weniger als die Seele des Helden gerungen wird:

Läßt sich der Held auf die Verlockungen von Wissen und Macht ein, so würde er damit wissend (oder auch unwissend) einen *Pakt mit Amazeroth* eingehen – und sich nach dem Aufwachen im *Ersten Kreis der Ver-damnis* befinden...

Trauen Sie dem Helden jedoch nicht zu, der Versuchung zu widerstehen, so kann dieser Alptraum auch *passiv* sein: In diesem Fall will der Held nachsehen, woher die Stimme kommt und entdeckt im Licht einer Kerze, daß dort lediglich ein einfacher Spiegel hängt, der ihm sein eigenes Bild zeigt...

Weitere Szenen

- Der erste Held in der Gruppe, der um eine Ecke biegt ist fort als die anderen ihm folgen wollen. Er findet sich alleine in einem anderen Bereich wieder. Bis die Gruppe wieder zusammen gefunden hat (manchmal können sie sich rufen hören und manchmal nicht) dauert es dann auch entsprechend lang (**Verschiebung**)...
- Ein Raum oder Gangabschnitt verwandelt sich in ein labyrinthisches Spiegelkabinett, in dem sich die Helden verlaufen. Die Wände, aber auch Böden und Decke werden zu (normalen, Täusch- und Zerr-) Spiegeln, gelegentlich sind sogar klare Glasscheiben im Weg...
Irgendwo dazwischen können die Helden einmal das blonde Mädchen entdecken, das lachend davonläuft, während ihr Spiegelbild dutzendfach von den Wänden reflektiert wird (**Illusion, RD 18, optional**)...

Die Sechste Anrufung

Grundstimmung: Die Umgebung ist nur noch feindlich, alles kann zu einer tödlichen Falle für die Anwesenden werden. Realität und Alptraum fließen allmählich ineinander. Wenn nun nicht schnellstens etwas unternommen wird, droht eine Katastrophe...

Probenmodifikatoren:

- Merkmal *Elementar* +12, ansonsten gelten die zuvor getroffenen Aussagen. Sie können zudem festlegen, daß gewisse elementare Effekte nur noch stark geschwächt auftreten.
- Dämonenbeschwörung kommt nun Selbstmord gleich: Merkmal *Dämonisch* –8, *Beschwörung* –10, die Domäne Amazeroths noch mal je –5, alle derartigen Zauber kosten nur die Hälfte ihrer AsP. Beherrschungsproben um +7 erschwert (die Chance daß ein Dämon sich bei mißlungener Beherrschung gegen den Magier wendet steigt um +3), die Wahrscheinlichkeit, einen Gehörnten statt eines Niederen Dämonen bei mißlungener Probe zu beschwören steigt um +3, es besteht eine 50%ige Chance, 1W6 mehr Niedere Dämonen bzw. 1W3 mehr Gehörnte Dämonen herbeizurufen.
- Andere Zauber kosten 1W3+1 AsP weniger als beschrieben.
- Die FESTE GEWOHNHEIT: ERDGEBUNDENHEIT bringt nun einen Malus von +5 auf alle Zauberproben mit sich, Zauber in elfischer Repräsentation sind um +8 erschwert.
- Liturgien sind um +15 (HES +17) erschwert und kosten 10 KP mehr als üblich.

Verluste/Gewinne: Es gelten die gleichen Aussagen wie zuvor, jedoch verliert jeder nun alle zwei Stunden 1 LeP und erhält 1 AsP. Wer sich im Obergeschoß aufhält verliert jede Stunde 1 LeP.

Reaktionen: Die meisten Anwesenden sind in Panik und kaum zu vernünftigen Handlungen fähig.

- Praiona bleibt noch bei Sinnen (solange sie einen Krug Wein griffbereit hat) – jedenfalls bis sie während dieser Anrufung schwer verletzt wird.
- Phelian verliert vollkommen den Verstand und redet nur noch wirres Zeug.

Die Umgebung: Die Umstände sind unverändert, der Nebel außerhalb des Geländes ist nun *Niederhöllisch kalt* (1W6 TP/KR), auf dem Hof „immerhin“ noch *Namenlos kalt* (2W6 TP/SR). Dort (und in der Nähe der Fenster) sollte man sich allerdings vor den einzelnen Nebelschwaden hüten, die gezielt nach den Menschen greifen.



Verschiebungen betreffen nun ausnahmslos das ganze Gebäude und auch (in abgeschwächter Form) Stall und Hof. Sie können nun so schnell geschehen, daß Gefahr für Leib und Leben droht (*Ausweichen*, GE), wenn Wände, Decken und Böden ihre Formen und Proportionen ändern...

Realitätsdichte: 25 und mehr

– Das Treppenhaus nimmt enorme Ausmaße an und führt in zahlreiche neue Geschosse, die immer wieder ihre Formen und Proportionen verändern. Türen sind mal raumhoch und zweiflügelig oder aber zwergenhaft klein (**Verschiebungen**).

– Tiere sind so panisch vor Angst, daß man sich ihnen kaum nähern kann. Für Vertraute gilt dies zwar nur abgeschwächt, doch wirkt sich der Zustand des Tiers auch auf die Hexe/den Geoden aus (MU-1).

– Odalinde verschwindet, nachdem sie einmal kurz die Herberge verlassen hat. Sie ist weder auf dem Hof noch im Stall aufzufinden, kann jedoch zu einem späteren Zeitpunkt tot und steifgefroren von der Gruppe in einem der Zimmer aufgefunden werden...

Irrsinn und Wahnsinn

Suchen Sie eine passende Gelegenheit aus, um die Helden im Wachzustand in eine Alptraumwelt zu überführen: Ganz egal, ob die Helden beieinander sitzen oder gerade im Gebäude unterwegs sind, sie erleben nun (ohne es anfänglich zu bemerken) alle denselben **Alptraum** (bzw. **Illusion**, RD 25): Lassen Sie die Helden zunächst weiter handeln und interagieren. Dann geschehen jedoch kleine Veränderungen, die man zunächst aber noch als Verschiebungen abtun kann...

Schließlich wird es deutlich gefährlicher: Die anderen Personen beginnen sich feindlich zu verhalten und wenden sich schließlich gemeinsam gegen die Helden. Die Umgebung ändert sich radikal, Gegenstände attackieren die Gruppe, Veränderungen und Mutationen am Körper der Helden selbst tauchen auf...

Gestalten Sie den Alptraum nach Belieben und wählen Sie genau die Schreckelemente, die Ihrer Gruppe am meisten zusetzen (achten Sie auch auf vorhandene Schlechte Eigenschaften).

Wenn die Helden schließlich von Gegnern umzingelt, von Pestbeulen befallen sind und ihre Waffen nebst Magierstab Eigenleben entwickeln und sich gegen die Gruppe wenden lassen Sie die Helden schlagartig wieder „aufwachen“ und in der Realität wiederfinden...

Dieses Ereignis ist natürlich ein gezielter Versuch der Rolle, der Gruppe zu schaden – Anscheinend

sieht sie die Helden nun als ernstzunehmenden Gegner an. Ob die Helden das allerdings schmeichelhaft finden werden darf getrost bezweifelt werden...

Die Torwächter

Vom Hof her sind furchtbare Schreie zu hören. Wenn die Helden nach draußen eilen entdecken sie zu ihrem Entsetzen drei monströse, aufrecht gehende Säbelzähntiger, die gerade unter irrem Gebell dem Pferdeknecht Reto die Gliedmaßen ausreißen (*Entsetzen* +4).

Werden die *Zantim* auf die Helden aufmerksam so lassen sie von dem jungen Mann ab und greifen sofort an.

Praiona Vorlop liegt verletzt in einer Ecke des Hofes.

IB 16 AT 15 (2/KR) PA 8 LE 30
RS 3 TP 2W+2 (Biss, DK HN) / 1W+4 (Pranken, DK N) / 1W+2 (Schwanz, DK N)
GS 8 MR 7

Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 AT); Raserei; Schreckgestalt I

Praiona ist so schwer verletzt, daß sie den Helden keine große Unterstützung mehr sein kann. Für Reto kommt jede Hilfe zu spät.

Der Blick in den Spiegel

»Und die Spiegel zeugen nichts mehr als den Weg«: Spiegelnde Oberflächen neigen ab jetzt tatsächlich dazu, die wahre Natur der Dinge zu zeigen – wenn auch nicht immer ganz eindeutig:

So können sowohl Larissas Carnada als auch Illusionen in Spiegeln nicht mehr zu sehen sein.

Durchschauen die Helden schließlich dieses Phänomen läßt es sich nun benutzen, um den Weg zur Schriftrolle zu finden (siehe auch Seite 34) (**Verschiebung**).

Ein Strom aus Blut

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein helles Lachen, so klar und rein wie ein Gebirgsbach ist zu hören und hallt leise von den Wänden wieder.

Als ihr behutsam um die Ecke biegt steht sie da, mitten im Gang: Ein Mädchen von vielleicht



sieben oder acht Jahren mit blonden Locken, die ein puppenhaftes Gesicht mit klaren blauen Augen umranden. Sie trägt ein adrettes, weißes Kleid und blickt euch regungslos entgegen...

Wenn die Helden das Wort an sie richten rührt das Mädchen sich nicht von der Stelle. Nähert sich die Gruppe jedoch der Kleinen springen hinter dem Mädchen plötzlich mit einem Knall sämtliche Türen auf und entlassen regelrechte Sturzfluten aus dunkelrotem Blut, die die Helden mit Urgewalt den Gang hinunter spülen...

Zunächst kämpft die Gruppe noch panisch darum, nicht zu ertrinken (2W SP, halbiert bei einer gelungenen *Schwimmenprobe*+8), dann finden sich die Helden jedoch alleine und mit den Armen rudern in einem vollkommen trockenen Gang wieder. Jeder von ihnen, der dabei Schaden genommen hat spuckt danach noch eine Weile (verschlucktes) Blut aus...

Diese **Illusion** zeichnet sich bereits durch eine erschreckend hohe **RD** aus (30).

Weitere Szenen

- Unvermittelt reißt ein Loch im Sein auf und enthüllt das wabernde, formlose Grau des Limbus. Der auftretende Sog entspricht dem Zauber **AUGE DES LIMBUS** und droht Einrichtung und Anwesende gleichermaßen in diese Zwischenwelt zu reißen (**Verschiebung, optional**)...
- Ein örtlich und zeitlich begrenzter Temperaturabfall senkt die Umgebungstemperatur auf *Niederhöllische Kälte* (1W6 TP/KR) ab: Der Atem gefriert in der Luft, Möbel und Wände überziehen sich mit Rauhreif, Metall wird spröde (Erhöhung des BF) (**Verschiebung**)...
- Die Wände in einem Gang rücken unerbittlich aufeinander zu. Da der Gang derzeit nahezu unendlich lang ist und die Türen sich einfach nicht öffnen lassen beginnt für die Helden eine hektische Suche nach einer rettenden Tür (**Verschiebung, optional**)...

Die Siebte Anrufung

Probenmodifikationen und Abzüge für die Siebte Anrufung anzugeben wäre reichlich hinfällig, da mit ihrem Eintreten die Bemühungen der Helden gescheitert wären.

Lassen Sie stattdessen das drohende Ende der großen Beschwörung allenfalls als Andeutung vor dem großen Finale auftauchen, während die Helden verzweifelt darum bemüht sind, die Rolle ausfindig zu machen – eine Zeitbombe, die erst wenige Sekunden vor der Explosion entschärft wird, wirkt natürlich immer besser...

Wenn es jedoch beinahe soweit ist, beginnen die Auswirkungen auf die Herberge wahrlich katastrophal zu werden:

- Wände bewegen sich wie auf Schienen zu beiden Seiten der Gruppe und dann auch mal quer durch den Gang oder Raum (*Ausweichen*)...
- Fenster schnappen nach den Helden, Türen schlagen aufeinander ein, der Boden verschlingt die Decke...
- Der Gang steigt das eine Mal steil an, um dann genauso steil wieder bergab zu führen...
- Schließlich beginnen gar Teile der Siebten Sphäre in die Globule zu fließen: Heulen und Jammern erfüllt den Raum, ein grauenvolles Reiben und Mahlen wie von gigantischen Mühlsteinen übertönt jeden anderen Laut und macht Gespräche unmöglich...
- Geifernde, unförmige dämonische Wesen versuchen durch die Wände zu brechen und können kaum noch zurückgehalten werden...
- Der Boden und die Wände selbst bilden Hände und Klauen aus, die nach den Helden greifen (PA oder *Ausweichen*)...
- Einzelne, fahle Lichtstrahlen brechen durch Risse im Boden. Wer hinunterschaut erhascht einen erschreckenden Blick in Amazeroths Reich: Zahllose Spiegel und Splitter werfen Zerrbilder des Helden tausendfach zurück, die sich verselbstständigen und brüllend vor Agonie von kreischenden, rotierenden Spiegelscherben zerfleischt werden (*Entsetzen*)...



Von Dieben und Dämonen

»Ihr untrüglicher Sinn für die dämonische Kraft ihres Herrn hatte sie nun schon seit Tagen geleitet – einem Hai gleich, der auf Meilen hinweg Blutstropfen im Wasser aufspürt. Trotzdem hatte sie aber noch auf einen Gotongi zurückgreifen müssen, um den genauen Aufenthaltsort des von ihr begehrten Objekts genau zu bestimmen.

Es war bereits dunkel, als das Wesen, das sich Larissa Carnada nannte, die flackernden Lichter einer Wegherberge erspähte. Sie war endlich am Ziel...«

Larissas Rolle im Spiel

Vorgehen

Der Quitslinga Larissa Carnada strebt danach, die *Rolle des Blenders* an sich zu bringen und für ihre eigenen Zwecke und damit für die ihres erz-dämonischen Herrn Amazeroth zu nutzen.

Dabei kommt es ihr ganz und gar nicht gelegen, daß deren Kräfte schon jetzt entfesselt wurden: Zu groß ist das Risiko, daß die Schriftrolle dabei letztlich für immer verloren geht.

Zudem sind die Auswirkungen, die durch die zufällige Aktivierung hervorgerufen werden eher harmlos und unnütz im Vergleich zu den wahren Kräften, die in der Rolle schlummern. Und im Gegensatz zu den Menschen weiß Larissa ganz genau, wozu die *Rolle des Blenders* fähig sein kann und wie man mit ihr umzugehen hat. Doch dazu muß sie diese eben erst einmal in Händen halten...

Bis es jedoch soweit ist sind Larissa in mehrerlei Hinsicht die Hände gebunden: Zum einen ist sie durch ihre eigene derische Komponente ebenfalls vielen Effekten der Rolle ausgesetzt und muß weitaus konventionellere Weg benutzen. Zum anderen hat sie auch gerade durch ihre dämonische Natur Probleme damit, an das Artefakt heranzukommen und dabei nicht einfach im allgemeinen Chaos unterzugehen.

Doch da gibt es ja noch die Helden, und die denkt Larissa nun für ihr Vorhaben einzuspannen:

Zunächst hält sie sich – ganz die junge Adeptin – natürlich an die erfahrenere Heldengruppe, bevorzugt natürlich an einen Magus unter den Abenteurern. Dabei weiß sie auch ihre weiblichen Reize einzusetzen und spielt durchaus bereitwillig die naive Jungmagierin.

Verdachtsmomente

Ein paar Verhaltensweisen an der Person Larissas könnten durchaus das Mißtrauen der Helden wecken, oder aber auch von ihnen als liebenswerte Marotten abgetan werden:

Ihre recht enorme Vorliebe für Süßigkeiten würde wohl noch deutlich in die letzte Kategorie gehören. Interessanter ist dagegen schon, daß Larissa keinen Schlaf benötigt (und den Gedanken an die „zeitweilige Bewußtlosigkeit“ sogar als abstoßend empfindet) und sich damit zum „Schlafen“ immer an einen unbeobachteten Ort zurückzieht, was wohl auf Dauer – wenn die Anwesenden enger zusammenrücken müssen – nicht mehr klappt.

Außerdem kennt die vorgebliche Horasierin das Liebliche Feld eigentlich nur vom Hörensagen und besitzt ihre dürftigen Kenntnisse der gildemagischen Rituale nur aus Büchern. Larissas gestohlener „Magierstab“ ist weder unzerbrechlich noch kann sie irgendwelche Stabzauber anwenden. Zudem sind auch ihre Kenntnisse des gildemagischen Standardrepertoires eher dürftig.

Ein Horasier oder Magier in der Gruppe könnte sie also früher oder später enttarnen. Achten Sie aber trotzdem darauf, daß Larissa raffiniert genug ist, sich nicht in Widersprüchen zu verfangen und immer schnell mit einleuchtenden Erklärungen zur Hand ist.

Und dann ist da ja auch noch Larissas Neugier und die Tatsache, daß manche alltäglichen Dinge für sie immer noch neu und interessant sind. An Nahrungsaufnahme (und Stoffwechsel...) hat sie sich inzwischen zwar gewöhnt, andere Dinge (wie Essenszubereitung oder Würfelspiele) können sie aber immer noch faszinieren wie ein kleines Kind...

Die Helden und der Dämon

Eine **magische Untersuchung** der Person Larissa kann je nach Zauber unterschiedliche Ergebnisse hervorbringen:

- Ein ODEM ARCANUM oder aber OCULUS ASTRALIS würde Larissa als magisches Wesen ausweisen (wie jeden Zauberer auch), ab 12 ZfP* wird jedoch die dämonische Komponente deutlich: ein stark chaotisches Geflecht aus



pulsierenden Kraftfäden (wie es wiederum aber auch bei einer hochrangigen Paktiererin der Fall sein könnte).

- Ein ANALYS ARCANSTRUCTUR dagegen ist insgesamt um +17 erschwert und bringt die folgenden Ergebnisse:

0-3 ZfP* zeigen die dämonische Struktur (s.o.).

4-7 ZfP* decken bereits auf, daß Larissa ein leibhafter Dämon ist.

8-11 ZfP* enttarnen sie als einen Quitslinga.

12+ ZfP* verraten dem Magus einige ihrer dämonischen Fähigkeiten und Eigenschaften.

24+ ZfP* schließlich enthüllen gar den *Wahren Namen* der Quitslinga (der Dämonenrasse).

(Der ANALYS dauert mindestens 1 SR für eine gerade mal oberflächliche Untersuchung, siehe auch LC 15 und MWW 152f.)

Hier sei Ihnen noch angemerkt, daß Larissa so gut wie jede magische Untersuchung sofort bemerken würde, genauso wie die Dämonin jede Art von auf sie angewandter Zauberei erspürt und erkennt (Wenn Sie mit den *Expertenregeln* zum **Bemerken von Verzauberungen** spielen wollen schlagen Sie bitte in MWW 20 nach).

Ihr steht somit in den allermeisten Fällen die Möglichkeit offen, frühzeitig auf Magie zu reagieren, einen Gegenzauber zu wirken oder gar deren Wirkung einfach vorzutäuschen (dies durch kleinere Formveränderungen zu erreichen wäre dabei ja noch die leichteste Übung).

Exorzierende Maßnahmen gegen den Dämon gibt es ebenfalls so einige (von den „banalen“ Methoden Feuer und Stahl einmal abgesehen):

- Ein REVERSALIS ROIAM OITACOVNI wäre erfolgreich, ist aber um +24 erschwert.
- Ein PENTAGRAMMA ist insgesamt um +31 erschwert (beide Zauber können noch nach der jeweils wirkenden Anrufung modifiziert sein).
- Der AMAZEROTHBANN wirkt dagegen aber explizit nicht gegen Gehörnte Dämonen!

Weitere wirksame **Abwehrmaßnahmen** wären z.B. spezielle Schutzkreise, Zaubersymbole oder der druidische BANN DES DOLCHES.

Gegen Zauber mit den Merkmalen *Form, Heilung, Eigenschaften, Objekt, Telekinese* und *Umwelt* ist Larissa als Dämon dagegen ohnehin immun. Gegen die Merkmale *Einfluss, Hellsicht, Herrschaft* und *Verständigung* wirkt ihre dreifache MR.

Eine tatsächliche **Beherrschung** des (freien) Dämons liegt nicht innerhalb der Fähigkeiten von

Spielermagiern. Natürlich ist es auch unmöglich, Larissa zu **beschwören** (in diesem Fall würde ja ein neuer Quitslinga auftauchen).

Wenn Sie möchten, können Sie aber Magiern, die den *Wahren Namen* des Quitslinga herausfinden, gewisse Zugeständnisse machen (denkbar wären z.B. Erleichterungen bei manchen, gegen Larissa gerichteten Zaubern – Siehe auch MWW 177).

Einige **Liturgien** sind hier ebenfalls von Nutzen:

- Zu den Ergebnissen von SICHT AUF MADAS WELT und BLICK DER WEBERIN orientieren Sie sich bitte an den Wirkungen von ODEM und ANALYS weiter oben.
- Der SCHUTZSEGGEN, explizit gegen Quitslingae errichtet, wirkt für Larissa wie zweifach geweihter Boden (siehe MGS 52).
- Ein von einem hochrangigen Geweihten durchgeführter EXORZISMUS wäre natürlich erfolgreich (unter den gegebenen Umständen, siehe AG 95).
- Eine SEELENPRÜFUNG Larissas offenbart dem Geweihten, daß sie „keine Seele (mehr) hat“, was auch auf hochrangige Paktierer zutrifft. Damit ist dann natürlich auch kein *Mal des Frevlers* zu erkennen.

Bedenken Sie dabei, daß viele Liturgien, deren Wirkung explizit auf Menschen (bzw. Elfen, Zwerge...) abzielt, bei Larissa natürlich wirkungslos bleiben. Unter Umständen ist sie jedoch auch hier in der Lage, die Auswirkungen der Liturgie vorzutäuschen.

Larissas Masken

Kommen die Helden zweifelsfrei dahinter, daß Larissa ein leibhafter Dämon ist bleibt ihr auch keine andere Wahl mehr als dieses Zugeständnis zu machen. Trotz allem bleibt sie aber in ihrer „Rolle“ (die ohnehin schon lange nicht mehr wirklich gespielt ist) und hält lediglich nicht mehr länger mit einigen ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse hinter dem Berg.

Sobald sie dann aber einmal als Dämon enttarnt ist ergibt sich natürlich eine dramaturgisch sehr interessante Situation – und für Sie als Spielleiter eine weitere rollenspielerische Herausforderung:

Zwar gibt sich Larissa weiterhin freundlich, doch daneben kommt eine spöttisch-süffisante Seite an ihr hervor, die die Helden noch nicht kennen:

Lakonisch kommentiert die Dämonin die verzweifelten Bemühungen der Gruppe (vor allem, wenn den Helden klar ist, daß sie Larissa noch



brauchen werden) und zeigt sich nun natürlich gänzlich unbeeindruckt von den beunruhigenden Vorgängen um sie herum.

Lassen Sie die Gruppe dabei immerzu spüren, daß hinter der scheinbar harmlosen Fassade ein bössartiger Verstand schlummert – der den Helden zudem noch weit überlegen ist!

Denken Sie aber auch immer daran, wem Larissa dient: Der Quitslinga wird nie mehr als wirklich nötig verraten und zugeben.

Letzteres gilt natürlich auch, wenn die Helden nicht wirklich herausfinden, wer oder was Larissa in Wahrheit ist. So würde sie vielleicht zunächst nur zugeben, eine „erfahrene Magierin“ zu sein, und nur wenn nötig sogar „eine Beschwörerin im Bund mit den Niederhöhlen“ (wenn die Helden eine dämonische Aura identifizieren).

Und wenn sie ZU überzeugend ist?

Der Quitslinga ist ein ausgezeichnete Schauspieler und versteht sich bravourös darauf, seine Rolle zu spielen. Tatsächlich ist der Dämon sogar schon soweit mit der Figur Larissa eins geworden, daß er einfach kaum noch grobe Fehler mehr macht.

Es ist also möglich (und zeugt von Ihren Qualitäten als Spielleiter) wenn Larissa bis zum Ende nicht von den Helden als Bösewicht enttarnt wird. In diesem Falle bleibt Ihnen aber immer noch die klassische Selbst-Enttarnungsszene zum großen Finale („So! Und jetzt gebt *mir* die Rolle oder es wird Euch leid tun!“).

Ein Pakt mit dem Dämon

Den Helden sollte klar werden, daß sie (nur?) mit Larissa Hilfe eine Chance haben, an die *Rolle des Blenders* heranzukommen und diese zu neutralisieren. Aus diesem Grunde kann es hilfreich sein, sich vorübergehend mit ihr zu verbünden, wogegen Larissa nichts einzuwenden hätte (eine Situation, die auch natürlich auch dramaturgisch enormen Wert hat).

Ihr Vorschlag würde lauten „Helft mir, an die Rolle heranzukommen und ich helfe euch, aus der Globule zu entkommen, bevor es für euch zu spät ist...“

Zudem kann Larissa den Helden dabei helfen, einige lose Fäden über den Hintergrund der Rolle zu verknüpfen, die der Gruppe noch unklar und für das Verständnis der Situation nötig sind.

Natürlich würden sich beide Parteien belauern und letztendlich versuchen, den anderen zu über-

vorteilen (oder würde Ihre Gruppe einer Gehörnten Dämonin ein derartiges Artefakt einfach so überlassen?).

Es mag jedoch Helden und auch ganze Gruppen geben, die sich aus tiefster Überzeugung um keinen Preis der Welt mit Paktiern und Dämonen einlassen würden und sogleich zu Schwert und IGNIFAXIUS greifen. In diesem Fall sollten Sie sich aber trotzdem bemühen, Larissa noch bis zum Finale zurückzuhalten.

Larissa entkommt

Dem Quitslinga stehen viele Möglichkeiten offen, der Vernichtung durch die Helden zu entgehen: Ihre beinahe freizauberische Beherrschung der Illusionsmagie wäre nur eine Möglichkeit – die Fähigkeit, sich in jede beliebige Gestalt zu verwandeln, eine andere.

Besteht also die Gefahr, daß Larissa von den Helden vernichtet wird, so kann sie der Gruppe durch Magie entkommen oder innerhalb von Sekunden und Einsatz von 1W LeP und 1W AsP eine vollkommen beliebige neue (menschliche, tierische, dämonische...) Form annehmen, um sich zu tarnen, zu fliehen oder zu kämpfen.

Sie nimmt ebenfalls (unter Einsatz von 1W AsP) eine neue Gestalt an, wenn ihre LE auf 0 fällt.

Auf diese Weise könnte sie sogar einen der anderen Anwesenden imitieren (den sie dann natürlich aus dem Weg schaffen würde).

Diese Möglichkeiten stehen Ihnen natürlich nur dann offen, wenn Sie die Meisterperson Larissa Carnada für das Finale aufheben oder über das Abenteuer hinaus retten wollen (was der Autor Ihnen ja auch durchaus empfiehlt).

Wenn aber jedoch sowohl seine Lebens- als auch Astralenergie auf 0 fällt ist der Quitslinga endgültig besiegt: Im Sterben nimmt Larissa noch zahllose andere Formen an, kann aber keine mehr als einen Wimpernschlag lang aufrechterhalten und „zerfließt“ schließlich zu einer stinkenden, schwarzen Brühe, die sich letzten Endes in Rauch auflöst...

(Weitere Informationen zu der Meisterperson Larissa Carnada finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae** ab Seite 39.

Wichtige Hinweise zu Dämonen im Allgemeinen und Quitslinga im Speziellen stehen im **Anhang: Die Quitslinga** ab Seite 49 und in **MGS** 51f.)



Der “schnelle Storko“

Eine weitere Person, die nicht das ist, was sie zu sein vorgibt (wenn auch mit wesentlich harmloserem Hintergrund) ist der „Junker Storko von Schildsheim“.

Da die Helden am Anfang aller Wahrscheinlichkeit nach ja auch die Person suchen werden, die Emmeran Horger getötet (?), vor allem aber seine Habseligkeiten gestohlen hat ist Storko schließlich die wichtigste Verdachtsperson.

Der Trickbetrüger spielt insofern eine wichtige Rolle, als daß er die Spieler erst mal von Larissa Carnada ablenkt und später zu einem wichtigen Zeugen wird: Immerhin hat er bei seinem Einbruch als einzige Person den Zustand von Horgers Zimmer gesehen bevor dieses von der Schriftrolle „übernommen“ wurde (siehe Seite 32).

Storko ist aber auch – je weiter die Veränderungen fortschreiten und je länger er seine Rolle als Adliger spielen muß – wesentlich gefährdeter als Larissa, was seine Tarnung betrifft: Er wird mit der Zeit immer nervöser und verstrickt sich immer öfter in Widersprüche, was seine Rolle betrifft.

Wenn die Helden ohnehin nicht irgendwann dahinterkommen, daß er keine Person von Stand ist, wird Storko schließlich sogar von selbst gestehen und der Gruppe seine wahre Identität beichten: Storko ist schließlich kein schlechter Mensch und spürt allmählich, wie sein Gewissen an ihm nagt.

Wie dann aber die Helden und die anderen Anwesenden reagieren, die ihn bislang immer als Adligen behandelt haben ist eine ganz andere Sache...

Zumindest berichtet Storko aber, was er am Abend von Horgers Tod getan hat und wird den Helden auch das Diebesgut aushändigen (jedenfalls wenn er oder die Gruppe in Storkos Zimmer und an sein Versteck gelangen): Neben Schmuckstücken und einigen Dukaten Bargeld auch ein Mondsilber-amulett aus Horgers Kammer, das jedoch für das Abenteuer keinen weiteren Nutzen hat.

Wichtiger ist dagegen seine Zeugenaussage: Wenn die Helden ihn darauf ansprechen wird er nach bestem Wissen versuchen, zu beschreiben, was er im Zimmer des Magus gesehen hat: Magierstab und Bannschwert, Rucksack, Schreibzeug sowie ein wüstes Durcheinander an Pergamenten und Schriftrollen.

Storko wird jedoch bei den Zwölfen und allen Heiligen schwören, daß er außer dem Amulett nichts entwendet hat.

Möglicherweise fällt dem Trickbetrüger aber auch noch ein, daß er seinen Dolch (mit dem er das Schloß zur Kammer geöffnet hat) bei Horger liegengelassen hat. Allerdings mißt Storko selber dieser Information keinerlei Wert bei.

(Eine genauere Beschreibung der Meisterperson Storko finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae** auf Seite 43.)

Die verschobene Realität

Die zunehmende Annäherung der Minderglobule, in der der *Pilger* gefangen ist, an die Siebte Sphäre sorgt immer mehr für eine Veränderung der Realität.

Die ganz konkreten Auswirkungen all dieser Verschiebungen sind schon bei den jeweiligen Anrufungen ausgeführt, können aber natürlich von Ihnen (sofern passend und stimmig) noch um zahlreiche weitere Vorkommnisse ergänzt werden: Diese könnten z.B. weiteren anti-elementaren Effekten entsprechen, die den Zaubern AEROFUGO, CORPOFRIGO, DUNKELHEIT, HARTES SCHMELZE, SCHWARZER SCHRECKEN u.a. gleichen.

Außerdem besteht durchaus die Möglichkeit, daß weitere Dämonen in die Herberge eindringen.

Deren Erscheinen sollten Sie jedoch stark vom Zustand der Gruppe abhängig machen.

Zudem können (und sollten) Sie die Alpträume, Halluzinationen und Illusionen noch um Szenen ergänzen, die speziell auf Ihre Heldengruppe und deren Ängste und Befürchtungen zugeschnitten sind: Orientieren Sie sich dabei einfach an den schon vorhandenen Szenen und an der auf jeder Stufe angegebenen RD.

Zur Wirkung von Zaubern

Die Beeinflussungen der Magie durch die Verschiebung sind ebenfalls bei den Anrufungen niedergelegt, hier sei jedoch noch auf einige konkrete Sprüche eingegangen, die die Helden mit größerer Wahrscheinlichkeit anwenden könnten:



- Ein OCULUS ASTRALIS ist in den meisten Fällen tatsächlich noch die beste Möglichkeit, um sich einigermaßen in der verschobenen Realität zu orientieren. Gerade eine profunde Kenntnis der Illusionsmagie (als Spezialisierung des Talents *Magiekunde* oder aber *Magiekunde* 12+) kann den Anwender dabei unterstützen.
- ILLUSIONEN AUFLÖSEN unterbindet den Effekt einer einzelnen, örtlich begrenzten Illusion, als ZfP* des Verursachers müssen Sie aber die RD einsetzen.
- Für Halluzinationen können Sie genauso mit EINFLUSS BANNEN / BEHERRSCHUNG BRECHEN verfahren, beachten Sie jedoch bei all diesen Sprüchen genau die Zauberdauer (v.a. Halluzinationen dauern meist nicht sehr lange).
- Der AMAZEROTHBANN, auf eine Zone gewirkt, erweist sich tatsächlich als sehr effektiv für eine zumindest zeitweilige Säuberung.

Zur Wirkung von Ritualen

- Alle **elementaren Wirkungen**, die mit Ritualen und Gegenständen zusammenhängen (z.B. SCHUTZ DES DOLCHES) werden mit der Zeit ebenso erschwert wie die Zauber mit dem Merkmal *Elementar*.
Richten Sie sich bei der Einschätzung der Wirkung solcher Rituale an den Auswirkungen, die bei den einzelnen Anrufungen angegeben sind (so würde z.B. der WEG DURCH SUMUS LEIB einfach in einer „Rückkopplung“ resultieren).
Da jedoch auf den höheren Stufen einfach kein richtiger Kontakt mehr zu den Elementen der Dritten Sphäre besteht können manche Wirkungen auch einfach ganz aussetzen.
- **Richtungsanzeigen**, wie WEG DES DOLCHES (aber auch ein INNERER KOMPASS) sorgen

spätestens ab der Dritten Anrufung nur noch für Verwirrung und erlauben auch keine Orientierung mehr im verschobenen Obergeschoß.

- Das SORGENLIED der Elfen stellt schließlich den gewünschten Kontakt nicht mehr her, ein LIED DER REINHEIT vermag im günstigsten Fall nur einen begrenzten Bereich für kurze Zeit zu stärken (am besten wäre hier natürlich der Bereich um das Kaminfeuer geeignet).
- Trägern der Sonderfertigkeit TRAUMGÄNGER fällt es (je nach Situation und Spielleiterentscheid) im übrigen leichter, sich in den zahlreichen Träumen und Alptraumwelten zurechtzufinden.
Schwieriger wird es dagegen, in die laufenden Träume anderer einzudringen bzw. diese zu brechen, da die meisten Träume doch recht kurz ausfallen.
Orientieren Sie sich aber für eventuelle Versuche Ihrer Helden an den Regeln in **MWW** 175f.

Zur Wirkung von Liturgien

Manche Liturgien (zumeist die der Hesindekirche) zeigen eine brauchbare Wirkung. Natürlich gelten auch hier die Modifikatoren, die bei den einzelnen Anrufungen aufgeführt sind:

- ARGELIONS BANNENDE HAND kann eine einzelne Illusion oder Halluzination aufheben, in gewissen Grenzen ist dies sogar auch für eine von Verschiebungen betroffene Zone gültig.
- Der UNVERSTELLTE BLICK durchschaut eine Illusion, hebt sie aber natürlich nicht auf.
- Einer Traviageweihten in der Gruppe können Sie gestatten, mit Hilfe von SEGNUM DES HEIMES für den Schutz der Anwesenden zu sorgen (am stimmungsvollsten wiederum im Bereich des Kaminfeuers).

Spurensuche

Irgendwann werden die Helden vermutlich den Leichnam von Emmeran Horger einer mehr oder weniger gründlichen Untersuchung unterziehen wollen:

Dabei fällt zunächst einmal auf, daß Horger in einem recht verwahrlosten Zustand war (das kann auch Borian bestätigen, der fast als einziger Anwesender mit dem Magus gesprochen hat): Sein Mantel ist rissig und fleckig, weist sowohl Spuren von Tinte und Wein als auch vereinzelte Blutstropfen auf (*Sinnenschärfe*).

Horgers dichter Bart und die langen Haare sind ungepflegt. Es scheint so, als hätte er tagelang nicht geschlafen. Das Gildensiegel in Morgers Handfläche weist ihn ferner als Abgänger der Akademie zu Rommilyls aus (*Magiekunde*).

Die Untersuchung bestätigt aber zumindest, daß der Magister in blinder Panik aus dem Fenster gestürzt ist und sich beim Aufschlag auf dem Hof drei Schritt tiefer das Rückgrat gebrochen hat (*Anatomie, Heilkunde Wunden*): Davon zeugen noch immer sein angstverzerrtes Gesicht und die verdrehte Wirbelsäule.



Als einzige weitere Verletzung, die sein Körper aufweist kann man aber nur eine Schnittwunde am Finger entdecken.

Falls einer Ihrer Helden den NEKROPATHIA beherrscht und plant, Horger selbst zu befragen, so sollten Sie ihn ruhig gewähren lassen: Je nach Meisterentscheid kann der Magus entweder bereits in *Hesindes Hain* (oder die Niederhöhlen...) eingekehrt sein und ist damit unerreichbar.

Andernfalls bekommt der Held es mit einem halbwahnsinnigen, unzusammenhängende Sätze

stotternden Geist zu tun, der der Gruppe allenfalls vage Hinweise auf das Geschehene geben kann.

Etwas nützlicher, wenn auch beinahe ebenso vage, wäre es, einen geeigneten Gegenstand (etwa Horgers Mantel) mittels OBJECTOVOCO zu befragen. Beachten Sie dabei jedoch die sehr stark eingeschränkten „Sinneswahrnehmungen“ von Gegenständen.

Die Möbel in Horgers Zimmer zu befragen wäre übrigens ergebnislos, da diese bereits einer verschobenen Realität entstammen und quasi nur das unbewohnte Zimmer „kennen“.

Die Aufzeichnungen von Magister Horger

Der Schlüssel zur Enträtselung der Vorkommnisse sind die Aufzeichnungen von Emmeran Horger, die dieser in seinem Zimmer aufbewahrte.

Zu einem geeigneten Zeitpunkt im Spiel müssen Sie den Helden also Zugang zu Horgers Zimmer gewähren, damit die Gruppe seine Notizen findet.

Der Trick dabei ist jedoch, die *Rolle des Blenders* (die ja in diesem Moment für die Helden greifbar nahe wäre) doch noch außen vor zu lassen. Dies zu bewerkstelligen sollte nicht unmöglich sein, da die Gruppe zu diesem Zeitpunkt ja noch nichts von der „Rolle der Rolle“ ahnen kann.

Wenn die Spieler sich also später an den Kopf fassen und sagen „Verdammt, da saßen wir schon praktisch auf dieser Schriftrolle und haben nichts unternommen!“ – nun, dann haben Sie als Meister Ihr Ziel erreicht...

Die Suche nach Horgers verschwundenen Habseligkeiten auf dem Grundstück kann die Helden, wie weiter oben erwähnt, am Anfang viel Zeit kosten. Tatsächlich wurde aber schon mit dem Eintreten der Ersten Anrufung Horgers Zimmer in der Realität verschoben: Wenn nun jemand den Raum betritt ist dieser bis auf die Möbelstücke leer und zudem auffällig sauber.

Finden die Helden dann aber doch das Zimmer des Magisters und haben Gelegenheit, dessen Aufzeichnungen zu bergen, so stoßen sie vor allem auf ein großes Chaos: Horger hat einen ganzen Schwung wahllos zusammengeklauter Schriftrollen und Pergamente in seinem Gepäck, die aber glücklicherweise auch einen wichtigen Teil seiner dürftigen Erkenntnisse über die Rolle beinhalten. Der Gruppe sollten bei der Gelegenheit auch Storkos Dolch auffallen und daß einige Pergamente mit Blutstropfen bespritzt sind.

Sorgen Sie am besten dafür, daß die Helden, nachdem sie einige Unterlagen zusammengesucht haben, den Raum schnell wieder verlassen müssen: So etwa durch eine Verschiebung oder einen „Notfall“ an anderer Stelle in der Herberge.

Aus den geborgenen Aufzeichnungen kann ein kundiger Held (KL 13+) dann nach gewisser Zeit (10 Stunden, geteilt durch den TaW in *Kusliker Zeichen*) die folgenden relevanten Fakten herausfiltern:

- Es wird deutlich, daß die nur etwa 8 Monate umfassenden Niederschriften mit der Zeit immer wirrer und undurchsichtiger werden. Zwar ist es schon schwierig genug, aus der beinahe schon kryptischen Gelehrtenschrift sinnvolle Sätze herauszulesen, zudem spricht aus ihnen aber auch der schwindende Geisteszustand des Verfassers.
- Anfänglich berichtet Horger von seinen profanen und magischen Untersuchungen einer alten Schriftrolle, die ihm wohl irgendwie in die Hände gefallen ist (**Auszug 1**).
- Der versierte Analysemagier muß durch seine Erkenntnisse ziemlich verwirrt gewesen sein, denn in der Folgezeit hat er immer besessener versucht, dem Geheimnis des Rollentexts auf die Spur zu kommen (**Auszug 2**).
- Irgendwann spricht sogar Verfolgungswahn aus seinen Aufzeichnungen, als Horger grundlos seine Magisterkollegen verdächtigt (**Auszug 3**).
- Horger kommt in seinen Studien einen Schritt weiter, als er erstmals auf einen anderen Text stößt, den er mit seiner Suche in Verbindung bringen kann (**Auszug 4**).
- Schließlich – schon halb wahnsinnig über seinen Studien – kommt Horger zu der erschütternden



Erkenntnis, selbst in einer Falle gefangen zu sein, der er nicht mehr entkommen kann:

Horger stellt den Ernst der Lage fest, wird durch seine Paranoia aber wohl dazu getrieben, Gareth zu verlassen (**Auszug 5**).

(Die unten aufgeführten Textauszüge sind natürlich nur die Ausschnitte mit den wichtigsten Fakten zum Verständnis des Hintergrunds. Wenn Sie mögen, können Sie diese noch um weitere Texte ergänzen.)

- **Fazit:** Die besagte Schriftrolle ist ein mächtiges Artefakt, das irgendwie mit dem Erzdämonen Amazeroth in Verbindung steht. Sie hat es vermocht, einen erfahrenen Weißmagier in den Wahnsinn zu treiben und verfügt über noch unbekannte Kräfte, denen die Helden gerade jetzt ausgesetzt sind.

Die Gruppe sollte dank Emmerans Hinterlassenschaft vor allem den Ernst der Lage erkennen. Außerdem steht nun eines fest: In Horgers Zimmer liegt die vermeintliche Quelle des Übels – die *Rolle des Blenders*, die es zu finden oder aber zu vernichten gilt.

Textauszüge

Da das Abenteuer bewußt zeitlich unabhängig konzipiert ist sollten Sie bei Anfrage der Helden selbst das Datum der einzelnen Auszüge bestimmen: **Auszug 1** wurde vor etwa 8 Monaten verfaßt, **Auszug 5** schließlich erst kurz vor Beginn des Abenteuers.

(Alle nun folgenden – bereinigten – Auszüge aus Magister Horgers Aufzeichnungen finden Sie auch als Handouts für die Spieler im **Anhang** ab Seite 53.)

Auszug 1:

„[...] Hesinde und Nandus mögen mir beistehen! Da ist die Schriftrolle nun schon seit Jahren in meinem Besitze und nie habe ich sie näher in Augenschein genommen! Der Text ist in einer mir gänzlich unbekannten Sprache oder gar Geheimschrift gehalten, das Alter schätze ich auf nahezu ein Jahrtausend!

Welch ein Fund!

[...]

Erste Analyse wie folgt:

- ODEM zeigt magische Aura enormer Kraft an.
- OCULUS zeigt Kraftfäden von solcher Komplexität und Stärke an, wie ich sie noch nie zuvor zu Gesicht bekam!

- Der ANALYS beweist mir wiederholt daß es sich um ein gar erstaunliches Artefakt handeln muß: Ich mag weder die wirkenden Sprüche noch ihre Herkunft zu deuten, es scheint beinahe so, als ob sie sich meiner Examinatio¹ widersetzt!

Und doch – es muß ein enormes Potential in ihr stecken, es lockt mich geradezu, ihre Herkunft zu enträtseln. [...]“

Auszug 2:

„[...] Möge sich der Boden auftun und mich verschlingen!!

Selbst nach Wochen des Studiums vermag ich die Schrift nicht zu deuten oder die astralen Fäden zu entwirren. Ich träume nun schon des Nachts davon, wie ich mich über das Studium selbst verliere.

Gestern versäumte ich zwei Vorlesungen.

Solche Pflichtvergessenheit kenne ich nicht von mir... [...]“

Auszug 3:

„[...] Wie kann er es wagen!

Magister Quindan hat versucht, in mein Studierzimmer zu gelangen um meine Analysen zu stehlen! Ich weiß es, denn Gestern noch lag die Rolle sicher in meiner Truhe. Des Morgens fand ich sie jedoch auf dem Tische!!

Quindan hat in letzter Zeit viele Fragen gestellt. So wagte er es gar, meinen Geisteszustand anzuzweifeln! Ich vergesse mich, wenn er wieder einen Versuch unternimmt, meine Forschungen zu stören! Niemand soll sie sehen, auch nicht das Collegium der Academia Armatorum². [...]“

Auszug 4:

„[...] Heute – mag es Zufall sein oder Eingebung – schlug ich in der verbotenen Ausgabe des *Arcanums* eine Seite auf, die mit einer gar erregend interessanten Randnotiz, von fremder Hand verfaßt, versehen war und die ich nie zuvor bemerkt hatte!!

Ich weiß nun, daß ich nicht der erste bin, der versucht, ihr Geheimnis zu entschlüsseln. Ich schreibe hier nun Wort für Wort wieder, was ich dort fand:

>Amazeroth ist seyn Name und er lautet auch Iribaar, welcher ist der Fyrst des Verbotenen Wissens. Und Irrsinn und Taeuschung sind seyn



Wort und Illusion und Blendwerck sind seyne Gedancken. Und es gibth da Sieben Anrufungen, die Rolle des Blenders zu beschreyben:

I: Blut und Krafft oeffnen die Pforthten.

II: Irrsinn und Wahnsinn sind seyne Torwaechter.

III: Und die Spiegel zeygen nichts mehr als den Weg.

IV: Die Wahrheyt liegt hinter unendlichen Tyren.

V: Und in unendlichen Worten ist sie geschrieben.

VI: Wissen und Wille mag die Tyren oeffnen.

VII: Doch nur Wahnsinn und Wahrheyt moegen die Worte schauen koennen.<

Ja! Das ist es! Ich bin auf dem rechten Weg! Ich weiß einfach, daß es stimmt! Es ist, als hätte sich auch mir eine Türe geöffnet. [...]“

Auszug 5:

„[...] Magister Quindan ist auf dem Wege der Besserung und es reut mich, was ich wider ihn getan habe! Das Collegium Canonicum³ strebt

Untersuchungen an, hat Disliberatio⁴ und Disvocatio⁵ über mich verhängt!

Ich kann es ihnen kaum verdenken!

Ich kenne mich selbst nicht wieder!

Ich muß etwas unternehmen, damit diese Alpträume aufhören. Ich muß mich einem Freunde anvertrauen. Die Rolle muß an einen sicheren Ort, doch kann ich hier niemandem trauen! Mögen die Bleikammern⁶ der rechte Ort sein für sie.

Möge Hesinde mir gnädig sein.

[...]“

Anmerkungen zu den Textauszügen: ¹bosp. für Untersuchung ²Akademie der magischen Rüstung (in Gareth beheimatete weiße Akademie) ³Rat der Weißen Gilde mit Sitz in Gareth ⁴Ausschluß aus den Gildenbibliotheken ⁵Ausschluß von Ämtern und Titeln ⁶gemeint sind die sogenannten *Bleikammern von Rommilys*, ein Aufbewahrungsort für gefährliche Artefakte in der Akademie zu Rommilys; vor kurzem jedoch erst wegen der Nähe zu den Schwarzen Landen ausgelagert (*Magiekunde*, KL).

Der Weg zur Schriftrolle

Den Weg bis zur *Rolle des Blenders* zu finden ist eine der eigentlichen Herausforderungen des Abenteuers:

Zum einen sorgt zwar die chaotische Realität im Obergeschoß dafür, daß man zu jeder Zeit rein zufällig in Horgers Raum stolpern kann (dies geschah schließlich mit Win und auch schon einmal mit den Helden), doch darauf kann sich die Gruppe diesmal nicht verlassen.

Aus diesem Grunde sind gleich mehrere Möglichkeiten denkbar, wie die Helden letzten Endes ihren eigentlichen „Gegner“ aufspüren könnten:

Wahnsinn und Wahrheit

In Emmerans Aufzeichnungen und Wins bedenklichem Zustand liegt der Hinweis versteckt, daß „Wissen und Willen“ die Türen öffnen, doch nur „Wahnsinn und Wahrheit“ die Worte schauen kann. Eine denkbare Interpretation für diese mysteriösen Äußerungen eines verwirrten Geistes sei Ihnen hiermit vom Autor angeboten:

- *Wissen und Willen* besitzen die Helden, d.h. sie wissen, was sie wollen, nämlich zur Rolle gelangen...

- Über *Wahnsinn und Wahrheit* verfügt in diesem Fall Win, der die Rolle bereits gesehen hat. Wenn die Helden ihn mitnehmen kann der verwirrte Junge ihnen tatsächlich den Weg weisen:

Scheinbar ziellos deutet er auf Abzweigungen und Türen, denen die Helden folgen sollen, bis sie nach langer Zeit (während die Lage um sie herum immer kritischer wird) tatsächlich Horgers Kammer finden.

Daß die Helden den Jungen aber „nur über die Leiche“ seiner Mutter mitnehmen dürfen ist ein ganz anderer Punkt...

“Und die Spiegel zeygen nichts mehr als den Weg“

Tatsächlich sind spiegelnde Oberflächen spätestens ab der Sechsten Anrufung ein recht hilfreicher Wegweiser durch das Chaos der verschobenen Realität. Wenn die Helden auf diese Lösung verfallen können Sie es ihnen erlauben, mit Hilfe eines Spiegels auch den Weg bis hin zur Rolle zu finden:

In diesem Fall würden im Spiegel (bzw. Wasserschale, blankes Schwert...) die falschen Abzweigungen und Türen „ausgeblendet“.



Natürlich sieht man im Spiegel alles seitenverkehrt und die Gruppe muß darauf achten, auch wirklich die richtige Abzweigung zu nehmen.

Wenn alle Stricke reißen

Finden die Helden keine andere Möglichkeit, sich bis zu Horgers Kammer durchzuschlagen, dann können Sie ihnen auch erlauben, auf die ganz „gewöhnlichen“ magischen Hilfsmittel zurückzugreifen (siehe Seite 30). In diesem Fall sollten Sie es der Gruppe aber auch nicht gerade leichter machen.

Der Quitslinga Larissa ist übrigens den gleichen Beschränkungen unterworfen wie die Helden bei

der Suche nach der Rolle, bietet Ihnen als Spielleiter aber die Möglichkeit, einen „dämonischen Ratgeber“ ins Spiel zu bringen, der den Helden auf die Sprünge hilft.

Letztlich bietet die Situation aber noch viele denkbare Lösungsmöglichkeiten. Halten Sie also nicht sklavisch an den hier aufgeführten Möglichkeiten fest sondern lassen Sie durchaus auch andere, kreative und stimmige Alternativen von Seiten Ihrer Spieler zu.

Schließlich werden die Helden jedoch durch die Tür in Emmeran Horgers wirkliches Zimmer eintreten und damit das nun folgende Finale einläuten...



Die Türen öffnen sich

»[...] So haeufften sich schlieszlich die Berichte yber gar seltsame Begebenheyten im Weyler Borgenheim in der Baronie Simiona. Zeugen legten Bericht ab yber Anzeychen von Tollheytt und Wahnsinn unter den Bewohnern, die gar Waffen gegeneynander erhoben haben sollen.

Doch als eyne Gesandtschaft der Kirche Borgenheim erreychte vermochte niemand mehr eyne Spur von diesem Orth oder seynen Bewohnern zu entdecken [...]«

—Aus einer Akte der praioskirchlichen Inquisition, datiert 612 BF

Das Zentrum des Bösen...

Auf welchem Wege auch immer – letzten Endes werden die Helden eine unscheinbare kleine Tür als diejenige identifiziert haben, die sie zur Schriftrolle des Blenders führt und eintreten.

Im folgenden wird davon ausgegangen, daß Larissa die Helden begleitet hat. Auch sonst wäre sie den Helden aber einfach heimlich bis zur Rolle gefolgt (wandeln Sie die nun folgenden Abschnitte dementsprechend ab).

...eine Blumenwiese

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade noch standet ihr in einem Chaos aus Türen und sich beständig verändernden Wänden, nun findet ihr euch mit einem Mal unter freiem Himmel im Sonnenschein wieder:

Überrascht blickt ihr euch um und tatsächlich steht ihr auf einer weiten grünen Wiese, auf der zahlreiche kleine rote Blumen wachsen. Abseits entdeckt ihr schattenspendende Wäldchen und am Horizont einen sanften Gebirgszug. Weiße Schäfchenwolken ziehen über den strahlend blauen Himmel. Die wärmenden Sonnenstrahlen, die ihr schon so lange nicht mehr auf eurer Haut gespürt habt erscheinen euch tatsächlich vollkommen real – Seid ihr letzten Endes etwa dem *Satten Pilger* entkommen...?

Natürlich geschieht auch die Konfrontation mit der Rolle selbst innerhalb einer Alptraumwelt (es sei denn, Sie halten es für ein glorioses Finale, wenn Ihre Helden auf ein Stück Pergament einschlagen...). Diese ist jedoch schon so real, daß die Angabe einer Realitätsdichte eher müßig wäre. Die Umgebung wird einem der Helden natürlich aus einem früheren Traum bekannt vorkommen.

Erlauben Sie den Helden zunächst einige Momente, in denen die Gruppe sich umschauen kann. Es gibt in dieser Welt tatsächlich ein paar seltsame Abweichungen, die klar machen, daß es sich um eine Illusion handeln muß: Keinerlei

andere Lebewesen sind zu sehen oder zu hören. Und auch wenn die Wolken sich bewegen ist nicht der leiseste Luftzug zu spüren...

Das Mädchen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr seid hier, um mich wieder zurück zu schicken, oder?“

Beim Klang der hellen Stimme wirbelt ihr gemeinsam herum. Wo eben nur leere Wiese war steht jetzt, nur einige Schritt entfernt, das euch bereits vertraute blonde Mädchen. Sie starrt euch aus klaren blauen Augen an, keine Regung verzieht ihr puppenhaftes Gesicht.

„Ich will nicht dorthin zurück – Und ihr werdet mit mir kommen...“

Hinter ihrem Rücken holt sie langsam ein Stück zusammengerolltes Pergament hervor und dreht es zwischen ihren zarten Händen.

„Es ist meins. Ich brauche es. Niemand soll es kriegen...“

Das Mädchen ist natürlich auch in dieser Welt die Verkörperung der *Rolle des Blenders*. Und diese verfügt über eine finstere dämonische Intelligenz und Börsartigkeit.

Trotzdem liegt in ihrem Erscheinungsbild auch der Schlüssel versteckt, wie man an die Rolle herankommen könnte: Man läßt sich auf die Traumwelt mit ihren ganz eigenen Gesetzen ein. Larissa weiß das bereits und handelt auch entsprechend – Wenn auch nicht gerade sehr feinfühlig...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Larissa Carnada schüttelt sichtbar genervt den Kopf. Ohne zu zögern tritt sie vor und verpasst dem Mädchen eine schallende Ohrfeige.

Die Kleine blickt sie überrascht an und berührt zaghaft ihre Wangen während Larissa ihr die



Rolle aus den Händen nimmt und das Pergament mit triumphierendem Blick an sich drückt.

Das blonde Mädchen dagegen starrt euch aus funkelnden Augen wütend an. Zornig ballt sie ihre kleinen Fäuste – und da fällt euch auch auf, das es spürbar kühler geworden ist: Tatsächlich zieht nun mit enormer Geschwindigkeit ein regelrechter Sturm heran und bringt die Blätter der Bäume zum Erzittern.

Von irgendwo ist Donnergrollen zu hören und schwarze Wolken verdunkeln den blauen Himmel. Wieder blickt ihr zu dem vor Wut bebenden Mädchen, das nun fest mit einem ihrer kleinen Füße auftritt: „ES GEHÖRT MIR!!“

Ein heftiger Schlag erschüttert den Boden und reißt euch regelrecht von den Beinen.

Hastig blickt ihr wieder zu der Stelle, wo eben noch die Kleine stand: Dort wälzt sich nun ein glänzend schwarzer, dutzende Schritt langer, feister Schlangenleib über die grüne Wiese. Wütend fauchend hebt sich ein riesenhafter Reptilienkopf hoch in die Luft und wirft einen drohenden Schatten auf euch. Lodernde rote Augen funkeln euch zorn erfüllt an – dann stößt das mit zahllosen spannlangen Zähnen bewehrte Maul herab...

(Entsetzen +4) Wenn Larissa schon besiegt sein sollte oder aber von den Helden daran gehindert wird, sich dem Mädchen zu nähern wird die Szene trotzdem einen ganz ähnlichen Verlauf nehmen – Die Gruppe wird früher oder später ohnehin den Zorn des Mädchens erregen.

Nehmen Sie das Verhalten Larissas als Hinweis darauf, wie auch die Helden an das begehrte Artefakt herankommen könnten: das wütende kleine Kind ist schließlich nicht von ungefähr eine recht passende Metapher für die ja doch noch „junge“ Intelligenz hinter der Rolle...

Wird die Schriftrolle dem Mädchen allerdings nicht ausdrücklich weggenommen dann ist diese auch später nicht mehr aufzufinden und vermutlich wohl für immer zwischen den Sphären verlorengegangen (oder landet irgendwo in einem darpatischen Kartoffelacker...)

Um aber endgültig aus diesem Alptraum zu entkommen muß die Gruppe immer noch dessen Verursacher, und zwar die *Rolle des Blenders* (bzw. deren physische Verkörperung in der Alptraumwelt) besiegen:

IB 17 AT 14 PA 5 LE 70

RS 5 TP 2W+4 (Biß) / 3W+1 (Erdrücken) / 2W+1 (Schwanz)*

GS 4 AU unendlich MR 13

*) Die Schlange beißt entweder zu oder schlägt mit dem Schwanz gleichzeitig nach bis zu 3 Helden (letzteres wirkt wie eine AT zum NIEDERWERFEN).

Wegen der schieren Größe der Schlange ist es durchaus denkbar, das recht träge Monstrum „auszumanövrieren“. Wer sich dabei aber in den Windungen des Schlangenleibs verliert, droht vom ihm erdrückt oder schlichtweg überrollt zu werden (wenn eine *Ausweichen*-Probe mißlingt).

Larissa wird den Helden nun jedoch keine große Hilfe mehr sein und versuchen, sich aus dem Kampf herauszuhalten (erst recht, wenn sie die Rolle schon an sich gebracht hat).

Ein Traum fällt in sich zusammen

Wenn die Gruppe die Rolle endgültig besiegt hat wird die Globule, in der sich der *Satte Pilger* befindet, abrupt und sehr unsanft wieder in die Dritte Sphäre zurückgerissen. Jedoch tauchen als erstes vereinzelte Teile des Obergeschosses wieder auf – und dann stürzt wortwörtlich das ganze Gebäude über den Helden zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem infernalischem Heulen fällt der schwarze Schlangenleib in sich zusammen. Doch unter ihm bricht mit einem gewaltigen Krachen und Bersten der Boden auf – Risse ziehen sich durch die Alptraumlandschaft, gleichermaßen durch Wiese und Himmel, und wieder zerrt grausam kalter Wind an euch.

Da taucht unvermittelt ein Fenster mitten in der Luft auf, durch das ihr blauen Himmel erkennen könnt, eine hölzerne Truhe folgt, eine Tür...

Holzbretter regnen auf euch herab, einzelne von euch werde zu Boden geworfen während neben ihnen eine ganz plötzlich wieder vorhandene Wand einstürzt.

Krachend und berstend fällt um euch herum die stückweise wieder auftauchende Herberge zusammen und reißt euch mit sich in die Tiefe...

Als es dann aber schlagartig wieder ruhig ist und ihr euch Staub hustend umschaufelt entdeckt ihr außer Trümmern auch wieder wolkenlosen Himmel und – den Zwölfen sei Dank – die weite, sommerliche Landschaft Garetiens...



Abspann

Was in der Zwischenzeit geschah

Außerhalb der Globule, in die die Herberge eingeschlossen war, ging das Leben natürlich weiter. Doch schon bald wurden Reisende, die auf der Reichsstraße am *Pilger* vorbeikamen, auf seltsame Veränderungen aufmerksam: Zwar konnte man das Gebäude betreten, doch alle Bewohner, die Gäste, ganz einfach alle Lebewesen waren spurlos verschwunden.

Schließlich wurde ein Verbrechen vermutet und man verständigte die Garde aus der nahen Grafenstadt Hartsteen. Die Gardisten stellten bei ihrer Ankunft noch etwas sehr viel Beunruhigenderes fest: Die Herberge und ihre unmittelbare Umgebung begann langsam „auszugrauen“ und dann sogar zu verblassen.

Deutlich überfordert mit magischen Phänomen rief die Garde Inquisitoren der Praioskirche aus dem nahen Gareth zur Hilfe. Diese trafen etwa einen Tag, bevor die Helden die Rolle besiegten, mit zwei magischen Spezialisten der KGIA am Schauplatz ein.

Inzwischen war der *Pilger* schon fast nicht mehr zu sehen und auch nicht mehr greifbar. Die Umgebung wurde abgesperrt und man begann mit der Untersuchung. Allgemein wurde natürlich angenommen, daß die Machthaber der Heptarchien hinter dem Vorfall stecken.

Sehr weit kamen die Geweihten und Magier jedoch nicht mit ihren Untersuchungen, denn mit dem Sieg der Helden sollte der Ort ja abrupt und unsanft wieder an seinen gewohnten Platz zurückkehren...

Dem Wahnsinn entkommen

Wie auch immer die Helden die *Rolle des Blenders* überwinden, letzten Endes stehen sie wieder mit den anderen Überlebenden der letzten Tage auf der Reichsstraße vor dem *Satten Pilger*.

Wenn die Überlebenden das Grundstück verlassen werden sie bereits von Garde und Inquisition erwartet, die die Leute reichlich mißtrauisch empfangen.

Nach einer gründlichen Untersuchung auf Dämonenmale und ähnliche Anomalien kümmert man sich hier aber schließlich doch um die schlimmsten Verletzungen der Gruppe. In eigens aufgestellten Zelten werden die Helden dann auch

eingehend nach den Ereignissen der letzten Tage befragt.

Während die Verhöre noch laufen können Sie den Spielern aber schon mal ihre wohlverdiente **Belohnung** zukommen lassen:

- Pauschal handelt es sich dabei um **500 AP** für die angesammelten Erfahrungen (und diverse Einblicke in die Niederhöhlen).
- Dazu kommen noch *spezielle Erfahrungen* auf den Gebieten Menschenkenntnis, Orientierung und Magiekunde (u.U. auch noch Überreden, Überzeugen, Hauswirtschaft sowie Heilkunde Seele).
- All jenen Helden, die sich im Zuge dieses Abenteuers besonders tapfer mit ihren eigenen Ängsten auseinandergesetzt haben können Sie ebenfalls *spezielle Erfahrungen* in diesen schlechten Eigenschaften zugestehen.
- Zudem muß jeder Held, der in Zukunft ein TRAUMGÄNGER werden möchte nur die halben AP-Kosten für diese Sonderfertigkeit zahlen.

Aber war da nicht noch...?

Larissa Carnada (so sie bis hierhin überlebt haben sollte) hat natürlich nicht das geringste Interesse daran, von Magiern und Praiosgeweihten untersucht und verhört zu werden.

Ganz egal, ob die Helden die Schriftrolle zerstört oder geborgen haben oder die Rolle gar in die Hände Larissas fiel – letzten Endes verschwindet die junge Frau gleich nach dem Zusammenbruch der Globule. Dabei sollte Larissa Dank ihrer Illusionsmagie auch ein sicheres Entkommen gelingen.

Verzichten Sie aber nicht darauf, sich als Larissa ganz klassisch ein allerletztes Mal an die Helden zu wenden. Wenn die Gruppe sich also aus den Trümmern freigekämpft hat klopf sie spöttisch lächelnd den Staub von ihrem Mantel und erklärt freimütig: „Nun, es war schön, mit euch zusammenzuarbeiten. Ich freue mich schon auf das nächste Mal...“

Sollten die Helden nun versuchen, Larissa aufzuhalten oder der Inquisition auszuliefern entpuppt sie sich lediglich als ein Trugbild ihrer selbst, während der Dämon selbst schon weit fort ist...



Anhänge

Dramatis Personae

Adepta Larissa Horathia Carnada

Erscheinung: Eine junge Frau Anfang Zwanzig, schlank und auffallend gutaussehend, mit langen braunen Haaren, grünen Augen und scheinbar ständig lächelnden Lippen.

Larissa trägt eine dunkelgrüne Magierrobe sowie einen grauen Kapuzenumhang aus recht einfachen Stoffen, die jedoch mit eingestickten arkanen Symbolen versehen sind.

Sie trägt ihren Magierstab aus beschnitztem Blutulmenholz ständig bei sich und dreht ihn immer geistesabwesend zwischen den Handflächen, wenn sie nachdenkt. An der Seite trägt sie zudem auch eines der recht neumodischen Magierrapiere, wie sie eigentlich nur liebfeldische Adepten bei sich tragen: Eine sorgfältig gearbeitete Waffe mit stark verziertem Griff, kostbarer als ihre Kleidung und die wenigen anderen Habseligkeiten, die Larissa in einer Umhängetasche bei sich zu tragen pflegt.

Hintergrund: Mag sie auch äußerlich und vom Verhalten her eindeutig eine junge Adepta sein, so wurde die junge Frau, die sich heute Larissa Carnada nennt, tatsächlich vor etwas 25 Jahren als Bauerntochter in Tobrien geboren. Wie so viele Einwohner der östlichsten Provinz des Mittelreiches hatte auch sie jedoch nicht die Möglichkeit, vor den einfallenden Schwarzen Horden zu fliehen.

Kurz nach Etablierung der Heptarchien dann geriet das Mädchen jedoch in die Gewalt eines alten Beschwörers, der einst in Borbarads Gefolge gedient hatte und nun selbst in Schwarztobrien nach Macht strebte. Das Leben der jungen Frau sollte allerdings enden, als der Magier einen furchtbaren Dämon aus dem Gefolge Amazeroths beschwor und ihm den Leib des Mädchens opferte: Ein viergehörnter *Quitslinga*, den man auch einen „Höheren Gestaltwandler“ oder aber „Täuscher“ nennt, nahm Besitz von dem Körper und sollte nun eigentlich dem alten Magier als Wächter und Attentäter dienen.

Doch der Beschwörer verlor die Kontrolle über seinen Diener und bezahlte dafür mit seinem Leben. Plötzlich war der Dämon frei und konnte in seinem neuen Körper (an dem er schon bald Gefallen fand) seinen eigenen, dunklen Zielen

nachgehen, die letztlich nur Amazeroth-Iribaar dienlich sein sollten...

Der Quitslinga verbrachte einige Zeit in den Schwarzen Landen und nahm dabei vielerlei Identitäten an. Er lernte schnell, war er doch, wie es die Art dieser Dämonen ist, mit einem immensen Wissensdurst gesegnet.

Schließlich wagte er es dann auch, unerkannt in das Mittelreich einzudringen. Seine jetzige Identität ist die von Larissa Horathia Carnada, einer jungen Adepta der *Halle der Illusionen* zu Grangor.

Besagte Larissa Carnada war tatsächlich eine Magierin aus Grangor, auf die der Quitslinga traf und die er tötete, um sich ihres Namens und ihrer Habseligkeiten bemächtigen zu können. Der Quitslinga ging sogar so weit, Larissas Gildensiegel perfekt zu kopieren.

Inzwischen, bereits einige Jahre später, fühlt der Dämon sich tatsächlich so sehr als Larissa, daß die Illusion geradezu perfekt ist. Und so war sie auch gerade in den Kerngebieten des Mittelreichs unterwegs, als Larissa Carnada der Schriftrolle Amazeroths gewahr wurde:

Auch wenn sie die Macht des Erzdämonen schon beinahe körperlich spüren konnte brauchte sie doch noch die Hilfe eines Suchdämons und mehrere Tage Zeit, bis sie Magister Horger aufgespürt hatte und dann im *Satten Pilger* antraf – gerade noch rechtzeitig, bevor dieser in Rommilys ankommen konnte. Doch bevor Larissa der Rolle habhaft werden konnte wurde bereits deren Macht entfesselt, was die junge Frau vor ein Problem stellt. Denn mit ihrer derischen Komponente (dank der sie sich ja auch beliebig lang in der Dritten Sphäre aufhalten kann) ist auch sie in nicht mehr ignorierbarem Umfang den Auswirkungen der Rolle ausgeliefert.

Doch da ist ja immer noch eine Gruppe von Abenteurern anwesend, deren Hilfe sich Larissa zu bedienen gedenkt...

Darstellung: Larissa ist sicher keines der üblichen, haßerfüllten Wesen der Niederhöllen, das neben aller Gerissenheit letztlich nur auf blinde Zerstörung aus ist. Die Dämonin ist vielmehr ein komplexes Wesen, das hinterhältig und geduldig weitaus höhere Ziele verfolgt.



Spielen Sie Larissa Carnada als aufgeweckte, neugierige junge Magierin, die immerzu (kluge und vernünftige!) Fragen zu interessanten Vorfällen stellt und aufmerksam alle Geschehnisse um sich herum wahrnimmt.

Larissa schätzt ihren ansprechenden weiblichen Körper inzwischen sehr und hat sogar eine recht ausgeprägte Eitelkeit in Bezug auf ihr Aussehen entwickelt, was bei einem Wesen der Niederhöhlen ja als durchaus ungewöhnlich einzustufen ist...

Eine weitere „Abweichung“ ist Larissas reger Appetit auf süßes Naschwerk, an dem sie seit einiger Zeit ebenfalls recht großes Gefallen gefunden hat.

Mit der Zeit hat die junge Frau (zumeist aus Büchern) Grundzüge der Gildenmagie erlernt und ist deshalb auch in der Lage, Spruchzauberei vorzutäuschen (natürlich verlangt die „Repräsentation: Dämonisch“ allerhöchstens nach den Komponenten *Sicht* und *Konzentration*). Der Ruf der Akademie Grangor, zwar gute Illusionisten hervorzubringen, die magische Allgemeinbildung jedoch eher zu vernachlässigen hilft ihr ebenfalls in ihrer Rolle.

Auf Anfragen gibt Larissa an, möglichst bald auf eine Anstellung als Lohnmagierin an einem mittelreichischen Adelshof zu hoffen, wo ihre Illusionskünste geachtet und gut entlohnt werden. Erkundigt man sich ferner noch nach der Herkunft ihrer edlen Waffe, so erzählt Larissa freimütig von einem älteren Magister, der ihre ganze akademische Ausbildung gefördert hat und das Rapier dann schließlich als Abschlußgeschenk überreichte – Im Gegenzug zu der ein oder anderen rahjanischen Gefälligkeit, natürlich...

Die junge Frau hat übrigens keine Probleme damit, die Namen der Zwölfe auszusprechen, auch wenn sie es doch meist vermeidet.

(Weitere wichtige Hinweise zur Person und Darstellung von Larissa finden Sie auch noch im Kapitel **Larissas Rolle im Spiel** ab Seite 27.)

Zitate: „Sagt, gute Frau, habt Ihr noch welche von diesen köstlichen Waffeln mit Honig? Aber ja, ganz recht – Traviawaffeln...“

„UNITATIO? Verzeiht mir, aber beim intensiven Studium der Magica phantasmagorica¹ habe ich wohl einige andere Gebiete leicht vernachlässigt...“

„Na und, dann bin ich eben ein *Dämon*, wenn Ihr so wollt... Ändert das etwas an der Tatsache, daß wir das gleiche Ziel verfolgen?“

Alter: wie 25

Haare: braun

Größe: 1,69 Schritt

Augen: grün

Magierstab

INI 12 AT 13 PA 12

TP 1W+1 DK NS BF 5

Magierrapier

INI 13 AT 13 PA 13

TP 1W+3 DK N BF 4

MU 16 KL 17

IN 14 CH 17

FF 11 GE 14

KO 16 KK 11

LE 72* AU 90

AE 104 MR 12 RS 1

SO 8 GS 8

*wegen ihrer derischen Komponente ist Larissa normal zu verletzen, sie verfügt jedoch in gewissem Umfang über die Fähigkeit zur *Regeneration* (s.u.)

Wichtige Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Gutaussehend, Eitelkeit 9, Neugier 10, Wahrer Name, Weltfremd

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Aurapanzer, Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Repräsentation: Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 4

Wichtige Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 15, Sich Verstecken 11, Betören 7, Lehren 10, Überreden 13, Überzeugen 12, Geschichtswissen 12, Götter/Kulte 10, Magiekunde 14, Larissa beherrscht zudem alle bekannten (und unbekannten) Sprachen flüssig

Wichtige Zauber: sehr viele Illusionszauber auf 10-14, Teile der Magier-Standardzauber auf 0-5, dazu kommen noch einige (meist dämonisch geprägte) Zauber nach Meisterentscheid

Eigenschaften und Besonderheiten: Existenz und Regeneration II. Daß sie zudem in der Lage ist, in anderer Wesen Träume einzudringen sei hier nur noch nebenbei erwähnt.

Anmerkung: Die ausführliche Beschreibung Larissas soll Ihnen als Meister natürlich in erster Linie dabei helfen, diese komplexe Meisterperson glaubhaft darzustellen.

Vielleicht haben Sie aber beim Lesen der obigen Zeilen und des Abenteuers aber auch schon das Potential dieser Figur erkannt. Es sei Ihnen hiermit also durchaus angeraten, den Quitslinga Larissa Carnada in diesem Abenteuer nicht einfach zu „verheizen“ sondern möglicherweise entkommen zu lassen: Larissa eignet sich durchaus als Aufhänger für ein Folgeabenteuer oder gar als „wiederkehrender Bösewicht“ in Ihrer Spielrunde...

¹ bosp. für *Illusionsmagie*



Borian Dappert

Erscheinung: Ein kräftiger, recht hochgeschossener Mann in den Vierzigern mit muskulösen Armen und leichtem Bauchansatz. Borian trägt stets ein Hemd mit Bierflecken und eine ebenso fleckige Schürze.

Hintergrund: Borian Dappert ist der Sohn einer Schmiedin aus Hartsteen und hat ursprünglich ebenfalls dieses Handwerk erlernt. Das Leben des besonnenen Mannes sollte sich jedoch ändern, als er seine Frau Ettel kennen- und lieben lernte:

Für sie gab er seine Schmiede auf und eröffnete mit Ettel den *Satten Pilger*. Borian liebt nicht nur seine beiden Kinder, sondern auch seine Frau aus ganzem Herzen und bemüht sich immer, sie glücklich zu machen. Daß er dabei stets unter ihrer Fuchtel steht stört ihn scheinbar weniger.

Borian ist ein reichstreuer, gottesfürchtiger Mann aus einfachen Verhältnissen, den man trotz seiner Zurückhaltung gerne als Freund hat. Das einzige Thema, das Borian allerdings gesprächiger werden läßt ist Iman: Wann immer der Wirt die Zeit findet besucht er die Spiele von *Darpatia Rommils* in der darpatischen Hauptstadt.

Im übrigen weiß Borian bereits von der zarten Bande, die zwischen seiner Tochter Traviane und Reto besteht. Borian schätzt den Pferdeknecht sehr, erinnert er ihn doch stark an sich selbst als jungen Mann, und hätte eigentlich nichts gegen einen Traviabund der beiden einzuwenden. Was seine Frau jedoch dazu sagen würde, ahnt er schon...

Darstellung: Borian ist ein ruhiger Mann, der selten einmal eine Miene verzieht. Wischen Sie sich gelegentlich die Hände an einer (imaginären) Schürze ab, wenn Sie in seine Rolle schlüpfen und lassen Sie sich Zeit mit Ihren Antworten. Nur wenn das Thema auf Iman kommt wird der Wirt aufgeschlossener.

Wenn sich in der Herberge Trunkenbolde breit machen kann Borian aber auch mal hart und entschlossen durchgreifen, um für Ruhe zu sorgen. Angesichts der unheimlichen Vorgänge im *Pilger* werden sich beim Ehepaar Dappert übrigens die Rolle ändern: Borian wird den Phänomenen erstaunlich gefaßt entgegenblicken und plötzlich für Frau und Familie eine Stütze darstellen.

Zitate: „Eine Unterkunft, die Herrschaften? Doppelzimmer oder Schlafsaal? Badezuber kostet einen Taler.“

„Jaja, mag sein, aber in Harman Wolfetz hat *Darpatia* jetzt einen ganz und gar vortrefflichen Rechtsaußen, der wirft den Kork über's ganze

Feld, noch ehe Ihr *Kaiser-Reto-Pokal* sagen könnt...“

Alter: 43

Größe: 1,82 Schritt

Haare: braun

Augen: braun

Kurzcharakteristik: Kompetenter Wirt und Schmied

Wichtige Eigenschaften: MU 14, KK 14, SO 7

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Wichtige Talente: Zechen 10, Rechnen 7, Grobschmied 12, Hauswirtschaft 8, Kochen 7

Ettel Dappert

Erscheinung: Ettel Dappert ist eine recht korpulente, wenig hübsche Frau mit stets geröteten Wangen, die ihr braunes Haar in einem strengen Knoten trägt. Sie versucht immer, in ihren abgetragenen Kleidern besser auszusehen als ihre Kleidung es erlaubt.

Hintergrund: Ettel entstammt einer kleinbürgerlichen Familie aus Rommils und konnte wegen mangelnder Schönheit lange nicht darauf hoffen, überhaupt einen Mann zu bekommen. Als dann jedoch Borian um ihre Hand anhielt willigte Ettel ein, auch wenn er so gar nicht der vermögende Händler war, den sie sich als Mädchen erträumt hatte.

Die ehrgeizige Ettel überredete ihren Mann schon bald, sein Handwerk aufzugeben und ein Gasthaus an der Reichsstraße zu pachten – Eine riskante Investition, die sich jedoch für die beiden zum Guten wandte: Dank Ettels ausgezeichneten Kochkünsten (insbesondere ihrer Konditorwaren) wurde der *Satte Pilger* schon bald ein beliebter Anlaufpunkt für Reisende.

Die streng traviagläubige Ettel liebt ihren Borian durchaus nicht aus ganzem Herzen, respektiert ihn jedoch als ihren Ehemann so gut sie es eben kann. Für ihre Tochter Traviane dagegen erhofft sie sich mehr und sucht immer nach einer passenden Partie.

Darstellung: Geben Sie sich fröhlich und gemütlich, dabei jedoch auch streng. Verletzt jemand das Gebot der Gastfreundschaft, kann Ettel durchaus energisch werden. Machen Sie im Zusammenspiel mit Ettels Mann klar, wer in der Familie wirklich „die Hosen anhat“.

Schätzen Sie die Helden auf Vermögen und Stand ab: Möglicherweise macht Ettel dann bald darauf einen geeigneten Helden mit ihrer hübschen Tochter (in Travianes bestem Kleid) bekannt...

Zitate: „Die Herrin Travia würde es mit Wohlgefallen sehen, wenn du gegenüber den



Herrschaften mehr als nur drei Worte herausbekommen würdest, Borian!“

(schlägt den Tischsegen) „Nun laßt es euch wohl schmecken, die Herrin Travia hat's gegeben.“

Alter: 45	Größe: 1,64 Schritt
Haare: braun	Augen: blau
Kurzcharakteristik: Meisterliche Köchin und Wirtin	
Wichtige Eigenschaften: SO 7	
Vor- und Nachteile: Aberglaube 8	
Wichtige Talente: Götter/Kulte 5, Sagen/Legenden 8, Hauswirtschaft 13, Heilkunde Krankheiten 6, Kochen (Backen) 11	

Traviane Dappert

Erscheinung: Ein hübsches Mädchen um die Siebzehn mit Sommersprossen und Zöpfen.

Hintergrund: Das älteste Kind der Dapperts mit dem traviagefälligen Namen arbeitet seit ihrer Kindheit als Schankmagd in der Herberge ihrer Eltern.

Dabei ist Traviane aber nicht so ganz das brave Mädchen, das sie zu sein vorgibt, hat in letzter Zeit aber gute Gründe, sich zusammen zu reißen:

So versucht sie nämlich vermehrt, die Gunst ihrer Mutter zu gewinnen, damit diese einer Verbindung mit dem Pferdeknecht Reto zustimmt.

Darstellung: Stellen Sie das Mädchen als vorgeblich brav und unschuldig dar und spielen Sie gelegentlich versonnen mit Ihren Zöpfen.

Trotz ihrer Zuneigung zu Reto ist Traviane einem kurzen Abenteuer mit einem stattlichen Helden im übrigen ganz und gar nicht abgeneigt...

Alter: 17	Größe: 1,72 Schritt
Haare: braun	Augen: blau
Kurzcharakteristik: Erfahrene Schankmagd	
Wichtige Eigenschaften: SO 7	
Wichtige Talente: Singen 7, Betören 4, Hauswirtschaft 5, Kochen 5	

Answin Dappert, genannt "Win"

Erscheinung: Ein sprunghafter Junge von zwölf Jahren, der ständig mit aufgeschlagenen Knien oder rissiger Hose auftritt.

Hintergrund: Das jüngste Kind der Dapperts ist der aufgeweckte, neugierige Answin, der aber von allen nur 'Win' gerufen wird (laut seinem Vater deshalb, weil er immer schneller wieder fort ist, als man seinen vollen Namen aussprechen kann...)

Zwar verschüttet er oftmals das gute Bier und bedrängt Reisende ständig mit Fragen über ihr

Woher und Wohin, doch Win arbeitet ebenfalls als Schankhelfer in der Wirtsstube und ist auch dafür zuständig, heißes Wasser für den Badezuber in den Ersten Stock zu schleppen.

Darstellung: „Hängen“ Sie sich an den interessantesten Helden (am besten eine kriegerische Person) und fragen Sie ihn mehr, als der Held auf einmal beantworten kann.

In seinem späteren, katatonischen Zustand sollte diese Zuneigung ebenfalls zum Tragen kommen, etwa indem Win nur diesem Helden gegenüber ruhig bleibt und vor den anderen ängstlich zurückschrickt.

Zitat: „Ist das Euer Schwert? Habt Ihr damit viele erschlagen? Kann ich es mal halten? Kann es eigentlich zerbrechen? Könnt Ihr mal zeigen, wie Ihr damit kämpft...?“

Alter: 12	Größe: 1,42 Schritt
Haare: blond	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Unerfahrener Schankknecht	
Wichtige Eigenschaften: IN 13, SO 7	
Vor- und Nachteile: Neugier 10, Unstet	
Wichtige Talente: Sagen/Legenden 5	

Reto, der Pferdeknecht

Erscheinung: Ein schlaksiger, freundlicher und durchaus gutaussehender Bursche von 19 Jahren mit flachsblonden Haaren und derber Kleidung.

Hintergrund: Als die Dapperts dem Jungen vor fünf Jahren bei einer Armenspeisung des Traviatempels in Rommilys zum ersten Mal begegneten erkannten sie schon bald dessen Geschick mit Pferden. Sie nahmen sich des Waisen an und gaben ihm ein Dach über dem Kopf. Seitdem verdingt sich Reto als Pferdeknecht auf dem Anwesen der Dapperts.

Auch wenn man es dem jungen Mann nicht ansieht so kann er doch anständig zupacken und ist ein gelehriger und aufmerksamer Bursche.

Reto war schon von Anfang an in die hübsche Traviane verliebt, die nun seit einiger Zeit seine Gefühle erwidert. Doch Reto kennt seinen Platz in der Familie und befürchtet, daß man ihm niemals die Hand der jungen Frau geben wird.

Darstellung: Reto wird meist gemäß seiner Aufgabe „Reto Pferdeknecht“ gerufen. Stellen Sie ihn gegenüber höhergestellten Personen als respektvoll und unterwürfig dar.

Macht jedoch jemand gegenüber seiner Traviane Annäherungsversuche (oder umgekehrt) dann kann er durchaus aufgebracht werden.



Zitat: „Ein prachtvolles Roß habt Ihr da, Edle Dame. Ich wird' mich gut um ihn kümmern, darauf mein Wort.“

Alter: 19	Größe: 1,83 Schritt
Haare: blond	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Kompetenter Pferdeknecht	
Wichtige Eigenschaften: KK 13, SO 5	
Vor- und Nachteile: Tierfreund	
Wichtige Talente: Reiten 9, Tierkunde 8, Abrichten 6	

„Junker“ Storko von Schildsheim

Erscheinung: Ein junger, hochnäsiger Edelmann in den Zwanzigern, mit schulterlangem dunklen Haar und abgetragener, vornehmer Kleidung: Schabe (Faltenmantel), Wams, Hose und Baret aus Fellen und teuren Stoffen.

Hintergrund: Der junge Mann, der sich als Junker aus dem fernen Herzogtum Nordmarken ausgibt, wurde tatsächlich im gar nicht so sonderlich fernen Gareth geboren und wuchs auf der Straße auf.

Hier machte er sich als allererstes einen Namen, und zwar als recht geschickter Taschendieb und Beutelschneider, der allgemein „der schnelle Storko“ gerufen wurde.

Doch die Anwesenheit des höchsten Adels in der Stadt mit all seinen Rechten und Privilegien ließ in Storko die Idee erwachsen, sich als Betrüger zu versuchen: Mit gestohlener Kleidung und Reittier ist er nun also unterwegs und schleicht sich als „Junker von Schildsheim“ in das Vertrauen der Leute ein.

Mit seiner falschen Identität als verarmter Landadeliger, der die inneren Provinzen des Reiches bereist, kommt Storko meist auch ganz gut über die Runden – solange er sich nicht allzu lange an einem Ort aufhält und dann doch Verdacht erregt. Und genau das wird früher oder später auch in der Herberge passieren, wo er bislang noch als „Hoher Herr von Stand“ fürstlich behandelt wurde. Dabei ist Storko eigentlich ein sehr viel talentierterer Glücks- und Falschspieler als Betrüger und hätte es in diesem Metier schon sehr viel weiter bringen können...

Darstellung: Zücken Sie gelegentlich ein imaginäres Schnupftuch und tupfen Sie sich die Nase ab (eine Geste, die Storko für den Inbegriff des höfischen hält). Storko gibt sich anfänglich arrogant und hochnäsiger, wird von der Situation aber schon bald überfordert.

Nachdem seine Tarnung aufgefliegen ist macht er sich klein und hofft darauf, möglichst gar nicht mehr beachtet zu werden.

Zitate: „Ich sage Ihnen: Allein die Jagd ist es, die das Herz eines rechten Mannes zu erfreuen vermag. Die Hatz, das Waidwerk, all das vornehme Volk auf dem Rücken der Pferde... *Hach*.“

„Bei Phex, ich hab doch niemandem etwas böses gewollt. Ich dachte nur, so stehen einem halt alle Türen offen...“

Alter: 23	Größe: 1,76 Schritt
Haare: dunkelbraun	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Kompetenter Taschendieb und Trickbetrüger	
Wichtige Eigenschaften: CH 14, FF 13, SO 11 (später 4)	
Vor- und Nachteile: Glück im Spiel, Goldgier 9	
Wichtige Talente: Schleichen 9, Taschendiebstahl 10, Betören 7, Etikette 7, Sich Verkleiden 8, Überreden 11, Falschspiel 8, Schlösser knacken 11	

Praiona Vorlop

Erscheinung: Eine recht zierliche, pausbäckige Frau Mitte Dreißig mit langen roten Haaren, in der Tracht der *Silbernen Falken* Stoorrebrandts. An ihrer Seite baumelt ein einfacher Reitersäbel.

Hintergrund: Aus einer bürgerlichen Familie Weidens stammend, verschlug es Praiona Vorlop schon in jungen Jahren zum Botendienst der *Silbernen Falken*, wo sie eine Ausbildung zur Botenreiterin erhielt.

Heute ist Praiona eine Veteranin im eigenen Botendienst des Handelshauses Stoorrebrandt und kennt die Provinzen des Mittelreichs (oder zumindest deren Hauptstraßen) wie ihre Satteltaschen.

Die Botin ist eine überaus gesellige Frau mit schon fast thorwalschen Zügen, was das Beisammensein bei Bier und Gesang angeht.

Darstellung: Lebensfroh, gesellig, zupackend – Diese Worte beschreiben Praiona am besten. Wenn die Helden sich von ihrer direkten Art nicht abschrecken lassen, haben sie in Form der Weidenerin eine wertvolle Verbündete gefunden.

Zitate: „Zehn, ach was, fünfzehn Strauchdiebe waren es, die mir den Weg versperrten! Und ich rief noch *Fort, oder ich reit euch über!*, aber sie wiehen nicht...“

Alter: 34	Größe: 1,61 Schritt
Haare: rot	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Meisterliche Botenreiterin	



Wichtige Eigenschaften: GE 14, KO 14, SO 7
Vor- und Nachteile: Angst vor Schlangen 8
Wichtige Talente: Säbel 10, Reiten 14, Zechen 9, Wildnisleben 8, Geographie 11, Tierkunde 7

Korporalin Branwein Ni Llud

Erscheinung: Eine Frau Anfang Zwanzig in der blauen Uniform mit weißer Krone der *Havener Flußgarde*. Die braunen Haare trägt sie militärisch kurz. Branwein könnte sogar hübsch sein, wenn sie sich nur etwas Mühe geben würde.

Ihre leichte Rüstung und der Schild mögen zwar mal abseits stehen, ihr Schwert hat die Soldatin aber immer in Reichweite.

Hintergrund: Branwein Ni Llud entstammt einem alten albernischen Geschlecht und versucht dementsprechend, ihrer Familie stets Ehre zu machen. Sie betrachtet sich zwar selbst als eine „geborene“ Soldatin, hatte aber eigentlich noch nie die Gelegenheit, in vorderster Reihe zu kämpfen.

Nun hat Branwein gerade ihre erste Dienstzeit abgeleistet und wurde zur Korporalin befördert. Nach einem Kurzurlaub in Gareth ist sie mit Hjabin Belleran wieder auf dem Weg nach Rommilys, wo ihre Einheit stationiert ist.

In einer Krisensituation wird sie versuchen, alles militärisch genau zu organisieren und den Befehl zu übernehmen, soweit keine anderen geeigneten Vorgesetzten anwesend sind.

Darstellung: Mustern Sie alle Anwesenden abschätzend. Schlagen Sie einen Befehlston an, wenn Branwein „Untergebene“ anspricht und machen Sie mit zackiger Stimmung Rapport bei denen, die sie als Vorgesetzte ansieht (Adlige, Krieger, Offiziere...).

Branwein kann (und soll) sich – vor allem während der ersten Anrufungen – durchaus zu einem Störfaktor in den Plänen der Helden entwickeln.

Zitate: „Korporalin Branwein Ni Llud, II. Banner, III. Kaiserlich Albernisches Garderegiment *Havener Flußgarde*, zu Ihren Diensten!“

„Gemeiner Hjabin, Sie halten hier Wache und melden mir alle verdächtigen Vorkommnisse!“

Alter: 22 **Größe:** 1,78 Schritt
Haare: braun **Augen:** schwarz
Kurzcharakteristik: Durchschnittliche Soldatin
Wichtige Eigenschaften: KK 12, KO 13, SO 8
Vor- und Nachteile: Arroganz 7, Jähzorn 6
Wichtige Talente: Schwerter 9, Etikette 6, Kriegskunst 6
Sonderfertigkeiten: Binden, Meisterparade, Schildkampf I

Hjabin Belleran

Erscheinung: Ein junger, recht blasser Mann von 19 Jahren in der Uniform der *Flußgarde*.

Hintergrund: Hjabin Belleran hat sich vor einiger Zeit in die Garde rekrutieren lassen und glaubt sogar noch an das Versprechen von Kameradschaft und Abenteuern.

Dabei hat er noch nie einen Kampf bestritten und ist jetzt auf dem Weg nach Rommilys zu seiner Einheit. Wegen einer Erkrankung hatte er einige Zeit in der Kaserne verbringen müssen und begleitet Branwein nun bis zu seinem Posten.

Darstellung: Hjabin ist ein verschlossener Mann, der wortgetreu auf seine Korporalin Branwein hört, selbst wenn diese offensichtlich falsch liegt.

Alter: 19 **Größe:** 1,75 Schritt
Haare: blond **Augen:** blau
Kurzcharakteristik: Erfahrener Soldat
Wichtige Eigenschaften: GE 12, KO 10, SO 6
Vor- und Nachteile: Krankheitsanfällig
Wichtige Talente: Schwerter 5
Sonderfertigkeiten: Schildkampf I, Wuchtschlag

Odalinde Sapperstein

Erscheinung: Eine tatkräftige, durchaus gutaussehende blonde Frau Ende Zwanzig, mit mißtrauisch blickenden Augen und dem wertvollen Kleid einer wohlhabenden Händlerin.

Hintergrund: Odalinde hat schon früh den Tuchhandel ihrer verstorbenen Mutter geerbt und sich energisch und ehrgeizig zu einer der reichsten Händlerinnen in Rommilys hochgearbeitet.

Ihr scheinbar krankhaftes Mißtrauen resultiert aus der übersteigerten Annahme, daß jedermann sie übervorteilen will: Vor allem Männern gegenüber bleibt Odalinde immerzu feindlich.

Die Geschäftsbeziehungen mit dem Gareth Händler Gero Garjelsen begannen vor fünf Jahren. Seitdem vertreibt Gero Odalindes importierte Waren in Gareth, doch seit dieser Zeit streiten die beiden sich auch bei jedem Treffen über Preise und Absatzzahlen.

Darstellung: Legen Sie gegenüber Männern ein stark übersteigertes Mißtrauen an den Tag. Wenn dann die ersten seltsamen Phänomene auftreten wird Odalinde diese lange Zeit einfach nicht wahrhaben wollen.

Zitate: „Zwölf Dukaten für jeden Ballen sind wahrlich mehr als angemessen und wenn Ihr das nicht einsehen wollt, dann seht doch zu, woher Ihr



Euer gutes Leinen für die feinen Garether Bürger bekommt!“

Alter: 29	Größe: 1,67 Schritt
Haare: dunkelblond	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Meisterliche Händlerin	
Wichtige Eigenschaften: KL 15, IN 14, SO 10	
Vor- und Nachteile: Vorurteile gegen Männer 8	
Wichtige Talente: Überzeugen 14, Rechnen 11, Schätzen 13, Schneidern 9, Handel (Tuche) 11	

Gero Garjelsen

Erscheinung: Ein unscheinbarer, dunkelhaariger Mann Mitte Dreißig, der sich in seiner recht aufwändigen Gewandung nicht ganz wohl zu fühlen scheint.

Hintergrund: Im Gegensatz zu Odalinde hat Gero als Schneidergeselle im Laden seines Vaters in Gareth angefangen. Später gelang es ihm, das Geschäft auszubauen, wurde durch untrügliches Geschick ein wohlhabender Mann und ist inzwischen ein recht erfolgreicher Tuchhändler.

Mit Odalinde Sapperstein hat Gero jetzt schon seit Jahren geschäftlich zu tun und läßt sich auf die Streitereien nur ein, weil er insgeheim eine Menge für die Händlerin übrig hat und sonst keinen anderen Weg sieht, mehr Zeit mit ihr zu verbringen.

Darstellung: Ein ruhiger, kluger Mann, der aber gegenüber Odalinde deutliche Nervosität an den Tag legt.

Alter: 34	Größe: 1,80 Schritt
Haare: schwarz	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Meisterlicher Händler und Schneider	
Wichtige Eigenschaften: KL 14, FF 15, SO 9	
Vor- und Nachteile: Totenangst 8	
Wichtige Talente: Überreden (Feilschen) 12, Rechnen 10, Schätzen 10, Schneidern 14, Handel 14	

Gylvan Tonmacher

Erscheinung: Ein sehniger, gebräunter junger Mann mit kurzen nußbraunen Haaren und ebenso braunen Augen. Er trägt die Tracht eines wandernden Zimmermannsgesellen und kaut beständig an einem Holzspan.

Hintergrund: Gylvan stammt aus Vinsalt und hat dort eine Ausbildung zum Zimmermann absolviert. Danach ist er aufgebrochen, um auf Reisen mehr über seine Zunft kennenzulernen und ist dabei sogar schon etwas herumgekommen.

Darstellung: Gylvan ist deutlich überfordert mit der Situation und droht ständig, in Panik zu geraten.

Alter: 18	Größe: 1,77 Schritt
Haare: braun	Augen: grau
Kurzcharakteristik: Unerfahrener Zimmermann	
Wichtige Eigenschaften: FF 13, KO 13, SO 6	
Vor- und Nachteile: Balance	
Wichtige Talente: Holzbearbeitung 5, Baukunst 4, Zimmermann 5	

Phelian Corteza

Erscheinung: Ein langsamer, großgewachsener Junge, dem man nicht zutrauen würde, auf hohe Baugerüste zu klettern.

Hintergrund: Phelian Corteza ist ein junger Zimmermannsgeselle, dessen Reise von Vinsalt bis (fast) nach Rommilys so ziemlich alles ist, was er von der Welt je gesehen hat.

Darstellung: Phelian ist sicher nicht der mutigste und denkt auch nicht sehr schnell.

Alter: 19	Größe: 1,87 Schritt
Haare: blond	Augen: braun
Kurzcharakteristik: Erfahrener Zimmermannsgeselle	
Wichtige Eigenschaften: FF 14, KK 14, SO 6	
Vor- und Nachteile: Aberglaube 9	
Wichtige Talente: Holzbearbeitung 6, Baukunst 5, Malen/Zeichnen 4, Zimmermann 7	

Magister ordinarius Emmeran Horger

Erscheinung: Ein gebeugter, vorzeitig gealterter Mann Ende Sechzig mit wirren grauen Haaren und Vollbart. Emmeran trägt einen fleckigen Reisemantel über seiner Robe, dazu meist einen hohen Hut und einen reich verzierten Magierstab.

Seine grauen Augen blicken nervös durch dicke Brillengläser, die Hände des Mannes zittern beständig und weisen starke Altersflecken auf.

Hintergrund: Emmeran Horger begann seine Laufbahn als äußerst begabter Abgänger des *Informationsinstituts Rommilys*. Der Magus hat auch danach Zeit seines Lebens mit der magischen Forschung und Untersuchung von Artefakten verbracht. Zuletzt unterrichtete er 26 Jahre lang an der *Akademie der magischen Rüstung* die Hellsichtmagie und magische Analyse.

Die *Rolle des Blenders* fiel Horger schon vor längerer Zeit mit einer Reihe anderer Werke und Pergamente in die Hände. Doch erst vor etwa einem Jahr erkannte er, etwas Außergewöhnliches



in den Händen zu halten und begann neugierig seine Untersuchung des mysteriösen Texts. Damit begann allerdings sein unaufhaltsamer Abstieg, als die Rolle den Magister immer mehr dem Wahnsinn preisgab.

Schließlich fiel Emmerans verändertes Verhalten aber seinen Vorgesetzten auf und er wurde seiner Ämter enthoben (siehe **Hintergrund**, Seite 3 sowie **Die Aufzeichnungen von Magister Horger** ab Seite 32). Doch noch bevor die Untersuchung angesetzt werden konnte, beschloß der letzte Rest Verstand in Emmeran, die Rolle in seine Heimatakademie Rommilys zu bringen (auch wenn

diese inzwischen keine gefährlichen Artefakte mehr aufbewahrt).

Und auf dem Weg in die darpatische Hauptstadt gelangte er schließlich in die Herberge *Zum satten Pilger*...

Darstellung: Es ist ausdrücklich nicht vorgesehen, daß die Helden so kurz vor dessen Tod Zeit mit dem Magister verbringen.

Sollten Sie ihn doch ansprechen bleibt er abweisend, fast schon feindselig: Horger ist mit seinen Gedanken woanders, der Wahn ist ihm aber – sofern man Emmeran nicht gerade gut kennt – auch nicht direkt anzusehen.

Die Herberge *Zum satten Pilger*

Die Wegherberge der Familie Dappert ist nicht viel anders als die zahlreichen anderen Herbergen entlang der vielbenutzten Reichsstraßen Garetiens. Und wie so viele andere befindet sie sich auch nicht im Besitz der Wirtsleute: Das Gebäude gehört formell der Grafschaft Hartsteen und wurde vor 10 Jahren von den Dapperts gepachtet.

Zum einen wollte Ettel Dappert damals dem Leben als Schmiedefrau entkommen, zum anderen betrachtet Ettel die Herberge als ihren Beitrag für die gütige Göttin:

So führt schließlich auch eine der wichtigsten Pilgerstraßen zum *Friedenskaiser-Yulag-Tempel* in Rommilys, dem bedeutendsten Traviatempel des Kontinents, an der Wegherberge vorbei (daher auch der nicht sehr einfallsreiche, aber doch göttinnengefällige und einprägsame Name der Herberge): Ein oder zweimal im Jahr stellen die Dapperts ihr Haus also den durchziehenden Pilgern zur Verfügung. Dann werden alle Räume doppelt belegt, der Heuboden und sogar der Hof als Übernachtungsmöglichkeiten genutzt.

Die Wegherberge

Der *Satte Pilger* liegt gleich abseits der gut befestigten Reichsstraße III von Gareth nach Rommilys: Ein zweistöckiges Fachwerkhaus mit schindelgedecktem Dach und grünen Fensterläden. An die eigentliche Herberge angelehnt befindet sich ein langgestreckter, hölzerner Stall. Vor dem Haus liegt ein Hof, der durch einen großen Torbogen betreten werden kann und durch eine Backsteinmauer geschützt wird. Außerhalb dieser Mauer liegt ein recht großer Gemüsegarten.

Auf dem Hof und rund um die Herberge stehen einige prächtige Eschen, im Garten sogar ein Apfelbaum, der große rote Koschäpfel trägt.

Zum Hof hin und im Ersten Stock sind die Fenster recht groß, nach außen (zur „Wildnis“ hin), sind sie jedoch im Erdgeschoß beinahe schießschartenartig, so daß es für die meisten Menschen unmöglich wäre, sich hindurchzuzwängen.

Das Erdgeschoß des Hauptgebäudes beherbergt vor allem den Schankraum und die Küche, während sich im Obergeschoß die Räume der Dapperts und die Gästezimmer samt Schlafsaal befinden.

Die Räumlichkeiten

(siehe Karte auf Seite 52)

Im Erdgeschoß:

1 Torbogen: Die Dapperts sind zu Recht stolz auf den richtigen, gemauerten Torbogen mit dem von Borian gefertigten Herbergsschild darüber: Das Schild hängt drehbar über dem Tor und bewegt sich schon bei leichtem Wind sanft hin und her.

Die beiden großen Torflügel aus Steineiche werden für gewöhnlich bei Einbruch der Dunkelheit geschlossen.

2 Hof: Auf dem weiten Hof der Herberge müssen auch eventuell mitgeführte Kutschen untergestellt werden, da in den Stallungen nur Platz für den Karren der Dapperts ist. Auf dem Hof befinden sich auch ein Ziehbrunnen, die einzige Wasserquelle der Herberge, sowie zwei Aborte. Eine schmale Holztür führt zum benachbarten Gemüsegarten. Pferde, die keinen Platz mehr in den Stallungen finden können an Pfählen nahe des Eingangs festgebunden werden.

Die etwa 2 Schritt hohe Bruchsteinmauer zu überwinden ist nicht allzu problematisch



(Klettern+4), obenauf liegen jedoch scharfkantige Scherben (W6 SP).

3 Schmiede: Aus mächtigen Backsteinen erbaut, befindet sich gleich neben den Stallungen eine kleine Schmiede, in der Borian Dappert abgefallene Hufeisen ersetzen und Radreifen aufziehen kann. Hier finden sich neben der Esse und dem Amboß zahlreiche Hämmer, Zangen und anderes Werkzeug sowie eine Auswahl fertiger Eisen und Reifen in verschiedenen Größen.

4 Stallungen: Ein schweres hölzernes Rolltor bildet den einzigen Zugang zu den Stallungen, wo in acht Boxen jeweils zwei Pferde untergebracht werden können. Eine schmale Stiege führt nach oben zum Heuboden. Unter der Treppe liegen und hängen die Sättel, Pferdedecken sowie Zaumzeug der Dapperts und der Gäste.

Abgesehen von den Reittieren der Helden sind hier fünf Pferde untergestellt: Storkos brauner Warunker neben den Pferden von Gero und Odalinde. Praionas erfahrener Schimmel und schließlich der treue alte Nordmähenrappe der Dapperts selbst.

5 Gemüsegarten: In mehreren Beeten baut Ettel hier verschiedene einheimische Gemüsesorten an. Außerdem ist es ihr gelungen, ein paar verbreitetere Heilkräuter zu ziehen: Lulanie (HA 37), das den Magen beruhigt, schmerzlindernde Tarnele (HA 57) und auch das heilkräftige Vierblatt (HA 61).

In einem Kleintierstall daneben wird Geflügel bis zur Schlachtung gehalten.

6 Schankraum: Der große, rustikal eingerichtete Schankraum der Herberge nimmt fast das ganze Geschoß ein und bietet bequem Platz für bis zu 50 Personen. Neben der Eingangstür stehen Kratzer, Bürste und Fettnäpfchen bereit. An einer groben hölzernen Theke schenkt Borian Bier und Wein aus, Essen gibt es natürlich nur an den Tischen und von irdenem Geschirr (wenn doch einmal „hohe Herrschaften“ eintreffen beeilt sich Ettel und bringt rasch die schweren Kerzenleuchter und das gute Zinngeschirr herbei). Vor den Fenstern hängen schwere Wollvorhänge, die Kälte abhalten sollen.

An einer der Wände hängen Bilder von Reichsregentin Emer, Königin Rohaja und auch vom verstorbenen Reichsbehüter Brin. Rund um den Kamin hat Ettel dagegen Bildnisse von Traviaheiligen aufgehängt, die sie im Tempel zu Rommily's erstanden hat. In der Nähe der Eingangstür findet sich zudem auch noch ein kleiner Wandspiegel.

Eine hölzerne Treppe führt zu den Schlafräumen im Obergeschoß, eine schwere Falltür daneben zu einem niedrigen, kühlen Vorratskeller, wo hauptsächlich Weinfässer und verderbliche Nahrungsmittel aufbewahrt werden.

Die Bänke und Tische an der Nordwand neigen vor allem im Winter dazu, recht kalt zu sein, während die beliebtesten Plätze die nahe der einzigen Feuerstelle sind.

7 Abort: In diesem Nebenraum stehen zwei Lochbänke und zwei Eimer für die Notdurft der Gäste zur Verfügung.

8 Küche: Das Reich von Ettel Dappert ist in ständiger Bewegung: In großen Töpfen und Pfannen wird Essen zubereitet, die Kinder schneiden Gemüse und rupfen Hühner, daneben muß auch immer noch fleißig der Bratspieß über dem Feuer gedreht werden. Zwischen den Küchentischen ist aber immer noch Platz für Vorratstruhen und Fässer.

Von hier führt auch eine Tür auf den Hof und zum Küchengarten.

Im Obergeschoß:

Die schmalen Gänge im ersten Stock laufen immer auf Fenster zu, vor die ebenfalls Wollvorhänge gezogen werden können. Nahe der Treppe hängt ein recht großer Spiegel an der Wand.

9 Zimmer der Dapperts: In einem großen, reich beschnitzten Bett (ein Hochzeitsgeschenk von Ettels Eltern) schläft das Ehepaar Dappert. Ein Kästchen unter dem Bett beinhaltet die bescheidenen Ersparnisse des Wirtsehepaars. Daneben liegt auch ein Knüttel, mit dem Borian eventuelle Ruhestörer und Einbrecher ruhigstellt.

10 Zimmer von Traviane und Win: Auch wenn Traviane lieber ein eigenes Zimmer hätte muß sie sich doch weiterhin einen Raum mit ihrem Bruder teilen. In den Truhen lagern verschiedene Habseligkeiten der beiden, darunter auch eine zerfledderte, unvollständige Ausgabe des Buchs *Von Weg und Steg*, die Win einst von einem Gast geschenkt bekommen hat. In Travianes Truhe findet sich auch ein kleiner Handspiegel.

11 Gästezimmer: In den verschiedenen Gästezimmern können jeweils ein bis vier Personen unterkommen. Die einfachen Betten haben strohgefüllte Matratzen und Woldecken, in schweren Truhen liegen Kerzen bereit. Zudem kann man dort auch seine Habseligkeiten verstauen. Die Türen aller Zimmer haben Riegel.

12 Odalindes Zimmer



13 Geros Zimmer

14 Storkos Zimmer: Storko hat eines der Doppelzimmer bekommen. Ettel hat dem „Junker“ frische Leinenlaken aufziehen und Kerzenhalter bereitstellen lassen.

Zuunterst in einer der Truhen können die Helden später einen Satz Dietriche und allerlei gestohlene Schmuckstücke auffinden (wenn Sie mögen: auch welche von den Helden selbst)...

15 Emmeran Horgers Zimmer

16 Schlafsaal: In dem großen Saal können notfalls bis zu 20 Personen auf Strohsäcken und in drei Hängematten unterkommen. Zur Zeit schlafen hier aber nur Branwein, Praiona, Hjabin, Gylvan und Phelian.

17 Dachluke: Mit einer Leiter aus der Abstellkammer kann man auf den zugigen Dachboden gelangen, der außer Ratten und Staub kaum etwas zu bieten hat.

18 Abstellkammer: Hier lagern in Truhen und einem Schrank u.a. Kerzen, frische und gebrauchte Bettwäsche und Kerzenhalter.

19 Baderaum: Ein schmaler Raum, der im wesentlichen von einem großen hölzernen Badezuber beherrscht wird.

Hier machen die Dapperts ihre Wäsche, der Zuber kann aber auch von einem Gast benutzt werden, woraufhin dann eimerweise heißes Wasser aus der Küche herangeschafft werden muß.

20 Larissas Zimmer

21 Heuboden: Durch ein großes Fenster über dem Tor können mittels einer einfachen Winde Heuballen auf den Boden gebracht werden. Außerdem lagert hier Pferdefutter und Reto nutzt den Bereich auch als Schlafplatz.

Preise und Speisen

Ein Doppelzimmer kostet 5 Silbertaler, ein Einzelzimmer 3 Taler während man die Drei- und

Vierbettzimmer für je 7 Silbertaler mieten kann. Ein Strohsack im Schlafsaal fällt mit 2 Heller dagegen schon günstiger aus. Für die Versorgung eines Pferdes wird für eine Nacht 1 Silbertaler berechnet. Möchte ein Gast den Badezuber nutzen, so kostet das einen weiteren Silbertaler.

Das Speisenangebot im *Satten Pilger* ist reichhaltig und – tatsächlich – sättigend: Meist gibt es Erbsen- oder Linseneintopf mit Speck; Wurst oder Gemüse, Roggenbrot oder Weißbrot mit Rosinen, Kürbisöl oder Weichkäse; ferner Kartoffeln, Rüben oder Kohl; dazu Obst wie rote Koschäpfel oder braune Rabenmundbirnen (eine reichhaltige Mahlzeit aus diesen Zutaten kostet etwa 7 Heller).

Soll es dazu Geflügel oder Fisch geben (garetische Zuchtkarpfen, Wehrheimer Zander, Darpathecht oder Forelle) sowie guten Warunker Sembelquast (der natürlich nicht mehr aus Warunk kommt) dann erhöht sich der Preis auf 12 Heller pro Person und Mahlzeit.

Der *Pilger* ist jedoch allemal einen Zwischenstop wert für Ettel Dapperts süßes Naschwerk: guter Honigkuchen, Schlotzstollen und vor allem ihre ausgezeichneten Traviawaffeln (honiggefüllte Waffeln), die sie mit geradezu frommer Ehrfurcht in ihrer Küche zubereitet (eine Portion gibt es schon für 3 Heller).

Dazu wird immer reichlich Milch gereicht. Borian bietet jedoch auch Garether Bräu an (1 Maß zu 1 Heller), den recht sauren Trollzacker Wein (1 Schank für 1 Heller) und sehr viel besseren Sandwein aus dem Yaquirtal (7 Heller).

An Schnäpsen gibt es den Trollzacker (1 Heller) und den Valposella (2 Heller, vielfach destillierter, leicht entflammbarer Quittenschnaps).

Für den Kenner bietet Borian Pfeifen mit gutem Tabak an (würziger Sinoda, 3 Heller), den er auch selber gerne raucht.

Die Rolle des Blenders

Es mag schon seine Gründe haben, daß manch ein Beschwörer und Dämonologe Amazeroth, den Herrn des Verbotenen Wissens, als mächtigsten unter den Erzdämonen bezeichnet.

Denn wo Thargunitoth, Xarfai und Blakharaz deutlich gradliniger vorgehen, um der zwölfgöttlichen Ordnung zu schaden, da benutzt Iribaar verschlungene Pfade, die seine Opfer niemals durchschauen – oder aber erst dann, wenn es bereits zu spät ist...

Die Herkunft der *Schriftrolle Amazeroths* oder *Rolle des Blenders* ist unbekannt und wird so bald wohl auch nicht enträtselt werden. Am wahrscheinlichsten ist immer noch, daß ein beschworener Dämon einst die Schriftrolle einem wissensdurstigen Beschwörer überreicht hat um diesen langsam zugrunde gehen zu lassen.

Denn das scheint die Natur der Schriftrolle zu sein: Ein jeder, der über viele Monate hinweg bei Tag und Nacht versucht, ihr Geheimnis zu ergründen



verfällt schließlich unweigerlich dem Wahnsinn. Aus diesem Grunde gibt es auch kaum verlässliche Quellen zu der Natur der Rolle und es ist nur wenig jemals über sie niedergeschrieben worden.

Die Schriftrolle entwickelt das in diesem Abenteuer beschriebene Eigenleben dagegen eigentlich nur sehr langsam: Erst durch das Zusammentreffen gewisser Umstände oder durch die Einbindung in ein aufwändiges Ritual ist sie in der Lage, ihre vollen dämonischen Kräfte zu entfalten. Es scheint aber auch so, daß sie zunächst immer noch sehr lange und geduldig lernt und eine günstige Gelegenheit abwartet.

Äußerlich gleicht sie einer gewöhnlichen Schriftrolle aus schwerem, scheinbar sehr altem

Pergament. Sie hat eine Breite von etwa anderthalb Spann und eine Länge von etwa vier Spann (ausgerollt). Scheinbar ziellos und chaotisch auf ihr verstreut sind zahllose winzige Schriftzeichen einer unbekannten Sprache, geschrieben mit einer recht befremdlichen Tinte – tiefschwarz auf den ersten Blick, deutlich grünstichig dagegen, wenn man sie gegen das Licht hält.

Es mag aber auch ganz einfach sein, daß die Rolle und die Zeichen auf ihr letztlich überhaupt keine Geheimnisse bewahren und nur einen der geduldig ausgeworfenen Fallstricke Amazeroths darstellen, auf den Wissensdurst der Menschen abzielen und letzten Endes nur Blut und Seelen für den Blender einfangen sollen...

Die Quitslinga

„[...] Die magischen Bücher und die erfahrenen Dämonologen nennen sie ehrfurchtsvoll die *Quitslinga*, reden bisweilen aber auch vom *Täuscher* oder aber *Höheren Gestaltwandler*, was eine ungemein gefährliche Untertreibung ist.

Meist spricht man ihnen vier Hörner zu, bisweilen heißt es aber auch, sie seien gar Fünfgehörnte, da noch niemand ihre Wahre Gestalt geschaut und dieses überlebt hat.

Urtulamidische Quellen berichten von den *Dha'qizzin*, die in vielerlei Gestalt auftreten und manch ein Märchen oder eine Legende aus dem Land der Ersten Sonne, in dem ein bössartiger Dschinn auftritt, zeugt doch eigentlich vom Wirken eines dämonischen Dha'qizz.

Die ältesten Quellen aus dem fernen Gölidenland dagegen erwähnen schon die *Quithslynga*, die ihrem Herrn *Irybaar* auf Dere dienen und die Menschen mit vielfach verbotenem Wissen zur Verdammnis führen. Denn dies sei unbestritten: Die Täuscher sind die mächtigsten Wesenheiten aus dem großen Gefolge des erzdämonischen Herrn über falsche Wahrheit und wahre Trugbilder.

Doch niemand mag sie jemals als solche zu erkennen, treten sie doch unerkant in jedweder Form auf und sind mächtige Zauberwirker [...]"

– aus einem Artikel im *Spiegel der Schwarzmagie*,
dem zweifelhaften Fachblatt der
Akademie Brabak, 997 BF

Die Quitslinga werden im allgemeinen zu den höchsten Dienern Amazeroths gezählt und verfügen über große Macht. Sie sind in der Lage, selbst für lange Zeit in der Dritten Sphäre zu verweilen und werden ob ihrer gestaltwandelnden Fähigkeiten nur selten erkannt.

Ein Beschwörer, der einen Täuscher rufen will, muß diesem zunächst einmal einen Gastkörper zur Verfügung stellen, den der Dämon in Besitz nehmen kann. Der Quitslinga kann allerdings seine äußere Form zu jedem Zeitpunkt beliebig verändern, auch wenn ihn dieser Vorgang immer einen Teil seiner Kraft kostet. Die wahre Gestalt eines Quitslinga hat jedoch noch keines Menschen, Elfen oder anderen Wesens Auge gesehen.

Es soll jedoch auch immer wieder vorkommen, daß ein unvorsichtiger Beschwörer die Kontrolle über den Dämon verliert und dieser daraufhin in der Dritten Sphäre verbleibt. Genauso oft mag es geschehen, daß ein Quitslinga auf einfach Dere verbleibt, nachdem er seinen Dienst erfüllt hat.

Solche Dämonen bewegen sich dann unerkant unter den Menschen und gehen ihren eigenen, dunklen Zielen nach – und denen ihres erzdämonischen Herrn...

**Quitslinga oder Höherer
Gestaltenwandler, der Täuscher,
ein viergehörnter Diener Amazeroths
(Dämon, Mz.: Quitslinga)**

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16

Dienste und Kosten: Quitslinga sind hochintelligent und können deshalb so gut wie jeden Auftrag annehmen, etwa als Meuchler, Spione, Lehrmeister oder Leibwächter (Kosten nach Meisterentscheid, 40 bis 200 AsP).

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Existenz, Regeneration I, Tarnung



Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Präsenz I/II, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung

Kampfwerte: Entsprechen der derzeitigen Form. In der zunächst beschworenen Gestalt besitzen sie 40+2W20 LeP und 70+3W20 AsP.

Für jede neue Gestalt, die sie annehmen verlieren sie von diesen Werten jeweils W6.

Sie besitzen etwa 150 ZfP in Zaubern mit dem Merkmal Illusion, dazu weitere 80 ZfP in den Merkmalen *Einfluss*, *Eigenschaften* und *Form*.

Diese Dämonen lernen jedoch schnell und können sich rasch vielerlei neues Wissen aneignen.

Ablauf der Ereignisse

Wenn die Helden anfänglich versuchen wollen, den ersten Abend und die vor ihm liegenden Ereignisse im *Satten Pilger* zu rekonstruieren (um herauszufinden, wer sich wann wo aufgehalten hat als Horger ums Leben gekommen ist) sollten Sie KL-Proben verlangen. Kaum ein Held führt jedoch Buch über An- und Abwesenheit von Gästen, wenn er sich in einer Gaststätte aufhält, also wird die Rekonstruktion eher lückenhaft ausfallen.

Die anderen können den Helden nur teilweise weiterhelfen: Einige wollen vielleicht nicht gleich verraten, wo sie wann waren (Storko), haben schlichtweg kaum etwas mitbekommen (Ettel war meist in der Küche) oder führen die Helden bewußt in die Irre (Larissa, die zwar ein perfektes Gedächtnis hat, aber lange Zeit nicht helfen wird, wenn es ihren eigenen Interessen entgegenläuft).

Der erste Tag

Storko ist bereits am **Vortag** eingetroffen und hat sich ein Doppelzimmer zum Hof geben lassen (auch um notfalls rasch zu den Ställen hin entkommen zu können).

Praiosstunde (12 Uhr): Branwein und Hjabin erreichen den *Satten Pilger*. Sie beschließen, erst am folgenden Tag zu ihrer Einheit weiterzureisen und nehmen ein ordentliches Mittagessen zu sich. Den Nachmittag vertreiben die beiden Soldaten sich dann mit billigem Wein und Würfelspielen.

Rondrastunde (13 Uhr): Fünf Gäste vom Vortag verlassen nach dem Mittagsmahl die Herberge.

Traviastunde (15 Uhr): Gero und Odalinde treffen fast gleichzeitig (aus Gareth und Rommilys kommend) im *Pilger* ein. Sie nehmen sich Zimmer und verbringen fast den ganzen restlichen Tag damit, über Preise und Waren zu feilschen. Gelegentlich wird ihre Diskussion dabei recht heftig.

Storko wollte spätestens jetzt abreisen, doch die Ankunft der anscheinend wohlhabenden Händler läßt es ihn sich noch einmal überlegen: Er beschließt, für einen weiteren Tag bleiben.

Boronstunde (16 Uhr): Emmeran Horger trifft ein. Borian erinnert sich später, daß der alte Magus sehr nervös war und beinahe sofort wieder abreisen wollte. Dann trank er jedoch einen Becher Wein und mietete ein Zimmer, daß er zunächst aber nicht wieder verließ.

Kurze Zeit später kommen die Wandergesellen Gylvan und Phelian an und sichern sich Plätze im Schlafsaal.

Hesindestunde (17 Uhr): Die Helden treffen ein. Kurz danach erreicht auch Praiona den *Pilger*.

Firunsstunde (18 Uhr): Larissa Carnada erreicht den *Satten Pilger*. Sie weiß, daß die *Schriftrolle Amazeroths* im Gebäude ist, will aber bis zur Nacht warten. Die nächsten Stunden verbringt sie im Schankraum.

Tsastunde (19 Uhr): Emmeran Horger verläßt sein Zimmer, um in der Wirtsstube etwas zu essen. Storko sieht nun seine Chance gekommen und schleicht in das Zimmer des Mannes. Danach geht er ebenfalls in den Schankraum hinab.

Odalinde geht kurz darauf auf ihr Zimmer. Als es in der Schankstube ruhiger wird schickt Ettel den kleinen Win auf sein Zimmer.

Phexstunde (20 Uhr): Storko geht wieder nach oben, Gylvan und Phelian suchen ebenfalls den Schlafsaal auf. Nicht viel später begeben sich auch Larissa und Gero auf ihre Zimmer. Hjabin macht sich einige Zeit später ebenfalls auf den Weg und trifft im Gang Traviane: Die beiden unterhalten sich eine Weile.



Perainestunde (21 Uhr): Emmeran Horger läßt einen halbvollen Becher Wein stehen und sucht sein Zimmer auf. Versehentlich entfesselt er dann jedoch die Macht der *Rolle des Blenders*: Nur wenige Minuten, nachdem er den Schankraum verlassen hat, stürzt er tot aus dem Fenster...

Zu dieser Zeit halten sich Ettel und Borian in der Küche auf, Praiona und Branwein (sowie wahrscheinlich die Helden) in der Wirtsstube.

Die wichtigsten spielrelevanten Szenen während der Anrufungen

Erste Anrufung:

- Reto versucht vergeblich, Hilfe aus Hartsteen zu holen, doch der andauernde Nebel verhindert dies.
- Verschiedene seltsame Vorkommnisse und erste Träume verunsichern die Anwesenden, fallen aber immer noch harmlos aus.
- Storko versucht vergeblich, in der ersten Nacht heimlich zu fliehen.

Zweite Anrufung:

- Praiona Vorlop macht ebenfalls einen Versuch, die Herberge zu verlassen.
- Den Helden wird nun unmißverständlich klar, daß übernatürliche Vorgänge im *Pilger* am Werk sind.
- Einer der Helden träumt erstmals direkt von dem kleinen blonden Mädchen, tatsächlich aber eine Verkörperung der *Rolle des Blenders*.

Dritte Anrufung:

- Die Situation wird angespannter, die Veränderung der Umgebung immer offensichtlicher.
- Wenn die Helden ihn noch nicht enttarnt haben offenbart sich Storko den Helden.
- Erstmals gelangt ein Niederer Dämon in die Herberge.
- Gylvan Tonmacher stirbt vor Angst, als er sich in das Obergeschoß verläuft.

Vierte Anrufung:

- Die Bedrohung wird übermächtig, Befürchtungen beginnen sich allmählich zu bewahrheiten.
- Der tote Borian wird grausam zugerichtet aufgefunden.
- Win Dappert verschwindet und wird in katatonischem Zustand wieder aufgefunden.

Fünfte Anrufung:

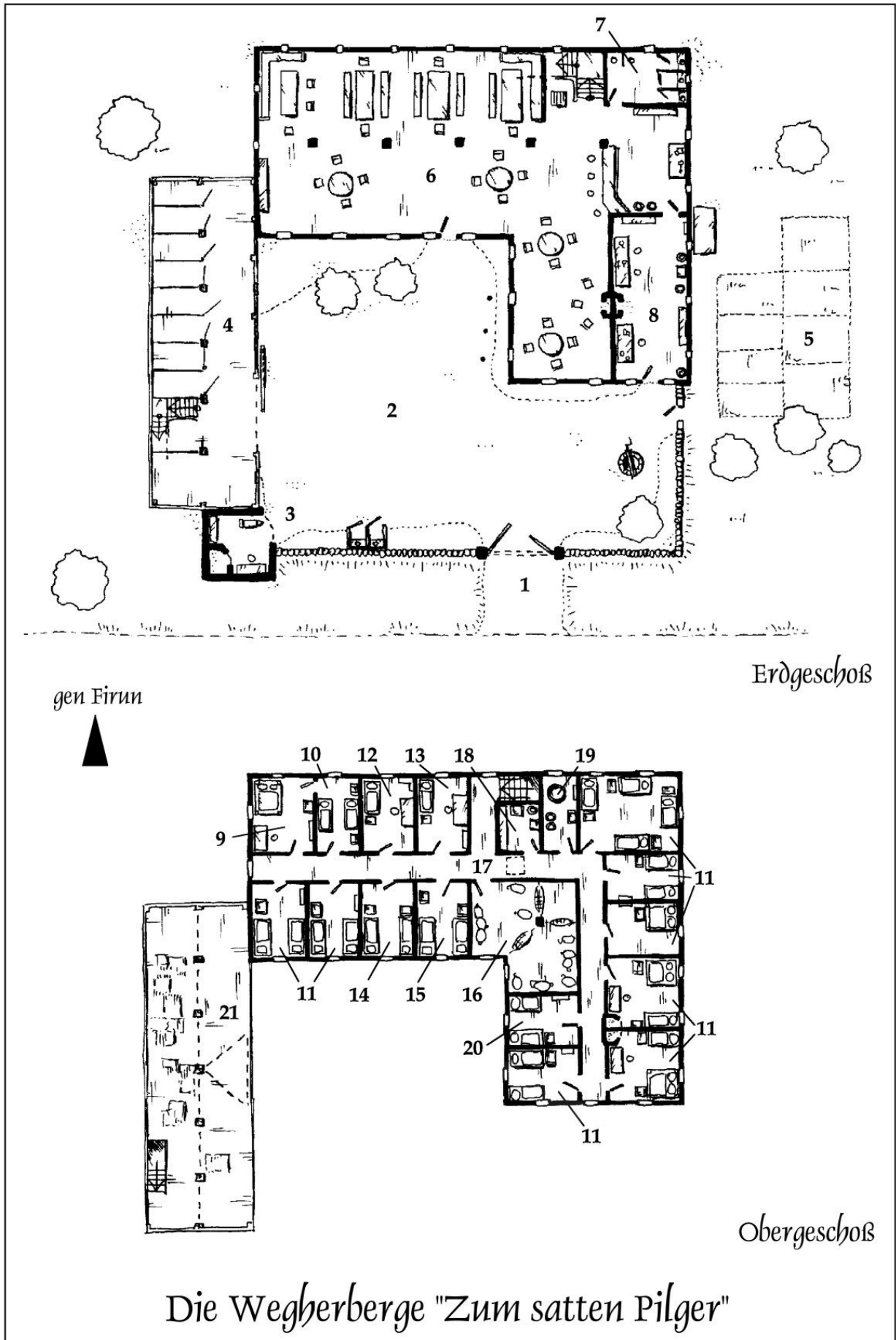
- Die Veränderungen an der Umgebung nehmen immer größere Ausmaße an. Realität und Illusion beginnen ineinander zufließen.
- Hjabin Belleran kommt ums Leben.
- Spätestens jetzt stoßen die Helden auf Horgers Aufzeichnungen.
- Das blonde Mädchen bedroht offen die Anwesenden.

Sechste Anrufung:

- Der Durchbruch steht kurz bevor, alles um die Helden herum wird zur Gefahr.
- Odalinde Sapperstein wird tot aufgefunden.
- Weitere Dämonen suchen die Herberge heim und Reto wird getötet.
- Spiegelnde Oberflächen und der traumatisierte Win werden zum Schlüssel zur Rolle.

Kurz vor Einsetzen der Siebten Anrufung:

- Die Helden finden den Weg zur *Schriftrolle Amazeroths* und besiegen sie. Dadurch wird die Herberge abrupt in die Dritten Sphäre zurückgerissen.
- Sofern sie überlebt hat entkommt Larissa Carnada mit oder ohne Rolle.
- Die Gardisten aus Hartsteen und hinzugezogene Inquisitoren nehmen die Überlebenden in Empfang.





Auszug 1

Hesinde und Nandus mögen mir beistehen!
Da ist die Schriftrolle nun schon seit Jahren in meinem
Besitze und nie habe ich sie näher in Augenschein genommen!
Der Text ist in einer mir gänzlich unbekannten Sprache oder
gar Geheimschrift gehalten, das Alter schätze ich auf nahezu ein
Jahrtausend!
Welch ein Fund!

Erste Analyse wie folgt:

- ODEM zeigt magische Aura enormer Kraft an.
 - OCULUS zeigt Kraftfäden von solcher Komplexität und
Stärke an, wie ich sie noch nie zuvor zu Gesicht bekam!
 - Der ANALYS beweist mir wiederholt daß es sich um ein gar
erstaunliches Artefakt handeln muß: Ich mag weder die
wirkenden Sprüche noch ihre Herkunft zu deuten, es scheint
beinahe so, als ob sie sich meiner Examinatio widersetzt!
- Und doch - es muß ein enormes Potential in ihr stecken, es
lockt mich geradezu, ihre Herkunft zu enträtseln.



Auszug 2

Möge sich der Boden auftun und mich verschlingen!!
Selbst nach Wochen des Studiums vermag ich die Schrift nicht
zu deuten oder die astralen Fäden zu entwirren. Ich träume
nun schon des Nachts davon, wie ich mich über das Studium
selbst verliere.

Gestern versäumte ich zwei Vorlesungen.
Solche Pflichtvergessenheit kenne ich nicht von mir...

Auszug 3

Wie kann er es wagen!
Magister Quindan hat versucht, in mein Studierzimmer zu
gelangen um meine Analysen zu stehlen! Ich weiß es, denn
Gestern noch lag die Rolle sicher in meiner Truhe. Des Morgens
fand ich sie jedoch auf dem Tische!!
Quindan hat in letzter Zeit viele Fragen gestellt. So wagte er es
gar, meinen Geisteszustand anzuzweifeln! ~~Erst~~ Ich vergesse
mich, wenn er wieder einen Versuch unternimmt, meine
Forschungen zu stören! Niemand soll sie sehen, auch nicht das
Collegium der Academia Armarorum.



Auszug 4

Heute - mag es Zufall sein oder Eingebung - schlug ich in der verbotenen Ausgabe des Arcanums eine Seite auf, die mit einer gar erregend interessanten Randnotiz, von fremder Hand verfaßt, versehen ist und die ich nie zuvor bemerkt hatte!!

Ich weiß nun, daß ich nicht der erste bin, der versucht, ~~das~~ ihr Geheimnis zu entschlüsseln. Ich schreibe hier nun Wort für Wort wieder, was ich dort fand:

„Amazeroth ist seyn Name und er lautet auch Iribaar, welcher ist der Fyrst des Verbotenen Wissens. Und Irrsinn und Täuschung sind seyn Wort und Illusion und Blendwerk sind seyne Gedanken. Und es gibth da Sieben Anrufungen, die Rolle des Blenders zu beschreyben:

- I Blut und Krafft oeffnen die Pforthen.
- II Irrsinn und Wahnsinn sind seyne Torwaechter.
- III Und die Spiegel zeugen nichts mehr als den Weg.
- IV Die Wahrheyt liegt hinter unendlichen Tyren.
- V Und in unendlichen Worten ist sie geschrieben.
- VI Wissen und Wille mag die Tyren oeffnen.
- VII Doch nur Wahnsinn und Wahrheyt moegen die Worte schauen koennen.“

Ja! Das ist es! Ich bin auf dem rechten Weg! Ich weiß einfach, daß es stimmt! Es ist, als hätte sich auch mir eine Türe geöffnet.



Auszug 5

Magister Quindan ist auf dem Wege der Besserung und es reut mich, was ich wider ihn getan habe! Das Collegium Canonicum strebt Untersuchungen an, hat Disliberatio und Disvocatio über mich verhängt!

~~Ich versuche~~ Ich kann es ihnen kaum verdenken!

Ich kenne mich selbst nicht wieder!

Ich muß etwas unternehmen, damit diese ~~Fürze~~ Alpträume aufhören. Ich muß mich einem Freunde anvertrauen. Die Rolle muß an einen sicheren Ort, doch kann ich hier niemandem trauen!

~~Ich kann~~ Mögen die Bleikammern der ~~einzi~~ rechte Ort sein für sie.

möge Herinde mir gnädig sein